การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกมและแบบฝึก

ปริญญานิพนธ์
ของ
ศิริพร ชัยรังษี

27 ก.ย. 2544

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2544
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ท 12153

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

.....ประธาน

(อาจารย์ ดร.พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธาน

(อาจารย์ ดร.พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกฤติ พูลพัฒน์)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)

วันที่ 9 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2544

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจากอาจารย์ ดร.พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์ อาจารย์ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร และอาจารย์ผาณิต ยังประภา ที่กรุณาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดจนให้กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ จนกระทั่งสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกฤติ พูลพัฒน์ ที่กรุณารับเป็นกรรมการสอบปากเปล่างานวิจัยนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ผาณิต ยังประภา อาจารย์อรสุดา โค้วบ้วนอาน และอาจารย์กรรณิการ์ สุขบท ที่ให้ข้อเสนอแนะและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการและครูประจำชั้นระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ คลองเตย ทุกท่าน ที่อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการทำวิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ บิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้ที่มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา และผู้วิจัยขอมอบคุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาทุกคนที่เป็นแรงบันดาลใจในการทำงานวิจัยฉบับนี้

ศิริพร ชัยรังษี

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	
	ภูมิหลัง	1
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	2
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
	กรอบแนวคิดการศึกษาค้นคว้า	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	7
	ความหมายของภาวะบกพร่องทางสติปัญญา	7
	ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	8
	ลักษณะและความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	9
	การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	11
	หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้	13
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้	14
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่าน	15
	ความหมายความพร้อมในการอ่าน	15
	องค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน	16
	การเตรียมความพร้อมในการอ่าน	17
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่าน	18
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ	19
	ความหมายความคงทนในการจำ	19
	สถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ	20
	ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ	21
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ	22
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	22
	ความหมาย	22
	จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม	23

บัญชีตาราง

ตาราง หน้า

1 คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านด้วยเกม..... 53

2 คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8-12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านด้วยแบบฝึก..... 54

3 เปรียบเทียบคะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8-12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมด้วยเกม และแบบฝึก..... 56

4 เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8-12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมด้วยเกม และแบบฝึก..... 57

บทที่ หน้า

หลักการนำเกมมาใช้ 24
ประเภทของเกม 25
ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน 26
ลักษณะที่ดีของเกม 27
ประโยชน์ของเกม 28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม 28
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก 29
ความหมาย 29
หลักในการสร้างแบบฝึก 30
ลักษณะของแบบฝึกที่ดี 31
ขั้นตอนในการใช้แบบฝึกประกอบการสอน 32
ประโยชน์ของแบบฝึก 33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก 34
สมมติฐานการศึกษาค้นคว้า 35

3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 37
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 37
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า 37
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ 37
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 46
การวิเคราะห์ข้อมูล 48

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 52

5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ 59
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า 59
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า 59
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 60
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า 62
อภิปรายผล 63
ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาครั้งนี้ 64

บทที่ หน้า

ข้อเสนอแนะ..... 65

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย..... 65

บรรณานุกรม..... 66

ภาคผนวก..... 72

ประวัติย่อของผู้วิจัย..... 116

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

การเตรียมความพร้อมในการอ่านเป็นการปูพื้นฐานความรู้ที่จำเป็นสำหรับการเรียนอ่าน โดยตรงเพื่อพัฒนาความพร้อมในการอ่านให้เกิดขึ้นกับเด็ก การเตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กสามารถทำได้ตั้งแต่เด็กก่อนวัยเรียนจนถึงเด็กอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข. 2522 : 23) ในการเตรียมความพร้อมในการอ่านนั้น สิ่งที่ครูควรฝึกเพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการอ่าน คือ การฝึกการจำแนกภาพ และการฝึกการจำแนกเสียง (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 268) การฝึกการจำแนกเสียง ความสามารถในการจำแนกเสียงช่วยให้เด็กอ่านได้ถูกต้อง การฝึกการจำแนกภาพเพื่อให้เด็กมีความสามารถในการวิเคราะห์และสังเคราะห์คำที่มองด้วยตา ในขั้นแรกเด็กจำเป็นต้องรู้จักสังเกตเห็นความเหมือนกันและความต่างกันของรูปร่าง วัตถุ รูปภาพ รูปทรงเรขาคณิต และคำที่เขียนเป็นสัญลักษณ์ การฝึกการจำแนกภาพจะทำให้เด็กสามารถจำตัวอักษรและจำคำได้ดี มีผลช่วยให้เด็กอ่านได้เร็วขึ้น (ประเทิน มหาขันธ์. 2530 : 95 - 107)

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีปัญหาในการพูดและภาษา เช่น พูดไม่ชัด รู้คำศัพท์จำนวนจำกัด เขียนประโยคไม่ถูกต้อง เนื่องจากมีข้อจำกัดทางภาษา จึงเป็นผลให้มีปัญหาในการเรียนแทบทุกวิชา ผลการเรียนต่ำ เรียนไม่ทันเพื่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 38) นอกจากนี้ปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออกเป็นปัญหาอย่างหนึ่งของการอ่านที่พบมากในปัจจุบันสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่อ่านหนังสือไม่ออกย่อมมีผลทำให้เด็กไม่สามารถเข้าใจความหมายในสิ่งที่อ่าน สาเหตุหนึ่งของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อ่านหนังสือไม่ออก เป็นผลมาจากเด็กยังไม่มีความพร้อมในการอ่าน ในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ควรเน้นความพร้อมของเด็กในด้านความคิด ความจำ ร่างกาย อารมณ์ และสังคมของเด็ก ซึ่งความพร้อมของเด็กในระดับนี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนระดับประถมศึกษา การพัฒนาทักษะของเด็กในระดับนี้ควรเน้นทักษะที่จำเป็นที่จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการเรียน (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 39) ดังนั้นความพร้อมในการเรียนที่ครูควรสร้างให้เกิดขึ้นกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คือ ความพร้อมในการอ่าน เพราะถ้าเด็กมีความพร้อมในการอ่านแล้ว จะทำให้เด็กสามารถอ่านได้ดี เป็นผลให้เด็กอ่านหนังสือออกและช่วยให้เด็กประสบผลสำเร็จในการเรียนวิชาต่าง ๆ ในระดับชั้นต่อไป

ความพร้อมในการอ่านของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะเกิดขึ้นได้ ถ้าครูจัดกิจกรรมการเตรียมความพร้อมในการอ่านที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเตรียมความพร้อมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพควรคำนึงถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีลักษณะความจำไม่ดี ลืมสิ่งที่เรียนไปแล้วเร็วกว่าเด็กปกติ ดังนั้นการให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีโอกาสทำกิจกรรมซ้ำ ๆ บ่อย ๆ จะช่วยให้เด็กเกิดความชำนาญ ทำได้ถูกต้อง ส่งผลให้เด็กมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2540 : 6) ซึ่งกิจกรรมการให้เด็กทำแบบฝึกจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่มีในแบบฝึกจนเกิดการเรียนรู้และแบบฝึกยังเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่นำมาใช้ในการฝึกทักษะทางภาษาให้ได้ผลดี (อัญชัญ อินคำ. 2536 : 42-43) นอกจากนี้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีช่วงความสนใจสั้น การสอนแบบผ่อนคลายไม่ตึงเครียดเปลี่ยนกิจกรรมการสอนวิชาการเป็นการเล่น จะช่วยให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน มีความสนใจอยากจะเรียนต่อไป (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 16) ซึ่งกิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจเด็ก นอกจากนี้การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 40)

ดังนั้นเกมและแบบฝึกจึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีความสามารถในการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาว่าการเตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการใช้เกมและแบบฝึกจะมีผลต่อความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำต่างกันหรือไม่ เพื่อผลที่ได้จะเป็นแนวทางให้ครูสามารถเลือกวิธีเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนต่อไป

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้กิจกรรมเกม

2. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

3. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกมและแบบฝึก

4. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกมและแบบฝึก

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึกจะเป็นแนวทางแก่ครู และผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี สามารถเลือกใช้กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการอ่านอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้สอนให้นักเรียนได้เกิดความพร้อมในการอ่านและเกิดความคงทนในการจำต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50-70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน เรียนร่วมอยู่ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50-70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ของในโรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ คลองเตย กรุงเทพมหานคร มีนักเรียนทั้งหมดจำนวน 18 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย เพื่อแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลองที่ 1 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม จำนวน 8 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก จำนวน 8 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการอ่าน

2.1.1 การเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกม

2.1.2 การเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึก

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ความพร้อมในการอ่าน

2.2.2 ความคงทนในการจำ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเตรียมความพร้อมในการอ่าน หมายถึง วิธีการที่นำมาเพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับนักเรียน แบ่งออกเป็น 2 แบบ ดังนี้

1.1 การเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกม หมายถึง การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้วิธีการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นชุด ๆ มีวัตถุประสงค์ใช้ฝึกความสามารถในการจำแนกภาพและเสียง เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการอ่าน โดยให้นักเรียนเล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล ซึ่งการเล่นจะมีกติกาและวิธีการเล่นกำหนดไว้ ครูดูความสามารถในการเล่นของนักเรียนได้ ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นหรือเล่นเสร็จแล้ว เกมแต่ละเกมใช้ระยะเวลาเล่น เกมละ 60 นาที

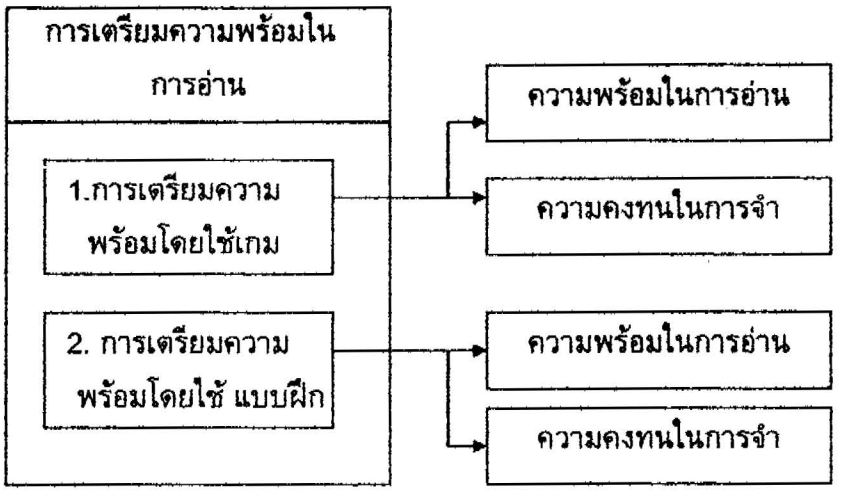
1.2 การเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึก หมายถึง วิธีการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นชุด ๆ มีวัตถุประสงค์ใช้ฝึกความสามารถในการจำแนกภาพและเสียง เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการอ่าน การทำแบบฝึกให้นักเรียนทำเป็นรายบุคคลโดยให้ปฏิบัติตามคำชี้แจงในแบบฝึก เช่น โยงภาพ กากบาท วงกลมที่กำหนด ครูดูความสามารถในการทำแบบฝึกของนักเรียนได้ ขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกหรือเมื่อนักเรียนทำแบบฝึกเสร็จแล้ว แบบฝึกแต่ละแบบฝึกใช้เวลาฝึกแบบฝึกละ 60 นาที

2. ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง ความสามารถในการจำแนกภาพและเสียงของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง8-12 ปี อันเนื่องมาจากการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแบบทดสอบจะมีลักษณะเป็นคำถามเชิงรูปภาพ แบบปรนัยเลือกตอบ จำนวน 3 ตัวเลือก

3. ความคงทนในการจำ หมายถึง ความสามารถในการจำแนกภาพและเสียงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หลังจากการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมและแบบฝึก ซึ่งสามารถที่จะระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมและแบบฝึก หลังจากเว้นช่วงเวลาผ่านไประยะหนึ่ง โดยจะวัดจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดเดิม หลังจากทำการทดลองเสร็จไปแล้ว 1 สัปดาห์

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้าดังนี้



บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความบกพร่องทางสติปัญญา
    1.1 ความหมายของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา
    1.2 ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
    1.3 ลักษณะและความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้
    1.4 การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้
    1.5 หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้
    1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมความพร้อมในการอ่าน
    2.1 ความหมายความพร้อมในการอ่าน
    2.2 องค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน
    2.3 การเตรียมความพร้อมในการอ่าน
    2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่าน
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ
    3.1 ความหมายความคงทนในการจำ
    3.2 สถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ
    3.3 ระยะเวลาที่ใช้จัดความคงทนในการจำ
    3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
    4.1 ความหมาย
    4.2 จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม
    4.3 หลักการนำเกมมาใช้
    4.4 ประเภทของเกม
    4.5 ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน
    4.6 ลักษณะที่ดีของเกม
    4.7 ประโยชน์ของเกม
    4.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก
   - 5.1 ความหมาย
   - 5.2 หลักในการสร้างแบบฝึก
   - 5.3 ลักษณะของแบบฝึกที่ดี
   - 5.4 ขั้นตอนในการใช้แบบฝึกประกอบการสอน
   - 5.5 ประโยชน์ของแบบฝึก
   - 5.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

ความหมาย American Association on Mental Retardation (AAMR) ภาวะบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง เด็กที่มีภาวะจำกัดในการปฏิบัติงาน และแสดงลักษณะมีความสามารถทางสติปัญญาต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (IQ = 70-75 หรือต่ำกว่า) ปรากฏร่วมกับมีความจำกัดทางด้านการปรับตัวอย่างน้อย 2 ทักษะ จาก 10 ทักษะ คือ ทักษะการสื่อความหมาย การดูแลตนเอง การดำรงชีวิตในบ้าน ทักษะทางสังคม ทักษะการใช้สาธารณสมบัติ การควบคุมตนเอง สุขอนามัยและความปลอดภัย การเรียนวิชาการเพื่อชีวิตประจำวัน การใช้เวลาว่าง และการทำงาน ทั้งนี้ต้องมีภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาเกิดขึ้นก่อนอายุ 18 ปี (Luckasson and others. 1992 : 5)

ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาของ American Psychiatric Association ประกอบด้วยลักษณะที่สำคัญร่วมกัน 3 ประการ คือ

1. มีความสามารถทางสติปัญญาต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อทดสอบเชาวน์ปัญญาเป็นรายบุคคลระดับสติปัญญา (IQ) ประมาณ 70 หรือต่ำกว่านั้น (แต่สำหรับวัยทารกจะใช้การตัดสินทางคลินิคเท่านั้น)

2. ความสามารถในการปรับตัวในปัจจุบัน (ประสิทธิภาพของบุคคลในการปรับตัวให้สอดคล้องกับความต้องการในชีวิตทั่ว ๆ ไป และพึ่งตนเองได้เช่นเดียวกับคนปกติในวัยเดียวกันตามวัฒนธรรมและชุมชนนั้น) มีปัญหาหรือบกพร่องอย่างน้อย 2 ด้านของทักษะดังต่อไปนี้ : การสื่อความหมาย (Communication) การดูแลตนเอง (Self - Care) การดำรงชีวิตภายในบ้าน (Home Living) ทักษะทางสังคม/การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Social / Interpersonal Skill) ทักษะการใช้สาธารณสมบัติ (Use of Community Resources) การควบคุมตนเอง (Self-Direction) สุขภาพอนามัยและความปลอดภัย (Health and Safety) การเรียนวิชาการเพื่อชีวิตประจำวัน (Academic) การใช้เวลาว่าง (Leisure) และการทำงาน (Work)

3. แสดงอาการก่อนอายุ 18 ปี (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 1994 : 50)

สรุปว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง เด็กที่มีความสามารถทางสติปัญญาต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ และมีปัญหาในด้านทักษะปรับตัวให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตประจำวันอย่างน้อย 2 ทักษะจาก 10 ทักษะ และต้องเกิดขึ้นก่อนอายุ 18 ปี

ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

AAMR (American Association on Mental Retardation) แบ่งระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ตามความหมายใหม่ที่บัญญัติขึ้น โดยแบ่งระดับความรุนแรงตามลักษณะของความต้องการช่วยเหลือและรูปแบบของการให้ความช่วยเหลือ โดยพิจารณาจากความต้องการเกี่ยวกับการบริการช่วยเหลือของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ประเมินแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

1. ต้องการความช่วยเหลือเป็นครั้งคราว (Intermittent)
2. ต้องการความช่วยเหลือตามระยะเวลาที่กำหนด (Limited)
3. ต้องการความช่วยเหลือติดต่อกันตลอดไป (Extensive)
4. ต้องการความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านอย่างทั่วถึงและต้องการมากที่สุด (Pervasive)

รูปแบบการช่วยเหลือเป็นการช่วยเหลือเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการปฏิบัติงานที่ต้องอาศัยการปรับตัว และความสามารถในการอยู่ร่วมกัน การให้ความช่วยเหลืออาจจัดเป็นระยะเวลานานหรือตามความจำเป็นของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่อาจเปลี่ยนแปลงไปตลอดทั้งชีวิตเขา (Luckasson and others. 1992 : 26)

American Psychiatric Association แบ่งระดับความรุนแรงของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาเป็น 4 ระดับตามระดับเชาวน์ปัญญา คือ

1. ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อย (Mild Mental Retardation) มีระดับเชาวน์ปัญญา 50 - 55 ถึง 70
2. ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลาง (Moderate Mental Retardation) มีระดับเชาวน์ปัญญา 35 - 40 ถึง 50 - 55
3. ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรง (Severe Mental Retardation) มีระดับเชาวน์ปัญญา 20 - 25 ถึง 35 - 40
4. ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรงมาก (Profound Mental Retardation) มีระดับเชาวน์ปัญญาต่ำกว่า 20 - 25

ในกรณีที่มีภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาที่ระบุความรุนแรงไม่ได้ ควรใช้เมื่อมีสันนิษฐานอย่างหนักแน่นว่ามีภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา แต่ไม่สามารถทดสอบเชาวน์

ปัญญาตามแบบทดสอบมาตรฐานได้ เนื่องจากบุคคลนั้นมีความบกพร่องมาก หรือไม่ให้ความร่วมมือในการทดสอบ หรือเป็นเด็กวัยทารก (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 1994 : 50)

สรุปว่า การแบ่งระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา สามารถแบ่งตามลักษณะความต้องการการช่วยเหลือ ซึ่งเด็กที่มีระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญาน้อย ต้องการความช่วยเหลือเป็นครั้งคราว แต่เด็กที่มีระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรง ต้องการความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้าน

ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีลักษณะดังนี้

1. ด้านสติปัญญา เป็นด้านที่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาแตกต่างจากเด็กปกติมากที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ การวินิจฉัยด้านสติปัญญามักเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้ช้ากว่าเด็กปกติ ซึ่งจะพบลักษณะเหล่านี้เมื่อเด็กเข้าโรงเรียนและเริ่มเรียนวิชาการ ดังนี้

1.1 อัตราเร็วของการเรียนรู้ (Rate of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาใช้เวลาในการเรียนรู้มากกว่าเด็กปกติ

1.2 ระดับการเรียนรู้ (Level of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามักมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนวิชาการ คือ เรียนได้ในระดับต่ำกว่าเด็กปกติ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาอาจพัฒนาการเรียนรู้ได้ดีในวิชาพลศึกษา เครื่องจักรกลหรือในด้านศิลปะ เป็นต้น

1.3 อัตราเร็วของการลืม (Rate of Forgetting) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีแนวโน้มที่จะลืมสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วเร็วกว่าเด็กปกติ หากเด็กไม่มีโอกาสได้ฝึกฝนสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว การฝึกฝนในลักษณะซ้ำ ๆ บ่อย ๆ และให้พักเป็นระยะ ๆ จะช่วยทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถจำข้อมูลที่เรียนไปแล้วได้ดีขึ้น

1.4 การถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีปัญหาความยากลำบากในการถ่ายโยงการเรียนรู้จากสถานการณ์หนึ่งไปยังอีกสถานการณ์หนึ่ง ทักษะหรือความคิดรวบยอดที่กำลังเรียนอยู่ เด็กสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ขณะเรียนได้ดี แต่ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เลยในสถานการณ์ที่แตกต่างจากสถานการณ์เดิมเล็กน้อยหรือแตกต่างโดยสิ้นเชิง

1.5 การเรียนรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรม นามธรรม (Concrete Versus Abstract Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถจะเรียนรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรมชัดเจนตรงไปตรงมาได้ดีกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม

1.6 Incidental Learning เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในขณะที่เรียนรู้จะสนใจเฉพาะ main idea แต่ไม่สามารถเก็บข้อมูลที่เรียนรู้ส่วนอื่น ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ ในขณะที่เด็กปกติสามารถทำได้

1.7 รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Set) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องใช้เวลานานมากกว่าเด็กปกติในการที่จะพัฒนา Learning Set ซึ่งคือกระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีระบบจะใช้วิธีแก้ไขเป็นขั้นตอนไปจนประสบความสำเร็จ เมื่อประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาบ่อย ๆ แล้วมนุษย์จะพัฒนารูปแบบการแก้ปัญหาของตนเอง ซึ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีปัญหาความยากลำบากมาก แต่ถ้าให้เด็กได้เรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีระบบได้แล้ว ก็สามารถทำได้เช่นเดียวกับเด็กปกติ

2. ภาษาและการสื่อสาร เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะเรียนรู้ภาษาได้ช้ากว่าเด็กปกติ วิชาการอื่น ๆ ที่ต้องอาศัยภาษาในการเรียนรู้ เช่น คณิตศาสตร์ สังคม เป็นต้น ทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีปัญหาในการเรียนสูงมาก ดังนั้นจึงควรให้ความสำคัญและรับบริการกระตุ้นพัฒนาการโดยเฉพาะทางภาษาจากนักวิชาการ

3. ทักษะทางสังคม เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะต้องต่อสู้แข่งขันในการดำรงชีวิตกับผู้อื่น ทักษะทางสังคมจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเมื่อต้องอยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างไปจากที่เคยชิน เด็กจะมีปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะกลัว วิตกกังวล หรือพฤติกรรมก่อกวนสังคม ดังนั้นโปรแกรมการเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับทักษะทางสังคมจึงต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบและเป็นระบบ โดยเฉพาะพฤติกรรมการปรับตัว (Adaptive Behavior) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

4. ทักษะกลไกกล้ามเนื้อ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อย จะมีความแตกต่างของพัฒนาการด้านร่างกายและความสามารถทางทักษะกลไกกล้ามเนื้อกับเด็กปกติมีน้อยมาก ดังนั้นพัฒนาการด้านนี้หากมีลักษณะล่าช้าหรือมีความบกพร่องจะส่งผลให้พัฒนาการโดยรวมของเด็กมีความล่าช้าไปด้วย แต่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และการวินิจฉัยเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มิได้ขึ้นอยู่กับความผิดปกติหรือล่าช้าทางพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งเป็นเกณฑ์

สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ที่อยู่ในช่วงวัยเด็กเล็ก จะมีลักษณะและพฤติกรรมต่างจากเด็กปกติทั่วไป คือ มีความจำกัดทางด้านความสามารถทางสติปัญญาการเรียนรู้ การพูดและการใช้ภาษา ซึ่งเป็นลักษณะของความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา แต่โดยรวมเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีความคล้ายคลึงกับเด็กปกติมากกว่าความแตกต่างจากเด็กปกติ ความแตกต่างจากเด็กปกติสังเกต

ได้ยาก แต่เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยเรียน เริ่มเรียนทักษะวิชาการ ซึ่งจะแสดงลักษณะความต้องการพิเศษให้เห็นเด่นชัดขึ้น (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2540 : 5 - 8)

สรุปว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีลักษณะความจำกัดในการเรียนวิชาการต่าง ๆ มีปัญหาในการถ่ายโยงความรู้ มีความสามารถในการเรียนรู้น้อยกว่าเด็กปกติ ผลการเรียนต่ำ ความจำไม่ดี สมาธิสั้น ขาดความมั่นใจในตนเอง มีลักษณะทางภาษาพูดไม่ชัด รู้คำศัพท์จำกัด เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกายและความสามารถทางทักษะกลไกกล้ามเนื้อแตกต่างจากเด็กปกติบ้างเล็กน้อย

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งหวังปลูกฝังให้เด็กมีคุณลักษณะนิสัย มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ อ่านออกเขียนได้และมีทักษะการคิดคำนวณเบื้องต้นที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน สามารถช่วยเหลือตนเองดูแลรักษาสุขภาพอนามัยของตนเอง ตลอดจนสามารถทำงานและปรับตัวให้เข้ากับคนปกติได้อย่างมีความสุข เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ที่ไม่สามารถเรียนวิชาการต่าง ๆ ได้เท่าเทียมกับเด็กปกติ จึงจำเป็นที่ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจผู้เรียนและจัดการเรียนการสอนให้ถูกต้องเหมาะสมกับผู้เรียน โดยการปรับหลักสูตรจากเด็กปกติทั่ว ๆ ไป ให้สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการพิเศษของผู้เรียน เพื่อพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพและดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 13)

หลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาควรครอบคลุมเนื้อหา 4 หมวด คือ

หมวดที่ 1 ความพร้อมและเนื้อหาที่จำเป็น

หมวดที่ 2 การสื่อสาร (การติดต่อผู้อื่น) ภาษาและพัฒนาการทางความคิด ความจำ

หมวดที่ 3 ทักษะในทางสังคม การดำรงชีวิต นันทนาการและการพัฒนาบุคลิกลักษณะ

หมวดที่ 4 พื้นฐานทางด้านการเงินและอาชีพ

เนื้อหาที่กำหนดไว้นี้เป็นขอบข่ายกว้าง ๆ เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้มีความต้องการแตกต่างกันและชุมชนแต่ละแห่งสามารถสนองความต้องการของเด็กได้ในลักษณะที่แตกต่างกัน ดังนั้นหลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาประเภทนี้อาจมีรายละเอียดแตกต่างกันไป หลักสูตรในแต่ละระดับควรเน้นในสิ่งต่อไปนี้

1. ระดับก่อนวัยเรียน หลักสูตรในระดับนี้ควรเน้นความพร้อมของเด็กทั้งในด้านความคิด ความจำ ร่างกาย อารมณ์และสังคมของเด็ก ความพร้อมของเด็กเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนระดับประถมศึกษา การพัฒนาทักษะของเด็กในระดับนี้ควรเน้นทักษะที่จำเป็นที่จะช่วยให้

เด็กมีความพร้อมในการเรียน เช่น การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่ การฝึกให้เด็กมีความสนใจในบทเรียนนานขึ้น การฝึกความคิดความจำ ฝึกภาษา ฝึกพูด เป็นต้น

2. ระดับประถมศึกษา หลักสูตรในระดับนี้ควรเน้นเกี่ยวกับการอ่านคณิตศาสตร์และภาษา ส่วนวิชาวิทยาศาสตร์และสังคมศึกษานั้นมีความสำคัญรองลงไป แต่นักการศึกษายังถกเถียงกันอยู่และยังหาข้อยุติไม่ได้ว่าควรให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาประเภทนี้เรียนวิชาสองหมวดหลังนี้หรือไม่ แต่สิ่งที่นักวิชาการเห็นพ้องต้องกันคือ หากบรรจุเนื้อหาสองหมวดหลังนี้ลงในหลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรปรับปรุงเนื้อหาให้แตกต่างไปจากหลักสูตรสำหรับเด็กปกติ ตลอดจนเอกสารการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจ และความสามารถของเด็ก ส่วนเนื้อหาด้านวิชาดนตรีและศิลปะนั้นก็ควรจัดให้เหมาะสมกับเด็กประเภทนี้ เช่นกัน

3. ระดับมัธยมศึกษา หลักสูตรในระดับมัธยมศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่แตกต่างไปจากหลักสูตรในสมัยก่อนมาก กล่าวคือ การจัดหลักสูตรในระดับนี้เป็นความต้องการและความสามารถของเด็กเป็นสำคัญ หากเด็กมีความสามารถในการเรียน เด็กควรได้รับการส่งเสริมให้เรียนวิชาที่เหมาะสม หากเด็กไม่มีความพร้อมที่จะเรียนในหลักสูตรที่เน้นวิชาการควรให้เด็กเรียนในด้านอาชีพและฝึกทักษะที่ จำเป็นในการดำรงชีวิต จุดประสงค์สำคัญในการให้การศึกษาแก่เด็กระดับนี้ เพื่อเตรียมเด็กให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้ตามสภาพของสิ่งแวดล้อมและสังคมในท้องถิ่นของเด็ก เพื่อให้เด็กสามารถดำรงชีพในสังคมได้ ควรฝึกให้เด็กมีทักษะในด้านต่อไปนี้คือ ทักษะทางด้านการงาน และอาชีพ การครองเรือน นันทนาการ การดูแลสุขภาพและการดำรงชีวิตในชุมชน (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 38 - 40)

สรุป การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตนเองให้มีความพร้อมที่จะใช้ชีวิตอยู่ร่วมในสังคมได้อย่างปกติสุข โดยไม่เป็นภาระแก่ครอบครัวและสังคมที่ตนอาศัยอยู่ หลักสูตรในแต่ละระดับจะจัดแตกต่างกันออกไป ตามความต้องการของเด็กในลักษณะที่แตกต่างกัน เด็กในระดับก่อนวัยเรียนเน้นการเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เด็กในระดับประถมศึกษา เน้นให้เด็กมีความรู้ความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ และมีความสามารถในการคิดคำนวณเบื้องต้น ส่วนเด็กในระดับมัธยมศึกษาเน้นฝึกทักษะตามความต้องการและความสามารถของเด็ก เด็กที่มีความสามารถในการเรียนจะได้รับการส่งเสริมให้เรียนวิชาที่เหมาะสม ส่วนเด็กที่ไม่สามารถเรียนต่อได้ จะได้รับการฝึกทักษะในด้านอาชีพ และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวัน

หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้

การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ จำเป็นต้องมีวิธีสอนที่แตกต่างกันไปจากการสอนปกติ เพื่อสนองความต้องการพิเศษของเด็กเหล่านี้ ซึ่งมีหลักการสอน ดังนี้

1. ครูต้องคำนึงถึงความพร้อมทางการเรียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพราะเด็กมีความพร้อมช้ากว่าเด็กปกติ ก่อนทำการสอนสิ่งใดครูจะต้องเตรียมความพร้อมก่อนนาน ๆ เมื่อเด็กมีความพร้อมแล้วครูจึงทำการสอนวิชานั้น ๆ

2. สอนตามความสามารถและความต้องการของเด็กแต่ละคนโดยจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพและลักษณะของเด็กคนนั้น

3. สอนตามระดับสติปัญญา เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีระดับสติปัญญาต่ำกว่าเด็กทั่วไปที่มีอายุเท่ากัน

4. ยอมรับความสามารถและพยายามส่งเสริมความสามารถของเด็กอย่าตามใจคอยช่วยเหลือหรือลงโทษทั้งทางกายและวาจามากเกินไป

5. พยายามฝึกให้เด็กช่วยตัวเองให้มากที่สุด จะเป็นการช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น ทำให้เด็กรู้สึกภูมิใจในคุณค่าของตน และแบ่งเบาภาระจากผู้เลี้ยงดู

6. สอนตามการวิเคราะห์งาน (Task Analysis) โดยการแบ่งงานเป็นขั้นตอนย่อย ๆ หลาย ๆ ขั้นเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก เพื่อไม่ให้เด็กสับสน ให้เด็กประสบความสำเร็จในงาน ซึ่งเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่เด็ก

7. ใช้หลักการสอนแบบ 3 R's คือ

7.1 Repetition คือ การสอนซ้ำและใช้เวลาสอนมากกว่าเด็กปกติ ใช้วิธีสอนหลาย ๆ วิธีในเนื้อหาเดิม

7.2 Relaxation คือ การสอนแบบไม่ตึงเครียด ไม่สอนเนื้อหาวิชาเดียวนานเกิน 15 นาที ควรเปลี่ยนกิจกรรมการสอนวิชาการเป็นการเล่น ร้องเพลง ดนตรี เล่านิทาน หรือให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง

7.3 Routine คือ การสอนให้เป็นกิจวัตรประจำวัน เป็นกิจกรรมที่จะต้องทำเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน

8. สอนโดยการแบ่งหมู่ตามตารางสอน สามารถทำได้ดีในกรณีที่เด็กมีระดับสติปัญญาใกล้เคียงกัน

9. เมื่อฝึกเด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ต้องพยายามแทรกการฝึกหลายด้าน

10. ต้องช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กทุกคนจะเรียนได้ดีถ้าเขามีความรู้สึกประสบความสำเร็จ

11. สอนทีละขั้นจากสิ่งใกล้ตัวไปหาสิ่งไกลตัว หรือจากง่ายไปหายากเพื่อไม่ให้เด็กสับสน งานบางอย่างที่เด็กปกติในวัยเดียวกันเห็นว่าง่าย แต่เด็กเหล่านี้อาจสับสนไม่เข้าใจ

12. สอนโดยการลงมือปฏิบัติจริง

13. สอนสิ่งที่มีความหมายสำหรับเด็กและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยเฉพาะสิ่งที่เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กเข้าใจยาก ครูต้องพยายามอธิบายโดยใช้คำง่าย ๆ และยกตัวอย่างประกอบ

14. ต้องพยายามจัดการสอนให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีประสบการณ์ใหม่ ๆ เพื่อฝึกให้เด็กคิด

15. สอนโดยใช้ของจริงหรืออุปกรณ์ประกอบทุกครั้ง

16. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องอาศัยแรงจูงใจ การเสริมแรงและมีการประเมินผลความก้าวหน้าของเด็กสม่ำเสมอ

17. มีการประเมินผลความก้าวหน้าของเด็กในทุกด้านอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

18. ครูต้องเชื่อว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถและศักยภาพ ในตนเอง สามารถพัฒนาตนให้เป็นบุคคลที่สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณค่า มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพได้ทุกคน

19. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา นอกจากการสอนด้านวิชาการแล้ว ต้องคำนึงถึงการส่งเสริมพฤติกรรมการปรับตัว ปรับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ภาษา และพัฒนาบุคลิกภาพไปพร้อม ๆ กัน เนื่องจากสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

20. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ต้องพยายามให้เด็กลดการพึ่งพาบุคคลอื่นลง (Step to Independence) สอนทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตและแสวงหาการจ้างงานในอนาคต (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 15 - 16)

สรุป หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ต้องทำการสอนซ้ำ ๆ เป็นประจำ มีการยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับลักษณะของเด็ก บรรยากาศในการเรียนการสอนไม่ตึงเครียด มีการประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ มีการใช้แรงจูงใจและให้การเสริมแรงตลอดเวลา ใช้เวลาในการสอนครั้งละไม่เกิน 15 นาที เนื้อหาที่ใช้สอนควรมีการเรียงลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก และให้โอกาสเด็กลงมือปฏิบัติจริง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้

การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายเป็นรายบุคคล โดยใช้หลักการวิเคราะห์งานและศึกษาผลของการฝึกด้วยแบบฝึกการช่วยเหลือตนเอง ด้านการ

แต่งกายเป็นรายบุคคล โดยใช้หลักการวิเคราะห์งานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ที่มีผลต่อความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง ด้านการแต่งกายของเด็กกลุ่มอาการดาวน์ ระดับปฐมวัย อายุ 6 - 9 ปี ระดับเชาวน์ปัญญา 35 - 68 จำนวน 16 คน พบว่า

1. แบบฝึกการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายเป็นรายบุคคล โดยใช้หลักการวิเคราะห์งาน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยมีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 คือ 89.46/81.36

2. คะแนนความสามารถในการช่วยเหลือตนเองหลังการทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ประภัสสร ปรีเอี่ยม. 2539 : บทคัดย่อ)

การศึกษาความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้เกมฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุระหว่าง 5 - 6 ปี เชาวน์ปัญญา 50 - 70 จำนวน 12 คน พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุระหว่าง 5 - 6 ปี เชาวน์ปัญญา 50 - 70 ปี หลังฝึกด้วยเกมการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก มีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (กรรณิการ์ สุขบท. 2539 : บทคัดย่อ)

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้งมีความสามารถทางการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้งมีความสามารถทางการอ่านแตกต่างกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (บัวแก้ว บัวเย็น. 2538 : 66)

จากงานวิจัยดังกล่าวสรุปว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ สามารถพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้ ถ้าได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมความพร้อมในการอ่าน

ความหมายความพร้อมในการอ่าน

ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง พัฒนาการระดับหนึ่งที่จะช่วยให้อ่านได้ โดยปราศจากอุปสรรคต่าง ๆ พัฒนาการดังกล่าวอาจจะเป็นพัฒนาการอันเนื่องมาจากวุฒิภาวะ (Maturation) หรือจากการเรียนรู้ที่ผ่านมา (Previous Learning) หรือเกิดจากอิทธิพลทั้งสองอย่างประกอบกัน (นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข, ประภาพันธ์ นิลอรุณ และสมศักดิ์ ศรีมาโนชน์. 2522 : 47)

ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง ช่วงเวลาที่เด็กมีความเหมาะสมที่จะเริ่มสอนอ่านได้ (ประเทิน มหาขันธ์. 2530 : 85)

ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง สภาพของเด็กที่มีความคล่องตัวที่จะใช้การผสมผสานของตัวอักษรผสมเป็นคำอ่าน อ่านเป็นประโยคหรือเรื่องราวแล้วได้รับความรู้ เช่น อ่านบัตรคำ ประกอบภาพ อ่านประโยคประกอบภาพ หรืออ่านเรื่องที่มีภาพประกอบ (บันลือ พฤกษวัน. 2532 : 27)

สรุป ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง ความสามารถของเด็กอันเนื่องมาจากวุฒิภาวะหรือจากการเรียนรู้ที่ช่วยให้เด็กสามารถรับการสอนอ่านได้

องค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน

องค์ประกอบความพร้อมในการอ่านประกอบด้วยความสามารถต่อไปนี้

1. ความสามารถในการแยกสิ่งที่ได้ยิน ได้แก่ ความเข้าใจ และความสามารถใช้ภาษาพูดได้ถูกต้อง แยกคำพูดที่แตกต่างกัน สามารถแยกถ้อยคำและออกเสียงได้ถูกต้อง

2. ความสามารถทางสายตา ได้แก่ ความสามารถในการแยกคำที่คล้ายคลึงกัน และมองเห็นความแตกต่างของคำ

3. ความสามารถทางการคิดและจำ ได้แก่ สามารถใช้เหตุผล เข้าใจในเหตุผล รู้จักเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ ให้มีความหมาย เข้าใจความหมายของประโยค และจำรูปร่างของคำได้

4. ความสนใจ ได้แก่ ความสามารถที่จะนั่งฟัง และจับสายตาไปตามสิ่งที่อ่าน เคลื่อนไหวสายตา มีสมาธิในการอ่าน การฟัง และทำตามคำสั่งได้ (ทวี สุรเมธี. 2521 : 8)

องค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน มี 4 ประการ คือ

1. ความสามารถในการพูด (Oral Language)

2. ความรู้พื้นฐาน (Background of Knowledge)

3. ความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของภาพ (Visual Discrimenation)

4. ความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของเสียง (Auditory Discrimenation) (รัตนา ศิริพานิช. 2524 : 2-6)

องค์ประกอบความพร้อมในการอ่านมี 5 ด้าน

1. ความพร้อมทางร่างกาย ได้แก่ ขนาด ส่วนสูง น้ำหนัก ซึ่งแสดงให้เห็นความเจริญเติบโตทางร่างกาย นอกจากนั้นยังรวมถึงการใช้สายตา หู ความคล่องแคล่วในกล้ามเนื้อความสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา

2. ความพร้อมทางสมอง ได้แก่ ความสามารถในการจำ การตีความและแปลความการอธิบายงานที่ตนเองทำ และเรื่องราวของตนและผู้อื่นได้ดี

3. ความพร้อมทางอารมณ์และสังคม ได้แก่ การมีอารมณ์ร่วมสนุกสนาน เล่นร่วมกับเพื่อน รู้จักช่วยเหลือเพื่อน และแบ่งปันของใช้ให้เพื่อน

4. ความพร้อมทางด้านจิตวิทยา ได้แก่ การมีสมาธิในการฟังนิทานหรือเรื่องราว มีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก

5. ความพร้อมทางพื้นฐานประสบการณ์ ได้แก่ การใช้ภาษาพูด การตอบคำถาม ความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว (บันลือ พฤกษะวัน. 2532 : 27)

นอกจากนี้การที่ครูจะสอนเด็กให้อ่านได้นั้น ครูควรจะสังเกตและทดสอบเด็กก่อนว่าเขามีความสามารถเพียงพอที่จะเริ่มต้นเรียนได้หรือยัง เด็กคนใดที่ครูทดสอบแล้วพบว่า เขามีทักษะในการรับรู้ 3 ประการ แสดงว่าเขาน่าจะมีความพร้อมทางการอ่าน ซึ่งทักษะที่ครูควรสนใจ คือ

1. การรับรู้ทางการเห็น (Visual Perception)
2. การรับรู้ทางการได้ยิน (Auditory Perception)
3. ความสัมพันธ์ทางการได้เห็นกับการได้ยิน (Visual-Auditory Association)ฃ

(ศรีสมร กสิวัฒน์. 2541 : 1)

จะเห็นว่าความพร้อมในการอ่าน มีองค์ประกอบที่สำคัญหลายประการ เช่น ความสามารถในการแยกความแตกต่างของภาพและเสียง ความสามารถในการจำ การรู้จักเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ ให้มีความหมาย การมีความสามารถในการพูด การตอบคำถามความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว และมีความสนใจ มีสมาธิในการอ่าน และทำตามคำสั่งได้ ดังนั้นการที่ครูจะดูว่าเด็กมีความพร้อมในการอ่านหรือไม่ ครูควรคำนึงถึงองค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน เพราะองค์ประกอบของความพร้อมในการอ่านจะเป็นวิธีที่ทำให้ครูผู้สอนรู้ถึงความพร้อมในการอ่านของเด็กแต่ละคน และสามารถส่งเสริมหรือปรับปรุงแก้ไขเด็ก ในกรณีที่เด็กไม่พร้อมครูจะได้สามารถจัดกิจกรรมเสริมทักษะเตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

การเตรียมความพร้อมในการอ่าน

การเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กก่อนวัยเรียน ควรเป็นการปูพื้นฐานในการอ่านให้กับเด็ก เพราะเด็กก่อนวัยเรียนไม่ใช่วัยที่จะสามารถอ่านหนังสือได้ (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 3)

การเตรียมความพร้อมในการอ่านมีแนวทางในการปฏิบัติ ดังนี้

1. สนทนากับเด็กและจัดกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กสามารถบอกชื่อสี ชื่อวันในสัปดาห์ คำตรงข้าม คำบุพบท เช่น ใต้ บน ล่าง

2. ครูเล่านิทาน หรืออ่านเรื่องจากหนังสือให้ฟัง เพื่อฝึกความสามารถในการฟังของเด็กและเพิ่มความรู้ในคำศัพท์ใหม่ ๆ

3. ให้เด็กเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเองและสิ่งที่ได้พบเห็นหรือนึกคิด

4. จัดทำเกมการศึกษาที่จะฝึกให้เด็กเห็นความแตกต่าง เช่น เกมจับคู่ เกมเก้าอี้ดนตรี

5. ฝึกให้เด็กสังเกตความแตกต่างของเสียง

6. จัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการพูดและการฟังของเด็ก เช่น ละครหุ่น การแสดงต่าง ๆ (ประหยัด ทองมาก. 2527 : 23)

การเตรียมความพร้อมในการอ่านสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะทางสมองของเด็กเป็นสำคัญ นั่นคือจัดประสบการณ์ด้านความพร้อมให้สอดคล้องกับอายุสมองของเด็ก

การเตรียมความพร้อมในการอ่านสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญากระทำได้ดังนี้

1. นำไปศึกษานอกสถานที่ ภายในบริเวณโรงเรียน หรือสถานที่อยู่ใกล้โรงเรียน เพื่อเพิ่มประสบการณ์ทางภาษาแก่เด็ก

2. เก็บสะสมสิ่งของต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ใบไม้ หรือแมลง เป็นต้น พร้อมมีชื่อกำกับไว้ใต้ภาพ เพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับตัวอักษรหรือคำที่อยู่ใต้ภาพ

3. จัดมุมแสดงหนังสือในห้องเรียน

4. ฝึกให้เด็กฟังและอ่านนิทานง่าย ๆ

5. จับคู่ระหว่างคำกับภาพ หรือจัดทำสมุดภาพ หาภาพที่กำหนดจากสมุดภาพ

6. เล่นเกมเกี่ยวกับจำนวน สี คำ ประโยค หรือเกมทางภาษา เช่น นำคำมาต่อกัน

7. มอบหมายงานจัดตกแต่งห้อง ดูแลความเป็นระเบียบเรียบร้อยในห้องเรียน

8. ประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 45-46)

ดังนั้นการเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กควรเป็นการจัดประสบการณ์และฝึกฝนให้เด็กมีความสามารถในด้านต่าง ๆ เบื้องต้นก่อนที่จะสอนอ่าน การเตรียมความพร้อมในการอ่านเพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการอ่านนั้น ครูควรเน้นกิจกรรมฝึกการสังเกตความแตกต่างของภาพและเสียง การฝึกการจับคู่ระหว่างคำกับภาพ ควรฝึกให้เด็กรู้จักความหมายของตัวอักษรและคำต่าง ๆ ตลอดจนจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการพูดและฟังให้กับเด็ก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่าน

การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล ซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านมาก และได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านน้อย พบว่านักเรียนชั้นอนุบาล ซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านมาก จะมีความพร้อมในการอ่านภาษาไทยสูงกว่านักเรียนชั้นอนุบาล ซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุนีย์ ทองสิริประภา. 2534 : บทคัดย่อ)

การศึกษาความสัมพันธ์อายุ เพศ และความรู้ความเข้าใจที่มีต่อความพร้อมในการอ่านของเด็กชั้นอนุบาล พบว่า

1. เด็กที่มีอายุมาก จะมีคะแนนความพร้อมในการอ่านสูงกว่าเด็กที่มีอายุน้อยอย่างมีนัยสำคัญ

2. เด็กเพศชายหรือเพศหญิงไม่มีผลต่อคะแนนความพร้อมในการอ่าน

3. เด็กที่มีคะแนนสูงในด้านการได้ยิน การมองเห็น ภาษา และส่วนประกอบต่าง ๆ จะมีความสัมพันธ์สูงกับความพร้อมในการอ่านอย่างมีนัยสำคัญ (Burstein. 1993 : 381)

การศึกษาผลของพ่อแม่ที่อ่านหนังสือให้เด็กฟังต่อทักษะความพร้อมในการอ่านของเด็กปฐมวัย พบว่าพ่อแม่ที่อ่านหนังสือให้เด็กฟังบ่อย ๆ ดัง ๆ และตลอดเวลา จะมีผลทำให้เด็กมีความพร้อมในการอ่านเพิ่มมากขึ้น (Phalen. 1994 : 1265)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ

การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียนหรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้วหลังจากที่ได้ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่งก็คือ ความคงทนในการจำและในการประเมินผลของการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นแล้วหรือยัง หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงไปมากน้อยเพียงใด ถ้าเราประเมินผลทันทีที่ผู้เรียนทำสิ่งที่เราต้องการได้สำเร็จ ผลที่ได้ก็คือผลของการเรียนรู้แต่ถ้าเราคอยให้เวลาล่วงเลยไประยะหนึ่ง อาจเป็น 2 นาที 5 นาที หรือหลาย ๆ วัน ค่อยประเมินผลการเปลี่ยนแปลงที่ได้ก็คือผลของการเรียนรู้และความทนในการจำ (Adams. 1967 : 9)

การจำจะมีส่วนช่วยให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จได้อย่างรวดเร็วและเรียนรู้ได้ดี ดังนั้นการที่ผู้เรียนมาได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำ ดังนี้

1. การจูงใจ (Motivation : Phase) เป็นการชักจูงให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้

2. ทำความเข้าใจ (Apprehending Phase) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า

3. การเรียนรู้ปรุงแต่งสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ (Acquistion) ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น

4. ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความจำ (Retention) ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนที่เป็นความจำเป็นช่วงเวลาหนึ่ง

5. การรื้อฟื้น (Recall) ขั้นนี้เป็นการนำเอาสิ่งที่เรียนไปแล้ว และเก็บเอาไว้นั้นออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้

6. การสรุปหลักการ (Generalization) ขั้นนี้เป็นความสามารถใช้สิ่งที่เรียนรู้แล้วประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบ

7. การลงมือปฏิบัติ (Performance) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้

8. การสร้างผลย้อนกลับ (Feedback) ขั้นนี้ผู้เรียนได้รับทราบผลการเรียนรู้ (Gagne. 1974 : 27-46)

นอกจากนี้ระบบการจำยังแบ่งออกเป็น 3 ระบบ คือ

1. ระบบความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัสหลังจากการเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง

2. ระบบความจำระยะสั้น (Short-Term Momory) เขียนย่อว่า STM เป็นความจำชั่วคราวที่เกิดขึ้นหลังจากการรับรู้แล้ว เป็นความจำอยู่ในระยะเวลาสั้น ๆ ที่เราตั้งใจทำหรือมีใจจดจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อเราไม่ใส่ใจแล้วความจำนั้นจะเลือนหายไปได้โดยง่าย

3. ความจำระยะยาว (Long-Term Momory) เขียนย่อว่า LTM เป็นความจำที่มีความคงทนถาวรกว่า STM ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้เนิ่นนานเพียงใด เมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้น ๆ จะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง (กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. 2528 : 239-242)

ความจำระยะยาวเป็นความจำที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่คนรู้สึก เป็นการตีความซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

สถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ

การที่ช่วยให้เกิดความจำระยะยาวได้ดีขึ้นนั้น ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. การจัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningfulness) เป็นการจัดบทเรียนให้เป็นระเบียบ เป็นหมวดเป็นหมู่ เกิดความหมายต่อผู้เรียน การจัดให้บทเรียนมีความหมาย ซึ่งอาจทำได้ดังนี้

1.1 การสร้างสื่อสัมพันธ์ (Mediation) เป็นวิธีการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายเพื่อช่วยให้การจำบทเรียนที่ขาดความหมาย

1.2 การจัดเป็นระบบไว้ล่วงหน้า (Advance Organization) เป็นการสรุปโครงสร้างหรือกระบวนการที่เกี่ยวกับบทเรียนให้นักเรียนทราบก่อนการเรียนรู้เนื้อหาวิชาในตอนนั้น ๆ

1.3 การจัดเป็นลำดับขั้น (Hierarchical Structure) เป็นการจัดบทเรียนให้เรียงลำดับตามขั้นตอน การเรียนรู้ในลำดับขั้นต่ำกว่าจะเป็นพื้นฐานให้เรียนรู้ขั้นตอนที่สูงขึ้นไปเป็นลำดับไป

1.4 การจัดเข้าเป็นหมวดหมู่ (Organization) เป็นการแยกประเภทของสิ่งของที่ต้องการให้จำให้เป็นหมวดหมู่

2. การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) วิธีการที่ช่วยให้ความจำระยะยาวดีขึ้นอีกประการหนึ่ง ได้แก่ จัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับบทเรียนนั้นมากขึ้น ทั้งในระหว่างการเรียนการสอนและภายหลังการเรียนการสอนแล้ว การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้อาจทำได้ดังนี้

2.1 การนึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่กำลังฝึกฝนอยู่ (Recall During Practices) ซึ่งหมายถึงการทบทวนบทเรียนภายหลังที่อ่านจบไปแต่ละครั้ง

2.2 การเรียนเพิ่มขึ้น (Overlearning) หมายถึง การเรียนภายหลังจากที่จำบทเรียนนั้นได้แล้ว ซึ่งจะเป็นผลให้จำได้แม่นยำและจำได้นานขึ้น

2.3 การทบทวนบทเรียน (Periodic Reviewing) วิธีนี้คล้ายคลึงกับการนึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่ฝึกฝน เพราะการนึกถึงก็เป็นการทบทวนเหมือนกัน

2.4 การจำอย่างมีหลักเกณฑ์ (Logical Memory) โดยการจัดคำต่าง ๆ ให้เป็นระเบียบ เป็นหมวดเป็นหมู่ ก็จะจำได้ง่ายยิ่งขึ้น

2.5 การท่องจำ (Recitation) เป็นการท่องบทเรียนดัง ๆ เพื่อช่วยความจำ

2.6 การใช้จินตนาการ (Imagery) เป็นการสร้างจินตนาการ (เอนกกุล กวีแสง. 2522 : 161-172)

ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ

ระยะเวลาเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับความคงทนในการจำ ฉะนั้นการที่เราจะช่วยเสริมความจำ หรือทดสอบว่าหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งไปแล้วนั้น ผู้เรียนจะยังสามารถคงความจำในการเรียนรู้ไว้ได้นานเท่าใด ดังนั้นการวัดความคงทนในการจำจึงต้องมีระยะเวลาที่เหมาะสม การศึกษาทบทวนสิ่งที่จำเป็นอยู่แล้วซ้ำอีกจะช่วยให้ความจำถาวรมากยิ่งขึ้น และถ้าได้ทบทวนอยู่เสมอแล้ว ช่วงเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำประมาณ 14 วัน หลังจากที่ได้ผ่านการเรียนรู้ไปแล้ว (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 118)

นอกจากนี้ เพื่อก่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่าง ๆ น้อยลง ควรเว้นช่วงเวลาในการสอบซ้ำห่างกันอย่างน้อย 2 สัปดาห์ เพราะความเคยชินในการทำแบบทดสอบจะทำให้ค่าสัมพันธ์ระหว่างคะแนนทั้งสองกลุ่มสูง (กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ . 2528 : 246)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความคงทนในการจำจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพราะการเรียนรู้และการจำมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด รวมทั้งวิธีการสอนที่น่าสนใจ หรือการใช้อุปกรณ์การสอนที่มีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดความประทับใจ ซึ่งจะส่งผลต่อความคงทนในการจำได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำ

การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัย และความคงทนของการเรียนรู้ระหว่างการเรียน โดยใช้เทปโทรทัศน์ การสอนกับเทปโทรทัศน์การสอนแบบโปรแกรม ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เทปโทรทัศน์การสอนแบบโปรแกรมมีผลการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัย และความคงทนของการเรียนรู้ หลังจากการเรียน 2 สัปดาห์ สูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยใช้เทปโทรทัศน์การสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (จิระชัย ปัญญาฤทธิ์. 2529 : 39)

การศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนโปรแกรมสื่อประสมแบบเทปโทรทัศน์ ให้ผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำสูงกว่าการเรียนจากบทเรียนโปรแกรมสื่อประสมแบบชุดการเรียน (ถวัลย์ พรหมนรกิจ. 2531 : 45)

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนด้วยบทเรียนเทปโทรทัศน์แบบภาพชี้นำและเทปโทรทัศน์แบบภาพต่อเนื่อง ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนจากบทเรียนเทปโทรทัศน์แบบภาพชี้นำสูงกว่าผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนจากบทเรียนเทปโทรทัศน์แบบภาพต่อเนื่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สิทธิชัย สุวรรณาวุธ. 2532 : 49)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกัน โดยผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่ได้วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบ (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 13)

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็เล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 38 ; อ้างอิงมาจาก New Standard Encyclopedia. 1969 : G-21)

เกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ กติกา ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีวัตถุประสงค์ในการเล่นและส่งเสริมให้เกิดทักษะด้านต่าง ๆ (กรรณิการ์ สุขบท. 2539 : 28)

สรุป เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกติกา และวิธีการเล่นกำหนดไว้ การเล่นเกมจะช่วยสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับเด็ก นอกจากนี้การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อีกด้วย

จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม

จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม มีดังต่อไปนี้คือ

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อและสายตา
9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา (เบญจา แสงมะลิ. 2522 : 14)

ในการฝึกภาษา ได้มีการนำเกมมาเล่น เพื่อจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว มีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ
2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนับสนุน จะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนทางภาษาและเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนยังอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย
3. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ระบบเสียงของภาษาได้ดี (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 18)

นอกจากนี้ จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมยังเป็นการฝึกให้เด็กคิด รู้จักหาเหตุผล ฝึกการสังเกต และช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 40)

จากจุดมุ่งหมายดังกล่าว การเล่นเกมจึงเป็นวิธีหนึ่งที่นำมาใช้ได้ในการส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถของเด็กในด้านต่าง ๆ ให้ดีขึ้น นอกจากนี้การเล่นเกมยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และช่วยให้เด็กมีความสนใจในการเรียนภาษา ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการเล่นเกมเหมาะจะเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้ในการเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็ก

หลักการนำเกมมาใช้

หลักการนำเกมมาใช้ ควรมีการเลือกเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย มีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก ใช้เวลาในการเล่นเหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็ก และคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุติกร. 2528 : 184-186) ควรมีการคำนึงถึงความยากง่ายของเกมด้วย เพราะถ้าเกมง่ายเกินไปจะทำให้ความสนใจของผู้เล่นน้อยลง ไม่ควรให้เด็กฝึกทักษะซ้ำ ๆ จนเด็กเบื่อการเล่นเกม ควรเริ่มเกมจากง่ายไปหายากและแปลกขึ้น (อุษา กลแกม. 2533 : 22)

นอกจากนี้ในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ควรยึดหลักดังต่อไปนี้

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้น ๆ เป็นอันดับแรก ว่าเราจะใช้สอนอะไร
2. พิจารณาถึงสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม ว่าจำเป็นจะต้องใช้ที่วางมากน้อยเพียงใด เพราะในการเล่นเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหว
3. พิจารณาถึงจำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลดีถ้าใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่หรือเล่นเป็นทีม
4. พิจารณาดูว่าเกมนั้นเป็นการแข่งขันรายบุคคลหรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม
5. อายุหรือวัยของนักเรียน เกมที่ใช้เหมาะสมหรือไม่ ยากไปสำหรับเด็กที่เรากำลังสอนหรือเปล่า
6. ควรเล่นเกมตอนท้ายชั่วโมง เพราะถ้าเล่นตอนต้นชั่วโมงจะเป็นการลำบากที่จะทำให้นักเรียนกลับมาเป็นระเบียบเพื่อที่จะเรียนต่อไปอีก
7. ควรเลือกใช้เกมหลาย ๆ แบบ
8. ควรมีการกะเวลาในการเล่นว่าในเกม ๆ หนึ่งจะใช้เวลาประมาณเท่าไร
9. ครูต้องมีการเตรียมตัวหรือวางแผนในการเล่นเกมให้ดี
10. พิจารณาว่าควรให้รางวัลหรือไม่ในการเล่นเกม
11. ครูควรสะสมหนังสือเกมต่าง ๆ ที่จะเลือกมาใช้ได้ตามความเหมาะสม
12. อาจดัดแปลงเกมต่าง ๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

(สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 18-19 ; อ้างอิงมาจาก Weed. 1975 : 303-305)

ดังนั้นหลักในการนำเกมมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอน ครูควรต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบถ้วน เช่น จัดเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วัยของเด็ก เวลา และมีความปลอดภัย โดยจัดเกมจากง่ายไปหาเกมยากขึ้นตามลำดับ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดผลต่าง ๆ ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

ประเภทของเกม

เกมแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากมายนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องส่งเสียงดัง

2. Active Games หมายึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า นักเรียนอาจจะต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ข้าง บางครั้งอาจจะต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง (บำรุง โตรัตน์. 2524 : 148)

เกมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับ ส่วนใหญ่แบ่งได้ดังนี้คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมประกอบหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวว่องไว

3. เกมเสริมทักษะการเรียน เป็นเกมอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมายจำนวนผู้เล่นมีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมเสริมทักษะการเรียนส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาท (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุติกร. 2528 : 226-236)

นอกจากนี้เกมยังแบ่งออกเป็นอีก 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกกระทำ (Manipulative Games) คือการที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา เช่น การเย็บบัตรภาพ ร้อยลูกปัด ติดรังดุม เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ซึ่งเด็กจะต้องคิดหาเหตุผลจากการเล่นเกมของเด็ก เช่น การจับคู่ภาพเหมือน ภาพตัดต่อ เป็นต้น

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเกมพลศึกษามีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกการบริหารประจำวันง่าย ๆ เช่น เกมทำตามผู้นำ เกมไล่จับ เป็นต้น

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

5. เกมทายบัตร (Card Games) จะช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือนความต่าง ความจำและเสริมทักษะอื่น ๆ

6. เกมพิเศษ (Special Games) ครูอาจจะจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น การล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 37)

จะเห็นว่าเกมมีการแบ่งออกเป็นหลายประเภทด้วยกัน เช่น เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมที่ไม่ต้องเคลื่อนไหวร่างกายมากนัก เกมที่สร้างความสนุกสนาน เกมการฝึกทักษะต่าง ๆ และเกมที่ใช้ในการเสริมทักษะการเรียน ซึ่งเกมในแต่ละประเภทจะมีลักษณะรูปแบบของวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งที่ประกอบการเล่นแตกต่างกันออกไป ดังนั้นการที่จะนำเกมประเภทใดมาใช้ในการเรียนการสอนครูควรต้องพิจารณาความเหมาะสมของลักษณะของเกมด้วย เช่น เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายจะเน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความคล่องตัว เกมที่สร้างความสนุกสนานจะเน้นความเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด เกมการฝึกทักษะจะเน้นการฝึกเพื่อให้เด็กเกิดความชำนาญในด้านต่าง ๆ ที่ฝึก ส่วนเกมเสริมทักษะการเรียนจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย ซึ่งส่วนมากมักจะเป็นเกมที่เล่นในร่ม

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน ควรมีลำดับขั้นดังต่อไปนี้

1. ขั้นเลือกและเตรียมเกม ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนให้ตรงจุดมุ่งหมายที่จะใช้ ศึกษาวิธีการเล่นเกม เตรียมอุปกรณ์การเล่นไว้ให้พร้อม

2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือเป็นกลุ่ม ถ้าเป็นกลุ่มต้องแบ่งกลุ่มให้เหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

3. ขั้นดำเนินกิจกรรม อธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าใจในวิธีการกติกาก่อน แล้วให้ทดลองเล่นก่อนการเล่นจริง

4. ขั้นวิเคราะห์และประเมินผล นำผลจากการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนำผลไปอภิปรายและค้นคว้าเพิ่มเติม ให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน

5. ขั้นสรุปผล ครูผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปผล หาข้อยุติที่ถูกต้อง ย้ำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง (วิมล ร่วมสุข. 2522 : 68-69)

นอกจากนี้ยังมีการเสนอแนะลำดับขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนว่าควรมีลำดับขั้นดังนี้คือ

1. บอกชื่อเกมว่าจะเล่นเกมอะไร
2. จัดรูปแบบในการเล่น เช่น ทำเป็นวงกลม หรือทำเป็นแถวให้ชัดเจน
3. อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา และการตัดสินให้ชัดเจน

4. แสดงให้ดูก่อนการเริ่มจริง ถ้าเกมไหนยากแก่การเข้าใจ ครูต้องสาธิตการเล่นก่อน

5. สอบถามให้เข้าใจอีกครั้งหลังจากได้แสดงให้ดู

6. เริ่มเล่นตามคำชี้แจง

7. อภิปรายผลสรุปบทเรียน

8. สุขปฏิบัติ (ถานันดร สุวรรณรัตน์. 2530 : 42)

จากขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การที่ครูจะนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน สิ่งแรกครูควรจะต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ ความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนให้ตรงกับจุดมุ่งหมายที่จะใช้ มีการบอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบ ครูเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นเกมให้พร้อม หลังจากนั้นอธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้นักเรียนเข้าใจ เสร็จแล้วให้เริ่มเล่นเกมได้ ในบางเกมที่ค่อนข้างยากครูต้องสาธิตการเล่นให้นักเรียนดูก่อน หลังจากเล่นเกมเสร็จครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง

ลักษณะที่ดีของเกม

ลักษณะที่ดีของเกมควรมีลักษณะต่อไปนี้คือ

1. เกมนั้นต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน

3. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

4. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง

5. ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่นอกห้องเรียน ก็ควรจะเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า

6. ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่าย ๆ แต่ใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้ดี

7. การเล่นนั้น ควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างพอสมควร (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2526 : 4)

นอกจากนี้ลักษณะที่ดีของเกม ควรเป็นเกมที่ตรงหรือสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่วางไว้ มีวิธีการเล่นที่ง่าย ใช้เวลาสั้น เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 43-44)

ดังนั้นในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ครูควรเลือกเกมหรือสร้างเกมที่มีคุณลักษณะการเล่นที่สนุกสนาน เด็กได้เคลื่อนไหว เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีวิธีการเล่นที่ง่าย ใช้เวลาสั้นและชัดเจน ตลอดจนเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

ประโยชน์ของเกม

1. ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

(อัจฉรา ชีวพันธ์. 2526 : 3)

นอกจากนี้การเล่นเกมยังมีประโยชน์ในการใช้เป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น (อุษา กลแกม. 2533 : 18 ; อ้างอิงมาจาก Pinter. 1977 : 710-A) และการสอนแบบใช้เกมจะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าและสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อน เรียนช้า มีพัฒนาการเรียนได้ดีขึ้น (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 42 ; อ้างอิงมาจาก Grambs and others. 1970 : 244-251)

สรุป เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน เพราะนอกจากเด็กจะได้รับความสนุกสนานแล้ว เกมยังช่วยจูงใจให้เด็กแสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง อันเป็นการได้รับประสบการณ์ตรงจนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ และเกมยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมในการรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักหน้าที่ ความรับผิดชอบ ตลอดจนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนให้ดีขึ้นอีกด้วย

จากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม สรุปเกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสม จะนำมาใช้ในการฝึกเพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ชั้นก่อนประถมศึกษาเพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีพฤติกรรมการชอบเล่น ดังนั้นถ้านำเกมซึ่งมีลักษณะเป็นกิจกรรมการเล่นมาฝึกเพื่อใช้สอนให้กับเด็กจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ดีขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพร้านีลวัชระ จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 60 คน แบ่งออก

เป็น 2 กลุ่ม ระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้เกมกับกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : บทคัดย่อ)

การศึกษาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 5-6 ปี จำนวน 6 คน โดยใช้เกมผสมผสานประกอบการสอน พบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมผสมผสาน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (จำปี แดงด้วง. 2538 : บทคัดย่อ)

การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยิน 70 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 4-6 ปี เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี จำนวน 16 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะด้านการเล่นเกมและด้วยการใช้แบบฝึก พบว่าเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและด้วยการใช้แบบฝึกมีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (นาที เกิดอรุณ. 2538 : บทคัดย่อ)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

ความหมายของแบบฝึก

แบบฝึก หมายถึง กิจกรรมสำหรับเด็กที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกว่าต้องการจะให้เกิดทักษะใดตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ในแต่ละแบบฝึกอาจจะมีการฝึกได้หลายแบบเพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซากเบื่อหน่าย และฝึกทักษะอันเดียวกันจนเกิดความแม่นยำอาจทำแบบฝึกในสมุดหรือกระดานดำก็ได้ เพื่อให้สภาพที่แตกต่างกันและต้องมีการประเมินผลทุกครั้งที่มีการทำแบบฝึกเสร็จ เพื่อดูว่าเกิดความชำนาญในทักษะนั้น ๆ เพียงใด (ก่อ สวัสดิพาณิชย์. 2514 : 1-2)

แบบฝึก หมายถึง สื่อประกอบการจัดกิจกรรม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้แนะนำ (วิมลรัตน์ คงภิรมณ์ชื่น. 2530 : 36)

แบบฝึก หมายถึง กิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะใดทักษะหนึ่งตามจุดมุ่งหมายให้เกิดความชำนาญ ซึ่งจะมีการประเมินผลทุกครั้งที่ทำแบบฝึกเสร็จ โดยเป็นการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติด้วยตนเอง (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 32)

สรุปแบบฝึก หมายถึง กิจกรรมที่มีไว้ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้แนะนำ เพื่อช่วยให้เกิดทักษะตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ และจะมีการประเมินผลทุกครั้งที่ทำแบบฝึกเสร็จ

หลักในการสร้างแบบฝึก

ในการสร้างแบบฝึกเพื่อฝึกนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ ให้เกิดความชำนาญ คล่องแคล่ว รวดเร็วและถูกต้อง ครูจะต้องคำนึงถึงหลักในการสร้างแบบฝึกดังนี้

1. สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของเด็กและลำดับขั้นของการเรียน
2. เมื่อมีจุดมุ่งหมายฝึกด้านใดควรจัดเนื้อหาให้ตรงกับความมุ่งหมายนั้น
3. คำนึงถึงความแตกต่างของเด็ก ถ้าสามารถจัดทำแบบฝึกที่แก้ไขข้อบกพร่องที่ตรงจุดของเด็กได้เป็นเรื่องดี
4. ในแบบฝึกต้องมีคำชี้แจงง่าย ๆ สั้น ๆ เพื่อให้เด็กเข้าใจ ถ้าเด็กยังอ่านไม่ได้ ครูต้องชี้แจงด้วยคำพูดที่ใช้ภาษาง่าย ๆ ให้เด็กสามารถทำตามคำสั่งได้
5. แบบฝึกต้องมีความถูกต้องไม่มีข้อผิดพลาด
6. การให้เด็กทำแบบฝึกหัดแต่ละครั้ง ต้องให้เหมาะสมกับเวลาและความสนใจของเด็ก
7. ควรทำแบบฝึกหลาย ๆ แบบเพื่อให้เด็กเรียนรู้ได้กว้างขวางและส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิด
8. กระดาษที่ใช้ทำแบบฝึกจะต้องเหนียวและทนทาน (รัชนี ศรีไพรวรรณ. 2517 : 412-413)

นอกจากนี้ในการสร้างแบบฝึกควรยึดหลักการสร้างต่าง ๆ อีก คือ

1. ก่อนสร้างต้องกำหนดโครงร่างคร่าว ๆ ว่าจะเขียนแบบฝึกเกี่ยวกับอะไร มีวัตถุประสงค์อย่างไร
2. ศึกษางานการอ่านและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำ
3. เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและเนื้อหาให้สอดคล้องกัน
4. แจกแจงวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมออกเป็นกิจกรรมย่อย โดยให้เหมาะสมกับผู้เรียน
5. กำหนดอุปกรณ์ที่จะใช้ในกิจกรรมแต่ละตอนให้เหมาะสมกับแบบฝึก
6. กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในแบบฝึกแต่ละตอนให้เหมาะสม (Butts. 1974 : 85)

ในการสร้างแบบฝึกต้องยึดหลักทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยา ดังนี้

1. กฎของธอร์นไดค์ (Thorndike) เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึก ซึ่งกล่าวว่าสิ่งใดก็ตามที่มีการฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมจะทำให้ผู้ฝึกมีความคล่องตัว และสามารถทำได้ดี ในทางตรงกันข้าม สิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้รับการฝึกหรือทอดทิ้งไปนานแล้วย่อมจะทำได้ไม่ดี

2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรคำนึงว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ และความสนใจแตกต่างกัน ฉะนั้นในการสร้างแบบฝึกจึงต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมคือ ต้องไม่ยากและไม่ง่ายจนเกินไปและควรมีหลาย ๆ รูปแบบ

3. การจูงใจผู้เรียน ควรจัดแบบฝึกจากง่ายไปหายากเพื่อดึงดูดความสนใจนักเรียน ซึ่งจะทำให้เกิดผลสำเร็จในการฝึก และช่วยยั่วยุให้อยากฝึกต่อไป

4. ใช้แบบฝึกสั้น ๆ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย (สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทรัมพรรย์. 2523 : 52-62)

สรุป หลักในการสร้างแบบฝึก ต้องกำหนดจุดประสงค์ที่จะฝึกให้แน่นอนว่าจะฝึกเด็กในเรื่องอะไร แล้วจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ วิธีการฝึกควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถ วัยของเด็กเป็นสำคัญเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่เด็กอย่างเต็มที่ มีการกำหนดอุปกรณ์ที่จะใช้ และกำหนดระยะเวลาที่จะใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมที่ทำในแบบฝึก

ลักษณะของแบบฝึกที่ดี

แบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. แบบฝึกนั้นต้องเป็นส่วนที่เพิ่มเติมหรือเสริมบทเรียนปกติ
2. เป็นเครื่องมือที่เสริมทักษะ แต่ต้องอาศัยการส่งเสริมและความเอาใจใส่จากครูผู้สอนด้วย
3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน
4. วิธีใช้แบบฝึกควรปฏิบัติดังนี้
   4.1 ฝึกทันทีหลังจากเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ
   4.2 ฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง
   4.3 เน้นเฉพาะในเรื่องที่ผิด
5. แบบฝึกจะเป็นเครื่องมือวัดผลในการเรียนหลังจากจบบทเรียนแต่ละครั้ง
6. แบบฝึกควรให้เด็กสามารถเก็บรักษาไว้ใช้เป็นแนวทางทบทวนด้วยตนเองได้
7. แบบฝึกควรมีส่วนช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของเด็กได้
8. แบบฝึกควรจัดขึ้นนอกเหนือบทเรียน เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนอย่างเต็มที่
9. แบบฝึกที่จัดพิมพ์ไว้เรียบร้อยแล้ว จะเป็นการช่วยประหยัดเวลา และแรงงานให้กับครู รวมทั้งค่าใช้จ่าย (Petty. 1963 : 469-472)

นอกจากนี้แบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะต่าง ๆ อีกคือ

1. บทเรียนทุกเรื่องควรให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกมากพอ ก่อนที่จะเรียนในเรื่องต่อไป
2. การฝึกแต่ละครั้งควรฝึกเพียงแบบฝึกเดียว
3. ฝึกโครงสร้างใหม่กับสิ่งที่เรียนรู้แล้ว
4. สิ่งที่ให้ฝึกแต่ละครั้งควรเป็นแบบฝึกแบบอื่น ๆ
5. คำพูดหรือเนื้อหาในแบบฝึกควรเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
6. แบบฝึกควรให้นักเรียนได้ใช้ความคิดด้วย
7. แบบฝึกควรมีหลาย ๆ แบบเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย
8. การฝึกควรฝึกในสิ่งที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (Rivers. 1968 : 98-105)

ในการเรียนภาษาซึ่งเป็นวิชาทักษะ ลักษณะสำคัญของวิชาทักษะก็อยู่ที่การทำแบบฝึกและการทำกิจกรรมซ้ำ ฉะนั้นแบบฝึกที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะได้อย่างชำนาญ คล่องแคล่ว ดังนั้นลักษณะของแบบฝึกทางภาษาที่ดี ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้คือ

1. แบบฝึกควรสร้างขึ้นเพื่อฝึกสิ่งที่จะสอนมิใช่ว่าทดสอบว่านักเรียนเรียนรู้อะไรบ้าง
2. แบบฝึกหนึ่ง ๆ ควรเกี่ยวกับโครงสร้างเฉพาะของสิ่งที่จะสอนเพียงอย่างเดียว
3. สิ่งที่สำคัญที่จะฝึกควรเป็นสิ่งที่นักเรียนพบเห็นอยู่แล้ว
4. ข้อความที่นำมาฝึกในแต่ละแบบฝึกควรสั้น เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความยุ่งยากใจ
5. แต่ละแบบฝึกควรออกเสียงให้มากที่สุด จะเป็นการสร้างนิสัยในการออกเสียงในภาษาที่ดี
6. แต่ละแบบฝึกควรเป็นแบบที่กระตุ้นให้เกิดการตอบสนองที่พึงปรารถนาเท่านั้น
7. ในแบบฝึกที่เกี่ยวกับโครงสร้างของภาษา ไม่ควรใช้คำศัพท์มากนัก
8. โครงสร้างการฝึกควรเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและการฝึกอาจทำเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลหลาย ๆ ครั้ง (สมชัย ไชยกุล. 2526 : 14-15)

จะเห็นได้ว่าลักษณะของแบบฝึกที่ดีนั้น มีความสำคัญต่อการนำไปสร้างแบบฝึกที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งลักษณะของแบบฝึกที่ดีควรสร้างขึ้นเพื่อฝึกสิ่งที่จะสอน และสอดคล้องกับทักษะที่ต้องการฝึก คำพูดหรือเนื้อหาควรเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และเป็นสิ่งที่เด็กพบเห็นอยู่ สิ่งที่ฝึกแต่ละครั้ง ควรเป็นแบบฝึกสั้น ๆ เข้าใจง่าย มีคำชี้แจงในการทำ มีลักษณะดึงดูดความสนใจของเด็กและไม่ใช้เวลาในการทำนานเกินไป

ขั้นตอนในการใช้แบบฝึกประกอบการสอน

ในการใช้แบบฝึกประกอบการสอน จะมีวิธีการทำและเนื้อหาต่าง ๆ กัน จึงควรศึกษาให้เข้าใจโดยละเอียด และปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. การทำแบบฝึก ครูควรอธิบายวิธีการทำให้เข้าใจอย่างชัดเจน ตอนที่เป็นตัวอย่างอาจเขียนเป็นแผนภูมิ หรืออาจเขียนขึ้นบนกระดาน อธิบายและให้ทำพร้อมกัน

2. การอ่านให้นักเรียนฟัง ควรอ่านโดยเว้นระยะให้เหมาะสมไม่เร็วเกินไป และออกเสียงให้ชัดเจน

3. เมื่อตรวจแบบฝึกพบว่านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจและทำผิด ควรให้ทำแบบฝึกอีกครั้ง พร้อมอธิบายเพิ่มเติมให้เข้าใจยิ่งขึ้น (วรี เกี๋ยสกุล. 2530 : 182)

นอกจากนี้ในการทำแบบฝึกครูควรอธิบายพร้อมยกตัวอย่างให้นักเรียนดูก่อน เมื่อนักเรียนเข้าใจดีแล้ว จึงให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกด้วยตนเอง ในการทำแบบฝึกครูควรให้นักเรียนทำแบบฝึกทีละแบบฝึก ในกรณีที่นักเรียนทำแบบฝึกผิด ครูจะอธิบายให้นักเรียนฟังพร้อมยกตัวอย่างให้นักเรียนดูอีกครั้ง เพื่อสร้างความเข้าใจ แล้วให้ทำแบบฝึกที่ผิดใหม่อีกครั้ง (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 105)

จากขั้นตอนในการใช้แบบฝึกประกอบการสอนดังกล่าว จึงสรุปได้ว่าในการใช้แบบฝึกควรมีลำดับขั้นตอนการเรียนการสอนเริ่มจากครูแจกแบบฝึกให้นักเรียนทำทีละแบบฝึก หลังจากนั้นอธิบายการทำแบบฝึกตามคำชี้แจง พร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการทำแบบฝึกแล้ว ครูจึงให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกด้วยตนเอง ถ้านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจและยังทำผิดอยู่ ก็ให้ครูอธิบายและสาธิตการทำแบบฝึกใหม่อีกครั้ง

ประโยชน์ของแบบฝึก

แบบฝึกมีประโยชน์ในการช่วยเพิ่มเติมในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่ถูกจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ ช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้น แต่ต้องอาศัยความเอาใจใส่จากครูด้วย แบบฝึกช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เหมาะกับความสามารถของเด็กจะทำให้เกิดผลดีทางจิตใจ ช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้คงทน เพราะเด็กฝึกทำซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง ในเรื่องที่ตนบกพร่อง แบบฝึกยังใช้เป็นเครื่องมือวัดผลทางการเรียนหลังจากจบบทเรียน แล้วช่วยให้ครูเห็นปัญหาของเด็กอย่างชัดเจน สำหรับตัวเด็กก็สามารถเก็บแบบฝึกไว้ใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนความรู้ได้ นอกจากนี้แบบฝึกยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้ครูและนักเรียนประหยัดเวลา แรงงาน และค่าใช้จ่ายในการฝึกฝนแต่ละครั้ง (ณัฐชยา ฐานัสร. 2537 : 41)

นอกจากนี้แบบฝึกยังมีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาทักษะดังต่อไปนี้

1. เป็นส่วนเพิ่มหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ

2. ช่วยเสริมทักษะทางการใช้ภาษาให้ดีขึ้น แต่จะต้องอาศัยการส่งเสริมและการดูแลเอาใจใส่จากครูด้วย

3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากเด็กมีความสามารถทางภาษาแตกต่างกัน การให้เด็กทำแบบฝึกที่เหมาะสมกับความสามารถของเขา จะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จทางด้านจิตใจมากขึ้น

4. ช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้คงทน โดยกระทำดังนี้

4.1 ฝึกทันทีหลังจากเด็กได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น

4.2 ฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง

4.3 เน้นเฉพาะเรื่องที่ต้องการฝึก

5. แบบฝึกที่ใช้เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจากบทเรียนในแต่ละครั้ง

6. แบบฝึกที่จัดทำขึ้นเป็นรูปเล่ม เด็กสามารถเก็บรักษาไว้ใช้เป็นแนวทางเพื่อทบทวนด้วยตนเองได้ด้วยต่อไป

7. การให้เด็กทำแบบฝึกช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของเด็กได้ชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้ครูดำเนินการปรับปรุงแก้ไขปัญหานั้น ๆ ได้ทันท่วงที

8. แบบฝึกที่จัดขึ้นนอกเหนือจากที่อยู่ในแบบเรียนจะช่วยให้เด็กได้ฝึกอย่างเต็มที่

9. แบบฝึกที่ได้จัดพิมพ์ไว้เรียบร้อยแล้ว จะช่วยให้ครูประหยัดทั้งเวลาและแรงงานในการที่จะต้องเตรียมแบบฝึกอยู่เสมอ ในด้านผู้เรียนก็ไม่ต้องเสียเวลาลอกแบบฝึกจากตำราเรียน ทำให้มีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ มากขึ้น

10. แบบฝึกช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย เพราะการจัดพิมพ์ขึ้นเป็นรูปเล่มที่แน่นอน ย่อมลงทุนต่อกว่าที่จะพิมพ์ลงในกระดาษไขทุกครั้ง และผู้เรียนสามารถบันทึกและมองเห็นความก้าวหน้าของตนเองได้อย่างเป็นระบบ (มาลา ชูเชิด. 2539 : 30 ; อ้างอิงมาจาก Petty. 1968)

จากเอกสารดังกล่าว แบบฝึกมีประโยชน์ในการช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้น แบบฝึกช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาให้คงทนเพราะเด็กฝึกทำซ้ำ ๆ หลายครั้ง แบบฝึกเป็นเครื่องมือวัดผลทางการเรียนหลังจากจบบทเรียนแล้ว ช่วยให้ครูเห็นปัญหาของเด็กได้อย่างชัดเจน ทำให้ครูได้แก้ปัญหาของเด็กได้ทันท่วงที ตัวเด็กก็สามารถเก็บแบบฝึกไว้ใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนความรู้ได้ นอกจากนี้แบบฝึกยังช่วยให้ครูและนักเรียนประหยัดเวลา แรงงาน และค่าใช้จ่ายในการฝึกฝนแต่ละครั้ง ด้วยเหตุนี้แบบฝึกจึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการฝึกความพร้อมในการอ่าน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพราะแบบฝึกช่วยให้เด็กเกิดความจำและมีความชำนาญในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ทั้งนี้เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มักจะมีปัญหาในด้านความจำ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

การศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของเด็กที่เรียนภาษาไทยเพียงภาษาเดียวกับที่เรียนทั้งภาษาไทยและภาษาอาหรับในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยู่เป็นสุข

อนุสรณ์ เขตพระโขนง กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน โดยการใช้แบบฝึกการอ่าน พบว่า เด็กที่เรียนภาษาไทยเพียงภาษาเดียวกับเด็กที่เรียนทั้งภาษาไทยและภาษาอาหรับ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังจากใช้แบบฝึกสูงกว่าการใช้แบบฝึกการอ่าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (มนัส อารีพงษ์. 2530 : บทคัดย่อ)

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การฟังภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดพิชัยมงคล ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมดห้องเรียนละ 30 คน โดยใช้แบบฝึกทักษะการฟังที่สร้างขึ้นกับแบบฝึกทักษะการฟังตามคู่มือครู พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการฟังภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการฟังที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการฟังตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ทรรศยา เทพสิงห์. 2537 : บทคัดย่อ)

การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปลูกจิต เขตปทุมวัน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 90 คน โดยการใช้แบบฝึกหัดรูปภาพฝึกด้านความเข้าใจในการอ่านกับการสอนตามปกติ พบว่าความเข้าใจในการอ่านจากการใช้แบบฝึกหัดรูปภาพฝึกด้านความเข้าใจในการอ่านกับการสอนตามปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (มาลา ชูเชิด. 2539 : บทคัดย่อ)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้ ถ้าได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เกมและแบบฝึกเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมจะนำมาใช้พัฒนาเด็กให้มีความสามารถในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ซึ่งในการเตรียมความพร้อมในการอ่าน สิ่งที่จำเป็นในการเตรียมความพร้อม คือ กิจกรรมที่จะต้องใช้วิธีการต่าง ๆ มาฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการอ่าน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเกิดแนวทางในการจัดกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 8-12 ปี โดยผู้วิจัยสนใจจะศึกษาระหว่างการเตรียมความพร้อมในการอ่านด้วยการใช้เกมกับการใช้แบบฝึก จะมีผลทำให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี มีความพร้อมในการอ่าน และความคงทนในการจำแตกต่างกันอย่างไร

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมสูงขึ้น

2. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกสูงขึ้น

3. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกแตกต่างกัน

4. ความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกแตกต่างกัน

บทที่ 3
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าเรื่องการเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่1ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกมและแบบฝึกได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีลำดับขั้นตอนดำเนินการศึกษาค้นคว้าดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50-70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐานและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน เรียนร่วมอยู่ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี มีระดับสติปัญญา 50-70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐานและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ของโรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ คลองเตย กรุงเทพมหานคร มีนักเรียนทั้งหมดจำนวน 18 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่ายเพื่อแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม จำนวน 8 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก จำนวน 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้ามี 5 ชนิดดังนี้

1. เกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน
2. แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน
3. แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
4. แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก
5. แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือดำเนินการดังนี้

1. เกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยปฏิบัติตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการสร้างเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน

1.2 ดำเนินการสร้างเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ชุด รวม 20 เกม ดังนี้

1.2.1 ชุดเกมการจำแนกภาพ จำนวน 10 เกม ในชุดเกมจำแนกภาพจะไม่บ่งบอกว่าเป็นเกมประเภทใดแต่จะเป็นการนำเกมในประเภทต่างๆมาใช้ให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของเนื้อหาที่จะสอน ซึ่งทั้ง 10 เกมจะประกอบไปด้วย

1. เกมอยู่ไหนเอ่ย เป็นเกมลักษณะฝึกการแยกสิ่งที่ต้องการออกจากกลุ่ม

2. เกมชิ้นส่วนของใคร เป็นเกมลักษณะให้ประกอบชิ้นส่วนต่างๆใส่เข้าที่เดิมได้

3. เกมกลิ้งแล้วมาหยอด เป็นเกมลักษณะให้แยกแยะความแตกต่างของรูปทรง

4. เกมจับคู่ดูดีดี เป็นเกมลักษณะให้จับคู่ชิ้นส่วนที่เหมือนกัน

5. เกมหาฉันให้เจอ เป็นเกมลักษณะหาสิ่งของจำลองที่มีรูปทรงเหมือนบัตรภาพรูปทรงเรขาคณิต

6. เกมรูปภาพเล่นกล เป็นเกมลักษณะให้หยิบภาพที่มีขนาดเท่ากันได้ถูกต้อง

7. เกมฉันอยู่ตรงไหน เป็นเกมลักษณะให้หาภาพมาเรียงลำดับให้ต่อกันได้ถูกต้อง

8. เกมจะอยู่ตรงไหน เป็นเกมลักษณะให้วางภาพในตำแหน่งที่ครูกำหนด

9. เกมต่อหัวต่อหางฉันที เป็นเกมลักษณะให้ต่อภาพที่มีความสัมพันธ์กัน

10. เกมเอาไว้ไหนดี เป็นเกมลักษณะให้เลือกหยิบภาพที่เหมาะสมมาติดกับภาพสถานการณ์ที่ครูกำหนดให้

1.2.2 ชุดเกมการจำแนกเสียง จำนวน 10 เกม ในชุดเกมจำแนกเสียงจะไม่บ่งบอกว่าเป็นเกมประเภทใด แต่จะเป็นการนำเกมในประเภทต่างๆมาใช้ให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของเนื้อหาที่จะสอน ในการจำแนกเสียงทั้ง 10 เกมประกอบไปด้วย

1. เกมเธออยู่ไหน เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนหยิบรูปภาพให้ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

2. เกมเสียงปริศนา เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนบอกความหมายของเสียงที่ได้ยิน

3. เกมเก้าอี้ดนตรี เป็นเกมให้นักเรียนเคลื่อนไหวแล้วปฏิบัติตามกติกาให้ตรงกับเสียงที่ครูกำหนด

4. เกมหาพวก เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนฟังเสียงแล้วหยิบภาพให้ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

5. เกมตีฉันทำไม เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนตีกลองเมื่อได้ยินคู่เสียงที่เหมือนกัน

6. เกมไฟเขียว - ไฟแดง เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนยกธงเขียวและธงแดงได้ถูกต้องตามกติกาที่ครูกำหนด

7. เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนชูบัตรตัวอักษรตามชื่อตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนด

8. เกมรีรีข้าวสาร เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนเลือกบอกคำที่ออกเสียงต้นตรงกับตัวอักษรที่ครูกำหนด

9. เกมเก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนเก็บแผ่นเบี้ยที่เขียนตัวอักษรต่าง ๆได้ถูกต้องตามที่ครูออกเสียงต้นของตัวอักษรนั้น ๆให้นักเรียนฟัง

10. เกมวงศาคณาญาติ เป็นเกมลักษณะให้นักเรียนบอกเสียงสระที่ครูออกเสียงให้ฟังว่าเป็นสระเสียงสั้นหรือสระเสียงยาว

1.3 นำเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้งหมด จำนวน 20 เกม ไปหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้งหมด 20 เกม (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

1.4 แก้ไขปรับปรุงเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.5 นำเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ได้แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนปัญญาวุฒิกร จำนวน 4 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของเกม และจะได้ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมต่อไป

1.6 นำเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง

8 - 12 ปี ของโรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ คลองเตย กรุงเทพมหานคร ที่เป็นกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 จำนวน 8 คนโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเอง

2. แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการสร้างแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน

2.2 ดำเนินการสร้างแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ชุด รวม 20 แบบฝึก ดังนี้

2.2.1 ชุดแบบฝึกการจำแนกภาพ จำนวน 10 แบบฝึก ในแต่ละแบบฝึกจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. แบบฝึกที่ 1 ให้นักเรียนกากบาททับภาพที่เหมือนกับทางซ้ายมือ
2. แบบฝึกที่ 2 ให้นักเรียนกากบาททับภาพที่แตกต่างจากภาพที่ครูกำหนดให้ซ้ายมือ
3. แบบฝึกที่ 3 ให้นักเรียนระบายสีส่วนที่เหมือนกันด้วยสีเดียวกัน
4. แบบฝึกที่ 4 ให้นักเรียนโยงเส้นภาพกับเงาที่เหมือนกัน
5. แบบฝึกที่ 5 ให้นักเรียนระบายสีรูปทรงที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ
6. แบบฝึกที่ 6 ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพที่มีขนาดเท่ากันได้ถูกต้อง
7. แบบฝึกที่ 7 ให้นักเรียนระบายสีทับภาพที่ต่อจากภาพทางซ้ายมือได้ถูกต้อง
8. แบบฝึกที่ 8 ให้นักเรียนกากบาททับภาพที่แสดงตำแหน่งต่าง ๆ
9. แบบฝึกที่ 9 ให้นักเรียนโยงเส้นภาพที่สัมพันธ์กับภาพทางซ้ายมือ
10. แบบฝึกที่ 10 ให้นักเรียนวงกลมภาพที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ที่ครูกำหนด

2.2.2 ชุดแบบฝึกการจำแนกเสียง จำนวน 10 แบบฝึกแต่ละแบบฝึกมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. แบบฝึกที่ 1 ให้นักเรียนกากบาทรูปภาพต่าง ๆที่แทนความหมายตามเสียงที่ได้ยิน
2. แบบฝึกที่ 2 ให้นักเรียนกากบาทเลือกภาพที่ตรงกับเสียง
3. แบบฝึกที่ 3 ให้นักเรียนใส่เครื่องหมายถูกและผิดจำแนกเสียงตามรูปภาพที่ครูกำหนด

4. แบบฝึกที่ 4 ให้นักเรียนวงกลมตัวเลข 1 และ 2 ในการจำแนกประเภทของเสียงต่าง ๆที่ครูกำหนด

5. แบบฝึกที่ 5 ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย / ได้ถูกต้องในกรณีที่ได้ยินเสียงที่เหมือนกัน

6. แบบฝึกที่ 6 ให้นักเรียนวงกลมเลือกเครื่องหมายถูกในกรณีที่ได้ยินเสียงเหมือนกันและให้นักเรียนวงกลมเลือกเครื่องหมายผิดในกรณีที่ได้ยินเสียงที่ไม่เหมือนกัน

7. แบบฝึกที่ 7 ให้นักเรียนวงกลมตัวอักษรตามชื่อตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดให้

8. แบบฝึกที่ 8 ให้นักเรียนวงกลมเลือกคำที่ออกเสียงต้นตรงกับตัวอักษรที่ครูกำหนด

9. แบบฝึกที่ 9 ให้นักเรียนเลือกวงกลมตัวอักษรให้ตรงกับเสียงต้นที่ครูกำหนด

10. แบบฝึกที่ 10 ให้นักเรียนฟังจำแนกเสียงความสั้นยาวของเสียงสระต่าง ๆที่ครูออกให้ฟังจากนั้นให้กากบาทความยาวของเส้นตรงที่ครูกำหนดคือ——เส้นสั้นแสดงว่าครู ออกเสียงสั้น ———————— เส้นยาวแสดงว่าครู ออกเสียงยาว

2.3 นำแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้งหมด 20 แบบฝึก ไปหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้งหมด 20 แบบฝึก (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

2.4 แก้ไขปรับปรุงแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ได้แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างโรงเรียนปัญญาวุฒิกร จำนวน 4 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของแบบฝึก และจะได้ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมต่อไป

2.6 นำแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปีของโรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ คลองเตย กรุงเทพมหานครที่เป็นกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 จำนวน 8 คนโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเอง

3. แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้มีวิธีการสร้างดังต่อไปนี้

3.1 สร้างแผนการสอนทั้งหมด 20 แผน โดยนำเกมทั้งหมด 20 เกม มาเป็น วิธีการเตรียมความพร้อมในการอ่าน ประกอบด้วย แผนการสอนด้านการจำแนกภาพ จำนวน 10 แผน แผนการสอนด้านการจำแนกเสียง จำนวน 10 แผนประกอบด้วย

ด้านการจำแนกภาพได้แก่

- แผนการสอนที่ 1 ใช้เกมเธออยู่ไหน
- แผนการสอนที่ 2 ใช้เกมชิ้นส่วนของใคร
- แผนการสอนที่ 3 ใช้เกมกลิ้งแล้วมาหยอด
- แผนการสอนที่ 4 ใช้เกมจับคู่ตูดีดี
- แผนการสอนที่ 5 ใช้เกมหาฉันให้เจอ
- แผนการสอนที่ 6 ใช้เกมรูปภาพเล่นกล
- แผนการสอนที่ 7 ใช้เกมฉันอยู่ตรงไหน
- แผนการสอนที่ 8 ใช้เกมจะอยู่ตรงไหน
- แผนการสอนที่ 9 ใช้เกมต่อหัวต่อหางฉันที
- แผนการสอนที่ 10 ใช้เกมเอาไว้ไหนดี

ด้านการจำแนกเสียงได้แก่

- แผนการสอนที่ 1 ใช้เกมเธออยู่ไหน
- แผนการสอนที่ 2 ใช้เกมเสียงปริศนา
- แผนการสอนที่ 3 ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี
- แผนการสอนที่ 4 ใช้เกมหาพวก
- แผนการสอนที่ 5 ใช้เกมดีฉันทำไม
- แผนการสอนที่ 6 ใช้เกมไฟเขียว - ไฟแดง
- แผนการสอนที่ 7 ใช้เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง
- แผนการสอนที่ 8 ใช้เกมรีรีข้าวสาร
- แผนการสอนที่ 9 ใช้เกมเก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน
- แผนการสอนที่ 10 ใช้เกมงูกินหาง

3.2 เขียนแผนการสอนในแต่ละแผนตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 จุดประสงค์

3.2.2 เนื้อหา

3.2.3 กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยใช้เกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยมีลำดับขั้นตอนการเรียนการสอน ตามลำดับขั้นดังนี้

- บอกชื่อเกมว่าจะเล่นเกมอะไร
- จัดรูปแบบในการเล่น เช่น ทำเป็นวงกลม หรือทำเป็นแถวให้ชัดเจน

- อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา และการตัดสินให้ชัดเจน
- แสดงให้ดูก่อนการเริ่มจริง ถ้าเกมไหนยากแก่การเข้าใจ ครูต้องสาธิตการเล่น
- สอบถามให้เข้าใจอีกครั้งหลังจากได้แสดงให้ดู
- เริ่มเล่นตามคำชี้แจง

3.2.4 สื่อการสอน

3.2.5 ประเมินผล

3.3 นำแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมที่เขียนเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 คน ทำการเตรียมสอบความเที่ยงตรงของแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยเกม (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

3.4 นำแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการใช้ก่อนที่จะนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ผู้วิจัยได้มีวิธีการสร้างดังต่อไปนี้

4.1 สร้างแผนการสอนทั้งหมด 20 แผน โดยนำแบบฝึกทั้งหมด 20 แบบฝึก มาเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมในการอ่าน แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกนั้นประกอบด้วย แผนการสอนด้านการจำแนกภาพ จำนวน 10 แผน แผนการสอนด้านการจำแนกเสียง จำนวน 10 แผนประกอบด้วย

ด้านการจำแนกภาพ ได้แก่

- แผนการสอนที่ 1 ใช้แบบฝึกที่ 1
- แผนการสอนที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 2
- แผนการสอนที่ 3 ใช้แบบฝึกที่ 3
- แผนการสอนที่ 4ใช้แบบฝึกที่ 4
- แผนการสอนที่ 5 ใช้แบบฝึกที่ 5
- แผนการสอนที่ 6 ใช้แบบฝึกที่ 6
- แผนการสอนที่ 7 ใช้แบบฝึกที่ 7
- แผนการสอนที่ 8 ใช้แบบฝึกที่ 8
- แผนการสอนที่ 9 ใช้แบบฝึกที่ 9
- แผนการสอนที่ 10 ใช้แบบฝึกที่ 10

ด้านการจำแนกเสียงได้แก่

- แผนการสอนที่ 1 ใช้แบบฝึกที่ 1

- แผนการสอนที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 2
- แผนการสอนที่ 3 ใช้แบบฝึกที่ 3
- แผนการสอนที่ 4 ใช้แบบฝึกที่ 4
- แผนการสอนที่ 5 ใช้แบบฝึกที่ 5
- แผนการสอนที่ 6 ใช้แบบฝึกที่ 6
- แผนการสอนที่ 7 ใช้แบบฝึกที่ 7
- แผนการสอนที่ 8 ใช้แบบฝึกที่ 8
- แผนการสอนที่ 9 ใช้แบบฝึกที่ 9
- แผนการสอนที่ 10 ใช้แบบฝึกที่ 10

4.2 เขียนแผนการสอนในแต่ละแผนตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.2.1 จุดประสงค์

4.2.2 เนื้อหา

4.2.3 กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยใช้แบบฝึกเตรียมความพร้อม โดยมีลำดับขั้นตอนการเรียนการสอน ตามลำดับขั้นดังนี้

- ครูแจกแบบฝึกให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก
- ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจวิธีการทำแบบฝึกแต่ละแบบฝึกตามคำชี้แจงอย่างชัดเจน
- ครูสาธิตการทำแบบฝึกให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เช่น การเขียนบนกระดาน หรือการสาธิตการทำตอนที่เป็นตัวอย่างในแบบฝึก
- ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกด้วยตนเอง ถ้านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจและทำผิดให้ครูอธิบาย และสาธิตการทำแบบฝึกใหม่อีกครั้ง หลังจากนั้นให้นักเรียนทำด้วยตนเอง

4.2.4 สื่อการสอน

4.2.5 ประเมินผล

4.3 นำแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกที่เขียนเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของแผนการสอน การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

4.4 นำแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการใช้ ก่อนที่จะนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

5. แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการสร้างแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

5.2 สร้างแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน แบบทดสอบมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 3 ตัวเลือก แบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ด้าน รวม 20 ข้อ ดังนี้

1. ด้านการจำแนกภาพ จำนวน 10 ข้อ
2. ด้านการจำแนกเสียง จำนวน 10 ข้อ

5.3 หาคุณภาพของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน โดยมีวิธีดำเนินการต่อไปนี้

1. นำแบบทดสอบของความพร้อมในการอ่าน ที่มีจำนวนข้อสอบมากกว่าจำนวนข้อสอบที่กำหนด จำนวน 30 ข้อ ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 คน (รายนามปรากฏในภาคผนวก) พิจารณาลงความเห็นว่า ข้อสอบแต่ละข้อตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการวัดหรือไม่ โดยกำหนดคะแนนความคิดเห็นไว้ดังนี้

+1 = แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
0 = ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
-1 = แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น

2. หาคะแนนผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน เป็นรายข้อ แทนค่าในสูตรได้คะแนนอยู่ระหว่าง .66 - 1.00

3. คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ .5 มาเป็นข้อสอบในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ไว้จำนวน 20 ข้อ

5.4 สร้างคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

5.5 หาคุณภาพของคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน โดยไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 คน ตรวจแก้ไขและพิจารณาความเหมาะสม

5.6 ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านตามข้อเสนอแนะ

5.7 เกณฑ์ประเมินความพร้อมในการอ่านจากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน เป็นดังนี้

คะแนน 15-20	หมายถึง	มีความพร้อมในการอ่านระดับดี
คะแนน 8-14	หมายถึง	มีความพร้อมในการอ่านระดับพอใช้
คะแนน 0-7	หมายถึง	มีความพร้อมในการอ่านระดับปรับปรุง

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย แบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2534 : 78) ดังนี้

(R) E_1	T_1E_1	X_1	T_2E_1
(R) E_2	T_1E_2	X_2	T_2E_2

เมื่อ R หมายถึง การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม

E_1 หมายถึง กลุ่มทดลอง 1 เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม

E_2 หมายถึง กลุ่มทดลอง 2 เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

$T_1 E_1$ หมายถึง การทดสอบความพร้อมในการอ่านก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง 1

$T_1 E_2$ หมายถึง การทดสอบความพร้อมในการอ่านก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง 2

X_1 หมายถึง การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม

X_2 หมายถึง การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

$T_2 E_1$ หมายถึง การทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง 1 และทดสอบความคงทนในการอ่านหลังปฏิบัติการทดลอง 1 สัปดาห์

$T_2 E_2$ หมายถึง การทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง 2 และทดสอบความคงทนในการอ่านหลังสิ้นสุดการทดลอง 1 สัปดาห์

2. ขั้นตอนการทดลอง

2.1 ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือเพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการขอทดลองเครื่องมือ

2.2 ผู้วิจัยทำการทดสอบความพร้อมในการอ่านกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี โดยใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน จำนวน 20 ข้อ กับกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยทำการ

ทดสอบเป็นรายบุคคลใช้เวลาทดสอบกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่มเป็นเวลา 1 วันในวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2543

2.3 ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองเองทั้งสองกลุ่ม ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลาประมาณ 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง ครั้งละ 60 นาทีต่อกลุ่ม รวม 20 ครั้ง ตั้งแต่วันที่ 9 มกราคม 2544 ถึงวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2544 โดย

2.3.1 กลุ่มทดลองที่ 1 ดำเนินการทดลองตามแผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม

2.3.2 กลุ่มทดลองที่ 2 ดำเนินการทดลองตามแผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

ตารางเตรียมความพร้อมในการอ่านของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ไว้ดังนี้

สัปดาห์	วัน	เวลา 9.00 - 10.00 น	เวลา 10.15 - 11.15 น
1	อังคาร	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมอยู่ไหนเอ่ย	กลุ่มทดลองที่2 ใช้แบบฝึกที่ 1(ภาพ)
	พุธ	กลุ่มทดลองที่ 2ใช้แบบฝึกที่ 2(ภาพ)	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมชิ้นส่วนของใคร
	พฤหัสบดี	กลุ่มทดลองที่1ใช้เกมกลิ้งแล้วหยอด	กลุ่มทดลองที่2 ใช้แบบฝึกที่ 3(ภาพ)
	ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 4(ภาพ)	กลุ่มทดลองที่ 1ใช้เกมคู่ใครคู่เขา
2	อังคาร	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมหาฉันให้เจอ	กลุ่มทดลองที่2 ใช้แบบฝึกที่ 5(ภาพ)
	พุธ	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 6(ภาพ)	กลุ่มทดลองที่ 1ใช้เกมรูปภาพเล่นกล
	พฤหัสบดี	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมฉันอยู่ตรงไหน	กลุ่มทดลองที่2 ใช้แบบฝึกที่ 7(ภาพ)
	ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 8(ภาพ)	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมตักดีดีนะ
3	อังคาร	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมต่อหัวต่อหางฉันที	กลุ่มทดลองที่ 2ใช้แบบฝึกที่ 9(ภาพ)
	พุธ	กลุ่มทดลองที่ 2ใช้แบบฝึกที่ 10(ภาพ)	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมเอาไว้ไหนดี
	พฤหัสบดี	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมตีฉันทำไม	กลุ่มทดลองที่ 2ใช้แบบฝึกที่ 1(เสียง)
	ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 2(เสียง)	กลุ่มทดลองที่1ใช้เกมไฟเขียวไฟแดง
4	อังคาร	กลุ่มทดลองที่ 1ใช้เกมทำนะมีรางวัล	กลุ่มทดลองที่ 2ใช้แบบฝึกที่ 3
	พุธ	กลุ่มทดลองที่2 ใช้แบบฝึกที่4(เสียง)	กลุ่มทดลองที่1ใช้เกมหาพวก
	พฤหัสบดี	กลุ่มทดลองที่ 1ใช้เกมรีรีข้าวสาร	กลุ่มทดลองที่ 2ใช้แบบฝึกที่5(เสียง)
	ศุกร์	กลุ่มทดลองที่2ใช้แบบฝึกที่6(เสียง)	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมเสียงปริศนา

สัปดาห์	วัน	เวลา 9.00 - 10.00 น	เวลา 10.15 - 11.15 น
5	อังคาร	กลุ่มทดลองที่ 1ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี	กลุ่มทดลองที่2 ใช้แบบฝึกที่7(เสียง)
	พุธ	กลุ่มทดลองที่2 ใช้แบบฝึกที่ 8(เสียง)	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง
	พฤหัสบดี	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมเก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน	กลุ่มทดลองที่2 ใช้แบบฝึกที่ 9(เสียง)
	ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 2ใช้แบบฝึกที่ 10(เสียง)	กลุ่มทดลองที่1ใช้เกมวงศาคณาญาติ

2.4 หลังสิ้นสุดการทดลองการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึกสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี แล้วผู้วิจัยจะทำการทดสอบความพร้อมในการอ่านด้วยแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านอีกครั้งกับกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม โดยดำเนินการทดสอบเหมือนกับการทดสอบครั้งแรกก่อนการทดลองในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2544

2.5 ทำการทดสอบวัดความคงทนในการจำ หลังจากเสร็จการทดลองแล้ว 1 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านฉบับเดิม และใช้เวลาเท่ากับการทดลองครั้งแรก ในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2544

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

หาค่าดัชนีความแม่นตรงเชิงเนื้อหา หรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2527 : 89-91)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ ICC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

2.1 ค่ามัธยฐาน คำนวณจากสูตร

$$Mdn = \frac{N+1}{2}$$

เมื่อ Mdn แทน ค่ามัธยฐาน

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2.2 ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์คำนวณจากสูตร(ชัยสิทธิ์ เฉลิมมีประเสริฐ.2538:89

$$Q = \frac{Q_3 - Q_1}{2}$$

เมื่อ Q แทน ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์

Q_3 แทน ค่าของข้อมูลที่แสดงให้ทราบว่ามี 75 % หรือ 3 / 4 ของข้อมูลที่มีค่าต่ำกว่าหรือเท่ากับค่านี้

Q_1 แทน ค่าของข้อมูลที่แสดงให้ทราบว่ามี 25% หรือ 1 / 4 ของข้อมูลที่มีค่าต่ำกว่าหรือเท่ากับค่านี้

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 ใช้สถิติแบบ Nonparametric Statistics เปรียบเทียบความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองที่ 1 ที่ใช้เกมและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ใช้แบบฝึกโดยใช้วิธีการทดสอบแบบ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2528 : 91)

$$D = X - Y$$

เมื่อ D แทน ความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ก่อนและหลังการทดลอง

X แทน คะแนนความพร้อมในการอ่านก่อนการทดลองเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

Y แทน คะแนนความพร้อมในการอ่านหลังการทดลองเตรียม

ความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม และเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

การพิจารณาให้เลือกค่า T ที่ต่ำกว่า โดยไม่คำนึงถึงเครื่องหมายบวกและลบไปทดสอบ

$$E(T) = \frac{N(N+1)}{4}$$

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

$$Z = \frac{T - E(T)}{S(T)}$$

เมื่อ E(T) แทน ค่าเฉลี่ยของผลรวมของอันดับที่น้อยกว่า
N แทน จำนวนนักเรียน
S(T) แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
Z แทน คะแนนมาตรฐาน

3.2 ใช้สถิติแบบ Nonparametric Statistics เปรียบเทียบความแตกต่างของความพร้อมในการอ่าน หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 และเปรียบเทียบความแตกต่างของความคงทนในการจำระหว่างกลุ่มทดลองที่1และกลุ่มทดลองที่ 2โดยใช้วิธีการทดสอบแบบแมน-วิทนี (Mann-Whitney U Test) (นิภา ศรีไพโรจน์. 2528 : 121)

$$U_1 = N_1N_2 + \frac{N_1(N_1+1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = N_1N_2 + \frac{N_1(N_1+1)}{2} - \sum R_2$$

เมื่อ U_1 แทน ค่าสถิติ U_1
U_2 แทน ค่าสถิติ U_2
N_1 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม

N_2 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

$\sum R_1$ แทน ผลรวมของอันดับที่ของนักเรียนในกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม

$\sum R_2$ แทน ผลรวมของอันดับที่ของนักเรียนในกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

การพิจารณาให้เลือกค่า U_1 และ U_2 ที่น้อยกว่าไปทดสอบ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึก ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้กิจกรรมเกม

รายละเอียดผลการวิเคราห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้กิจกรรมเกม

กลุ่มนักเรียนที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม							
คนที่	คะแนนความพร้อมในการอ่าน		ผลต่างของคะแนน (d = x - y)	อันดับที่ของความแตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
					บวก	ลบ	
	ก่อนการทดลอง (x)	หลังการทดลอง (y)					
1	13	18	- 5	5.5		-5.5	
2	14	18	- 4	2		-2	
3	12	16	- 4	2		-2	
4	10	14	-4	2	0	-2	0**
5	12	17	- 5	5.5		-5.5	
6	10	15	- 5	5.5		-5.5	
7	10	16	- 5	5.5		-5.5	
8	12	17	-5	5.5		-5.5	
Mdn	12.00	16.00		รวม	0	- 36	
Q	2.5	2.00					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 1 แสดงว่า คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้กิจกรรมเกมก่อนการทดลอง มีค่ามัธยฐาน 12.00 ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์ 2.50 ซึ่งนับว่ามีความพร้อมในการอ่านอยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลองมีค่ามัธยฐาน 16.00 ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์ 2.00 ซึ่งนับว่ามีความพร้อมในการอ่านอยู่ในระดับดี นอกจากนี้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานในการศึกษาค้นคว้าที่ว่าความพร้อมในการอ่าน

ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้กิจกรรมเกม สูงขึ้น

2. การศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8- 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

กลุ่มนักเรียนที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก							
คนที่	คะแนนความพร้อมในการอ่าน		ผลต่างของคะแนน (d = x - y)	อันดับที่ของความแตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
					บวก	ลบ	
	ก่อนการทดลอง (x)	หลังการทดลอง (y)					
1	10	15	- 5	4.5		- 4.5	
2	11	17	- 6	7.5		- 7.5	
3	14	18	- 4	1.5		- 1.5	
4	10	16	- 6	7.5	0	- 7.5	0**
5	12	17	- 5	4.5		- 4.5	
6	13	18	- 5	4.5		- 4.5	
7	12	16	- 4	1.5		- 1.5	
8	11	16	-5	4.5		-4.5	
Mdn	12.00	17.00		รวม		- 36	
Q	2.00	1.5					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 แสดงว่า คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8- 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกก่อนการทดลองมีค่ามัธยฐาน 12.00 ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์ 2.00 ซึ่งนับว่ามีความพร้อมในการอ่านอยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลองมีค่ามัธยฐาน 17.00 ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์ 1.50 ซึ่งนับว่ามีความพร้อมในการอ่านอยู่ในระดับดี นอกจากนี้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานในการศึกษาค้นคว้าที่ว่า ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก สูงขึ้น

3. การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึก

รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 การเปรียบเทียบคะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึก

คนที่	กลุ่มเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้กิจกรรมเกม		กลุ่มเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก	
	คะแนนความพร้อมในการอ่าน		คะแนนความพร้อมในการอ่าน	
	หลังการทดลอง	อันดับที่ความแตกต่างของคะแนน	หลังการทดลอง	อันดับที่ความแตกต่างของคะแนน
1	18	14.5	15	2.5
2	18	14.5	17	10.5
3	16	6	18	14.5
4	14	1	16	6
5	17	10.5	18	14.5
6	15	2.5	17	10.5
7	16	6	16	6
8	17	10.5	16	6
		$\sum R_1$ =65.5		$\sum R_2$= 70.5

$$P(U) = .439 \not< .05$$

จากตาราง 3 แสดงว่าความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานการศึกษาค้นคว้าที่ว่าความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกแตกต่างกัน

4.การเปรียบเทียบความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึก

รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 การเปรียบเทียบความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึก

คนที่	กลุ่มเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้กิจกรรมเกม		กลุ่มเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก	
	คะแนนความพร้อมในการอ่าน		คะแนนความพร้อมในการอ่าน	
	ความคงทนในการจำ	อันดับที่ความแตกต่างของคะแนน	ความคงทนในการจำ	อันดับที่ความแตกต่างของคะแนน
1	14	7.5	15	10
2	16	14	15	10
3	12	2.5	16	14
4	11	1	16	14
5	13	5	16	14
6	12	2.5	15	10
7	13	5	16	14
8	13	5	14	7.5
		$\sum R_1$ =42.5		$\sum R_2$ = 93.5

P (U) = 0.001 $\propto$ .01

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 แสดงว่าความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปีที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึกมีความคงทนในการจำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานในการศึกษาค้นคว้าที่ว่าความคงทนในการจำของ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการเตรียมความพร้อมด้วยเกมและแบบฝึกซึ่งสรุปขั้นตอนและผลของการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8- 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก
3. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 -12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึก
4. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 -12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึก

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมสูงขึ้น
2. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก สูงขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการเตรียมความพร้อมด้วยเกมและแบบฝึกซึ่งสรุปขั้นตอนและผลของการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8- 12 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก
3. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 -12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึก
4. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 -12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึก

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนทีมีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมสูงขึ้น
2. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก สูงขึ้น

3. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกแตกต่างกัน

4. ความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50 - 70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน เรียนร่วมอยู่ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กรุงเทพมหานคร

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8- 12 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50 - 70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ของโรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ คลองเตย กรุงเทพมหานคร มีนักเรียนทั้งหมด 18 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย เพื่อแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลองที่ 1 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมจำนวน 8 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกจำนวน 8 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

3.1 เกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ ชุดเกมจำแนกภาพจำนวน 10 เกมและชุดเกมจำแนกเสียงจำนวน 10 เกม รวมเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านมีทั้งหมด 20 เกม

3.2 แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ ชุดแบบฝึกการจำแนกภาพจำนวน 10 แบบฝึกและชุดแบบฝึกจำแนกเสียงจำนวน 10 แบบฝึก รวมแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านมีทั้งหมด 20 แบบฝึก

3.3 แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมมีทั้งหมด20 แผน โดยใช้เกมทั้งหมด 20 เกม มาเป็นวิธีเตรียมความพร้อมในการอ่าน แผนการสอนในแต่ละแผนจะมีลำดับขั้นตอน

3.3.1 จุดประสงค์

3.3.2 เนื้อหา

3.3.3 กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบบอกชื่อเกม จัดรูปภาพในการเล่น อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา และการตัดสินใจให้ชัดเจน แสดงให้ดูก่อนเล่น เริ่มเล่นตามคำชี้แจง

3.3.4 สื่อการสอน

3.3.5 ประเมินผล

3.4 แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกมีทั้งหมด 20 แผน โดยใช้แบบฝึกทั้งหมด 20 แบบฝึก มาเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมในการอ่าน แผนการสอนในแต่ละแผนจะมีลำดับขั้นตอน

3.4.1 จุดประสงค์

3.4.2 เนื้อหา

3.4.3 กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบครูแจกแบบฝึกให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก อธิบายวิธีการทำแบบฝึกตามคำชี้แจง สาธิตการทำแบบฝึก ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง และให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึก

3.4.4 สื่อการสอน

3.4.5 ประเมินผล

3.5 แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ด้านรวม 20 ข้อได้แก่ ด้านการจำแนกภาพจำนวน 10 ข้อและด้านการจำแนกเสียงจำนวน 10 ข้อ ผู้วิจัยได้นำไปหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้จำนวน 3 คน พิจารณาแบบทดสอบโดยการลงความเห็นวิเคราะห์ความแม่นตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ ซึ่งข้อสอบที่ได้คัดเลือกไว้ในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านมีค่าอยู่ระหว่าง 0.66 - 1.00

4. วิธีดำเนินการทดลอง

4.1 ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือเพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการขอทดลองเครื่องมือ

4.2 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การทดลองและการดำเนินการทดลองตามแผนการ เตรียมความพร้อมในการอ่านแก่ครูประจำชั้นของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองที่ใช้การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม และกลุ่มทดลองที่ใช้การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

4.3 ผู้วิจัยทำการทดสอบความพร้อมในการอ่านก่อนทดลองด้วยแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านซึ่งทำการทดสอบเป็นรายบุคคล

4.4 ผู้วิจัยทำการทดลองเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยกลุ่มทดลองที่ 1 จะเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จะเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ผู้วิจัยจะสอนด้วยตนเองทั้งสองกลุ่มโดยสอนทีละกลุ่ม ๆ ละ 60 นาที สัปดาห์ละ 4 ครั้ง ใช้เวลา 5 สัปดาห์ ซึ่งทั้งกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึก จะได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่าน กลุ่มละ 20 ครั้ง

4.5 เมื่อทดลองครบ 5 สัปดาห์แล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังการทดลองด้วยแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดเดิมอีกครั้งซึ่งทำการทดสอบเป็นรายบุคคล

4.6 ทำการทดสอบความคงทนในการจำหลังจากเสร็จการทดลองแล้ว 1 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านฉบับเดิมและใช้เวลาเท่ากับการทดลองครั้งแรก

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการศึกษาผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8- 12 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึก สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึกมีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้นทั้งสองกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 1 และข้อ 2 ที่ตั้งไว้ ที่เกิดผลเช่นนี้เป็นเพราะเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยมีกฎและกติกาการเล่น มีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งเร้าใจก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน และในการเล่นเด็กมักชอบเล่นรวมกันหลายคน เด็กจะเรียนรู้การเล่นร่วมกัน เด็กจะต้องพยายามปรับตนให้เข้ากับเพื่อน การทำเช่นนี้จะช่วยให้เด็กพัฒนาทั้งทางด้านสติปัญญา อารมณ์และสังคมด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2531 :17) ส่วนแบบฝึกเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้มีการกระทำกิจกรรมซ้ำๆ เป็นการฝึกประสบการณ์เดียวกันแต่ใช้หลายๆรูปแบบเช่น กากบาท โยงเส้น วงกลม เป็นต้น การทำแบบฝึกบ่อยๆจะช่วยการตอบสนองได้อย่างถูกต้องส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น (ประกฤติ พูลพัฒน์.2534 :58)นอกจากนี้ทั้งเกมและแบบฝึกเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการสอน นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ในรูปการสอนแบบการสอนซ้ำ ๆ สอนแบบไม่ตึงเครียด เปลี่ยนกิจกรรมการสอนเป็นการเล่น และสอนเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน จะช่วยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 15)

2. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึกมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3ที่ตั้งไว้ แสดงว่าการเตรียมความพร้อมในการอ่านระหว่างการใช้เกมกับการใช้แบบฝึกส่งผลต่อความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ไม่ต่างกัน ที่เกิดผลเช่นนี้ เป็นเพราะเกมและแบบฝึกเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและสอดคล้องกับหลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอื่น ๆ ที่พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : บทคัดย่อ) นอกจากนี้เด็กที่เรียนภาษาไทยเพียงภาษาเดียว กับเด็กที่เรียนทั้งภาษาไทยและ

ภาษาอาหรับ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังจากการใช้แบบฝึกสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกการอ่าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (มนัส อารีพงษ์. 2530 : บทคัดย่อ) และเมื่อพิจารณาขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพของเกมและแบบฝึกจะเห็นได้ว่าทั้งเกมและแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านผู้วิจัยเป็นผู้สร้างด้วยตนเองทั้ง 2 อย่างและได้มีการผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญคณะเดียวกัน จึงทำให้สามารถควบคุมคุณภาพของเกมและแบบฝึกไม่ให้มีความแตกต่างกัน

3. ความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปีที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านด้วยเกมและแบบฝึกมีความคงทนในการจำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 4 ที่ตั้งไว้ ที่เกิดผลเช่นนี้เป็นเพราะแบบฝึกเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กฝึกทำซ้ำๆหลายๆครั้งในสิ่งที่ตนบกพร่อง จึงช่วยให้เกิดความชำนาญและเกิดความจำในการเรียนรู้สิ่งต่างๆได้ดีทั้งนี้เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้มักจะมีปัญหาในด้านความจำ (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2540 :6) นอกจากนี้คุณสมบัติของแบบฝึกยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้มีความคงทนอีกด้วย (ณัฐชยา ฐานัสร.2537 :41)

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาครั้งนี้

1. จากการสังเกตในขณะดำเนินการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมจะมีปฏิสัมพันธ์กันเองระหว่างผู้เล่นคือพูดคุย หัวเราะ สนุกสนาน มากกว่านักเรียนที่ฝึกด้วยแบบฝึกซึ่งจะเป็นลักษณะต่างคนต่างทำแบบฝึกของตนเอง

2. จากการศึกษาครั้งนี้จะเห็นได้ว่าเกมและแบบฝึก สามารถเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้เตรียมความพร้อมในการอ่าน เพื่อให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น นอกจากนี้เกมและแบบฝึกยังช่วยพัฒนาในด้านอื่น ๆ อีก คือ

1. ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เนื่องจากนักเรียนต้องรู้จักหยิบจับ โยงเส้น ขีดเขียนเครื่องหมายต่าง ๆ ที่ต้องใช้การสัมพันธ์ระหว่างมือและตาในการเล่นเกมและทำแบบฝึก

2. ช่วยพัฒนาอารมณ์ การเล่นเกมจะช่วยให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนการทำแบบฝึกจะช่วยให้นักเรียนมีสมาธิดีขึ้น

3. ช่วยพัฒนาในด้านสังคม ทำให้นักเรียนรู้จักเล่นด้วยกัน ช่วยเหลือกัน มีน้ำใจและสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกมได้ ตลอดจนรู้จักการปฏิบัติตามคำชี้แจงที่ให้ทำใน แบบฝึก

4. ช่วยพัฒนาสติปัญญา ระหว่างที่นักเรียนเล่นเกมและทำแบบฝึก นักเรียนจะต้องใช้ความคิดในการตัดสิน และพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งเร้ารอบ ๆ ตัว

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเกม

1.1 การเล่นเกมควรมีวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อน

1.2 เกมที่จัดควรให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

1.3 ควรให้เวลาในการเล่นเกมเหมาะสมกับความแตกต่างกันของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแบบฝึก

2.1 รูปภาพในแบบฝึกไม่ควรมีรายละเอียดในรูปภาพให้มากนัก แต่ควรเน้นโครงสร้างที่สำคัญของรูปภาพ

2.2 ควรกำหนดความห่างของแบบฝึกแต่ละข้อไม่ให้ติดกันมากเกินไป

2.3 คำชี้แจงในการทำแบบฝึก ควรเป็นคำสั่งเดียวที่ชัดเจนและสั้น จะได้เข้าใจง่าย

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ควรมีการศึกษาการนำเกมและแบบฝึกไปใช้ในการสอนอ่านคำสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. ควรมีการศึกษาวิธีสอน แนวการจัดกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆที่จะช่วยส่งเสริมความพร้อมในการอ่านด้านต่าง ๆให้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้

บรรณานุกรม

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2528.

กรรณิการ์ สุขบท. *ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ เชาวน์ปัญญา 50-70 ที่ฝึกโดยใช้เกมการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. *แนวการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่1-2 4 เล่ม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว,2531.

จิระชัย ปัญญาฤทธิ์. *การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัยและความคงทนของการเรียนรู้ระหว่างการเรียนโดยใช้เทปโทรทัศน์การสอนกับเทปโทรทัศน์การสอนแบบโปรแกรม*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.

จำปี แดงด้วง. *การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.

ชูศรี วงศ์รัตนะ. *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534.

ณัฐชยา ฐานีสร. *การเปรียบเทียบผลของการฝึกคิดเป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคลที่มีต่อความสร้างสรรค์ทางภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.

ถวัลย์ พรหมนรกิจ. *การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำระหว่างการเรียนจากบทเรียนโปรแกรมสื่อประสมแบบชุดการเรียนกับบทเรียนโปรแกรมสื่อประสมเทปโทรทัศน์*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.

ถานันดร สุวรรณรัตน์. "เกม," *สารพัฒนาหลักสูตร*. 68. 42 ; พฤศจิกายน 2530.

ทรรศยา เทพสิงห์. *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การฟังภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม จังหวัดสมุทรปราการ ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการฟังที่พื้น กับแบบฝึกทักษะตามคู่มือครู*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.

ทวี สุรเมธี. *ความพร้อมในการอ่านของเด็กก่อนวัยเรียนในจังหวัดชุมพร.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521. อัดสำเนา.

นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข, ประภาพันธ์ นิลอรุณ และสมศักดิ์ ศรีมาโนชน์. *ความพร้อมในการเรียนอ่าน.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2522.

นาที เกิดอรุณ. *การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและการใช้แบบฝึก.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,

นิภา ศรีไพโรจน์. *สถิตินอนพาราเมติก.* มหาสารคาม : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2528.

บันลือ พฤกษวัน. *มิติใหม่ในการสอนอ่าน.* กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2532.

บัวแก้ว บัวเย็น. *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. *การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2527.

เบญจา แสงมะลิ. *เล่นกับเด็ก.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2522.

บำรุง โตรัตน์. *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ.* มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2524.

ประกฤติ พูลพัฒน์. *ปัญญาอ่อนเรียนได้.* กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต, 2534.

ประเทิน มหาขันธ์. *การสอบอ่านเบื้องต้น.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2530.

ประภัสสร ปรีเอี่ยม. *การศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายเป็นรายบุคคล โดยใช้หลักการวิเคราะห์งานของเด็กกลุ่มอาการดาวน์.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.

ประหยัด ทองมาก. "การอ่านเพื่ออะไร," วารสารแนะแนว. 18(19) : 14-24 ; กุมภาพันธ์-มีนาคม, 2527.

ผดุง อารยะวิญญู. *การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณกิจ, 2533.

_____. *การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ.* พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แว่นแก้ว, 2539.

พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. "แนวการจัดกิจกรรมการเรียนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา," *เอกสารประกอบการอบรมครูการศึกษาพิเศษ*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539.

————. "การจัดบริการการศึกษาของบุคคลปัญญาอ่อน : การเรียนร่วมระหว่างเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญากับเด็กปกติ," *เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตรระยะสั้นความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน*. กรุงเทพฯ : โรงพยาบาลราชานุกูล, 2540.

มนัส อารีพงษ์. *การใช้แบบฝึกอ่านภาษาไทยของเด็กที่เรียนภาษาไทยเพียงภาษาเดียวกับเด็กที่เรียนทั้งภาษาไทยและภาษาอาหรับในอายุระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในเขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.

มาลา ชูเชิด. *ผลการเรียนรู้ด้านความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการใช้แบบฝึกหัดรูปภาพ*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.

เยาวพา เดชะคุปต์. *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2528.

รัชนี ศรีไพรวรรณ. *แบบฝึกทักษะวิชาภาษาไทยสำหรับเด็กแรกเรียนคู่มือแนวความคิดและทรรศนะบางประการเกี่ยวกับกุศโลบายการสอนเด็กเริ่มเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครราชสีมา : สำนักงานศึกษาธิการ เขต 11 นครราชสีมา, 2517.

รัตนา ศิริพานิช. *ความหมายและตัวประกอบของความพร้อมในการอ่าน*. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2524.

วรี เตี๋ยสกุล. *การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและแบบฝึก*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.

วิมล ร่วมสุข. *การสอนภาษาไทย*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน, 2522.

วิมลรัตน์ คงภิรมณ์ชื่น. *การศึกษาผลของการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแบบฝึกทักษะ*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.

ศรีสมร กสิวัฒน์. *เอกสารการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านและเขียน*. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2541.

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุติกร. "การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย," *ในเอกสารประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยศึกษา*. เล่มที่ 1 หน่วยที่ 4. สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2528.

สมชัย ไชยกล. *การสร้างแบบฝึกหัดการอ่านออกเสียงคำที่สะกดด้วยแม่ "กก", "กด", และ "กบ", สำหรับนักเรียนที่พูดภาษามลายู ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดยะลา.* วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2526. อัดสำเนา.

สุจริต เพียรชอบและสายใจ อินทรัมพรรย์. *วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา.* กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.

สุนีย์ ทองสิริประภา. *การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนอนุบาลซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านต่างกัน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อัดสำเนา.

สุวิมล ตันปิติ. *การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2536. อัดสำเนา.

อัจฉรา ชีวพันธ์. *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2526.

อัญชัญ อินคำ. *การศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกซ่อมเสริมนักเรียนชาวเขาเผ่าแม้วชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีปัญหาด้านการออกเสียงตัวสะกดไม่ชัดเจน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2536. อัดสำเนา.

อุษา กลแกม. *การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. อัดสำเนา.

Adams, Jack A. *Human Memory*. New York : McGraw - Hill Book Company, 1967.

Burstein, Marilyn C."High-Stakes Testing and Kindergarten Retention : The Relationship of Chronological Age, Gender, and for Cognitive Style to Reading Readiness Scores," *Dissertation Abstract International*. 54(2) : 381 ; August, 1993.

Butts David. *The Teaching of Science A Self - Directed Playing Guide*. New York : Harpar Row Publisher, 1974.

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

Luckasson, R.D. and others. *Mental Retardation Definition, classification, and Systems of Supports*. 9th ed. Washington, D.C. : American Association on Mental Retardation, 1992.

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

Phalen, Patricia M. "The Effect Parental Language Interaction Through Story Reading and Preschool Language Interaction Through Story Reading has on the Acquisition of Reading Readiness Skills of Preschoolers," *Master Abstract International*. 32(5) : 1265 ; October, 1994.

Rivers, M. Wilga. *Teaching Foreign Language Skills.* Chicago : The University of Chicago Press, 1968.

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านและแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านและแผนการสอน การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึก

1. อาจารย์ผาณิต ยังประภา อาจารย์ 2 ระดับ 6 หัวหน้าโครงการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สถานสงเคราะห์เด็กอ่อนพิการทางสมองและปัญญา นนทบุรี
2. อาจารย์กรรณิการ์ สุขบท อาจารย์ 1 ระดับ 5 หัวหน้าโครงการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเรียนร่วมในโรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ คลองเตย สังกัด กรุงเทพมหานคร
3. อาจารย์อรสุดา โค้วบ้วนอาน ผู้ประสานงานศูนย์ส่งเสริมและฟื้นฟูสมรรถภาพเด็กพิการ องค์กรคริสเตียน

ภาคผนวก ข

- คู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน วัดก่อน - หลังการทดลอง
- แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านวัดก่อน - หลังการทดลอง
- แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
- แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก

คู่มือแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพสำหรับดำเนินการทดสอบนักเรียนก่อนและหลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึก แบบทดสอบมีทั้งหมด 20 ข้อ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่านด้าน

1. การจำแนกภาพ จำนวน 10 ข้อ
2. การจำแนกเสียง จำนวน 10 ข้อ

<u>การดำเนินการทดสอบ</u>

การเตรียมการก่อนการทดสอบ

1. จัดที่นั่งสำหรับนักเรียนที่จะทดสอบ
2. เตรียมเครื่องใช้ต่าง ๆ ในการทดสอบ ได้แก่
   - รายชื่อนักเรียนที่จะทดสอบ
   - ดินสอ
   - ยางลบ
   - แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

การทดสอบ

1. ทดสอบความพร้อมในการอ่าน กับนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. อธิบายคำสั่งในการทำแบบทดสอบให้นักเรียนฟังว่าครูต้องการให้นักเรียนทำเครื่องหมายอะไรในการตอบแบบสอบถาม
3. การทำแบบทดสอบครูควรให้นักเรียนทำไปเรื่อย ๆทีละข้อ
4. ข้อสอบที่มีตัวหนังสือ ครูจะต้องอ่านให้นักเรียนฟัง เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจว่าครูต้องการให้นักเรียนเลือกตอบอย่างไร
5. ครูควรให้กำลังใจนักเรียนขณะที่ทำแบบทดสอบ
6. ถ้านักเรียนคนใดต้องการจะเปลี่ยนคำตอบ ครูต้องให้โอกาสนักเรียนเลือกตอบใหม่ได้
7. ครูควรให้เวลานักเรียนในการทำข้อสอบแต่ละข้อพอสมควรโดยไม่ควรเร่งให้รีบตอบมากนัก

ขั้นตอนการทำข้อสอบแต่ละข้อในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

การทดสอบความพร้อมในการอ่านด้านการจำแนกภาพ

1. กากบาทรูปทรงที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ
2. กากบาทรูปทรงที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ
3. กากบาทภาพเงาที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ
4. กากบาทภาพเงาที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ
5. กากบาทตัวสัตว์ที่ตรงกับหัวสัตว์ที่กำหนดทางซ้ายมือ
6. กากบาทภาพปลาให้มีขนาดตรงกับโครงร่างปลาที่กำหนด
7. กากบาทภาพโต๊ะ
8. กากบาทภาพที่ตรงกับสถานการณ์ที่กำหนด (นักเรียนเรียนหนังสือที่ไหน)
9. กากบาทภาพที่ต่อจากภาพที่ครูกำหนด
10. กากบาทนกที่อยู่ข้างนอกกรง

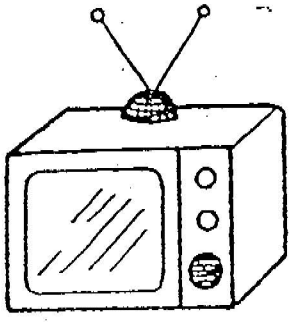
การทดสอบความพร้อมในการอ่านด้านการจำแนกเสียง

1. กากบาทภาพตามเสียงที่ครูกำหนด (ทหาร)
2. กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (ครูออกเสียง เหมียว...เหมียว)
3. กากบาทพยัญชนะตามเสียงต้นที่ครูออก (นอ)
4. กากบาทพยัญชนะตามเสียงต้นที่ครูออก (คอ)
5. กากบาทพยัญชนะตามเสียงต้นที่ครูออก (ปอ)
6. กากบาทเสียงต้นที่ครูกำหนด (สอ)
7. กากบาทเสียงต้นที่ครูกำหนด (ทอ)
8. กากบาทเสียงต้นที่ครูกำหนด (ขอ)
9. กากบาทความยาวของเส้นตามเสียงสระที่ได้ยิน (อะ)
10. กากบาทความยาวของเส้นตามเสียงสระที่ได้ยิน (อี)

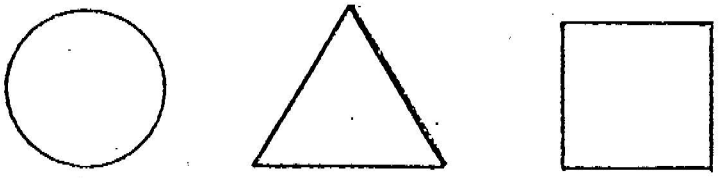
หลังจากนักเรียนทำข้อสอบในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหมดทุกข้อแล้ว ครูให้คำชมเชยนักเรียนว่าเก่งมาก ตอนนี้ให้นักเรียนกลับไปที่โต๊ะจากนั้นครูก็เก็บรวบรวมแบบทดสอบที่นักเรียนทำลงในแฟ้มเพื่อจะได้นำมาตรวจสอบให้คะแนนต่อไป

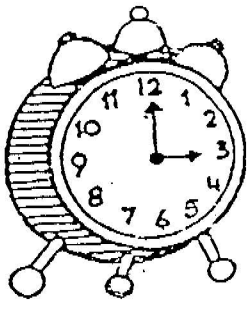
แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

ด้านการจำแนกภาพ

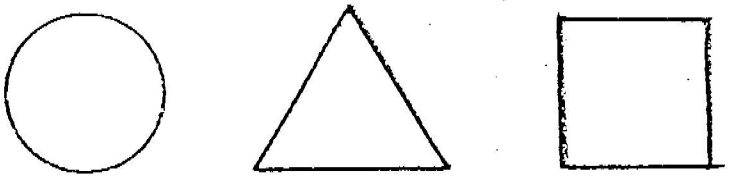


1



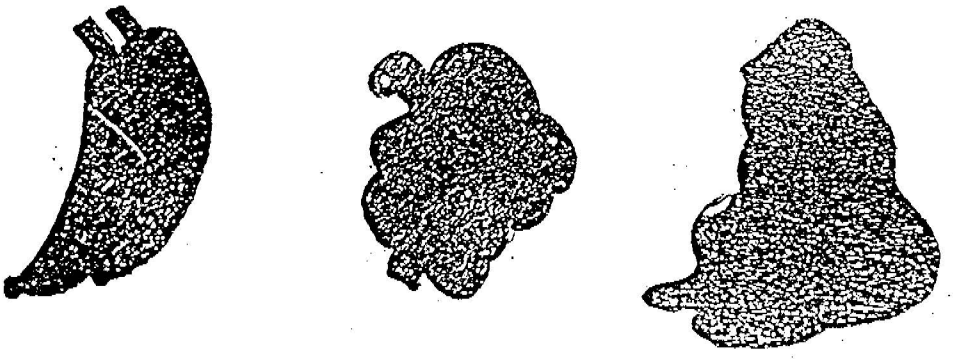


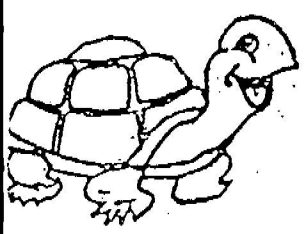
2



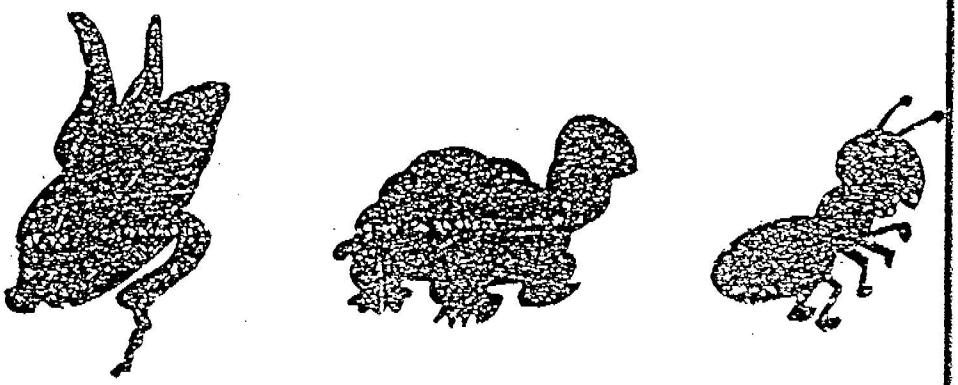


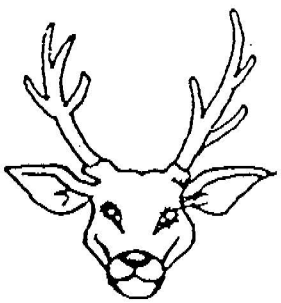
3





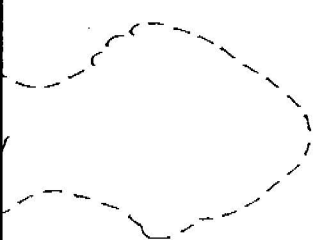
4



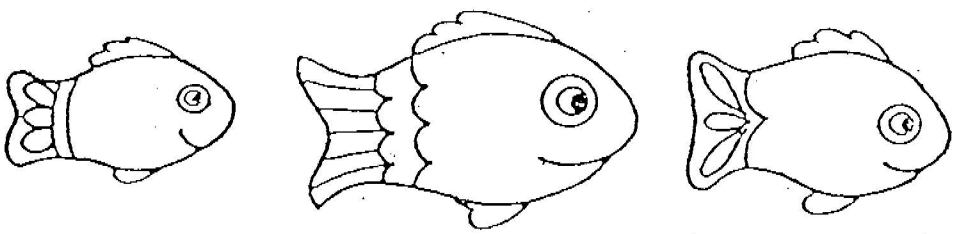


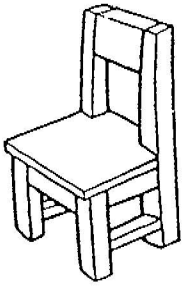
5

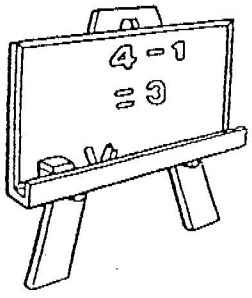


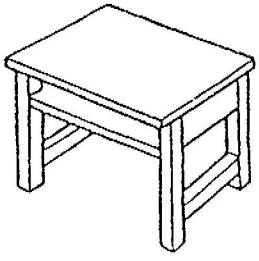


6

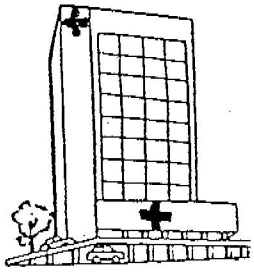


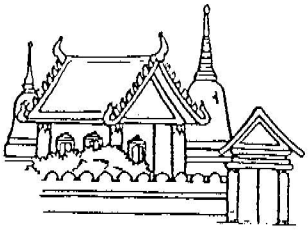


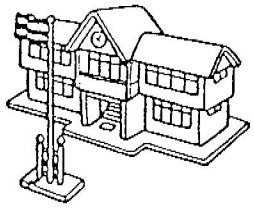




7

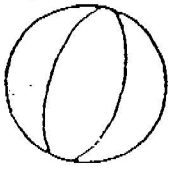




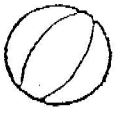


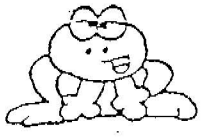
8



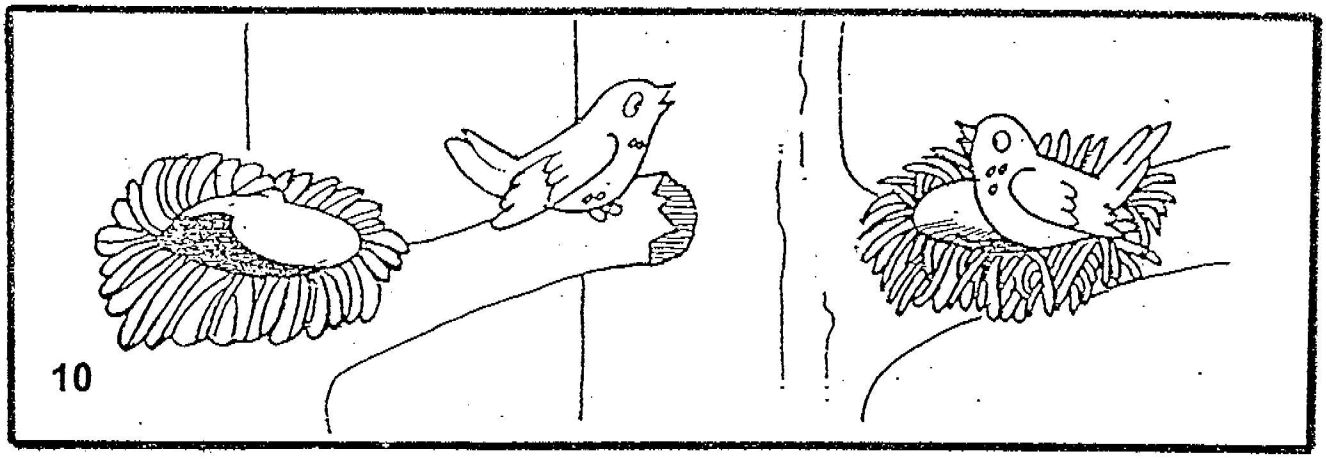








9


10

แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

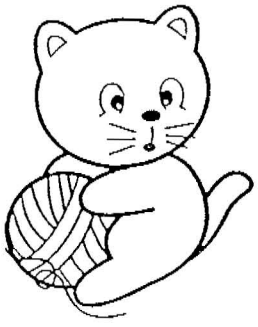
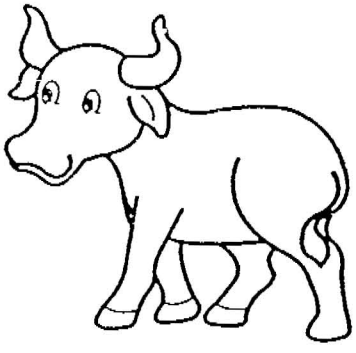
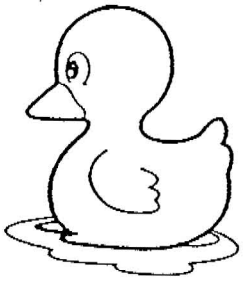
ด้านการจำแนกเสียง

1





2

3

บ　　ส　　น

ค	ข	ท

4

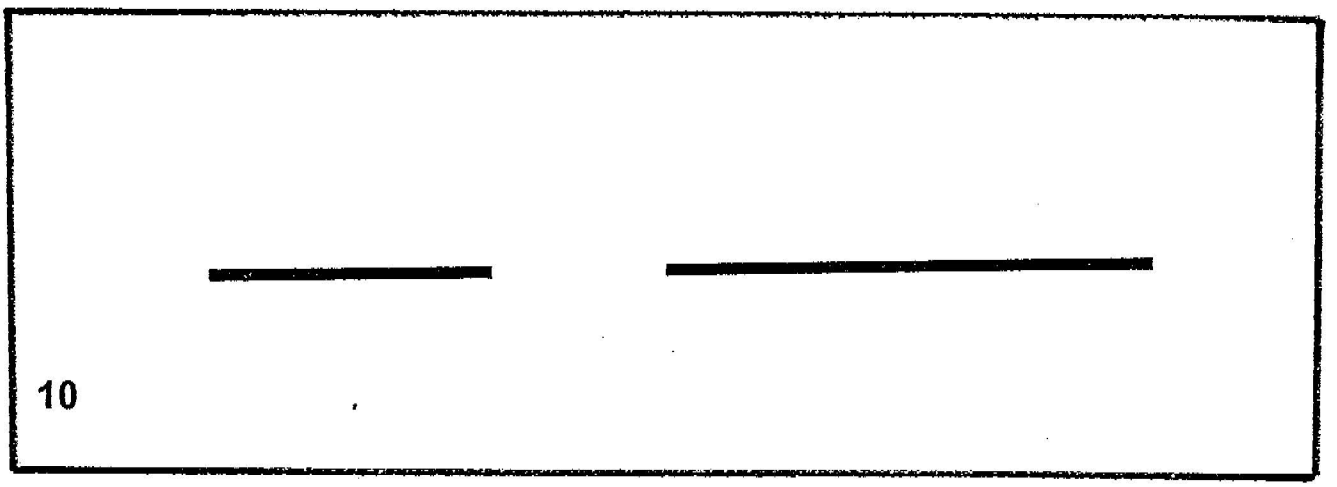
ช	ป	ถ

5

ซอ	สอ

6

ทอ	ถอ
7	
คอ	ขอ
8	
_____	_____
9	


10

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 1

เนื้อหา การรับรู้ภาพซ้อน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถหยิบบล็อกไม้รูปทรงเรขาคณิตตามภาพรูปทรงเรขาคณิตที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำบล็อกรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆมาให้นักเรียนดูพร้อมถามชื่อรูปทรงนั้น ๆ
2. ครูนำบัตรภาพรูปทรงเรขาคณิตมาให้นักเรียนดูแล้วทบทวนถามชื่อภาพรูปทรงนั้น ๆ
3. ครูเปลี่ยนกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกมอยู่ไหนเอ่ย โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆดังต่อไปนี้

3.1 แบ่งบล็อกไม้รูปทรงเรขาคณิตสีต่าง ๆออกเป็น 2 กองเท่า ๆกันโดยมีบล็อกไม้ที่ผู้ฝึกกำหนดอยู่ในแต่ละกองด้วย แล้วนำบล็อกไม้แต่ละกองใส่ตะกร้าจำนวน 3 ตะกร้า

3.2 ให้นักเรียนออกมาแข่งขันทีละ 3 คน โดยให้ยืนอยู่ห่างจากตะกร้าบล็อกไม้ในระยะเท่า ๆกัน

3.3 ให้นักเรียนแข่งขันกันมาค้นหาบล็อกไม้ที่ครูกำหนดให้ในตะกร้าบล็อกไม้ของตัวเองให้เร็วที่สุด โดยครูจะชูบัตรภาพรูปเรขาคณิตที่ต้องการขึ้น นักเรียนคนใดค้นหาบล็อกไม้ที่กำหนดให้ได้แล้วจึงกลับไปยังจุดเริ่มต้นพร้อมทั้งชูบล็อกไม้ที่ตนค้นหามาได้

3.4 ครูเปลี่ยนบัตรภาพรูปเรขาคณิตใหม่แล้วชูขึ้นให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันชุดต่อไปรีบวิ่งมาค้นหาบล็อกไม้ที่ต้องการในตะกร้าของตัวเองสับเปลี่ยนไปจนนักเรียนได้ร่วมการแข่งขันครบทุกคน

สื่อการเรียนการสอน

1. บล็อกไม้รูปทรงเรขาคณิตสีต่าง ๆ
2. ตะกร้าจำนวน 3 ใบ
3. บัตรภาพรูปทรงเรขาคณิต อันประกอบด้วยรูปสามเหลี่ยมสีเหลือง รูปสี่เหลี่ยมจตุรัสสีเขียว รูปวงกลมสีแดง รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีน้ำเงิน จำนวนอย่างละ 4 บัตร

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องหยิบไม้บล็อกรูปทรงเรขาคณิตตามภาพรูปทรงเรขาคณิตที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 3 รูปทรงจากจำนวนทั้งหมด 4 รูปทรง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 2
เนื้อหา การรับรู้ภาพซ้อน
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถต่อแผ่นฉลุรูปภาพต่าง ๆที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพต่าง ๆที่ครูต้องการสอนมาให้นักเรียนดูได้แก่ภาพรถไฟ เครื่องบินและรถ พร้อมให้นักเรียนบอกชื่อภาพต่าง ๆเหล่านั้น

2. ครูติดภาพต่าง ๆเหล่านั้นบนกระดานดำ จากนั้นครูนำแผ่นฉลุรูปภาพที่ครูติดบนกระดานดำมาให้นักเรียนดูทีละภาพ

3. ครูแยกแผ่นฉลุภาพออกทีละชิ้นคนไปมา

4. ครูประกอบชิ้นส่วนที่แยกออกจากกันให้เป็นรูปภาพสมบูรณ์ให้นักเรียนเห็น

5. ครูดำเนินกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกม ชิ้นส่วนของใคร โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆกันโดยให้แต่ละกลุ่มอยู่ห่างกันพอประมาณ และห่างจากหน้าชั้นเรียนในระยะที่เท่ากัน

5.2 ครูนำแผ่นฉลุรูปเครื่องบิน แผ่นฉลุรูปรถ แผ่นฉลุรูปรถไฟ ไปวางเรียนหน้าชั้นเรียนให้ห่างกันพอประมาณ

5.3 ครูนำแผ่นชิ้นส่วนต่าง ๆใส่ลงในตะกร้า แล้วนำไปตั้งไว้ตรงกลางระหว่างหน้าชั้นที่วางแผ่นฉลุทั้งสามไว้กับตัวเด็กนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม

5.4 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรีบวิ่งออกมาทีละคนแล้วหยิบแผ่นชิ้นส่วนในตะกร้าคนละ 1 ชิ้น ดูว่าตนเองได้ชิ้นส่วนรูปอะไรให้รีบวิ่งไปหาชิ้นส่วนที่เหมือนกับแผ่นฉลุที่วางไว้หน้าชั้นเรียนแล้ววางชิ้นส่วนที่เหมือนกันไว้ด้วยกัน เสร็จแล้วชูมือครูตรวจดูว่าถูกต้องหรือไม่

5.5 กลุ่มใดทำได้เสร็จก่อนและถูกต้องจะได้ 1 คะแนน

5.6 ให้นักเรียนที่เหลืออออกมาแข่งขันกันจนครบทุกคน แล้วดูว่ากลุ่มใดได้คะแนนรวมมากกว่ากัน

สื่อการเรียนการสอน

1. แผ่นฉลุรูปเครื่องบิน อันประกอบด้วยชิ้นส่วนที่มีสีต่าง ๆกัน สามารถถอดแต่ละชิ้นออกมาได้แล้วใส่เข้าที่เดิมได้
2. แผ่นฉลุรูปรถอันประกอบด้วยชิ้นส่วนที่มีสีต่าง ๆกัน สามารถถอดแต่ละชิ้นออกมาแล้วใส่เข้าที่เดิมได้
3. แผ่นฉลุรูปรถไฟอันประกอบด้วยชิ้นส่วนที่มีสีต่าง ๆกัน สามารถถอดแต่ละชิ้นออกมาแล้วใส่เข้าไปที่เดิมได้
4. แผ่นชิ้นส่วนอันประกอบไปด้วยชิ้นส่วนต่าง ๆที่เหมือนกับชิ้นส่วนของเครื่องบิน รถไฟ และรถ จำนวน 10 ชิ้น
5. ตะกร้าจำนวน 1 ใบ

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องต่อแผ่นฉลุรูปภาพต่าง ๆที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 2 ภาพจากจำนวนทั้งหมด 3 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 3
เนื้อหา การรับรู้รูปทรง
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถหยอดรูปทรงเรขาคณิตลงในช่อง PUZZLE BALL รูปทรงต่าง ๆได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำ puzzle ball มาให้นักเรียนดูว่ามีรูปร่างลักษณะอย่างไร
2. ครูให้นักเรียนสังเกตช่องต่าง ๆของ puzzle ball ว่าแต่ละช่องมีรูปร่างลักษณะแตกต่างกันอย่างไร
3. ครูนำพลาสติกรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆมาให้นักเรียนดู จากนั้นครูเลือกหยิบรูปทรงเรขาคณิตขึ้นมา 1 ชิ้น แล้วนำไปใส่ในช่อง puzzle ball แต่ละช่องเพื่อให้นักเรียนสังเกตว่า ถ้าพลาสติกมีรูปทรงเหมือนช่อง puzzle ball พลาสติกนั้นก็จะหยอดลงในช่องได้
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นเกม กลิ้งแล้วมาหยอด โดยมีขั้นตอนการเล่นดังต่อไปนี้

4.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นคู่ ๆโดยให้แข่งขันกันทีละคู่

4.2 ให้ผู้แข่งขันแต่ละคู่นั่งห่างกันประมาณ 2 เมตร

4.3 ครูแจกรูปทรงเรขาคณิตพลาสติกให้คนละเท่า ๆกัน โดยจะได้คนละ 6 อัน

4.4 ครูนำ puzzle ball มาให้แต่ละคู่ เมื่อเริ่มการแข่งขันให้นักเรียนกลิ้ง puzzle ball ไปให้เพื่อนที่อยู่ตรงข้ามแล้วให้เพื่อนที่รับไว้หยอดรูปทรงเรขาคณิตพลาสติกที่ตัวเองมีอยู่ลงช่องบน puzzle ball จำนวน 1 อัน เสร็จแล้วรีบกลิ้ง puzzle ball กลับไปให้เพื่อนที่อยู่ตรงข้ามเมื่อรับไว้แล้วก็หยอดรูปทรงเรขาคณิตพลาสติกที่ตัวเองมีอยู่ลงในช่องของ puzzle ball เล่นสลับไปมาเช่นนี้จนรูปทรงเรขาคณิตของแต่ละคนหมด คู่ใดหมดก่อนให้รีบชู puzzle ball ขึ้น ครูตรวจสอบความเรียบร้อยว่าถูกต้องหรือไม่

4.5 ให้นักเรียนที่เหลืออยู่คู่ต่อไปได้แข่งขันจนครบทุกคน

สื่อการเรียนการสอน

1. puzzle ball อันประกอบด้วยพลาสติกรูปทรงกลมที่เจาะช่องเป็นรูปเรขาคณิตแบบต่างๆจำนวน 12 ช่องมีจำนวน 2 ชุด

2.รูปทรงเรขาคณิตพลาสติกอันประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิตพลาสติกสีต่างๆจำนวน 12 อัน

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องหยอดรูปทรงเรขาคณิตลงในช่อง puzzle ball รูปต่างๆได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 อันจากจำนวนทั้งหมด 6 อัน

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 4
เนื้อหา การรับรู้รูปทรง
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถใส่แผ่นชิ้นส่วนลงในแผ่นฉลุรูปร่างต่าง ๆได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำแผ่นฉลุรูป ◯ □ แบบต่าง ๆมาให้นักเรียนดู
2. ครูถอดแผ่นชิ้นส่วนในแผ่นฉลุรูป ◯ □ แบบต่าง ๆออก
3. ครูหยิบแผ่นชิ้นส่วนขึ้นมา 1 ชิ้น (แผ่น)แล้วนำไปใส่ลงในแผ่นฉลุ □ เพื่อให้นักเรียนดูว่าใส่ได้หรือไม่
4. ครูหยิบแผ่น ◯ ในข้อ 3 ไปใส่ลงในแผ่นฉลุ ◯ เพื่อให้นักเรียนดูว่าใส่ได้หรือไม่ ซึ่งจะใส่ได้เพราะมีรูปทรงที่เหมือนกัน
5. ครูสรุปให้นักเรียนฟังว่าถ้าแผ่นชิ้นส่วนมีขนาดเท่ากับช่องว่างในแผ่นฉลุ ชิ้นส่วนนั้นจะใส่ลงในช่องได้
6. ครูดำเนินกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ดูดีดี ตามขั้นตอนต่อไปนี้

6.1 ครู นำแผ่นฉลุสี่เหลี่ยมและแผ่นฉลุวงกลม ซึ่งไม่มีชิ้นส่วนอยู่แล้วมาวางบนโต๊ะที่จัดไว้หน้าชั้นเรียนจำนวน 2 ตัวที่ห่างกันพอประมาณ โดยแต่ละโต๊ะจะมีทั้งแผ่นฉลุสี่เหลี่ยมและแผ่นฉลุวงกลมอยู่บนโต๊ะ

6.2 นำตะกร้าที่ใส่ชิ้นส่วนของแผ่นฉลุแต่ละโต๊ะไปวางไว้ที่ด้านตรงข้ามของโต๊ะตัวเอง โดยให้ห่างจากโต๊ะในระยะที่เท่ากัน

6.3 ให้นักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันทีละ 2 คน โดยให้ผู้แข่งขันทั้ง 2 คนยืนอยู่ตรงตะกร้าของตนเอง

6.4 เมื่อเริ่มการแข่งขันให้นักเรียนหยิบชิ้นส่วนในตะกร้าของตนเองแล้วรีบนำไปใส่ที่แผ่นฉลุที่มีรูปร่างเหมือนชิ้นส่วนที่หยิบมา เมื่อใส่เสร็จแล้วให้รีบวิ่งกลับมาหยิบชิ้นส่วนชิ้นต่อไปไปใส่อีกจนครบหมดทุกชิ้น ใครใส่ได้เสร็จก่อนให้ชูแผ่นฉลุทั้งสองแผ่นขึ้น

6.5 ครูและเพื่อน ๆช่วยตรวจดูว่าถูกต้องหรือไม่

6.6 ให้นักเรียนที่เหลือเข้าร่วมการแข่งขันจนครบทุกคน

สื่อการเรียนการสอน

1. แผ่นฉลุสี่เหลี่ยม อันประกอบด้วยชิ้นส่วนที่ฉลุเป็นรูปเรขาคณิตรูปแบบต่าง ๆที่แต่ละชิ้นสามารถถอดออกมาแล้วใส่เข้าไปที่เดิมได้ จำนวน 2 แผ่น

2.แผ่นฉลุวงกลมอันประกอบไปด้วยชิ้นส่วนที่ฉลุเป็นรูปเรขาคณิตรูปแบบต่าง ๆที่แต่ละชิ้นสามารถถอดออกมาแล้วใส่เข้าไปที่เดิมได้ จำนวน 2 แผ่น

3. ตะกร้า 2 ใบ

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องใส่แผ่นชิ้นส่วนลงในแผ่นฉลุรูปร่างต่าง ๆได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 80 %

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 5
เนื้อหา การรับรู้รูปทรง
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถหาสิ่งของจำลองที่มีรูปทรงเหมือนบัตรภาพรูปทรงเรขาคณิตได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำสิ่งของจำลองมาวางเรียงไว้หน้าชั้นทั้งหมด
2. ครูหยิบบัตรรูปทรงเรขาคณิตขึ้นมาให้นักเรียนดู แล้วนำไปติดบนกระดานดำ
3. ครูหยิบสิ่งของจำลองขึ้นมา 1 ชิ้น ให้นักเรียนดูรูปร่างของรูปทรงสิ่งของจำลองว่าเหมือนบัตรรูปทรงเรขาคณิตรูปใด
4. ในกรณีที่ครูให้นักเรียนสังเกตรูปร่างของจำลอง ครูก็จะมีการใช้นิ้วชี้ลากรูปทรงภายนอกให้นักเรียนสังเกตด้วย เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจโครงร่างมากขึ้น
5. ครูให้นักเรียนช่วยกันตอบ ถ้านักเรียนตอบผิดครูจะชี้แนะทันที
6. ครูดำเนินการให้นักเรียนเล่นเกม หาฉันให้เจอ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

6.1 ครูนำสิ่งของจำลองมาวางเรียงไว้หน้าชั้นทั้งหมด

6.2 ให้นักเรียนออกมาแข่งขันทีละ 2 คน โดยครูจะชูบัตรภาพรูปเรขาคณิตทีละภาพแล้วให้นักเรียนแข่งขันกันค้นหาสิ่งของจำลองที่มีรูปทรงเหมือนบัตรภาพ

6.3 นักเรียนคนใดค้นหาสิ่งของจำลองได้ก่อนก็นำมาให้ครู แล้วให้เพื่อนๆช่วยกันดูว่าถูกต้องหรือไม่

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพรูปเรขาคณิตอันประกอบด้วยสี่เหลี่ยมรูปใหญ่ สี่เหลี่ยมรูปเล็ก ทรงกระบอกรูปใหญ่ ทรงกระบอกรูปเล็ก วงกลมรูปใหญ่ วงกลมรูปเล็ก สี่เหลี่ยมผืนผ้ารูปใหญ่ สี่เหลี่ยมผืนผ้ารูปเล็ก จำนวน 8 บัตร

2. สิ่งของจำลองที่มีรูปทรงเหมือนบัตรภาพรูปทรงเรขาคณิตที่กำหนดไว้ ได้แก่ ของขวัญรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ของขวัญรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ลูกบอล เป็นต้น จำนวน 8 ชิ้น

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องหาสิ่งของจำลองที่มีรูปทรงเหมือนบัตรภาพรูปทรงได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 6 ชิ้นจากจำนวนทั้งหมด 8 ชิ้น

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 6

เนื้อหา การรับรู้รูปทรง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถหยิบภาพที่มีขนาดเท่ากันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพต่างๆจำนวน 5 ภาพมาให้นักเรียนดูเพื่อให้นักเรียนเห็นความแตกต่างของขนาดภาพแต่ละภาพ

2. ครูนำภาพ 2 ภาพจาก 5 ภาพในข้อที่ 1 มาให้นักเรียนดูเพื่อเปรียบเทียบขนาดของภาพทั้ง 2 ภาพว่าเท่ากันหรือไม่ หลังจากนั้นให้นักเรียนตอบแต่ครูยังไม่เฉลยว่าถูกต้องหรือไม่ จากนั้นครูนำภาพทั้ง 2 ภาพมาทับกันว่าสนิทหรือไม่ ถ้าทับกันสนิทแสดงว่าเท่ากัน แต่ถ้าทับกันไม่สนิทแสดงว่าขนาดไม่เท่ากัน

3. ครูนำภาพอีก 2 ภาพจากภาพทั้ง 5 ภาพในข้อที่ 1 มาให้นักเรียนดูแล้วทำเหมือนกับข้อ 2 อีกครั้ง

4. ครูนำภาพทั้ง 5 ภาพมาติดเรียงบนกระดานดำ จากนั้นนำภาพมาอีกชุดที่มีขนาดเท่ากันกับภาพทั้ง 5 ภาพที่ครูติดมาให้นักเรียนเลือกติดทับกันบนกระดานดำ โดยให้จับคู่ภาพทั้ง 2 ภาพให้มีขนาดเท่ากัน ถ้านักเรียนทำได้ครูก็จะชมเชย แต่ถ้าทำผิดครูก็จะแนะนำ

5. ครูดำเนินกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกม รูปภาพเล่นกล ตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 ครูวางบัตรภาพทั้ง 5 ภาพวางเป็นแถวหน้ากระดานดำ โดยให้แต่ละภาพห่างกันพอประมาณ

5.2 นำภาพที่เป็นตัวเลือกขนาดต่างๆมาวางเรียงกันเป็นแถว แถวละ 3 ตัวเลือก

5.3 ครูให้นักเรียนเข้าร่วมแข่งขันกันครั้งละ 2 คนโดยให้แต่ละคนมายืนประจำชุดภาพของตนเอง

5.4 ให้นักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันเกมรีบมาค้นหาบัตรภาพตัวเลือกที่มีขนาดเท่ากับบัตรภาพขนาดที่ครูกำหนดให้ที่วางอยู่เหนือแถวของตน เมื่อค้นหา

ภาพที่ถูกต้องพบก็นำรูปภาพนั้นมาวางคู่กับรูปภาพขนาดที่ครูกำหนด แล้วรีบวิ่งกลับไปที่เดิม

5.5 ครูและเพื่อนๆที่เหลือช่วยกันดูว่าถูกต้องหรือไม่

5.6 ครูให้นักเรียนที่เหลืออยู่เข้าร่วมเล่นเกมสลับสับเปลี่ยนกันไปจนครบทุกคน

สื่อการเรียนการสอน

บัตรภาพจำนวน 5 ชุดซึ่งเป็นรูปบ้าน แมลง แอปเปิ้ล ถ้วย และแจกัน ในแต่ละชุดจะประกอบด้วยรูปภาพที่เหมือนกันจำนวน 5 แผ่น แต่จะมีขนาดที่ต่างกันโดยมีรูปภาพที่ขนาดหมือนกัน 2 แผ่น ในแต่ละชุดจะมีลักษณะเป็นเช่นนี้ทุกชุด

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องหยิบภาพที่มีขนาดเท่ากันได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ชุดจากจำนวนทั้งหมด 5 ชุด

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 7

เนื้อหา การรับรู้ตำแหน่งของวัตถุ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

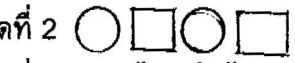
นักเรียนสามารถเลือกหาภาพมาเรียงลำดับให้ต่อกันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดเตรียมรูปภาพไว้ทั้งหมด 3 ชุดแต่ละชุดจะมีภาพทั้งหมด 4 แผ่น 2 ใน 4 แผ่นจะเป็นภาพที่เหมือนกันมาให้นักเรียนดู

2. ครูสาธิตการติดภาพในแต่ละชุดทีละแผ่นสลับไปมาบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดให้นักเรียนดูถึงความแตกต่างของภาพแต่ละชุดตามลำดับเช่น

ชุดที่ 1 ปลา แมว ปลา แมว

ชุดที่ 2 

ชุดที่ 3 ดอกไม้ ใบไม้ ดอกไม้ ใบไม้

3. ครูเปลี่ยนกิจกรรมใหม่โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นเพื่อดูว่านักเรียนเข้าใจในกิจกรรมข้อ 2 หรือไม่ โดยการติดภาพทั้ง 3 ชุด แต่ละชุดจะติดภาพสลับไปมาเพียง 3 ใบเท่านั้น จากนั้นจะนำภาพที่เหลืออีก 3 ใบมาคละกันแล้วให้นักเรียนเลือกติดให้สอดคล้องกับชุดภาพแต่ละชุด

4. ครูกำหนดกิจกรรมใหม่โดยเลือกชุดภาพออกมาเพียงครั้งละ 1 ชุด แต่ตอนนี้ครูจะติดภาพในชุดนั้นเพียง 2 ภาพสลับไปมา แล้วให้นักเรียนเลือกติดภาพที่ต่อจากภาพที่ครูกำหนดให้ถูกต้องทีละภาพจนครบ 4 ภาพในแต่ละชุด

5. ให้นักเรียนติดภาพในชุดที่ 2 และชุดที่ 3 จากนั้นทำกิจกรรมต่างๆ เหมือนกับข้อ 4

6.ครูดำเนินการให้นักเรียนเล่นเกม ฉันอยู่ตรงไหน โดยมีขั้นตอนการเล่นดังต่อไปนี้

6.1 ครูกำหนดให้นักเรียนเล่นเกมทีละคนโดยครูนำภาพชุดที่ 1 (ปลา แมว ปลา แมว) มาวางเรียงลำดับให้นักเรียนดู

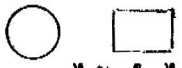
6.2 ครูเรียงภาพชุดที่ 1 อีกครั้งแต่ตอนนี้ครูนำภาพ 1 ภาพที่อยู่ข้างหลังออกโดยจะเรียงตามลำดับดังต่อไปนี้ ปลา แมว ปลา จากนั้น

ครูมอบบัตรภาพตัวเลือก 2 ภาพให้กับนักเรียนคือ ภาพปลา ภาพแมว แล้วให้นักเรียนเลือกหาภาพ 1 ภาพที่ครูให้มาเรียงลำดับให้ต่อกันได้ถูกต้องตามลำดับ

6.3 ครูนำภาพชุดที่ 2 และชุดที่ 3 มาเรียงให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนปฏิบัติตามข้อ 6.2

6.4 ครูกำหนดภาพขึ้นมาใหม่อีก 2 ชุดคือ (รถยนต์ เรือ รถยนต์ เรือ) กับ (หมวก รองเท้า หมวก รองเท้า) แล้วให้นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอน 6.2

สื่อการเรียนการสอน

1. ชุดภาพ 5 ชุดได้แก่
   - ชุดที่ 1 ปลา แมว
   - ชุดที่ 2 
   - ชุดที่ 3 ดอกไม้ ใบไม้
   - ชุดที่ 4 รถยนต์ เรือ
   - ชุดที่ 5 หมวก รองเท้า
2. กระดาษกาว
3. แผ่นฟิวเจอร์บอร์ด

การประเมินผล

ครูสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำได้ไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถเลือกหาภาพมาเรียงลำดับให้ต่อกันได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 4 ชุดจากจำนวนทั้งหมด 5 ชุด

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 8

เนื้อหา การรับรู้ตำแหน่งของวัตถุ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวางภาพในตำแหน่งต่างๆที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

หมายเหตุ ตำแหน่งที่ครูกำหนดให้ได้แก่ ใน นอก บน ล่าง (ใต้) ข้างหน้า ข้างหลัง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพมาให้นักเรียนดูครั้งละ 2 ภาพ ครั้งที่ 1 ภาพนกอยู่ใน - นอกกรง แล้วครูก็สอนให้นักเรียนรู้จักสังเกตตำแหน่งใน - นอก ว่าต่างกันอย่างไร

2. ครูนำรูปภาพมาให้นักเรียนดูครั้งที่ 2 เป็นภาพเด็กจูงสุนัข แล้วครูสอนให้นักเรียนรู้จักสังเกตตำแหน่ง ข้างหน้า - ข้างหลัง ว่าต่างกันอย่างไร

3. ครูนำรูปภาพให้นักเรียนดูครั้งที่ 3 เป็นภาพแจกันอยู่บนโต๊ะ รองเท้าอยู่ใต้โต๊ะ แล้วครูสอนให้นักเรียนรู้จักสังเกตตำแหน่ง บน - ล่าง ว่าต่างกันอย่างไร

4. ครูนำภาพครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 ครั้งที่ 3 มาให้นักเรียนดูอีกครั้ง พร้อมถามนักเรียนเกี่ยวกับรายละเอียดตำแหน่งต่างๆในภาพ

5. ครูดำเนินกิจกรรมเล่นเกม จะอยู่ตรงไหน ตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 ครูนำแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดมาติดหน้าชั้นเรียน

5.2 ครูนำรูปภาพต่างๆได้แก่ ภาพนก เครื่องบิน ลูกโป่ง เมฆ ดวงอาทิตย์ ต้นไม้ ดอกไม้ เด็ก แจกัน รถยนต์ ป้ายรถเมล์ มาวางไว้บนโต๊ะ

5.3 ครูติดรูปภาพรูปใดรูปหนึ่งลงบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด จากนั้นครูเรียกเด็กออกมาทีละคน แล้วให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่งในการวางภาพในตำแหน่งที่ครูกำหนดให้

หมายเหตุ

ครูวางภาพบ้าน คำสั่งได้แก่ เด็กอยู่นอกบ้าน (ให้นักเรียนหาภาพเด็กมาติดให้ตรงกับตำแหน่งที่ครูกำหนด) เป็นต้น

ครูวางภาพแจกัน ดอกไม้อยู่ในแจกัน

ครูวางภาพต้นไม้ นกอยู่บนต้นไม้

ครูวางภาพเครื่องบิน	ลูกโป่งอยู่ใต้เครื่องบิน
ครูวางภาพดวงอาทิตย์	เมฆอยู่ข้างหน้าดวงอาทิตย์
ครูวางภาพป้ายรถเมล์	รถยนต์อยู่ข้างหลังป้ายรถเมล์

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพต่างๆที่กำหนดในกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่
   1.1 ข้างใน - ข้างนอก นกอยู่ในกรง นกอยู่นอกกรง
   1.2 ข้างหน้า - ข้างหลัง เด็กจูงสุนัข
   1.3 บน - ล่าง แจกันอยู่บนโต๊ะ รองเท้าอยู่ใต้โต๊ะ
   1.4 ภาพสำหรับติดตามตำแหน่งที่ครูกำหนดได้แก่ นก เครื่องบิน ลูกโป่ง เมฆ ดวงอาทิตย์ ต้นไม้ ดอกไม้ เด็ก แจกัน รถยนต์ ป้ายรถเมล์
2. แผ่นฟิวเจอร์บอร์ด
3. กระดาษกาว

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องวางภาพในตำแหน่งต่างๆที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ตำแหน่ง จากจำนวนทั้งหมด 6 ตำแหน่ง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 9

เนื้อหา การรับรู้ความสัมพันธ์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถต่อภาพที่มีความสัมพันธ์กันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพมาให้นักเรียนดู ได้แก่ ภาพรถยนต์ ปลา มังคุด บ้าน กวาง แมว เสือ สุนัข

2. ครูอธิบายเกี่ยวกับลักษณะรูปร่างของภาพต่าง ๆทีละภาพให้นักเรียนฟังพร้อมให้นักเรียนดูรูปภาพประกอบไปด้วย

3. เมื่อนักเรียนดูรูปภาพและฟังคำอธิบายลักษณะของภาพต่าง ๆจนครบหมดทุกภาพแล้ว ครูจะหยิบภาพใดภาพหนึ่งขึ้นมาให้นักเรียนดูอีกครั้งว่าคือภาพอะไร หลังจากนั้นครูจะนำกระดาษกาวมาปิดบางส่วนของภาพนั้น แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าอะไรในภาพที่ขาดหายไป หรือในบางครั้งครูอาจจะเรียกนักเรียนถามเป็นรายบุคคลก็ได้ (ครูจะทำตามขั้นตอนที่ 3 จนครบหมดทุกภาพ)

4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นเกม ต่อหัวต่อหางให้ฉันที ตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 ครูนำภาพที่เป็นส่วนหนึ่งของภาพที่สมบูรณ์มาวางเรียงกันจำนวน 8 ภาพเป็นแถวหน้ากระดาน

4.2 ครูแจกภาพชิ้นส่วนของภาพที่เหลือให้กับนักเรียนโดยครูจะวางภาพสลับไปมาไม่ตรงกับภาพในข้อที่ 4.1

4.3 ครูให้นักเรียนเลือกวางภาพในข้อ 4.2 ให้ตรงเป็นภาพที่สมบูรณ์ให้ตรงกับภาพในข้อ 4.1

4.4 ครูกำหนดให้นักเรียนเล่นทีละคนจนครบทุกคน

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพจำนวน 8 ภาพได้แก่ ภาพรถยนต์ ปลา มังคุด บ้าน กวาง แมว เสือ สุนัข
2. รูปภาพที่เป็นชิ้นส่วน 2 ชิ้นของรูปภาพแต่ละรูปในข้อที่ 1
3. กระดาษกาวใช้สำหรับติดภาพ

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องต่อภาพที่มีความสัมพันธ์กันให้ถูกต้องอย่างน้อย 6 ภาพจากจำนวนภาพทั้งหมด 8 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 10

เนื้อหา การรับรู้ความสัมพันธ์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกหยิบภาพที่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพที่เตรียมไว้จำนวน 10 ภาพมาให้นักเรียนดูทีละภาพ ได้แก่ ภาพบ้าน แม่น้ำ จานข้าว ต้นหญ้า กระโปรง กางเกง โรงเรียน วัด ผู้ชาย ผู้หญิง แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่เห็นคือภาพอะไร ถ้านักเรียนบอกไม่ได้ครูก็บอกความหมายของภาพที่นักเรียนเห็นให้นักเรียนฟังว่าคือภาพอะไร

2. ครูนำภาพทั้ง 10 ย้อนกลับมาให้นักเรียนดูอีกครั้งแต่เปลี่ยนคำถามใหม่ เช่น

- ชูภาพบ้าน คำถาม บ้านเป็นที่อยู่อาศัยของใคร
  ก. คน ข. สัตว์
- ชูภาพแม่น้ำ คำถาม อะไรอาศัยอยู่ในแม่น้ำ
  ก. ปลา ข. เสือ
- ชูภาพจานข้าว คำถาม ข้าวเป็นอาหารของใคร
  ก. งู ข. คน
- ชูภาพต้นหญ้า คำถาม หญ้าเป็นอาหารของใคร
  ก. วัว ข. แมว
- ชูภาพกระโปรง คำถาม ใครใส่กระโปรง
  ก. ผู้ชาย ข. ผู้หญิง
- ชูภาพกางเกง คำถาม ใครใส่กางเกง
  ก. ทหาร ข. พระ
- ชูภาพโรงเรียน คำถาม ใครอยู่ในโรงเรียน
  ก. พระ ข. นักเรียน
- ชูภาพวัด คำถาม ใครอยู่ในวัด
  ก. พระ ข. หมอ

- คำถามพ่อเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง
- คำถามแม่เป็นผู้ชายหรือผู้หญิง

ให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม ถ้าตอบไม่ได้ครูก็จะบอกคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนฟัง

3. ครูเปลี่ยนกิจกรรมการสอนใหม่ โดยติดภาพลงบนกระดานแม่เหล็กครั้งละ 2 ภาพแล้วตั้งประโยคถามนักเรียนทีละประโยค เช่น คนอาศัยอยู่ในบ้าน ปลาอาศัยอยู่ใน..... (ครูชี้เลือกนักเรียนออกมาหยิบบัตรภาพทีละคน) นักเรียนที่โดนครูชี้ก็จะออกมาเลือกหยิบภาพ 1 ใน 2 ภาพที่ถูกต้องกับประโยคที่ครูพูด ในกรณีนักเรียนคนใดหยิบไม่ถูกครูจะให้เพื่อนๆอาสาออกมาหยิบภาพที่ถูกต้อง

4. ครูเปลี่ยนกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกม เอาไว้ไหนดี โดยให้เด็กเล่นทีละคนตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 ครูจะติดภาพครั้งละ 2 ภาพบนกระดาน โดยมี 1 ใน 2 ภาพเป็นภาพที่เกี่ยวข้องเหมาะสมกับสถานการณ์ที่ครูกำหนด

4.2 หลังจากนั้นให้นักเรียนฟังประโยคที่ครูจะพูด เช่น ใครอยู่ที่โรงเรียน พฤติกรรมของนักเรียนจะต้องเลือกหยิบภาพ 1 ใน 2 ตัวเลือกที่ถูกต้อง นั่นคือภาพนักเรียน แต่ถ้านักเรียนเลือกผิด ครูจะชี้แนะภาพที่ถูกต้องทันที

หมายเหตุ คำสั่งที่ครูกำหนดจะใช้คำถามในข้อ 2

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพต่างๆได้แก่ บ้าน ปลา คน ผู้หญิง ผู้ชาย พระ นักเรียน วัว
2. กระดาษกาวใช้สำหรับติดภาพบนกระดานดำ
3. แผ่นฟิวเจอร์บอร์ด

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดีครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องเลือกหยิบภาพที่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 สถานการณ์จากจำนวนทั้งหมด 10 สถานการณ์

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 1

เนื้อหา ความหมายของเสียงที่ได้ยิน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถหยิบรูปภาพต่าง ๆให้ตรงกับเสียงที่ได้ยินได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆกัน

2. ครูนำรูปภาพที่ครูเตรียมไว้จำนวน 10 ภาพได้แก่ ภาพคนแก่ เด็ก คนหัวเราะ คนร้องไห้ ทหาร ตำรวจ มือ เท้า โต๊ะ เก้าอี้ แจกให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

3. ครูกำหนดเงื่อนไขให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มบอกชื่อภาพต่าง ๆที่ครูแจกให้โดยเริ่มจากกลุ่มที่ 1 ก่อนว่ากลุ่มของตนได้ภาพอะไรบ้าง

4. หลังจากกลุ่มที่ 1 ตอบภาพครบหมดแล้วครูก็ให้นักเรียนในกลุ่มที่ 2 ช่วยกันบอกชื่อภาพต่าง ๆที่กลุ่มของตนได้

5 เมื่อนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มบอกความหมายของรูปภาพครบหมดแล้ว ครูก็รวบรวมภาพทั้งหมดในแต่ละกลุ่มมารวมกัน หลังจากนั้นให้นักเรียนทั้งหมดช่วยกันบอกชื่อภาพทีละภาพอีกครั้ง

6. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม เธออยู่ไหน แข่งขันกันโดยครูกำหนดวิธีการเล่นและกติกาดังต่อไปนี้

6.1 ครูจัดให้นักเรียนแข่งขันกันหยิบรูปภาพครั้งละ 2 คน

6.2 ครูนำรูปภาพจำนวน 2 ชุดแต่ละชุดมีภาพ 10 ภาพที่เหมือนกันได้แก่ ภาพคนแก่ เด็ก คนหัวเราะ คนร้องไห้ ทหาร ตำรวจ มือ เท้า มาแขวนติดบนแผ่นชาต 2 แผ่น แผ่นละ 10 ภาพ

6.3 ครูเริ่มการแข่งขันโดยครูจะเป็นผู้กำหนดให้นักเรียนหาภาพให้ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพจำนวน 2 ชุด ชุดละ 10 ภาพได้แก่ ภาพคนแก่ เด็ก คนหัวเราะ คนร้องไห้ ทหาร ตำรวจ มือ เท้า โต๊ะ เก้าอี้
2. แผ่นชาร์ต

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมว่าทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือไม่ดีครูจะให้คำแนะนำ แล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องสามารถหยิบภาพต่าง ๆตรงกับเสียงที่ได้ยินถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ภาพจากจำนวนทั้งหมด 10 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 2

เนื้อหา ความหมายของเสียงที่ได้ยิน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกความหมายของเสียงที่ได้ยินได้ถูกต้อง

หมายเหตุ เสียงต่าง ๆที่นักเรียนมักได้ยินในชีวิตประจำวันจำนวน 10 เสียงได้แก่

1. เสียงร้องของสัตว์ เช่น สุนัข แมว ไก่
2. เสียงของกิริยาท่าทาง เช่น เสียงเคาะประตู เสียงร้องไห้ เสียงหัวเราะ
3. เสียงของสิ่งของต่าง ๆ เช่น เสียงนาฬิกาปลุก เสียงโทรศัพท์
4. เสียงยานพาหนะ เช่น รถยนต์ รถไฟ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำเครื่องบันทึกเสียงมาเปิดเสียงต่าง ๆให้นักเรียนฟังทีละเสียง
2. หลังจากครูเปิดเสียงให้นักเรียนฟังจนครบทุกเสียงแล้ว ครูย้อนเทปมาเปิดใหม่ให้นักเรียนฟังทีละเสียง หลังจากนั้นครูสนทนากับนักเรียนว่าเสียงที่ครูเปิดนักเรียนเคยได้ยินไหม ถ้าเคยได้ยินบอกซิว่าเป็นเสียงอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูเฉลย
3. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาโดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆกันให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเรียงแถวหน้ากระดาน
4. ครูอธิบายการเล่นเกมปริศนาให้นักเรียนฟังว่าให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันตอบว่าเสียงที่นักเรียนในแต่ละกลุ่มได้ยินคือเสียงอะไร ซึ่งครูจะกำหนดกติกาว่าหลังจากให้นักเรียนฟังเสียงทีละเสียงจบลง แต่ละกลุ่มจะต้องแข่งขันกันยกมือ กลุ่มใดยกมือขึ้นก่อนจะได้ตอบก่อน ถ้าตอบผิดกลุ่มที่เหลือจะได้เป็นผู้ตอบ กลุ่มใดตอบความหมายของเสียงถูกจะได้เสียงละ 1 คะแนน

สื่อการเรียนการสอน

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปบันทึกเสียงต่าง ๆที่ครูกำหนด

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมว่าทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำได้ไม่ดีครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องบอกความหมายของเสียงที่ได้ยินถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 เสียงจากจำนวนเสียงทั้งหมด 10 เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 3
เนื้อหา การจำแนกเสียงที่ได้ยิน
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนได้ยินเสียงต่าง ๆนักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมจำแนกเสียงที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดเสียงต่าง ๆมาให้นักเรียนฟังจำนวน 2 เสียง เรียงลำดับเสียงที่ 1 เป็นเสียงกลอง เสียงที่ 2 เป็นเสียงปี่ ในขณะที่ครูใช้อุปกรณ์ทำเสียงให้นักเรียนฟังครูจะใช้คำถามถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินคือเสียงอะไรบ้าง พร้อมทั้งให้นักเรียนดูภาพประกอบ

2. ครูกำหนดเงื่อนไขใหม่ให้กับนักเรียน โดยครูจะบันทึกเสียงกลองและเสียงปี่ลงในเครื่องบันทึกเสียง แล้วเปิดเสียงให้นักเรียนฟังสลับไปมา พร้อมถามนักเรียนว่าแต่ละเสียงที่นักเรียนได้ยินคือเสียงกลองหรือเสียงปี่

3. ครูบันทึกเสียงต่าง ๆลงในเครื่องบันทึกเสียงอีก แต่ในขั้นตอนนี้นอกจากจะมีเสียงกลองและเสียงปี่แล้วยังมีเสียงอื่น ๆแทรกอยู่ด้วยคือ เสียงสุนัขและเสียงฉาบ ซึ่งเสียงทั้งหมดจะบันทึกสลับไปมา โดยครูจะเปิดให้นักเรียนฟังทีละเสียงพร้อมกับใช้คำถามถามนักเรียนว่า เสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงกลองใช่หรือไม่ หรือเสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงปี่ใช่หรือไม่

หมายเหตุ เสียงที่ครูเปิดอาจจะเป็นเสียงที่ครูถามนำหรือเป็นคนละเสียงกับเสียงที่ครูถามนำ เช่น เปิดเสียงกลอง ถามนักเรียนว่าเป็นเสียงกลองใช่หรือไม่
เปิดเสียงฉาบ ถามนักเรียนว่าเป็นเสียงปี่ใช่หรือไม่

5. ครูดำเนินกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกมเก้าอี้ดนตรี โดยครูจัดสถานที่ในการเล่นเกมโดยการนำเก้าอี้มาวางติดกันเป็นวงกลม กำหนดจำนวนเก้าอี้ที่เล่นในแต่ละครั้งจะต้องน้อยกว่าจำนวนนักเรียน 1 ตัว

6. ครูใช้ชอล์กหรือแท่งสีขีดเป็นวงกลมล้อมรอบวงเก้าอี้อีกทีเพื่อให้นักเรียนเดินตามเส้นที่ครูกำหนดให้

7. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมเก้าอี้ดนตรีให้นักเรียนฟังพร้อมทั้งแสดงตัวอย่างการเล่นให้นักเรียนดูตามขั้นตอนต่อไปนี้

7.1 เมื่อครูเปิดเสียงเพลงให้นักเรียนเดินไปรอบ ๆเก้าอี้โดยเดินอยู่ในขอบเขตของเส้นรอบวงที่ครูกำหนดไว้

7.2 ครูกำหนดกติกาให้นักเรียนฟังว่า ในขณะที่นักเรียนเดินไปตามเส้นรอบวงโดยมีเสียงเพลงประกอบ เมื่อครูปิดเสียงเพลงแล้วนักเรียนได้ยินเสียงกลอง นักเรียนจะต้องแย่งกันนั่งเก้าอี้ที่ครูจัดไว้ นักเรียนคนใดแย่งเก้าอี้ไม่ทันก็ต้องออกมานั่งข้างนอก และในขณะที่เดินไปรอบ ๆเก้าอี้ตามเสียงเพลงถ้าครู ปิดเสียงเพลงแล้วนักเรียนได้ยินเสียงที่ไม่ใช่เสียงกลองนักเรียนไม่ต้องแย่งนั่งเก้าอี้

7.3 ครูควรหาทีมงานมาเล่นเกมเก้าอี้ดนตรีให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างเพื่อที่นักเรียนจะได้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

7.4 หลังจากนั้นครูให้นักเรียนเริ่มเล่นเกมเก้าอี้ดนตรีได้ โดยครูจะคัดนักเรียนออกในกรณีที่นักเรียนทำผิดกติกาหรือแย่งนั่งเก้าอี้ไม่ได้

สื่อการสอน

1. อุปกรณ์ของจริงได้แก่ กลอง ปี่
2. เครื่องบันทึกเสียง
3. เทปบันทึกเสียง
4. เก้าอี้
5. ชอล์กสี (สามารถลบออกได้)

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้านักเรียนทำไม่ถูกหรือทำไม่ดีครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นได้ถูกต้องโดยการแย่งกันนั่งเก้าอี้เมื่อได้ยินเสียงกลอง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 4

เนื้อหา การจำแนกเสียงที่ได้ยิน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถนั่งจับกลุ่มตามประเภทเสียงที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

หมายเหตุ ประเภทของเสียงที่ครูกำหนดคือ

เสียงร้องของสัตว์ ได้แก่ เสียงแมว เสียงสุนัข
เสียงยานพาหนะ ได้แก่ เสียงรถยนต์ เสียงรถไฟ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูทบทวนเสียงต่าง ๆให้นักเรียนฟังอีกครั้งคือ
เสียงร้องของสัตว์ได้แก่ เสียงสุนัข เสียงแมว เสียงไก่
เสียงกิริยาท่าทางได้แก่ เสียงหัวเราะ เสียงร้องไห้ เสียงเคาะประตู
เสียงสิ่งของต่าง ๆได้แก่ เสียงนาฬิกาปลุก เสียงโทรศัพท์
เสียงยานพาหนะได้แก่ เสียงรถยนต์ เสียงรถไฟ
โดยการเปิดเสียงต่าง ๆให้นักเรียนฟังแล้วถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินคือเสียงอะไร

2. ครูกำหนดประเภทของเสียงต่าง ๆให้นักเรียนฟังอีกครั้งโดยการเปิดเสียงให้นักเรียนฟัง

2.1 เสียงประเภทแรกที่ครูเปิดให้นักเรียนฟังคือเสียงร้องของสัตว์ ได้แก่ เสียงสุนัข (โฮ่ง..โฮ่ง) และเสียงแมว (เหมียว..เหมียว) จากนั้นครูสรุปให้นักเรียนฟังว่าเสียงที่เปิดเป็นเสียงร้องของสัตว์

2.2 เสียงประเภทที่สองที่ครูเปิดให้นักเรียนฟังคือ เสียงยานพาหนะได้แก่ เสียงรถยนต์ (บรื้น..บรื้น) เสียงรถไฟ (ปู๊น..ปู๊น) จากนั้นครูสรุปให้นักเรียนฟังว่าเสียงที่ครูเปิดให้ฟังเป็นเสียงยานพาหนะ

3. หลังจากครูดำเนินกิจกรรมในข้อ 2.1 - 2.2 เสร็จแล้ว ครูนำเสียงต่าง ๆมาเปิดใหม่ทีละเสียงแล้วครูใช้คำถามถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงของอะไร โดยมีการกำหนดตัวเลือกให้นักเรียน 2 ตัวเลือกคือ เสียงร้องของสัตว์ หรือ เสียงยานพาหนะ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 5

เนื้อหา การจำแนกเสียงเหมือนกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถตีกลองได้ถูกต้องเมื่อได้ยินคู่เสียงที่เหมือนกันได้ถูกต้อง

หมายเหตุ **คู่ของเสียงสระต่าง ๆ เช่น อา - อา อู - อู อี - อี**

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมโดยครูจะนั่งตรงกลาง
2. ครูให้นักเรียนฟังเสียงที่ครูจะออกให้ฟังต่อไปนี้ โดยครูจะให้นักเรียนฟังเสียงที่เหมือนกัน ซึ่งครูจะยกตัวอย่างออกคู่เสียงที่เหมือนกัน 2 ครั้ง เช่น อา อา แล้วถามนักเรียนว่าคู่เสียงที่ครูออกเหมือนกันมั๊ย การออกคู่เสียงที่เหมือนกันครูจะออกทั้งหมด 3 ชุดคือ อา อา อู อู อี อี
3. ครูออกเสียงคู่เสียงอีกครั้งหนึ่ง แต่ในตอนนี้ครูจะออกคู่เสียงที่ไม่เหมือนกันและเหมือนกันบ้างสลับไปมาเพื่อให้นักเรียนสังเกตเห็นความแตกต่างของคู่เสียงนั้น โดยครูจะออกคู่เสียงให้นักเรียนฟังแล้วถามนักเรียนว่าคู่เสียงที่ครูออกเหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน เช่น โอ โอ (เหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน) อู อา (เหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน) หลังจากนั้นให้นักเรียนเลือกตอบว่าคู่เสียงแต่ละครั้งที่ครูออกให้ฟังเหมือนกันหรือไม่
4. ครูกำหนดให้นักเรียนเล่นเกมตีฉันทำไม โดยกำหนดกติกาการเล่นดังต่อไปนี้ คือ ครูนำกล่องมาวางไว้ใกล้ๆนักเรียน ถ้านักเรียนได้ยินครูออกคู่เสียงที่เหมือนกันให้นักเรียนตีกลอง 1 ครั้ง แต่ถ้านักเรียนได้ยินคู่เสียงที่ไม่เหมือนกันนักเรียนไม่ต้องตีกลอง
5. การเล่นเกมครูจะให้นักเรียนเล่นเกมทีละคน
6. คู่เสียงที่ครูกำหนดมีทั้งหมด 6 คู่เสียงได้แก่ อา อา อู อู อู อี อา อี อี อี อู อา

สื่อการเรียนการสอน

กลอง

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดีครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องสามารถตีกลองได้ถูกต้องเมื่อได้ยินคู่เสียงที่เหมือนกันอย่างน้อย 2 คู่เสียงจากจำนวนทั้งหมด 3 คู่เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 6

เนื้อหา การจำแนกเสียงที่ต่างกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถยกธงเขียวและธงแดงได้ถูกต้องตามกติกาที่ครูกำหนดในการฟังคู่เสียงที่เหมือนกันและต่างกัน

หมายเหตุ คู่ของเสียงสระต่างๆเช่น อา อา อู อู อี อี อู อี อา อู อี อา

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมโดยครูจะนั่งตรงกลาง
2. ครูให้นักเรียนฟังเสียงที่ครูจะออกต่อไปนี้ โดยครูจะให้นักเรียนฟังเสียงที่เหมือนกัน ซึ่งครูจะยกตัวอย่างออกคู่เสียงที่เหมือนกัน 2 ครั้ง เช่น อา อา แล้วถามนักเรียนว่าเสียงที่ครูออกเหมือนกันมั๊ย การออกคู่เสียงที่เหมือนกันครูจะออกทั้งหมด 3 ชุด คือ อา อา อู อู อี อี
3. ครูออกเสียงคู่เสียงอีกครั้งหนึ่ง แต่ในตอนนี้ครูจะออกคู่เสียงที่ไม่เหมือนกันและเหมือนกันบ้างสลับไปมา หลังจากนั้นให้นักเรียนเลือกตอบว่าคู่เสียงแต่ละครั้งที่ครูออกให้ฟังเหมือนกันหรือไม่
4. ครูกำหนดให้นักเรียนเล่นเกมไฟเขียว ไฟแดง โดยกำหนดกติกาการเล่นดังต่อไปนี้คือ ครูนำธงเขียว ธงแดง มาวางใกล้ๆนักเรียน ถ้านักเรียนได้ยินครูออกคู่เสียงที่เหมือนกันให้นักเรียนยกธงเขียว แต่ถ้านักเรียนได้ยินคู่เสียงที่ไม่เหมือนกัน (ต่างกัน)ให้นักเรียนยกธงแดง
5. การเล่นเกมครูจะให้นักเรียนเล่นเกมทีละคน
6. คู่เสียงที่ครูกำหนดมีทั้งหมด 6 คู่เสียงได้แก่ อา อา อู อู อู อี อา อี อี อี อู อา

สื่อการเรียนการสอน

1. ธงเขียว ธงแดง
2. เครื่องบันทึกเสียง
3. เทปบันทึกเสียงคู่เสียงที่เหมือนกันและคู่เสียงที่ต่างกัน

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนว่าทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดีครูจะให้คำแนะนำ แล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องสามารถยกธงแดง และ ธงเขียว ได้ถูกต้องตามกติกาที่ครูกำหนดให้ในการฟังคู่เสียงที่เหมือนกันและต่างกันไม่น้อยกว่า 4 คู่เสียงจากจำนวนทั้งหมด 6 คู่เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 7

เนื้อหา การจำแนกเสียงตัวอักษร

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถชูบัตรตัวอักษรตามชื่อตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

หมายเหตุ **ตัวอักษรที่ครูกำหนดคือ ข ค บ ป ม น ถ ท ส ช**

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำกล่องกระดาษที่บรรจุบัตรรูปภาพที่มีตัวอักษรติดอยู่ด้วยมาถือไว้
2. ครูเดินไปหานักเรียนแต่ละคน แล้วให้นักเรียนหยิบบัตรในกล่องมาคนละ 1 ใบแล้วถามนักเรียนว่าหยิบบัตรอะไรออกมาจากกล่อง
3. ครูนำบัตรภาพที่มีตัวอักษรติดอยู่จำนวน 10 ใบมาเสียบในกระเป๋าผนังเพื่อให้นักเรียนดูแต่ละบัตรอีกครั้งพร้อมให้บอกชื่อบัตรแต่ละใบ
4. ครูนำบัตรที่มีเฉพาะบัตรตัวอักษรที่ไม่มีรูปภาพขึ้นมาจำนวน 10 ใบตามตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดคือ ข ค ม น บ ป ถ ท ส ช จากนั้นครูนำบัตรตัวอักษรไปใส่ลงในกระเป๋าผนังทีละบัตร พร้อมให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อบัตรตัวอักษรต่าง ๆเหล่านั้น
5. ครูเรียกให้นักเรียนมาเลือกหยิบบัตรตัวอักษรจากครูคนละ 3 ใบแล้วให้นักเรียนบอกชื่อบัตรตัวอักษรที่ตนเองได้
6. ครูดำเนินกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกม ใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง โดยดำเนินขั้นตอนการเล่นเกมดังต่อไปนี้
   - 6.1 ครูจัดให้นักเรียนนั่งเรียงแถวเป็นหน้ากระดาน
   - 6.2 ครูแจกบัตรตัวอักษรให้นักเรียนคนละ 10 ใบตามตัวอักษรที่ครูกำหนดให้คือ ข ค บ ป ถ ท ม น ส ช
   - 6.3 ครูกำหนดกติกาว่าถ้านักเรียนได้ยินครูออกเสียงตัวอักษรตัวใด ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกหยิบบัตรตัวอักษรที่นักเรียนมีอยู่ชูขึ้นให้ตรงกับเสียงของตัวอักษรที่ครูกำหนดให้
   - 6.4 ครูจะออกเสียงตัวอักษรแต่ละตัวจนครบทุกเสียง

สื่อการสอน

1. กล่องกระดาษ
2. บัตรรูปภาพ
3. บัตรตัวอักษร
4. กระเป๋าผนัง

การประเมินผล

ครูสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้านักเรียนทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องชูบัตรตัวอักษรตามเสียงตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ตัวจากจำนวนทั้งหมด 10 ตัว

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 8

เนื้อหา การจำแนกเสียงต้นของตัวอักษร

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกบอกคำที่ออกเสียงต้นตรงกับตัวอักษรที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

เสียงต้นของตัวอักษรได้แก่ ขอ คอ บอ ปอ ถอ ทอ สอ ซอ มอ นอ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม โดยครูจะนั่งอยู่ตรงกลาง
2. ครูนำบัตรตัวอักษรจำนวน 10 ใบได้แก่ ข ค บ ป ม น ถ ท ส ซ มาวางเตรียมไว้ข้างครู
3. ครูหยิบบัตรตัวอักษรทีละใบมาให้นักเรียนดู พร้อมออกเสียงต้นของตัวอักษรทีละเสียง โดยครูยังชูบัตรตัวอักษรให้นักเรียนดูด้วยแล้วครูก็ให้นักเรียนออกเสียงต้นของตัวอักษรทีละคนตามครู

4 ครูหยิบบัตรตัวอักษรทีละใบมาให้นักเรียนดูอีกครั้ง แต่ในครั้งนี้ครูจะให้นักเรียนออกเสียงต้นของตัวอักษรต่างๆเอง

5. ครูดำเนินกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกมรีรีข้าวสาร โดยอธิบายวิธีการเล่นเกมดังต่อไปนี้
   - 5.1 ครู (ครูประจำชั้นกับพี่เลี้ยงในห้อง) จะทำหน้าที่เป็นซุ้มให้นักเรียนลอด
   - 5.2 ให้นักเรียนทั้งหมดจัดแถวเป็นแถวตอนโดยเรียงลำดับจากใหญ่ไปหาเล็ก
   - 5.3 นักเรียนที่จัดเป็นแถวตอนจะต้องเดินลอดซุ้มที่ครูทำไว้ โดยในขณะที่นักเรียนลอดซุ้ม นักเรียนจะต้องร้องเพลงรีรีข้าวสารด้วย ในกรณีที่นักเรียนร้องเพลงไม่ได้ครูจะช่วยนักเรียนร้อง

5.4 เมื่อร้องเพลงรีรีข้าวสารจบ ชุ้มของครูจะต้องจับนักเรียนคนใดคนหนึ่งไว้ให้อยู่ที่ชุ้มจากนั้นครูจะหยิบบัตรตัวอักษรต่าง ๆออกมาให้นักเรียนตอบ 5 ใบโดยครูจะให้นักเรียนตอบทีละใบ บัตรอักษรแต่ละใบครูจะออกเสียงต้นตัวอักษรนั้น ๆให้นักเรียนฟังครั้งละ 2 ตัวเลือกแล้วให้นักเรียนเลือกตอบ 1 ใน 2 ตัวเลือกนั้น เสียงของตัวเลือกไหนคือเสียงต้นที่ถูกต้องของบัตรตัวอักษรที่ครูกำหนด (ในกรณีที่นักเรียนเลือกบอกเสียงต้นของตัวอักษรผิดครูจะบอกเสียงต้นของตัวอักษรที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังทันที)

5.5 ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมโดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมเล่นด้วยทุกคน

สื่อการสอน

บัตรตัวอักษร

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้านักเรียนทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องเลือกบอกคำที่ออกเสียงต้นตรงกับตัวอักษรที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 3 ใน 5 ตัวอักษรที่ครูกำหนดให้

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 9

เนื้อหา การจำแนกตัวอักษรตามเสียงต้นที่ออก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกเก็บแผ่นเบี้ยที่เขียนตัวอักษรต่าง ๆได้ถูกต้องเมื่อครูออกเสียงต้นของตัวอักษรนั้น ๆให้ฟัง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูทบทวนเสียงต้นของตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดให้นักเรียนฟังทั้ง 10 ตัว ได้แก่ ข ค บ ป ม น ถ ท ส ช อีกครั้ง โดยในขณะที่ครูออกเสียงต้นตัวอักษรแต่ละตัวให้นักเรียนฟังแต่ละเสียง ครูจะยกบัตรตัวอักษรต่าง ๆเหล่านั้นให้นักเรียนดู ประกอบด้วย

2. ครูแจกบัตรตัวอักษรให้นักเรียนคนละ 1 ใบ พร้อมถามนักเรียนว่าตัวอักษรที่นักเรียนได้นั้นมีตัวอักษรอะไรบ้าง ถ้านักเรียนตอบถูกครูจะชมเชยแต่ถ้านักเรียนตอบผิดครูจะเฉลย จากนั้นครูจะออกเสียงต้นตัวอักษรนั้น ๆให้นักเรียนแต่ละคนฟัง เช่น ม มอ เป็นต้น

3. ครูกำหนดเงื่อนไขให้นักเรียนฟังว่า ครูจะออกเสียงต้นตัวอักษรให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง นักเรียนคนใดถือบัตรตัวอักษรที่ตรงกับเสียงต้นของตัวอักษรที่ครูออกให้นักเรียนคนนั้นชูบัตรตัวอักษรที่ถือตัวนั้นขึ้นมา

4. ครูดำเนินกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกม เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 ครูกำหนดให้นักเรียนเล่นเกมครั้งละ 2 คน โดยแต่ละคนจะต้องเล่นเสียงต้นครบทุกเสียง

4.2 ครูแขวนแผ่นเบี้ยไว้ใต้ร้านครั้งละ 2 แผ่น ซึ่งแผ่นเบี้ยแต่ละแผ่นจะมีตัวอักษรติดอยู่แผ่นละ 1 ตัวดังภาพ

4.3 จากนั้นครูออกเสียงต้นตัวอักษรให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเลือกหยิบแผ่นเบี้ยตัวอักษรที่แขวนอยู่ใต้ร้านให้ถูกต้องตรงกับเสียงต้นตัวอักษรที่ครูออกให้ฟัง ยกตัวอย่างเช่น

ครูออกเสียง มอ

4.4 เมื่อนักเรียนเก็บเบี้ยใต้ถุนร้านในแต่ละครั้งเสร็จแล้ว ครูก็จะเปลี่ยนแผ่นเบี้ยเป็นตัวอักษรตัวอื่นสลับไปมาทุกครั้ง เพื่อให้เป็นตัวเลือกในการเลือกหยิบแผ่นเบี้ยตัวอักษรของเสียงต้นตัวอื่นๆครั้งต่อไปจนครบทุกเสียงทั้ง 10 เสียง

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรตัวอักษรต่างๆทั้ง 10 ตัวได้แก่ ข ค ม น บ ป ถ ท ส ช
2. รูปบ้าน
3. ตะขอใช้สำหรับแขวนแผ่นเบี้ย
4. แผ่นเบี้ย 10 แผ่น แต่ละแผ่นจะมีตัวอักษรติดอยู่แผ่นละ 1 ตัว

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมว่าทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดีครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถเลือกเก็บแผ่นเบี้ยที่ติดตัวอักษรต่างๆได้ถูกต้องเมื่อครูออกเสียงต้นของตัวอักษรนั้นๆให้ฟังอย่างน้อย 8 เสียงจากจำนวนทั้งหมด 10 เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม
ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 10

เนื้อหา การจำแนกเสียงสั้น - ยาวของสระต่าง ๆ

หมายเหตุ เสียงสระต่าง ๆที่ใช้ในการจำแนกเป็นเสียงสระพื้นฐานคือ

สระเสียงสั้น	สระเสียงยาว
อะ	อา
อิ	อี
อุ	อู

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกเสียงสระที่ครูออกให้ฟังว่าเป็นสระเสียงสั้นหรือสระเสียงยาวได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1.ครูยกตัวอย่างเปรียบเทียบให้นักเรียนเห็นความแตกต่างของขนาดสิ่งของต่าง ๆตามความสั้น - ยาว คือ ขนาดของดินสอ ขนาดของเส้นผม ขนาดของเชือก ว่าขนาดความสั้น - ยาวแตกต่างกันอย่างไร

2. ครูยกตัวอย่างให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเสียงของสระต่าง ๆที่ครูจะออกให้ฟังดังนี้

2.1 ครูออกเสียง อะ ให้นักเรียนฟัง

2.2 ครูออกเสียง อา ให้นักเรียนฟัง

2.3 ครูถามนักเรียนว่าเสียง อะ อา ที่ครูออกให้นักเรียนฟัง ครูออกเสียงนานเท่ากันมั้ย ถ้านักเรียนตอบว่าออกเสียงนานไม่เท่ากันครูจะชมเชย แต่ถ้านักเรียนไม่ตอบหรือตอบผิดครูจะเฉลยว่าครูออกเสียงนานไม่เท่ากัน ทั้งนี้เพราะเสียง อะ ครูออกเสียงช่วงสั้น ๆ ส่วนเสียง อา ครูออกเสียงช่วงยาวกว่า จากนั้นครูออกเสียง อะ อา ให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.4 ครูสรุปให้นักเรียนฟังว่าเสียงสระที่ครูออกเสียงเป็นช่วงสั้น ๆ เราเรียกว่า สระเสียงสั้น ส่วนเสียงสระที่ครูออกเสียงเป็นช่วงยาวเราเรียกว่า สระเสียงยาว

2.5 ครูย้อนคำถามถามนักเรียนใหม่ว่า เสียงสระที่ครูออกให้ฟังเป็นสระเสียงสั้นหรือเสียงยาว

ครูออกเสียง	อะ	เสียงสั้นหรือเสียงยาว
ครูออกเสียง	อา	เสียงสั้นหรือเสียงยาว

2.6 เมื่อนักเรียนรู้จักจำแนกสระเสียงสั้น - ยาวได้แล้วครูเปลี่ยนเสียงสระใหม่เป็น (อิ อี) (อุ อู) โดยใช้วิธีการและคำถามเหมือนกับข้อ 2.5

หมายเหตุ ถ้านักเรียนตอบถูกแสดงว่านักเรียนเข้าใจเปรียบเทียบความแตกต่างเสียงสั้น - ยาว ของสระต่างๆ แต่ถ้าบางครั้งมีนักเรียนคนใดตอบผิดครูจะต้องเฉลยคำตอบที่ถูกต้องทันที

3. ครูดำเนินกิจกรรมเล่นเกมงูกินหาง โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ให้นักเรียนยืนเรียงเป็นแถวตอนทีละคน

3.2 ให้นักเรียนที่อยู่หัวแถวเป็นแม่งู ส่วนนักเรียนคนอื่นๆเป็นลูกงู

3.3 ครูเล่นเป็นพ่องูคอยจับลูกงู โดยในขณะเล่นครูและนักเรียนจะช่วยกันร้องเพลงงูกินหาง

3.4 ในช่วงตอนท้ายเพลงครูจะต้องจับลูกงูคนหลังสุดไว้ เมื่อครูจับนักเรียนคนสุดท้ายของแถวได้แล้วแทนที่ครูจะถามว่าจะอยู่กับพ่อหรืออยู่กับแม่ ให้ครูเปลี่ยนคำถามใหม่ว่า อะ อา อิ อี อุ อู แต่ละตัวเป็นสระเสียงสั้นหรือเสียงยาวโดยครูจะถามเรียงหรือถามสลับไปมาไม่เรียงกันก็ได้ แต่จะถามนักเรียนทีละเสียง เมื่อครูถามครบทุกเสียงแล้วครูถึงจะปล่อยนักเรียนไป โดยนักเรียนที่ถูกปล่อยจะต้องไปทำหน้าที่เป็นแม่งูในครั้งต่อไปส่วนนักเรียนคนอื่นๆก็จะถอยตำแหน่งล่นลงมา แล้วครูก็จะดำเนินการเล่นเกมงูกินหางโดยจับเด็กให้ครบทุกคน แล้วใช้คำถามถามเหมือนกันทุกคนเช่นกัน

สื่อการเรียนการสอน

สิ่งของที่นำมาเปรียบเทียบความสั้น - ยาว ได้แก่ ดินสอ เชือก เส้นผม

การประเมินผล

ครูใช้การสังเกตว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกหรือทำไม่ดี ครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถบอกเสียงสระที่ครูออกเสียงให้ฟังว่าเป็นสระเสียงสั้นหรือสระเสียงยาวได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 เสียง จากจำนวนทั้งหมด 6 เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 1

เนื้อหา การรับรู้ภาพซ้อน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาททับภาพที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูแขวนกระเป๋าผนังไว้หน้าห้อง
2. ครูนำรูปภาพที่เหมือนกันมาให้นักเรียนดูทีละคู่ โดยใส่ภาพ 2 ภาพ 2 ภาพลงในกระเป๋าผนังเพื่อให้นักเรียนดูว่าภาพทั้ง 2ภาพเหมือนกันอย่างไร
3. ครูนำรูปภาพที่เหมือนกันคู่อื่น ๆมาใส่ลงในกระเป๋าผนัง โดยใส่เรียงแถวลงมาแถวละ 1 คู่ จนครบทั้ง 5 คู่ แล้วให้นักเรียนดูภาพแต่ละคู่ว่ามีความเหมือนกันอย่างไร
4. ครูจัดเรียงภาพแต่ละคู่ใหม่ โดยตอนนี้ภาพแต่ละคู่อาจจะมีภาพที่เหมือนกันและไม่เหมือนกันปะปนอยู่
5. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับคู่ภาพแต่ละคู่ว่าภาพคู่นี้เหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน ถ้าเหมือนกันก็ให้นักเรียนตอบว่าเหมือนกัน แต่ถ้าไม่เหมือนกันก็ให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าไม่เหมือนกัน
6. ครูแจกแบบฝึกที่ 1 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพต่าง ๆ
2. กระเป๋าผนัง
3. แบบฝึกที่ 1

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 1 ว่าเด็กทำได้หรือไม่ ถ้าเด็กทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้เด็กลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องต้องกากบาททับภาพที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 2

เนื้อหา การรับรู้ภาพซ้อน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมล้อมรอบภาพที่แตกต่างจากภาพอื่นๆได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพต่างๆที่มีทั้งเหมือนกันและไม่เหมือนกันมาให้นักเรียนดู โดยนำรูปภาพมาติดลงบนกระดานแม่เหล็กครั้งละ 2 ภาพ เพื่อให้นักเรียนสังเกตว่าภาพ 2 ภาพที่ติดนั้นภาพที่เหมือนกันเป็นอย่างไร และภาพที่ไม่เหมือนกันเป็นอย่างไร โดยครูจะอธิบายให้นักเรียนเข้าใจด้วย

2. ครูนำภาพที่เหมือนกัน 2 ภาพมาติดบนกระดานแม่เหล็กแล้วถามนักเรียนว่าภาพ 2 ภาพที่ครูติดเหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันตอบ

3. ครูนำรูปภาพที่ไม่เหมือนกัน 2 ภาพมาติดบนกระดานแม่เหล็กแล้วถามนักเรียนว่าภาพ 2 ภาพที่ครูติดเหมือนกันหรือต่างกัน

4. ครูนำคู่ภาพที่เหมือนกันและไม่เหมือนกันมาสลับติดบนกระดานแม่เหล็ก แล้วถามนักเรียนถึงความเหมือนกันและต่างกันอีกครั้ง

3. ครูแจกแบบฝึกที่ 2 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพที่เหมือนกัน 3 คู่
2. ภาพที่ต่างกัน 3 คู่
3. กระดานแม่เหล็ก
4. แผ่นแม่เหล็ก
2. แบบฝึกที่ 2

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 2 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถวงกลมล้อมรอบภาพที่แตกต่างจากภาพอื่นๆได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 3

เนื้อหา การรับรู้ภาพซ้อน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถหาภาพที่กำหนดแล้วระบายสีเดียวกันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพต่างๆที่เตรียมมาให้เด็กดูจำนวน 4 ภาพได้แก่ภาพ ปลา ปู หอย กุ้ง พร้อมถามชื่อภาพต่างๆว่าคือภาพอะไร

2. ครูนำภาพทั้ง 4 ภาพติดบนกระดานดำจากนั้นบอกชื่อภาพแล้วให้เด็กออกมาหยิบภาพตามที่กำหนดโดยแต่ละครั้งครูให้นักเรียนออกมาหยิบทีละคนโดยครูจะมีตัวเลือกไว้ให้ 4 ตัว

หมายเหตุ ตัวเลือกทั้ง 4 ตัวอาจจะมีภาพอื่นปนอยู่ด้วยหรือบางครั้งคำสั่งบางคำสั่งอาจจะไม่มีภาพเป็นตัวเลือกก็ได้ ทั้งนี้เพื่อดูความเข้าใจของนักเรียน ในกรณีที่ไม่มีภาพครูจะใช้คำถามถามนักเรียนว่า มีภาพที่ครูกำหนดไหม ถ้านักเรียนตอบว่าไม่มีแสดงว่านักเรียนเข้าใจ

3. ครูแจกแบบฝึกที่ 3 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพต่างๆได้แก่ ปลา กุ้ง หอย ปู
2. แบบฝึกที่ 3
3. กระดาษกาว

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 3 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องหาภาพที่ครูกำหนดแล้วระบายสีเดียวกันได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 3 ภาพจากจำนวนภาพทั้งหมด 4 ภาพที่กำหนด

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 4
เนื้อหา การรับรู้รูปทรง
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถโยงเส้นภาพกับเงาที่เหมือนกันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพต่าง ๆมาให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่เห็นคือภาพอะไร
2. ครูนำภาพที่เป็นเงา (เงาของภาพที่ครูให้เด็กดูในข้อที่ 1) มาให้เด็กดู แล้วถามนักเรียนว่ารู้ไหมเงาที่เห็นคือเงาของภาพอะไร ให้นักเรียนตอบโดยครูจะยังไม่เฉลยว่าถูกหรือผิด
3. ครูนำภาพในข้อที่ 1 ติดบนกระดานแล้วนำภาพเงามาติดบนกระดานดำจับคู่โดยไม่ให้ตรงกับภาพเงา
4. ครูให้นักเรียนมาเลือกภาพกับภาพเงาใหม่ให้ตรงกัน จากนั้นชี้ถามชื่อภาพแต่ละภาพอีกครั้ง
5. ครูนำเฉพาะภาพเงามาติดบนกระดานดำอีกครั้งแล้วถามนักเรียนว่าภาพเงาที่เห็นคือภาพอะไร
3. ครูแจกแบบฝึกที่ 4 มาให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพต่าง ๆ
2. รูปภาพเงาของภาพในข้อ 1
3. แบบฝึกที่ 4

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 4 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถโยงเส้นภาพกับเงาของภาพที่เหมือนกันได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ภาพจากจำนวนภาพทั้งหมด 5 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 5

เนื้อหา การรับรู้รูปทรง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถระบายสีรูปทรงที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปทรงภาพต่าง ๆเช่น    มาให้นักเรียนดู แล้วถามชื่อภาพรูปทรงต่าง ๆ

2. ครูนำภาพรูปลูกบอล กล่องของขวัญ หมวก โทรทัศน์ ดวงอาทิตย์ แตงโมที่ผ่าออกเป็นชิ้นมาให้นักเรียนดู แล้วชี้แจงให้นักเรียนเห็นโครงสร้างภายนอกของภาพต่าง ๆ โดยครูมีการชี้แนะใช้นิ้วลากเส้นโครงร่างภายนอกภาพต่าง ๆให้นักเรียนเห็นว่าแต่ละรูปมีโครงสร้างเหมือนรูปทรงอะไร

3. ครูนำภาพรูปทรง    มาติดบนกระดานดำจากนั้นนำภาพต่าง ๆมาคละกันแล้วให้นักเรียนเลือกภาพนั้นมาติดให้จับกลุ่มกับภาพรูปทรงบนกระดานดำ

4. ครูแจกแบบฝึกที่ 5 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพรูปทรงเรขาคณิต
2. รูปภาพต่าง ๆ
3. กระดาษกาวใช้สำหรับติดรูปบนกระดานดำ
4. แบบฝึกที่ 5

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 5 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถระบายสีรูปทรงที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก
ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 6
เนื้อหา การรับรู้รูปทรง
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถโยงเส้นจับคู่ภาพที่มีขนาดเท่ากันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพที่มีขนาดต่างๆจำนวน 5 ภาพมาให้เด็กดูเพื่อให้นักเรียนเห็นความแตกต่างของขนาดภาพแต่ละภาพ

2. ครูนำภาพ 2 ภาพจาก 5 ภาพในข้อที่ 1 มาให้นักเรียนดูเพื่อเปรียบเทียบขนาดของภาพทั้ง 2 ภาพว่าเท่ากันหรือไม่ หลังจากนั้นให้นักเรียนตอบ แต่ครูยังไม่เฉลยว่าถูกต้องหรือไม่ จากนั้นครูนำภาพทั้ง 2 ภาพมาทับกันว่าสนิทหรือไม่ ถ้าทับกันสนิทแสดงว่าเท่ากัน แต่ถ้าไม่ทับกันสนิทแสดงว่าขนาดไม่เท่ากัน

3. ครูนำภาพอีก 2 ภาพจากภาพทั้ง 5 ภาพในข้อที่ 1 มาให้นักเรียนดูแล้วทำเหมือนกับข้อ 2 อีกครั้ง

4. ครูนำภาพทั้ง 5 ภาพมาติดเรียนบนกระดานดำ จากนั้นนำภาพมาอีกชุดที่มีขนาดเท่ากันกับภาพทั้ง 5 ภาพที่ครูติดมาให้นักเรียนเลือกติดทับกันบนกระดานดำ โดยให้จับคู่ภาพทั้ง 2 ภาพให้มีขนาดเท่ากัน ถ้านักเรียนทำได้ครูก็จะชมเชย แต่ถ้าทำผิดครูก็จะแนะนำ

5. ครูแจกแบบฝึกที่ 6 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพขนาดต่างๆ 2 ชุด (เหมือนกัน)
2. กระดาษกาวใช้สำหรับติดภาพบนกระดานดำ
3. กาว
4. กรรไกร
5. แบบฝึกที่ 6

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 6 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่

เกณฑ์การผ่าน นักเรียนสามารถโยงเส้นจับคู่ภาพที่มีขนาดเท่ากันได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 3 ภาพ จากจำนวนภาพทั้งหมด 4 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 7

เนื้อหา การรับรู้ตำแหน่งของวัตถุ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

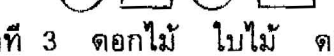
นักเรียนสามารถระบายสีทับภาพที่ต่อจากภาพซ้ายมือได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดเตรียมรูปภาพไว้ทั้งหมด 3 ชุดแต่ละชุดจะมีภาพทั้งหมด 4 แผ่น 2 ใน 4 แผ่นจะเป็นภาพที่เหมือนกันมาให้นักเรียนดู

2. ครูสาธิตการติดภาพในแต่ละชุดทีละแผ่นสลับไปมาบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดให้นักเรียนดูถึงความแตกต่างของภาพแต่ละชุดตามลำดับ เช่น

ชุดที่ 1 ปลา แมว ปลา แมว

ชุดที่ 2 

ชุดที 3 ดอกไม้ ใบไม้ ดอกไม้ ใบไม้

3. ครูเปลี่ยนกิจกรรมใหม่โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นเพื่อดูว่านักเรียนเข้าใจในกิจกรรมข้อ 2 หรือไม่ โดยการติดภาพทั้ง 3 ชุด แต่ละชุดจะติดภาพสลับไปมาเพียง 3 ใบเท่านั้น จากนั้นจะนำภาพที่เหลืออีก 3 ใบมาคละกันแล้วให้นักเรียนเลือกติดให้สอดคล้องกับชุดภาพแต่ละชุด

4. ครูกำหนดกิจกรรมใหม่โดยเลือกชุดภาพออกมาเพียงครั้งละ 1 ชุด แต่ตอนนี้ครูจะติดภาพในชุดนั้นเพียง 2 ภาพสลับไปมา แล้วให้นักเรียนเลือกติดภาพที่ต่อจากภาพที่ครูกำหนดให้ถูกต้องทีละภาพจนครบ 4 ภาพในแต่ละชุด

5. ให้นักเรียนติดภาพในชุดที่ 2 และชุดที่ 3 จากนั้นทำกิจกรรมต่าง ๆเหมือนกับข้อ 4

6. ครูแจกแบบฝึกที่ 7 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

สื่อการเรียนการสอน

1. ชุดภาพ 3 ชุดได้แก่ชุดที่ 1 (ปลา - แมว) ชุดที่ 2 () และชุดที่ 3 (ดอกไม้ - ใบไม้)

<u>หมายเหตุ</u> แต่ละชุดจะมีภาพทั้งหมด 4 ภาพ 2 ใน 4 ภาพจะเป็นภาพที่เหมือนกัน

2. กระดาษกาว
3. แบบฝึกที่ 7
4. แผ่นฟิวเจอร์บอร์ด

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 7 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องสามารถระบายสีทับภาพที่ต่อจากภาพซ้ายมือได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 8

เนื้อหา การรับรู้ตำแหน่งของวัตถุ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาททับภาพที่แสดงตำแหน่ง ใน - นอก บน - ล่าง และ หน้า - หลัง ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพมาให้นักเรียนดูครั้งละ 2 ภาพ ครั้งที่ 1 ภาพนกอยู่ใน - นอกกรง แล้วครูก็สอนให้นักเรียนรู้จักสังเกตตำแหน่งใน - นอก ว่าต่างกันอย่างไร

2. ครูนำรูปภาพมาให้นักเรียนดูครั้งที่ 2 เป็นภาพเด็กจูงสุนัข แล้วครูสอนให้นักเรียนรู้จักสังเกตตำแหน่งหน้า - หลัง ว่าต่างกันอย่างไร

3. ครูนำภาพให้นักเรียนดูครั้งที่ 3 เป็นภาพแจกันอยู่บนโต๊ะ รองเท้าอยู่ใต้โต๊ะ แล้วครูสอนให้นักเรียนรู้จักสังเกตตำแหน่ง บน - ล่างว่าต่างกันอย่างไร

4. ครูนำภาพครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 ครั้งที่ 3 มาให้นักเรียนดูอีกครั้ง พร้อมถามนักเรียนเกี่ยวกับรายละเอียดตำแหน่งต่าง ๆในภาพ

6. ครูแจกแบบฝึกที่ 8 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

หมายเหตุ

แบบฝึกที่ 8 ในแต่ละข้อครูจะมีรูปภาพในลักษณะต่าง ๆเป็นตัวเลือก 2 ตัวเลือก จากนั้นครูออกคำสั่งให้นักเรียนกากบาททับภาพที่ครูกำหนดให้คือ

- ดอกไม้อยู่ในแจกัน
- นกอยู่บนต้นไม้
- เด็กอยู่นอกบ้าน
- ลูกโป่งอยู่ใต้เครื่องบิน
- เมฆอยู่ข้างหน้าดวงอาทิตย์
- รถยนต์อยู่ข้างหลังป้ายรถเมล์

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพต่าง ๆที่กำหนดในกิจกรรมการเรียนการสอนได้แก่
   1.1 ข้างใน - ข้างนอก นกอยู่ในกรง นกอยู่นอกกรง
   1.2 ข้างหน้า - ข้างหลัง เด็กจูงสุนัข
   1.3 บน - ล่าง แจกันอยู่บนโต๊ะ รองเท้าอยู่ใต้โต๊ะ

2. กระดาษกาวใช้สำหรับติดภาพ
3. แบบฝึกที่ 8

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 8 ว่าเด็กทำได้หรือไม่ ถ้าเด็กทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่
เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถกากบาททับภาพที่แสดงตำแหน่ง ใน นอก บน ล่าง ข้างหน้า ข้างหลัง ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ตำแหน่งจากจำนวนทั้งหมด 6 ตำแหน่ง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 9

เนื้อหา การรับรู้ความสัมพันธ์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถโยงเส้นภาพที่สัมพันธ์กับภาพทางซ้ายมือได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพมาให้นักเรียนดู ได้แก่ ภาพรถยนต์ บ้าน ปลา มังคุด กวาง แมว เสือ สุนัข

2. ครูอธิบายเกี่ยวกับลักษณะรูปร่างของภาพต่าง ๆทีละภาพให้นักเรียนฟังพร้อมให้นักเรียนดูรูปภาพประกอบไปด้วย

3. เมื่อนักเรียนดูภาพและฟังคำอธิบายลักษณะของภาพต่าง ๆจนครบหมดทุกภาพแล้ว ครูจะหยิบภาพใดภาพหนึ่งขึ้นมาให้นักเรียนดูอีกครั้งว่าคือภาพอะไร หลังจากนั้นครูจะนำกระดาษกาวมาปิดบางส่วนของภาพนั้น แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าอะไรในภาพที่ขาดหายไป หรือในบางครั้งครูอาจจะเรียกนักเรียนถามเป็นรายบุคคลก็ได้ (ครูจะทำตามขั้นตอนที่ 3 จนครบหมดทุกภาพ)

4. ครูทำเหมือนข้อ 3 อีกครั้ง แต่ตอนนี้ครูมีภาพตัวเลือกที่ขาดหายไปติดบนกระดานดำ 2 ภาพ เมื่อนักเรียนบอกว่าส่วนใดหายไปครูก็จะให้นักเรียนหยิบภาพส่วนที่ขาดหายไปบนกระดานดำมาต่อให้ถูกต้อง (ทำแบบนี้จนครบทุกภาพ)

5 ครูแจกแบบฝึกที่ 9 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพจำนวน 8 ภาพ ได้แก่ รถยนต์ ปลา มังคุด บ้าน กวาง แมว เสือ สุนัข

2. รูปภาพที่เป็นชิ้นส่วน 2 ชิ้นของรูปภาพแต่ละรูปในข้อที่ 1

3 กระดาษกาวใช้สำหรับติดภาพบนกระดานดำ

4. แบบฝึกที่ 9

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 9 ว่าเด็กทำได้หรือไม่ ถ้าเด็กทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่

เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องโยงเส้นภาพที่สัมพันธ์กับภาพทางซ้ายมือได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 6 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกภาพ

แผนการสอนที่ 10

เนื้อหา การรับรู้ความสัมพันธ์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมภาพที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพที่เตรียมไว้จำนวน 10 ภาพมาให้นักเรียนดูทีละภาพ ได้แก่ ภาพบ้าน แม่น้ำ จานข้าว ต้นหญ้า กระโปรง กางเกง โรงเรียน วัด ผู้ชาย ผู้หญิง แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่เห็นคือภาพอะไร ถ้านักเรียนบอกไม่ได้ครูก็บอกความหมายของภาพที่นักเรียนเห็นให้นักเรียนฟังว่าคือภาพอะไร

2. ครูนำภาพทั้ง 10 ย้อนกลับมาให้นักเรียนดูอีกครั้งแต่เปลี่ยนคำถามใหม่ เช่น

- ชูภาพบ้าน คำถาม บ้านเป็นที่อยู่อาศัยของใคร
  ก. คน ข. สัตว์
- ชูภาพแม่น้ำ คำถาม อะไรอาศัยอยู่ในแม่น้ำ
  ก. ปลา ข. เสือ
- ชูภาพจานข้าว คำถาม ข้าวเป็นอาหารของใคร
  ก. งู ข. คน
- ชูภาพต้นหญ้า คำถาม หญ้าเป็นอาหารของใคร
  ก. วัว ข. แมว
- ชูภาพกระโปรง คำถาม ใครใส่กระโปรง
  ก. ผู้ชาย ข. ผู้หญิง
- ชูภาพกางเกง คำถาม ใครใส่กางเกง
  ก. ทหาร ข. พระ
- ชูภาพโรงเรียน คำถาม ใครอยู่ในโรงเรียน
  ก. พระ ข. นักเรียน
- ชูภาพวัด คำถาม ใครอยู่ในวัด

ก. พระ ข. หมอ

- คำถามพ่อเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง
- คำถามแม่เป็นผู้ชายหรือผู้หญิง

ให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม ถ้าตอบไม่ได้ครูก็จะบอกคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนฟัง

3. ครูเปลี่ยนกิจกรรมการสอนใหม่ โดยติดภาพลงบนกระดานแม่เหล็กครั้งละ 2 ภาพแล้วตั้งประโยคถามนักเรียนทีละประโยค เช่น คนอาศัยอยู่ในบ้าน ปลาอาศัยอยู่ใน..... (ครูชี้เลือกนักเรียนออกมาหยิบบัตรภาพทีละคน) นักเรียนที่โดนครูชี้ก็จะออกมาเลือกหยิบภาพ 1 ใน 2 ภาพที่ถูกต้องกับประโยคที่ครูพูด ในกรณีนักเรียนคนใดหยิบไม่ถูกครูจะให้เพื่อนๆอาสาออกมาหยิบภาพที่ถูกต้องให้

4. เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมในข้อ 3 ครบหมดแล้วครูก็แจกแบบฝึกที่ 10 ให้กับนักเรียนคนละ 1 แบบฝึก ในแต่ละข้อครูจะมีตัวเลือกที่เป็นรูปภาพจำนวน 2 ตัวเลือก ซึ่ง 1 ใน 2 ตัวเลือกจะเป็นรูปภาพที่มีความสัมพันธ์กับภาพที่ครูกำหนด

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพต่างๆได้แก่ บ้าน ปลา คน ผู้หญิง ผู้ชาย พระ นักเรียน วัว
2. กระดาษกาวใช้สำหรับติดภาพบนกระดานดำ
3. แบบฝึกที่ 10

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 10 ว่าเด็กทำได้หรือไม่ ถ้าเด็กทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องวงกลมภาพที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 1

เนื้อหา ความหมายของเสียงที่ได้ยิน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาทรูปภาพต่าง ๆที่แทนความหมายตามเสียงที่ได้ยินได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆกัน
2. ครูนำรูปภาพที่ครูเตรียมไว้จำนวน 10 ภาพได้แก่ ภาพคน แก่ เด็ก คนหัวเราะ คนร้องไห้ ทหาร ตำรวจ มือ เท้า โต๊ะ เก้าอี้ แจกให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม
3. ครูกำหนดเงื่อนไขให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มบอกชื่อภาพต่าง ๆที่ครูแจกให้โดยเริ่มจากกลุ่มที่ 1 ก่อนว่ากลุ่มของตนได้ภาพอะไรบ้าง
4. หลังจากกลุ่มที่ 1 ตอบภาพครบหมดแล้วครูก็ให้นักเรียนในกลุ่มที่ 2 ช่วยกันบอกชื่อภาพต่าง ๆที่กลุ่มของตนได้
5. เมื่อนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มบอกความหมายของรูปภาพครบหมดแล้ว ครูก็รวบรวมภาพทั้งหมดในแต่ละกลุ่มมารวมกัน หลังจากนั้นให้นักเรียนทั้งหมดช่วยกันบอกชื่อภาพทีละภาพอีกครั้ง
6. ครูแจกแบบฝึกที่ 1 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจงมีทั้งหมด 10 ข้อ โดยในแต่ละข้อจะเป็นรูปภาพที่ครูกำหนดให้เป็นตัวเลือก 2 ตัว ซึ่ง 1 ใน 2 ตัวเลือกจะเป็นภาพที่ครูกำหนดให้ตรงกับความหมายของเสียงที่ได้ยิน

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพจำนวน 2 ชุด ชุดละ 10 ภาพได้แก่ ภาพคนแก่ เด็ก คนหัวเราะ คนร้องไห้ ทหาร ตำรวจ มือ เท้า โต๊ะ เก้าอี้
2. แบบฝึก ที่ 1

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 1ว่าทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำ แล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถกากบาทรูปภาพต่าง ๆที่แทนความหมายตามเสียงที่ได้ยินได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 2

เนื้อหา ความหมายของเสียงที่ได้ยิน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาทเลือกภาพที่ตรงกับเสียงนั้นๆได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำเครื่องบันทึกเสียงมาเปิดเสียงต่างๆให้นักเรียนฟังพร้อมมีรูปภาพต่างๆประกอบ เสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงที่นักเรียนได้ยินในชีวิตประจำวัน ได้แก่ เสียงร้องของสัตว์ เช่น สุนัข แมว ไก่ เสียงกิริยาท่าทางต่างๆเช่น เสียงเคาะประตู เสียงร้องไห้ เสียงหัวเราะ เสียงของสิ่งของได้แก่ เสียงนาฬิกาปลุก เสียงโทรศัพท์ เสียงของยานพาหนะ ได้แก่ เสียงรถยนต์ เสียงรถไฟ

2. หลังจากครูเปิดเสียงให้นักเรียนฟังจนครบทุกเสียงแล้ว ครูย้อนเทปมาเปิดใหม่ให้นักเรียนฟังทีละเสียง จากนั้น ครูสนทนากับนักเรียนว่าเสียงที่ครูเปิดนักเรียนเคยได้ยินไหม ถ้าเคยได้ยินบอกซิว่าเป็นเสียงอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกหรือไม่ได้ครูก็จะเฉลย

3. ครูแจกแบบฝึกที่ 2 ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่นมีจำนวน 10 ข้อ โดยจะให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาทลงบนภาพที่ตรงกับเสียงที่ครูเปิดให้ฟังทีละเสียง ซึ่งครูจะมีภาพให้นักเรียนเลือกเสียงจำนวน 3 ตัวเลือก

สื่อการสอน

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปบันทึกเสียงต่างๆ
3. แบบฝึกที่ 2
4. รูปภาพแสดงความหมายของเสียงต่างๆ

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 2 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้านักเรียนทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องกากบาทภาพที่ตรงกับเสียงนั้นๆได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8ข้อจากจำนวนทั้งหมด10 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 3

เนื้อหา การจำแนกเสียงที่ได้ยิน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถใส่เครื่องหมายถูกและผิดจำแนกเสียงตามรูปภาพที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดเสียงต่าง ๆมาให้นักเรียนฟังจำนวน 2 เสียง เรียงลำดับเสียงที่ 1 เป็นเสียงกลอง เสียงที่ 2 เป็นเสียงปี่ ในขณะที่ครูใช้อุปกรณ์ทำเสียงให้นักเรียนฟังครูจะใช้คำถามถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินคือเสียงอะไรบ้าง พร้อมทั้งให้นักเรียนดูภาพประกอบ

2. ครูกำหนดเงื่อนไขใหม่ให้กับนักเรียน โดยครูจะบันทึกเสียงกลองและเสียงปี่ลงในเครื่องบันทึกเสียง แล้วเปิดเสียงให้นักเรียนฟังสลับไปมา พร้อมถามนักเรียนว่าแต่ละเสียงที่นักเรียนได้ยินคือเสียงกลองหรือเสียงปี่

3. ครูบันทึกเสียงต่าง ๆลงในเครื่องบันทึกเสียงอีก แต่ในขั้นตอนนี้นอกจากจะมีเสียงกลองและเสียงปี่แล้วยังมีเสียงอื่น ๆแทรกอยู่ด้วยคือ เสียงสุนัขและเสียงฉาบ ซึ่งเสียงทั้งหมดจะบันทึกสลับไปมา โดยครูจะเปิดให้นักเรียนฟังทีละเสียงพร้อมกับใช้คำถามถามนักเรียนว่า เสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงกลองใช่หรือไม่ หรือเสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงปี่ใช่หรือไม่

หมายเหตุ เสียงที่ครูเปิดอาจจะเป็นเสียงที่ครูถามนำหรือเป็นคนละเสียงกับเสียงที่ครูถามนำ เช่น เปิดเสียงกลอง ถามนักเรียนว่าเป็นเสียงกลองใช่หรือไม่

เปิดเสียงฉาบ ถามนักเรียนว่าเป็นเสียงปี่ใช่หรือไม่

5. ครูแจกแบบฝึกที่ 3 ให้นักเรียนทำ รายละเอียดของแบบฝึกจะมีทั้งหมด 10 ข้อ ในแต่ละข้อครูจะกำหนดใส่เฉพาะรูปภาพของกลองกับปี่สลับไปมา จากนั้นครูก็จะเปิดเสียงให้นักเรียนฟังทีละเสียง

6. คำชี้แจงในการทำแบบฝึกที่ 3 ครูจะให้นักเรียนใส่เครื่องหมายถูกถ้าเสียงที่ได้ยินตรงกับภาพในข้อนั้น และใส่เครื่องหมายผิดถ้าเสียงที่ได้ยินไม่ตรงกับภาพในข้อนั้น

สื่อการสอน

1. อุปกรณ์ของจริงได้แก่ กลอง ปี่
2. เครื่องบันทึกเสียง
3. เทปบันทึกเสียง
4. แบบฝึกที่ 3

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของเด็กขณะเด็กทำแบบฝึกที่ 3 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้านักเรียนทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องใส่เครื่องหมาย / และ X จำแนกเสียงตามรูปภาพที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 6 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก
ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 4

เนื้อหา การจำแนกเสียงที่ได้ยิน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมตัวเลข 1 และตัวเลข 2 ในการจำแนกประเภทเสียงต่าง ๆที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

ประเภทของเสียงที่ครูกำหนดคือ

เสียงร้องของสัตว์ ได้แก่ เสียงแมว เสียงสุนัข

เสียงยานพาหนะ ได้แก่ เสียงรถยนต์ เสียงรถไฟ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูทบทวนเสียงต่าง ๆให้นักเรียนฟังอีกครั้งคือ

เสียงร้องของสัตว์ได้แก่ เสียงสุนัข เสียงแมว เสียงไก่

เสียงกิริยาท่าทางได้แก่ เสียงหัวเราะ เสียงร้องไห้ เสียงเคาะประตู

เสียงสิ่งของต่าง ๆได้แก่ เสียงนาฬิกาปลุก เสียงโทรศัพท์

เสียงยานพาหนะได้แก่ เสียงรถยนต์ เสียงรถไฟ

โดยการเปิดเสียงต่าง ๆให้นักเรียนฟังแล้วถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินคือเสียงอะไร

2. ครูกำหนดประเภทของเสียงต่าง ๆให้นักเรียนฟังอีกครั้งโดยการเปิดเสียงให้นักเรียนฟัง

2.1 เสียงประเภทแรกที่ครูเปิดให้นักเรียนฟังคือเสียงร้องของสัตว์ ได้แก่ เสียงสุนัข (โฮ่ง..โฮ่ง) และเสียงแมว (เหมียว..เหมียว) จากนั้นครูสรุปให้นักเรียนฟังว่าเสียงที่เปิดเป็นเสียงร้องของสัตว์

2.2 เสียงประเภทที่สองที่ครูเปิดให้นักเรียนฟังคือ เสียงยานพาหนะได้แก่ เสียงรถยนต์ (บรื้น..บรื้น) เสียงรถไฟ (ปู๊น..ปู๊น) จากนั้นครูสรุปให้นักเรียนฟังว่าเสียงที่ครูเปิดให้ฟังเป็นเสียงยานพาหนะ

3. หลังจากครูดำเนินกิจกรรมในข้อ 2.1 - 2.2 เสร็จแล้ว ครูนำเสียงต่าง ๆมาเปิดใหม่ทีละเสียงแล้วครูใช้คำถามถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงของอะไร โดยมีการกำหนดตัวเลือกให้นักเรียน 2 ตัวเลือกคือ เสียงร้องของสัตว์ หรือ เสียงยาน

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 5

เนื้อหา การจำแนกเสียงเหมือนกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถใส่เครื่องหมาย / ได้ถูกต้องในกรณีที่ได้ยินคู่เสียงที่เหมือนกัน

หมายเหตุ **คู่ของเสียงสระต่าง ๆ เช่น อา - อา อู - อู อี - อี**

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมโดยครูจะนั่งตรงกลาง
2. ครูให้นักเรียนฟังเสียงที่ครูจะออกให้ฟังต่อไปนี้ โดยครูจะให้นักเรียนฟังเสียงที่เหมือนกัน ซึ่งครูจะยกตัวอย่างออกคู่เสียงที่เหมือนกัน 2 ครั้ง เช่น อา อา แล้วถามนักเรียนว่าคู่เสียงที่ครูออกเหมือนกันมั้ย การออกคู่เสียงที่เหมือนกันครูจะออกทั้งหมด 3 ชุดคือ อา อา อู อู อี อี
3. ครูออกเสียงคู่เสียงอีกครั้งหนึ่ง แต่ในตอนนี้ครูจะออกคู่เสียงที่ไม่เหมือนกันและเหมือนกันบ้างสลับไปมาเพื่อให้นักเรียนสังเกตเห็นความแตกต่างของคู่เสียงนั้น โดยครูจะออกคู่เสียงให้นักเรียนฟังแล้วถามนักเรียนว่าคู่เสียงที่ครูออกเหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน เช่น โอ โอ (เหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน) อู อา (เหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน) หลังจากนั้นให้นักเรียนเลือกตอบว่าคู่เสียงแต่ละครั้งที่ครูออกให้ฟังเหมือนกันหรือไม่
4. ครูแจกแบบฝึกที่ 5 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง
5. คู่เสียงที่ครูกำหนดมีทั้งหมด 6 คู่เสียงได้แก่ อา อา อู อู อู อี อา อี อี อี อู อา

สื่อการเรียนการสอน

แบบฝึกที่ 5

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 5 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องสามารถใส่เครื่องหมาย / ได้ถูกต้องเมื่อได้ยินคู่เสียงที่เหมือนกันอย่างน้อย 4 คู่เสียงจากจำนวนทั้งหมด 6 คู่เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 6

เนื้อหา การจำแนกเสียงต่างกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมเลือกเครื่องหมาย / ในกรณีที่ได้ยินเสียงที่เหมือนกัน และ เลือกวงกลมเครื่องหมาย X ในกรณีที่ได้ยินเสียงที่ต่างกันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลมโดยครูนั่งอยู่ตรงกลาง
2. ครูให้นักเรียนฟังเสียงที่ครูจะออกต่อไปนี้ โดยครูจะให้นักเรียนฟังคู่เสียงที่เหมือนกันก่อน ซึ่งครูจะยกตัวอย่างออกคู่เสียงเหมือน 2 ครั้งเช่น อา - อา แล้วถามนักเรียนว่าเสียงที่ครูออกเหมือนกันหรือไม่ (ครูจะออกคู่เสียงที่เหมือนกันให้นักเรียนฟัง 3 คู่)
3. ครูให้นักเรียนฟังเสียงที่ครูจะออกเสียงโดยให้นักเรียนฟังคู่เสียงที่ไม่เหมือนกันแล้วถามนักเรียนว่าเสียงที่ครูออกเหมือนกันหรือไม่ จากนั้นครูออกเสียงที่เหมือนกันและไม่เหมือนกันสลับไปมาให้นักเรียนตอบ
4. ครูแจกแบบฝึกที่ 6ให้นักเรียนคนละ 1 ชุด รูปแบบของแบบฝึกที่ 6 จะมีทั้งหมด 6 ข้อ ซึ่งครูจะกำหนดให้นักเรียนวงกลมเลือกเครื่องหมาย / และ X ตามคู่เสียง ที่ได้ยิน ถ้าคู่เสียงที่ได้ยินเหมือนกันให้วงกลมเครื่องหมาย / แต่ถ้าคู่เสียงที่ได้ยินต่างกันให้วงกลมเครื่องหมาย X

หมายเหตุ แบบฝึกที่ 6 มีทั้งหมด 6 ข้อแต่ละข้อครูกำหนดคู่เสียงดังต่อไปนี้

1. อา-อา
2. อา-อี
3. อี-อี
4. อู-อู
5. อือ-อู
6. อี-ไอ

สื่อการสอน

1. แบบฝึกที่ 6
2. เครื่องบันทึกเสียง
3. เทปบันทึกเสียงคู่เสียงที่เหมือนกันและคู่เสียงที่ต่างกัน

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 6 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถวงกลมเลือกเครื่องหมาย / ในกรณีที่ได้ยินคู่เสียงที่เหมือนกัน และเลือกวงกลมเครื่องหมาย X ในกรณีที่ได้ยินคู่เสียงที่ต่างกันได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 คู่เสียงจากจำนวนทั้งหมด 6 คู่เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 7

เนื้อหา การจำแนกเสียงตัวอักษร

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมตัวอักษรตามชื่อตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

หมายเหตุ **ตัวอักษรที่ครูกำหนดคือ ข ค บ ป ม น ถ ท ส ช**

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำกล่องกระดาษที่บรรจุบัตรรูปภาพที่มีตัวอักษรติดอยู่ด้วยมาถือไว้
2. ครูเดินไปหานักเรียนแต่ละคน แล้วให้นักเรียนหยิบบัตรในกล่องมาคนละ 1 ใบแล้วถามนักเรียนว่าหยิบบัตรอะไรออกมาจากกล่อง
3. ครูนำบัตรภาพที่มีตัวอักษรติดอยู่จำนวน 10 ใบมาเสียบในกระเป๋าผนังเพื่อให้นักเรียนดูแต่ละบัตรอีกครั้งพร้อมให้บอกชื่อบัตรแต่ละใบ
4. ครูนำบัตรที่มีเฉพาะบัตรตัวอักษรที่ไม่มีรูปภาพขึ้นมาจำนวน 10 ใบตามตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดคือ ข ค ม น บ ป ถ ท ส ช จากนั้นครูนำบัตรตัวอักษรไปใส่ลงในกระเป๋าผนังทีละบัตร พร้อมให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อบัตรตัวอักษรต่าง ๆเหล่านั้น
5. ครูเรียกให้นักเรียนมาเลือกหยิบบัตรตัวอักษรจากครูคนละ 3 ใบแล้วให้นักเรียนบอกชื่อบัตรตัวอักษรที่ตนเองได้
6. ครูแจกแบบฝึกที่ 7 ให้กับนักเรียนโดยกำหนดให้นักเรียนวงกลมตัวอักษรตามเสียงตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดให้ถูกต้อง

สื่อการสอน

1. กล่องกระดาษ
2. บัตรรูปภาพ
3. บัตรตัวอักษร
4. กระเป๋าผนัง
5. แบบฝึกที่ 7

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 7 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้านักเรียนทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำ แล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียน ต้องวงกลมตัวอักษรตามชื่อตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ตัว จากจำนวนทั้งหมด 10 ตัว

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 8

เนื้อหา การจำแนกเสียงต้นของตัวอักษร

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมเลือกคำที่ออกเสียงต้นตรงกับตัวอักษรที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

เสียงต้นของตัวอักษรได้แก่ ขอ คอ บอ ปอ ถอ ทอ สอ ซอ มอ นอ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม โดยครูจะนั่งอยู่ตรงกลาง
2. ครูนำบัตรตัวอักษรจำนวน 10 ใบได้แก่ ข ค บ ป ม น ถ ท ส ซ มาวางเตรียมไว้ข้างครู
3. ครูหยิบบัตรตัวอักษรทีละใบมาให้นักเรียนดู พร้อมออกเสียงต้นของตัวอักษรทีละเสียง โดยครูยังชูบัตรตัวอักษรให้นักเรียนดูด้วยแล้วครูก็ให้นักเรียนออกเสียงต้นของตัวอักษรทีละคนตามครู

4 ครูหยิบบัตรตัวอักษรทีละใบมาให้นักเรียนดูอีกครั้ง แต่ในครั้งนี้ครูจะให้นักเรียนออกเสียงต้นของตัวอักษรต่าง ๆเอง

5. ครูแจกแบบฝึกที่ 8 ให้กับนักเรียน รูปแบบของแบบฝึกที่ 8 ครูจะกำหนดตัวอักษรไว้ทางด้านซ้ายมือในแต่ละข้อ ข้อละ 1 ตัว แล้วกำหนดตัวเลือกในแต่ละข้อ ข้อละ 2 ตัว โดยตัวเลือกครูจะเขียนเป็นพยางค์แทนเสียงต้นของตัวอักษร เช่น

ว ตัวเลือกคือ ทอ หรือ วอ

7. ครูจะออกเสียงตัวเลือกทั้ง 2 ตัวให้นักเรียนฟังเพื่อที่นักเรียนจะได้เลือกเสียงได้ว่าเสียงไหนคือเสียงที่ถูกต้อง

สื่อการสอน

1. บัตรตัวอักษร
2. แบบฝึกที่ 8

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 8 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้านักเรียนทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องวงกลมเลือกคำที่ออกเสียงต้นตรงกับตัวอักษรที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ใน 10 ตัวอักษรที่ครูกำหนดให้

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 9

เนื้อหา การจำแนกตัวอักษรตามเสียงต้นที่ออก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกวงกลมตัวอักษรได้ถูกต้องตรงกับเสียงต้นตัวอักษรที่ครูกำหนด

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูทบทวนเสียงต้นของตัวอักษรต่าง ๆที่ครูกำหนดให้นักเรียนฟังทั้ง 10 ตัว ได้แก่ ข ค บ ป ม น ถ ท ส ช อีกครั้ง โดยในขณะที่ครูออกเสียงต้นตัวอักษรแต่ละตัวให้นักเรียนฟังแต่ละเสียง ครูจะยกบัตรตัวอักษรต่าง ๆเหล่านั้นให้นักเรียนดู ประกอบด้วย

2. ครูแจกบัตรตัวอักษรให้นักเรียนคนละ 1 ใบ พร้อมถามนักเรียนว่าตัวอักษรที่นักเรียนได้นั้นมีตัวอักษรอะไรบ้าง ถ้านักเรียนตอบถูกครูจะชมเชยแต่ถ้านักเรียนตอบผิดครูจะเฉลย จากนั้นครูจะออกเสียงต้นตัวอักษรนั้น ๆให้นักเรียนแต่ละคนฟัง เช่น ม มอ เป็นต้น

3. ครูกำหนดเงื่อนไขให้นักเรียนฟังว่า ครูจะออกเสียงต้นตัวอักษรให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง นักเรียนคนใดถือบัตรตัวอักษรที่ตรงกับเสียงต้นของตัวอักษรที่ครูออกให้นักเรียนคนนั้นชูบัตรตัวอักษรที่ถือตัวนั้นขึ้นมา

5. ครูแจกแบบฝึกที่ 9 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง

หมายเหตุ ในแต่ละข้อของแบบฝึกที่ 9 ครูจะออกเสียงต้นตัวอักษรให้นักเรียนฟังเสียงละ 2 ครั้ง จากนั้นให้นักเรียนดูตัวอักษรที่เป็นตัวเลือกในแต่ละข้อซึ่งจะมี 2 ตัวเลือกว่าตัวอักษรใดมีเสียงต้นตรงกับเสียงต้นตัวอักษรที่ครูกำหนด

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรตัวอักษร 10 ใบ
2. แบบฝึกที่ 9

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 9 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้นักเรียนลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องสามารถเลือกวงกลมตัวอักษรได้ตรงกับเสียงต้นตัวอักษรที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก ด้านการจำแนกเสียง

แผนการสอนที่ 10

เนื้อหา การจำแนกเสียงสั้น - ยาวของสระต่าง ๆ

หมายเหตุ เสียงสระต่าง ๆที่ใช้ในการจำแนกเป็นเสียงสระพื้นฐานคือ

สระเสียงสั้น	สระเสียงยาว
อะ	อา
อิ	อี
อุ	อู

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาทเส้นที่กำหนดความสั้น - ยาวของเสียงสระต่าง ๆที่ครูออกเสียงให้ฟังว่าเป็นสระเสียงสั้นหรือสระเสียงยาวได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1.ครูยกตัวอย่างเปรียบเทียบให้นักเรียนเห็นความแตกต่างของขนาดสิ่งของต่าง ๆตามความสั้น - ยาว คือ ขนาดของดินสอ ขนาดของเส้นผม ขนาดของเชือก ว่าขนาดความสั้น - ยาวแตกต่างกันอย่างไร

2. ครูยกตัวอย่างให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเสียงของสระต่าง ๆที่ครูจะออกให้ฟังดังนี้

2.1 ครูออกเสียง อะ ให้นักเรียนฟัง

2.2 ครูออกเสียง อา ให้นักเรียนฟัง

2.3 ครูถามนักเรียนว่าเสียง อะ อา ที่ครูออกให้นักเรียนฟัง ครูออกเสียงนานเท่ากันมั๊ย ถ้านักเรียนตอบว่าออกเสียงนานไม่เท่ากันครูจะชมเชย แต่ถ้านักเรียนไม่ตอบหรือตอบผิดครูจะเฉลยว่าครูออกเสียงนานไม่เท่ากัน ทั้งนี้เพราะเสียง อะ ครูออกเสียงช่วงสั้น ๆ ส่วนเสียง อา ครูออกเสียงช่วงยาวกว่า จากนั้นครูออกเสียง อะ อา ให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.4 ครูสรุปให้นักเรียนฟังว่าเสียงสระที่ครูออกเสียงเป็นช่วงสั้น ๆ เราเรียกว่า สระเสียงสั้น ส่วนเสียงสระที่ครูออกเสียงเป็นช่วงยาวเราเรียกว่า สระเสียงยาว

2.5 ครูย้อนคำถามถามนักเรียนใหม่ว่า เสียงสระที่ครูออกให้ฟังเป็นสระเสียงสั้นหรือเสียงยาว

ครูออกเสียง อะ เสียงสั้นหรือเสียงยาว

ครูออกเสียง อา เสียงสั้นหรือเสียงยาว

2.7 เมื่อนักเรียนรู้จักจำแนกสระเสียงสั้น - ยาวได้แล้วครูเปลี่ยนเสียงสระใหม่เป็น (อิ อี) (อุ อู) โดยใช้วิธีการและคำถามเหมือนกับข้อ 2.5

หมายเหตุ ถ้านักเรียนตอบถูกแสดงว่านักเรียนเข้าใจเปรียบเทียบความแตกต่างเสียงสั้น - ยาวของสระต่างๆ แต่ถ้าบางครั้งมีนักเรียนคนใดตอบผิดครูจะต้องเฉลยคำตอบที่ถูกต้องทันที

3. ครูแจกแบบฝึกที่ 10 ให้นักเรียนทำตามคำชี้แจง รูปแบบของแบบฝึกที่ 10 ในแต่ละข้อครูจะกำหนดขนาดความสั้น ยาว ของเส้นไว้เป็นตัวเลือกให้กับนักเรียน ยกตัวอย่าง ถ้าครูออกเสียงสระเสียงสั้นให้นักเรียนกากบาทเส้นสั้น แต่ถ้าครูออกสระเสียงยาวให้นักเรียนกากบาทเส้นยาว

สื่อการเรียนการสอน

1. สิ่งของที่นำมาเปรียบเทียบความสั้น - ยาว ได้แก่ ดินสอ เชือก เส้นผม

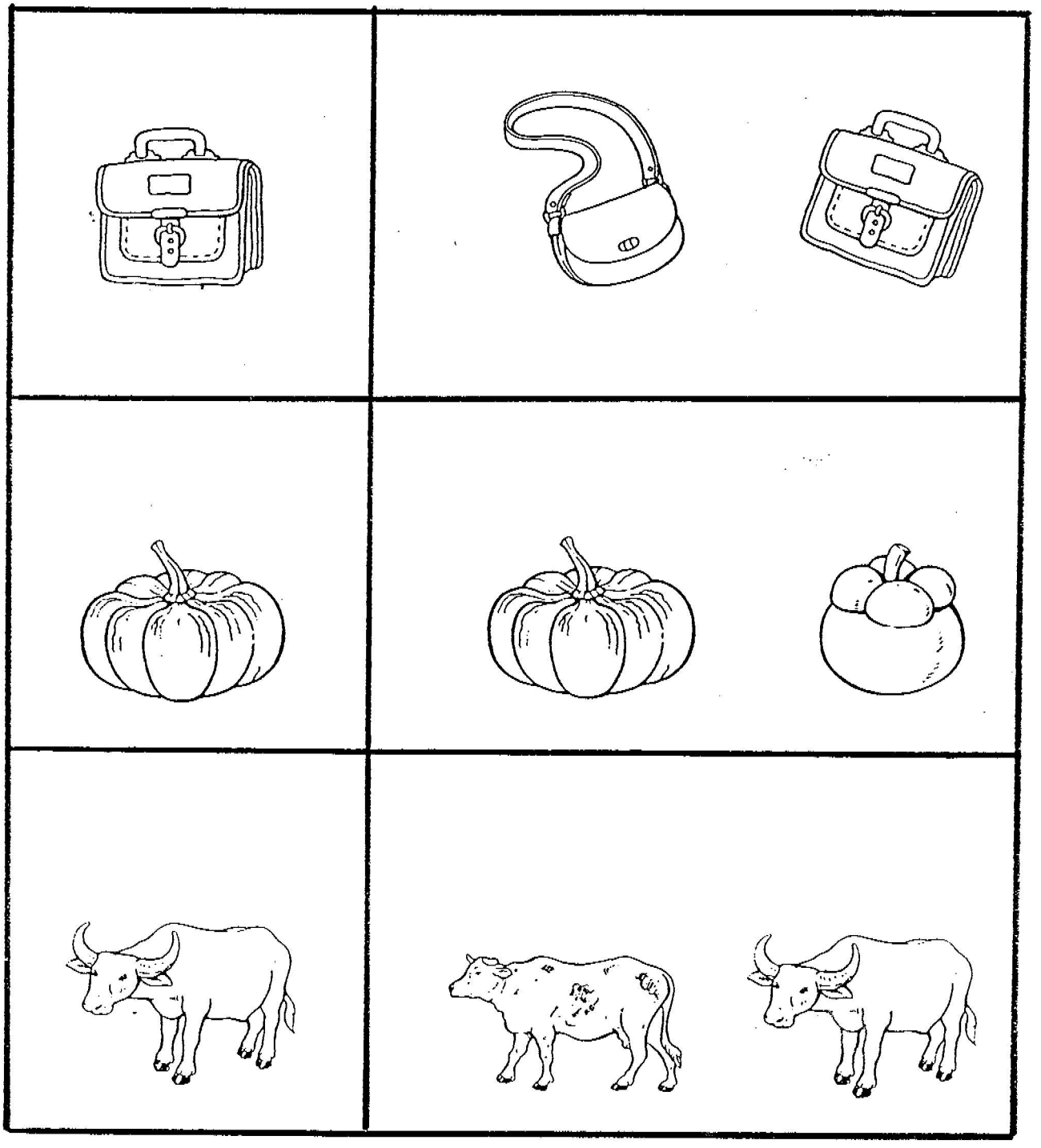
2. แบบฝึกที่ 10

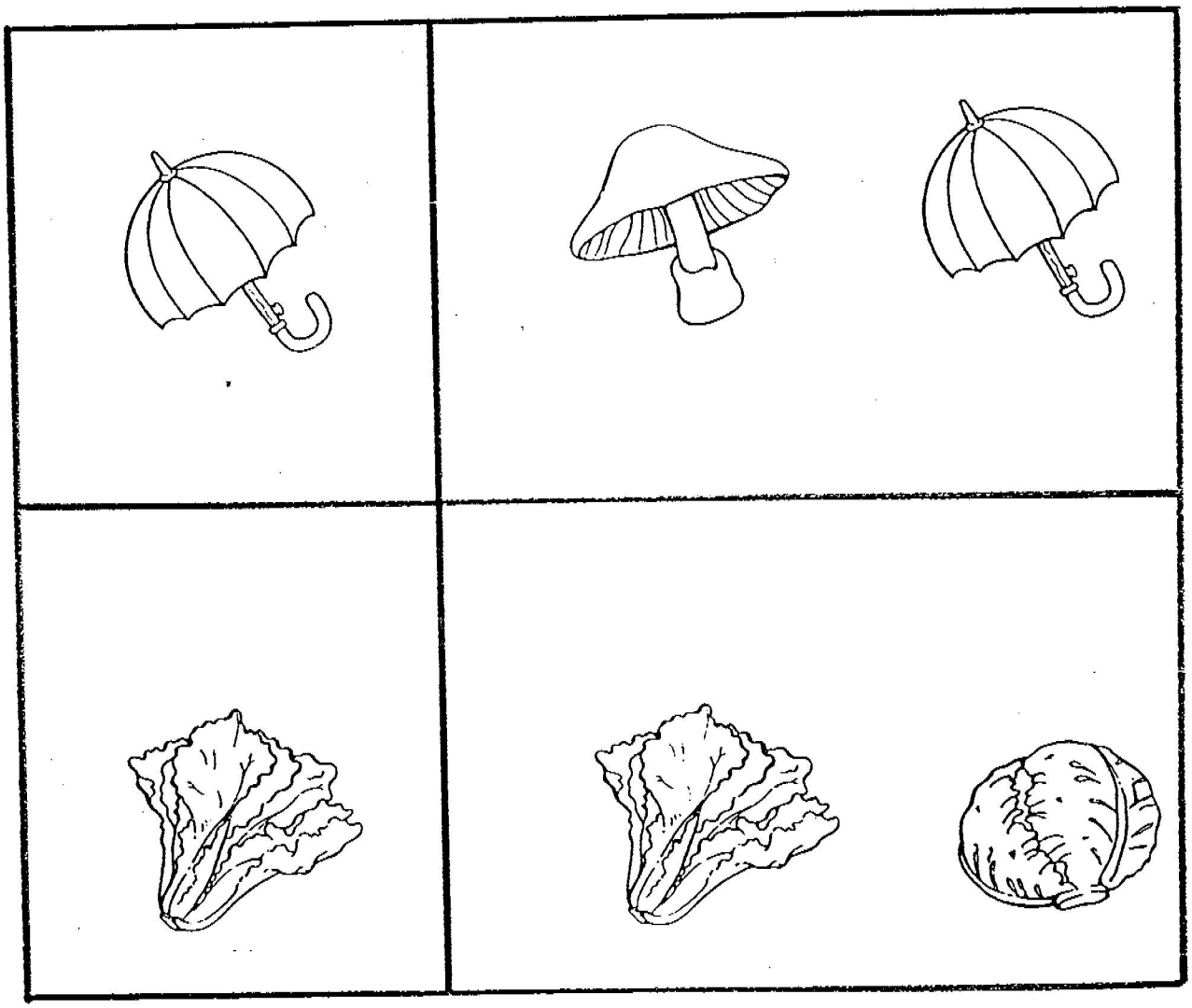
การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึกที่ 10 ว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้านักเรียนทำไม่ถูกครูจะให้คำแนะนำแล้วให้ลองทำใหม่ว่าดีขึ้นหรือไม่ เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องสามารถกากบาทเส้นที่กำหนดขนาดความสั้น - ยาวของเสียงสระที่ครูออกเสียงให้ฟังว่าเป็นสระเสียงสั้นหรือสระเสียงยาวได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 6 ข้อ

แบบฝึกที่ 1

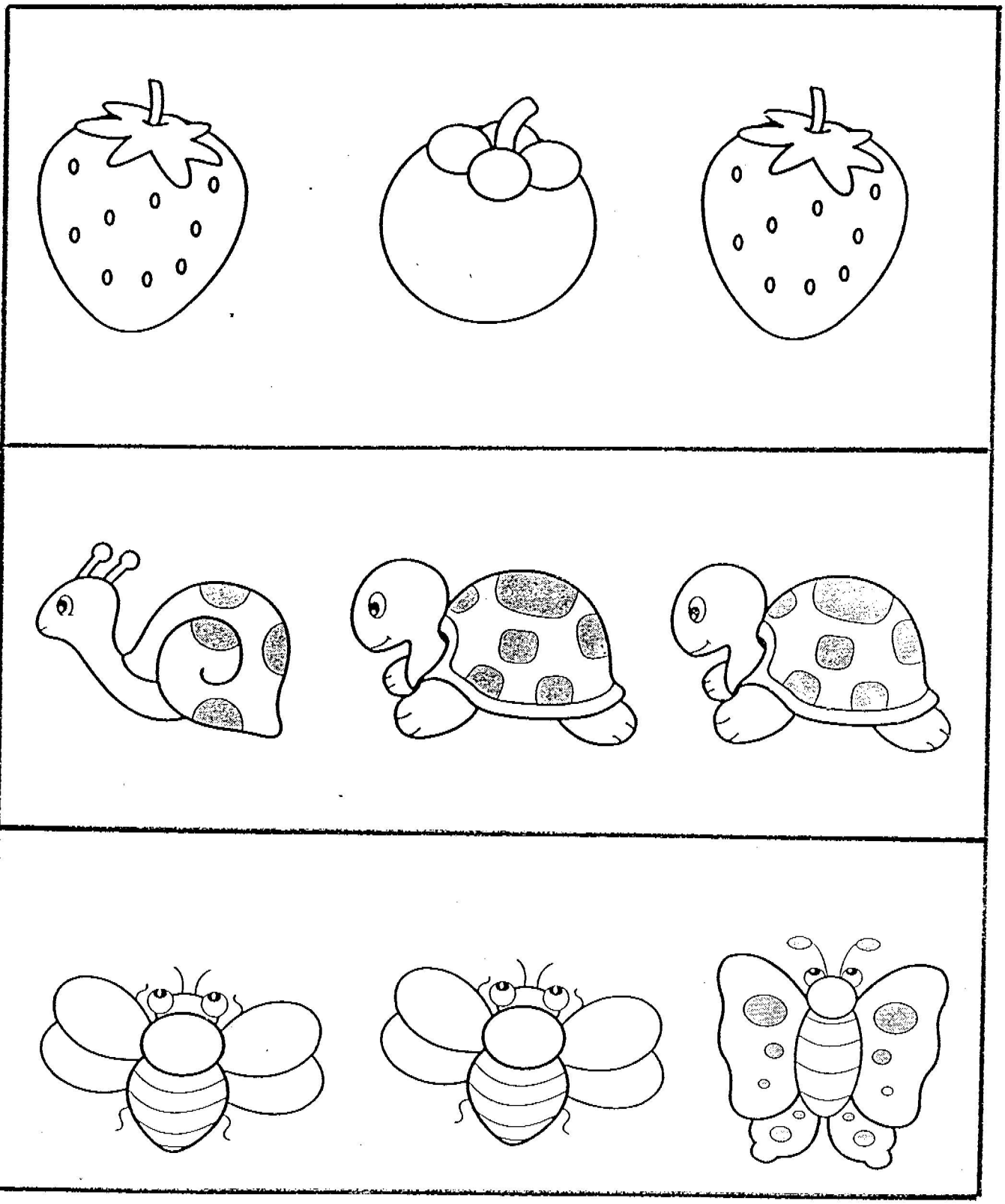
กากบาททับภาพที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ

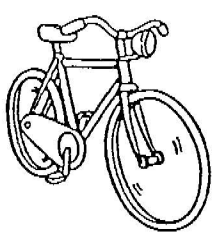


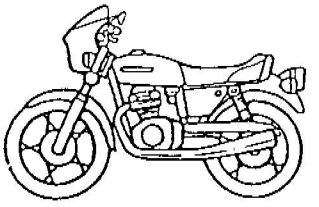


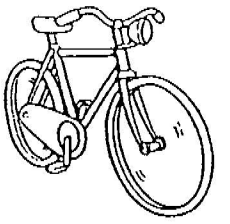
แบบฝึกที่ 2

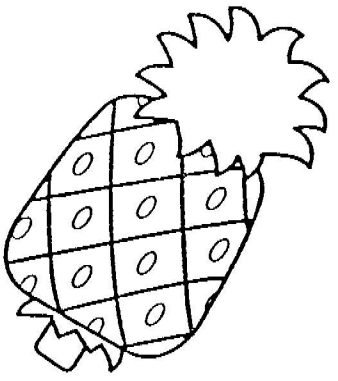
วงกลมรอบภาพที่ต่างจากภาพอื่น

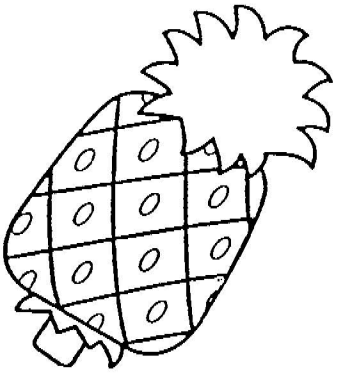


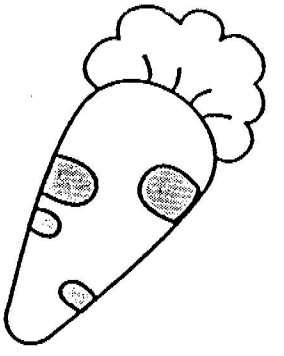






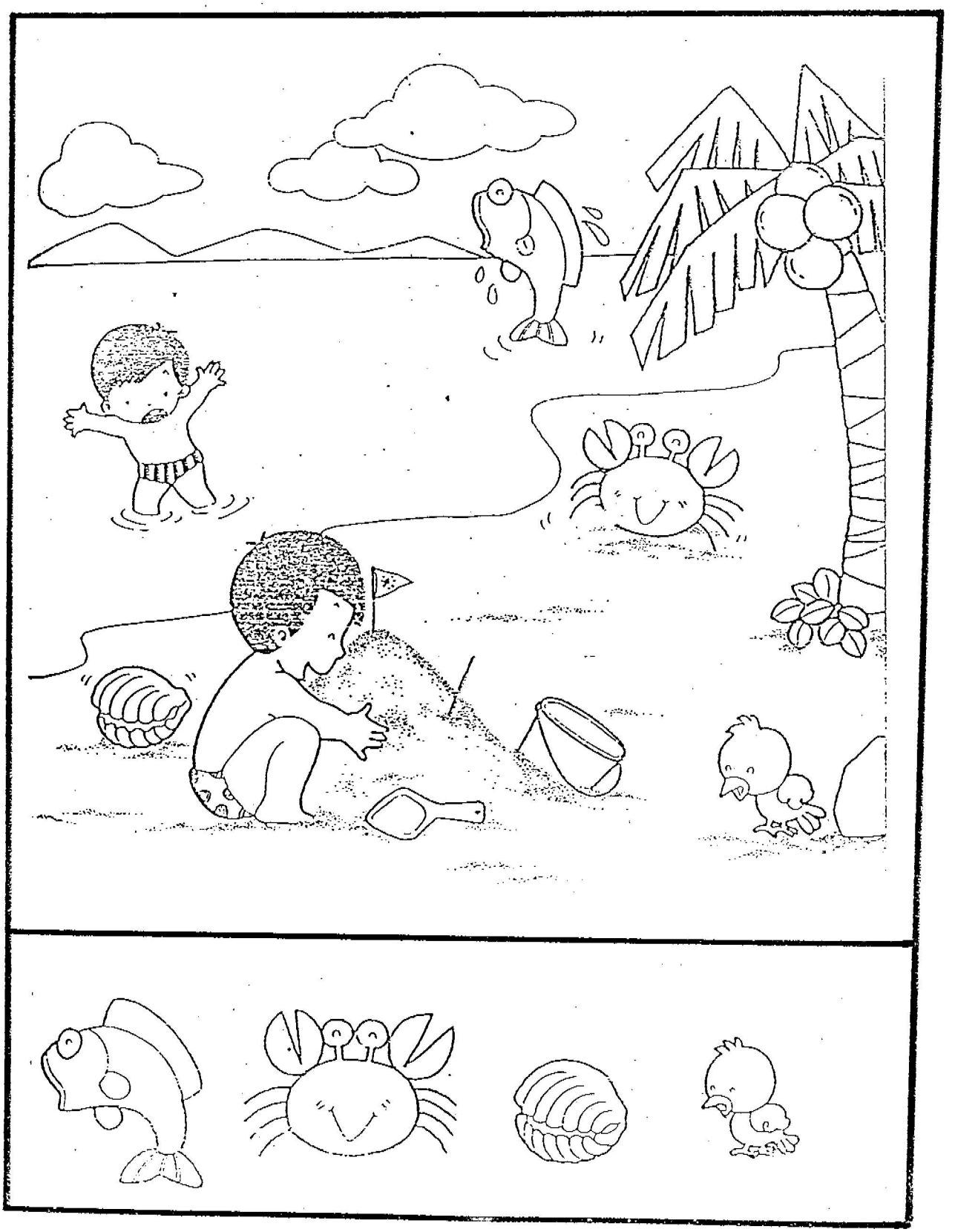






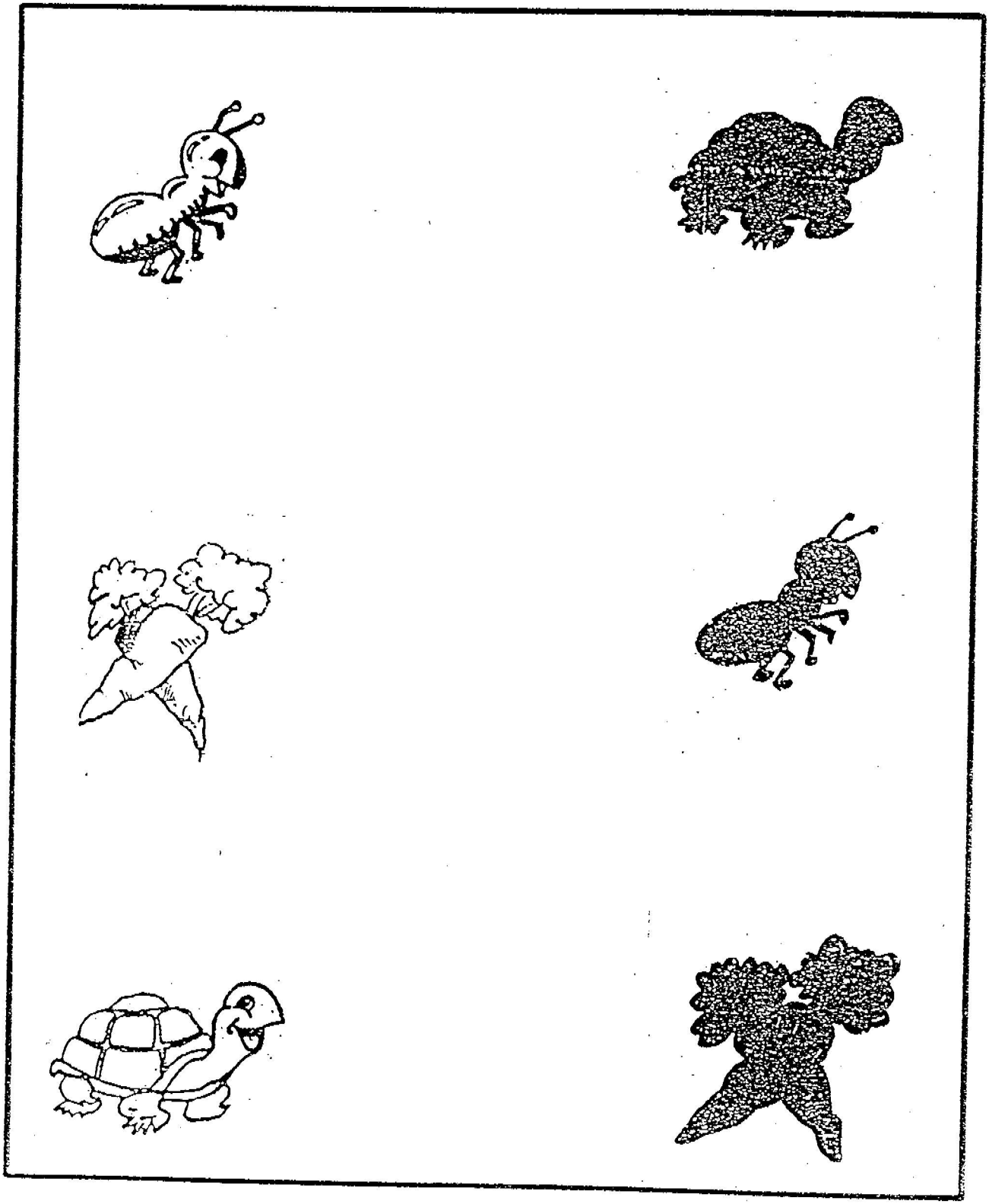
แบบฝึกที่ 3

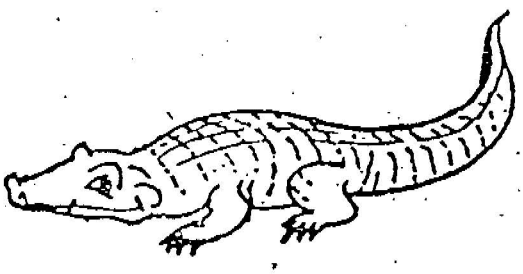
ระบายสีภาพต่าง ๆตามที่กำหนด

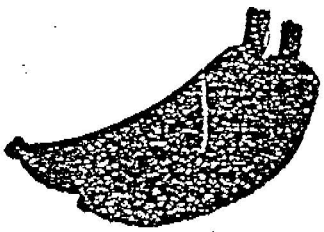


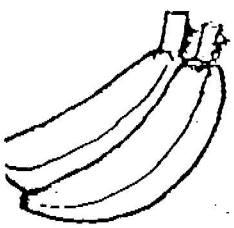
แบบฝึกที่ 4

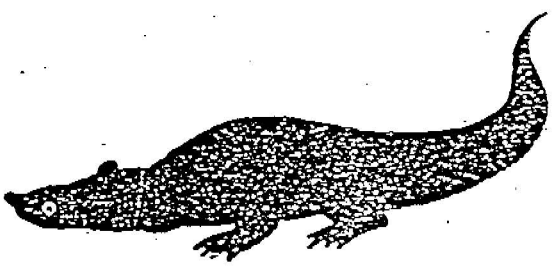
โยงเส้นจับคู่ภาพกับเงาที่เหมือนกัน





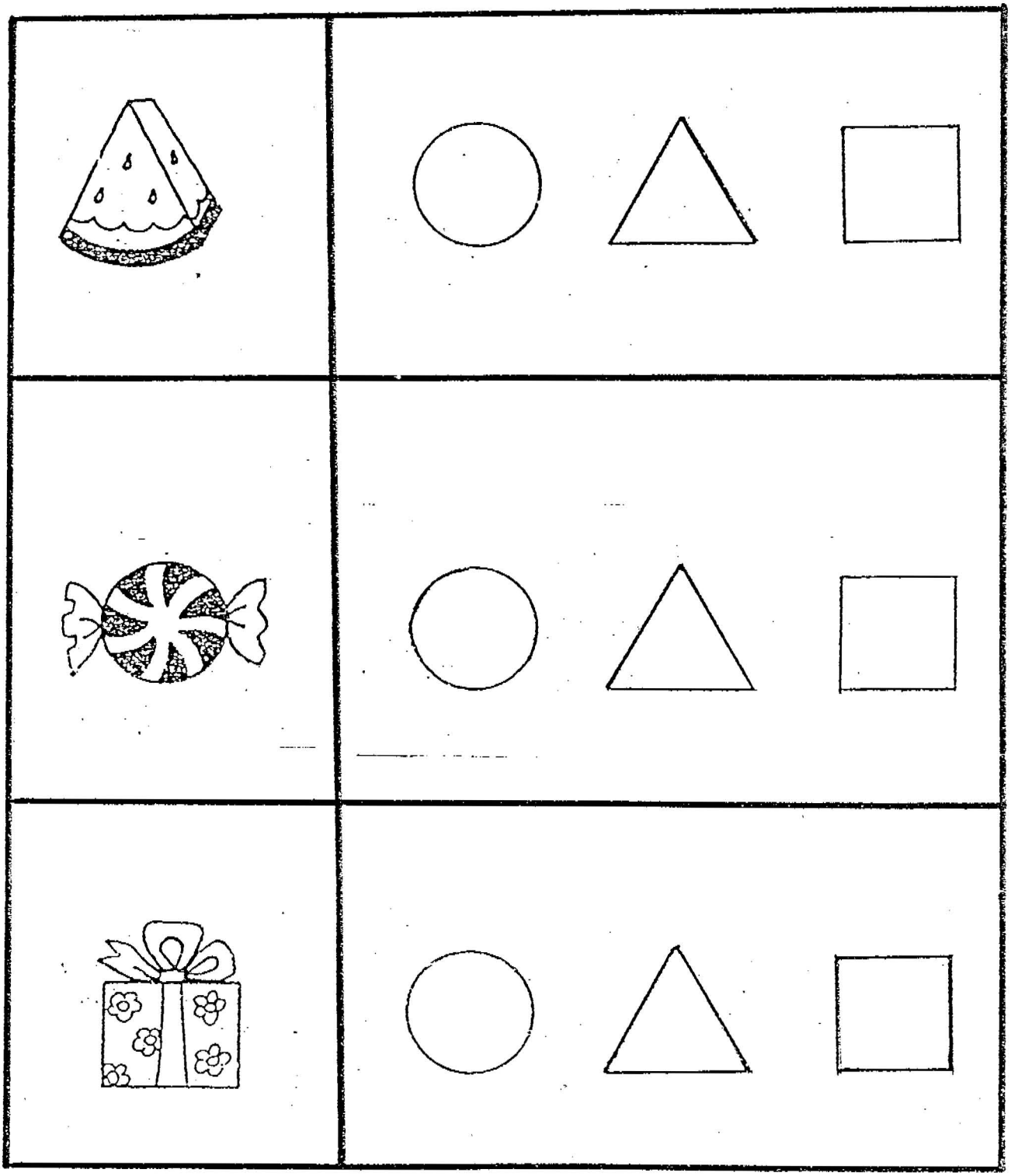


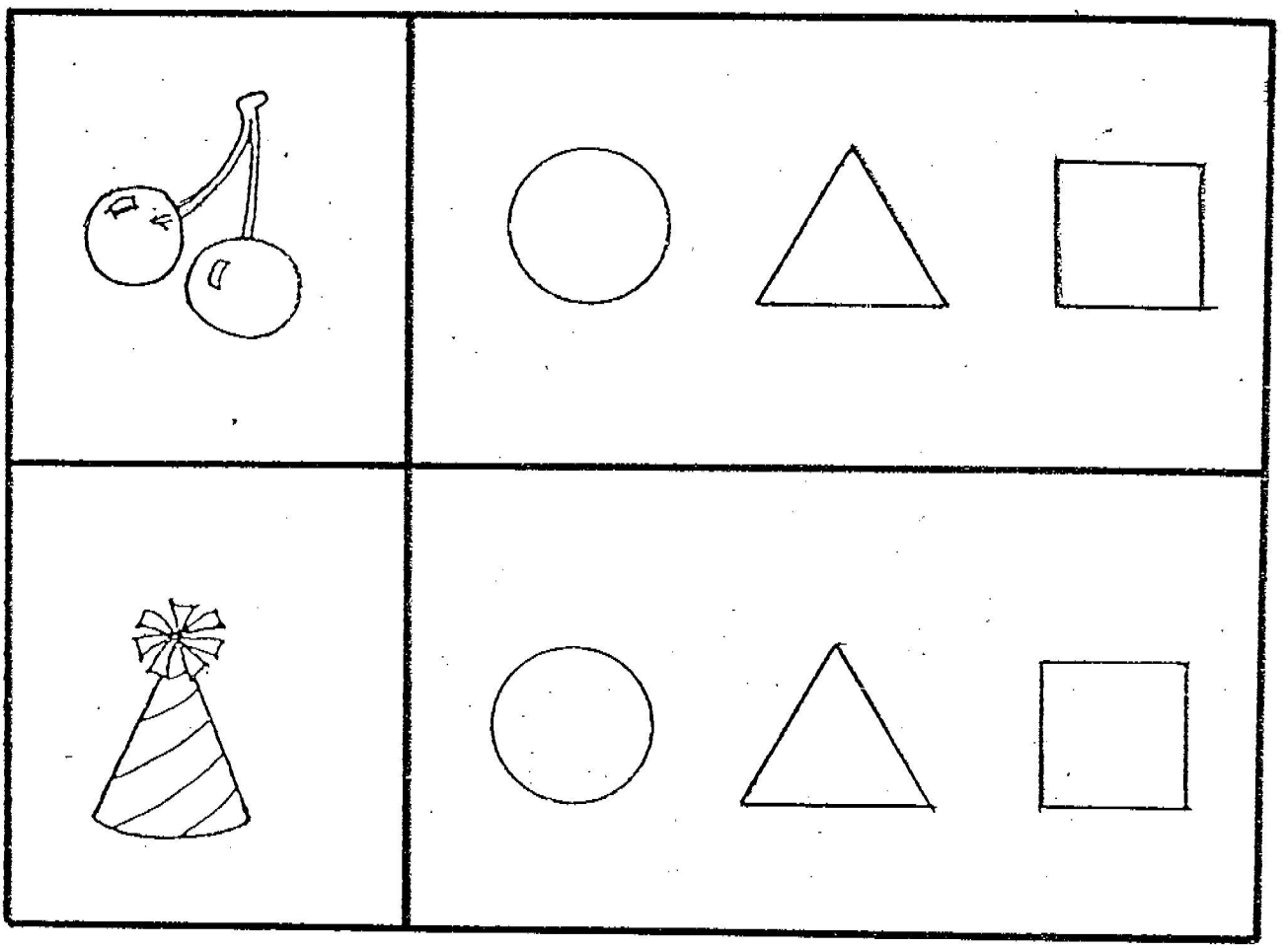




แบบฝึกที่ 5

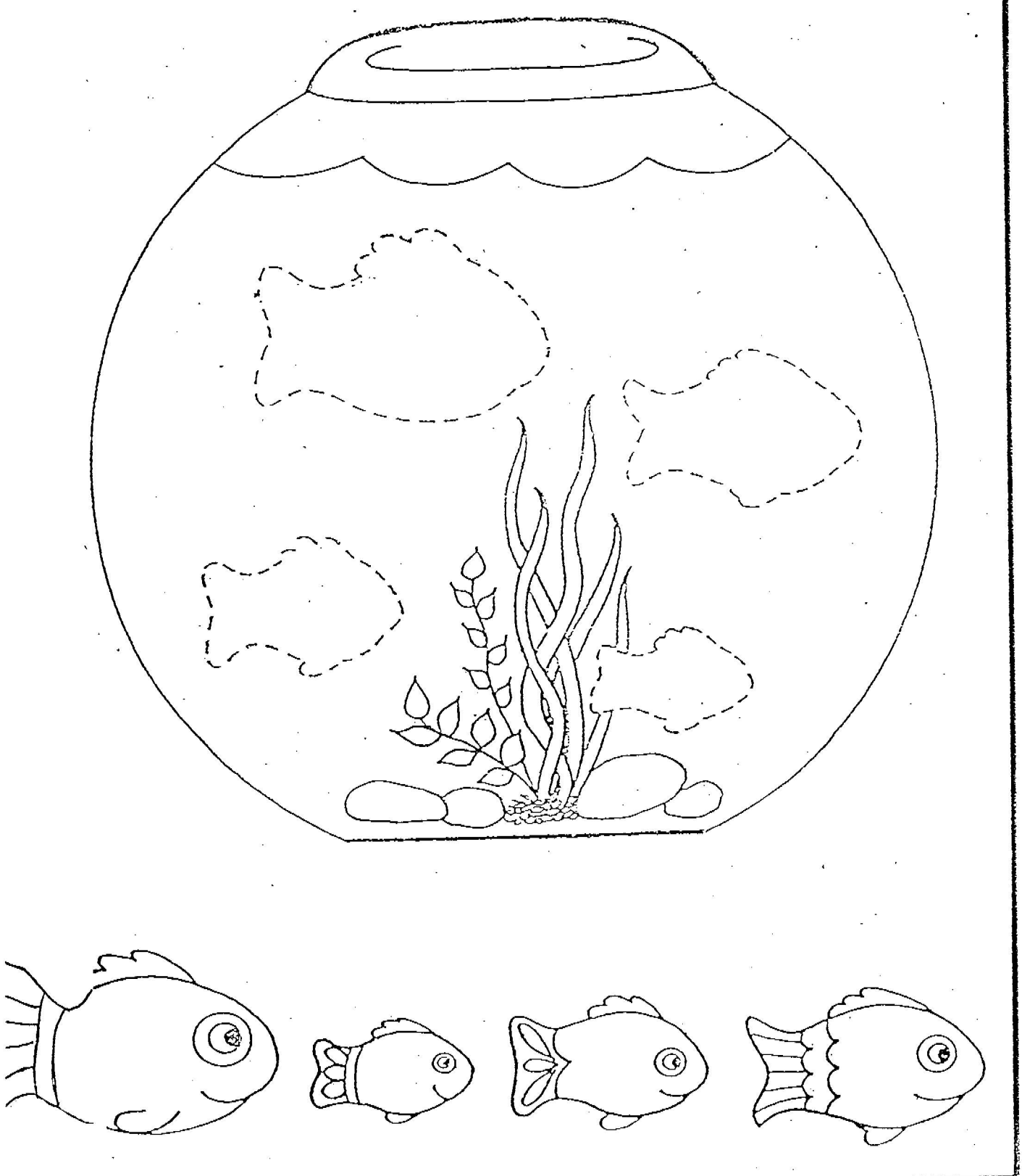
ระบายสีรูปทรงที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ





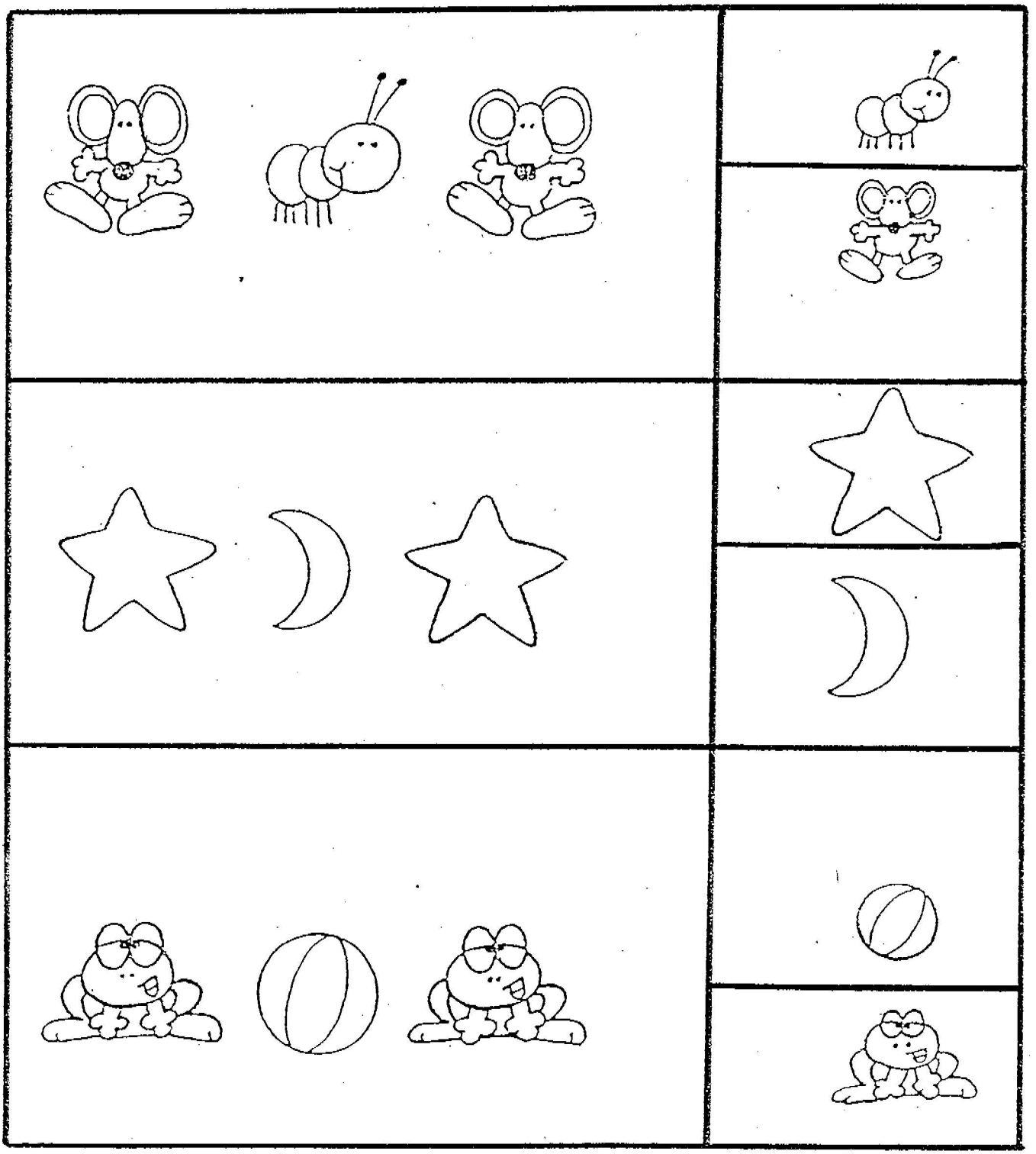
แบบฝึกที่ 6

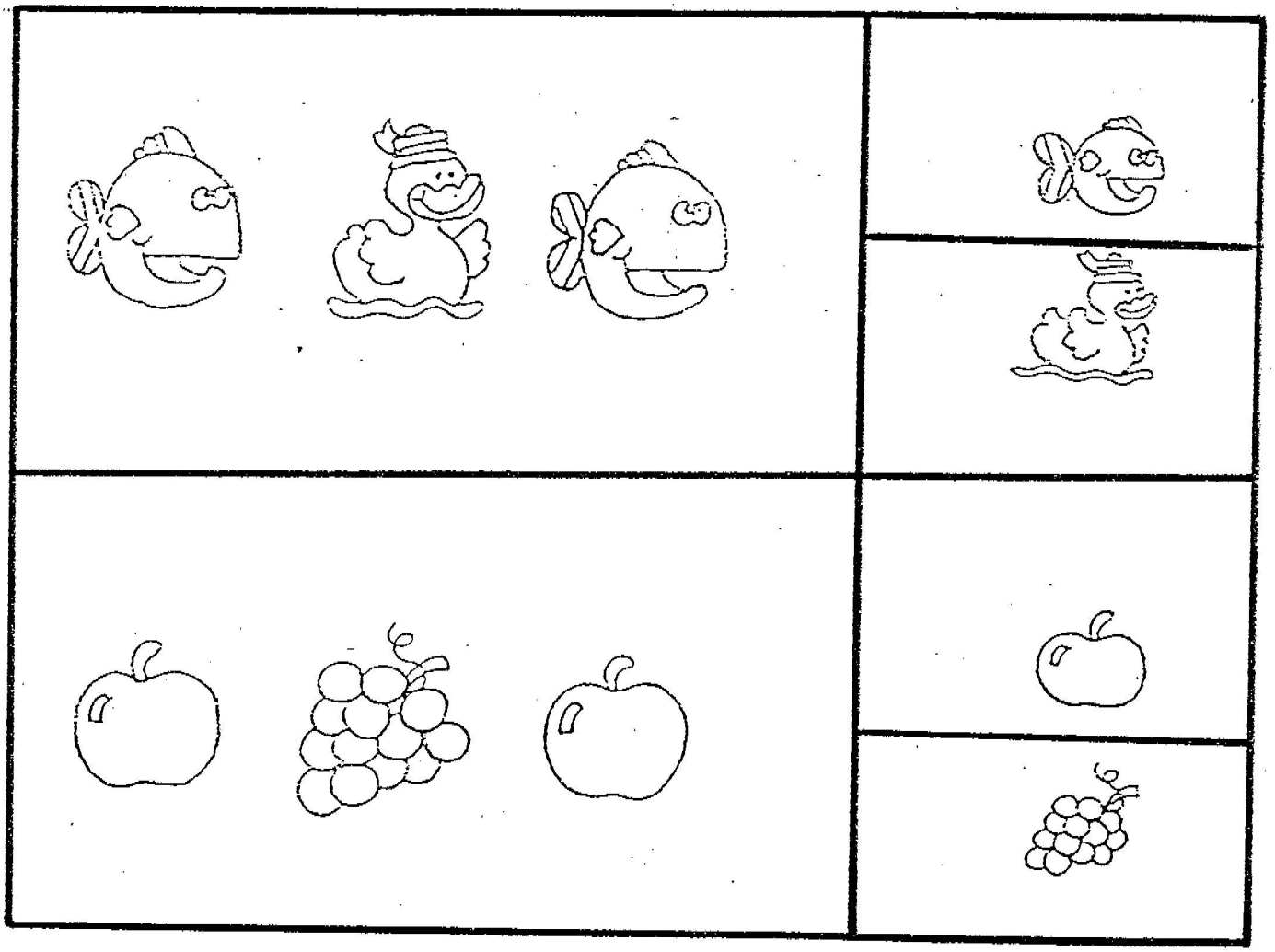
โยงเส้นจับคู่ภาพที่มีขนาดเท่ากัน



แบบฝึกที่ 7

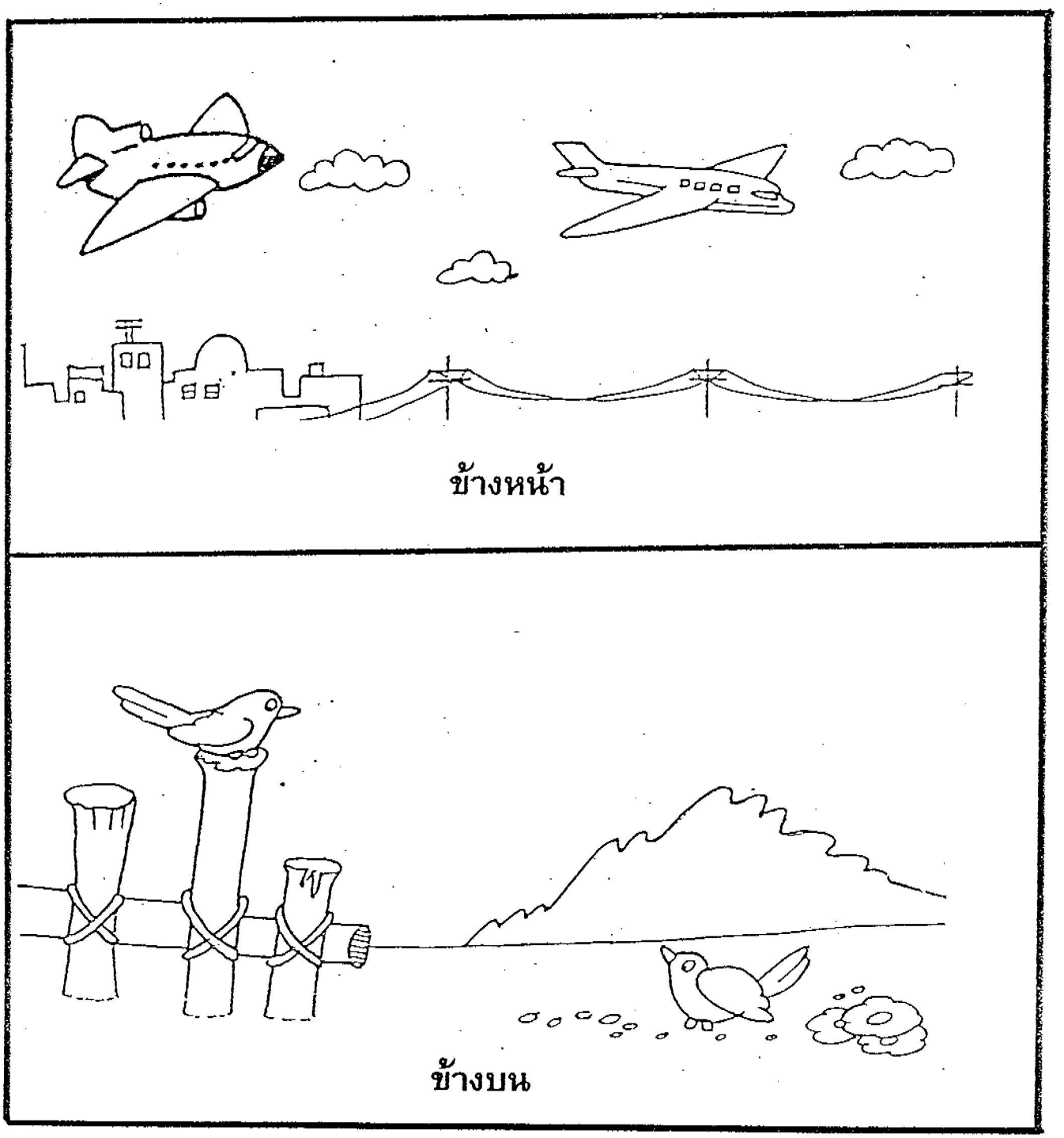
ระบายสีภาพที่ต่อจากภาพทางซ้ายมือ

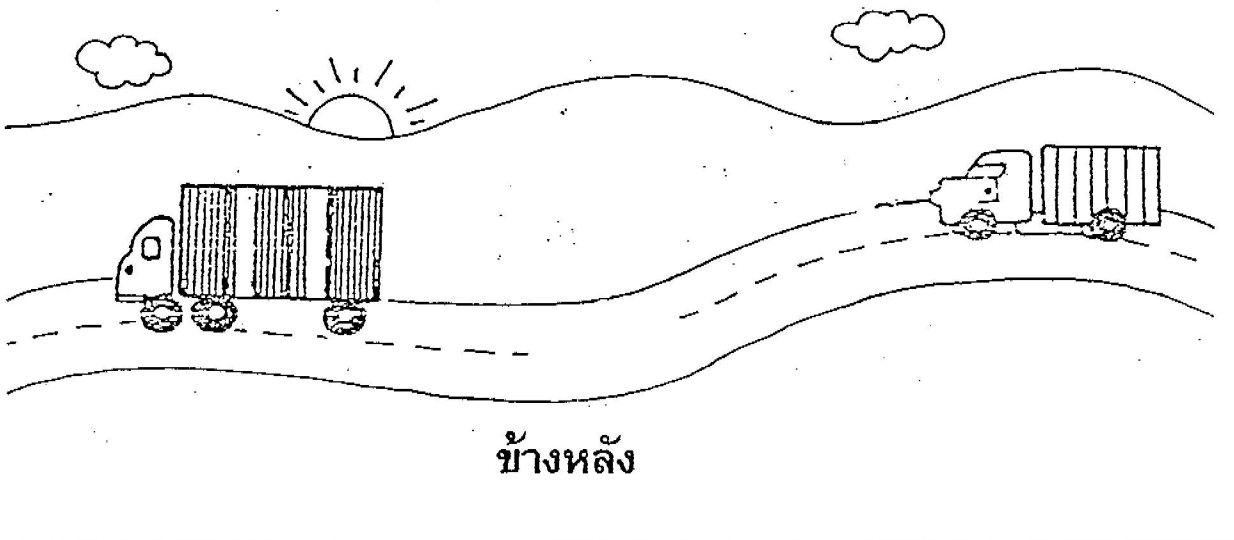




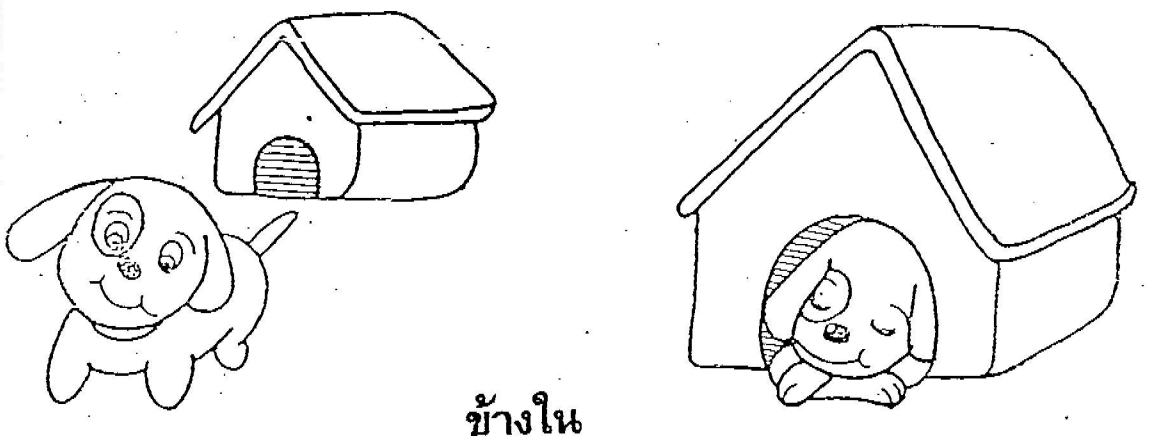
แบบฝึกที่ 8

กากบาทเลือกภาพตามตำแหน่งที่ครูกำหนด

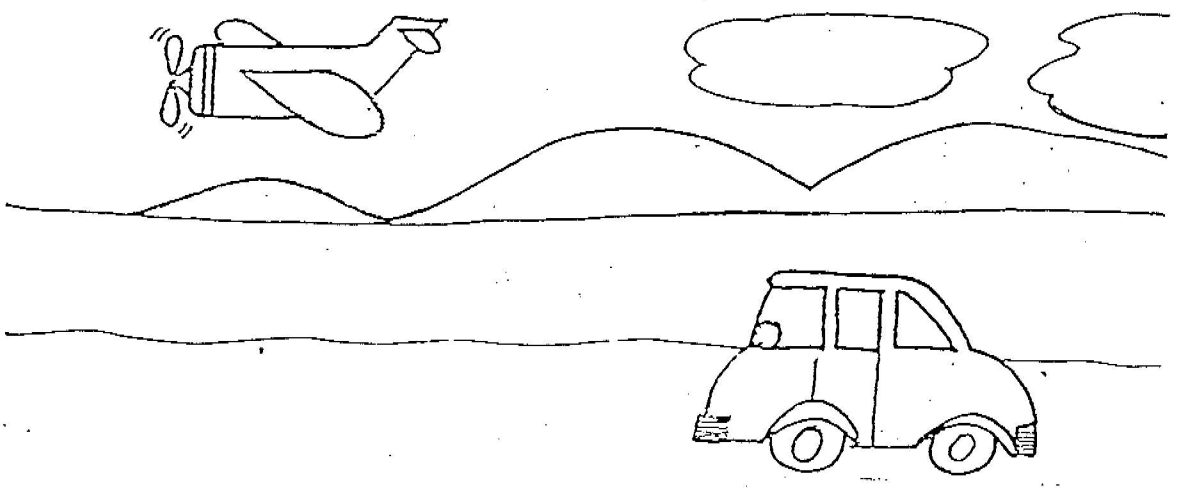




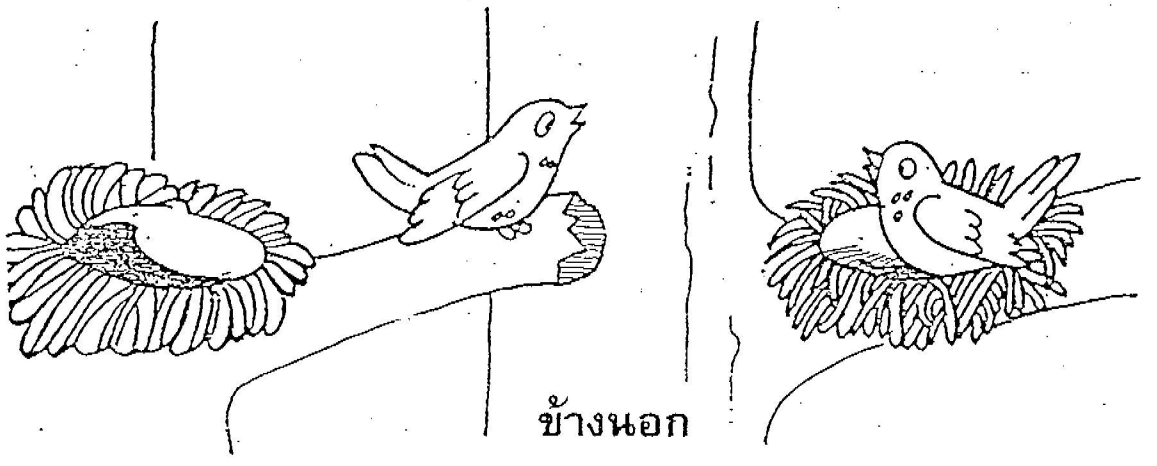
ข้างหลัง



ข้างใน



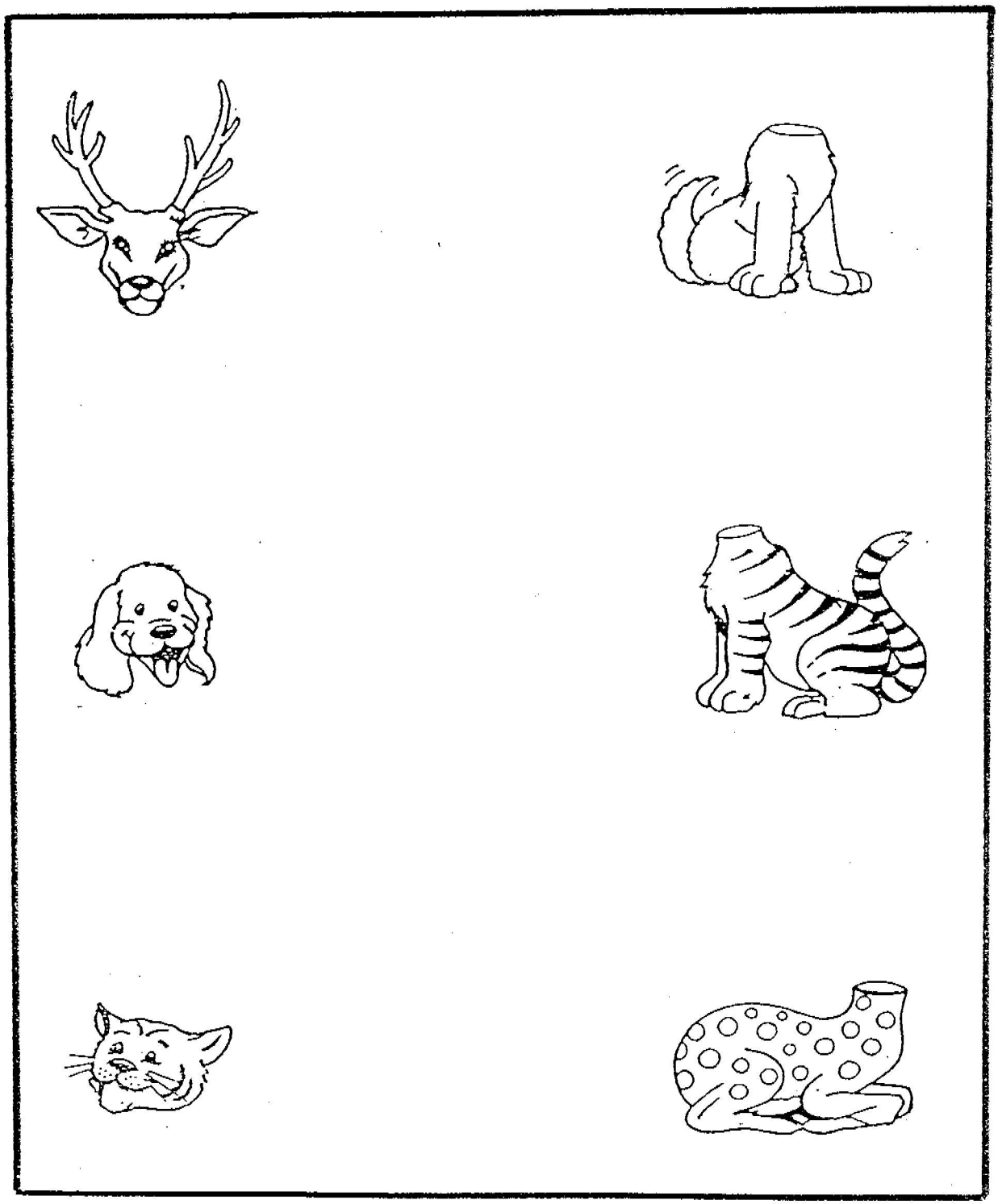
ข้างล่าง

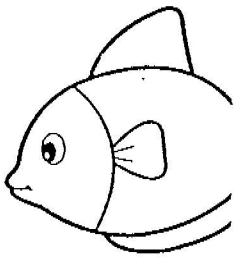


ข้างนอก

แบบฝึกที่ 9

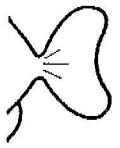
โยงเส้นจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กัน

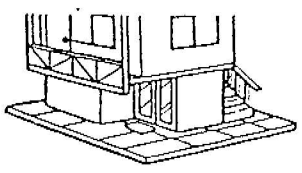


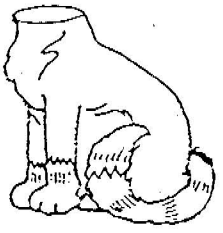


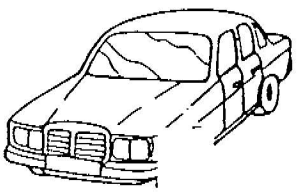


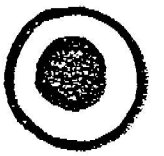


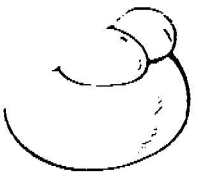










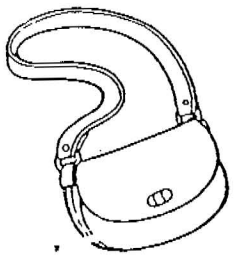


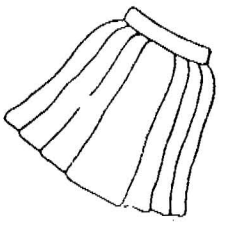


แบบฝึกที่ 10

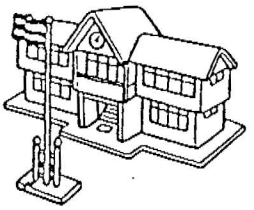
วงกลมภาพที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ที่กำหนด

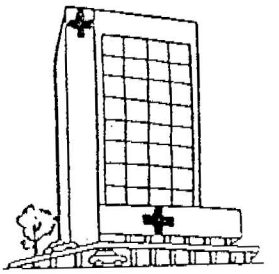
ผู้หญิงใส่



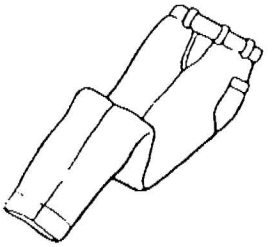


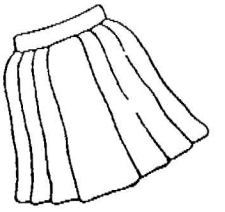
นักเรียนอยู่ใน



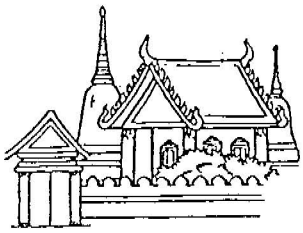


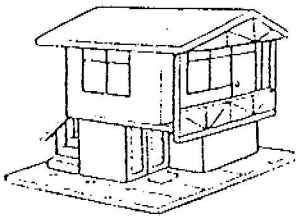
ผู้ชายใส่





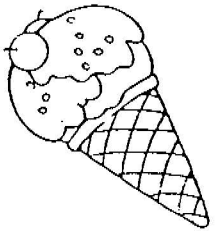
พระอยู่ใน





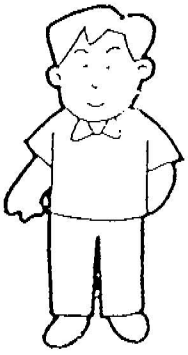
ควายกิน



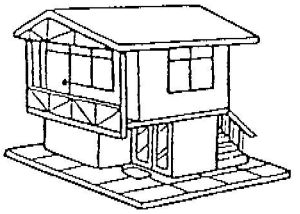


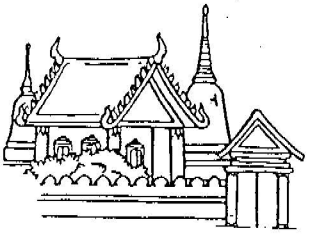
แม่เป็น



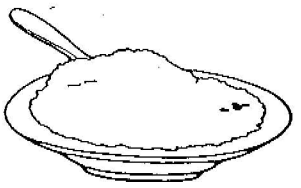


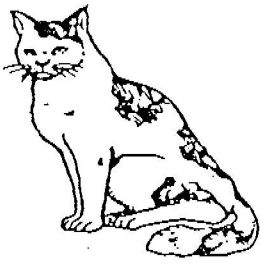
คนอยู่ใน



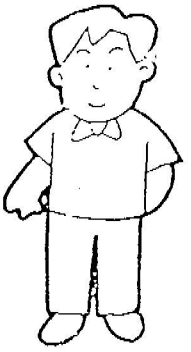


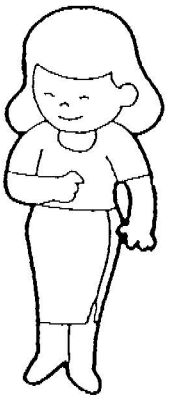
คนกิน



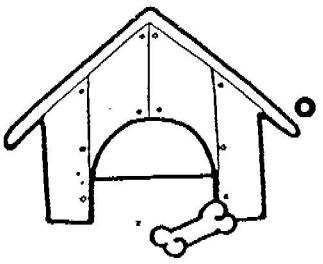


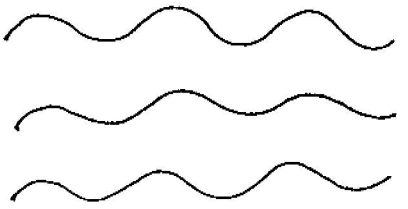
พ่อเป็น





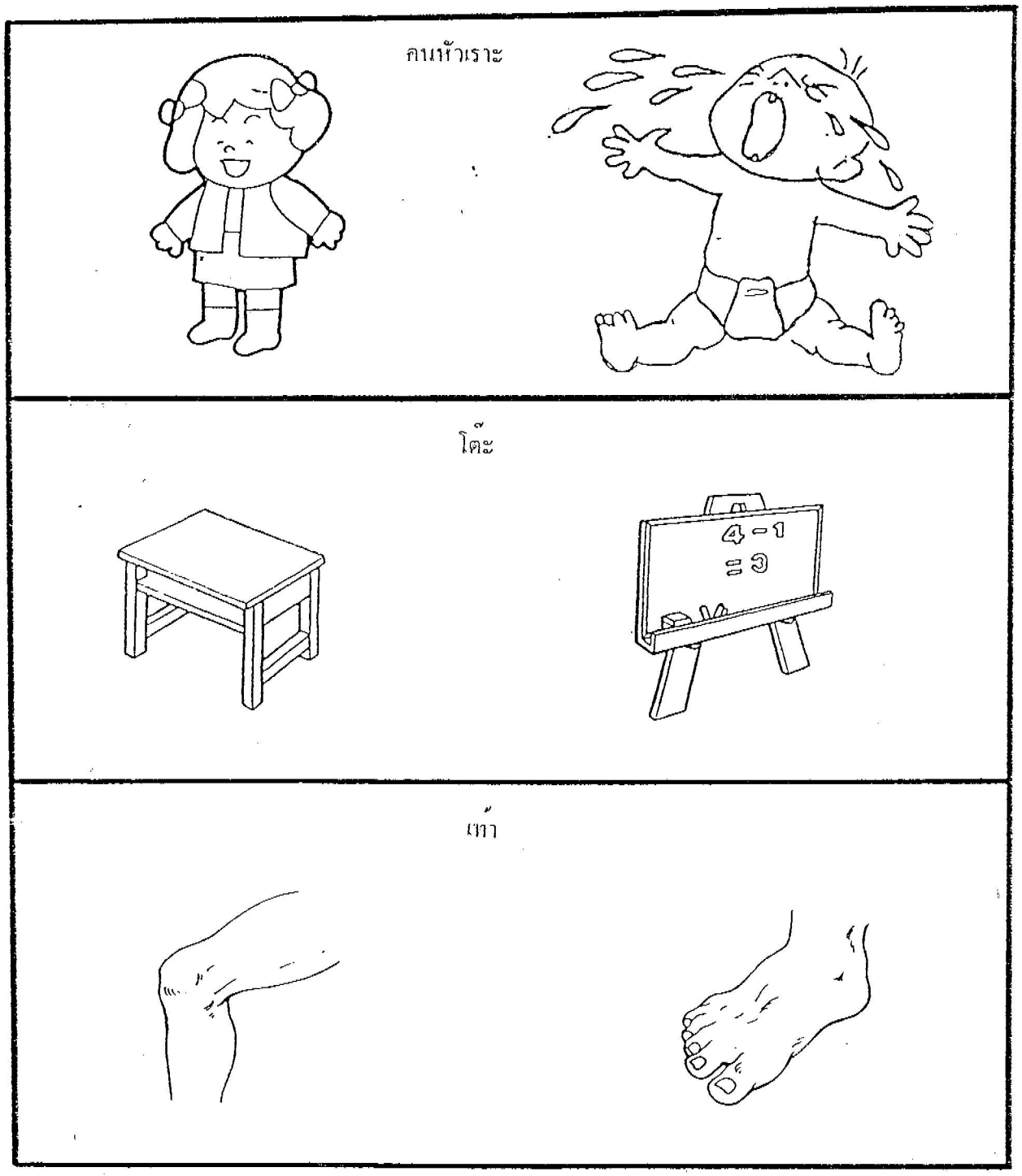
ปลาอยู่ใน





แบบฝึกที่ 1

กากบาทภาพที่แทนความหมายของเสียงที่ครูกำหนด



เด็ก





ตำรวจ



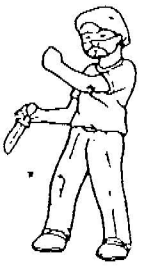


คนแก่



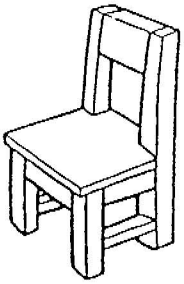


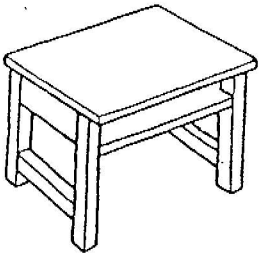
ทหาร



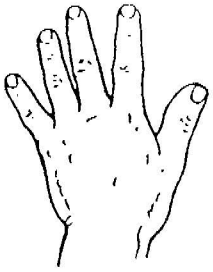


เก้าอี้

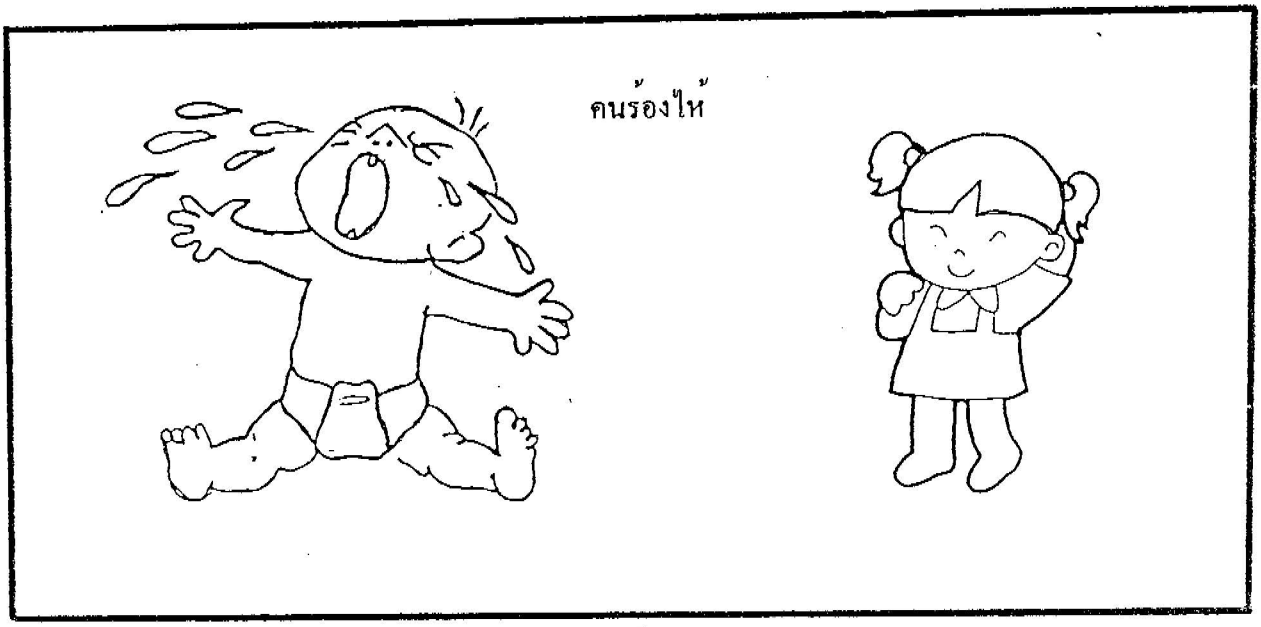




มือ

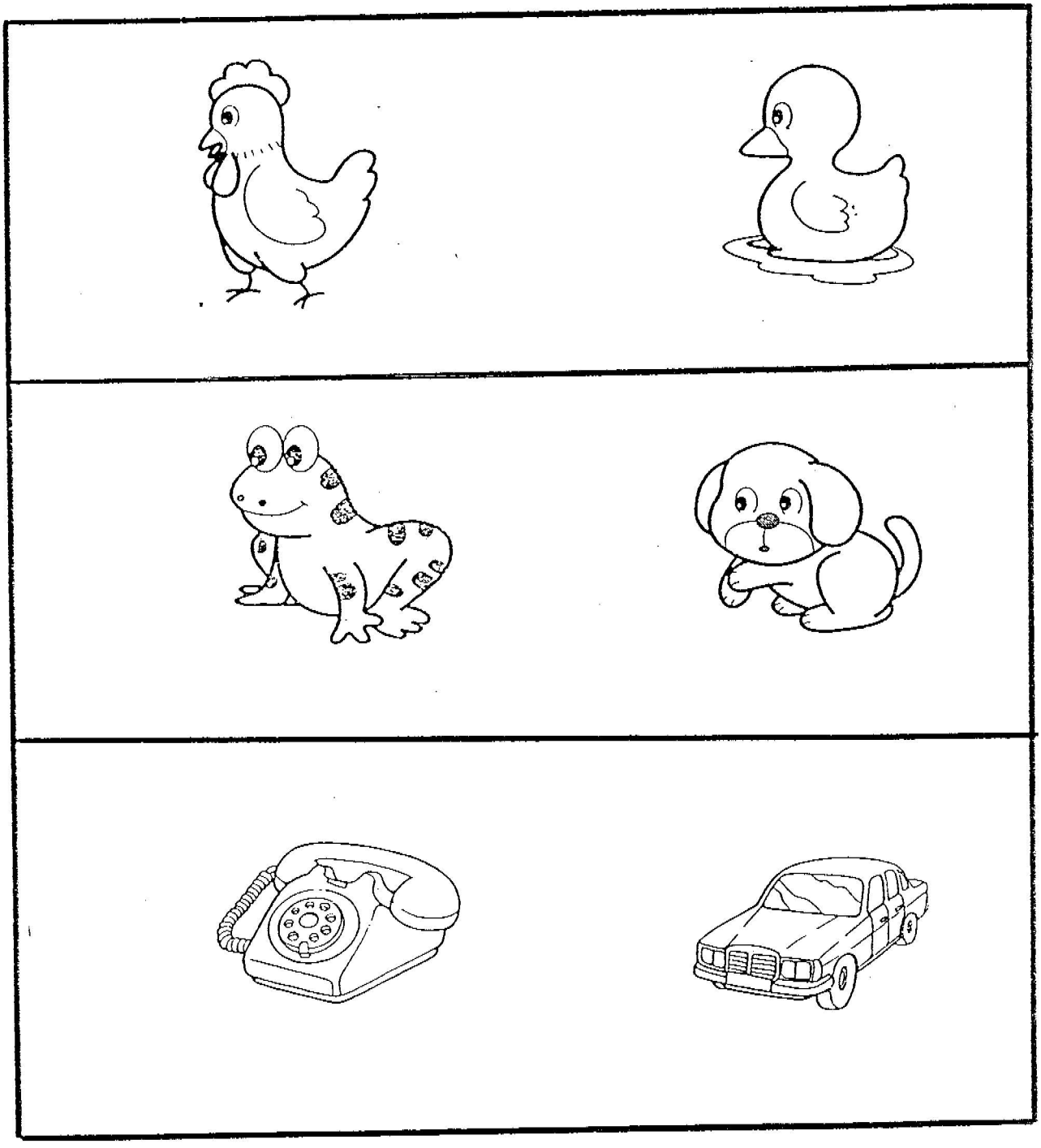


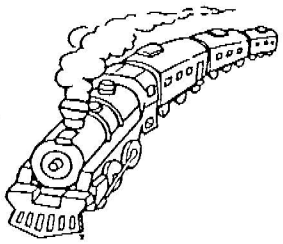


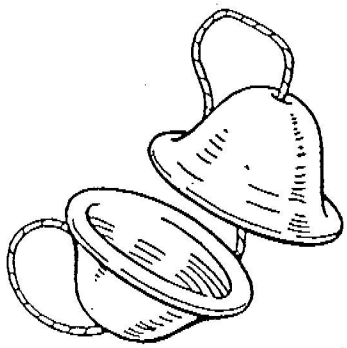

คนร้องไห้

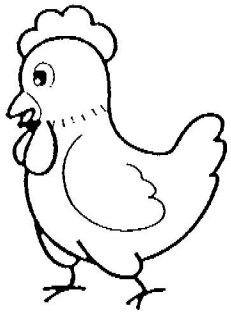
แบบฝึกที่ 2

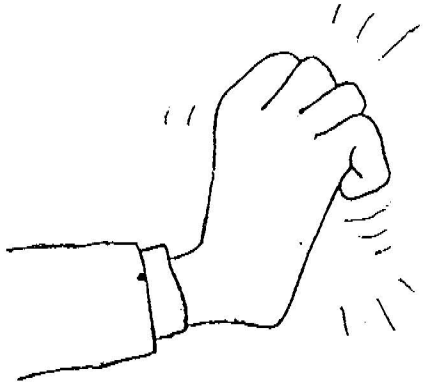
กากบาทเลือกภาพที่ตรงกับเสียงที่ได้ยิน



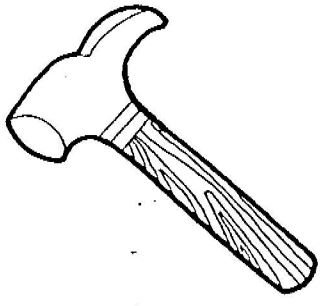


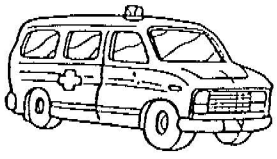


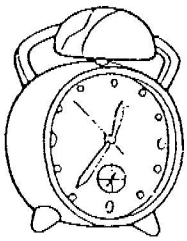


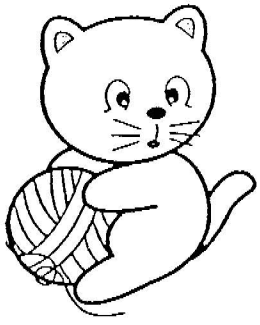


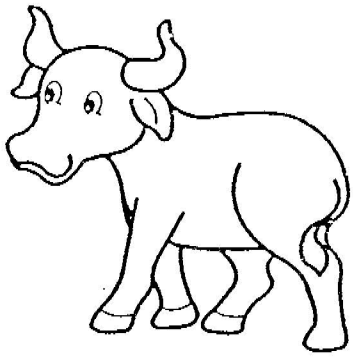


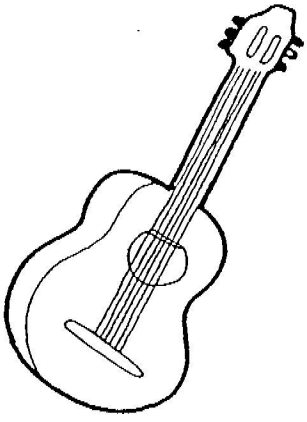




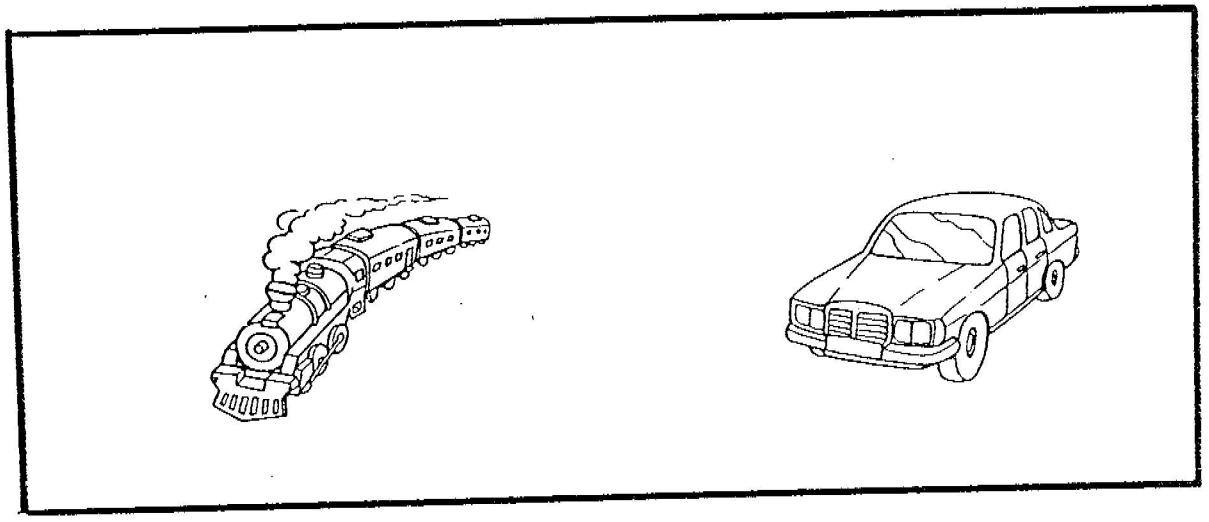






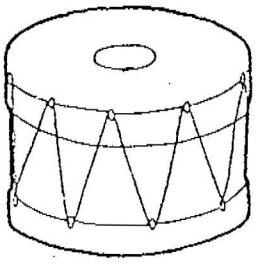


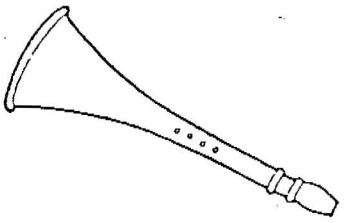


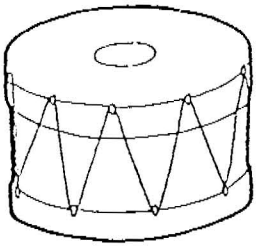


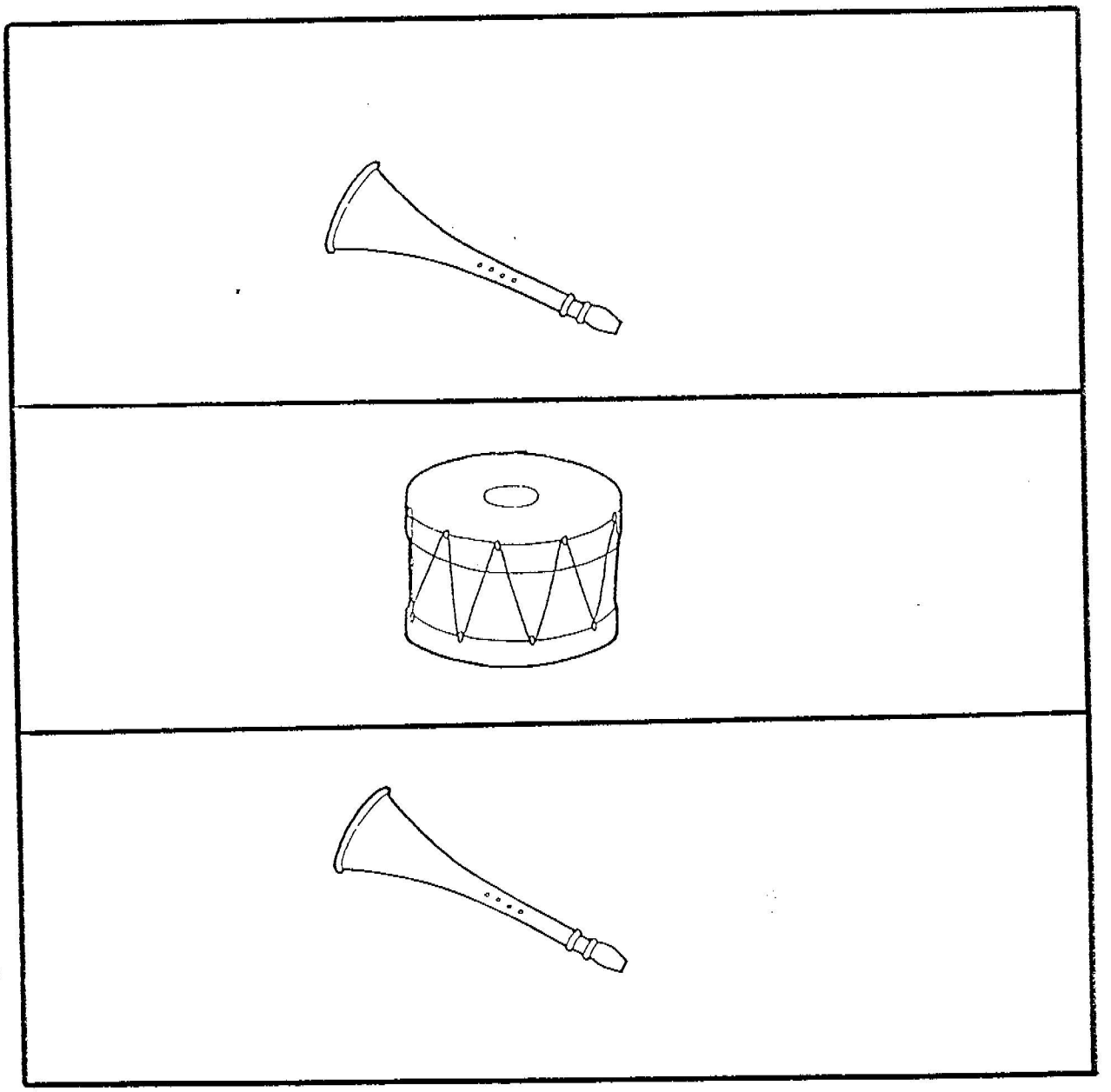
แบบฝึกที่ 3

ใส่เครื่องหมาย / เมื่อได้ยินเสียงตรงกับรูปที่กำหนดและใส่เครื่องหมาย X เมื่อได้ยินเสียงที่ไม่ตรงกับรูปที่กำหนด









แบบฝึกที่ 4

วงกลมตัวเลข 1 หรือ 2 ตามประเภทของเสียงที่ได้ยิน

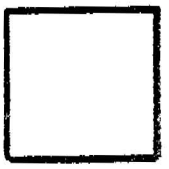
ปูน...ปูน	1	2
เหมียว...เหมียว	1	2
โฮ่ง...โฮ่ง	1	2
บรื้น...บรื้น	1	2
ปูน...ปูน	1	2
เหมียว...เหมียว	1	2

บรี้น...บรี้น	1	2
ปู๊น...ปู๊น	1	2
โฮ่ง...โฮ่ง	1	2
เหมียว...เหมียว	1	2

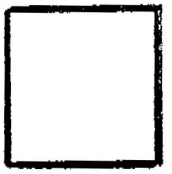
แบบฝึกที่ 5

ใส่เครื่องหมาย / เมื่อได้ยินเสียงที่เหมือนกัน
(ครูออกเสียงให้นักเรียนฟัง)

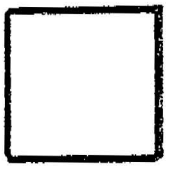
(อา...อา)



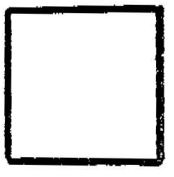
(อู...อู)



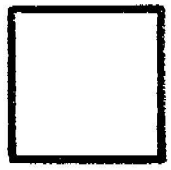
(อู...อี)



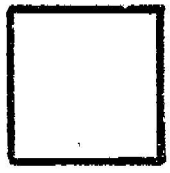
(อา...อี)



(อี...อี)



(อู...อา)



แบบฝึกที่ 6

วงกลมเครื่องหมาย / เมื่อได้ยินเสียงที่เหมือนกันและวงกลมเครื่องหมาย X เมื่อได้ยินเสียงที่ต่างกัน

(ครูออกเสียงให้นักเรียนฟัง)

อา...อา / X

อา...อี / X

อี...อี / X

อู...อู / X

อือ...อู / X

อี...ไอ / X

แบบฝึกที่ 7

วงกลมตัวอักษรตามชื่อตัวอักษรที่กำหนด

ข	ง	ช
ค	ศ	ต
จ	บ	ก
ย	ช	ป
น	ม	ส

ข ด น

ถ ก ภ

ท ว น

ซ อ ส

น ซ ม

แบบฝึกที่ 8

วงกลมเลือกคำที่ออกเสียงต้นตรงกับตัวอักษรที่กำหนดให้
(ครูออกเสียงต้นที่เป็นตัวเลือกให้นักเรียนฟัง)

ข	ขอ	คอ
น	มอ	นอ
ส	สอ	ซอ
ถ	ถอ	ทอ
ม	นอ	มอ

ป	บอ	ปอ
ซ	ซอ	สอ
บ	ปอ	บอ
ค	ขอ	คอ
ท	ทอ	ถอ

แบบฝึกที่ 9

วงกลมตัวอักษรให้ตรงกับเสียงต้นที่ครูกำหนด
(ครูออกเสียงต้นให้นักเรียนฟังโดยปิดคำที่เขียนเสียงต้นนั้น ๆ)

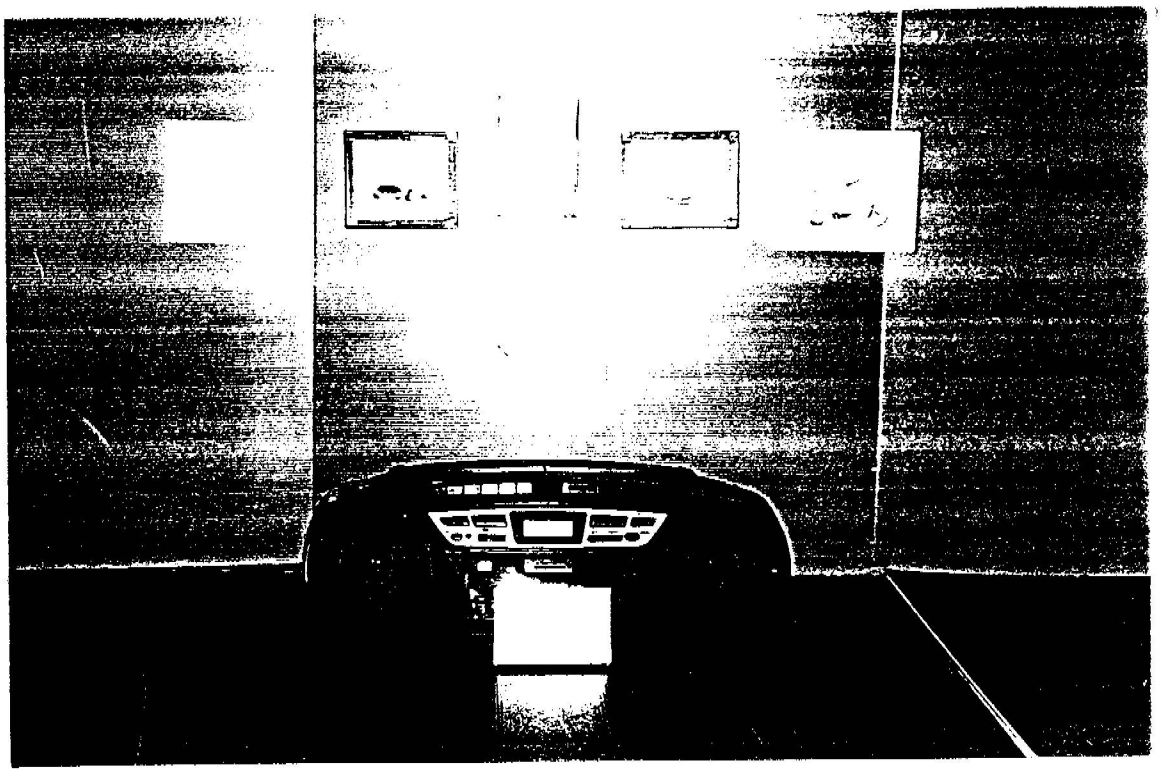
สอ	ซ	ส
บอ	บ	ป
ขอ	ค	ข
ทอ	ถ	ท
นอ	น	ม

ถอ	ท	ถ
ซอ	ซ	ส
คอ	ค	ข
ปอ	บ	ป
มอ	ม	น

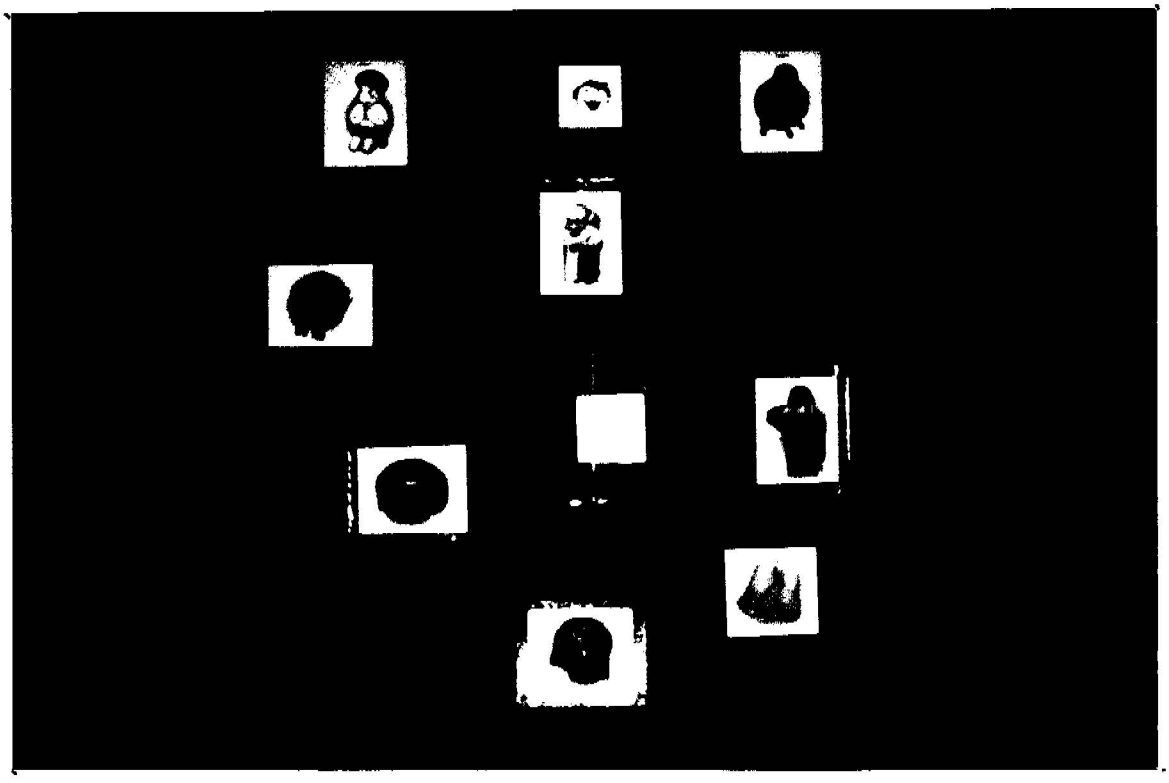
แบบฝึกที่ 10

กากบาทความยาวเส้นตรงให้ตรงกับความยาวของเสียงที่ได้ยิน
(ครูออกเสียงให้นักเรียนฟัง)

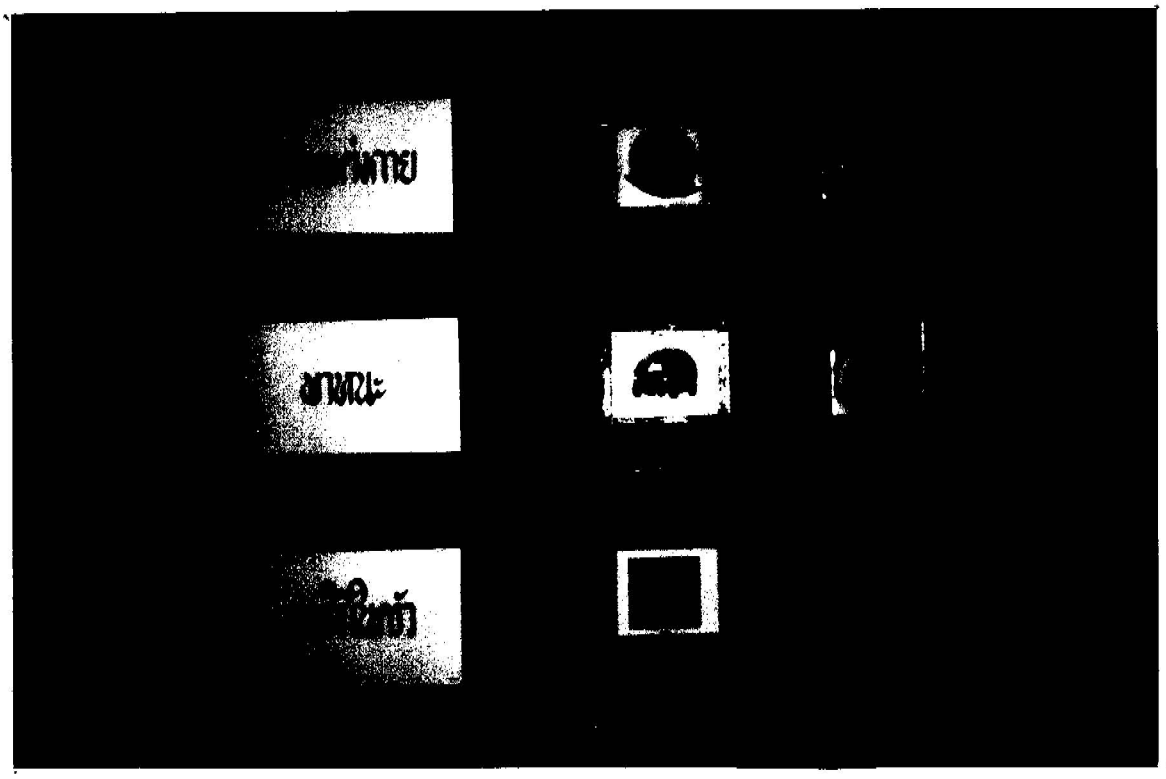
อะ		
อี		
อา		
อิ		
อุ		
อู		



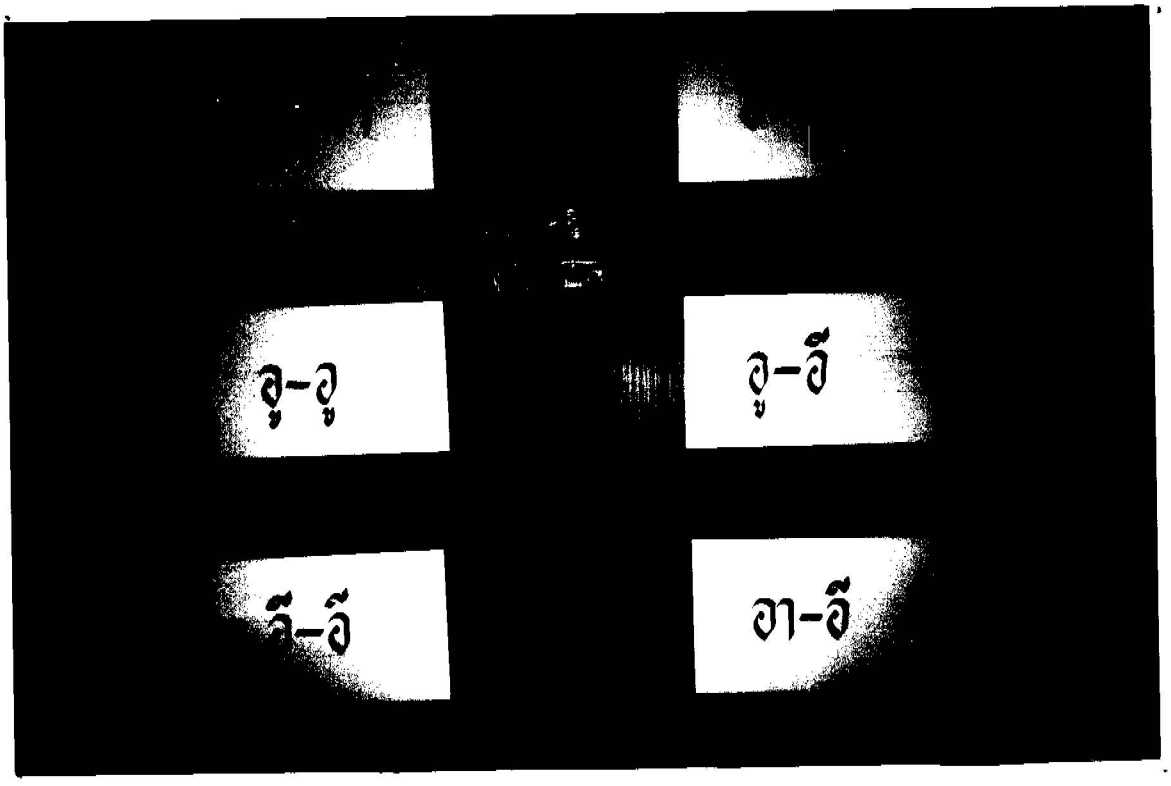
เกมเสียงปริศนา



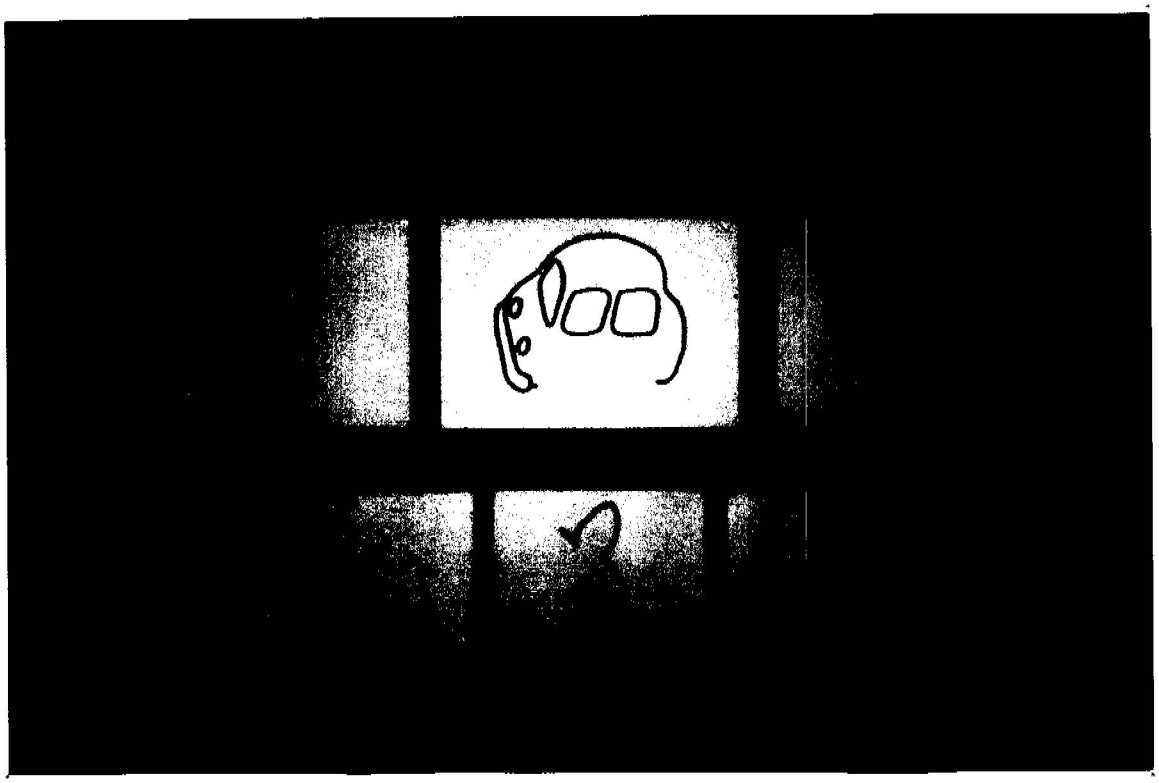
เกมเธออยู่ไหน



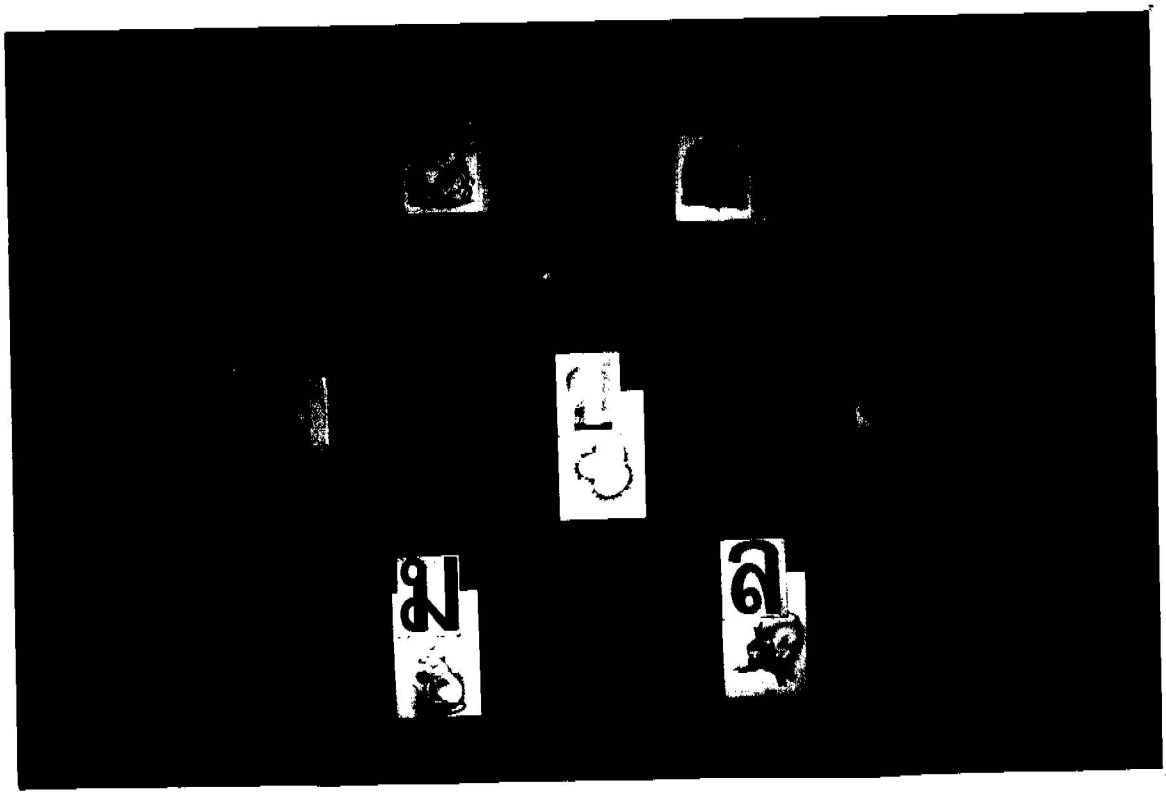
เกมเอาไว้ไหนดี



เกมตีฉันทำไม



เกมต่อหัวต่อหางฉันที



เกมใครเป็นพวกเดียวกันนั่นบ้าง

ภาคผนวก ค

การวิเคราะห์ความแม่นตรงเชิงเนื้อหาระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน (วัดก่อน - หลังการทดลอง)

การวิเคราะห์ความแม่นตรงเชิงเนื้อหาระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบ ความพร้อมในการอ่าน วัดก่อน - หลังการทดลอง

ข้อที่	รายละเอียด	ค่า IOC
	ด้านการจำแนกภาพ	
1.*	กากบาทภาพรูปทรงที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ	1
2.*	กากบาทภาพรูปทรงที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ	1
3.*	กากบาทภาพเงาที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ	1
4*	กากบาทภาพเงาที่เหมือนกับภาพทางซ้ายมือ	1
5	กากบาทส่วนที่ขาดหายไป	1
6*	กากบาทตัวสัตว์ที่ตรงกับหัวสัตว์ที่ขาดหายไป	1
7	กากบาทภาพให้มีขนาดตรงกับภาพที่กำหนด	1
8*	กากบาทภาพปลาให้มีขนาดตรงกับโครงร่างปลาที่กำหนด	1
9*	กากบาทภาพโต๊ะ	1
10	กากบาทภาพคนแก่	1
11	กากบาทภาพที่ตรงกับสถานการณ์ที่ครูกำหนด	1
12*	กากบาทภาพที่ตรงกับสถานการณ์ที่ครูกำหนด	1
13*	กากบาทภาพที่ต่อจากภาพที่ครูกำหนด	1
14	กากบาทภาพที่ต่อจากภาพที่ครูกำหนด	1
15*	กากบาทภาพนกที่อยู่นอกรัง	1
	ด้านการจำแนกเสียง	
1*	กากบาทภาพตามเสียงที่ครูกำหนด (ทหาร)	1
2	กากบาทภาพตามเสียงที่ครูกำหนด (เด็กหัวเราะ)	1
3*	กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (ครูออกเสียง เหมียว)	1
4	กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (ครูออกเสียง ฮือ..ฮือ)	1
5*	กากบาทพยัญชนะตามเสียงต้นที่ครูออก นอ	1
6*	กากบาทพยัญชนะตามเสียงต้นที่ครูออก คอ	1
7*	กากบาทพยัญชนะตามเสียงต้นที่ครูออก ปอ	1
8	กากบาทพยัญชนะตามเสียงต้นที่ครูออก ดอ	1
9*	กากบาทเสียงต้นที่ครูกำหนด สอ	.66

ข้อที่	รายละเอียด	ค่า IOC
10*	กากบาทเสียงต้นที่ครูกำหนด ทอ	.66
11	กากบาทเสียงต้นที่ครูกำหนด ลอ	.66
12*	กากบาทเสียงต้นที่ครูกำหนด ขอ	.66
13*	กากบาทความยาวของเส้นตามเสียงสระที่ได้ยิน อะ	1
14	กากบาทความยาวของเส้นตามเสียงสระที่ได้ยิน อู	1
15*	กากบาทความยาวของเส้นตามเสียงสระที่ได้ยิน อี	1

จากตารางการวิเคราะห์ความแม่นตรงเชิงเนื้อหาระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านวัด ก่อน - หลัง การทดลอง จำนวน 30 ข้อ ผลที่ได้ออกมามีค่าอยู่ระหว่าง .66 - 1 การคัดเลือกข้อทดสอบจะไม่คัดเลือกข้อที่มีค่า 1 เท่านั้น แต่จะมีการคัดเลือกข้อทดสอบที่มีค่า .66 ไว้ด้วยเพราะถ้าตัดข้อทดสอบที่มีค่า .66 ออกไปจะทำให้ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์บางส่วน

<u>หมายเหตุ</u> เครื่องหมาย * คือ การกำหนดข้อทดสอบที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้มาใช้เป็นข้อทดสอบความพร้อมในการอ่านจำนวน 20 ข้อ

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวศิริพร ชัยรังษี
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 6 กุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2516
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	163/80 ถนน สรรพาวุธ บางนา กรุงเทพมหานคร 10260
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2533	ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนผดุงศิษย์พิทยา กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2536	ชั้น ปวช. โรงเรียนอรรถวิทย์พาณิชยการ
พ.ศ. 2539	ปริญญาตรี วิชาเอกจิตวิทยาและการแนะแนวจาก สถาบันราชภัฏจันทรเกษม
พ.ศ. 2544	กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบางกอกพัฒนา 2 / 38 สุขุมวิท 105 บางนา กรุงเทพมหานคร 10260
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	บรรณารักษ์ฝ่ายตำราเรียน

การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกมและแบบฝึก

บทคัดย่อ

ของ

ศิริพร ชัยรังษี

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2544

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกม และแบบฝึก

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี มีระดับสติปัญญา 50 - 70 และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ คลองเตย กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2543 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 16 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลองที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม จำนวน 8 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกจำนวน 8 คน ใช้ระยะเวลาทดลอง 5 สัปดาห์ ๆ ละ 4 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองทั้งสองกลุ่ม

การทดลองใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest - Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดความพร้อมในการอ่าน แล้วนำมาทดสอบนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม โดยทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) เมื่อทดลองเสร็จแล้วจึงทดสอบหลังทดลอง (Posttest) เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านก่อนและหลังของแต่ละกลุ่มโดยใช้การทดสอบแบบวิลคอกซัน Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test และเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำระหว่างกลุ่ม โดยใช้การทดสอบแบบแมน - วิทนีย์ (Mann - Whitney U - test) ผลการวิจัย พบว่า

1. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกม สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

2. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึก สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

3. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึก แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความคงทนในการจำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึก แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

A COMPARATIVE STUDY IN READING READINESS SKILLS AND RETENTION OF PRATHOM SUKSA I CHILDREN WITH EDUCABLE MENTALLY RETARDATION BY USING READING READINESS SKILLS PACKAGE

AN ABSTRACT

BY

SIRIPORN CHAIRANGSRI

Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in Special Education
at Srinakharinwirot University
May 2001

The purpose of this study was to compare the reading readiness skills and Retention of prathom suksa I children with the educable mentally retardation by using reading readiness skills packages.

The sample consisted of 16 prathom suksa I children with the educable mentally retardation age 8 - 12 years from Soonruamnamjai School in the second semester of the acadamic year 2000, selected by employing the simple random sampling technique. The subjects were divided into and experimental group1 using games with 8 children and an experimental group 2 using skills training package with 8 children. They were taught for 60 minutes for each session, 4 sessions a week, for 5 experimental weeks.

The Randomized Control - Groups Pretest - Posttest Design was applied in this study. The instrument was the Test of the Reading Readiness. The collected data were analyzed using Wilcoxon Matched Pairs Sign Rank Test and Mann - Whitney U - Test was used to compare the reading readiness skills and retention

The results were as follows :

1. The reading readiness of experimental group 1 using games was significantly improved at the .01 level.

2. The reading readiness of experimental group 2 using skills training package was significantly improved at the .01 level.

3. The reading readiness between the experimental group 1 using games and the experimental group 2 using skills training package was not significantly different at the .05 level.

4. The Retention between the experimental group 1 using games and the experimental group 2 using skills training package was significantly different at the .01 level.