

391.9143

65120

9-3

การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่อง
ทางสติปัญญาในระดับก่อนประถมศึกษา

ปริญญานิพนธ์

ของ

นิริมา หาญมานพ

20 เม.ย. 2541

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

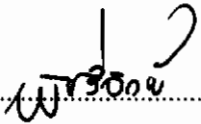
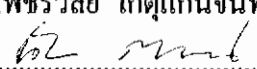
กุมภาพันธ์ 2541

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

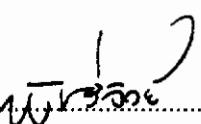
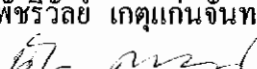
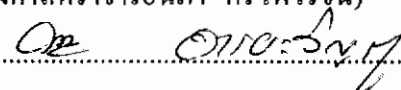
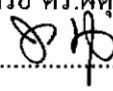
01/2/20

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

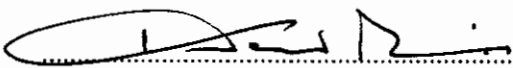
คณะกรรมการควบคุม

..........ประธาน
(ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์)
..........กรรมการ
(รองศาสตราจารย์นิภา ศรีไพโรจน์)

คณะกรรมการสอบ

..........ประธาน
(ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์)
..........กรรมการ
(รองศาสตราจารย์นิภา ศรีไพโรจน์)
..........กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ศาสตราจารย์ ดร.พดุง อารยะวิญญู)
..........กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกฤติ พูลพัฒน์)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..........คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)

วันที่...25...เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2541

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างดียิ่งจาก ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์ รองศาสตราจารย์ภา ศรีไพโรจน์ ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภคติ พูลพัฒน์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้มีพระคุณ ดังนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิดต์ อภินันท์รักต์ อาจารย์ณัฐกานต์ ต่อเจริญ และอาจารย์อำไพพิศ บุนนาค ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดี

ผู้อำนวยการโรงเรียนประถมบางแค ผู้อำนวยการโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ และคณะครู ที่ให้ความอนุเคราะห์ในเรื่องสถานที่ และเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ในการนำเครื่องมือไปทดลองใช้และทดลองวิจัย ทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

อาจารย์คุณ นามบุรินทร์ อาจารย์สิรินารถ เพียรช่าง และคณะครูโรงเรียนศึกษาพิเศษ นครราชสีมา ที่กรุณาให้การสนับสนุนและให้โอกาสในการศึกษาครั้งนี้

อาจารย์ศิริเพ็ญ บุญทองส์ อาจารย์พัชรินทร์ เออชูชื่น และเพื่อนนิสิตปริญญาโท เอกการศึกษาพิเศษทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือ ห่วงใยและเป็นกำลังใจด้วยดีตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา

นิธิมา หาญมานพ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	2
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
กรอบแนวความคิด.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความบกพร่องทางสติปัญญา.....	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษาและการพูด.....	17
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการสอน.....	26
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	31
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	37
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	38
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	38
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	38
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	39
การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม.....	44
วิธีดำเนินการทดลอง.....	45
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51

บทที่	หน้า
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	54
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	54
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	54
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	54
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	55
วิธีดำเนินการทดลอง.....	55
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	56
อภิปรายผล.....	56
ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย.....	58
ข้อเสนอแนะ.....	59
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย.....	60
บรรณานุกรม.....	61
ภาคผนวก.....	67
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	357

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การแบ่งระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญา ICD-10.....	8
2 แสดงพัฒนาการทางด้านการจำคำศัพท์ในเด็กปกติ.....	22
3 แสดงพัฒนาการด้านการจำคำศัพท์ในเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา.....	23
4 เกมการฝึกทักษะการพูดและคำศัพท์.....	40
5 แบบแผนการทดลอง.....	45
6 แผนการดำเนินการทดลอง.....	46
7 การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม วิเคราะห์ตามเกณฑ์ ประสิทธิภาพ 80/80.....	52
8 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังการสอนด้วยชุดการสอน คำศัพท์ด้วยเกม.....	53
9 แสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบ.....	69
10 แสดงการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม จากการทดลอง ภาคสนาม.....	70
11 แสดงผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง.....	71
12 เปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ของเด็กที่มี ความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา ก่อนและหลังการได้รับ การสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม.....	72

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ลำดับชั้นของพัฒนาการทางภาษา.....	21

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่สำคัญ เพราะภาษาช่วยให้คนในสังคมสามารถถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพูดซึ่งเป็นทักษะทางภาษาอย่างหนึ่งที่สำคัญ ถ้าผู้พูดสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องชัดเจน และผู้ฟังเข้าใจได้ถูกต้องตรงกัน การสื่อสารระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังก็จะบรรลุวัตถุประสงค์ (รจนาทรรพานนท์, ชันด์ล์ อาคมานนท์ และสุมาลี จงดีกิจ. 2529 : 13) นอกจากนี้ พัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางภาษาซึ่งเกิดขึ้นที่สมอง เกี่ยวข้องกับการรับรู้ และการจดจำสัญลักษณ์ต่าง ๆ (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 1)

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เป็นเด็กที่มีพัฒนาการล่าช้าในทุก ๆ ด้าน รวมทั้งพัฒนาการด้านภาษาและการพูด (กาญจน์ลักษณ์ สัจลักษณ์. ม.ป.ป. : 1 ; อ้างอิงมาจาก Gomez and Podhajski. 1973) ปัญหาทางภาษาของเด็กขึ้นอยู่กับระดับความรุนแรงของปัญหา นั่นคือ เด็กมีระดับความรุนแรงของปัญหามากเท่าใด จะมีปัญหาในทางภาษามากขึ้นเท่านั้น ปัญหาในการพูดและการใช้ภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เช่น พูดไม่ชัด รู้คำศัพท์จำนวนจำกัด เขียนคำศัพท์และประโยคไม่ถูกต้องเป็นผลให้มีปัญหาในการเรียน เนื่องจากการเรียนเนื้อหาวิชาการต่าง ๆ ต้องใช้ความรู้ ความเข้าใจทางภาษาเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ จึงทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เรียนไม่ทันเพื่อน ประกอบกับเด็กมีช่วงความสนใจสั้น สนใจบทเรียนได้ไม่นาน เสียสมาธิง่าย มักจะหันเหความสนใจไปจากบทเรียน มีปัญหาในการหาความสัมพันธ์ มีปัญหาในด้านความจำ มีปัญหาในด้านการถ่ายทอดความรู้ มีปัญหาในการเรียนสิ่งที่เป็นนามธรรม (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 37 - 38) ดังนั้น ในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จึงจำเป็นต้องสอนให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับภาษา โดยเฉพาะคำศัพท์ทั่ว ๆ ไป เช่น ชื่อคน ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ เพื่อที่จะนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นในชีวิตประจำวัน และส่งผลต่อเนื่องในการเรียนเนื้อหาวิชาการต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้ภาษาและการพูดเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของเด็ก ทำให้เด็กมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้นต่อไป

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ภาษาและคำศัพท์ต่าง ๆ สามารถจัดกิจกรรมได้หลายวิธี ซึ่งเกมเป็นกิจกรรมวิธีหนึ่งที่ช่วยสร้างความสนใจให้กับเด็ก ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย สังคม อารมณ์ ภาษาและสติปัญญา และช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย สอดคล้องกับแนวความคิดของ ดรัมมอนด์ (Drummond, 1989) ที่ว่าการเล่นเป็นการเรียนของเด็กปฐมวัย เป็นการเรียนรู้ แบบเรียนปนเล่น (Play Way) การเล่นเป็นการฝึกประสาทสัมผัสและส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ส่งเสริมความรักเรียนและการเล่นช่วยพัฒนาทางด้านจิตใจและอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นได้ทุกวินาทีที่เด็กเล่นอย่างมีความสุข (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 21 ; อ้างอิงมาจาก Drummond, 1989) ดังนั้นเกมจึงเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการฝึกทักษะและช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนได้ดี ทั้งยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่เด็กอีกด้วย (เขาวพา เตะระคุปต์. 2525 : 53) จากการศึกษาการใช้เกมในเด็กที่มีความต้องการพิเศษของจำปี แดงด้วง ทดลองใช้เกมผสมผสานประกอบการสอน พบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สอนโดยใช้เกมผสมผสานมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (จำปี แดงด้วง. 2538 : 52)

สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานั้นยังไม่มีการสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและต้องการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม เพื่อศึกษาว่าชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมจะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือไม่ และช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาด้านการพูดและการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหรือไม่

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม โดยพิจารณาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ต่อไปนี้

1. เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ทำให้ได้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษาที่มีประสิทธิภาพ
2. ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ได้นำชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการสอน อันจะเป็นประโยชน์ในการเรียนของเด็กต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ระดับสติปัญญา 50 - 70 ทดสอบโดยแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน อายุ 5 - 10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนในระดับก่อนประถมศึกษา ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเรียนร่วม กรุงเทพมหานคร
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ระดับสติปัญญา 50 - 70 ทดสอบโดยแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน อายุ 5 - 10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนในชั้นอนุบาลพิเศษ ในโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 8 คน
3. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม
 - 3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 3.2.1 ประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ตามเกณฑ์ 80/80
 - 3.2.2 ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม หมายถึง สื่อประสมที่ใช้สอนคำศัพท์ด้วยเกมประกอบการสอนเพื่อส่งเสริมการพูดและการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย

- 1.1 แผนการสอนคำศัพท์ประกอบเกม
- 1.2 เกมฝึกทักษะการพูด
- 1.3 สมุดภาพสำหรับให้เด็กติดภาพคำศัพท์
- 1.4 แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการพูดคำศัพท์
- 1.5 คู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

2. ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถทางการพูดคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ในที่นี้จะเน้นคะแนนที่วัดได้จากการทดสอบ ความสามารถทางการพูดคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนและหลังการทดลองจากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย 6 หน่วยคำศัพท์ ดังนี้

- หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ ได้แก่ ตา หู จมูก ปาก มือ
- หน่วยที่ 2 ชื่อบุคคล ได้แก่ ชื่อเด็ก ชื่อครู พ่อ แม่ พี่
- หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ ได้แก่ หมา แมว นก ไก่ ปลา
- หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า
- หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน ได้แก่ กระเป๋า ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด
- หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ ได้แก่ กล้วย ส้ม แตงโม มะม่วง เงาะ

3. วิธีสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม หมายถึง กระบวนการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ประกอบการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ประกอบด้วยเนื้อหาคำศัพท์ 6 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ หน่วยที่ 2 ชื่อบุคคล หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ แต่ละหน่วยแบ่งย่อยเป็น 5 คำศัพท์ รวม 30 ศัพท์ และนำเกมประกอบทุกคำศัพท์รวม 30 เกม จัดทำเป็นแผนการสอน 30 แผน ทำการทดลองจำนวน 30 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที ทุกวัน ๆ ละ 1 ครั้ง สัปดาห์ละ 5 ครั้ง รวมเวลา 6 สัปดาห์

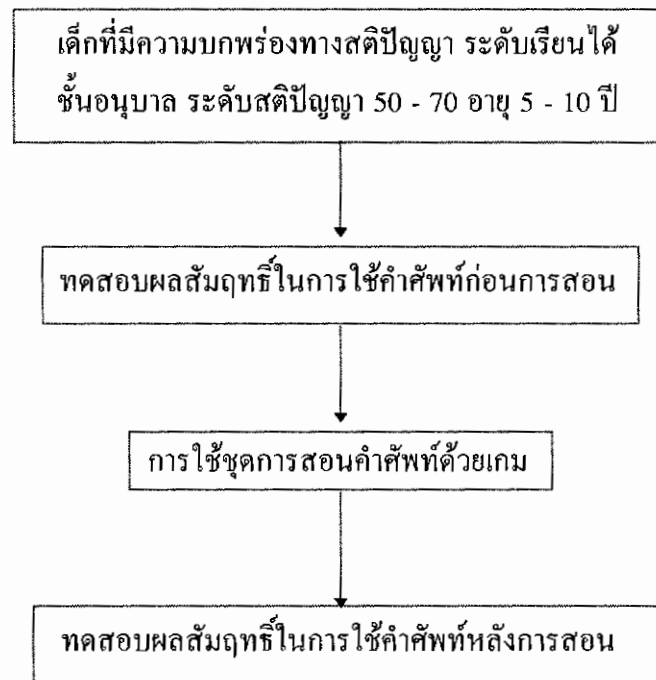
4. ประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากชุดการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยพิจารณาตามเกณฑ์ต่อไปนี้

- 4.1 เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 มีความหมายดังนี้

80 ตัวแรก เป็นคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการพูดคำศัพท์ของผู้เรียน โดยเฉลี่ย 80%

80 ตัวหลัง เป็นคะแนนที่ได้จากการทำแบบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์หลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม โดยเฉลี่ย 80%

- 4.2 ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ที่สูงขึ้น

กรอบแนวความคิด

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.1 ความหมายของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.2 ประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.3 ลักษณะและความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.4 หลักสูตรและหลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษาและการพูด
 - 2.1 ความหมายของภาษาและการพูด
 - 2.2 พัฒนาการทางภาษาพูด
 - 2.3 หลักการสอนพูดสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนพูด
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการสอน
 - 3.1 ความหมายของชุดการสอน
 - 3.2 ประเภทของชุดการสอน
 - 3.3 ส่วนประกอบของชุดการสอน
 - 3.4 ลักษณะของชุดการสอนที่ดี
 - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการสอน
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 4.1 ความหมายของเกม
 - 4.2 ประเภทของเกม
 - 4.3 หลักการนำเกมมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอน
 - 4.4 ประโยชน์ของเกม
 - 4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความบกพร่องทางสติปัญญา

1. ความหมายของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา

ความหมายตาม American Association on Mental Retardation (AAMR) ในปี ค.ศ.1992 American Association of Mental Deficiency (AAMD) เปลี่ยนชื่อเป็น AAMR และบัญญัตินิยามล่าสุดของภาวะบกพร่องทางสติปัญญา เป็นนิยามลำดับที่ 9 ในทุก ๆ 5 ปี จะมีการปรับปรุงคำนิยามนี้เพื่อให้เหมาะสมและทันเหตุการณ์ นิยามของ AAMR ปัจจุบันใช้กันแพร่หลายในทุกวงการทั้งทางการแพทย์และทางการศึกษา ในนิยามนี้ไม่ได้จัด Borderline ไว้ในกลุ่มบกพร่องทางสติปัญญาและไม่ใช้ศัพท์ Slow Learner อีกต่อไป

ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา (Mental Retardation) หมายถึง ภาวะที่มีความจำกัดเกิดขึ้นมีผลต่อการปฏิบัติงานในขณะนั้น แสดงระดับสติปัญญาหรือที่มีความสามารถทางสติปัญญาดำกว่าเกณฑ์ปกติ ($IQ = 70 - 75$ หรือต่ำกว่า) เมื่อทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และปรากฏร่วมกับความจำกัดของทักษะด้านการปรับตัวอย่างน้อย 2 ทักษะหรือมากกว่าใน 10 ทักษะ คือ ทักษะการสื่อความหมาย การดูแลตนเอง การดำรงชีวิตในบ้าน ทักษะทางสังคม ทักษะการใช้สาธารณสมบัติ การควบคุมตัวเอง สุขอนามัยและความปลอดภัย การเรียนวิชาการเพื่อชีวิตประจำวัน การใช้เวลาว่างและการทำงาน ทั้งนี้ต้องมีภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาเกิดขึ้นก่อนอายุ 18 ปี (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 1 - 2)

ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา (Mental Retardation) หมายถึง ภาวะที่มีความจำกัดอย่างชัดเจนในการปฏิบัติงาน (Functioning) ในปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะเฉพาะคือ ความสามารถทางสติปัญญาดำกว่าเกณฑ์ปกติร่วมกับความจำกัดของทักษะการปรับตัวอีกอย่างน้อย 2 ทักษะจาก 10 ทักษะ คือ การสื่อความหมาย การดูแลตนเอง การดำรงชีวิตในบ้าน ทักษะทางสังคม หรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การใช้แหล่งทรัพยากรในชุมชน การควบคุมตนเอง การนำความรู้มาใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงาน การใช้เวลาว่าง สุขภาพอนามัยและความปลอดภัย และแสดงอาการก่อนอายุ 18 ปี (ชวลา เขียรธนู และกัลยา สุตะบุตร. 2539 : 1)

จากความหมายดังกล่าว สรุปว่า ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง ภาวะที่มีความจำกัดในการปฏิบัติงานในขณะนั้น มีความสามารถทางสติปัญญาดำกว่าเกณฑ์ปกติ ($IQ = 70 - 75$ หรือต่ำกว่า) มีความจำกัดของทักษะการปรับตัวอย่างน้อย 2 ทักษะจาก 10 ทักษะ คือ การสื่อความหมาย การดูแลตนเอง การดำรงชีวิตในบ้าน ทักษะทางสังคม การใช้สาธารณสมบัติ การควบคุมตนเอง สุขอนามัยและความปลอดภัย การเรียนวิชาการ การใช้เวลาว่างและการทำงาน ทั้งนี้ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาต้องเกิดก่อนอายุ 18 ปี

2. ประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

องค์การอนามัยโลก ปัจจุบันใช้ ICD-10 Edition 4 Revised แบ่งระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญา ดังตาราง 1 (กัลยา สุตะบุตร. 2535 : 24 - 28)

ตาราง 1 การแบ่งระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญา ICD - 10

ระดับความรุนแรง	I.Q.	ลักษณะเฉพาะ
น้อย (Mild)	50 - 69	มีพัฒนาการด้านภาษาช้ากว่าเด็กในวัยเดียวกัน แต่สามารถพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันได้ช่วยเหลือตนเองได้ เช่น การรับประทานอาหาร การอาบน้ำ การแต่งตัว รวมถึงทักษะที่ใช้ในชีวิตทั่ว ๆ ไป เรียนในระดับประถมศึกษาได้ และเรียนวิชาชีพง่าย ๆ ได้ ประกอบอาชีพเลี้ยงตนเองได้ ปัญหาพฤติกรรม อารมณ์และสังคม ต้องการการแก้ไขและการสนับสนุนช่วยเหลือ จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับบุคคลที่มีสติปัญญาปกติทั่วไป
ปานกลาง (Moderate)	35 - 49	มีพัฒนาการด้านภาษาค่อนข้างจำกัด ระดับการพัฒนาของแต่ละคนจะมีความแตกต่างกัน บางคนสามารถร่วมสนทนาและเข้าใจคำสั่งง่าย ๆ ได้ บางคนทำได้แต่เพียงใช้ภาษาเพื่อสื่อความต้องการขั้นพื้นฐาน การดูแลตนเองและทักษะด้านการเคลื่อนไหวล่าช้า มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้จำกัด แต่พอจะเรียนทักษะพื้นฐานที่จำกัดในการอ่านเขียนและนับจำนวนได้ สามารถฝึกหัดเกี่ยวกับการทำงาน กิจวัตรประจำวัน พัฒนาความสามารถทางสังคม ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ สื่อความหมายกับผู้อื่น เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมง่าย ๆ ได้เท่านั้น
รุนแรง (Severe)	20 - 34	ลักษณะคล้ายคลึงกับบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลางมาก แต่มักพบสาเหตุทางพยาธิสภาพ บุคคลส่วนใหญ่จะมีปัญหาของความบกพร่องด้านอื่น ๆ ที่เกิดร่วมอย่างชัดเจน ต้องการการดูแลเอาใจใส่จากผู้ใกล้ชิด

ตาราง 1 (ต่อ)

ระดับความรุนแรง	I.Q.	ลักษณะเฉพาะ
รุนแรงมาก (Profound)	น้อยกว่า 20	มีความจำกัดอย่างมากในด้านความเข้าใจ หรือทำตามคำ ขอร้องหรือคำสั่ง ส่วนใหญ่ไม่เคลื่อนไหวหรือเคลื่อนไหว น้อยมาก ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ การดูแลตนเองใน ระดับพื้นฐานทำได้เพียงเล็กน้อยหรือทำไม่ได้เลย จำเป็น ต้องได้รับการช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและแนะนำ
อื่น ๆ (Others)	ทำการประเมิน เชาวน์ปัญญา ตามวิธีการปกติ ได้ยากหรือไม่ สามารถทำได้	มีความบกพร่องทางกายหรือทางระบบประสาทรับรู้เกิดขึ้น ร่วมด้วย เช่น ตาบอด หูหนวก หรือมีความผิดปกติทาง พฤติกรรมอย่างรุนแรงหรือพิการทางกาย

การแบ่งประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาของ AAMR (American Association on Mental Retardation) แบ่งตามระดับความรุนแรงของลักษณะความต้องการการช่วยเหลือ แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

1. ต้องการความช่วยเหลือเป็นครั้งคราว (Intermittent)
2. ต้องการความช่วยเหลือตามระยะเวลาที่กำหนด (Limit)
3. ต้องการความช่วยเหลือติดต่อตลอดไป (Extensive)
4. ต้องการความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านอย่างทั่วถึงและต้องการมากที่สุด

(Prevasive)

(พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 2)

สรุปว่า ประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา สามารถแบ่งได้ตามระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญา และแบ่งตามระดับความรุนแรงของลักษณะความต้องการการช่วยเหลือ ซึ่งในเด็กที่มีระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญาน้อย ต้องการความช่วยเหลือเป็นครั้งคราว แต่ในเด็กที่มีระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับรุนแรงมาก มีความต้องการความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้าน และต้องการมากที่สุด

8. ลักษณะและความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีลักษณะที่สำคัญคือ มีพัฒนาการล่าช้า ภาวะบกพร่องทางสติปัญญายิ่งรุนแรงมากเท่าใดความล่าช้าของพัฒนาการก็ยิ่งปรากฏให้เห็นเร็วขึ้นเท่านั้น กลุ่มที่มีภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรงจะพบว่ามีพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวล่าช้าอย่างชัดเจนในช่วงวัยขวบปีแรก กลุ่มที่มีภาวะบกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลางจะมีพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวปกติ แต่พัฒนาการด้านความเข้าใจภาษาและการใช้ภาษาจะล่าช้า ส่วนกลุ่มที่มีภาวะบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อยอาจไม่แสดงอาการล่าช้าจนกระทั่งเข้าวัยเรียน ลักษณะบุคลิกภาพ และพฤติกรรมไม่มีลักษณะเฉพาะ บางคนจะก้าวร้าวควบคุมอารมณ์ไม่ได้ บางคนต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น (ชาวลา เรียร์ธู และกัลยา สุตะบุตร. 2539 : 4)

ในวัยเด็กเล็ก เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีลักษณะและพฤติกรรมต่างจากเด็กปกติทั่วไป คือมีความจำกัดทางด้านความสามารถทางสติปัญญา การเรียนรู้ การพูดและการใช้ภาษา ซึ่งเป็นลักษณะของความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา แต่โดยรวมเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีความคล้ายคลึงกับเด็กปกติมากกว่าความแตกต่างจากเด็กปกติ ถ้าไม่มีการทดสอบความสามารถด้านต่าง ๆ เช่น ทดสอบพัฒนาการ ทดสอบความสามารถทางสติปัญญา หรือการใช้ภาษา ซึ่งอาจทำให้ความแตกต่างจากเด็กปกติสังเกตได้ยาก แต่เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยเรียน เริ่มเรียนทักษะวิชาการ ซึ่งจะแสดงลักษณะความต้องการพิเศษให้เห็นเด่นชัดขึ้น

ลักษณะและความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับระดับอายุและระดับความรุนแรงทางภาวะบกพร่องทางสติปัญญา ซึ่งแยกเป็น 4 ระดับ คือ ระดับน้อย (Mild) มีความต้องการพิเศษประมาณ 85% ระดับปานกลาง (Moderate) มีความต้องการพิเศษประมาณ 10 % ระดับรุนแรง (Severe) มีความต้องการพิเศษประมาณ 4 % ระดับรุนแรงมาก (Profound) มีความต้องการพิเศษประมาณ 1 %

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีลักษณะดังนี้

1. ด้านสติปัญญา เป็นด้านที่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาแตกต่างจากเด็กปกติมากที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ การวินิจฉัยด้านสติปัญญามักเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้ช้ากว่าเด็กปกติ หรือมีความสามารถในการเรียนรู้น้อยกว่าเด็กปกติ ซึ่งจะพบลักษณะเหล่านี้เมื่อเด็กเข้าโรงเรียนและเริ่มเรียนวิชาการ ดังนี้

1.1 อัตราเร็วของการเรียนรู้ (Rate of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาใช้เวลาในการเรียนรู้นานกว่าเด็กปกติ

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 การเรียนรู้จากเหตุการณ์ (Incidental Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในขณะที่เรียนจะสนใจเฉพาะเนื้อหาสำคัญ แต่ไม่สามารถเก็บเนื้อหาหรือข้อมูลที่เรียนรู้ส่วนอื่น ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ ในขณะที่เด็กปกติสามารถทำได้

1.7 รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Set) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องใช้เวลาานมากกว่าเด็กปกติในการที่จะพัฒนา Learning Set ซึ่งคือกระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ จะใช้วิธีแก้ไขเป็นขั้นตอนไปจนประสบความสำเร็จ เมื่อประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาบ่อย ๆ แล้วมนุษย์จะพัฒนารูปแบบการแก้ปัญหของตนเอง ซึ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีปัญหาความยากลำบากมาก แต่ถ้าให้เด็กได้เรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาย่างมีระบบได้แล้วก็สามารถทำได้เช่นเดียวกับเด็กปกติ

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

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

4. ทักษะกลไกกล้ามเนื้อ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับน้อย จะมีความแตกต่างของพัฒนาการด้านร่างกายและความสามารถทางทักษะกลไกกล้ามเนื้อกับเด็กปกติมีน้อยมาก ดังนั้นพัฒนาการด้านนี้หากมีลักษณะล่าช้าหรือมีความบกพร่องจะส่งผลให้พัฒนาการโดยรวมของเด็กมีความล่าช้าไปด้วย แต่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และการวินิจฉัยเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มิได้ขึ้นอยู่กับความผิดปกติหรือล่าช้าทางพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งเป็นเกณฑ์

(พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2540 : 5 - 8)

สรุปว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีลักษณะและความต้องการพิเศษแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับระดับอายุและระดับความรุนแรงของภาวะบกพร่องทางสติปัญญา มีลักษณะที่สำคัญดังนี้ มีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ล่าช้า เช่น ด้านสติปัญญา มีความจำกัดในการเรียนวิชาการ มีปัญหาในการถ่ายโยงความรู้ ด้านภาษาและการสื่อสาร มีการเรียนรู้ภาษาได้ช้า ต้องได้รับการกระตุ้นและส่งเสริมการพูด ด้านสังคม เด็กมีลักษณะบุคลิกภาพและพฤติกรรมที่ไม่มีลักษณะเฉพาะบางคนจะก้าวร้าว ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ กลัว วิตกกังวลหรือพฤติกรรมก่อกวน บางคนต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น

4. หลักสูตรและหลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองให้มีความพร้อมที่จะใช้ชีวิตอยู่ร่วมในสังคมได้อย่างปกติสุข ไม่เป็นภาระแก่ครอบครัวและสังคมที่ตนอาศัยอยู่

หลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาควรครอบคลุมเนื้อหา 4 หมวด คือ

หมวดที่ 1 ความพร้อมและเนื้อหาที่จำเป็น

หมวดที่ 2 การสื่อสาร (การติดต่อผู้อื่น) ภาษาและพัฒนาการทางความคิด ความจำ

หมวดที่ 3 ทักษะในทางสังคม การดำรงชีวิต นันทนาการและการพัฒนาบุคลิก
ลักษณะ

หมวดที่ 4 พื้นฐานทางด้านการงานและอาชีพ

เนื้อหาที่กำหนดไว้นี้ เป็นขอบข่ายกว้าง ๆ เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้มีความต้องการแตกต่างกันและชุมชนแต่ละแห่งสามารถสนองความต้องการของเด็กได้ในลักษณะที่ต่างกัน ดังนั้นหลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาประเภทนี้อาจมีรายละเอียดแตกต่างกันไป หลักสูตรในแต่ละระดับควรเน้นในสิ่งต่อไปนี้

1. ระดับก่อนวัยเรียน หลักสูตรในระดับนี้ควรเน้นความพร้อมของเด็กทั้งในด้านความคิด ความจำ ร่างกาย อารมณ์และสังคมของเด็ก ความพร้อมของเด็กเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนระดับประถมศึกษา การพัฒนาทักษะของเด็กในระดับนี้ควรเน้นทักษะที่จำเป็นที่จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการเรียน เช่น การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่ การฝึกให้เด็กมีความสนใจในบทเรียนนานขึ้น การฝึกความคิดความจำ ฝึกภาษา ฝึกพูด เป็นต้น

2. ระดับประถมศึกษา หลักสูตรในระดับนี้ควรเน้นเกี่ยวกับการอ่าน คณิตศาสตร์ และภาษา ส่วนวิทยาศาสตร์และสังคมศึกษานั้นมีความสำคัญรองลงไป แต่นักการศึกษายังถกเถียงกันอยู่และยังหาข้อยุติไม่ได้ว่าควรให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาประเภทนี้เรียนวิชาสองหมวดหลังนี้หรือไม่ แต่สิ่งที่นักวิชาการเห็นพ้องต้องกันคือ หากบรรจุเนื้อหาสองหมวดหลังนี้ลงในหลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรปรับปรุงเนื้อหาให้แตกต่างไปจากหลักสูตรสำหรับเด็กปกติ ตลอดจนจัดเอกสาร การเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจ และความสามารถของเด็ก ส่วนเนื้อหาด้านวิชาดนตรีและศิลปะนั้นก็ควรจัดให้เหมาะสมกับเด็กประเภทนี้เช่นกัน

3. ระดับมัธยมศึกษา หลักสูตรในระดับมัธยมศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่แตกต่างไปจากหลักสูตรในสมัยก่อนมาก กล่าวคือ การจัดหลักสูตรในระดับนี้เป็นความต้องการและความสามารถของเด็กเป็นสำคัญ หากเด็กมีความสามารถในการเรียน เด็กควรได้รับการส่งเสริมให้เรียนวิชาที่เหมาะสม หากเด็กไม่มีความพร้อมที่จะเรียนในหลักสูตรที่เน้นวิชาการควรให้เด็กเรียนในด้านอาชีพและฝึกทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต จุดประสงค์สำคัญในการให้การศึกษาแก่เด็กระดับนี้ เพื่อเตรียมเด็กให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้ตามสภาพของสิ่งแวดล้อมและสังคมในท้องถิ่นของเด็ก เพื่อให้เด็กสามารถดำรงชีพในสังคมได้ ควรฝึกให้เด็กมีทักษะในด้านต่อไปนี้คือ ทักษะทางด้านการงานและอาชีพ การครองเรือน นันทนาการ การดูแลสุขภาพและการดำรงชีพในชุมชน

(ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 38 - 40)

หลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับที่เรียนได้นั้น เป็นการจัดการศึกษาที่มีได้แตกต่างจากเด็กปกติแต่ประการใด คือเป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งหวัง ปลุกฝังให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะนิสัย มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ อ่านออก เขียนได้ และการคิดคำนวณ ตลอดจนสามารถดูแลสุขภาพพละกายของตนเองและครอบครัวได้อย่างเหมาะสม เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ไม่สามารถเรียนวิชาการต่าง ๆ ได้เท่าเทียมกับเด็กปกติ จึงจำเป็นที่ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจผู้เรียนและจัดการเรียนการสอนให้ถูกต้อง เหมาะสมกับผู้เรียน โดยการปรับหลักสูตรจากเด็กปกติทั่ว ๆ ไป ให้สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการพิเศษของผู้เรียน เพื่อพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพและดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรจัดเนื้อหาวิชาให้สอดคล้องกับกลุ่มบุคคล ความสามารถและความต้องการของผู้เรียน เช่น การฟัง อ่าน เขียน และทักษะการคำนวณเบื้องต้นที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน สามารถช่วยเหลือตัวเอง รักษาสุขภาพอนามัยของตนเอง ตลอดจนสามารถทำงานและปรับตัวให้เข้ากับคนปกติได้อย่างมีความสุข (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 13)

สรุปว่า หลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองในแต่ละระดับชั้น คือ ระดับก่อนวัยเรียน เน้นในเรื่องการเตรียมความพร้อมในการเรียน ระดับประถมศึกษา เน้นในเรื่องการเรียนรู้เนื้อหาวิชาการ อ่านออกเขียนได้ การคิดคำนวณและภาษา ระดับมัธยมศึกษา เป็นการจัดหลักสูตรตามความต้องการและความสามารถของเด็กเป็นสำคัญ เพื่อเตรียมเด็กให้สามารถดำรงชีวิตได้ตามสภาพของสิ่งแวดล้อมและสังคมในท้องถิ่นของเด็ก มีการฝึกทักษะด้านการงานอาชีพ การครองเรือน นันทนาการ การดูแลสุขภาพ การปรับตัวให้เข้ากับคนปกติและดำรงชีพในชุมชนได้อย่างมีความสุข

นอกจากนั้น หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรคำนึงถึงระดับความสามารถของเด็กเป็นหลัก ความยากง่ายของเนื้อหา การใช้ภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจในการฟัง และจำเป็นมากที่จะต้องใช้วิธีสอนที่จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นและจำได้แม่นยำในเรื่องที่สอน ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจึงต้องอาศัยวัสดุอุปกรณ์การสอนและการเสริมแรง (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 43 - 44)

หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจำเป็นต้องมีวิธีสอนที่แตกต่างไปจากการสอนปกติ เพื่อสนองความต้องการพิเศษของเด็กเหล่านี้ ซึ่งมีหลักการสอนดังนี้

1. ครูต้องคำนึงถึงความพร้อมทางการเรียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพราะเด็กมีความพร้อมช้ากว่าเด็กปกติ ก่อนทำการสอนสิ่งใดครูจะต้องเตรียมความพร้อมก่อนนาน ๆ เมื่อเด็กมีความพร้อมแล้วครูจึงทำการสอนวิชานั้น ๆ

2. สอนตามความสามารถและความต้องการของเด็กแต่ละคนโดยจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพและลักษณะของเด็กคนนั้น

3. สอนตามระดับสติปัญญา เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีระดับสติปัญญาดำกว่าเด็กทั่วไปที่มีอายุเท่ากัน

4. ยอมรับความสามารถและพยายามส่งเสริมความสามารถของเด็กอย่าตามใจหรือคอยช่วยเหลือมากเกินไป หรือลงโทษทั้งทางกายและวาจามากเกินไป

5. พยายามฝึกให้เด็กช่วยตัวเองให้มากที่สุด จะเป็นการช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น ทำให้เด็กรู้สึกภูมิใจในคุณค่าของตนเองและแบ่งเบาภาระจากผู้เลี้ยงดู

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

7. ใช้หลักการสอนแบบ 3 R's คือ

7.1 Repetition คือ การสอนซ้ำและใช้เวลาสอนมากกว่าเด็กปกติ ใช้วิธีสอนหลาย ๆ วิธีในเนื้อหาเดิม

7.2 Relaxation คือ การสอนแบบไม่ตึงเครียด ไม่สอนเนื้อหาวิชาเดียวกันเกิน 15 นาที ควรเปลี่ยนกิจกรรมการสอน วิชาการเป็นการเล่น ร้องเพลง ดนตรี เล่นิทาน หรือให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง

7.3 Routine คือ การสอนให้เป็นกิจวัตรประจำวัน เป็นกิจกรรมที่จะต้องทำเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน

8. สอนโดยการแบ่งหมู่ตามตารางสอน สามารถทำได้ดีในกรณีที่เด็กมีระดับสติปัญญาใกล้เคียงกัน

9. เมื่อฝึกเด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ต้องพยายามแทรกการฝึกหลายด้าน

10. ต้องช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กทุกคนจะเรียนได้ดีถ้าเขามีความรู้สึกระบบความสำเร็จ

11. สอนทีละขั้นจากสิ่งใกล้ตัวไปหาสิ่งไกลตัว หรือจากง่ายไปหายากเพื่อไม่ให้เด็กสับสนงานบางอย่างที่เด็กปกติในวัยเดียวกันเห็นว่าง่าย แต่เด็กเหล่านี้อาจสับสนไม่เข้าใจ

12. สอนโดยการลงมือปฏิบัติจริง

13. สอนสิ่งที่มีความหมายสำหรับเด็กและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยเฉพาะสิ่งที่เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กเข้าใจยาก ครูต้องพยายามอธิบายโดยใช้คำง่าย ๆ และยกตัวอย่างประกอบ

14. ต้องพยายามจัดการสอนให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีประสบการณ์ใหม่ ๆ เพื่อฝึกให้เด็กคิด

15. สอนโดยใช้ของจริงหรืออุปกรณ์ประกอบทุกครั้ง ต้องให้เวลาเด็กมากพอสมควรในการเปลี่ยนกิจกรรมอย่างหนึ่งไปสู่กิจกรรมอีกอย่างหนึ่ง

16. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องอาศัยแรงจูงใจและการเสริมแรง

17. มีการประเมินผลความก้าวหน้าของเด็กในทุกด้านอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

18. ครูต้องเชื่อว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถและศักยภาพในตนเอง สามารถพัฒนาตนให้เป็นบุคคลที่สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณค่า มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพได้ทุกคน

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

20. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องพยายามให้เด็กลดการพึ่งพาบุคคลอื่นลง (Stop to Independence) สอนทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตและแสวงหาการจ้างงานในอนาคต (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 15 - 16)

สรุปว่า หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรคำนึงถึงระดับความสามารถและความต้องการของเด็กแต่ละคนเป็นหลัก ยอมรับและส่งเสริมความสามารถ ฝึกให้เด็กช่วยเหลือตนเองให้มากที่สุด สอนทีละขั้นตอนจากสิ่งง่ายไปหาสิ่งที่ยาก จากสิ่งที่ใกล้ตัวไปหาสิ่งที่ไกลตัว ใช้การสอนหลายวิธีในเนื้อหาเดิม สอนเป็นกิจวัตรประจำวัน ให้เด็กรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการเสริมแรงและการจูงใจให้เด็กอยากเรียน ประเมินความก้าวหน้าของเด็กเป็นช่วงสั้น ๆ และจดบันทึก

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

การใช้เบียร์รลดการเสริมแรงพฤติกรรมการสะกดคำในภาษาไทยได้ถูกต้องของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน พบว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับการเสริมแรงด้วยเบียร์รลดต่อการสะกดคำได้ถูกต้องสามารถสะกดคำได้ถูกต้องเพิ่มขึ้นจากการทดสอบก่อนการทดลองโดยเฉลี่ย 3.67 คำ เป็น 15.67 คำ จากคำทั้งหมด 25 คำ ส่วนกลุ่มควบคุมซึ่งไม่ได้รับการเสริมแรงด้วยเบียร์รลดสามารถสะกดคำ

ได้ถูกต้อง เพิ่มขึ้นจากการทดสอบก่อนการทดลองโดยเฉลี่ย 4 คำ เป็น 8 คำ จากคำทั้งหมด 25 คำ (อัญชลี หมั่นสังข์. 2528 : บทคัดย่อ)

การศึกษาเปรียบเทียบลักษณะของการ์ตูน เรื่องที่มีผลต่อความเข้าใจในการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ผลการวิจัยพบว่าความเข้าใจในการฟังของเด็กที่เสนอด้วยหนังสือการ์ตูนสีลักษณะล้อของจริง มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่เสนอด้วยหนังสือการ์ตูนสีลักษณะเลียนของจริงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (สุมิตรา เจณณวาสิน. 2530 : บทคัดย่อ)

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 16 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 8 คน พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้งมีความสามารถทางการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้งมีความสามารถทางการอ่านแตกต่างกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (บัวแก้ว บัวเย็น. 2539 : 66)

จากงานวิจัยดังกล่าวสรุปว่า การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ฝึกให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง สอนในสิ่งที่ป็นรูปธรรม และมีการเสริมแรงอยู่ตลอดเวลา สามารถทำให้เด็กมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษาและการพูด

1. ความหมายของภาษาและการพูด

ภาษาและภาษาพูดมีความหมายอย่างเดียวกัน หมายถึง ภาษาที่ใช้พูดเพื่อการติดต่อสื่อความหมายในชุมชนหนึ่ง ๆ มีสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงแทนความคิดและเข้าใจในลักษณะของการติดต่อนั้น (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. 2519 : 1)

ภาษา หมายถึง คำพูดหรือสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อหรือถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด อันเป็นที่รับรู้และเข้าใจระหว่างกันและกันของมนุษย์ (ละออ ชูติกร และจิตต์ไธ อินทโสฬส. 2524 : 5 ; อ้างอิงมาจาก Wegster. 1977)

ภาษามีบทบาทช่วยสื่อความคิด เพื่อแสดงความคิดและแสดงเหตุผลให้ประจักษ์ในสังคม แต่ต้องอาศัยการช่วยเหลือของสัญลักษณ์ ได้แก่ อากัปกริยา วัตถุ อินทรีย์ต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อม กล่าวคือ ภาษาและความคิดต่างมีความสัมพันธ์กัน เป็นผลของการเข้าใจบทบาทของสัญลักษณ์ (พิณทิพย์ ทวยเจริญ. 2528 : 26 ; อ้างอิงมาจาก Elavell. 1963)

จากความหมายดังกล่าวสรุปว่า ภาษาและการพูด หมายถึง สัญลักษณ์ที่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารหรือถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดระหว่างกันและกันของมนุษย์ในชุมชนหนึ่ง ๆ

2. พัฒนาการทางภาษาพูด

2.1 ลักษณะที่สำคัญของพัฒนาการทางภาษาพูด การที่เด็กจะเรียนรู้ด้านภาษานั้น จะต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ คือ

2.1.1 การเข้าใจภาษาที่ผู้อื่นพูด

ความสามารถที่จะเข้าใจคำพูดของผู้อื่นต้องอาศัยความรู้ศัพท์ต่าง ๆ เป็นพื้นฐาน ทำนองเดียวกันผู้ใหญ่เรียนภาษาต่างประเทศก็ต้องรู้ศัพท์มากพอควรจึงจะจับความได้และอาจเข้าใจภาษาก่อนจะพูดได้ เด็กก็เช่นกัน เด็กอาจจะเข้าใจท่าทางการพูด การกระทำ แต่อาจจะไม่เข้าใจคำ ประโยคที่พูดในการพัฒนาการความเข้าใจนั้น เด็กจะมีการตอบสนองต่อทั้งลีลาการพูดและสำเนียงที่เขาได้ยินในสภาพการณ์ต่าง ๆ เด็กจะเรียนรู้ความหมายของคำจากสถานการณ์จากท่าทาง เช่น การยิ้ม สัมผัสเสียงที่พูด จากการศึกษาของบอสซาร์ด พบว่าเด็กและแม่จะติดต่อสื่อความหมายกันได้จากภาษาพูดของแม่ สีหน้าและท่าทางของแม่ (ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสร นิยมธรรม. 2519 : 6 ; อ้างอิงมาจาก Bossard. 1954)

การพูดกับเด็กเล็กก่อนอายุ 2 ขวบ ต้องใช้ท่าทางประกอบคำพูดเสมอ เพราะคำพูดสัมพันธ์กับท่าทางอยู่มาก เช่น การเงยมือ การส่ายหน้า เป็นต้น หากต้องการให้แน่ใจว่าเด็กเข้าใจคำพูดนั้น แม้แต่คำง่ายๆ ๆ ก็ต้องชี้ท่าทางประกอบ ก่อนเข้าโรงเรียนเด็กจะรู้คำศัพท์มากพอที่จะเข้าใจคำพูดเรื่องราวที่คนเล่าหรืออ่านให้ฟังได้ สามารถแยกความเหมือนและความแตกต่างในคำง่าย ๆ ได้ การได้ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ จะช่วยในการพัฒนาภาษาและความเข้าใจคำศัพท์ของเด็ก

2.1.2 การเรียนรู้คำศัพท์ การเรียนรู้คำศัพท์พิจารณาได้ 2 ด้าน คือ คำศัพท์ ทั่วไป และคำศัพท์เฉพาะ

2.1.2.1 คำศัพท์ทั่ว ๆ ไป ได้แก่คำที่มีความหมายใช้กันแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับ เป็นที่เข้าใจกันในกลุ่มคนทั่วไป เป็นคำที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น ชื่อคน ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ เป็นต้น ศัพท์ประเภทนี้มีประโยชน์และเข้าใจได้ง่าย จึงเป็นคำศัพท์ที่เด็กเรียนรู้ได้ก่อนในทุกระดับอายุ แม้ว่าการเรียนรู้นั้นจะเป็นการเรียนรู้ความหมายมากกว่าลักษณะทางไวยากรณ์ก็ตาม

2.1.2.2 คำศัพท์เฉพาะ ได้แก่คำที่มีความหมายเฉพาะเจาะจง และใช้ได้บางสถานการณ์เท่านั้น ในวัยเด็กตอนต้น เช่นระยะที่เด็กมุ่งพัฒนาการใช้คำศัพท์ทั่วไป

จึงไม่ได้มุ่งจะเพิ่มคำศัพท์เฉพาะมากนัก เด็กจะเพิ่มคำศัพท์เฉพาะขึ้นจากวัย 3 ขวบเป็นต้นไป คำศัพท์เฉพาะดังกล่าวได้แก่ คำศัพท์ประเภทลงตา คือคำที่เด็กต้องใจ โดยที่อาจไม่รู้ความหมาย จึงจำมาพูดผิด ๆ ถูก ๆ แต่ด้วยความภูมิใจ คำศัพท์ประเภทแสดงมารยาท คำศัพท์เกี่ยวกับสี คำศัพท์เกี่ยวกับตัวเลข คำศัพท์เกี่ยวกับเวลา คำศัพท์เกี่ยวกับเงิน คำศัพท์แสดงและภาษาลับเฉพาะซึ่งเป็นรหัสเฉพาะกลุ่ม

2.1.3 การสร้างประโยค เด็กต้องเรียนรู้การสร้างประโยค โดยปกติเด็กมักเอาคำมาต่อกันโดยใช้กริยาทำทางประกอบไปด้วย เมื่อโตขึ้นเด็กก็จะค่อย ๆ เรียนรู้การสร้างประโยคที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษาไปตามวัย

2.1.4 การออกเสียง เด็กจะพูดเลียนเสียงตามที่ตนได้ยินจากสิ่งแวดล้อม ในครั้งแรกอาจยังไม่ชัดเจน แต่ก็ก้าวหน้าขึ้นตามวัยจนสามารถออกเสียงพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ การพูดชัดเจนแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับอัตราส่วนในการพัฒนาการของอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียง และการได้รับคำแนะนำช่วยเหลือจากพ่อแม่ผู้ใกล้ชิด

(ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. 2519 : 6 - 12)

การที่เด็กจะเรียนรู้ด้านภาษานั้น ต้องอาศัยความเข้าใจคำพูดและเรียนรู้คำศัพท์ทั่วไป คำศัพท์เฉพาะ เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ทั่ว ๆ ไปก่อน ในวัยเด็กตอนต้น เนื่องจากเด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ที่มีประโยชน์ต่อตัวเองมากที่สุดและสามารถเข้าใจได้ง่ายก่อน ส่วนคำศัพท์เฉพาะจะใช้ในบางสถานการณ์เท่านั้น ซึ่งเด็กจะใช้เมื่ออายุ 3 ขวบขึ้นไป เมื่อเด็กโตขึ้นจะค่อย ๆ เรียนรู้การสร้างประโยคและสามารถออกเสียงพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ

2.2 ขั้นตอนในการพัฒนาการทางภาษาพูด กระบวนการพัฒนาภาษาพูดของเด็กดำเนินเป็นขั้น ๆ ดังนี้

2.2.1 ขั้นปฏิกิริยาสะท้อน (Reflexive Vocalization) นับตั้งแต่แรกเกิดถึง 3 เดือน เด็กจะร้องไห้เป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอกและภายใน เช่น รู้สึกเปียกและจากปัสสาวะหรือเวลาหิว เสียงร้องนี้เป็นไปโดยอัตโนมัติและไม่มีความหมายในขั้นแรก เสียงร้องของเด็กทั่ว ๆ ไปจะไม่แตกต่างกัน จนกระทั่ง 1 เดือนผ่านไป เสียงร้องจะต่างกันระหว่าง ชอบ ไม่ชอบ หิว ง่วง เจ็บปวด เป็นต้น

2.2.2 ขั้นเล่นเสียง (Babbling Stage) นับต่อจากขั้นที่ 1 จนก่อนถึง 8 เดือน อวัยวะสำหรับใช้พูดเจริญขึ้น และทารกรู้จักใช้อวัยวะเหล่านี้อย่างชำนาญ ในวัยนี้เสียงของผู้ใหญ่จะเป็นสิ่งเร้าให้เด็กเล่นเสียงได้ หูของทารกจะรับฟังเสียงของตัวเองและคนอื่นได้ชัดเจนขึ้น แต่ตั้งใจฟังเสียงและเลียนเสียงของตัวเองมากกว่า จึงมักจะกล่าวว่าเป็นระยะเล่นเสียง (Vocal Play) ซึ่งในขั้นนี้เด็กทุกชาติทุกภาษาจะเหมือนกันหมด ขั้นพัฒนาตอนนี้เรียกว่า ขั้นที่ทารก

รู้สึกตัวเองมีเสียง (Sound Awareness) รู้ว่าตัวเองทำเสียงอะไรออกไป แม้ไม่มีความหมายในทางภาษา แต่เป็นระยะสำคัญ ๆ คือ เป็นพื้นฐานขั้นพัฒนาต่อไป

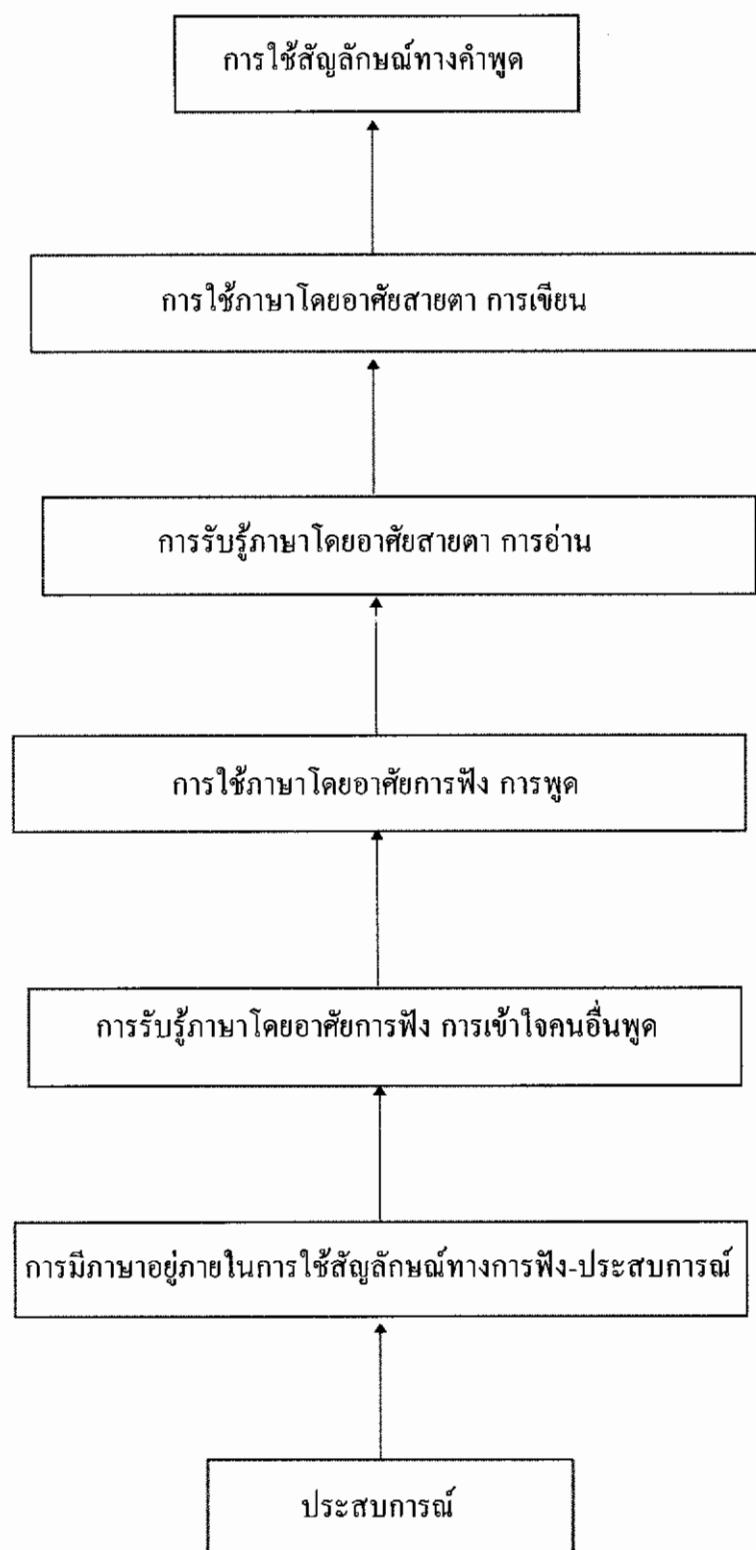
2.2.3 ขั้นเลียนเสียง (Lalling Stage) ขั้นนี้เด็กมีอายุเฉลี่ย 9 เดือน มีพัฒนาการทางร่างกายมากขึ้น โดยเฉพาะประสาทรับเสียง และอวัยวะในการพูดเด็กสามารถจำเสียงพูดของผู้อื่นได้ละเอียดขึ้น แต่เลียนเสียงตัวเองน้อยลง ชอบเลียนเสียงคนอื่นด้วยความสนุกมากกว่าเลียนแบบด้วยการรู้ความหมายหรือต้องการสื่อความหมายของตน

2.2.4 ขั้นเลียนแบบซ้ำ ๆ (Echolalia) เมื่อเด็กอายุได้ประมาณ 1 ปี จนเลิกเลียนเสียงตนเองที่ไม่มีความหมาย ซึ่งชอบทำในขั้นก่อน ๆ มา ชอบเลียนเสียงของผู้อื่น บางคำสามารถพูดได้ชัดเจน แต่ยังไม่เข้าใจความหมายนัก

2.2.5 ขั้นพูดได้ (True Speech) อายุประมาณ 10 - 18 เดือน เด็กจะเริ่มพูดคำแรกได้ เช่น คำว่า หม่า ๆ เวลาหิว เมื่อเด็กพูดได้เป็นคำ ๆ แล้ว ต่อมาเมื่ออายุมากขึ้น เด็กก็จะพูดได้มากขึ้น และจะพูดได้ 2-3 คำ เมื่ออายุ 2 ปี และพูดได้ยาวขึ้นจนเป็นประโยคได้ดี พอ ๆ กับผู้ใหญ่ เมื่ออายุราว 7 - 8 ปี

(ละออ ชูติกร และจิตต์โส อินทโสพส. 2524 : 14 - 15)

ลำดับขั้นของพัฒนาการภาษาพูด ในขวบแรกของชีวิตพื้นฐานขั้นต้นในการเรียนรู้ภาษา คือ ประสบการณ์ที่มีความหมายต่อเขา มีการรับรู้ทางภาษาจนสามารถเข้าใจคำพูด เด็กจะเริ่มเป็นฝ่ายแสดงออกด้วยการใช้คำพูดบ้าง การพูดของเด็กในขั้นแรกเป็นไปในทำนองเดียวกับการรับรู้คือ พูดคำง่าย ๆ พูดในสิ่งที่เห็นรูปธรรม เช่น การเรียกชื่อสัตว์ สิ่งของ เป็นต้น การเริ่มใช้คำนี้เป็นรากฐานสำคัญของการใช้ภาษาพูดในขั้นต่อไป ขณะเดียวกันการได้ยินเสียงที่ตนเองพูดสะท้อนกลับมาก็มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เด็กรับรู้และคิดถึงสิ่งที่ตนพูดไปด้วย พัฒนาการทางภาษาจึงอยู่ในช่วงการรับรู้ และเมื่อย่างเข้าปีที่สองการแสดงออกทางภาษาโดยการพูดจึงจะมีบทบาทปรากฏชัด และอย่างน้อยเมื่ออายุ 5 ขวบไปแล้ว จึงจะสามารถอ่านเขียนได้ตามลำดับ เขียนเป็นแผนภาพได้ดังนี้ (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. 2519 : 111)



ภาพประกอบ 1 ลำดับขั้นของพัฒนาการทางภาษา

ตาราง 2 แสดงพัฒนาการทางด้านการจำคำศัพท์ในเด็กปกติ

อายุ	จำนวนคำศัพท์ที่จำได้
12 เดือน	2 - 3 คำ
18 เดือน	20 คำ
24 เดือน	50 - 250 คำ
30 เดือน	500 - 1,000 คำ
36 เดือน	2,000 คำ
4 - 6 ปี	3,000 - 15,000 คำ

(ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. 2519 : 117 - 122)

ส่วนในเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มักจะมีพัฒนาการทางด้านภาษาและการพูดช้ากว่าอายุเช่นเดียวกับพัฒนาการทางด้านอื่น ๆ ผู้ที่มีสติปัญญาต่ำกว่าระดับปกติจะหัดพูดได้ช้าพูดไม่ชัด ยิ่งสติปัญญาดำมาก ๆ ภาษาและการพูดจะไม่พัฒนาและทำให้พูดไม่ได้ (รจนา ทรรทรานนท์ ชนัตต์ อาคมานนท์ และสุมาลี จงดีกิจ. 2529 : 30)

การพัฒนการใช้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จะพัฒนาแบบเดียวกับเด็กปกติ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาใช้คำนามมากกว่ามีปัญหาในการเรียนรู้คำที่ย่อยยากซับซ้อน เช่น คำคุณศัพท์ วิเศษณ์ คำที่เป็นนามธรรม ซึ่งการพัฒนารทางภาษาและการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีความสัมพันธ์กับระดับความสามารถทางสติปัญญาของเด็ก (เจียมใจ จีระอัมพร. 2540 : 1 - 2)

ตาราง 3 แสดงพัฒนาการด้านการจำคำศัพท์ในเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

อายุ (ปี)	ระดับสติปัญญา			
	Mild	Moderate	Svere	Profound
3	เรียกชื่อสิ่งต่างๆ	พูดได้ 4-6 คำ	พูดได้ 1-2 คำ	พูดไม่ได้
6	พูดได้ 300 คำ	เรียกชื่อสิ่งต่างๆ	พูดได้ 4-6 คำ	พูดได้ 1-2 คำ
9	พูดเป็นประโยค	พูดได้ 300 คำ	เรียกชื่อสิ่งต่างๆ	พูดได้ 4-6 คำ
12	สนทนาโต้ตอบ	พูดเป็นประโยค	พูดได้ 300 คำ	พูดได้เป็นวลี
15	สนทนาโต้ตอบ	สนทนาโต้ตอบ	พูดเป็นประโยค	พูดได้ 300 คำ

(กาญจน์ลักษณ์ สัจจลักษณ์. น.ป.ป. : 2 ; อ้างอิงมาจาก Grossman. 1973)

จากเอกสารดังกล่าวสรุปว่า พัฒนาการทางภาษาและการพูดขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคมของเด็ก ดังนั้นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จึงมีพัฒนาการทางภาษาและการพูดล่าช้ากว่าเด็กที่มีระดับสติปัญญาปกติในวัยเดียวกัน และความล่าช้านี้จะขึ้นอยู่กับระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญาของเด็กคนนั้น

3. หลักการสอนพูดสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

การสอนพูดในเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานั้น เพื่อให้เด็กมีความสามารถทางภาษาและการพูดสูงที่สุดตามระดับเขาว์ปัญญา มีหลักการทั่วไปดังนี้

1. การสอนพูดควรจะเริ่มให้เร็วที่สุด
2. เด็กจะต้องมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ ไม่มีพฤติกรรมที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ ได้แก่ อยู่ไม่นิ่ง ถูกรบกวนอารมณ์
3. การสอนพูดจะต้องสอนให้เด็กมีพัฒนาการด้านภาษาก่อน จึงจะทำการแก้ไขปัญหาด้านการพูดภายหลัง
4. ควรสอนช้า ๆ และสอนซ้ำ ๆ แต่อาจเปลี่ยนแปลงรูปแบบและวิธีการ จะทำให้เด็กเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

5. การสอนต้องอาศัยทักษะการเรียนรู้ โดยเฉพาะความสามารถในการแยกแยะ และเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ

(กาญจน์ลักษณ์ สัจจลักษณ์. ม.ป.ป. : 3 - 4 ; อ้างอิงมาจาก Sinclair. 1971)

หลักการสอนพูดสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีดังนี้

1. ต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กเป็นหลัก
2. การสอนพูดต้องสอนให้เด็กมีความเข้าใจภาษาก่อน แล้วจึงกระตุ้นให้เปล่งเสียงพูด
3. สอนให้เด็กชี้และปฏิบัติตามคำสั่ง ให้เด็กพูดตามและให้เด็กพูดคำที่สอนไปแล้วเอง
4. สอนคำศัพท์ที่ง่าย เป็นรูปธรรม มองเห็น จับต้องไป อุปกรณ์ของจริง หุ่นจำลองหรือรูปภาพ
5. สอบถามเรื่องของเด็กจากพ่อแม่ก่อน เพื่อให้ทราบว่าเด็กสนใจอะไรและพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับเรื่องนั้น
6. ต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่

(เจียมใจ จีระอัมพร. 2540 : 2 - 3)

การส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาและการพูด เพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เกิดการเรียนรู้ภาษาจะต้องอาศัยประสบการณ์ซึ่งได้จากสิ่งแวดล้อมโดยที่เด็กได้รับรู้สิ่งต่าง ๆ ทางสายตา การได้ยิน และประสาทสัมผัสอื่น ๆ ดังนั้นสิ่งแวดล้อมที่มีการพูดสื่อภาษา จึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็ก ผู้ที่ใกล้ชิดและเกี่ยวข้องกับเด็กสามารถที่จะช่วยกระตุ้นให้เด็กมีพัฒนาการด้านภาษาและการพูดดังนี้

1. สอนให้เด็กใช้ประสาททุกส่วนในการรับรู้
2. เลือกสอนคำที่เด็กใช้หรือพบในชีวิตประจำวันมากที่สุดก่อน โดยเฉพาะคำนามซึ่งเด็กสามารถมองเห็นและสัมผัสได้
3. ควรใช้ภาษาเดียวกับเด็กตลอดเวลา
4. พูดกับเด็กและให้เด็กได้มีโอกาสได้ตอบบ้าง เพื่อให้เด็กรู้สึว่าการพูดมีความสำคัญในการดำรงชีวิต
5. อาจจะต้องใช้ท่าทางประกอบคำพูดบ้างในช่วงแรก ๆ
6. ยอมรับคำพูดของเด็กที่คล้อยคลึงกับคำพูดที่ถูกต้อง ไม่จำเป็นต้องให้เด็กพูดให้ชัดเจนก่อน และไม่พยายามแก้ไขให้เด็กพูดให้ชัดเจนทันทีที่เด็กเริ่มหัดพูด

(กาญจน์ลักษณ์ สัจจลักษณ์. ม.ป.ป. : 4)

จากเอกสารดังกล่าวสรุปว่า หลักสอนการพูดสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาและการพูด ทำให้เกิดการเรียนรู้ จะต้องคำนึงถึงระดับสติปัญญาและพัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กเป็นหลัก สอนให้เด็กมีความเข้าใจภาษาก่อน สอนให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่ง ให้เด็กพูดตามและให้เด็กพูดคำศัพท์ที่สอนไปแล้วเอง สอนคำศัพท์ที่ง่าย ๆ เป็นรูปธรรมและใช้อุปกรณ์ของจริง หุ่นจำลองหรือรูปภาพ

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนพูด

การทดลองใช้อุปกรณ์การสอนพูด “วีณา 1” ประกอบการสอน การเปล่งเสียงสระเดียวกับนักเรียนหูหนวกในระดับชั้นเด็กเล็ก ระดับการได้ยิน 80 - 110 เดซิเบล กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 คน พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้ อุปกรณ์การสอนพูด “วีณา 1” ประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ในการเปล่งเสียงสระเดี่ยวภายหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (วิณาวรรณ ปิ่นวัฒนากุล. 2528 : 51)

การศึกษาพัฒนาการทางภาษาพูดของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาด้วยแบบทดสอบรูปภาพ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, 4 และ 6 รวม 180 คน พบว่า เด็กนักเรียนที่มีระดับชั้นเรียนสูงขึ้นมีพัฒนาการทางภาษาพูดด้านจำนวนคำและความซับซ้อนของประโยคสูงกว่าเด็กนักเรียนที่เรียนอยู่ชั้นต่ำกว่า (นิรันดร์ รอดเอี่ยม. 2531 : 95)

การศึกษาผลการทดลองสอนการเปล่งเสียง สูง กลาง ต่ำ โดยใช้อุปกรณ์สอนพูด “กนก 1” กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพญาไท ระดับการได้ยิน 55 - 90 เดซิเบล กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 6 คน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนเปล่งเสียงสูง กลาง ต่ำ โดยใช้อุปกรณ์ “กนก 1” ประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ในการเปล่งเสียงสูง กลาง ต่ำ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (กนกวรรณ ชัยชาญ. 2533 : 38)

การศึกษาพัฒนาการทางภาษา พบว่า เด็กหญิงจะมีพัฒนาการทางภาษาเร็วกว่าเด็กชายในช่วงแรก ๆ ของชีวิต ในด้านคำศัพท์และการออกเสียง ส่วนในเรื่องของไวยากรณ์จะไม่มี ความแตกต่างกันจนกว่าจะเข้าสู่วัยรุ่น และเด็กที่มีฐานะยากจนจะมีพัฒนาการทางถ้อยคำช้ากว่าเด็กปกติแต่ไม่ช้าในเรื่องทักษะทางไวยากรณ์ (Helen. 1981 : 194)

การศึกษการใช้ประโยคเดียวและการใช้ประโยคในเด็กพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการทางภาษา คือ ปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างวุฒิภาวะทางการเรียนรู้กับสิ่งแวดล้อม (Nelson. 1985 : 27793)

จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวมาสรุปว่า การพัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กนั้น สามารถพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ได้ แต่จะพัฒนาได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ประการ คือ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและสภาพแวดล้อม

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการสอน

1. ความหมายของชุดการสอน

ชุดการสอน หมายถึง การจัดโปรแกรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อหลายชนิดร่วมกัน หรือที่เรียกว่าระบบสื่อประสมเพื่อสนองจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนที่ตั้งไว้ และให้เกิดความสะดวกต่อการใช้ในการเรียนการสอน (นิพนธ์ สุขปรีดี. 2519 : 62)

ชุดการสอน หมายถึง การใช้สื่อประสม (Multi Media) เพื่อสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้อย่างกว้างขวางและเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ จัดไว้เป็นชุดในลักษณะของหรือกล่อง (วาสนา ชาวหา. 2522 : 32)

ชุดการสอน หมายถึง การนำวัสดุอุปกรณ์ในรูปของสื่อการเรียนแบบประสมมาช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพขึ้น สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยการฝึกฝนตนเองเป็นลำดับขั้นตอน และผู้เรียนจะได้มีโอกาสช่วยเหลือกัน เมื่อมีการเรียนเป็นกลุ่มจนสามารถบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนแต่ละเรื่องได้ (วิชัย วงษ์ใหญ่. 2525 : 192)

จากความหมายดังกล่าวสรุปว่า ชุดการสอน หมายถึง ระบบการนำสื่อประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยงานมาช่วยในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และช่วยให้เกิดความสะดวกแก่ผู้สอนและผู้เรียนทั้งสิ้น

2. ประเภทของชุดการสอน

ประเภทของชุดการสอน มี 3 ประเภท คือ

1. ชุดการสอนสำหรับครูใช้สอนนักเรียนเป็นกลุ่มใหญ่หรือชั้นเรียน ประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ที่ครูจะใช้เสนอความรู้ให้นักเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเวลาเดียวกัน สิ่งที่บรรจุอยู่ในกล่องหรือซองของชุดการสอนประเภทนี้ คือ

1.1 คู่มือครู ซึ่งเปรียบเสมือนแผนการสอนหรือบันทึกการสอนของครู

1.2 สื่อการเรียนการสอน เช่น รูปภาพ เทป เป็นต้น ซึ่งแต่ละชนิดจะส่งเสริมการเรียนการสอนให้ได้ผลและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน

1.3 แบบฝึกหัดเสริมทักษะ

1.4 แบบทดสอบที่ใช้ในการทดสอบก่อนและหลังการเรียนการสอน

2. ชุดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนเรียนตามลำพัง ดำเนินขั้นตอนหรือลำดับกิจกรรมการเรียนรู้ไปตามบัตรคำสั่ง ประกอบด้วย บัตรคำสั่ง เนื้อหาวิชา สื่อการเรียนรู้ เครื่องเขียน กระดาษหรืออื่น ๆ ที่ระบุในบัตรคำสั่ง ครบตามจำนวนนักเรียน

3. ชุดการเรียนสำหรับนักเรียนใช้เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล ซึ่งประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ เช่นเดียวกับชุดการเรียนประเภทที่ 2 แต่สิ่งที่สำคัญในชุดการเรียนประเภทนี้คือ บทเรียนสำเร็จรูป (วาสนา ขาวหา. 2522 : 32 - 34)

ชุดการสอนแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ชุดการสอนสำหรับประกอบการบรรยาย หรือชุดการสอนสำหรับครู คือเป็นชุดการสอนที่กำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่ให้ครูใช้ประกอบการบรรยายเพื่อเปลี่ยนบทบาทของครูให้ผู้น้อยลงและเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ชุดการสอนนี้จะมีเนื้อหาวิชาเพียงหน่วยเดียว

2. ชุดการสอนสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม มุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกันและอาจจัดการเรียนในรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้ ชุดการสอนแบบกิจกรรมกลุ่มประกอบด้วย ชุดย่อยที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนศูนย์ที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วย มีสื่อการเรียนรู้หรือบทเรียนครบชุดตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรมนั้น ผู้เรียนจะสามารถช่วยเหลือกันและกันได้เอง ระหว่างประกอบกิจกรรมการเรียนรู้หากมีปัญหา ผู้เรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ

3. ชุดการสอนรายบุคคล เป็นชุดการสอนที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนใช้เรียนด้วยตนเองตามลำดับขั้นความสามารถของแต่ละบุคคล เมื่อศึกษาจบแล้วจะทำการทดสอบประเมินผลความก้าวหน้า และศึกษาชุดต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาผู้เรียนจะปรึกษากันได้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน พร้อมทั้งจะให้ความช่วยเหลือทันทีในฐานะผู้ประสานงานหรือผู้ชี้แนะแนวทางการเรียน (สมหญิง เจริญจิตรกรรม. 2525 : 66)

จากเอกสารดังกล่าวสรุปว่า ประเภทของชุดการสอนมี 3 ประเภท คือ ชุดการสอนสำหรับครู เป็นชุดการสอนที่กำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่ให้ครูใช้ประกอบการบรรยาย มีเนื้อหาวิชาเพียงหน่วยเดียว จัดใส่อยู่ในกล่องหรือซอง ชุดการสอนสำหรับนักเรียนแบบกลุ่ม มีสื่อการเรียนรู้หรือบทเรียนครบชุดตามจำนวนผู้เรียน ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือกันและกันได้เอง ระหว่างประกอบกิจกรรมหากมีปัญหา ผู้เรียนสามารถซักถามครูได้ ชุดการสอนรายบุคคลเป็นชุดการสอนที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองตามลำดับขั้นความสามารถของแต่ละบุคคล

3. ส่วนประกอบของชุดการสอน

ชุดการสอนแต่ละชุดประกอบด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่สำคัญ คือ

1. บัตรชี้แจง (Job card) ประกอบด้วย บัตรชี้แจงข้อมูลและการใช้ชุดการสอน
ดังต่อไปนี้

- 1.1 จุดมุ่งหมายของชุดการสอน
- 1.2 รายละเอียดเกี่ยวกับวิชาและเนื้อหา
- 1.3 รายละเอียดเกี่ยวกับผู้เรียน
- 1.4 เวลาและสถานการณ์ที่ใช้ในการสอน
2. สื่อการสอนที่ใช้ในขบวนการสอนทั้งหมด
3. บัตรรายการบอกชนิดของสื่อตามลำดับการใช้
4. บัตรแนะนำการใช้สื่อการสอนตามลำดับขั้นตอน
5. บันทึกการสอน แสดงวิธีสอนการดำเนินกิจกรรมและการจัดประสบการณ์
6. แบบวัดผล และประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียนหลังการสอน
7. กล่องสำหรับใส่สื่อและอุปกรณ์

(นิพนธ์ สุขปรีดี. 2519 : 63)

องค์ประกอบของชุดการสอนประกอบด้วย

1. หัวเรื่อง แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วย และแต่ละหน่วยแบ่งออกเป็นส่วนย่อยเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ลึกซึ้งขึ้น เน้นให้เกิดความคิดรวบยอดในการเรียนรู้

2. คู่มือการใช้ชุดการสอน สิ่งจำเป็นที่ผู้ใช้ชุดการสอนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจ ได้แก่ คำชี้แจงว่าผู้ใช้ชุดการสอนต้องทำอะไรบ้าง สิ่งที่ต้องเตรียมก่อนสอน การจัดชั้นเรียน และแผนการสอน เวลาเรียน จำนวนผู้เรียน เนื้อหา จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม สื่อการเรียน กิจกรรมการเรียนและการประเมินผล เป็นลำดับขั้นเพื่อให้ผู้ใช้สามารถนำชุดการสอนไปใช้ได้ถูกต้อง

3. วัสดุประกอบการเรียน ได้แก่ ตำรา รูปภาพ แผนภูมิ เป็นต้น

4. บัตรงาน ประกอบด้วย ชื่อบัตร คำสั่ง และกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนของการเรียน

5. กิจกรรมสำรอง ต้องเตรียมไว้สำหรับเด็กบางคนที่ทำกิจกรรมเสร็จก่อนคนอื่น เพื่อให้มีกิจกรรมทำอีกเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ไม่เกิดความเบื่อหน่ายหรือก่อปัญหาทางวินัยขึ้นในชั้นเรียน

6. ขนาดของรูปแบบของชุดการสอน ควรคำนึงถึงความสะดวกในการใช้และเก็บรักษา

(วิชัย วงษ์ใหญ่. 2525 : 186 - 188)

จากเอกสารดังกล่าวสรุปว่า ชุดการสอนควรจะประกอบด้วยจุดมุ่งหมายของชุดการสอน คู่มือการใช้สื่อและวัสดุประกอบการเรียน กิจกรรมการเรียน การประเมินผล และส่วนประกอบทั้งหมดนี้ควรจะอยู่ในซองหรือกล่องโดยจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อสะดวกต่อการใช้

4. ลักษณะของชุดการสอนที่ดี

ลักษณะของชุดการสอนที่ดีมีดังนี้

1. เป็นชุดการเรียนที่เหมาะสมตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ที่สุด
2. เหมาะสมกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
3. สื่อที่ใช้สามารถสร้างความสนใจของผู้เรียนได้ดี
4. มีคำแนะนำและวิธีการใช้อย่างละเอียดต่อการใช้
5. มีวัสดุอุปกรณ์ในการเรียนการสอนทั้งหมด ที่กำหนดไว้ในบทเรียนอย่างครบถ้วน
6. ได้ทดสอบและปรับปรุงให้ทันต่อเหตุการณ์เสมอ
7. มีความคงทนต่อการเก็บและหยิบใช้

(นิพนธ์ สุขปรีดี. 2519 : 67)

แนวคิดการผลิตชุดการสอนและคุณค่าของชุดการสอนอันเป็นลักษณะของชุดการสอนที่ดีนั้นควรจะต้องมีลักษณะดังนี้

1. ช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่มีลักษณะสลับซับซ้อน มีความเป็นนามธรรมได้ดี
2. ได้รับความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียน เพราะผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนด้วยตนเองและกลุ่มย่อย
3. ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและฝึกความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
4. ช่วยสร้างความพร้อมและมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดการสอนได้ผลิตไว้อย่างมีระบบอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ได้ตลอดเวลา
5. ช่วยให้ผู้เรียนเป็นอิสระ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองมากขึ้น

(สมหญิง เจริญจิตรกรรม. 2525 : 71 - 72)

จากเอกสารดังกล่าวสรุปว่า ชุดการสอนที่ดีควรมีลักษณะช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่มีลักษณะสลับซับซ้อน เหมาะสมตรงตามจุดมุ่งหมาย ได้รับความสนใจของผู้เรียน มีสื่ออุปกรณ์ คำแนะนำและวิธีการใช้อย่างละเอียด สามารถนำไปใช้ได้ตลอดเวลา

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการสอน

การทดลองใช้ชุดการสอนวิชาภาษาไทยของนักเรียนอนุบาลชั้น ป.5 โรงเรียนเศรษฐเสถียร กลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 คน พบว่า ชุดการสอนวิชาภาษาไทยเรื่องปาล์มหาภาพ ชั้น ป.5 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 92.521/91.904 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนเด็กอนุบาลชั้น ป.5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดการสอนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนด้วยชุดการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (พิสมัย มณีนิล. 2527 : 73)

การสร้างชุดการสอนการใช้ห้องสมุด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุม 20 คน กลุ่มทดลอง 20 คน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนโดยวิธีการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ศิริธร แสงสกุลโรจน์. 2535 : 61)

การทดลองใช้ชุดการสอนฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับปฐมวัย ระดับการสูญเสียการได้ยิน 50 - 90 เดซิเบล อายุ 5 - 6 ปี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน ปรากฏว่า แบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าอยู่ระหว่าง 82.50 ถึง 96.70 และ 82.50 ถึง 95.00 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับปฐมวัยมีผลสัมฤทธิ์ทางการฟังหลังเรียนด้วยชุดการสอนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยชุดการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (วิไลทรงกิจเจริญผล. 2538 : 59)

การใช้ชุดการสอนวิดีโอเทปในการช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางด้านสติปัญญา และออทิสติกโดยการฝึกช่วยเหลือตนเอง ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้จากชุดการสอนวิดีโอเทปสามารถช่วยให้เด็กได้ฝึกปฏิบัติ พัฒนาตนเอง หลังจากการใช้ชุดการสอนวิดีโอเทปแล้วเด็กสามารถปรับตัวนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (Lasater. 1993 : 69)

การใช้ชุดการสอนวิดีโอเทปในการเรียนการสอนคนพิการ เด็ก ผู้ใหญ่ ครอบครัว ที่มีคนพิการ ชุมชนคนพิการ นักวิชาการใช้สอนคนพิการ พร้อมคู่มือการสอนในการใช้ชุดการสอนวิดีโอเทป ในประเทศที่กำลังพัฒนา ผลการวิจัยพบว่า

1. สามารถเรียนรู้แล้วฝึกปฏิบัติได้
2. กิจกรรมต่าง ๆ เปลี่ยนได้หลายรูปแบบในการเรียนการสอน
3. การเรียนสามารถทบทวนบทเรียน เรียนซ้ำ และทำความเข้าใจตามต้องการ

4. ใช้ชุดการสอนวิดีโอเทป โดยการนำมาดัดแปลงได้ง่าย มีการอัดเสียงเป็นภาษาที่ใช้ในประเทศของตน
5. การใช้ชุดการสอนวิดีโอเทปสามารถนำไปสอนกลุ่มเป้าหมายได้สะดวก
6. สามารถเปลี่ยนทัศนคติของคนพิการ ได้ทราบถึงการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติได้
7. การเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอนวิดีโอเทปสามารถบันทึก นำมาสอนได้ง่ายสะดวกรวดเร็ว
8. ชุดการเรียนการสอน สามารถเปลี่ยนแนวจากวัฒนธรรมหนึ่งปรับให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมของตน
9. การเรียนการสอนชุดการสอนวิดีโอเทปเป็นกิจกรรมตัวอย่าง และเป็นกำลังใจนำไปสู่การเรียนรู้ได้ดี

(McConkey. 1993 : 89)

จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวมาสรุปว่า การใช้ชุดการสอนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ชุดการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน และนักเรียนมีความสนใจได้ฝึกปฏิบัติและสามารถปรับตัวและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. ความหมายของเกม

เกม เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะและช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม (เขาวพา เดชะคุปต์. 2525 : 52)

เกม หมายถึง การเล่นของเด็ก แต่เป็นการเล่นที่พัฒนาขึ้นมาจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบ โดยมุ่งให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. 2527 : 169)

เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้วิธีการของเกมเป็นหลัก มีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ (สุจริต เพียรชอบ. 2531 : 214)

เกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน (พิพิธ พุ่มแก้ว. 2537 : 1)

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นทั้งเงียบ (Quiet Game) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Game) ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่น

เป็นกลุ่ม บางเกมก็เล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia. 1969 : G - 21)

เกมเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการศึกษาให้นักเรียนรู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนาน (Grambs and others. 1970 : 244)

จากความหมายดังกล่าวสรุปว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ กติกา สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด และกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง

2. ประเภทของเกม

ประเภทของเกม แบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story plays and Mimetics) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงออกท่าทางตามนิยายนั้น ๆ และการเลียนแบบเช่น แบบสัตว์
2. การเล่นเบ็ดเตล็ด (Low organization games) ได้แก่ การเล่นที่มีกฎกติกาส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว
3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Selftesting activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up games) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬา
5. เกมการเคลื่อนไหว และการเล่นประกอบเพลง (Motion song and singing games) ได้แก่ การร้องเพลงที่มีท่าทางประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย
6. เกมนันทนาการ (Recreation games) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองและเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม (จรินทร์ ธานีรัตน์. 2524 : 3)

เกม แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่าง (Manipulative Game) คือ การที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็กกระหว่างการใช้มือและสายตา

2. เกมการศึกษา (Didactic or Cognitive Game) คือเกมที่พัฒนาความคิดของเด็ก เด็กจะคิดหาเหตุผลจากการเล่นเกม ครูจะสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความคิดรวบยอดของเรื่องนั้น ๆ อย่างไร

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

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูด โดยไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใด เกมฝึกทักษะทางภาษาบางเกมจะช่วยเสริมทักษะเกี่ยวกับความจำ ฝึกทักษะการฟัง

5. เกมทายบัตร (Card Game) คือ เกมที่ช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความแตกต่าง ฝึกความจำและเสริมทักษะอื่น ๆ ได้

6. เกมพิเศษต่างๆ (Special Game) คือ เกมที่จัดให้เด็กเล่นในโอกาสพิเศษ โดยจะจัดให้เล่นเป็นครั้งคราว

(เขาวพา เดชะคุปต์. 2525 : 54 - 67 ; อ้างอิงมาจาก Kolumbus. 1979)

จากเอกสารดังกล่าวสรุปว่า เกมสามารถแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ตามจุดมุ่งหมาย และประโยชน์การนำไปใช้ ที่น่าสนใจคือ การจัดแบ่งเกมของโคลัมบัส คือ เกมฝึกการกระทำ เกมการศึกษา เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา เกมฝึกทักษะทางภาษา เกมทายบัตรและเกมพิเศษ เป็นการจัดแบ่งเกมอย่างเหมาะสมที่จะนำมาประกอบการเรียนการสอน และผู้วิจัยได้นำหลักการจัดแบ่งเกมของโคลัมบัส ประกอบในการสร้างเกมของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

3. หลักการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน

ในการที่จะเลือกเกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกเกม ดังนี้

1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เด็กปฐมวัยมีความสนใจในการเล่นต่าง ๆ ในระยะเวลาที่ไม่ยาวนานนัก การจัดการเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์จึงต้องศึกษาให้เข้าใจถึงเหตุ มิฉะนั้นจะมองดูว่าการเล่นของเด็กกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ไม่สอดคล้องกัน

2. ความเหมาะสมกับวัยของเด็ก เด็กปฐมวัยอาศัยอยู่ในโรงเรียนอนุบาลหรือสถานรับเลี้ยงเด็กทั่วไป จะมีอายุ 3-6 ขวบ และจะแยกเป็นกลุ่มได้ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็กบริบาล (3-4 ขวบ) และกลุ่มเด็กอนุบาล (4-6 ขวบ) เด็กทั้งสองกลุ่มมีความสามารถทางร่างกายและสติปัญญาแตกต่างกัน

ครูที่สอนเด็กปฐมวัยจะต้องศึกษาความมุ่งหมายของเกมนั้น ๆ ว่าสอดคล้องกับพัฒนาการดังกล่าวมากน้อยเพียงไร และการพิจารณาวิธีการเล่น การเล่นบางอย่างมีความมุ่งหมายอย่างเดียวกัน แต่มีวิธีการเล่นได้หลายวิธี

3. ความเหมาะสมกับเวลา คือระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของเด็กและระยะเวลาหรือช่วงเวลาที่เปิดโอกาสให้เด็กเล่น

4. ความปลอดภัยในการเล่น คือ การจัดสร้างของเล่น วิธีของการเล่นเกม ความปลอดภัยจากสิ่งของประกอบการเล่น

(สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. 2527 : 184 - 185)

ข้อเสนอแนะในการนำการเล่นเกมมาใช้ประกอบการสอน ดังนี้

1. การเล่นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้น สัมฤทธิ์ผล
2. การเล่นต้องช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
3. การเล่นต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์และเห็นคุณค่าในการเรียน
4. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่น

อย่างชัดเจน

5. ในการเล่นแต่ละครั้งครูจะต้องเน้นให้ผู้เรียนเล่นตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้ผู้เรียนดู

6. กำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป

7. ในการจัดแบ่งหมู่แข่งขัน ครูควรจัดคละกันระหว่างเด็กที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน เพื่อฝึกให้รู้จักช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น

8. ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความร่วมมือกันและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

9. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่น

10. การเล่นใดมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ควรจัดเก็บไว้เป็นชุด ๆ ตามชนิดของการเล่น (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2536 : 4 - 5)

จากเอกสารดังกล่าวสรุปว่า หลักการนำเกมนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนนั้น ครูผู้สอนต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ ได้แก่ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เหมาะสมกับวัยของเด็ก เหมาะสมกับเวลา ความปลอดภัย ความมีน้ำใจ ความร่วมมือกัน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเป็นขั้นตอนอย่างเหมาะสมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของเด็ก

4. ประโยชน์ของเกม

ประโยชน์และคุณค่าของเกม มีดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด
2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกาย เพื่อส่งเสริมทักษะขั้นมูลฐาน
3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำงาน และเล่นกับคนอื่นปฏิบัติตาม

ระเบียบ และรู้จักใช้ความคิดของตนเอง

4. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก
5. ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาการด้านอื่น ๆ โดยการนำเกมเข้าไปสอน

แทรกทำให้นักเรียนไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียน

6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬา และสมรรถภาพทางกายเพื่อการเข้าร่วมในกีฬาประเภทอื่นต่อไป

(ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. 2536 : 15)

นอกจากนี้ เกมมีประโยชน์ในการประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. ช่วยในการพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา ทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. ช่วยให้เด็กแสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

(อัจฉรา ชีวพันธ์. 2536 : 3)

สรุปว่า เกมก่อประโยชน์ร่วมกันระหว่างผู้นำเกมและผู้เล่นเกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน และในการเรียนการสอน เกมสามารถใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน สรุปบทเรียน และประเมินผลการเรียนของนักเรียน และการสอนของครูได้ว่าสอนได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน มีดังนี้

การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน กลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน พบว่า นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ผจญ สุวรรณวงศ์. 2528 : 93 -94)

การเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและแบบฝึก กลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คน พบว่า ความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่เด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถทางการฟังสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึก (วรี เกียรติกุล. 2530 : 52 - 53)

การใช้เกมฝึกความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่งสำหรับเด็กปัญญาอ่อนที่มีระดับเชาวน์ปัญญา 50-70 อายุ 5-6 ปี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน โดยใช้เกมฝึกการปฏิบัติตามคำสั่ง ฝึกเด็กตามคู่มือฝึกปฏิบัติตามคำสั่งโดยใช้เกมและทดสอบหลังการทดลอง นำมาเปรียบเทียบ พบว่า เด็กสามารถฟังและจับใจความของประโยคคำสั่งได้ครบถ้วนมากขึ้น และปฏิบัติตามคำสั่งได้ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (จินตหรา เตชะทักษิณพันธ์. 2533 : 64 - 67)

การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับการสูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุ 5 - 6 ปี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คน พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมผสมผสานมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (จำปี แดงด้วง. 2538 : 52)

การทดลองใช้เกมการสอนกับเด็กอนุบาล ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้เกมมีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกม และกลุ่มที่เลือกเกมเองมีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้ (Orcutt. 1972 : 147 - A)

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยตำรา กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเพนซิลวาเนีย ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา (Pinter. 1977 : 710 -A)

จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวมาสรุปว่า การนำเกมใช้ประกอบการสอนนั้น จะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งการเล่นเกมนั้นจะต้องเล่นอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน มีจินตนาการ และพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ต่อไปนี้

1. เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

บทที่ 8

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม พิจารณาตามเกณฑ์ต่อไปนี้
 - 4.1 เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม
 - 4.2 ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ ก่อนและหลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์
5. วิธีดำเนินการทดลอง
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ด้วยเกม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ระดับสติปัญญา 50-70 ทดสอบโดยแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน อายุ 5-10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนในระดับก่อนประถมศึกษา ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เรียนร่วม เขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ระดับสติปัญญา 50 - 70 ทดสอบโดยแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน อายุ 5-10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนในชั้นอนุบาลพิเศษ ในโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ เขตกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ประกอบด้วย
 - 1.1 แผนการสอนคำศัพท์ประกอบเกม
 - 1.2 เกมฝึกทักษะการพูด

- 1.3 สมุดภาพสำหรับเด็กติดภาพคำศัพท์
- 1.4 แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการพูดคำศัพท์
- 1.5 คู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ ประกอบด้วย
 - 1.1 แผนการสอนคำศัพท์ประกอบเกม ดำเนินการตามลำดับดังนี้
 - 1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 (กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2537)
 - 1.1.2 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. 2537)
 - 1.1.3 ศึกษาขอบข่ายการเตรียมความพร้อมทางการเรียนของเด็กปกติและเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ระดับชั้นก่อนประถมศึกษา
 - 1.1.4 กำหนดเนื้อหาคำศัพท์ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 หน่วย
 - หน่วยที่ 1 ชื่ออวัยวะ
 - หน่วยที่ 2 ชื่อบุคคล
 - หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์
 - หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย
 - หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน
 - หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้
 - 1.1.5 เขียนแผนการสอนคำศัพท์ประกอบด้วย จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผล
 - 1.1.6 นำแผนการสอนคำศัพท์ให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ และมีประสบการณ์ทางการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา เพื่อปรับปรุงแก้ไข จำนวน 3 ท่าน ดังนี้
 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิดต์ อภินันท์
 2. อาจารย์ณัฐกานต์ ต่อเจริญ
 3. อาจารย์อำไพพิศ นูนนาค

1.2 เกมฝึกทักษะการพูด ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1.2.1 ศึกษาจุดประสงค์และขอบเขตของเนื้อหาตามที่กำหนดเป็นหน่วยคำศัพท์ต่าง ๆ

1.2.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมฝึกทักษะการพูด

1.2.2.1 กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน (เยาวพา เดชะคุปต์. 2525)

1.2.2.2 การเล่นเกมสำหรับเด็กปฐมวัย (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุตินทร. 2527)

1.2.2.3 สนุกกับการฟัง (ละออ ชุตินทร และประจิตต์ อภินันท์. 2527)

1.2.2.4 การพัฒนาการสอนภาษาไทย (สุจิต เพียรชอบ. 2531)

1.2.2.5 การพัฒนาเด็กด้วยกิจกรรมมหาสนุก (โกชัย สาริกบุตร. 2533)

1.2.2.6 เกมสัพพัญญู (ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์. 2536)

1.2.2.7 กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน (อังฉรา ชีวพันธ์. 2536)

1.2.2.8 เกมันทนาการ (พิพิธ พุ่มแก้ว. 2537)

1.2.3 สร้างเกมฝึกทักษะการพูด ให้สอดคล้องกับแผนการจัดประสบการณ์ กำหนดวัตถุประสงค์ อุปกรณ์ กติกาในการเล่น และเวลาในการฝึกทักษะ เกมละประมาณ 10 - 15 นาที จำนวน 30 เกม ดังนี้

ตาราง 4 เกมการฝึกทักษะการพูดและคำศัพท์

เกมที่	เกมการฝึกทักษะการพูด	คำศัพท์
		หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ
1	เกมกับต้นสมอไข่	ตา
2	เกมหาคู่	หู
3	เกมอะไรเอ่ย	จมูก
4	เกมลูกเต๋าเสียงไซค	ปาก
5	เกมประกอบมือ	มือ
		หน่วยที่ 2 ชื่อบุคคล
6	เกมปรบมือเรียกชื่อ	ชื่อเด็ก
7	เกมบอกชื่อครู	ชื่อครู
8	เกมโป้งชื่อ	พ่อ

ตาราง 4 (ต่อ)

เกมที่	เกมการฝึกทักษะการพูด	คำศัพท์
9	เกมไปไหนกับใคร	แม่
10	เกมเก้าอี้ของพี่	พี่
		หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์
11	เกมหุทิพย์	หมา
12	เกมไล่จับหางแมว	แมว
13	เกมนกคุนุกทำ	นก
14	เกมเสียงทอง	ไก่
15	เกมบอกใบ้ให้ทาย	ปลา
		หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย
16	เกมตากผ้า	เสื้อ
17	เกมตะกร้าวิเศษ	กางเกง
18	เกมปะติดปะต่อ	กระโปรง
19	เกมจับคู่หาเพื่อน	ถุงเท้า
20	เกมคู่แฝด	รองเท้า
		หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน
21	เกมพรายกระซิบ	กระเป๋า
22	เกมซุบซิบ	ดินสอ
23	เกมโดมิโน	ไม้บรรทัด
24	เกมกำทาย	ยางลบ
25	เกมส่งลูกระเบิด	สมุด
		หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้
26	เกมจ่ายตลาด	กล้วย
27	เกมกล่อ่งกายสิทธิ์	ส้ม
28	เกมรวมใจ	แตงโม
29	เกมดอกไม้วีเศษ	มะม่วง
30	เกมลมเขยลมหัพ	เงาะ

1.2.4 นำเกมฝึกทักษะการพูดให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ และมีประสบการณ์การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม สื่ออุปกรณ์ ความยากง่ายของเกม เพื่อปรับปรุงแก้ไข จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินัยนุรักษ์
2. อาจารย์ณัฐกานต์ ต่อเจริญ
3. อาจารย์อำไพพิศ บุนนาค

1.3 สมุดภาพสำหรับเด็กคิดภาพคำศัพท์ ดำเนินการสร้างดังนี้

1.3.1 ศึกษาเนื้อหาคำศัพท์

1.3.2 สร้างสมุดภาพสำหรับเด็ก 8 ชุด ขนาด 8 x 10 นิ้ว มี 30 หน้า พร้อมภาพประกอบตามหน่วยคำศัพท์ทั้ง 6 หน่วย

1.3.3 นำสมุดภาพที่สร้างขึ้นตามขั้นตอนดังกล่าว ให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม เพื่อปรับปรุงแก้ไข จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินัยนุรักษ์
2. อาจารย์ณัฐกานต์ ต่อเจริญ
3. อาจารย์อำไพพิศ บุนนาค

1.4 แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการใช้คำศัพท์ ดำเนินการตามลำดับขั้นดังนี้

1.4.1 ศึกษาจุดประสงค์และขอบเขตของเนื้อหาที่กำหนดเป็นหน่วยคำศัพท์ต่าง ๆ จากแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1

1.4.2 ศึกษาลักษณะและวิธีสร้างแบบฝึกหัดที่ดี

1.4.3 สร้างแบบฝึกหัด จำนวน 6 ชุด ชุดละ 5 คำศัพท์ คำศัพท์ละ 5 ข้อ

1.4.4 นำแบบฝึกหัดที่สร้างขึ้นตามขั้นตอนดังกล่าว ให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม เพื่อปรับปรุงแก้ไข จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินัยนุรักษ์
2. อาจารย์ณัฐกานต์ ต่อเจริญ
3. อาจารย์อำไพพิศ บุนนาค

1.5 คู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

1.5.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูดคำศัพท์ เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนคู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

1.5.2 กำหนดรูปแบบคู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ประกอบด้วย

1.5.2.1 ลักษณะทั่วไปของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

1.5.2.2 ความมุ่งหมายของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

1.5.2.3 วิธีการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับครู

1.5.2.4 แผนการสอน ประกอบด้วยจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เนื้อหา สื่อการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน การประเมินผล

1.5.2.5 แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการพูด

1.5.3 นำคู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ตรวจสอบความถูกต้องความเหมาะสมของ รูปแบบคู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม เพื่อปรับปรุงแก้ไข จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิดต์ อภินันนุรักษ์
2. อาจารย์ณัฐกานต์ ต่อเจริญ
3. อาจารย์อำไพพิศ บุญนาค

2. การสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์

2.1 ศึกษาจุดประสงค์และขอบเขตของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์จากแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 (กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2537)

2.2 ศึกษาแบบทดสอบการพูด (ละออ ชูติกร และจิตต์ไส อินทโสฬส. 2524)

2.3 ศึกษาแบบทดสอบเตรียมความพร้อม สอบเข้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.4 ศึกษาแบบทดสอบวัดความพร้อมทางการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.5 สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ จำนวน 40 ข้อ ในแต่ละข้อประกอบด้วยภาพหน่วยคำศัพท์ทั้ง 6 หน่วย ครูชี้ที่ภาพแต่ละภาพ แล้วให้เด็กพูดว่าภาพที่ครูชี้คือภาพอะไร การให้คะแนนตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

2.6 สร้างคู่มือการใช้แบบทดสอบ

2.7 นำแบบทดสอบและคู่มือการใช้แบบทดสอบ ให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และมีประสบการณ์การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิดต์ อภินันนุรักษ์
2. อาจารย์ณัฐกานต์ ต่อเจริญ
3. อาจารย์อำไพพิศ บุญนาค

ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาว่า แบบทดสอบในแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่ต้องการวัดหรือไม่ โดยกำหนดคะแนนดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อทดสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อทดสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้นหรือไม่

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อทดสอบไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น

2.8 นำข้อทดสอบที่ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตามข้อ 2.7 แล้ว จากข้อทดสอบ จำนวน 40 ข้อ มาวิเคราะห์และคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป (บุญเชิด ภิญโญนนตพวงษ์. 2526 : 89) คัดเลือกไว้ 30 ข้อ ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เป็นรายข้อตั้งแต่ 0.67 - 1.00 โดยเฉลี่ยมีค่า IOC เท่ากับ 0.90

การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม พิจารณาจากเกณฑ์ต่อไปนี้

1. เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม
2. ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ ก่อนและหลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม เมื่อสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ แล้วนำไปหาประสิทธิภาพ มีลำดับขั้นดังต่อไปนี้

1. ขั้นทดลองรายบุคคล โดยนำชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมไปทดลองกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 คน ชั้นอนุบาลพิเศษ โรงเรียนประถมบางแค กรุงเทพมหานคร เพื่อตรวจสอบลำดับขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมเกม ภาษาที่ใช้ และความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2. ขั้นทดลองกลุ่มเล็ก โดยนำชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมไปทดลองกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน ชั้นอนุบาลพิเศษ โรงเรียนประถมบางแค กรุงเทพมหานคร เพื่อตรวจสอบขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม และหาข้อบกพร่องในด้านการสอน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

3. ขั้นทดลองภาคสนาม โดยนำชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลอง เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อายุ 5 - 10 ปี ระดับก่อนประถมศึกษา จำนวน 8 คน โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอน แล้วนำผลที่ได้มาหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม เปรียบเทียบกับเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ ก่อนและหลังการสอน

วิธีดำเนินการทดลอง

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One-Group Pretest - Posttest Design (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2528 : 60) ดังตาราง

ตาราง 5 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ตัวแปรอิสระ	สอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂

E แทน กลุ่มทดลอง

T₁ แทน การทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนการทดลอง

X แทน การทดลองสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

T₂ แทน การทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์หลังการทดลอง

2. การดำเนินการทดลองตามลำดับขั้นตอนดังนี้

2.1 ก่อนที่จะดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือเพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษากลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำการดำเนินการวิจัย

2.2 ผู้วิจัยทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนการทดลอง (Pretest) การทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.3 ดำเนินการทดลองสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดังนี้

2.3.1 ดำเนินการสอนตามแผนการสอนคำศัพท์ที่สร้างขึ้น เรียงลำดับดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 แผนการสอนหน่วยที่ 1 ชื่ออวัยวะ

สัปดาห์ที่ 2 แผนการสอนหน่วยที่ 2 ชื่อนุคคล

สัปดาห์ที่ 3 แผนการสอนหน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์

สัปดาห์ที่ 4 แผนการสอนหน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย

สัปดาห์ที่ 5 แผนการสอนหน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน

สัปดาห์ที่ 6 แผนการสอนหน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วยขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นฝึกทักษะการพูดด้วยเกม ขั้นสรุป ขั้นประเมินผล

2.3.2 ขั้นฝึกทักษะการพูดด้วยเกม ตามเนื้อหาในแผนการสอน จำนวน 6 หน่วย แต่ละหน่วยประกอบด้วย 5 คำศัพท์ และนำเกมใหม่ประกอบทุกคำศัพท์

2.3.3 ในการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ดังแสดงในตาราง

ตาราง 6 แผนการดำเนินการทดลอง

สัปดาห์ที่	ทดลองครั้งที่	วัน	แผนการทดลอง	เกมฝึกทักษะการพูด
1	1	จันทร์	แผนการสอนหน่วยที่ 1 ชื่ออวัยวะ ตา	เกมกับต้นสมอเงา
	2	อังคาร	หู	เกมหาคู่
	3	พุธ	จมูก	เกมอะไรเอ่ย
	4	พฤหัสบดี	ปาก	เกมลูกเต๋าเสี่ยงโชค
	5	ศุกร์	มือ	เกมประกอบมือ
2	6	จันทร์	แผนการสอนหน่วยที่ 2 ชื่อบุคคล ชื่อเด็ก	เกมปรบมือเรียกชื่อ
	7	อังคาร	ชื่อครู	เกมบอกชื่อครู
	8	พุธ	พ่อ	เกมโป้งชื่อ
	9	พฤหัสบดี	แม่	เกมเธอไปไหนกับใคร
	10	ศุกร์	พี่	เกมเก้าอี้ของพี่
3	11	จันทร์	แผนการสอนหน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ หมา	เกมหุทิพย์
	12	อังคาร	แมว	เกมไล่จับหางแมว
	13	พุธ	นก	เกมนกคุนกงทำ
	14	พฤหัสบดี	ไก่	เกมเสียงทอง
	15	ศุกร์	ปลา	เกมบอกใบ้ให้ทาย

ตาราง 6 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	ทดลองครั้งที่	วัน	แผนการทดลอง	เกมฝึกทักษะการพูด
4	16	จันทร์	แผนการสอนหน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ ในการแต่งกาย เสื้อ	เกมตกผ้า
	17	อังคาร	กางเกง	เกมตะกร้าวิเศษ
	18	พุธ	กระโปรง	เกมปะติดปะต่อ
	19	พฤหัสบดี	ถุงเท้า	เกมจับคู่หาเพื่อน
	20	ศุกร์	รองเท้า	เกมคู่แฝด
5	21	จันทร์	แผนการสอนหน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์ การเรียน กระเป๋า	เกมพรายกระซิบ
	22	อังคาร	ดินสอ	เกมซุบซิบ
	23	พุธ	ไม้บรรทัด	เกมโดมิโน
	24	พฤหัสบดี	ยางลบ	เกมกำทาย
	25	ศุกร์	สมุด	เกมส่งลูกระเบิด
6	26	จันทร์	แผนการสอนหน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ กล้วย	เกมถ่ายทอด
	27	อังคาร	ส้ม	เกมกล่องกายสิทธิ์
	28	พุธ	แตงโม	เกมรวมใจ
	29	พฤหัสบดี	มะม่วง	เกมดอกไม้วิเศษ
	30	ศุกร์	เงาะ	เกมลมเอยลมพัด

2.4 ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง
ครั้งละ 30 นาที รวม 30 ครั้ง

2.5 เมื่อทดลองครบ 6 สัปดาห์ ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์
หลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.6 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งก่อนและหลังการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบ ใช้สูตรดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2534 : 40)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนเด็ก

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนจากการทดสอบ ใช้สูตรดังนี้
 (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2534 : 74)

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

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

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

หาดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อทดสอบกับ
 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ใช้สูตรดังนี้ (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2526 : 89)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละข้อทดสอบ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3. สถิติที่ใช้หาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมวิเคราะห์ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และสุดา สีนสกุล. 2520 : 30 - 31) 80 ตัวแรกใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{\left[\frac{\sum X}{N} \right]}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของชุดการสอนจากการทำแบบฝึกหัด
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนการทำแบบฝึกหัด
 N แทน จำนวนเด็ก
 A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัด

80 ตัวหลังใช้สูตรดังนี้

$$E_2 = \frac{\left[\frac{\sum F}{N} \right]}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของชุดการสอนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน
 $\sum F$ แทน ผลรวมของคะแนนการทดสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนเด็ก
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

4. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ใช้วิธีการทดสอบของ Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 111)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม วิเคราะห์ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

ตอนที่ 2 การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมโดยพิจารณาจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ ก่อนและหลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองและแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมาย ดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนเด็กในกลุ่มตัวอย่าง
k	แทน	จำนวนข้อของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ
$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
S	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
T	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาในการทดสอบ ของ Wilcoxon Matched Pairs Signed- Ranks Test

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมวิเคราะห์ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ปรากฏผลดังตาราง 7

ตาราง 7 การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม วิเคราะห์ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

ผลสัมฤทธิ์ในการใช้ คำศัพท์	N	k	$\bar{X}$	S	เกณฑ์ ประสิทธิภาพ	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ค่าประสิทธิภาพของชุด การสอนคำศัพท์ด้วยเกม
จากการทำแบบฝึกหัด ฝึกทักษะการพูดคำศัพท์	8	150	139.00	7.46	80	92.67 (E_1)
หลังการสอนด้วยชุด การสอนคำศัพท์ด้วยเกม	8	30	25.88	3.83	80	86.25 (E_2)

จากตาราง 7 แสดงว่า

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม เมื่อทำแบบฝึกหัดฝึกทักษะทางการพูดคำศัพท์ จำนวน 150 ข้อ ได้คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) 139.00 คิดเป็นร้อยละ 92.67 (E_1)

2. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์หลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม จากการสอบด้วยข้อทดสอบ จำนวน 30 ข้อ ได้คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) 25.88 เมื่อคิดเป็นร้อยละ 86.25 (E_2)

ดังนั้นประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม คือ 92.67/86.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมมีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 2 การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม โดยพิจารณาจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ปรากฏผลดังตาราง 8

ตาราง 8 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

กลุ่มตัวอย่าง	N	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		T
		$\bar{X}$	S	$\bar{X}$	S	
กลุ่มตัวอย่าง	8	14.13	4.94	25.88	3.83	0*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 แสดงว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างหลังจากได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมมีประสิทธิภาพ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม โดยพิจารณาตามเกณฑ์ต่อไปนี้

1. เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ต่อไปนี้

1. เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ระดับสติปัญญา 50 - 70 ทดสอบโดยแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน อายุ 5 - 10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนในระดับก่อนประถมศึกษา ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเรียนร่วม กรุงเทพมหานคร

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ระดับสติปัญญา 50 - 70 ทดสอบโดยแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน อายุ 5 - 10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนในชั้นอนุบาลพิเศษ ในโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ประกอบด้วย
 - 1.1 แผนการสอนคำศัพท์ประกอบเกม
 - 1.2 เกมฝึกทักษะการพูด
 - 1.3 สมุดภาพสำหรับเด็กติดภาพคำศัพท์
 - 1.4 แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะทางการพูด
 - 1.5 คู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ ได้ผ่านการหาคุณภาพของเครื่องมือแล้ว โดยมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) คิดเป็นรายข้อตั้งแต่ 0.67 - 1.00 โดยเฉลี่ยมีค่า IOC เท่ากับ 0.90

วิธีดำเนินการทดลอง

1. สร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม โดยยึดจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาเป็นหลัก ได้รับการแนะนำและตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญทางการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และได้นำไปทดลองใช้ตามลำดับขั้น แล้วนำมาปรับปรุง เพื่อทดสอบประสิทธิภาพเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา พบว่าค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา คิดเป็นรายข้อตั้งแต่ 0.67 - 1.00 โดยเฉลี่ยมีค่า IOC เท่ากับ 0.90
3. ดำเนินการทดลองเปรียบเทียบการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ระหว่างก่อนการสอนและหลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีลำดับขั้นดังนี้
 - 3.1 ขั้นก่อนการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ ก่อนการทดลอง (Pretest) ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ กับกลุ่มตัวอย่าง
 - 3.2 ขั้นดำเนินการทดลอง กลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ๆ ละ 30 นาที รวม 30 ครั้ง ในวันจันทร์ - ศุกร์ เวลา 9.00 - 9.30 น. ตั้งแต่วันที่ 10 พฤศจิกายน - 23 ธันวาคม พ.ศ. 2540
 - 3.3 ขั้นหลังการทดลอง เมื่อครบกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์หลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ชุดเดิม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีการทางสถิติดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน
 - 1.1 คะแนนเฉลี่ย
 - 1.2 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. หาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม โดย
 - 2.1 เทียบกับเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
 - 2.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ ก่อนและหลังการสอน โดยการทดสอบของ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. เมื่อเทียบกับเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 พบว่า ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยมีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 คือ 92.67/86.25
2. เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังการสอน พบว่าผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ หลังการสอนสูงขึ้นกว่าก่อนการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา ระดับสติปัญญา 50 - 70 อายุ 5 - 10 ปี ที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ เป็นชุดการสอนที่มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้สอนคำศัพท์กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษาได้ ซึ่งพิจารณาในแต่ละด้านดังนี้

1. ประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ที่สร้างขึ้นเมื่อเทียบกับเกณฑ์ ประสิทธิภาพ 80/80 เท่ากับ 92.67/86.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงสามารถยอมรับได้ว่าชุด การสอนคำศัพท์ด้วยเกมมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสร้างขึ้น ตามขั้นตอนการสร้างชุดการสอน ซึ่งประกอบด้วย สื่อการสอนและลักษณะของกิจกรรมที่หลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น มีการเสริมแรงด้วยการ ชมเชยและให้กำลังใจ และชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญที่ทรง คุณวุฒิ ผ่านการทดลองตามลำดับขั้นเพื่อปรับปรุงจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้อง กับงานวิจัยของวิไล ทรงกิจเจริญผล ที่ทดลองใช้ชุดการสอนฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทาง การได้ยินระดับปฐมวัย พบว่า ชุดการสอนฝึกฟัง มีค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าอยู่ระหว่าง 82.50 ถึง 96.70 และ 82.50 ถึง 95.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่ กำหนดไว้ จึงมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้ (วิไล ทรงกิจเจริญผล, 2538 : 59) และยัง สอดคล้องกับงานวิจัยของสุทธกร ประवालปัทม์ ที่ศึกษาผลของการใช้ชุดการสอนเรื่องจำนวน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ พบว่า ชุดการสอนเรื่องจำนวน 1 - 9 มี ค่าประสิทธิภาพ 94.37/92.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (สุทธกร ประवालปัทม์, 2540 : 49) ในงาน วิจัยของวิไล ทรงกิจเจริญผล และสุทธกร ประवालปัทม์ มีลักษณะและกระบวนการในการสร้าง ชุดการสอนที่เป็นลำดับขั้นตอน มีสื่อการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด ความสนใจ กระตือรือร้นที่จะเรียน และมีการเสริมแรงเพื่อให้เด็กเกิดกำลังใจเช่นเดียวกัน จึงทำให้ ชุดการสอนมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกับชุดการสอนของผู้วิจัย

2. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ ก่อนการสอน ด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมกับผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์หลังการสอนด้วยชุดการสอน คำศัพท์ด้วยเกม เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา ระดับสติปัญญา 50 - 70 อายุ 5 - 10 ปี มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์หลังการสอนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 การที่ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ สามารถสอนให้เด็กที่มีความ บกพร่องทางสติปัญญา มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นหลังการทดลอง อาจเป็นเพราะว่าชุด การสอนคำศัพท์ด้วยเกมที่คุณวิจัยสร้างขึ้นในกิจกรรมการสอนประกอบด้วยเกม ทำให้เด็กเกิดความ สนใจ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่ายต่อบทเรียน การเล่นเกมทำให้เด็กได้ลงมือ กระทำด้วยตนเอง เรียนรู้ด้วยตนเอง และช่วยพัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์และ สติปัญญา สอดคล้องกับแนวความคิดของ ดรัมมอนด์ (Drummond, 1989) ว่าการเล่นเป็นการ เรียนของเด็ปฐมวัย เป็นการเรียนรู้ แบบเรียนปนเล่น (Play Way) การเล่นเป็นการฝึกประสาท สัมผัสและส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ส่งเสริมความรักเรียนและการเล่นช่วยพัฒนาทางด้านจิตใจ

และอารมณ์ ซึ่งเกิดได้ทุกวินาทีที่เด็กเล่นอย่างมีความสุข (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 21 ; อ้างอิงมาจาก Drummond. 1989) สอดคล้องกับงานวิจัยของจำปี แดงด้วง ที่ทดลองใช้เกมผสมผสานประกอบการสอนคำศัพท์กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พบว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สอนโดยใช้เกมผสมผสาน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (จำปี แดงด้วง. 2538 : 52) และสอดคล้องกับงานวิจัยของวิทิศา บุญฤทธิ์ ที่เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการ กับวิธีสอนแบบใช้เกมประกอบ พบว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (วิทิศา บุญฤทธิ์. 2540 : 47) ซึ่งในงานวิจัยของจำปี แดงด้วง และวิทิศา บุญฤทธิ์ ต่างก็ใช้เกมเป็นกิจกรรมเช่นเดียวกับงานวิจัยของผู้วิจัย

ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา ระดับสติปัญญา 50 - 70 อายุ 5 - 10 ปี ที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีความพึงพอใจที่จะเรียน มีความสนุกสนานในการเรียน ยิ้มแย้มแจ่มใสและให้ความร่วมมือขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนในครั้งต่อ ๆ ไป
2. เด็กที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมขณะปฏิบัติกิจกรรม เด็กจะสนุกสนานและเป็นกำลังใจให้เพื่อนในกลุ่มอย่างมาก เมื่อเพื่อนปฏิบัติไม่ถูกต้องจะแนะนำ และช่วยจับมือปฏิบัติเป็นกำลังใจปรบมือกับเพื่อนที่ปฏิบัติได้ถูกต้องและให้โอกาสกับเพื่อนที่ปฏิบัติไม่ถูกต้องได้ปฏิบัติถูกต้องในครั้งต่อไป
3. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มและเป็นผู้ดำเนินการเล่นเกม เป็นการส่งเสริมการรู้จักกล้าแสดงออก เกิดความภูมิใจ มีความเชื่อมั่นในตนเองและมีสมาธิในการปฏิบัติกิจกรรมได้นานขึ้น
4. การจัดกิจกรรมเกม ช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ รวมทั้งการพัฒนาร่างกาย เนื่องจากกิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมที่เด็กต้องลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เช่น เกมดากั่ว เกมจ่ายตลาด เป็นต้น การลงมือปฏิบัติกิจกรรมเหล่านี้ทำให้เด็กเกิดทักษะการใช้วัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในการทำงาน คือ กล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก การใช้ประสาทสัมผัส การมองเห็น การ

สังเกต การฟัง การปฏิบัติตามคำสั่ง การคิด และการใช้เชาวน์ปัญญาในการแก้ปัญหา ซึ่งนับว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ของเด็กในระดับต่อไป

5. สื่อการสอนที่ใช้ในกิจกรรม ประกอบด้วยสื่อที่หลากหลาย มีของจริง ของจำลอง รูปภาพ และมีสีสันที่สวยงาม ทำให้เด็กเกิดความสนใจ อยากรู้ อยากสัมผัส เช่น กางเกง ในเกมตะกร้าวิเศษ และนกจำลอง ในเกมนกคุนุกทำ เป็นต้น แต่ยังมีสื่อของจริงบางอย่างที่มีขนาดเล็ก เช่น ยางลบ ในเกมกำท่าย ปลาหางนกยูง ในเกมบอกลีปให้ท่าย เป็นต้น ซึ่งอาจทำให้เด็กมองเห็นไม่ชัด จึงทำให้ไม่ทราบว่าเป็นอะไร ดังนั้นในกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้แจกสื่อการสอนให้เด็กทุกคนได้ดูและสัมผัสอย่างใกล้ชิด และในขณะที่เล่นเกมให้เด็กปฏิบัติทีละคน จนครบทุกคนสามารถทำให้เด็กทราบได้ว่า คือ ยางลบ และปลาหางนกยูง

ข้อเสนอแนะ

1. จากผลการวิจัยพบว่า ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรเผยแพร่ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมให้แก่โรงเรียนการศึกษาพิเศษที่สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้นำไปใช้ในการเรียนการสอน

2. การเล่นเกมแต่ละเกมสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงรูปแบบ สื่อ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม แต่ควรสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาการเรียนการสอน

3. การเล่นเกมแต่ละครั้งควรอธิบายวิธีการเล่นเกมพร้อมทั้งสาธิตการเล่นเกมให้เด็กดูจนเข้าใจ และให้เด็กได้ลองเล่นเกมโดยที่ครูคอยให้คำแนะนำก่อนทุกครั้ง จึงให้เด็กเล่นเองเพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาด ถ้ามีปัญหาในการปฏิบัติไม่เข้าใจหรือปฏิบัติไม่ถูกต้อง ผิดพลาดในขณะที่ดำเนินกิจกรรมครูควรแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นทันที และวิธีการเล่นควรเป็นวิธีง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อน

4. การทำแบบฝึกหัดแต่ละครั้งควรอธิบายวิธีการทำแบบฝึกหัดให้เกิดความเข้าใจตรงกัน พร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกหัดให้เด็กเกิดความเข้าใจมากขึ้น เพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาดในการทำแบบฝึกหัด ดังนั้นการทำแบบฝึกหัดควรมีคำสั่งที่ชัดเจน เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย

5. การให้แรงเสริม ควรให้แรงเสริมทั้งเด็กที่ปฏิบัติได้ถูกต้อง เด็กที่ปฏิบัติได้แต่ไม่ปฏิบัติ และเด็กที่ยังปฏิบัติไม่ได้ เพื่อเป็นกำลังใจสำหรับเด็กที่ปฏิบัติได้หรือเด็กที่ปฏิบัติได้แต่ไม่ปฏิบัติ และไม่ให้เด็กที่ยังปฏิบัติไม่ได้เกิดความท้อแท้ พยายามส่งเสริมให้เด็กปฏิบัติให้ถูกต้องในรอบต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

1. ควรมีการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมในเด็กที่มีความบกพร่องด้านอื่น ๆ เช่น เด็กกลุ่มดาวน์ซินโดรม เด็กออทิสติก และเด็กที่มีปัญหาทางการพูด เป็นต้น
2. ควรมีการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ โดยใช้วิธีอื่น ๆ ประกอบการสอน เช่น นิทาน การเล่นเกม และการจัดประสบการณ์การเล่นน้ำเล่นทราย เป็นต้น
3. ควรมีการสร้างชุดการสอนโดยใช้เกมในกลุ่มวิชาอื่น เช่น กลุ่มทักษะวิชาคณิตศาสตร์ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต
4. ควรมีการสร้างชุดการสอน เพื่อพัฒนาทักษะด้านร่างกาย เช่น กล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก และการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ ชัยชาญ. ผลการทดลองสอนการเปล่งเสียงสูง กลาง ต่ำ โดยใช้อุปกรณ์สอนพูด “กนก-1” กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพญาไท. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. อัดสำเนา.
- กัลยา สุตะบุตร. “การแบ่งประเภทของภาวะปัญญาอ่อนตาม ICD-10,” วารสารราชานุกูล. 7 : 24 - 28 ; กันยายน - ธันวาคม 2535.
- กาญจน์ลักษณ์ สังข์ลักษณ์. ปัญหาทางการพูดในเด็กปัญญาอ่อนและวิธีแก้ไข. ภาควิชาโสต นาสิก ลาริงซ์วิทยา คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, ม.ป.ป.
- โกชัย สาริกบุตร. การพัฒนาเด็กด้วยกิจกรรมมหาสนุก. กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์, 2533.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. แผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์, 2537
- จรินทร์ ธานีรัตน์. เกม. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2524.
- จินตหรา เทชะทักษิณพันธ์. การใช้เกมฝึกความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่งสำหรับเด็กปัญญาอ่อน. ปรินูญานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533. อัดสำเนา.
- เจียมใจ จีระอัมพร. “อรรถบำบัด : ปัญหาทางการพูดในเด็กปัญญาอ่อนและวิธีแก้ไข,” เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตรระยะสั้นความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน. กรุงเทพฯ : โรงพยาบาลราชานุกูล, 2540.
- จำปี แดงด้วง. การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และสุดา สิ้นสกุล. รายงานการวิจัยการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่เรียนจากห้องเรียนแบบครูเป็นศูนย์กลางและห้องเรียน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520.
- ชวลา เรือรธนุ และกัลยา สุตะบุตร. ความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : กองโรงพยาบาลราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2539.

- ชูศรี วงศ์รัตนะ. แบบแผนการทดลองและสถิติ. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- _____. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534.
- นิพนธ์ สุขปรีดี. นวัตกรรมเทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมเนศ, 2519.
- นิภา ศรีไพโรจน์. สถิติอนพารามตริก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2533.
- นิรันดร์ รอดเยี่ยม. การศึกษาพัฒนาการทางการพูดของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาด้วยแบบทดสอบรูปภาพ. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.
- บัวแก้ว บัวเย็น. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบบูรณาการกับการสอนตามคู่มือครู. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. เกมส์พลศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2536.
- ผจัญ สุวรรณวงศ์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.
- ผดุง อารยะวิญญู. การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณกิจ, 2533.
- พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. “สมองกับการเรียนรู้,” เอกสารประกอบการฝึกอบรมครูการศึกษาพิเศษ รุ่นที่ 6. กรุงเทพฯ : โรงแรมเฟสท์. 2539.
- _____. “แนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้” เอกสารประกอบการอบรมครูการศึกษาพิเศษ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539.
- _____. “การจัดบริการการศึกษาของบุคคลปัญญาอ่อน : การเรียนร่วมระหว่างเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญากับเด็กปกติ,” เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตรระยะสั้นความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน. กรุงเทพฯ : โรงพยาบาลราชานุกูล, 2540.

พิพิธ พุ่มแก้ว. เกมนันทนาการ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดอกหญ้า, 2537.

พินทิพย์ ทวยเจริญ. ภาษาศาสตร์เชิงจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์, 2528.

พิสมัย มณีนิล. การทดลองใช้ชุดการสอนวิชาภาษาไทยของนักเรียนอนุบาลชั้น ป.5.

ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2527. อัดสำเนา.

เยาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและ
การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.

รจนา ทรรทรานนท์, ชนัดดี อากมานนท์ และสุมาลี จงดีกิจ. ความผิดปกติทางการพูด.
กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์, 2529.

ละออ ชูติกร และจิตต์โส อินทโสฬส. รายงานการวิจัยการเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาของ
เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนร่วมกับเด็กปกติและที่เรียนชั้นพิเศษ ในระดับ
อนุบาล. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ วิทยาลัยครูสวนกุหลาบ, 2524.

ละออ ชูติกร และประจิตต์ อภินัยนุรักษ์. สนุกกับการฟัง. ม.ป.ท., 2527.

วรี เกียสกุล. การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดย
ใช้เกมและแบบฝึก. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.

วาสนา ขาวหา. เทคโนโลยีทางการศึกษา. ชลบุรี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน, 2522.

วิชัย วงษ์ใหญ่. พัฒนาหลักสูตรและการสอน (มิติใหม่). พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม, 2525.

วิฑิตา บุญฤทธิ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนของ
นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ (IQ 50 - 70) ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการ กับวิธีสอนแบบใช้เกมประกอบ.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540.
อัดสำเนา.

✓ วิไล ทรงกิจเจริญผล. การทดลองใช้ชุดการสอนฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ระดับปฐมวัย. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.

- วิณาวรรณ ปิ่นวัฒนากุล. การทดลองใช้อุปกรณ์การสอนชุด “วิณา-1” ประกอบการสอน การเปล่งเสียงสระเดียวกับนักเรียนอนุบาลในระดับชั้นเด็กเล็ก. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.
- ศิริธร แสงสกุลโรจน์. การสร้างชุดการสอนใช้ห้องสมุดระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำหรับ โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2535. อัดสำเนา
- ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. พัฒนาการทางภาษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณกิจ, 2519.
- สามัญศึกษา, กรม. แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์, 2537.
- สุจริต เพียรชอบ. “การพัฒนาการสอนภาษาไทย,” เอกสารประกอบการสอนวิชา 414 630 การพัฒนาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- สุทธกร ประवालปัทม์. ผลของการใช้ชุดการสอนเรื่องจำนวนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540. อัดสำเนา.
- สุมิตรา เจมณวาสิน. การเปรียบเทียบลักษณะของการดูที่มีผลต่อความเข้าใจในการฟังของเด็กปัญญาอ่อน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530. อัดสำเนา.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. “การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย,” เอกสาร ประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2527.
- สมหญิง เจริญจิตรกรรม. เทคโนโลยีทางการศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและ วิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2525.
- อঞ্জรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2536.
- อัญชลี หมั่นสังข์. ผลของการใช้การเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถต่อการสะกดคำของเด็กปัญญาอ่อน ที่สามารถเรียนได้. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528. อัดสำเนา.

- Grambs and others. Modern Methods in Secondary Education. 3rd ed. U.S.A. Holt : Rinehart and Winston Inc., 1970.
- Helen, Bee. The Developing Child. 3 rd ed. New York : Harper and Row Publishers Inc., 1981.
- Lasater, Mary Weatherly. Effects of Self - Assessment and Self Modeling Videotape Feedback on Task Fluency of Students with Disabilities Receiving In - Home Training. EDD University of Houston. Texas, USA, 1993.
- McConkey, Roy. Video - Based Training Packages for Parent and Community Education. Zimcare Trust in Zimbabwe Cheshire Homes International, UNESCO and the Quyan CBR Project, 1993.
- Nelson, Katherine. "Individual Differences in Language Development and Implications For Development and Language," Psychological Abstracts. 11 : 27793 ; November, 1985.
- New Standard Encyclopedia. "Games," Chicago : Standard Education Co., 1969.
- Orcutt, Larry Emmet. "Child Management of Instructional Games : Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self-Concept of Disadvantaged Preschool Children," Dissertation Abstracts International. 1 : 147 - A ; July, 1972.
- Pinter, Donna D.K. "The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades," Dissertation Abstracts International. 2 : 710 - A ; August, 1977.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- ตารางแสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่าง ข้อทดสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบ
- ตารางแสดงการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมจากการทดลองภาคสนาม
- ตารางแสดงผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง
- ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา ก่อนและหลังการได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

ตาราง 9 แสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่าง
ข้อทดสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบ

ข้อทดสอบข้อที่	IOC	ข้อทดสอบข้อที่	IOC
1	1.00	16	1.00
2	1.00	17	1.00
3	1.00	18	1.00
4	1.00	19	1.00
5	1.00	20	0.67
6	1.00	21	1.00
7	1.00	22	1.00
8	0.67	23	0.67
9	0.67	24	0.67
10	1.00	25	1.00
11	1.00	26	1.00
12	1.00	27	1.00
13	1.00	28	1.00
14	1.00	29	0.67
15	0.67	30	1.00

ตาราง 10 แสดงการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม จากการทดลองภาคสนาม

คนที่	คะแนนหลังการทดลอง (30)	คะแนนแบบฝึกหัดฝึกทักษะ การพูดคำศัพท์ (150)
1	24	145
2	30	148
3	18	137
4	25	127
5	28	145
6	25	136
7	29	143
8	28	131
$\bar{X}$	25.88	139.00
S	3.83	7.46
ร้อยละเฉลี่ย	86.25 (E_2)	92.67 (E_1)

ตาราง 11 แสดงผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	11	24
2	22	30
3	6	18
4	17	25
5	16	28
6	10	25
7	16	29
8	15	28
$\bar{X}$	14.13	25.88
S	4.94	3.83

ตาราง 12 เปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา ก่อนและหลังการได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

คนที่	ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์		ผลต่างของ ผลสัมฤทธิ์ในการ ใช้คำศัพท์ (D = Y - X)	อันดับ	R ⁺	R ⁻
	ก่อนการทดลอง (X)	หลังการทดลอง (Y)				
1	11	24	13	6	6	-
2	22	30	8	1.5	1.5	-
3	6	18	12	3.5	3.5	-
4	17	25	8	1.5	1.5	-
5	16	28	12	3.5	3.5	-
6	10	25	15	8	8	-
7	16	29	13	6	6	-
8	15	28	13	6	6	-
				รวม	36	0*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบการสอนคำศัพท์ด้วยเกมและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิดต์ อภินัยนุรักษ์
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2. อาจารย์ณัฐกานต์ ต่อเจริญ
ศึกษานิเทศก์ 7 หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน
กระทรวงศึกษาธิการ
3. อาจารย์อำไพพิศ บุญนาค
อาจารย์ 1 ระดับ 4 ประจำชั้นอนุบาลพิเศษ โรงเรียนพินุลประชาสรรค์
กรุงเทพมหานคร

ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

แผนการสอนคำศัพท์ประกอบเกม

เกมฝึกทักษะการพูด

แบบฝึกหัด

คู่มือการใช้แบบทดสอบ

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์

คู่มือการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

ลักษณะทั่วไปของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

1. แผนการสอนคำศัพท์ประกอบเกม จำนวน 30 แผน
2. เกมฝึกทักษะการพูด จำนวน 30 เกม
3. สมุดภาพสำหรับเด็กติดภาพคำศัพท์ จำนวน 8 เล่ม
4. แบบฝึกหัดฝึกทักษะการพูดคำศัพท์ คำศัพท์ละ 5 ข้อ จำนวน 30 คำศัพท์

รวม 150 ข้อ

5. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ จำนวน 30 ข้อ

ความมุ่งหมายของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. เพื่อฝึกพูดและส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

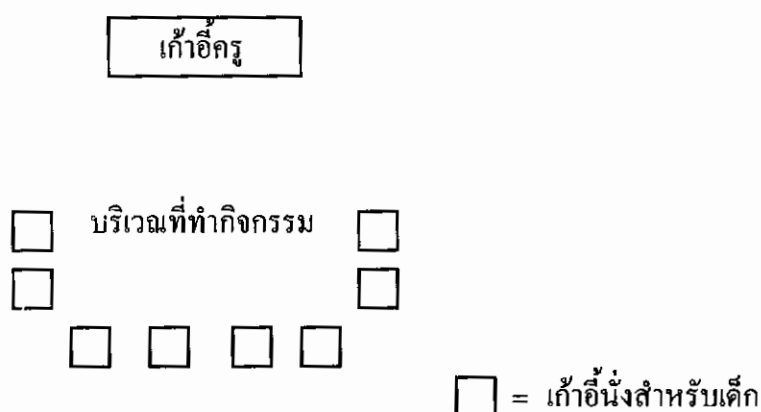
วิธีการใช้ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับครู

1. ศึกษาเนื้อหาการสอนโดยละเอียด
2. ศึกษากระบวนการต่าง ๆ ของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมให้เกิดความเข้าใจ
3. เตรียมสื่อการเรียนการสอนให้เรียบร้อย
4. จัดชั้นเรียนหรือสถานที่ให้เหมาะสมและสะดวกกับการเรียนการสอน
5. ให้เด็กทำแบบทดสอบก่อนการสอน (Pretest)
6. ดำเนินการสอนตามขั้นตอนที่กำหนดในแผนการสอนตามลำดับขั้นดังนี้ ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป และขั้นประเมินผล
7. สังเกตการร่วมกิจกรรมระหว่างการเรียนรู้การสอนและการปฏิบัติงานอย่างใกล้ชิด เพื่อให้ความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น
8. ให้เด็กทำแบบทดสอบหลังการสอน (Posttest) เมื่อเรียนครบทุกบทเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนการสอน

การเตรียมก่อนการสอน ควรปฏิบัติดังนี้

1. สื่อการเรียนการสอน เช่น สื่อที่ใช้สำหรับสอนและเล่นเกม วิทยุเทป เทปเพลง เครื่องเขียนสำหรับเด็ก เป็นต้น
2. การจัดชั้นเรียนนั่งเป็นรูปตัว U ดังนี้

กระดานดำ



หมายเหตุ ในบางกิจกรรมจัดนอกห้องเรียน คือ จัดบริเวณหน้าอาคารเรียน ซึ่งรูปแบบในการนั่งเรียนจะเหมือนกับในห้องเรียนและทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการสอนของแต่ละกิจกรรมการเรียนการสอน

3. แผนการสอนคำศัพท์ประกอบเกม จำนวน 30 แผน
 - แผนการสอนที่ 1 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ ตา เกมกับต้นสมองไว
 - แผนการสอนที่ 2 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ นู เกมหาถั่ว
 - แผนการสอนที่ 3 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ จมูก เกมอะไรเอ่ย
 - แผนการสอนที่ 4 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ ปาก เกมลูกเต๋าเสี่ยงโชค
 - แผนการสอนที่ 5 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ มือ เกมประกอบมือ
 - แผนการสอนที่ 6 หน่วยที่ 2 ชื่อนุคคล ชื่อเด็ก เกมปรบมือเรียกชื่อ
 - แผนการสอนที่ 7 หน่วยที่ 2 ชื่อนุคคล ชื่อครู เกมบอกชื่อครู
 - แผนการสอนที่ 8 หน่วยที่ 2 ชื่อนุคคล พ่อ เกมโป้งชื่อ
 - แผนการสอนที่ 9 หน่วยที่ 2 ชื่อนุคคล แม่ เกมไปไหนกับใคร
 - แผนการสอนที่ 10 หน่วยที่ 2 ชื่อนุคคล พี่ เกมเก้าอี้ของพี่

- แผนการสอนที่ 11 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ หมา เกมหุทิพย์
- แผนการสอนที่ 12 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ แมว เกมไล่จับหางแมว
- แผนการสอนที่ 13 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ นก เกมนกคุนทำ
- แผนการสอนที่ 14 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ ไก่ เกมเสียงทอง
- แผนการสอนที่ 15 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ ปลา เกมบอกใบ้ให้ทาย
- แผนการสอนที่ 16 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย เสื้อ เกมตากผ้า
- แผนการสอนที่ 17 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย กางเกง เกมตะกร้าวิเศษ
- แผนการสอนที่ 18 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย กระโปรง เกมปะติดปะต่อ
- แผนการสอนที่ 19 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย ถุงเท้า เกมจับคู่หาเพื่อน
- แผนการสอนที่ 20 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย รองเท้า เกมคู่แฝด
- แผนการสอนที่ 21 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน กระเป๋า เกมพรายกระซิบ
- แผนการสอนที่ 22 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน ดินสอ เกมซุบซิบ
- แผนการสอนที่ 23 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน ไม้บรรทัด เกมโดมิโน
- แผนการสอนที่ 24 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน ยางลบ เกมกำท่าย
- แผนการสอนที่ 25 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน สมุด เกมส่งลูกระเบิด
- แผนการสอนที่ 26 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้กล้วย เกมจ่ายตลาด
- แผนการสอนที่ 27 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ ส้ม เกมกลองกายสิทธิ์
- แผนการสอนที่ 28 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ แตงโม เกมรวมใจ
- แผนการสอนที่ 29 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ มะม่วง เกมดอกไม้วิเศษ
- แผนการสอนที่ 30 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ เงาะ เกมลมเอยลมพัด

4. การประเมินผล

1. แบบฝึกหัดฝึกทักษะทางการพูดคำศัพท์ คำศัพท์ละ 5 ข้อ จำนวน 30 คำศัพท์
รวม 150 ข้อ (150 คะแนน)
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ จำนวน 30 ข้อ (30 คะแนน)

แผนการสอนที่ 1 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ ตา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ตา ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อวัยวะ ตา

สื่อการเรียนการสอน

1. ตุ๊กตาจำลองรูปคน	8	คน
2. หุ่นจำลองรูปหมา	8	ตัว
3. หุ่นจำลองรูปหนู	8	ตัว
4. ลูกไม้รูปกรรณ	1	ใบ
5. รูปภาพตา	8	ภาพ
6. รูปภาพหู ภาพจมูก ภาพปาก ภาพมือ อย่างละ	1	ภาพ
7. กล้องใส่รูปภาพ	1	ใบ
8. แบบฝึกหัดเรื่อง ตา	5	ข้อ
9. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
10. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายเด็ก ให้เด็กสวัสดีครู ครูชูลูกไม้รูปกรรณ ตุ๊กตา หมา หนู ให้เด็กดู และถามเด็กว่า อยากดูของที่อยู่ในถุงนี้หรือไม่ ให้หูลูกไม้ขึ้น เมื่อเด็กหูลูกไม้ขึ้นพร้อมกันทุกคน ครูหยิบตุ๊กตาออกมาจากในถุง และถามเด็กว่านี่คืออะไร เด็กตอบว่าตุ๊กตา ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กฟังและให้เด็กพูดตามว่า ตุ๊กตา (หมาและหนู ทำวิธีเดียวกันกับตุ๊กตา)

ขั้นสอน

1. ครูหยิบตุ๊กตาจำลองรูปคนให้เด็กดู ครูชี้และพูดว่า นี่คือน้าของตุ๊กตา แล้วให้เด็กทุกคนพูดคำว่า ตา

2. ครูหยิบหมาจำลอง หูจำลอง (ทีละอย่าง) ครูชี้และพูดว่า นี่คือตาของหมา นี่คือตาของหนู แล้วให้เด็กทุกคนพูดว่า ตา

3. ครูถามเด็กว่า ตาของเด็กมีหรือไม่มี เมื่อเด็กตอบว่ามี ครูให้เด็กชี้ตาของตนเอง และครูชี้ตาของครูด้วย พร้อมกับพูดคำว่า ตา ครูชูรูปภาพตา พร้อมกับถามเด็กว่า นี่คือรูปภาพอะไร ให้เด็กตอบ ถ้าเด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูให้เด็กพูดคำว่า ตา ครูให้เด็กทุกคนชี้ตาของตนเอง พร้อมกับพูดคำว่า ตา

4. ครูให้เด็กออกมาชี้ตาของตุ๊กตา หมา หนู ทีละคน พร้อมกับพูดคำว่า ตา

5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมกับต้นสมอไผ่

5.1 ครูให้เด็กลูกเป็นรูปครึ่งวงกลม ครูสมมติตัวครูเป็นกัปตัน และให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่งของกัปตันพร้อมกันทุกคน คือ ชีตาของตนเอง พร้อมกับพูดคำว่า ตา และให้เด็กทุกคนชี้ตาของกัปตัน พร้อมกับพูดคำว่า ตา

5.2 ครูเรียกเด็กคนหนึ่งออกมาสมมติให้เป็นกัปตัน ออกมาบอกคำสั่งที่ด้านหน้าครูหยิบธงใส่อุปกรณ์ส่งให้กัปตัน กัปตันหยิบอุปกรณ์ในธงใส่อุปกรณ์ ได้แก่ ตุ๊กตา หมา และหนู หยิบขึ้นมา 1 อย่าง สมมติว่ากัปตันหยิบได้ตุ๊กตา และกัปตันหยิบตุ๊กตาตัวอื่น ๆ แจกให้เพื่อน ๆ คนละตัว กัปตันชี้ที่ตาของตุ๊กตาและบอกกับเพื่อน ๆ ว่านี่คือตา และให้เพื่อนพูดตาม กัปตันส่งให้เด็กทุกคนปฏิบัติพร้อมกัน คือ ชีตาของตุ๊กตา พร้อมกับพูดคำว่า ตา เด็กที่ปฏิบัติได้เร็วและถูกต้องครูกล่าวชมเชย กัปตันส่งให้เด็กปฏิบัติทีละกลุ่ม (เด็กชาย, เด็กหญิง) ชีตาของตุ๊กตา พร้อมกับพูดคำว่า ตา เด็กที่ปฏิบัติได้เร็วและถูกต้องครูกล่าวชมเชย กัปตันส่งให้เด็กจับคู่ 2 คน ให้ปฏิบัติทีละคู่ ชีตาของตุ๊กตาพร้อมกับพูดคำว่า ตา เด็กที่ปฏิบัติได้เร็วและถูกต้องครูกล่าวชมเชย กัปตันชี้ที่เด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นปฏิบัติทีละคน ชีตาของตุ๊กตา พร้อมกับพูดคำว่า ตา เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูกล่าวชมเชย

5.3 หมาและหนู ใช้วิธีเดียวกันกับข้อ 5.2 และครูดำเนินกิจกรรมการเล่น ให้เด็กเป็นกัปตันจนครบทุกคน

6. ครูนำรูปภาพตา ภาพหู ภาพปาก ภาพมือ ภาพจมูก ใส่รวมกันในกล่อง ครูให้เด็กหยิบรูปภาพตา พร้อมกับพูดคำว่า ตา ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพตา ให้เด็กพูดคำว่า ตา ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัดเรื่องตา จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ให้เด็กหยิบรูปภาพตา พร้อมกับพูดคำว่า ตา และทากาวรูปภาพตา 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 2 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ หู

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า หู ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อวัยวะ หู

สื่อการเรียนการสอน

1. ตุ๊กตาจำลองรูปคน	1	คน
2. หุ่นจำลองรูปกระต่าย	1	ตัว
3. ถังพลาสติกที่มีฝาปิด	1	ใบ
4. นกหวีด	1	อัน
5. โต้ะ	1	ตัว
6. รูปภาพหู	8	ภาพ
7. รูปภาพตา ภาพมือ ภาพจมูก ภาพปาก อย่างละ	1	ภาพ
7. กล่องใส่รูปภาพ	1	ใบ
8. แบบฝึกหัดเรื่อง หู	5	ข้อ
9. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
10. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

จึ้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง ตา ให้เด็กทุกคนชี้ตาของตนเองและพูดคำว่า ตา
2. ครูนำถังพลาสติกที่มีฝาปิดใส่ตุ๊กตาจำลองรูปคน และกระต่ายจำลองให้เด็กดู และถามเด็กว่าใครอยากดูของที่อยู่ในถังนี้หรือไม่ ให้เด็กชูมือขึ้น เมื่อเด็กชูมือขึ้นพร้อมกันทุกคน ครูหยิบตุ๊กตาและกระต่ายทีละอย่าง จากถังพลาสติก และถามเด็กว่านี่คืออะไร เด็กตอบถูก ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กฟังและให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ตุ๊กตา กระต่าย

ขั้นตอน

1. ครูหยิบตุ๊กตาจำลองรูปคน กระต่ายจำลอง ทีละอย่าง ให้เด็กดู ครูชี้และพูดว่า นี่ คือหูของตุ๊กตา นี่คือหูของกระต่าย แล้วให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า หู
2. ครูให้เด็กออกมาชี้หูของตุ๊กตา และชี้หูของกระต่าย พร้อมกับพูดคำว่า หู ปฏิบัติ ทีละคน
3. ครูถามเด็กว่า หูของเด็กมีหรือไม่ เมื่อเด็กตอบว่ามี ครูให้เด็ก ทุกคนชี้หูของตนเอง และครูชี้หูของครูด้วย พร้อมกับพูดคำว่า หู ครูชูรูปภาพหู พร้อมกับถามเด็กว่า นี่คือรูปภาพอะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ ครูให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า หู และให้เด็กชี้หูของ ตนเอง พร้อมกับพูดว่า หู
4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมหาหู
 - 4.1 ครูให้เด็กยืนเป็นรูปครึ่งวงกลม ครูนำรูปภาพหูไปติดไว้ที่กระดาน 1 ภาพ และครูนำรูปภาพหู ภาพตา ภาพจมูก ภาพปาก ภาพมือ วางคว่ำรูปภาพไว้บนโต๊ะด้านหน้า
 - 4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมหาหูให้เด็กดู ให้เด็กฟังสัญญาณครูเป่านกหวีด ให้เด็กออกมาเลือกหยิบรูปภาพหูที่คว่ำบนโต๊ะ หยิบให้ตรงกับรูปภาพหูที่ครูติดไว้บนกระดาน เด็กที่หยิบรูปภาพหูได้ถูกต้อง ให้ชูรูปภาพหูพร้อมกับพูดคำว่า หู และนำรูปภาพหูไปติดบนกระดานดำ
 - 4.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูเป่านกหวีด ให้เด็กทุกคนปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กที่ปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูกล่าวชมเชย และให้ไปนั่งคอยเป็นกำลังใจให้เพื่อน เด็กที่หยิบไม่ถูกต้อง ให้คว่ำรูปภาพไว้เหมือนเดิม และให้ปฏิบัติใหม่ให้ถูกต้องในรอบต่อไป และปฏิบัติให้ถูกต้องจนครบทุกคน
 - 4.4 ครูนำรูปภาพหู ภาพตา ภาพจมูก คว่ำไว้ในมือครู ให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคน ผู้หญิงทุกคน (ปฏิบัติทีละกลุ่ม) เลือกรูปภาพหู คนละ 1 ภาพ จากมือครู และคว่ำไว้ในมือเด็ก ฟังสัญญาณครูเป่านกหวีด ให้เด็กเปิดรูปภาพ เด็กที่ได้รูปภาพหู ให้ชูรูปภาพหู พร้อมกับพูดว่า หู และนำรูปภาพหู ไปติดบนกระดานดำ เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูกล่าวชมเชย ถ้าเด็กคนที่เปิดไม่ได้รูปภาพ หู ให้ปฏิบัติใหม่ในรอบต่อไป และปฏิบัติให้ถูกต้องจนครบทุกคน
 - 4.5 ครูนำรูปภาพหู ภาพตา อย่างละ 1 ภาพ ใส่ในกล่อง ให้เด็กปฏิบัติทีละคน หยิบรูปภาพหูจากในกล่อง เด็กที่หยิบรูปภาพหูถูกต้อง ให้ชูรูปภาพหู พร้อมกับพูดคำว่า หู และนำรูปภาพหูไปติดบนกระดานดำ เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูกล่าวชมเชย ถ้าเด็กหยิบไม่ถูกต้อง ให้ใส่รูปภาพ ในกล่องเหมือนเดิม และให้หยิบใหม่ ปฏิบัติให้ถูกต้องจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพหู ภาพตา ภาพปาก ภาพมือ ภาพจมูก ใส่รวมกันในกล่องและให้เด็ก
หยิบรูปภาพหู พร้อมกับพูดคำว่า หู ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพหู ให้เด็กพูดคำว่า หู ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัดเรื่อง หู จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ให้เด็กหยิบรูปภาพหู พร้อมกับพูดคำว่า หู และ
ทากาวรูปภาพหู 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 3 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ จมูก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า จมูก ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อวัยวะ จมูก

สื่อการเรียนการสอน

1. ดูกตาจำลองรูปคน	1	คน
2. หุ่นจำลองรูปแมว	1	ตัว
3. กล่องพลาสติก	1	ใบ
4. วิทย์	1	เครื่อง
5. เทปเพลง	1	ม้วน
6. ถุงผ้า	1	ใบ
7. รูปภาพจมูก	8	ภาพ
8. รูปภาพตา ภาพหู ภาพปาก ภาพมือ อย่างละ	1	ภาพ
9. กล่องใส่รูปภาพ	1	ใบ
10. สติกเกอร์	8	แผ่น
11. แบบฝึกหัดเรื่อง จมูก	5	ข้อ
12. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
13. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง ตา หู ให้เด็กทุกคน ชี้ตา และชี้หูของตนเอง และพูดว่า ตา หู ปฏิบัติทีละอย่าง
2. ครูบอกเด็กว่า วันนี้ครูมีอะไรมาให้เด็กดู ใครอยากดูต้องนั่งให้เรียบร้อย เมื่อเด็กนั่งเรียบร้อยแล้ว ครูหยิบกล่องพลาสติกที่ใส่ตุ๊กตาจำลองและแมวจำลองมาให้เด็กดู ครูเปิดกล่อง

พลาสติกหีบตุ๊กตาจำลองและแมวจำลองทีละอย่าง ถามเด็กว่านี่คืออะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กฟังและให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ตุ๊กตา แมว

ขั้นสอน

1. ครูหยิบตุ๊กตาจำลองรูปคน แมวจำลอง ทีละอย่าง ให้เด็กดู ครูชี้และพูดว่า นี่คือจุมกของตุ๊กตา นี่คือจุมกของแมว แล้วให้เด็กทุกคนพูดคำว่า จุมก

2. ครูให้เด็กออกมาชี้จุมกของตุ๊กตาและชี้จุมกของแมว พร้อมกับพูดคำว่า จุมก ปฏิบัติทีละคน

3. ครูถามเด็กว่า จุมกของเด็กมีหรือไม่ เมื่อเด็กตอบว่ามี ครูให้เด็กทุกคนชี้จุมกของตนเอง และครูชี้จุมกของครูด้วย พร้อมกับพูดคำว่า จุมก ครูชูรูปภาพจุมก พร้อมกับถามเด็กว่านี่คือรูปภาพอะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่าจุมก และให้เด็กทุกคนชี้ที่จุมกของตนเอง พร้อมกับพูดคำว่าจุมก

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมอะไรเอ่ย

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม ครูนำถุงผ้าใส่รูปภาพจุมก มาให้เด็กดู และถามเด็กว่าอยากรู้หรือเปล่าว่าอะไรอยู่ในถุงผ้านี้ ให้ชুমือขึ้น เมื่อเด็กทุกคนชুমือขึ้น ครูหยิบรูปภาพจุมก ออกมาจากถุงผ้า ครูพูดว่า จุมก ให้เด็กทุกคนชี้จุมกของตนเอง และพูดคำว่าจุมก และครูใส่รูปภาพจุมกใส่ถุงผ้าเหมือนเดิม

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมอะไรเอ่ย ให้เด็กดู เมื่อครูเปิดเพลงให้เด็กส่งถุงผ้าให้เพื่อนที่นั่งติดกับตนเองด้านซ้ายตามเข็มนาฬิกา (เด็กไม่ทราบครูบอก) ส่งต่อกันเป็นวงกลม ครูปิดเพลงเด็กหยุดส่งถุงผ้า และถุงผ้าอยู่กับใครให้เด็กคนนั้นยื่นขึ้น ครูถามว่าในถุงผ้ามีอะไรเอ่ย เด็กเปิดถุงผ้าหยิบรูปภาพจุมกออกมา และพูดว่า จุมก ให้เด็กทุกคนพูดตาม เด็กคนที่ยื่นตอบได้ถูกต้องครูให้สติ๊กเกอร์เป็นรางวัล

4.3 ครูส่งถุงผ้าให้เด็กที่จะเป็นคนส่งให้เพื่อนคนแรก ครูเปิดเพลง ให้เด็กเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 และปฏิบัติกิจกรรมจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพจุมก ภาพตา ภาพหู ภาพปาก ภาพมือ ใส่รวมกันในกล่อง และให้เด็กหยิบรูปภาพจุมก พร้อมกับพูดคำว่า จุมก ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพจุมก ให้เด็กพูดคำว่า จุมก ปฏิบัติทีละคน

2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่องจุมก จำนวน 5 ข้อ

3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ให้เด็กหยิบรูปภาพจุมก พร้อมกับพูดว่าจุมก และทากาวภาพจุมก 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 4 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ ปาก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ปาก ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อวัยวะ ปาก

สื่อการเรียนการสอน

1. ตุ๊กตาจำลองรูปคน	1	คน
2. หุ่นจำลองรูปไก่	1	ตัว
3. กล่องกระดาษที่มีฝาปิด	1	ใบ
4. ลูกเต๋าที่ทำจากกระดาษสี	2	ลูก
5. ตะกร้าติดรูปภาพปาก	2	ใบ
6. ตะกร้าติดรูปภาพหู ภาพจมูก อย่างละ	1	ใบ
7. นกหวีด	1	อัน
8. รูปภาพปาก	8	ภาพ
9. รูปภาพตา ภาพหู ภาพจมูก ภาพมือ อย่างละ	1	ภาพ
10. กล่องใส่รูปภาพ	1	ใบ
11. ขนมห	8	ถุง
12. แบบฝึกหัดเรื่อง ปาก	5	ข้อ
13. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
14. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง ตา หู จมูก ให้เด็กทุกคนชี้ตา ชี้นู ชี้นิ้ว ชี้นิ้วของตัวเอง ปฏิบัติทีละอย่าง และพูดคำว่า ตา หู จมูก

2. ครูนำกล่องกระดาษที่มีฝาปิดใส่ตุ๊กตาจำลองรูปคนและไม้จำลอง มาให้เด็กดู แล้วให้เด็กใช้มือคลำในกล่องกระดาษที่มีฝาปิด ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน ต่อจากนั้นครูถามเด็กว่า ในกล่องมีอะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กฟังและให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ตุ๊กตา ไม้

ขั้นสอน

1. ครูหยิบตุ๊กตาจำลองรูปคน ไม้จำลอง ทีละอย่าง ให้เด็กดู ครูชี้และพูดว่า นี่คือปาก ของตุ๊กตา นี่คือปากของไม้ และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ปาก

2. ครูให้เด็กออกมาชี้ปากของตุ๊กตา และชี้ปากของไม้ พร้อมกับพูดคำว่า ปาก ปฏิบัติ ทีละคน

3. ครูถามเด็กว่าปากของเด็กมีหรือไม่ เมื่อเด็กตอบว่ามี ครูให้เด็กทุกคนชี้ปากของ ตนเอง และครูชี้ปากของครูด้วย พร้อมกับพูดคำว่า ปาก ครูชูรูปภาพปาก พร้อมกับถามเด็กว่านี่คือ รูปภาพอะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ปาก และ ให้เด็กทุกคนชี้ที่ปากของตนเอง พร้อมกับพูดคำว่า ปาก

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมลูกเต๋าเสี่ยงโชค

4.1 ครูแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน และให้ยืนเป็น 2 แถว แถวตอนเรียง หนึ่ง ครูนำตะกร้าติดรูปภาพปาก จำนวน 2 ใบ มาวางไว้ด้านหน้าของทั้ง 2 แถว ห่างพอประมาณ และครูแจกลูกเต๋าสีให้เด็กคนแรกของทั้ง 2 แถว

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมลูกเต๋าสีเสี่ยงโชค ให้เด็กดูว่าเมื่อครูเป่า นกหวีด ให้เด็ก 2 คนแรกที่อยู่ด้านหน้าโยนลูกเต๋าสีลงตะกร้ารูปภาพปาก เมื่อเด็กโยนลูกเต๋าสีเข้า ตะกร้าให้หยิบตะกร้านั้นขึ้นพร้อมกับพูดคำว่า ปาก

4.3 ครูให้เด็กคู่แรกเตรียมพร้อม ครูเป่านกหวีดให้เด็กเริ่ม ปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็ก ปฏิบัติได้ถูกต้องครูให้ขนมเป็นรางวัล ถ้าเด็กปฏิบัติไม่ถูกต้อง ให้ปฏิบัติใหม่ให้ถูกต้องในรอบต่อไป ปฏิบัติจนครบทุกคน

4.4 ครูนำตะกร้าติดรูปภาพปาก รูปภาพหู รูปภาพจมูก อย่างละ 1 ใบ วางไว้ ด้านหน้าและให้เด็กเข้าแถวตอนเรียงหนึ่งแถวเดียว ครูให้เด็กปฏิบัติทีละคน ให้เลือกโยนลูกเต๋าสีลง ในตะกร้าที่ติดรูปภาพปาก เมื่อโยนลูกเต๋าสีเข้าตะกร้าที่ติดรูปภาพปาก ให้ชูตะกร้าขึ้นพร้อมกับพูด คำว่าปาก เด็กที่ปฏิบัติได้ถูกต้องครูให้ขนม 1 ลูกเป็นรางวัล ถ้าเด็กปฏิบัติไม่ถูกต้องให้ปฏิบัติใหม่ ในรอบต่อไป ปฏิบัติทีละคนให้ถูกต้องจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพตา ภาพหู ภาพจมูก ภาพปาก ภาพมือ ใส่รวมกันในกล่อง และให้ เด็กหยิบรูปภาพปากพร้อมกับพูดคำว่า ปาก ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพปาก ให้เด็กพูดคำว่า ปาก ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่องปาก จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพปาก พร้อมกับพูดคำว่า ปาก

และทากาวรูปภาพปาก 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 5 หน่วยที่ 1 ชื่อวัยวะ มือ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า มือ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อวัยวะ มือ

สื่อการเรียนการสอน

1. ตุ๊กตาจำลองรูปคน	1	คน
2. หุ่นจำลองรูปลิง	1	ตัว
3. ตะกร้าและผ้าคลุม	1	ชุด
4. ลูกเต๋าดิจิรูปภาพตา 2 ด้าน ภาพหู 2 ด้าน ภาพจมูก ภาพปาก อย่างละ 1 ด้าน	8	ลูก
5. รูปภาพมือที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน	8	ภาพ
6. รูปภาพจมูก ภาพปากที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วนอย่างละ 1	ภาพ	
7. ซองใส่รูปภาพ	8	ซอง
8. นกหวีด	1	อัน
9. รูปภาพมือ	8	ภาพ
10. รูปภาพตา ภาพหู ภาพจมูก ภาพปาก อย่างละ	1	ภาพ
11. กล่องใส่รูปภาพ	1	ใบ
12. แบบฝึกหัดเรื่อง มือ	5	ข้อ
13. สมุดสำหรับให้เด็กดิจิรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
14. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง ตา หู จมูก ปาก ครูนำลูกเต๋ามี 6 ด้าน ดิจิรูปภาพตา 2 ด้าน ภาพหู 2 ด้าน ภาพจมูก ภาพปาก อย่างละ 1 ด้าน มาให้เด็กดู ครูแจกลูกเต๋าลูกให้เด็กทุกคนคนละ 1 ลูก ให้เด็กทุกคนโยนลูกเต๋า และถ้าโยนแล้วด้านใดขึ้นมาให้เด็กพูดชื่อภาพนั้น

2. ครูนำตะกร้าใส่ตุ๊กตาจำลองรูปคนและลิงจำลองที่มีผ้าคลุมมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า อยากรู้ไหมว่าในตะกร้านี้มีอะไร ใครอยากรู้ต้องตั้งใจดูดี ๆ ครูหยิบตุ๊กตาและลิงจำลองออกมาจากตะกร้าทีละอย่าง และถามเด็กว่า นี่คืออะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามว่า ตุ๊กตา ลิง

ขั้นสอน

1. ครูหยิบตุ๊กตาจำลองรูปคน และลิงจำลอง ทีละอย่าง มาให้เด็กดู ครูชี้และพูดว่านี่คือมือของตุ๊กตา นี่คือมือของลิง แล้วให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า มือ

2. ครูให้เด็กออกมาชี้มือของตุ๊กตาและชี้มือของลิง พร้อมกับพูดคำว่า มือ ปฏิบัติทีละคน

3. ครูถามเด็กว่ามือของเด็กมีหรือไม่ เมื่อเด็กตอบว่ามี ครูให้เด็กทุกคนชี้มือของตนเอง และครูชี้มือของครูด้วย พร้อมกับพูดคำว่ามือ ครูชูรูปภาพมือ พร้อมกับถามเด็กว่านี่คือรูปภาพอะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูให้เด็กพูดตามครูว่า มือ และให้เด็กชี้มือของตนเอง พร้อมกับพูดคำว่ามือ

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมประกอบมือ

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมประกอบมือ ให้เด็กดูว่า ครูจะแจกซองให้เด็กคนละ 1 ซอง ให้เด็กฟังสัญญาณครูเป่านกหวีด จึงเริ่มหยิบรูปภาพมือที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วนจากซอง และประกอบให้เป็นรูปภาพมือ เพื่อประกอบได้แล้วให้พูดคำว่า มือ

4.3 ครูแจกซองที่ใส่รูปภาพมือให้เด็กทุกคนคนละ 1 ซอง ครูเป่านกหวีด ให้เด็กเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย และนำรูปภาพใส่ซองเหมือนเดิม

4.4 ครูให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคน ผู้หญิงทุกคน ปฏิบัติทีละกลุ่ม ฟังสัญญาณครูเป่านกหวีด ให้เด็กเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย นำรูปภาพใส่ซองเหมือนเดิม ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บซองรูปภาพจากเด็กทุกคน

4.5 ครูนำรูปภาพมุกที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ใส่รวมกับซองรูปภาพมือ จำนวน 2 ซอง ครูให้เด็กปฏิบัติครั้งละ 2 คน ครูแจกซองที่มีรูปภาพมือและรูปภาพมุกที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน แจกให้เด็ก 2 คนแรกที่จะปฏิบัติ ครูเป่านกหวีด ให้เด็กปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กปฏิบัติไม่ถูกต้อง ให้ปฏิบัติให้ถูกต้อง ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บซองใส่รูปภาพทั้ง 2 ซองคืน

2. ครูนำตะกร้าใส่ตุ๊กตาจำลองรูปคนและลิงจำลองที่มีผ้าคลุมมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า อยากรู้ไหมว่าในตะกร้านี้มีอะไร ใครอยากรู้ต้องตั้งใจดูดี ๆ ครูหยิบตุ๊กตาและลิงจำลองออกมาจากตะกร้าทีละอย่าง และถามเด็กว่า นี่คืออะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามว่า ตุ๊กตา ลิง

ขั้นตอน

1. ครูหยิบตุ๊กตาจำลองรูปคน และลิงจำลอง ทีละอย่าง มาให้เด็กดู ครูชี้และพูดว่านี่คือมือของตุ๊กตา นี่คือมือของลิง แล้วให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า มือ

2. ครูให้เด็กออกมาชี้มือของตุ๊กตาและชี้มือของลิง พร้อมกับพูดคำว่า มือ ปฏิบัติทีละคน

3. ครูถามเด็กว่ามือของเด็กมีหรือไม่ เมื่อเด็กตอบว่ามี ครูให้เด็กทุกคนชี้มือของตนเอง และครูชี้มือของครูด้วย พร้อมกับพูดคำว่ามือ ครูชูรูปภาพมือ พร้อมกับถามเด็กว่านี่คือรูปภาพอะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูให้เด็กพูดตามครูว่า มือ และให้เด็กชี้มือของตนเอง พร้อมกับพูดคำว่ามือ

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมประกอบมือ

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมประกอบมือ ให้เด็กดูว่า ครูจะแจกซองให้เด็กคนละ 1 ซอง ให้เด็กฟังสัญญาณครูเป่านกหวีด จึงเริ่มหยิบรูปภาพมือที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วนจากซอง และประกอบให้เป็นรูปภาพมือ เพื่อประกอบได้แล้วให้พูดคำว่า มือ

4.3 ครูแจกซองที่ใส่รูปภาพมือให้เด็กทุกคนคนละ 1 ซอง ครูเป่านกหวีด ให้เด็กเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย และนำรูปภาพใส่ซองเหมือนเดิม

4.4 ครูให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคน ผู้หญิงทุกคน ปฏิบัติทีละกลุ่ม ฟังสัญญาณครูเป่านกหวีด ให้เด็กเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย นำรูปภาพใส่ซองเหมือนเดิม ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บซองรูปภาพจากเด็กทุกคน

4.5 ครูนำรูปภาพมุกที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ใส่รวมกับซองรูปภาพมือ จำนวน 2 ซอง ครูให้เด็กปฏิบัติครั้งละ 2 คน ครูแจกซองที่มีรูปภาพมือและรูปภาพมุกที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน แจกให้เด็ก 2 คนแรกที่จะปฏิบัติ ครูเป่านกหวีด ให้เด็กปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กปฏิบัติไม่ถูกต้อง ให้ปฏิบัติให้ถูกต้อง ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บซองใส่รูปภาพทั้ง 2 ซองคืน

4.6 ครูนำรูปภาพปากที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ใส่รวมกับซองรูปภาพมือ 1 ซอง ครูให้เด็กปฏิบัติทีละคน ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นรับซอง 1 ซองจากครู ครูเป่านกหวีด ให้เด็กปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ให้เด็กปฏิบัติให้ถูกต้องจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพตา ภาพหู ภาพจมูก ภาพปาก ภาพมือ ใส่รวมกันในกล่อง และให้เด็กหยิบรูปภาพมือ พร้อมกับพูดคำว่า มือ ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพมือ ให้เด็กพูดคำว่า มือ ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัดเรื่อง มือ จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพมือ พร้อมกับพูดคำว่า มือ และทากาวรูปภาพมือ 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 6 หน่วยที่ 2 ชื่อบุคคล ชื่อเด็ก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดชื่อตนเองได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อบุคคล ชื่อเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. ดูกดาจำลองรูปคน	8	คน
2. รูปภาพเด็ก	8	ภาพ
3. รูปภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพครู ภาพพี่ อย่างละ	1	ภาพ
4. กระเป๋านาง	1	อัน
5. กล่องใส่รูปภาพ	1	ใบ
6. แบบฝึกหัดเรื่อง ชื่อเด็ก	5	ข้อ
7. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
8. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนชื่ออวัยวะ ตา หู จมูก ปาก มือ ครูแจกดูกดาจำลองให้เด็กทุกคน ครูให้เด็กทุกคนชื่ออวัยวะ ตา หู จมูก ปาก มือ ที่ดูกดาจำลอง พร้อมกับพูดชื่ออวัยวะนั้น ให้ปฏิบัติทีละอย่าง
2. ครูนำกล่องใส่รูปภาพมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า อยากดูของที่อยู่ในกล่องนี้หรือไม่ ให้หือมือขึ้น เมื่อเด็กทุกคนหือมือขึ้น ครูหยิบรูปภาพเด็ก ทีละภาพ ให้เด็กดู ถามเด็กว่ารูปภาพใคร เด็กตอบได้ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กฟังและให้เด็กพูดตามครูทีละภาพ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบรูปภาพเด็กทีละภาพ ให้เด็กดู ครูชี้ที่ตัวเด็กคนที่ครูถือรูปภาพ และพูดว่า ชื่อ (เด็ก) และให้เด็กทุกคนพูดตามครู ปฏิบัติจนครบทุกรูปภาพเด็ก
2. ครูหยิบรูปภาพเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชี้ตนเอง และพูดชื่อ (เด็ก) ตามครู ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

3. ครูแจกรูปภาพเด็กให้กับเด็กทุกคน คนละ 1 ภาพ

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมปรบมือเรียกชื่อ

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

4.2 ครูชูรูปภาพเด็ก ทีละคน ครูพูดชื่อเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นพูดตาม และออกมาหยิบบรรยากาศของตนเองจากครูไปติดที่กระเป๋านั่ง ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย

4.3 ครูปรบมือ 2 ครั้ง ครูพูดชื่อเด็กคนใดคนหนึ่ง ให้เด็กทุกคนปรบมือ 2 ครั้ง และพูดตามครู ปฏิบัติจนครบชื่อเด็กทุกคน เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย

4.4 ครูปรบมือ 2 ครั้ง พูดชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นยืนขึ้นปรบมือ 2 ครั้ง และพูดชื่อของตนเอง ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย

4.5 ครูปรบมือ 2 ครั้ง และครูหยิบบรรยากาศเด็กคนใด จากกระเป๋านั่ง ให้เด็กคนนั้นยืนขึ้นปรบมือ 2 ครั้ง และพูดชื่อตนเองและออกมาหยิบบรรยากาศตนเองไปติดที่กระเป๋านั่ง ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย

5. ครูนำรูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพพี่ ติดไว้ที่กระเป๋านั่ง ให้เด็กออกมาหยิบบรรยากาศของเด็ก พร้อมกับพูดชื่อเด็ก ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นพูดชื่อเด็ก ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ชื่อเด็ก จำนวน 5 ข้อ

3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบบรรยากาศของเด็ก พร้อมกับพูดชื่อเด็ก และทากาวรูปภาพเด็ก 1 ภาพ ติดลงในสมุด

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม

2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 7 หน่วยที่ 2 ชื่อนุคคล ชื่อครู

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดชื่อครูได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อนุคคล ชื่อครู

สื่อการเรียนการสอน

1. วงล้อแป้นหมุนรูปภาพครู ภาพเด็ก ภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพพี่	1	ชุด
2. เครื่องดนตรีประเภทเขย่า คือ ทับมารีน	1	ชิ้น
3. รูปภาพครู	8	ภาพ
4. รูปภาพเด็ก ภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพพี่ อย่างละ	1	ภาพ
4. กระเป๋านั่ง	1	อัน
5. กล่องใส่รูปภาพ	1	ใบ
6. แบบฝึกหัดเรื่อง ชื่อครู	5	ข้อ
7. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
8. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนชื่อเด็ก ให้เด็กพูดชื่อตนเอง ปฏิบัติทีละคน
2. ครูถามเด็กว่า ใครรู้อย่างไรว่าครูชื่ออะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย เด็กตอบไม่ได้

ครูพูดชื่อครูให้เด็กฟังและให้เด็กทุกคนพูดตาม

ขั้นสอน

1. ครูหยิบรูปภาพครูให้เด็กดู ครูชี้ที่ตัวครู และพูดชื่อครู และให้เด็กทุกคนชี้ที่ตัวครู และพูดชื่อครู
2. ครูชูรูปภาพครู และชี้ที่เด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชี้ที่รูปภาพครู และพูดชื่อครู ตามครู ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

3. ครูแจกรูปภาพครูให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูให้เด็กชูรูปภาพครู พร้อมกับพูดชื่อครู ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมบอกชื่อครู

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม และครูนำวงล้อเป็นหมูน รูปภาพครู รูปภาพเด็ก ภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพพี่ มาให้เด็กดู

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมบอกชื่อครู ให้เด็กดูว่า เมื่อครูเริ่มเขย่าทัมมาริน ให้เด็กเริ่มส่งวงล้อเป็นหมูให้เพื่อนด้านข้างไปรอบ ๆ ตามจังหวะ และเมื่อครูหยุดเขย่าทัมมาริน ให้เด็กหยุดส่ง และวงล้อเป็นหมูอยู่กับเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นหมุนวงล้อโดยเลื่อนช่องว่างของแผ่นกระดาษวงกลมด้านบน ให้ตรงกับรูปภาพครูที่ติดอยู่กับแผ่นกระดาษวงกลมด้านล่าง พร้อมกับพูดชื่อครู

4.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูส่งวงล้อเป็นหมูให้เด็กคนที่เริ่มคนแรก ครูเขย่าทัมมาริน และให้เด็กเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย และเริ่มปฏิบัติใหม่จนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพพี่ ติดไว้ที่กระเป๋าค้น ให้เด็กออกมาหยิบรูปภาพครู พร้อมกับพูดชื่อครู ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพครู ให้นักเรียนพูดชื่อครู ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
2. ให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ชื่อครู จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพครูพร้อมกับพูดชื่อครู และทากาวรูปภาพครู 1 ภาพ ติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 8 หน่วยที่ 2 ชื่อนุศล พ่อ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า พ่อ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อนุศล พ่อ

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพพ่อของเด็กแต่ละคน	8	ภาพ
2. รูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพแม่ ภาพพี่ อย่างละ	1	ภาพ
3. ถูมือด้านขวา	1	ข้าง
4. กระเป๋าน้ำ	1	อัน
5. แบบฝึกหัดเรื่อง พ่อ	5	ข้อ
6. สมุดสำหรับให้เด็กวาดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
7. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนชื่อเด็ก ชื่อครู ให้เด็กชี้ที่ตัวเด็ก พร้อมกับพูดชื่อเด็ก และชี้ที่ตัวครู พร้อมกับพูดชื่อครู ปฏิบัติทีละคน

2. ครูถามเด็กว่า คนเราทุกคนเกิดมาแม่เป็นผู้หญิง และมีใครอีกคนที่เป็นผู้ชาย เราเรียกท่านว่าอย่างไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูพูดให้เด็กฟังและให้เด็กทุกคนพูดตามว่า พ่อ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบรูปภาพพ่อให้เด็กดู และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า พ่อ
2. ครูชูรูปภาพพ่อของเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชี้ที่รูปภาพพ่อ และพูดว่า พ่อตามครู ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
3. ครูแจกรูปภาพพ่อของเด็กแต่ละคนให้เด็กทุกคน คนละ 1 ภาพ ให้เด็กชูรูปภาพพ่อของตนเอง พร้อมกับพูดว่าพ่อ ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมโป้งชื่อ

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปหน้ากระดาน ครูใส่ถุงมือมือขวา

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมโป้งชื่อ ให้เด็กดูว่า ถ้าครูพูดว่าโป้ง พร้อมกับชูนิ้วชี้และนิ้วกลางมือขวาไปยังเด็กคนใดให้เด็กชูรูปภาพพ่อของตนเอง พร้อมกับพูดคำว่า พ่อ

4.3 ครูแจกรูปภาพพ่อ ให้เด็กทุกคน ครูพูดว่าโป้ง และครูชูนิ้วชี้และนิ้วกลางมือขวา ไปยังเด็กและให้เด็กปฏิบัติตามข้อ 4.2 ปฏิบัติทีละคน จนครบทุกคน เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย

4.4 ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาด้านหน้าและทำหน้าที่แทนครู คือ ให้เด็กคนนั้นใส่ถุงมือ 1 ข้างด้านขวา พูดว่า โป้ง พร้อมกับชูนิ้วชี้และนิ้วกลางไปยังเพื่อน ๆ ทีละคน และถ้าชี้ที่เพื่อนเด็กคนใดให้คนนั้น ชูภาพพ่อพร้อมกับพูดว่า พ่อ ให้เด็กออกมาปฏิบัติด้านหน้า และใส่ถุงมือพูดว่า โป้ง ทีละคนจนครบทุกคน เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย

5. ครูนำรูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพพี่ ติดไว้ที่กระเป๋านั่ง ให้เด็กออกมาหยิบรูปภาพพ่อ พร้อมกับพูดคำว่าพ่อ ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพพ่อ ให้เด็กพูดคำว่า พ่อ ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง พ่อ จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพพ่อ พร้อมกับพูดว่า พ่อ และหาการรูปภาพพ่อ 1 ภาพ ติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 9 หน่วยที่ 2 ชื่อบุคคล แม่

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า แม่ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อบุคคล แม่

สื่อการเรียนการสอน

1. สร้อยคอร้อยจากห่วงพลาสติกและติดรูปแม่ของเด็กแต่ละคน	8	เส้น
2. สร้อยคอร้อยจากห่วงพลาสติกและติดรูปครูรูปเด็ก รูปพ่อ อย่างละ	1	เส้น
3. ที่แขวนสร้อยคอ	1	อัน
4. นกหวีด	1	อัน
5. รูปภาพแม่	8	ภาพ
6. รูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพพี่ อย่างละ	1	ภาพ
7. กระเป๋านาง	1	อัน
8. แบบฝึกหัดเรื่อง แม่	5	ข้อ
9. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
10. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนชื่อเด็ก ชื่อครู พ่อ ครูนำรูปภาพเด็ก รูปครู รูปพ่อ ให้เด็กดูทีละภาพ ให้เด็กพูดชื่อเด็ก ชื่อครู และพ่อ ปฏิบัติทีละคน
2. ครูถามเด็กว่า คนเราทุกคนเกิดมามีพ่อที่เป็นผู้ชาย และมีใครอีกคนที่เป็นผู้หญิง เราเรียกท่านว่าอย่างไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูพูดให้เด็กฟังและให้เด็กทุกคนพูดตามว่า แม่

ขั้นสอน

1. ครูหยิบรูปภาพแม่ให้เด็กดู และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า แม่
2. ครูชูรูปภาพแม่ของเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชี้ที่รูปภาพแม่ และพูดว่า แม่ตามครูปฏิบัติที่ละคนจนครบทุกคน
3. ครูแจกรูปภาพแม่ให้เด็กทุกคน คนละ 1 ภาพ ให้เด็กชูรูปภาพแม่ของตนเอง พร้อมกับพูดว่าแม่ ปฏิบัติที่ละคนจนครบทุกคน
4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมเธอไปไหนกับใคร
 - 4.1 ครูให้เด็กลำดับเป็นรูปครึ่งวงกลม ครูหยิบสร้อยคอรูปแม่ มาให้เด็กดู และถามเด็กว่ารูปอะไร เด็กตอบได้ครูชมเชย และครูนำสร้อยคอรูปแม่ของเด็กแต่ละคนแขวนไว้กับที่แขวนด้านหน้า จำนวน 8 เส้น
 - 4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมเธอไปไหนกับใคร ให้เด็กดูว่า เมื่อครูเป่านกหวีด ครูพูดว่าเธอไปไหนกับใคร ให้เด็กออกมาหยิบสร้อยคอรูปแม่จากที่แขวนคนละ 1 เส้น คล้องใส่คอและพูดว่า แม่
 - 4.3 ครูให้เด็กทุกคนฟังสัญญาณครูเป่านกหวีด ครูพูดว่าเธอไปไหนกับใคร ให้เด็กทุกคนออกมาปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย และให้เด็กถอดสร้อยคอรูปแม่ออกมาแขวนไว้ที่แขวนเหมือนเดิม
 - 4.4 ครูนำสร้อยคอรูปเด็ก รูปครู แขวนไว้ที่แขวนรวมกับสร้อยคอรูปแม่ ครูให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคน และผู้หญิงทุกคน (ปฏิบัติทีละกลุ่ม) ฟังสัญญาณครู ครูเป่านกหวีด ครูพูดว่าเธอไปไหนกับใคร ให้เด็กปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บสร้อยคอรูปต่าง ๆ ทั้งหมด
 - 4.5 ครูนำสร้อยคอรูปภาพแม่ รูปภาพพ่อ อย่างละ 1 เส้น แขวนไว้ที่แขวน ครูให้เด็กปฏิบัติทีละคน ครูเป่านกหวีด ครูพูดว่าชื่อเด็ก (ทีละคน) ไปไหนกับใคร และให้เด็กคนที่ครูเรียกชื่อออกมาปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย และให้เด็กคนนั้นถอดสร้อยคอรูปแม่ออกมาแขวนไว้ที่แขวนเหมือนเดิม ให้เด็กปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
5. ครูนำรูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพพี่ ติดไว้ที่กระเป๋านั่ง ให้เด็กออกมาหยิบรูปภาพแม่ พร้อมกับพูดคำว่าแม่ ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพแม่ ให้เด็กพูดคำว่า แม่ ให้ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง แม่ จำนวน 5 ข้อ

3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหิยรูปภาพแม่ พร้อมกับพูดว่า แม่ และ ทาการรูปภาพแม่ 1 ภาพ ติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 10 หน่วยที่ 2 ชื่อบุคคล พี่

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า พี่ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อบุคคล พี่

สื่อการเรียนการสอน

1. แก้วที่ตกแต่งด้วยรูปภาพพี่	8	ตัว
2. แก้วที่ตกแต่งด้วยรูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพแม่ อย่างละ	1	ตัว
3. วิทยุเทป	1	เครื่อง
4. เทปเพลง	1	ม้วน
5. รูปภาพพี่	8	ภาพ
6. รูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพแม่ อย่างละ	1	ภาพ
7. กล่องใส่รูปภาพ	1	ใบ
8. กระเป๋าหนังสือ	1	อัน
9. แบบฝึกหัดเรื่อง พี่	5	ข้อ
10. สมุดสำหรับให้เด็กวาดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
11. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

จ้มนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนชื่อเด็ก ชื่อครู พ่อ แม่ ครูนำกล่องใส่รูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพแม่ มาให้เด็กดู ครูหยิบรูปภาพในกล่องออกมาให้เด็กดูทีละภาพ และให้เด็กพูดชื่อภาพทีละภาพ ปฏิบัติทีละคน

2. ครูถามเด็กว่า คนที่อายุมากกว่าเรา ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย เราเรียกว่าอย่างไร เด็กตอบ ได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูพูดให้เด็กฟังและให้เด็กทุกคนพูดตามว่า พี่

ขั้นตอน

1. ครูหยิบรูปภาพพี่ให้เด็กดู และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า พี่
2. ครูชูรูปภาพพี่ และชี้ที่เด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชี้ที่รูปภาพพี่ และพูดว่า พี่ ตามครู ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

3. ครูแจกรูปภาพพี่ให้เด็กทุกคน คนละ 1 ภาพ ให้เด็กชูรูปภาพพี่ และพูดว่าพี่ ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมเก้าอี้ของพี่

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม และครูนำเก้าอี้ที่ตกแต่งด้วยรูปภาพพี่ 8 ตัว วางไว้ด้านหลังหน้าของเด็กทุกคนเป็นวงกลม และถามเด็กว่าเก้าอี้รูปใคร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กพูดตามครูว่า พี่

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมเก้าอี้ของพี่ให้เด็กดูว่า เมื่อครูเปิดเพลงจากวิทยุเทป ให้เด็กเดินรอบเก้าอี้เป็นวงกลมด้านนอกตามจังหวะเพลง ถ้าครูเปิดเพลง ให้เด็กหยุดเดิน และฟังคำสั่งจากครูว่า นั่งเก้าอี้ของพี่ ให้เด็กนั่งเก้าอี้ที่ติดรูปภาพพี่และพูดคำว่า พี่

4.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูเปิดเพลง ครูให้เด็กทุกคนเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บเก้าอี้ทุกตัว

4.4 ครูให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคน สวมหูฟังทุกคน (ปฏิบัติทีละกลุ่ม) ครูเปิดเพลง เด็กเริ่มปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บเก้าอี้ทุกตัว

4.5 ครูนำเก้าอี้ที่ตกแต่งด้วยรูปภาพพี่ 2 ตัว และเก้าอี้ที่ตกแต่งด้วยรูปภาพครู และรูปภาพเด็กอย่างละ 1 ตัว วางเป็นวงกลม ครูให้เด็กปฏิบัติครั้งละ 2 คน ครูให้เด็ก 2 คนแรกที่จะปฏิบัติก่อนยืนคนละด้านของวงกลมข้างเก้าอี้ด้านนอก ครูเปิดเพลง และให้เด็กปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บเก้าอี้ทุกตัว

4.6 ครูนำเก้าอี้รูปภาพพี่ ภาพพี่ ภาพแม่ อย่างละ 1 ตัววางเป็นวงกลม ครูให้เด็กปฏิบัติทีละคน ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาปฏิบัติ ครูเปิดเพลง และให้เด็กคนที่ครูเรียกชื่อปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพี่ ภาพแม่ ภาพพี่ ติดไว้ที่กระเป๋านั่ง ให้เด็กออกมาหยิบรูปภาพแม่ พร้อมกับพูดคำว่าแม่ ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพพี่ ให้เด็กพูดคำว่า พี่ ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง พี่ จำนวน 5 ข้อ

3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิรูปภาพพี่ พร้อมกับพูดว่า พี่ และ ทากาวรูปภาพพี่ 1 ภาพ ติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 11 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ หมา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า หมา ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อสัตว์ หมา

สื่อการเรียนการสอน

1. หุ่นจำลองรูปหมา	8	ตัว
2. หุ่นจำลองรูปแมว รูปนก อย่างละ	1	ตัว
3. วิดุมเทป	1	เครื่อง
4. เทปเสียงหมา	1	ม้วน
5. โต๊ะ	1	ตัว
6. วงล้อเป็นหุ่นติดรูปเด็ก ครู พ่อ แม่ พี่	1	ชุด
7. ลูกบอลพลาสติกลูกเล็ก	1	ลูก
8. รูปภาพหมา	8	ภาพ
9. รูปภาพแมว ภาพนก ภาพไก่ ภาพปลา อย่างละ	1	ภาพ
10. แบบฝึกหัด เรื่อง หมา	5	ข้อ
11. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
12. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง ชื่อบุคคล ได้แก่ ชื่อเด็ก ชื่อครู พ่อ แม่ พี่ ครูนำวงล้อเป็นหุ่นติดรูปภาพเด็ก ภาพครู ภาพพ่อ ภาพแม่ ภาพพี่ มาให้เด็กดู และครูหมุนวงล้อตรงกับรูปภาพใด ให้เด็กทุกคนพูดชื่อภาพนั้น ปฏิบัติจนครบทุกภาพ

2. ครูนำวิดุมเทปมาให้เด็กดู และบอกเด็กว่า ครูจะเปิดวิดุมเทปให้ฟัง ให้เด็กนั่งให้เรียบร้อย เมื่อเด็กนั่งเรียบร้อย ครูเปิดวิดุมเทปเสียงของหมาให้เด็กฟัง และถามเด็กว่า เสียงของอะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดและให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า หมา

ขั้นสอน

1. ครูหยิบหมาจำลอง ให้เด็กดู ครูชี้ที่หมาจำลองและพูดว่า หมา ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า หมา
2. ครูหยิบรูปภาพหมาให้เด็กดู ครูชูรูปภาพหมาและพูดว่า หมา ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า หมา
3. ครูแจกหมาจำลองให้เด็กทุกคนคนละ 1 ตัว ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูหมาจำลอง พร้อมกับพูดคำว่า หมา ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บหมาจำลองจากเด็กทุกคน
4. ครูแจกรูปภาพหมาให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูรูปภาพหมา พร้อมกับพูดคำว่า หมา ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บรูปภาพหมาจากเด็กทุกคน
5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมหุทิพย์
 - 5.1 ให้เด็กยืนเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง
 - 5.2 ครูวางหมาจำลองไว้บนโต๊ะด้านหน้า ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมหุทิพย์ ให้เด็กดูว่า เมื่อครูเปิดเทปเสียงหมาครูดมเด็กว่าเสียงอะไร ให้เด็กพูดว่าหมา และครูส่งลูกบอลพลาสติกให้เด็กปาหมาจำลองที่ครูวางไว้บนโต๊ะ
 - 5.3 ครูให้เด็กคนแรกยืนตรงตำแหน่งที่ครูกำหนด ครูเปิดวิทยุเทปเสียงหมา ให้เด็กปฏิบัติตามข้อ 5.2 เด็กพูดและปาหมาถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กพูดหรือปาไม่ถูก ให้ต่อท้ายแถวเพื่อน เพื่อปฏิบัติใหม่ให้ถูกต้อง ให้เด็กปฏิบัติทีละคนให้ถูกต้องจนครบทุกคน
 - 5.4 ครูวางหมาจำลอง แมวจำลอง นกจำลอง อย่างละ 1 ตัว ไว้บนโต๊ะ และให้เด็กปฏิบัติทีละคน เช่นเดียวกับข้อ 5.2
6. ครูนำรูปภาพหมา ภาพแมว ภาพไก่ ภาพนก ภาพปลา คว้าน้ำลง สลับที่รูปภาพไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพหมา พร้อมกับพูดคำว่า หมา ปฏิบัติทีละคน ถ้าเด็กหยิบภาพหมาไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพหมา และให้เด็กพูดคำว่า หมา ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง หมา จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพหมา พร้อมกับพูดคำว่า หมา และทากาวรูปภาพหมา 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 12 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ แมว

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า แมว ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อสัตว์ แมว

สื่อการเรียนการสอน

1. หมวกกระดาษติดรูปแมว	8	ใบ
2. หางแมวที่ทำด้วยกระดาษสีมีรูปแมวและ รูปหมาติดอยู่ที่ปลายหาง รูปละ	8	หาง
3. นกหวีด	1	อัน
4. หุ่นจำลองรูปแมว	8	ตัว
5. กระดาษขาว	1	ม้วน
6. รูปภาพแมว	8	ภาพ
7. รูปภาพหมา ภาพนก ภาพไก่ ภาพปลา อย่างละ	1	ภาพ
8. แบบฝึกหัด เรื่อง แมว	5	ข้อ
9. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
10. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง หมา ครูชูรูปภาพหมาให้เด็กทุกคน พูดคำว่า หมา
2. ครูถามเด็กว่า สัตว์อะไรเอ๋ย ร้องเหมียว เหมียว เด็กตอบถูกครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดและให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า แมว

ขั้นสอน

1. ครูหยิบแมวจำลองให้เด็กดู ครูชี้ที่แมวจำลองและพูดว่า แมว ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า แมว

2. ครูชูรูปภาพแมวให้เด็กดู ครูพูดว่า แมว ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า แมว
3. ครูแจกแมวจำลองให้เด็กทุกคนคนละ 1 ตัว ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูแมวจำลอง พร้อมกับพูดคำว่า แมว ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บแมวจำลองจากเด็กทุกคน
4. ครูแจกรูปภาพแมวให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูรูปภาพแมว พร้อมกับพูดคำว่า แมว ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บรูปภาพแมวจากเด็กทุกคน
5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมไล่จับหางแมว
 - 5.1 ครูแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน และครูแจกหมวกรูปแมว ให้เด็กทุกคนคนละ 1 ใบ ใส่ที่หัวของเด็กทุกคน
 - 5.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมไล่จับหางแมว ให้เด็กดูว่าเมื่อครูแจกหางแมวให้เด็กกลุ่ม 1 ให้เด็กติดหางแมวไว้ด้านหลัง โดยใช้กระดาษกาวติด และครูเป่านกหวีดให้เด็กกลุ่มที่ 2 ที่ไม่มีหางแมว เริ่มไล่จับหางแมวจากเพื่อนกลุ่มที่ 1 ที่มีหางแมว เด็กที่จับหางแมวได้ให้ชูหางแมวขึ้นและพูดว่า แมว
 - 5.3 ครูแจกหางแมวให้เด็กกลุ่มที่ 1 และให้เด็กติดหางแมวไว้ด้านหลังโดยใช้กระดาษกาวติด ครูเป่านกหวีด และให้นักเรียนกลุ่มที่ 2 เริ่มปฏิบัติตามข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน ครูเก็บหางแมว
 - 5.4 ครูแจกหางแมวให้เด็กกลุ่มที่ 2 และให้เด็กกลุ่มที่ 1 ปฏิบัติ เช่นเดียวกับข้อ 5.3 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคนและครูเก็บหางแมวจากเด็ก
 - 5.5 ครูให้เด็กปฏิบัติทีละคู่ 2 คน ครูแจกหางแมวและหางแมวให้เด็กคนที่ 1 และให้ติดหางแมวและหางหมาไว้ด้านหลังโดยใช้กระดาษกาว ครูเป่านกหวีด ให้เด็กคนที่ 2 เริ่มวิ่งไล่จับหางแมวจากคนที่ 1 เมื่อจับหางแมวได้ ให้ชูหางแมว และพูดว่า แมว เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย และครูเปลี่ยนให้เด็กคนที่ 2 ติดหางแมวและหางหมา และให้เด็กคนที่ 1 ไล่จับหางแมว เช่นเดียวกัน เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ให้เด็กปฏิบัติจนครบทุกคน และครูเก็บหมวกกระดาษรูปแมวและหางแมว หางหมา จากเด็ก
6. ครูนำรูปภาพหมา ภาพแมว ภาพไก่ ภาพนก ภาพปลา ค่ำหน้าล่าง สลับที่รูปภาพไปมา ให้เด็กหับรูปภาพแมว พร้อมกับพูดคำว่า แมว ปฏิบัติทีละคน ถ้าเด็กหับภาพแมวไม่ได้ ให้คอยหับใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพแมว และให้เด็กพูดคำว่า แมว ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง แมว จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิรูปภาพแมว พร้อมกับพูดคำว่า แมว และทาการรูปภาพแมว 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 13 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ นก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า นก ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อสัตว์ นก

สื่อการเรียนการสอน

1. ดังพลาสติกที่มีฝาปิด	1	ใบ
2. หุ่นจำลองรูปนก	8	ตัว
3. หุ่นจำลองรูปหมา แมว อย่างละ	1	ตัว
4. เครื่องดนตรีประเภทเขย่า คือ ลูกกระพรวน	1	อัน
5. รูปภาพนก	8	ภาพ
6. รูปภาพหมา ภาพแมว ภาพไก่ ภาพปลา อย่างละ	1	ภาพ
7. แบบฝึกหัด เรื่อง นก	5	ข้อ
8. สมุดสำหรับให้เด็กวาดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
9. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง หมา แมว ครูทำเสียงหมา และแมว ทีละอย่าง ครูถามเด็กว่าเสียงสัตว์อะไร ให้เด็กทุกคนตอบว่า หมา แมว
2. ครูถามเด็กว่า สัตว์อะไรเอ๋ย มีปีก บินได้ และร้องจ๊ับ จ๊ับ เด็กตอบได้ ครู ชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดและให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า นก

ขั้นสอน

1. ครูหยิบนกจำลองให้เด็กดู ครูชี้ที่นกจำลองและพูดว่า นก ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า นก
2. ครูหยิบรูปภาพนกให้เด็กดู ครูชูรูปภาพนกและพูดว่า นก ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า นก

3. ครูแจกนกจำลองให้เด็กทุกคนคนละ 1 ตัว ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้น ชูนกจำลอง พร้อมกับพูดคำว่า นก ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บนกจำลองจากเด็กทุกคน

4. ครูแจกรูปภาพนกให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้น ชูรูปภาพนก พร้อมกับพูดคำว่า นก ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บรูปภาพนกจากเด็กทุกคน

5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมนกดูนกทำ

5.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม

5.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมนกดูนกทำ ให้เด็กดูว่าครูจะถือถังพลาสติก ข้างในใส่นกจำลอง พร้อมเขย่าลูกกระพรวน เดินไปรอบ ๆ เด็ก และให้เด็กปรบมือเป็นจังหวะที่ครู เขย่าลูกกระพรวนด้วย และเมื่อครูหยุดเขย่าลูกกระพรวน ครูหยุดเดิน และวางถังพลาสติกไว้ด้านหลังของเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้น เปิดฝาดังพลาสติกและหยิบนกจำลองชูขึ้นพร้อมกับพูด

5.3 ครูเริ่มเขย่าลูกกระพรวน เดินไปรอบ ๆ เด็ก และให้เด็กปรบมือเป็นจังหวะ ครูหยุดเขย่าลูกกระพรวน และครูหยุดเดิน ครูวางถังพลาสติกไว้ที่ด้านหลังของเด็กที่หยุดอยู่ตรงนั้น และให้เด็กคนนั้นปฏิบัติตามข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน

5.4 ครูใส่หมาจำลอง และแมวจำลอง อย่างละ 1 ตัว ใส่เพิ่มในถังพลาสติก และครูเปลี่ยนให้เด็กออกมาเป็นคนถือถังพลาสติกเดินรอบ ๆ เพื่อน ครูเขย่าลูกกระพรวน และให้เด็กคนแรกที่ออกมาถือถังพลาสติกเริ่มเดินรอบ ๆ เพื่อน และให้เด็กปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ให้เด็กปฏิบัติเป็นคนวางถังพลาสติก และเป็นคนหยิบนกจำลองและพูดคำว่า นก ปฏิบัติจนครบทุกคน

6. ครูนำรูปภาพหมา ภาพแมว ภาพไก่ ภาพนก ภาพปลา คว้าน้ำลง สลับที่รูปภาพไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพนก พร้อมกับพูดคำว่า นก ปฏิบัติทีละคน ถ้าเด็กหยิบภาพนกไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพนก และให้เด็กพูดคำว่า นก ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง นก จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพนก พร้อมกับพูดคำว่า นก และทากาวรูปภาพนก 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 14 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ ไก่

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ไก่ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อสัตว์ ไก่

สื่อการเรียนการสอน

1. ที่คาดศีรษะรูปไก่	8	อัน
2. หุ่นจำลองรูปไก่	8	ตัว
3. หุ่นจำลองรูปหมา แมว นก อย่างละ	1	ตัว
4. โต๊ะ	1	ตัว
5. วิทยุเทป	1	เครื่อง
6. เทปเสียงไก่	1	ม้วน
7. รูปภาพไก่	8	ภาพ
8. รูปภาพหมา ภาพแมว ภาพนก ภาพปลา อย่างละ	1	ภาพ
9. แบบฝึกหัด เรื่อง ไก่	5	ข้อ
10. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
11. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง หมา แมว นก ครูหยิบหุ่นจำลองรูปหมา แมว นก ที่ละอย่าง มา ให้เด็กดู ครูถามเด็กว่าตัวอะไร ให้เด็กทุกคนพูดว่า หมา แมว นก
2. ครูนำวิทยุเทปมาให้เด็กดู ครูเปิดวิทยุเทปเสียงของไก่ให้เด็กฟัง และถามเด็กว่า เสียงของอะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ไก่

ขั้นสอน

1. ครูหยิบไม้จิ้มฟันให้เด็กดู ครูชี้ที่ไม้จิ้มฟันและพูดว่า ไม้ ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ไม้
2. ครูหยิบรูปภาพไม้ให้เด็กดู ครูชูรูปภาพไม้และพูดว่า ไม้ ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ไม้
3. ครูแจกไม้จิ้มฟันให้เด็กทุกคนคนละ 1 ตัว ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูไม้จิ้มฟัน พร้อมกับพูดคำว่า ไม้ ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บไม้จิ้มฟันจากเด็กทุกคน
4. ครูแจกรูปภาพไม้ให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูรูปภาพไม้ พร้อมกับพูดคำว่า ไม้ ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บรูปภาพไม้จากเด็กทุกคน
5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมเสียงทอง
 - 5.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นแถวหน้ากระดาน
 - 5.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมเสียงทอง ให้เด็กดูว่า ครูจะแจกที่คาดศีรษะรูปไม้ และให้เด็กทุกคนคาดศีรษะของตนเอง คนละ 1 อัน และครูวางไม้จิ้มฟันไว้บนโต๊ะอีกด้านหนึ่ง ห่างกันพอประมาณ และครูเปิดเพลงเทพเสียงไม้ ให้เด็กออกมาหยิบไม้จิ้มฟันพร้อมกับพูดว่า ไม้
 - 5.3 ครูแจกที่คาดศีรษะรูปไม้ ให้เด็กคาดศีรษะของตนเอง คนละ 1 อัน ครูเรียกชื่อเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นเตรียมพร้อม ครูเปิดเพลงเสียงไม้ และให้เด็กคนที่ครูเรียกชื่อออกมาหยิบไม้จิ้มฟัน พร้อมกับพูดว่า ไม้ เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ให้เด็กปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
 - 5.4 ครูให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคน และผู้หญิงทุกคน ปฏิบัติทีละกลุ่ม ปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน
 - 5.5 ครูวางไม้จิ้มฟัน หมาจิ้มฟัน แมวจิ้มฟัน นกจิ้มฟัน อย่างละ 1 ตัว ไว้บนโต๊ะ ครูเปิดเพลงเสียงไม้ และให้เด็กปฏิบัติทีละคน เช่นเดียวกับข้อ 5.2 ให้ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
6. ครูนำรูปภาพหมา ภาพแมว ภาพไม้ ภาพนก ภาพปลา คว้าน้ำลง สลับที่รูปภาพไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพไม้ พร้อมกับพูดคำว่า ไม้ ปฏิบัติทีละคน ถ้าเด็กหยิบภาพไม้ไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพไม้ และให้เด็กพูดคำว่า ไม้ ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ไม้ จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพไม้ พร้อมกับพูดคำว่า ไม้ และทากาวรูปภาพไม้ 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 15 หน่วยที่ 3 ชื่อสัตว์ ปลา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ปลา ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อสัตว์ ปลา

สื่อการเรียนการสอน

1. ปลาหางนกยูง	8	ตัว
2. ที่ซัชนปลา	8	อัน
3. นกหวีด	1	อัน
4. กาละมังพลาสติกขนาดใหญ่	1	ใบ
5. ลูกเต๋า ดิครูปภาพหมา แมว นก ไก่	8	ลูก
6. หุ่นจำลองรูปปลา	8	ตัว
7. รูปภาพปลา	8	ภาพ
8. รูปภาพหมา ภาพแมว ภาพนก ภาพปลา อย่างละ	1	ภาพ
9. แบบฝึกหัด เรื่อง ไก่	5	ข้อ
10. สมุดสำหรับให้เด็กดิครูปภาพ ขนาด 8" x 10"	8	เล่ม
11. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

จ้มนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง หมา แมว นก ไก่ ครูนำลูกเต๋ามี 6 ด้าน ดิครูปภาพหมา 2 ด้าน ภาพแมว 2 ด้าน ภาพนกและภาพไก่ อย่างละ 1 ด้าน มาให้เด็กดู ครูแจกลูกเต๋าให้เด็กทุกคน คนละ 1 ลูก ครูให้เด็กทุกคนโยนลูกเต๋า และถ้าด้านใดขึ้นมาให้เด็กพูดชื่อภาพนั้น
2. ครูทำมือประกบกัน และทำท่าปลาว่ายน้ำ และถามเด็กว่า ครูทำท่าสัตว์อะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ปลา และให้เด็กทุกคนทำมือเป็นปลาว่ายน้ำตามครู

ขั้นตอน

1. ครูหยิบปลาจำลองให้เด็กดู ครูชี้ที่ปลาจำลองและพูดว่า ปลา ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ปลา
2. ครูหยิบรูปภาพปลาให้เด็กดู ครูชูรูปภาพปลาและพูดว่า ปลา ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ปลา
3. ครูแจกปลาจำลองให้เด็กทุกคนคนละ 1 ตัว ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูปลาจำลอง พร้อมกับพูดคำว่า ปลา ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บปลาจำลองจากเด็กทุกคน
4. ครูแจกรูปภาพปลาให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูรูปภาพปลา พร้อมกับพูดคำว่า ปลา ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน และครูเก็บรูปภาพปลาจากเด็กทุกคน
5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมบอกใบ้ให้ทาย
 - 5.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม และครูนำกาละมังพลาสติกใบใหญ่ ใส่ น้ำ และ ใส่ ปลาหางนกยูง 8 ตัว วางไว้ตรงกลางวงกลมที่เด็กนั่ง ครูแจกที่ซ่อนปลา ให้เด็กคนละ 1 อัน
 - 5.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมบอกใบ้ให้ทาย ให้เด็กดูว่า เมื่อครูเป่านกหวีด ครูพูดว่าตัวอะไรอยู่ในกาละมัง ให้เด็กซ่อนปลาคนละ 1 ตัวชูขึ้น พร้อมกับพูดว่า ปลา และปล่อยปลาใส่กาละมังเหมือนเดิม
 - 5.3 ครูให้เด็กทุกคน ปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครู ชมเชย
 - 5.4 ครูให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคน และผู้หญิงทุกคน ปฏิบัติทีละกลุ่ม ให้เด็กปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย
 - 5.5 ครูให้เด็กปฏิบัติทีละคน ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
6. ครูนำรูปภาพหมา ภาพแมว ภาพไก่ ภาพนก ภาพปลา คำนวณน้ำลง สลับที่รูปภาพไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพปลา พร้อมกับพูดคำว่า ปลา ปฏิบัติทีละคน ถ้าเด็กหยิบภาพปลาไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพปลา และให้เด็กพูดคำว่า ปลา ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ปลา จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพปลา พร้อมกับพูดคำว่า ปลา และทากาวรูปภาพปลา 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 16 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย เสื้อ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า เสื้อ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย เสื้อ

สื่อการเรียนการสอน

1. เสื้อเด็ก	8	ตัว
2. กางเกงและกระโปรงเด็ก อย่างละ	1	ตัว
3. ราวตากผ้า	1	อัน
4. ตะกร้า	1	ใบ
5. กลอง	1	ใบ
6. หุ่นจำลองรูปหมา แมว นก ไก่ ปลา อย่างละ	1	ตัว
7. รูปภาพเสื้อ	8	ภาพ
8. รูปภาพกางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า อย่างละ	1	ภาพ
9. กล้องใสรูปภาพ	1	ใบ
10. แบบฝึกหัด เรื่อง เสื้อ	5	ข้อ
11. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
12. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง สัตว์ ครูนำหุ่นจำลองรูปหมา แมว นก ไก่ ปลา มาให้เด็กดู และให้เด็กทุกคนพูดชื่อสัตว์ต่าง ๆ ทีละตัว
2. ครูชี้ที่เสื้อที่ครูใส่ และถามเด็กว่า ที่ครูใส่อู่นี้เรียกว่าอะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า เสื้อ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบเสื้อเด็กขึ้นมา 1 ตัว ให้เด็กดู ครูพูดว่า เสื้อ ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า เสื้อ
2. ครูหยิบรูปภาพเสื้อให้เด็กดู ครูพูดว่า เสื้อ ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า เสื้อ
3. ครูแขวนเสื้อเด็ก และแขวนรูปภาพเสื้อโดยใช้ที่หนีบผ้า แขวนไว้ที่ราวตากผ้า ให้เด็กออกมาชี้เสื้อเด็กและรูปภาพเสื้อ ที่ละอย่าง พร้อมกับพูดว่าเสื้อ ปฏิบัติทีละคน
4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมตากผ้า
 - 4.1 ครูให้เด็กยืนเป็นแถวหน้ากระดาน ครูวางตะกร้าที่ใส่เสื้อเด็ก จำนวน 8 ตัว ไว้ด้านหน้าเด็ก และวางราวตากผ้าห่างออกไปจากเด็กประมาณ 2 เมตร
 - 4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมตากผ้า ให้เด็กดูว่า เมื่อครูตีกลอง 2 ครั้ง ให้เด็กเริ่มออกมาหยิบเสื้อในตะกร้าคนละ 1 ตัว เด็กที่หยิบเสื้อได้แล้วให้ชูเสื้อขึ้นพร้อมกับพูดว่าเสื้อ และรีบนำเสื้อไปตากไว้ที่ราวตากผ้า
 - 4.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูตีกลอง 2 ครั้ง ให้เด็กทุกคนเริ่มปฏิบัติ เช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย
 - 4.4 ครูให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคน และผู้หญิงทุกคน ปฏิบัติทีละกลุ่ม เตรียมพร้อมครูตีกลอง 2 ครั้ง ให้เด็กเริ่มปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย
 - 4.5 ครูนำกางเกง กระโปรง และเสื้อเด็ก อย่างละ 1 ตัว ใส่ในตะกร้า วางไว้ด้านหน้าเด็ก และให้เด็กเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง ปฏิบัติทีละคน ครูตีกลอง 2 ครั้ง ให้เด็กคนแรกเริ่มปฏิบัติ เช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน
5. ครูนำรูปภาพเสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า ใส่รวมกันในกล่อง ให้เด็กหยิบรูปภาพเสื้อ พร้อมกับพูดคำว่า เสื้อ ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพเสื้อ และให้เด็กพูดคำว่า เสื้อ ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง เสื้อ จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพเสื้อ พร้อมกับพูดคำว่า เสื้อ และหาการรูปภาพเสื้อ 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 17 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย กางเกง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า กางเกง ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย กางเกง

สื่อการเรียนการสอน

1. กางเกงเด็ก	8	ตัว
2. เสื้อและกระโปรงเด็ก อย่างละ	1	ตัว
3. ถุงเท้า	1	คู่
4. ตะกร้าพลาสติก	3	ใบ
5. นกหวีด	1	อัน
6. ราวตากผ้า	1	อัน
7. รูปภาพกางเกง	8	ภาพ
8. รูปภาพเสื้อ กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า อย่างละ	1	ภาพ
9. กล่องใส่รูปภาพ	1	ใบ
10. แบบฝึกหัด เรื่อง กางเกง	5	ข้อ
11. สมุดสำหรับให้เด็กวาดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
12. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง เสื้อ ครูนำเสื้อเด็กมาให้เด็กดู ให้เด็กทุกคนพูดคำว่า เสื้อ
2. ครูนำตะกร้าพลาสติก ใส่กางเกง 1 ตัว และมีผ้าคลุมปิดไว้ด้านบนมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า ใครอยากดูของที่อยูข้างใน ให้ยกมือขึ้น เมื่อเด็กทุกคนยกมือ ครูเปิดผ้าคลุมออกและหยิบกางเกงออกมาให้เด็กดู พร้อมกับพูดว่า กางเกง ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า กางเกง

ขั้นตอน

1. ครูหยิบกางเกงเด็กขึ้นมา 1 ตัว ให้เด็กดู ครูพูดว่า กางเกง ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า กางเกง
2. ครูหยิบรูปภาพกางเกงให้เด็กดู ครูชูรูปภาพกางเกง และพูดว่า กางเกง ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า กางเกง
3. ครูแขวนกางเกง และแขวนรูปภาพกางเกงโดยใช้ที่หนีบผ้า แขวนไว้ที่ราวตากผ้า ให้เด็กออกมาปฏิบัติทีละคน ชี้กางเกงเด็ก และรูปภาพกางเกงทีละอย่าง พร้อมกับพูดว่ากางเกง ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นตะกร้าวิเศษ
 - 4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม ครูนำตะกร้า 3 ใบ คือ ใบที่ 1 ใส่กางเกง 8 ตัว ใบที่ 2 ใส่เสื้อและกระโปรงเด็ก ใบที่ 3 ใส่ถุงเท้า วางไว้ตรงกลางวงกลม ที่มีผ้าคลุมปิดด้านบนของตะกร้าทั้ง 3 ใบ
 - 4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมตะกร้าวิเศษ ให้เด็กดูว่าเมื่อครูเป่านกหวีด ให้เด็กออกมาเลือกหาและหยิบกางเกงคนละ 1 ตัว เด็กที่หากางเกงเจอให้ชูกางเกงขึ้นพร้อมกับพูดว่า กางเกง
 - 4.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูเป่านกหวีดให้เด็กทุกคนเริ่มปฏิบัติ ตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย
 - 4.4 ครูให้เด็กที่เป็นผู้ชายทุกคนและผู้หญิงทุกคน ปฏิบัติทีละกลุ่ม เตรียมพร้อม ครูเป่านกหวีด ให้เด็กเริ่มปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย
 - 4.5 ครูนำตะกร้า 3 ใบ วางไว้ตรงกลางวงกลม ใบที่ 1 ใส่เสื้อและกระโปรง ใบที่ 2 ใส่ถุงเท้า และใบที่ 3 ใส่กางเกง มีผ้าคลุมปิดตะกร้าทั้ง 3 ใบ ให้เด็กปฏิบัติทีละคน ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นเตรียมพร้อม ครูเป่านกหวีด ให้เด็กเริ่มปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน
5. ครูนำรูปภาพเสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า ใส่รวมกันในกล่อง ให้เด็กหยิบรูปภาพกางเกง พร้อมกับพูดคำว่า กางเกง ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพกางเกง และให้เด็กพูดคำว่า กางเกง ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง กางเกง จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพกางเกง พร้อมกับพูดคำว่า กางเกงและทากาวรูปภาพกางเกง 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 18 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย กระโปรง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า กระโปรง ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย กระโปรง

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพกระโปรง ที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน	8	ภาพ
2. รูปภาพเสื้อ กางเกง ที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน อย่างละ 1		ภาพ
3. กระโปรงเด็ก	1	ตัว
4. รูปภาพกระโปรง	8	ภาพ
5. รูปภาพเสื้อ กางเกง ถุงเท้า รองเท้า อย่างละ	1	ภาพ
6. กล้องใสรูปภาพ	1	ใบ
7. ราวตากผ้า	1	อัน
8. แบบฝึกหัด เรื่อง กระโปรง	5	ข้อ
9. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
10. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง เสื้อ กางเกง ครูเรียกให้เด็กชายออกมาด้านหน้า 1 คน ครูชี้ที่เสื้อ และกางเกงของเด็กชายทีละอย่าง ครูให้เด็กทุกคนพูดชื่อที่ครูชี้คือ เสื้อ กางเกง

2. ครูเรียกให้เด็กหญิงออกมาด้านหน้า ครูชี้ที่กระโปรงของเด็กหญิง และถามเด็กว่า นี่เรียกว่าอะไร เด็กตอบถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามว่า กระโปรง

ขั้นสอน

1. ครูหยิบกระโปรงเด็กขึ้นมา 1 ตัว ให้เด็กดู ครูพูดว่า กระโปรง ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า กระโปรง

2. ครูหยิบรูปภาพกระโปรงให้เด็กดู ครูชูรูปภาพกระโปรง และพูดว่า กระโปรง ให้เด็ก ทุกคนพูดตามครูว่า กระโปรง

3. ครูแขวนกระโปรงเด็ก และแขวนรูปภาพกระโปรงโดยใช้ที่หนีบผ้า แขวนไว้ที่ราวตากผ้า ให้เด็กออกมาชี้กระโปรงเด็กและรูปภาพกระโปรงทีละอย่าง พร้อมกับพูดว่ากระโปรง ปฏิบัติทีละคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมปะติดปะต่อ

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม ครูนำรูปภาพกระโปรงที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน จำนวน 8 ภาพ วางปนกันบนโต๊ะกลางวงกลม

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมปะติดปะต่อ ให้เด็กดูว่า เมื่อครูปรบมือ 2 ครั้ง ให้เด็กเริ่มประกอบส่วนของกระโปรงที่มี 2 ส่วน นำมาต่อกันให้ได้เป็นรูปกระโปรง เมื่อต่อกันเป็นรูปกระโปรงแล้ว ให้เด็กชูขึ้นพร้อมกับพูดคำว่า กระโปรง

4.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูปรบมือ 2 ครั้ง ให้เด็กทุกคนเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย

4.4 ครูนำรูปภาพกระโปรงที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน จำนวน 2 ภาพ และรูปภาพเสื้อ และกางเกงที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน อย่างละ 1 ภาพ วางปนกันไว้บนโต๊ะ ครูให้เด็กปฏิบัติครั้งละ 2 คน ให้เด็ก 2 คนแรกเตรียมพร้อม ครูปรบมือ 2 ครั้ง ให้เด็กเริ่มปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน

4.5 ครูนำรูปภาพกระโปรงและกางเกงที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน อย่างละ 1 ภาพ วางปนกันไว้บนโต๊ะ ให้เด็กปฏิบัติทีละคน ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นเตรียมพร้อม ครูปรบมือ 2 ครั้ง ให้เด็กคนนั้นเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพเสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า ใส่รวมกันในกล่อง ให้เด็กหยิบรูปภาพกระโปรง พร้อมกับพูดคำว่า กระโปรง ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพกระโปรง และให้เด็กพูดคำว่า กระโปรง ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง กระโปรง จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพกระโปรง พร้อมกับพูดคำว่า กระโปรงและทากาวรูปภาพกระโปรง 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 19 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย ถุงเท้า

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ถุงเท้า ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย ถุงเท้า

สื่อการเรียนการสอน

1. ถุงเท้าสีต่าง ๆ คือ สีแดง สีเขียว สีเหลืองสีน้ำเงิน สีดำ สีขาว สีชมพู สีน้ำตาล สีละ	1	คู่
2. ตะกร้า	1	ใบ
3. วิทยุเทป	1	เครื่อง
4. เทปเพลง	1	ม้วน
5. รูปภาพถุงเท้า	8	ภาพ
6. รูปภาพเสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า อย่างละ	1	ภาพ
7. ราวตากผ้า	1	อัน
8. กล้องใสรูปภาพ	1	ใบ
9. แบบฝึกหัด เรื่อง ถุงเท้า	5	ข้อ
10. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
11. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง เสื้อ กางเกง กระโปรง ครูชูรูปภาพเสื้อ กางเกง กระโปรง ให้เด็กดูทีละภาพ ให้เด็กทุกคนพูดชื่อภาพแต่ละภาพ
2. ครูชี้ถุงเท้าของเด็ก และถามเด็กว่า ที่เด็กใส่อยู่นี้เรียกว่าอะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กพูดตามครูว่า ถุงเท้า

ขั้นตอน

1. ครูหยิบถุงเท้าขึ้นมา 1 คู่ ให้เด็กดู ครูพูดว่า ถุงเท้า ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ถุงเท้า
2. ครูชูรูปภาพถุงเท้าให้เด็กดู ครูชูรูปภาพถุงเท้า และครูพูดว่า ถุงเท้า ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ถุงเท้า
3. ครูแขวนถุงเท้าและแขวนรูปภาพถุงเท้าโดยใช้ที่หนีบผ้าหนีบไว้ที่ราวตากผ้า ให้เด็กออกมาชี้ถุงเท้าเด็กและชี้รูปภาพถุงเท้าทีละอย่าง พร้อมกับพูดว่าถุงเท้า ปฏิบัติทีละคน
4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมจับคู่หาเพื่อน
 - 4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม
 - 4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่หาเพื่อน ครูนำตะกร้าที่ใส่ถุงเท้า 8 สี สีละ 1 คู่ มาให้เด็กดู เมื่อครูเปิดเทปเพลง ให้เด็กเริ่มส่งตะกร้าที่ใส่ถุงเท้า ให้กับเพื่อนด้านข้างตามเข็มนาฬิกา และเมื่อครูปิดเพลงให้เด็กหยุดส่งตะกร้า และตะกร้าอยู่กับเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นหยิบถุงเท้าขึ้นมา 1 คู่ สีอะไรก็ได้ชูขึ้นพร้อมกับพูดว่าถุงเท้า
 - 4.3 ครูส่งตะกร้าให้กับเด็กคนแรกที่จะเริ่มส่ง ครูเปิดเทปเพลง ให้เด็กเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน
 - 4.4 ครูแจกถุงเท้าให้เด็กคนละ 1 ข้าง และครูใส่ถุงเท้าอีกข้างหนึ่งของเด็กแต่ละคนไว้ในตะกร้า ครูเปิดเพลง และครูส่งตะกร้าให้เด็กคนแรกเริ่มส่งตะกร้าให้เพื่อนด้านข้างเป็นวงกลม ครูปิดเพลงและให้เด็กหยุดส่งตะกร้า และตะกร้าอยู่กับเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นเลือกหยิบถุงเท้าอีก 1 ข้างที่มีสีเดียวกับถุงเท้าที่ตนเองมีอยู่แล้ว 1 ข้าง ให้เด็กชูถุงเท้าขึ้นและพูดว่า ถุงเท้า เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย และให้เด็กที่หาถุงเท้าสีของตนเองได้แล้ว ให้ออกมานั่งด้านนอกวงกลมเป็นกำลังใจให้เพื่อน ปฏิบัติจนครบทุกคน
5. ครูนำรูปภาพเสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า ใส่รวมกันในกล่อง ให้เด็กหยิบรูปภาพถุงเท้า พร้อมกับพูดคำว่า ถุงเท้า ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพถุงเท้า และให้เด็กพูดคำว่า ถุงเท้า ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ถุงเท้า จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพถุงเท้า พร้อมกับพูดคำว่า ถุงเท้า และทากาวรูปภาพถุงเท้า 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 20 หน่วยที่ 4 ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย รองเท้า

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า รองเท้า ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อเครื่องใช้ในการแต่งกาย รองเท้า

สื่อการเรียนการสอน

1. รองเท้าของเด็กแต่ละคน คนละ	1	คู่
2. นกหวีด	1	อัน
3. สถานที่บริเวณหน้าอาคารเรียน		
4. รูปภาพรองเท้า	8	ภาพ
5. รูปภาพเสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า อย่างละ	1	ภาพ
6. กล้องใส่วideo	1	ใบ
7. แบบฝึกหัด เรื่อง ถุงเท้า	5	ข้อ
8. สมุดสำหรับให้เด็กวาดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
9. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง เครื่องใช้ในการแต่งกาย ครูถามเด็กว่า เด็กได้เรียนเครื่องใช้ในการแต่งกายไปแล้ว มีอะไรบ้าง ให้เด็กทุกคนพูดทีละอย่างว่า เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า พร้อมกับชี้เครื่องใช้ในการแต่งกาย ที่ตัวเด็กทีละอย่าง

2. ครูบอกเด็กว่า ครูจะพาเด็กไปหน้าอาคารเรียน และก่อนเด็กจะไปหน้าอาคารเรียน เด็กต้องไปใส่อะไรก่อนจึงจะไปได้ เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า รองเท้า และครูนำเด็กไปใส่รองเท้าและเข้าแถวเดินไปที่บริเวณหน้าอาคารเรียน

ขั้นสอน

1. ครูให้เด็กนั่งลงเป็นรูปครึ่งวงกลม บริเวณหน้าอาคารเรียน ครูชี้รองเท้าครู และครูพูดว่า รองเท้า ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า รองเท้า

2. ครูชี้ที่รองเท้าเด็ก และให้เด็กทุกคนชี้ที่รองเท้าของตนเอง พร้อมกับพูดตามครูว่า รองเท้า

3. ครูชูรูปภาพรองเท้า และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า รองเท้า

4. ครูให้เด็กออกมาชี้รองเท้าของตนเองและชูรูปภาพรองเท้าที่ละอย่าง พร้อมกับพูดว่า รองเท้า ปฏิบัติทีละคน

5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมคู่แฝด

5.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม และให้เด็กทุกคนถอดรองเท้า และนำมาวางไว้รวมกันไว้ตรงกลางวงกลม

5.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมคู่แฝด ให้เด็กดูว่า เมื่อครูเป่านกหวีดให้เด็ก ออกมาหยิบรองเท้าของตนเอง และใส่ให้เรียบร้อย พร้อมกับพูดคำว่า รองเท้า

5.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูเป่านกหวีดให้เด็กทุกคนเริ่มปฏิบัติตามข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน ครูให้เด็กถอดรองเท้าวางไว้เหมือนเดิม

5.4 ครูให้เด็กปฏิบัติทีละคน ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาปฏิบัติตามข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน และครูนำเด็กเข้าแถวเดินกลับเข้าห้องเรียน

6. ครูนำรูปภาพเสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า ใส่รวมกันในกล่อง ให้เด็กหยิบรูปภาพรองเท้าพร้อมกับพูดว่า รองเท้า ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพรองเท้า และให้เด็กพูดคำว่า รองเท้า ปฏิบัติทีละคน

2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง รองเท้า จำนวน 5 ข้อ

3. ครูแจกสมุดให้เด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพรองเท้า พร้อมกับพูดคำว่า รองเท้า และทากาวรูปภาพรองเท้า 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม

2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 21 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน กระเป๋

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า กระเป๋ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่ออุปกรณ์การเรียน กระเป๋

สื่อการเรียนการสอน

1. กระเป๋เด็ก	2	ใบ
2. ดินสอ	2	แท่ง
3. ไม้บรรทัด	2	อัน
4. ตะกร้า	2	ใบ
5. รูปภาพกระเป๋	8	ภาพ
6. รูปภาพดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด อย่างละ	1	ภาพ
7. กระเป๋หนัง	1	อัน
8. นกหวีด	1	อัน
9. แบบฝึกหัด เรื่อง กระเป๋	5	ข้อ
10. สมุดสำหรับให้เด็กวาดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
11. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง เครื่องใช้ในการแต่งกาย ครูให้เด็กทุกคนชี้และพูดเครื่องแต่งกายของตนเอง ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า
2. ครูถามเด็กว่า เวลาเด็กมาโรงเรียนเด็กถืออะไรมาด้วย เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย เด็กตอบไม่ได้ครูพูดให้เด็กพูดตามครูว่า กระเป๋

ขั้นสอน

1. ครูหยิบกระเป๋เด็กให้เด็กดู ครูพูดว่า กระเป๋ และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า กระเป๋

2. ครูชูรูปภาพกระเป๋ ให้เด็กดู ครูพูดว่า กระเป๋า ให้เด็กทุกคนพูดตามคำว่า กระเป๋า
3. ครูชี้ที่เด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาชี้กระเป๋า และรูปภาพกระเป๋า พร้อมกับพูดว่า กระเป๋า ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมพรายกระซิบ

4.1 ครูแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน และให้ทั้ง 2 กลุ่ม เข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง และครูทำตะกร้าที่ใส่กระเป๋าเด็ก ดินสอ ไม้บรรทัด วางไว้ด้านหน้าเด็กคนที่ 1 แถวละ 1 ใบ

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมพรายกระซิบ ให้เด็กดูว่า เมื่อครูพูดกระซิบคำว่า กระเป๋า ให้เด็กคนที่ 4 ของทั้ง 2 กลุ่มฟัง และให้เด็กคนที่ 4 ของแต่ละกลุ่ม ฟังสัญญาณครูเป่านกหวีด ให้เด็กคนที่ 4 เริ่มกระซิบคำว่ากระเป๋า ให้เด็กคนที่ 3 ฟัง เด็กคนที่ 3 กระซิบต่อไปให้คนที่ 2 ฟัง คนที่ 2 กระซิบให้คนที่ 1 ฟัง และเด็กคนที่ 1 ของแต่ละกลุ่มเมื่อได้ฟังแล้ว ให้รีบออกมาหยิบสิ่งของที่ได้อ่านมา คือ กระเป๋า หยิบจากในตะกร้า ชูกระเป๋าขึ้นพร้อมกับพูดว่า กระเป๋า

4.3 ครูให้เด็กทั้งสองกลุ่มเตรียมพร้อม ครูกระซิบคำว่ากระเป๋า ให้เด็กคนที่ 4 ของแต่ละกลุ่มฟัง ครูเป่านกหวีด ให้เด็กเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย และให้เด็กทั้ง 2 กลุ่มเลื่อนตำแหน่งดังนี้ คนที่ 1 เลื่อนมาอยู่หลังเป็นคนคนที่ 4 และคนที่ 2 เลื่อนเป็นคนคนที่ 1 คนที่ 3 เลื่อนเป็นคนคนที่ 2 คนที่ 4 เลื่อนเป็นคนคนที่ 3 ให้เด็กปฏิบัติเป็นคนคนที่ 1 จนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพกระเป๋า ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด ติดไว้ที่กระเป๋านั้น และให้เด็กหยิบรูปภาพกระเป๋า พร้อมกับพูดว่า กระเป๋า ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพกระเป๋า ให้เด็กพูดคำว่า กระเป๋า ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง กระเป๋า จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพกระเป๋า พร้อมกับพูดว่า กระเป๋า และหาการรูปภาพกระเป๋า 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 22 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน ดินสอ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ดินสอ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่ออุปกรณ์การเรียน ดินสอ

สื่อการเรียนการสอน

1. ดินสอ	8	แท่ง
2. ไม้บรรทัด	8	อัน
3. ยางลบ	8	อัน
4. แก้ว	2	ใบ
5. รูปภาพดินสอ	8	ภาพ
6. รูปภาพกระเป๋า ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด อย่างละ	1	ภาพ
7. กระเป๋าหนัง	1	อัน
8. แบบฝึกหัด เรื่อง ดินสอ	5	ข้อ
9. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
10. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง กระเป๋า ครูชูกระเป๋าเด็ก และให้เด็กทุกคนพูดคำว่า กระเป๋า
2. ครูถามเด็กว่า อะไรที่เด็กใช้เขียน เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย เด็กตอบไม่ได้ครู

พูดให้เด็กพูดตามครูว่า ดินสอ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบดินสอให้เด็กดู ครูพูดว่า ดินสอและให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ดินสอ
2. ครูหยิบรูปภาพดินสอให้เด็กดู ครูพูดว่า ดินสอ ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ดินสอ
3. ครูชี้ที่เด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาชี้ดินสอ และรูปภาพดินสอ พร้อมกับพูดว่า

ดินสอ ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมซุบซิบ

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม และครูวางแก้วที่ใส่น้ำ 8 แก้ว ไว้บนเก้าอี้ด้านหน้า

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมซุบซิบให้เด็กทุกคนดูว่า เมื่อครูพูดว่าซุบซิบ พร้อมกับปรบมือ 2 ครั้ง ที่เด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาหยิบดินสอที่ใส่น้ำในแก้ว และพูดว่า ดินสอ

4.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูพูดซุบซิบ พร้อมกับปรบมือ 2 ครั้ง ที่เด็กคนหนึ่ง และให้เด็กคนนั้นเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติที่ละคนจนครบทุกคน

4.4 ครูนำแก้วที่ใส่น้ำบรรทัด 8 แก้ว และยางลบ 8 อัน วางไว้บนเก้าอี้ ครูพูดซุบซิบ พร้อมกับปรบมือ 2 ครั้ง ที่เด็กคนใดให้เด็กคนนั้นออกมาปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติที่ละคนจนครบทุกคน

4.5 ครูแจกดินสอให้เด็กทุกคน คนละ 1 แท่ง ครูพูดซุบซิบ พร้อมกับปรบมือ 2 ครั้ง ที่เด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูดินสอ และพูดว่า ดินสอ เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติที่ละคนจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพกระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด ติดไว้ที่กระเป๋าดินสอ และให้เด็กหยิบรูปภาพดินสอ พร้อมกับพูดว่า ดินสอ ปฏิบัติที่ละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพดินสอ ให้เด็กพูดคำว่า ดินสอ ปฏิบัติที่ละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ดินสอ จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบภาพดินสอ พร้อมกับพูดว่า ดินสอ และหาการรูปภาพดินสอ 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 23 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน ไม้บรรทัด

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ไม้บรรทัด ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่ออุปกรณ์การเรียน ไม้บรรทัด

สื่อการเรียนการสอน

1. ชุดโดมิโนไม้บรรทัด	9	ชิ้น
2. ไม้บรรทัด	2	อัน
3. รูปภาพไม้บรรทัด	8	ภาพ
4. รูปภาพกระเป๋าดินสอ ยางลบ สมุด อย่างละ	1	ภาพ
5. กระเป๋าดินสอ	1	อัน
6. แบบฝึกหัด เรื่อง ไม้บรรทัด	5	ข้อ
7. สมุดสำหรับให้เด็กวาดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
8. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง กระเป๋าดินสอ ครูชูรูปภาพ กระเป๋าดินสอ และดินสอ ทีละภาพ ให้เด็กทุกคนพูดคำว่า กระเป๋าดินสอ

2. ครูนำไม้บรรทัด 2 อัน จับประกบกัน และสั่นไปมาให้มีเสียงกระทบกัน ครูถามเด็กว่า นี่คืออะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ไม้บรรทัด

ขั้นสอน

1. ครูหยิบไม้บรรทัดขึ้นมา 1 อัน ให้เด็กดู ครูพูดว่า ไม้บรรทัดและให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ไม้บรรทัด

2. ครูหยิบรูปภาพไม้บรรทัดให้เด็กดู ครูพูดว่า ไม้บรรทัด ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ไม้บรรทัด

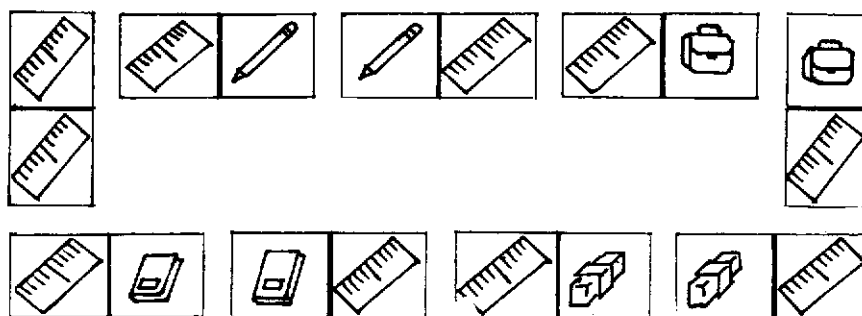
3. ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาชี้ไม้บรรทัด พร้อมกับพูดว่า ไม้บรรทัด ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมโดมิโน

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม และครูนำบัตรโดมิโนจำนวน 9 ชิ้น มาให้เด็กดู และครูวางบัตรโดมิโนที่ติดรูปไม้บรรทัด 2 รูป วางไว้ตรงกลางวงกลม

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมโดมิโน ให้เด็กดูว่า ครูจะแจกบัตรโดมิโนที่ติดรูปไม้บรรทัด ดินสอ กระเป๋ายางลบ สมุด และเด็กคนละ 1 ชิ้น แต่ละชิ้นจะติดรูป 2 รูป คือ

ตัวอย่าง



ครูเรียกชื่อเด็ก เพื่อให้เป็นคนวางต่อจากครู ให้เด็กคนนั้นพูดว่า ไม้บรรทัด และวางต่อรูปไม้บรรทัดของครู ซึ่งรูปของเด็กคนแรก เช่น เป็นรูปไม้บรรทัดกับดินสอ คนต่อไปที่จะวางต่อ จะต้องมียูนิคอร์นที่เหมือนกัน และก่อนที่จะวางต้องพูดว่า ไม้บรรทัด และใครพูดว่าไม้บรรทัดก่อนจะได้สิทธิวางต่อก่อน (ในกรณีที่มียูนิคอร์นเหมือนกันคือ ไม้บรรทัดเหมือนกัน)

4.3 ครูแจกบัตรโดมิโนให้เด็กคนละ 1 ชิ้น และครูวางบัตรโดมิโนส่วนของครู และให้เด็กเริ่มปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพกระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด ติดไว้ที่กระเป๋าดินสอ และให้เด็กหยาบรูปภาพไม้บรรทัด พร้อมกับพูดว่า ไม้บรรทัด ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพไม้บรรทัด ให้เด็กพูดคำว่า ไม้บรรทัด ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ไม้บรรทัด จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยาบรูปภาพไม้บรรทัด พร้อมกับพูดว่า ไม้บรรทัด และทากาวรูปภาพไม้บรรทัด 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สัมผัสจากการทำกิจกรรม
2. สัมผัสจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 24 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน ยางลบ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ยางลบ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่ออุปกรณ์การเรียน ยางลบ

สื่อการเรียนการสอน

1. ยางลบ	8	อัน
2. สติกเกอร์	1	ชุด
3. รูปภาพยางลบ	8	ภาพ
4. รูปภาพกระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด สมุด อย่างละ	1	ภาพ
5. กระเป๋านาง	1	อัน
6. แบบฝึกหัด เรื่อง ยางลบ	5	ข้อ
7. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
8. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

จ้มนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง กระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด ครุ่นำกระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด มาให้เด็กดูทีละอย่าง และให้เด็กทุกคนพูดชื่อทีละอย่าง

2. ครูถามเด็กว่า ถ้าเด็กเขียนหนังสือผิด ต้องการจะลบ ต้องใช้อะไรลบ เด็กตอบได้ ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ยางลบ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบยางลบให้เด็กดู ครูพูดว่า ยางลบ ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ยางลบ
2. ครูชูรูปภาพยางลบให้เด็กดู ครูพูดว่า ยางลบ ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ยางลบ
3. ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาหยิบยางลบ พร้อมกับพูดว่า ยางลบ

ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมคำทาย

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมกำทาย ให้เด็กดูว่า ครูนำยางลบใส่ในมือข้างใดข้างหนึ่ง สลับยางลบในมือไปมา จากมือซ้าย ขวา และครูกำมือทั้ง 2 ข้าง และให้เด็กทายว่า ยางลบอยู่ในมือไหน โดยให้เด็กชี้มือครูที่คิดว่ามียางลบอยู่ และพูดว่า ยางลบ

4.3 ครูให้เด็กปฏิบัติทีละคน ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นเป็นคนทาย ครูเริ่มและเด็กคนนั้นเริ่มปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูให้สติ๊กเกอร์เป็นรางวัล ถ้าเด็กปฏิบัติไม่ถูกต้อง ครูให้ปฏิบัติใหม่ในรอบต่อไป

4.4 ครูให้เด็กจับคู่และออกมาปฏิบัติด้านหน้าที่ละคู่ โดยให้เด็กคนหนึ่งเป็นคนกำยางลบ และอีกคนหนึ่งเป็นคนทาย และสลับกัน ปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูให้สติ๊กเกอร์เป็นรางวัล ปฏิบัติจนครบทุกคู่

5. ครูนำรูปภาพกระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด ติดไว้ที่กระเป๋าดินสอ และให้เด็กหยาบรูปภาพยางลบ พร้อมกับพูดว่า ยางลบ ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพยางลบ ให้เด็กพูดคำว่า ยางลบ ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ยางลบ จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยาบรูปภาพยางลบ พร้อมกับพูดว่า ยางลบ และทาการรูปภาพยางลบ 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 25 หน่วยที่ 5 ชื่ออุปกรณ์การเรียน สมุด

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า สมุด ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่ออุปกรณ์การเรียน สมุด

สื่อการเรียนการสอน

1. สมุด	8	เล่ม
2. ลูกบาศก์บอลล	1	ลูก
3. วิทยุเทป	1	เครื่อง
4. เทปเพลง	1	ม้วน
5. รูปภาพสมุด	8	ภาพ
6. รูปภาพกระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ อย่างละ	1	ภาพ
7. กระเป๋านั่ง	1	อัน
8. แบบฝึกหัด เรื่อง สมุด	5	ข้อ
9. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
10. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

จ้มนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง กระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ ครูนำบัตรโดมิโน มาให้เด็กดู
ครูชี้ที่รูปภาพ ให้เด็กทุกคนพูดว่า กระเป๋าดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ ทีละอย่าง

2. ครูนำสมุดมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า นี่คืออะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้า
เด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า สมุด

ขั้นสอน

1. ครูหยิบสมุดมาให้เด็กดู ครูพูดว่า สมุด ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า สมุด
2. ครูชูรูปภาพสมุดมาให้เด็กดู ครูพูดว่า สมุด ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า สมุด

3. ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาชี้สมุดและรูปภาพสมุด พร้อมกับพูดว่า สมุด ปฏิบัติทีละคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมส่งลูกกระเบิด

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม ครูตั้งสมุดไว้ตรงกลางวงกลม

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม ส่งลูกกระเบิด ให้เด็กดูว่า เมื่อครูเปิดเพลง ให้เด็กคนแรกเริ่มส่งลูกบาสเกตบอลให้เพื่อนด้านข้าง ส่งต่อกันเป็นวงกลม และครูปิดเพลง ให้หยุดส่งลูกบาสเกตบอล ลูกบาสเกตบอลอยู่กับเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นพูดว่า สมุด และปา ลูกบาสเกตบอลให้สมุดกลับ

4.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูเปิดเพลงและส่งลูกบาสเกตบอลให้เด็กคนแรก ให้เด็กปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กปฏิบัติไม่ถูกต้องให้ปฏิบัติใหม่ ในรอบต่อไป ปฏิบัติจนครบทุกคน

5. ครูนำรูปภาพกระเป๋าคินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด ติดไว้ที่กระเป๋าคินสอ และให้เด็กหยิบรูปภาพสมุด พร้อมกับพูดว่า สมุด ปฏิบัติทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพสมุด ให้เด็กพูดคำว่า สมุด ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง สมุด จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพสมุด พร้อมกับพูดว่า สมุด และทาการูปภาพสมุด 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 26 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ กล้วย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า กล้วย ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อผลไม้ กล้วย

สื่อการเรียนการสอน

1. กล้วย	8	ลูก
2. ส้มและมะม่วง	4	ลูก
3. ตะกร้า	8	ใบ
4. รูปภาพกล้วย	8	ภาพ
5. รูปภาพส้ม แดงโม มะม่วง เงาะ อย่างละ	1	ภาพ
6. วงล้อเป็นหมุนติดรูปภาพกระเป๋าดินสอไม้บรรทัด		
ยางลบ สมุด	1	ชุด
7. แบบฝึกหัด เรื่อง กล้วย	5	ข้อ
8. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
9. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง อุปกรณ์การเรียน ครูนำวงล้อเป็นหมุนติดรูปภาพกระเป๋าดินสอไม้บรรทัด ยางลบ สมุด ครูหมุนให้เด็กดูทีละภาพ และให้เด็กทุกคนพูดชื่อภาพทีละภาพ
2. ครูถามปัญหาเด็กว่า อะไรเอ่ย เป็นผลไม้เปลือกมีสีเขียวและเมื่อสุกเปลือกจะมีสีเหลือง รสหวาน ลิ้นชอบกิน เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า กล้วย

ขั้นสอน

1. ครูหยิบกล้วยให้เด็กดู ครูพูดว่า กล้วย ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า กล้วย
2. ครูหยิบรูปภาพกล้วยให้เด็กดู ครูพูดว่า กล้วย ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า กล้วย

3. ครูแจกกล้วยให้เด็กทุกคน คนละ 1 ลูก ครูเรียกชื่อเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นชูกกล้วย พร้อมกับพูดคำว่า กล้วย ปฏิบัติทีละคน จนครบทุกคน

4. ครูแจกรูปภาพกล้วยให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูรูปภาพกล้วย พร้อมกับพูดคำว่า กล้วย ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมจ่ายตลาด

5.1 ครูให้เด็กยืนเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง ครูวางกล้วย 8 ลูก ไว้บนโต๊ะด้านหน้าของเด็ก ครูแจกตะกร้าให้เด็กคนละ 1 ใบ และแจกรูปภาพกล้วยให้เด็กคนละ 1 ภาพ

5.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมจ่ายตลาด ให้เด็กดูว่า สมมติให้ครูเป็นแม่ค้าขายกล้วยและสมมติให้เด็กเป็นคนที่จะมาซื้อกล้วย โดยให้รูปภาพกล้วยเป็นเงินใช้แทนแลกซื้อกล้วยจากแม่ค้า แม่ค้าถามว่าซื้ออะไรคะ เด็กพูดว่ากล้วย ส่งเงินให้แม่ค้า และหยิบกล้วยใส่ตะกร้า

5.3 ครูให้เด็กคนแรกออกมาซื้อกล้วย ปฏิบัติตามข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูชมเชย ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

5.4 ครูนำส้มและมะม่วง อย่างละ 4 ลูก วางไว้บนโต๊ะร่วมกับกล้วย และครูให้เด็กปฏิบัติเป็นแม่ค้าแทนครูทีละคน และให้เพื่อนเด็กคนอื่นปฏิบัติเป็นคนซื้อ ปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูชมเชยให้เด็กปฏิบัติเป็นแม่ค้าจนครบทุกคน

6. ครูนำรูปภาพกล้วย ส้ม แดงโม มะม่วง เงาะ คว่าหน้าลง สลับที่ไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพแดงโมพร้อมกับพูดว่า แดงโม ปฏิบัติทีละคน ถ้าหยิบภาพแดงโมไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพกล้วย ให้เด็กพูดคำว่า กล้วย ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง กล้วย จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบรูปภาพกล้วย พร้อมกับพูดว่า กล้วย และหาการรูปภาพกล้วย 1 ภาพ ตัดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

- สังเกตจากการทำกิจกรรม
- สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 27 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ ส้ม

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า ส้ม ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อผลไม้ ส้ม

สื่อการเรียนการสอน

1. ส้ม	4	ลูก
2. กล้วยและเงาะ อย่างละ	4	ลูก
3. กล่องใบใหญ่ที่มีฝาปิด	1	ใบ
4. รูปภาพส้ม	8	ภาพ
5. รูปภาพกล้วย แดงโม มะม่วง เงาะ อย่างละ	1	ภาพ
6. แบบฝึกหัด เรื่อง ส้ม	5	ข้อ
7. สมุดสำหรับให้เด็กวาดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
8. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง กล้วย ครูหยิบกล้วยให้เด็กดูและให้เด็กทุกคนพูดคำว่า กล้วย
2. ครูหยิบส้มที่เป็นชิ้น ใส่จาน มาให้เด็กดู และถามเด็กว่านี่คืออะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย เด็กตอบไม่ได้ครูพูดให้เด็กพูดตามครูว่า ส้ม และให้เด็กกินส้มคนละ 1 ชิ้น

ขั้นสอน

1. ครูหยิบส้ม 1 ลูก มาให้เด็กดู ครูพูดว่า ส้ม ให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ส้ม
2. ครูหยิบรูปภาพส้มให้เด็กดู ครูพูดว่า ส้ม และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า ส้ม
3. ครูแจกส้มให้เด็กทุกคน คนละ 1 ลูก ครูเรียกชื่อเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นชูส้ม พร้อมกับพูดคำว่า ส้ม ปฏิบัติทีละคน จนครบทุกคน
4. ครูแจกรูปภาพส้มให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูรูปภาพส้ม พร้อมกับพูดคำว่า ส้ม ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมกล่องกายสิทธิ์

5.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม ครูนำกล่องใบใหญ่ที่ใส่ส้ม 4 ลูก และมีฝาปิด มาให้เด็กดู

5.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมกล่องกายสิทธิ์ ให้เด็กดูว่า ถ้าครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาด้านหน้า และใช้มือของเด็กสอดเข้าไปในกล่อง หยิบส้มออกมาพร้อมกับพูดคำว่า ส้ม และนำส้มใส่กล่องเหมือนเดิม

5.3 ครูเรียกชื่อเด็กทีละคน ให้เด็กคนที่ครูเรียกออกมาปฏิบัติตามข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูให้เด็กกินส้มที่ครูปอกใส่จานไว้คนละ 1 ชิ้นเป็นรางวัล ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

5.4 ครูนำกล้วยและเงาะ อย่างละ 4 ลูก ใส่ในกล่องรวมกับส้ม และครูเรียกชื่อเด็กทีละคน ให้ออกมาปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 5.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูให้เด็กกินส้มคนละ 1 ชิ้นเป็นรางวัล ถ้าเด็กคนใดหยิบกล้วยหรือเงาะ ก็จะได้กินส้ม ต้องไปต่อแถวจนกว่าจะหยิบส้มได้ ให้ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

6. ครูนำรูปภาพกล้วย ส้ม แตงโม มะม่วง เงาะ คว่ำหน้าลง สลับที่ไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพส้ม พร้อมกับพูดว่า ส้ม ปฏิบัติทีละคน ถ้าหยิบภาพส้มไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพส้ม ให้เด็กพูดคำว่า ส้ม ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง ส้ม จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบภาพส้ม พร้อมกับพูดว่า ส้ม และทากาวรูปภาพส้ม 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 28 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ แดงโม

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า แดงโม ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อผลไม้ แดงโม

สื่อการเรียนการสอน

1. แดงโม	4	ลูก
2. แผ่นฟิวเจอร์ บอร์ดรูปหัวใจ ตีรูปภาพแดงโม และแบ่งออกเป็น 2 ส่วน	8	ภาพ
3. แผ่นฟิวเจอร์ บอร์ดรูปหัวใจ ตีรูปภาพส้ม ภาพมะม่วง แต่ละรูปแบ่งเป็น 2 ส่วน อย่างละ	1	ภาพ
4. รูปภาพแดงโม	8	ภาพ
5. รูปภาพกล้วย ส้ม มะม่วง เงาะ อย่างละ	1	ภาพ
6. แบบฝึกหัด เรื่อง แดงโม	5	ข้อ
7. สมุดสำหรับให้เด็กตีรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
8. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง กล้วย และส้ม ครูนำรูปภาพกล้วยและส้มให้เด็กดูทีละภาพ ให้เด็กทุกคนพูดว่า กล้วย ส้ม

2. ครูถามปัญหาเด็กว่า อะไรเอ่ย เป็นผลไม้ลูกกลม ๆ มีเปลือกสีเขียว ถ้าผ่าแล้วข้างในมีสีแดง เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย เด็กตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า แดงโม
ขั้นสอน

1. ครูนำแดงโม 1 ลูก มาให้เด็กดู และครูผ่าแดงโมออกเป็น 2 ซีก ครูพูดว่า ซีกนี้คือแดงโม ซีกนี้คือแดงโมเหมือนกัน และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่าแดงโม

2. ครูชูรูปภาพแดงโม ครูพูดว่า แดงโม และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า แดงโม
3. ครูให้เด็กออกมาชี้แดงโมและรูปภาพแดงโม ทีละอย่าง พร้อมกับพูดคำว่า แดงโม ปฏิบัติทีละคน

4. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมรวมใจ

4.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม และครูนำกระดาษรูปหัวใจที่ติดรูปภาพแดงโม และแบ่งออกเป็น 2 ส่วน มาให้เด็กดู และครูนำส่วนที่ 1 ของรูปหัวใจติดไว้ที่กระเป๋าด้าน และแจกส่วนที่ 2 ให้เด็กทุกคน คนละ 1 ชิ้น

4.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมรวมใจ ให้เด็กดูว่า เมื่อครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นออกมาหยิบส่วนที่ 1 ของหัวใจ ที่ติดรูปแดงโม และนำมารวมต่อกันเป็นรูปหัวใจ และจะได้เป็นรูปแดงโมด้วย

4.3 ครูเรียกชื่อเด็กทีละคน ให้เด็กคนที่ครูเรียกออกมาปฏิบัติตามข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูให้เด็กกินแดงโมที่ครูปอกใส่จานไว้แล้ว คนละ 1 ชิ้น ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

4.4 ครูนำส่วนที่ 1 ของรูปหัวใจที่ติดรูปภาพส้มและมะม่วง ติดไว้ที่กระเป๋าด้าน ครูเรียกชื่อเด็กทีละคน ให้เด็กออกมาปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 4.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ครูให้เด็กกินแดงโมคนละ 1 ชิ้นเป็นรางวัล ปฏิบัติทีละคนจนครบทุกคน

6. ครูนำรูปภาพกล้วย ส้ม แดงโม มะม่วง เงาะ คว้าน้ำลง สลับทีไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพแดงโม พร้อมกับพูดว่า แดงโม ปฏิบัติทีละคน ถ้าหยิบภาพแดงโมไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพส้ม ให้เด็กพูดคำว่า แดงโม ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง แดงโม จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบภาพแดงโม พร้อมกับพูดว่า แดงโม และทากาวรูปภาพแดงโม 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 29 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ มะม่วง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า มะม่วง ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อผลไม้ มะม่วง

สื่อการเรียนการสอน

1. มะม่วง	8	ลูก
2. ดอกไม้กระดาษ ตีรูปมะม่วง	9	ดอก
3. ดอกไม้กระดาษตีรูปแตงโม และเงาะ อย่างละ	1	ดอก
4. แจกัน	2	ใบ
5. ลูกบอลยาง	1	ลูก
6. รูปภาพมะม่วง	8	ภาพ
7. รูปภาพกล้วย ส้ม แตงโม เงาะ อย่างละ	1	ภาพ
8. แบบฝึกหัด เรื่อง มะม่วง	5	ข้อ
9. สมุดสำหรับให้เด็กตีรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
10. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง กล้วย ส้ม แตงโม ครูนำกระดาษรูปหัวใจที่ตีรูปภาพกล้วย ส้ม แตงโม มาให้เด็กดูทีละภาพ ให้เด็กทุกคนพูดคำว่า กล้วย ส้ม แตงโม
2. ครูนำมะม่วงที่ปอกเป็นชิ้น ๆ ใส่จานมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า นี่คืออะไร เด็กตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ให้เด็กชิมมะม่วง ถ้ายังตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า มะม่วง

ขั้นสอน

1. ครูนำมะม่วง 1 ลูก มาให้เด็กดู ครูพูดว่ามะม่วง และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า มะม่วง

2. ครูชูรูปภาพมะม่วง ครูพูดว่ามะม่วง และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า มะม่วง
3. ครูแจกมะม่วงให้เด็กคนละ 1 ลูก ครูเรียกชื่อเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นชูมะม่วงและพูดคำว่า มะม่วง ปฏิบัติทีละคน
4. ครูแจกรูปภาพมะม่วงให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นชูรูปภาพมะม่วง พร้อมกับพูดคำว่า มะม่วง ปฏิบัติทีละคน
5. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมดอกไม้วิเศษ
 - 5.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นครึ่งวงกลม และครูนำแจกันใส่ดอกไม้กระดาษที่ติดรูปมะม่วง 8 ดอก วางไว้ตรงกลางวงกลม
 - 5.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมดอกไม้วิเศษ ให้เด็กดูว่า เมื่อครูโยนลูกบอลยางให้เด็กคนใด ให้เด็กคนนั้นรับลูกบอลยางและออกไปหยิบดอกไม้มะม่วง พร้อมกับพูดคำว่ามะม่วง
 - 5.3 ครูให้เด็กทุกคนเตรียมพร้อม ครูเริ่มโยนลูกบอลยางให้เด็กคนแรกเริ่มปฏิบัติตามข้อ 5.2 ปฏิบัติจนครบทุกคน
 - 5.4 ครูใส่ดอกไม้กระดาษติดรูปภาพแดงโม เาะ อย่างละ 1 ดอก ใส่รวมกับดอกไม้มะม่วงในแจกัน และครูแจกดอกไม้มะม่วงให้เด็กทุกคน คนละ 1 ดอก ครูเรียกชื่อเด็กคนใดให้เด็กคนนั้นรับลูกบอลยางจากครู และชูดอกไม้มะม่วงพร้อมกับพูดคำว่ามะม่วง และออกมาเลือกหยิบดอกไม้มะม่วงในแจกัน และกลับไปนั่งที่เดิม เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครู ให้กินมะม่วง 1 ชิ้นเป็นรางวัล ปฏิบัติจนครบทุกคน
6. ครูนำรูปภาพกล้วย ส้ม แดงโม มะม่วง เาะ คว่ำหน้าลง สลับที่ไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพมะม่วง พร้อมกับพูดว่า มะม่วง ปฏิบัติทีละคน ถ้าหยิบภาพมะม่วงไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

1. ครูชูรูปภาพมะม่วงให้เด็กพูดคำว่า มะม่วง ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง มะม่วง จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบภาพมะม่วงพร้อมกับพูดว่า มะม่วง และหาการรูปภาพมะม่วง 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 30 หน่วยที่ 6 ชื่อผลไม้ เงาะ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถพูดคำว่า เงาะ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชื่อผลไม้ เงาะ

สื่อการเรียนการสอน

1. ธงติดรูปภาพเงาะ	8	ธง
2. ธงติดรูปภาพกล้วย ส้ม แดงโม อย่างละ	1	ธง
3. แผ่นโฟม	1	แผ่น
4. ตะกร้า	1	ใบ
5. ลูกเต๋ากระดาษติดรูปกล้วย ส้ม แดงโม มะม่วง	1	ลูก
6. เงาะกระป๋อง	1	กระป๋อง
7. นกหวีด	1	อัน
8. เครื่องดนตรีประเภทขลุ่ย คือ ลูกกระพรวน	8	อัน
9. รูปภาพเงาะ	8	ภาพ
10. รูปภาพกล้วย ส้ม แดงโม มะม่วง อย่างละ	1	ภาพ
11. แบบฝึกหัด เรื่อง เงาะ	5	ข้อ
12. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ ขนาด 8"x10"	8	เล่ม
13. กาว	8	ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเรื่อง กล้วย ส้ม แดงโม มะม่วง ครูนำลูกเต๋าคือติดรูปภาพ กล้วย ส้ม แดงโม มะม่วง มาให้เด็กดูทีละด้าน และให้เด็กทุกคนพูดชื่อภาพ
2. ครูนำเงาะที่แกะเปลือกแล้วใส่จานมาให้เด็กดู ครูถามเด็กว่า นี่คืออะไร เด็กตอบได้ถูกต้องครูชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ ครูให้เด็กชิมเงาะ ถ้ายังตอบไม่ได้ ครูพูดให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า เงาะ

ขั้นสอน

1. ครูนำรูปภาพเงาะ 1 ภาพ มาให้เด็กดู ครูพูดว่า เงาะ และให้เด็กทุกคนพูดตามครูว่า เงาะ

2. ครูแจกรูปภาพเงาะให้เด็กทุกคนคนละ 1 ภาพ ครูเรียกชื่อเด็กคนใด ให้เด็กคนนั้น ชูรูปภาพเงาะ พร้อมกับพูดคำว่า เงาะ ปฏิบัติทีละคน

3. ครูบอกเด็กว่า เราจะมาเล่นเกมลมพัด

3.1 ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลม ครูนำรูปภาพเงาะ 8 รูป และรูปภาพกล้วย ส้ม แดงโม อย่างละ 1 รูป มาปักไว้บนแผ่นโฟม และวางไว้ตรงกลางของวงกลม และครูแจก เครื่องดนตรี ลูกกระพรวน ให้เด็กทุกคน

3.2 ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมลมพัด ให้เด็กดู ครูให้เด็กเขย่า ลูกกระพรวน เมื่อครูเป่านกหวีด ให้เด็กหยุดเขย่าลูกกระพรวน ครูพูดว่า ลมพัด พัด (ชื่อเด็ก) ไปหยิบรูปภาพเงาะ ให้เด็กคนที่ครูเรียกชื่อออกมาเลือกหยิบรูปภาพเงาะที่ปักไว้บนแผ่นโฟม หยิบชูขึ้น พร้อมกับพูดคำว่า เงาะ

3.3 ครูให้เด็กทุกคนเริ่มเขย่าลูกกระพรวน ครูเป่านกหวีด ให้เด็กทุกคนหยุดเขย่า ครูพูดว่าลมพัด พัด (ชื่อเด็ก) ไปหยิบรูปภาพเงาะ และให้เด็กคนนั้นปฏิบัติตามข้อ 3.2 เด็กปฏิบัติได้ถูกต้องครูให้เด็กกินเงาะกระป๋อง คนละ 1 ลูกเป็นรางวัล ปฏิบัติจนครบทุกคน

4. ครูนำรูปภาพกล้วย ส้ม แดงโม มะม่วง เงาะ คว้าน้ำลง สลับรูปภาพไปมา ให้เด็กหยิบรูปภาพเงาะ พร้อมกับพูดคำว่า เงาะ ปฏิบัติทีละคน ถ้าหยิบรูปภาพเงาะไม่ได้ ให้คอยหยิบใหม่ต่อจากเพื่อนคนสุดท้าย

ขั้นสรุป

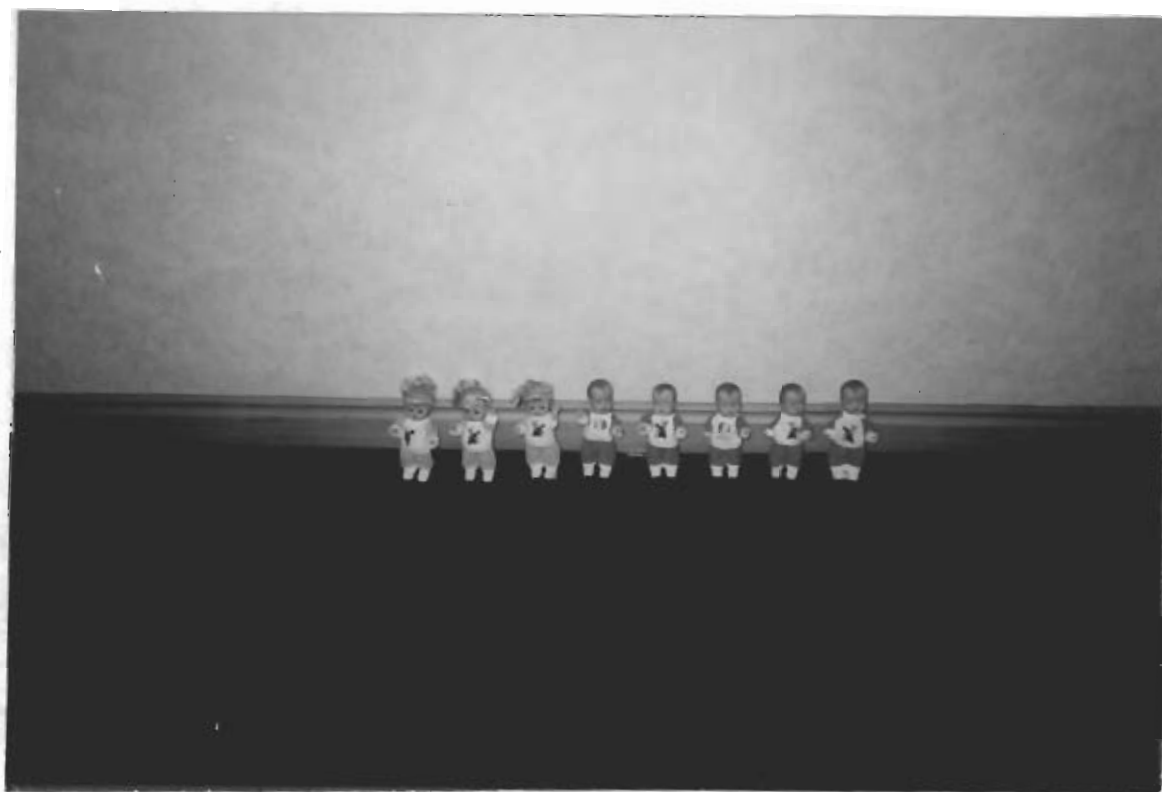
1. ครูชูรูปภาพเงาะให้เด็กพูดคำว่า เงาะ ปฏิบัติทีละคน
2. ครูให้เด็กทำแบบฝึกหัด เรื่อง เงาะ จำนวน 5 ข้อ
3. ครูแจกสมุดในเด็กคนละ 1 เล่ม ครูให้เด็กหยิบภาพเงาะพร้อมกับพูดว่า เงาะและ ทาการูปภาพเงาะ 1 ภาพ ติดในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

เกมฝึกทักษะการพูด

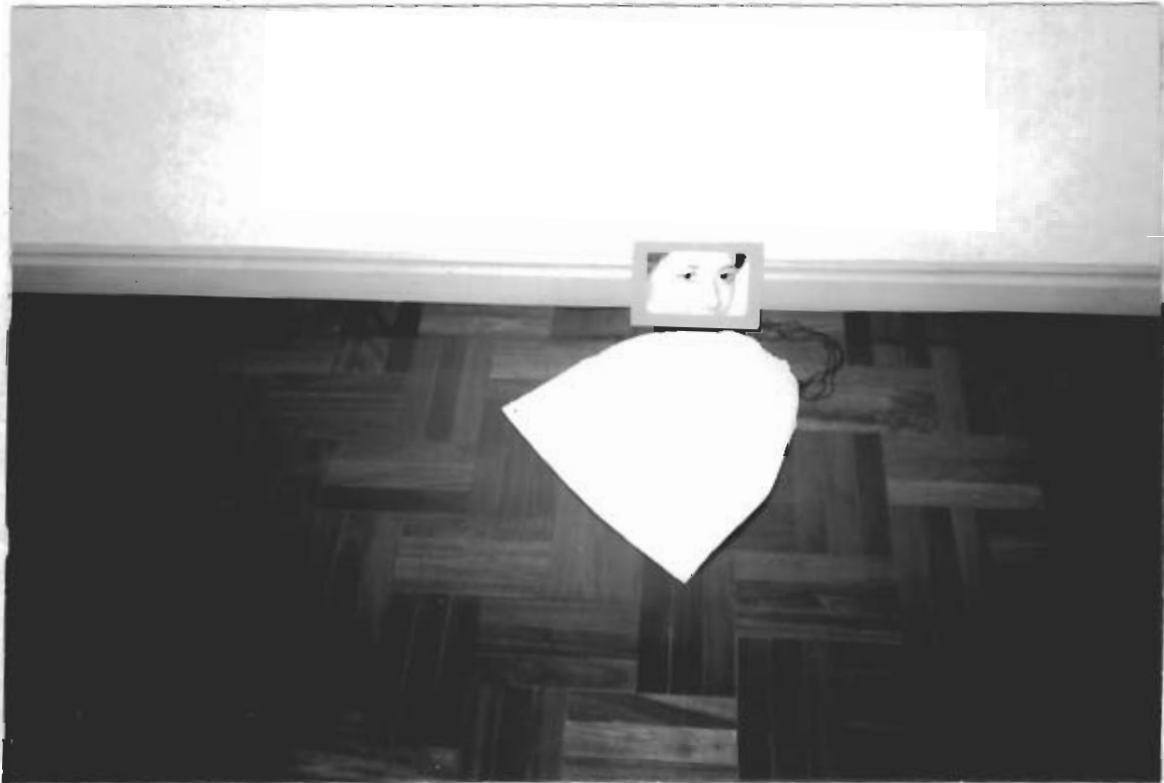
1. เกมกับดักสมองไว



2. เกมหาหู



3. เกมอะไรเอ่ย



4. เกมลูกเต๋าเสียงไซก



5. เกมประกอบมือ



6. เกมปรบมือเรียกชื่อ



7. เกมบอกชื่อครู



8. เกมโป่งชื่อ



9. เกมไปไหนกับใคร



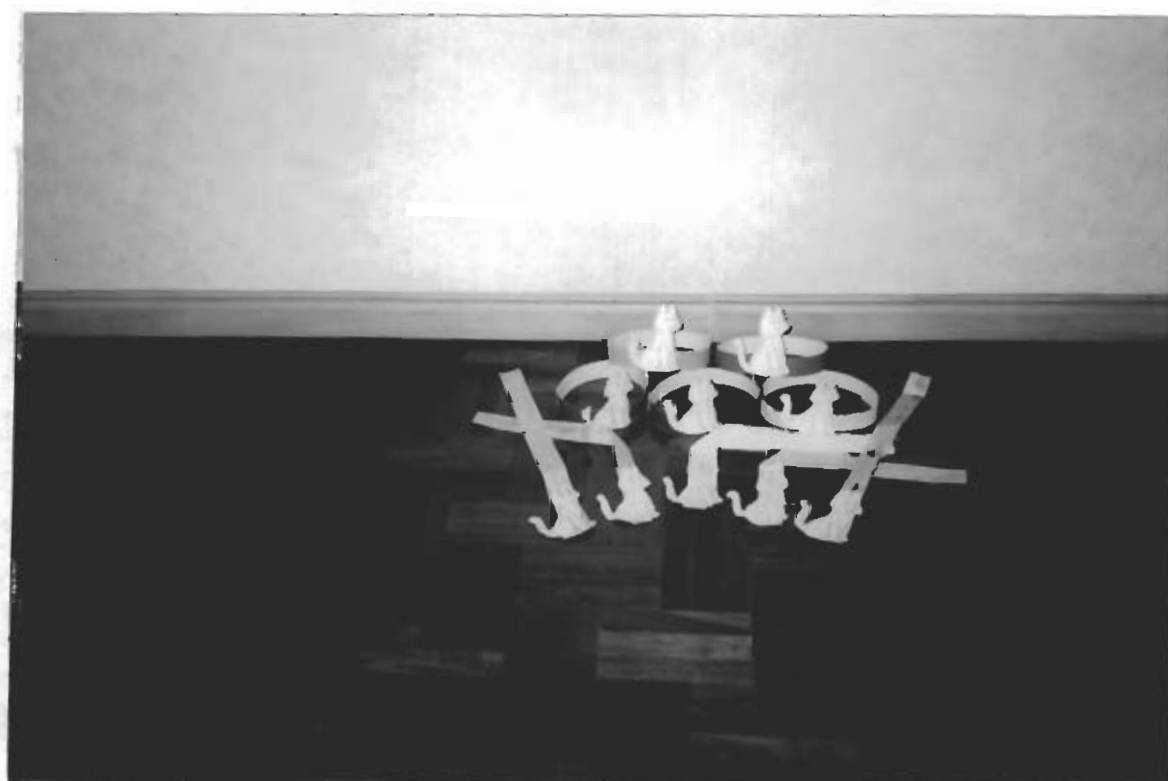
10. เกมเก้าอี้ของพี่



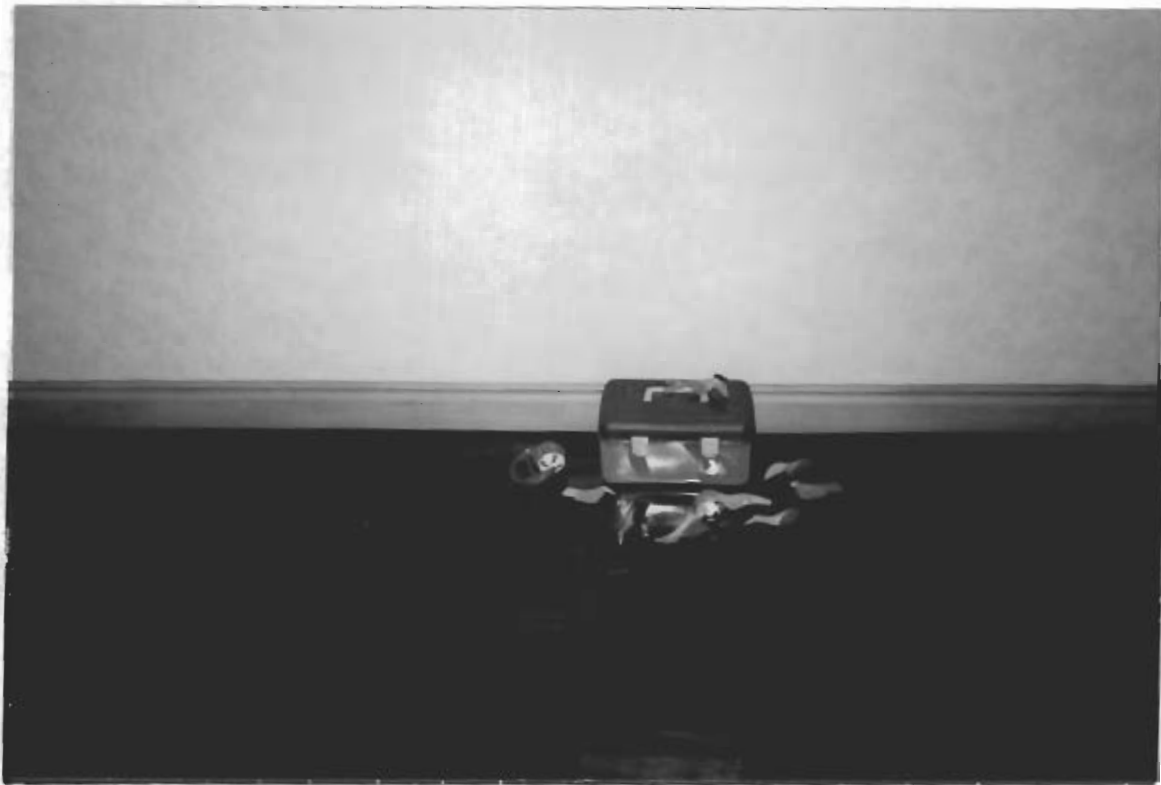
11. เกมหุทิพย์



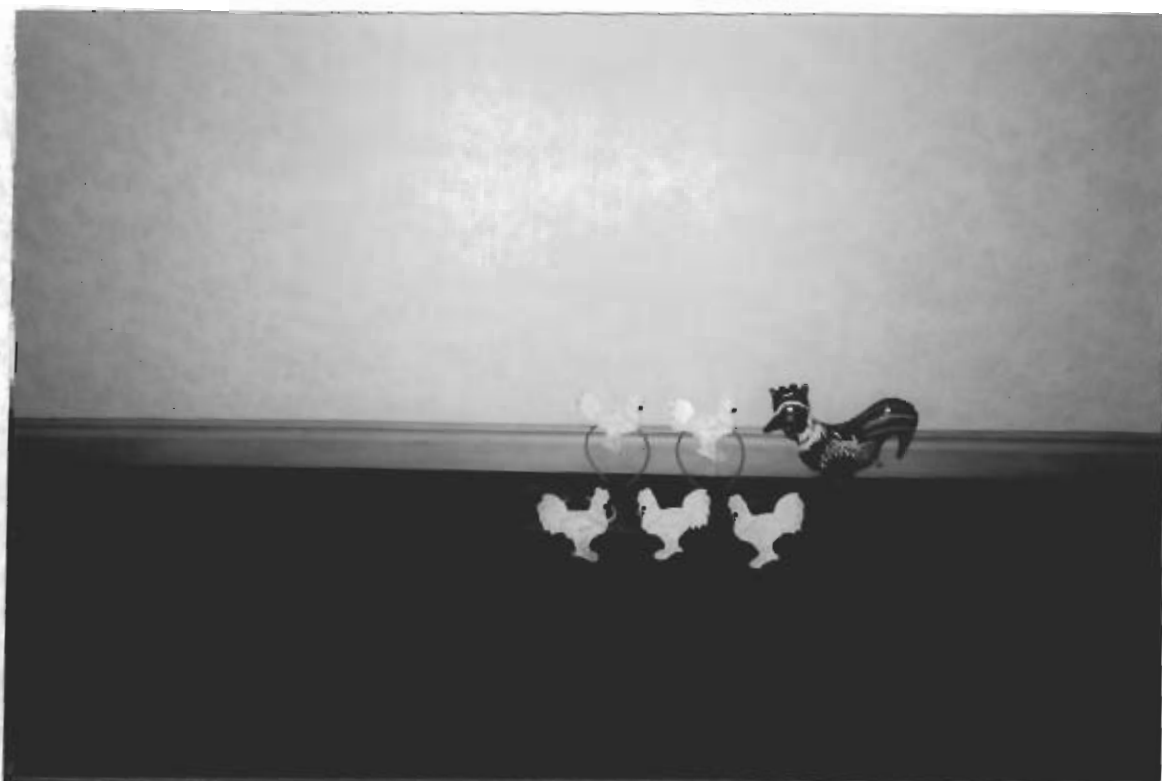
12. เกมไล่จับหางแมว



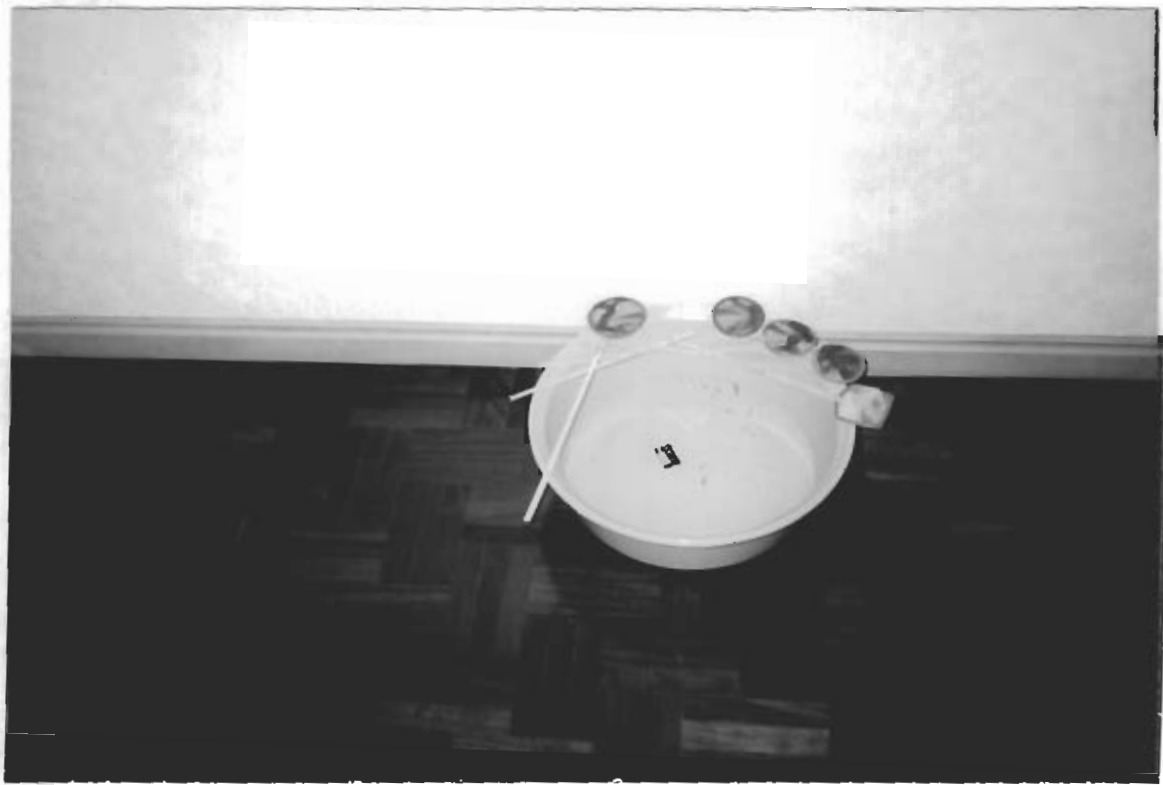
13. เกมนกตุงกทำ



14. เกมเสียงทอง



15. เกมบอกรูปให้ทาย



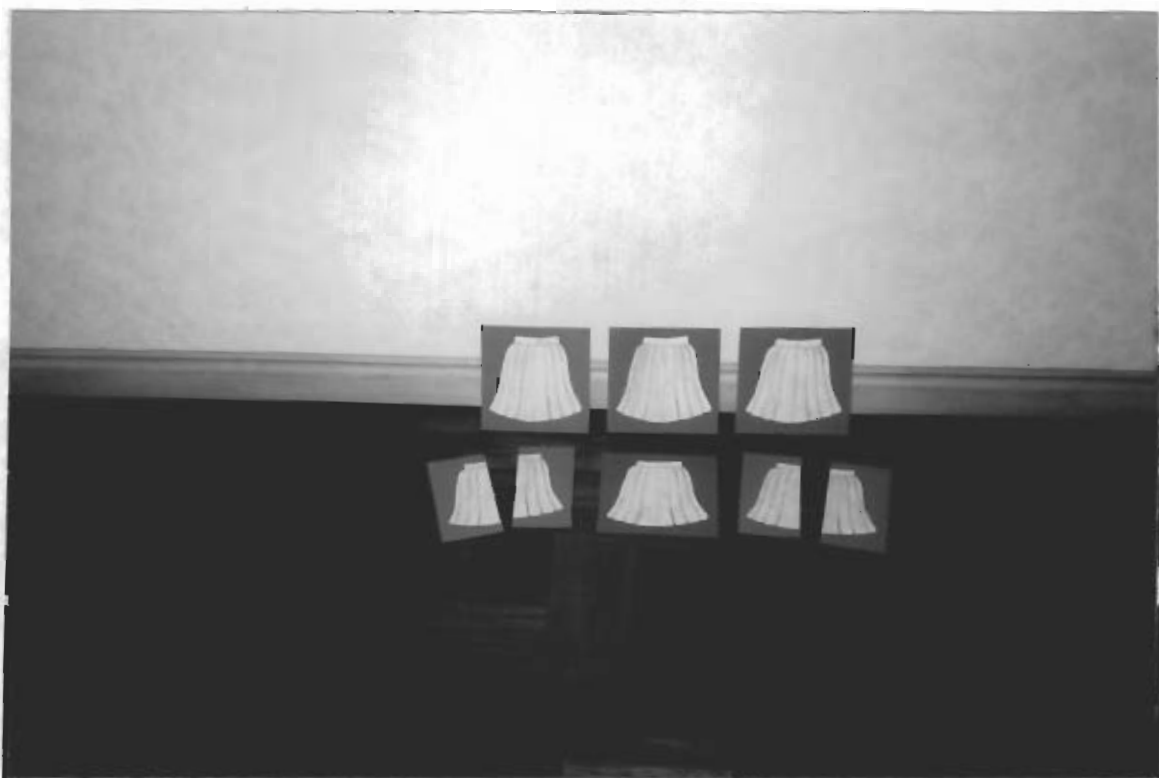
16. เกมตากผ้า



17. เกมตะกร้าวิเศษ



18. เกมปะติดปะต่อ



19. เกมจับคู่หาเพื่อน



20. เกมคู่แฝด



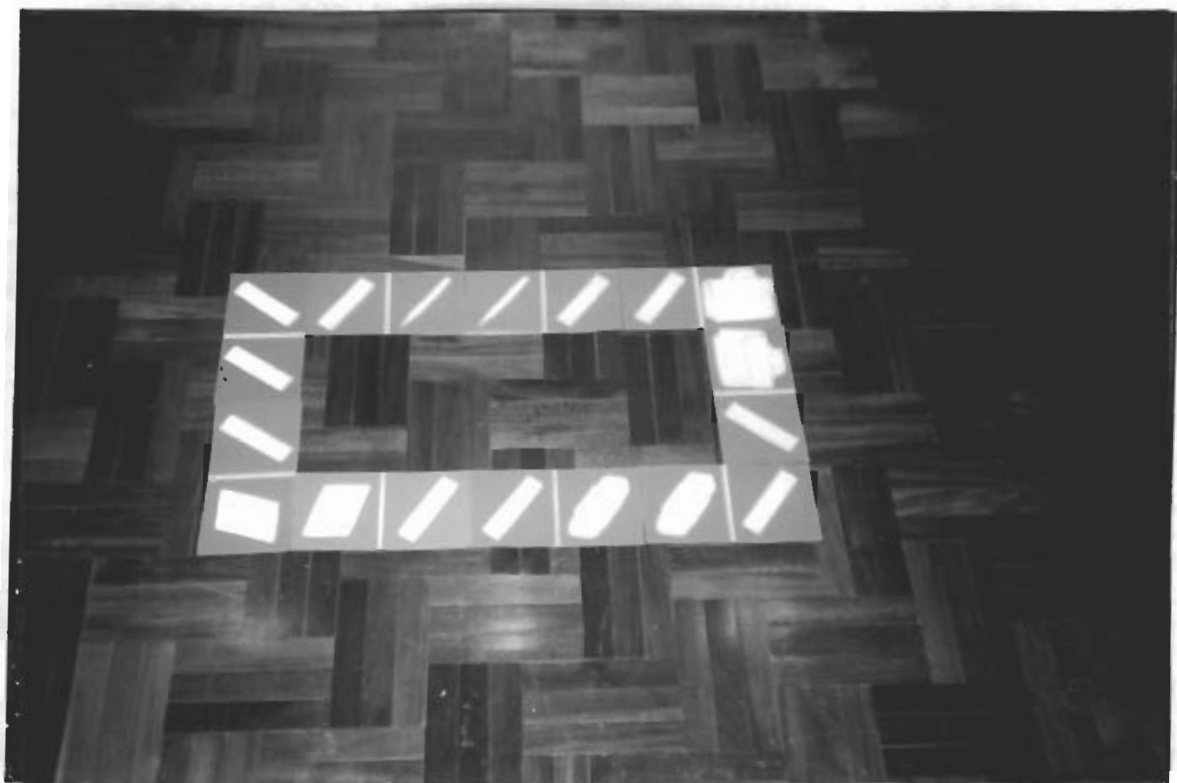
21. เกมพราดกระชับ



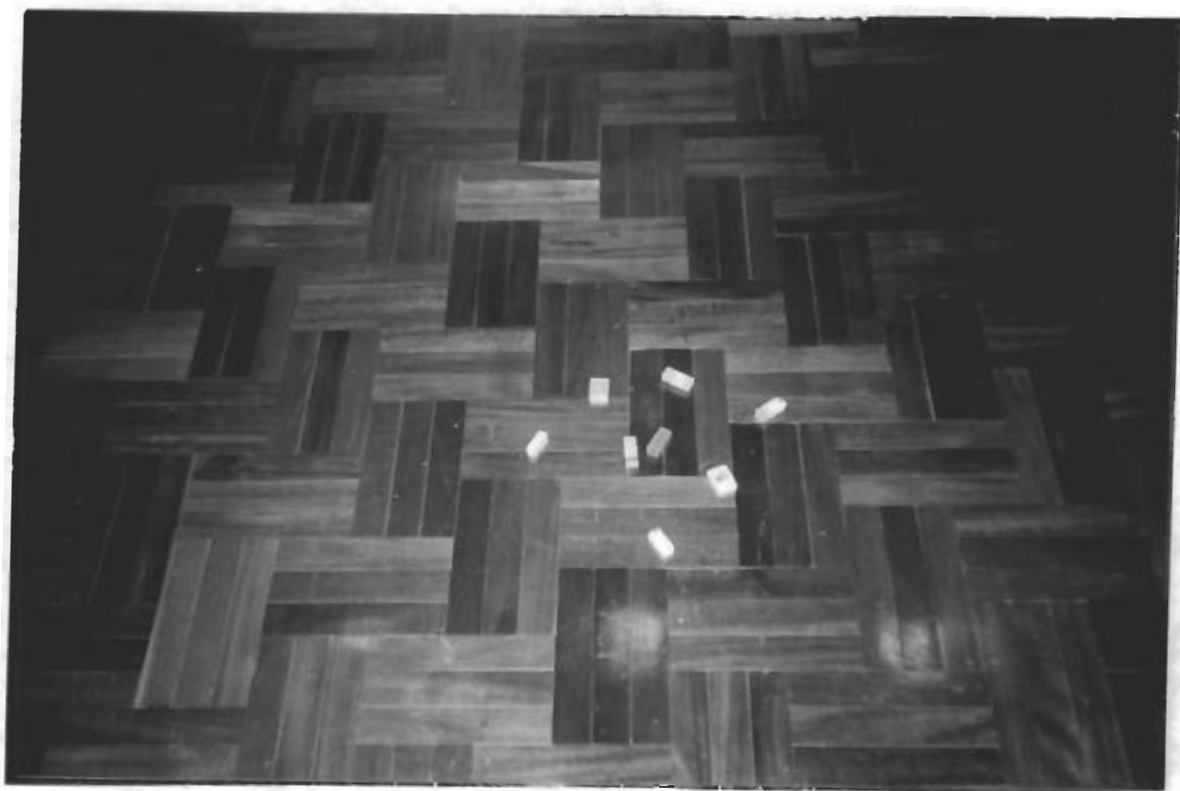
22. เกมจับจับ



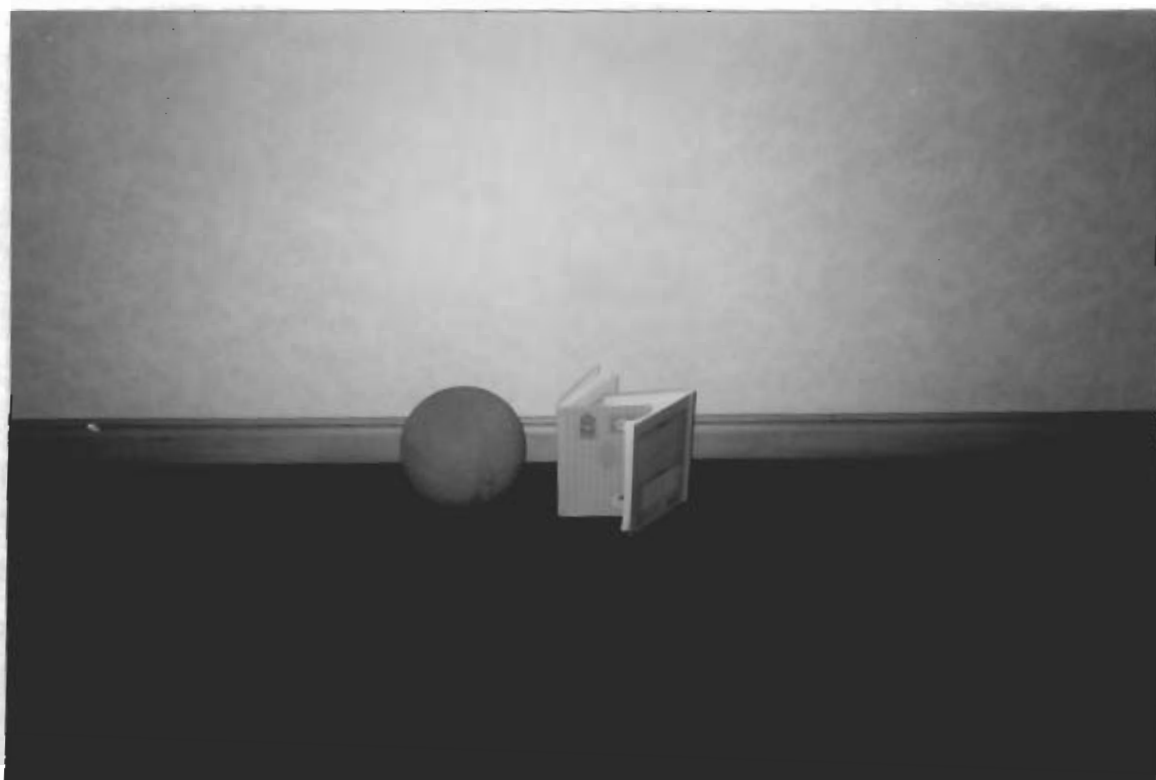
23. เกมโดมิโน



24. เกมกำทาย



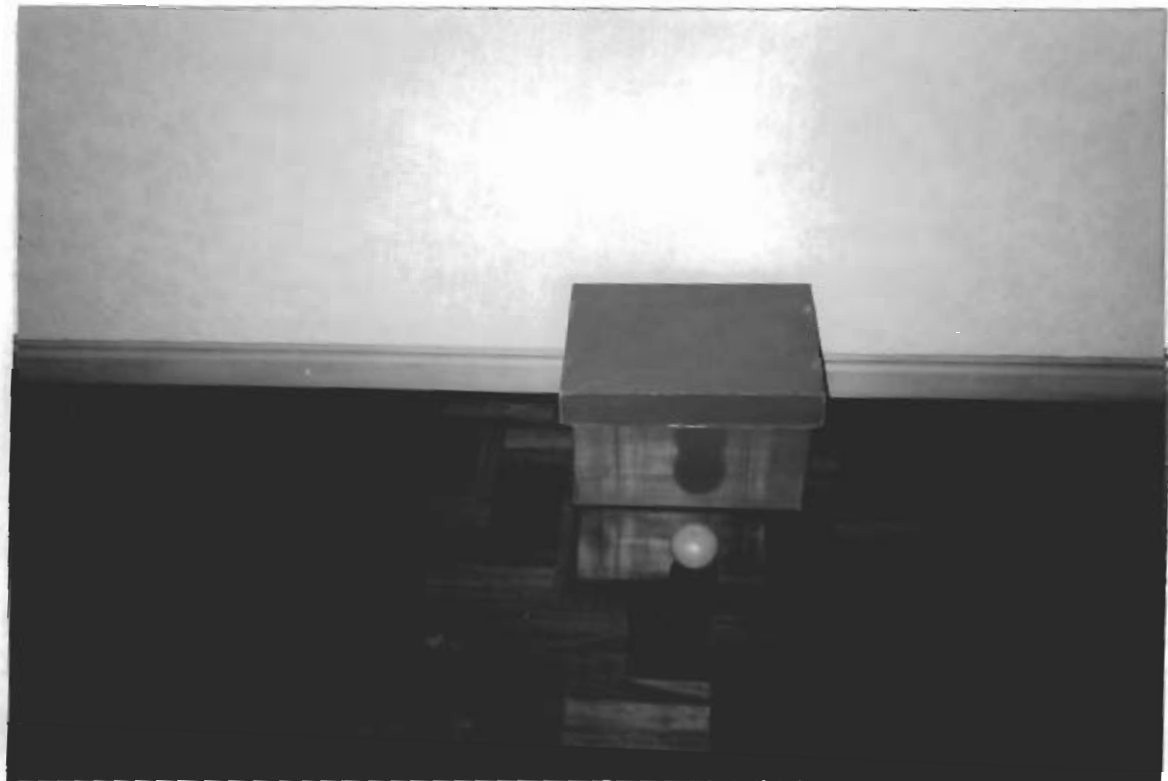
25. เกมส่งลูกกระเบิด



26. เกมจายตลาด



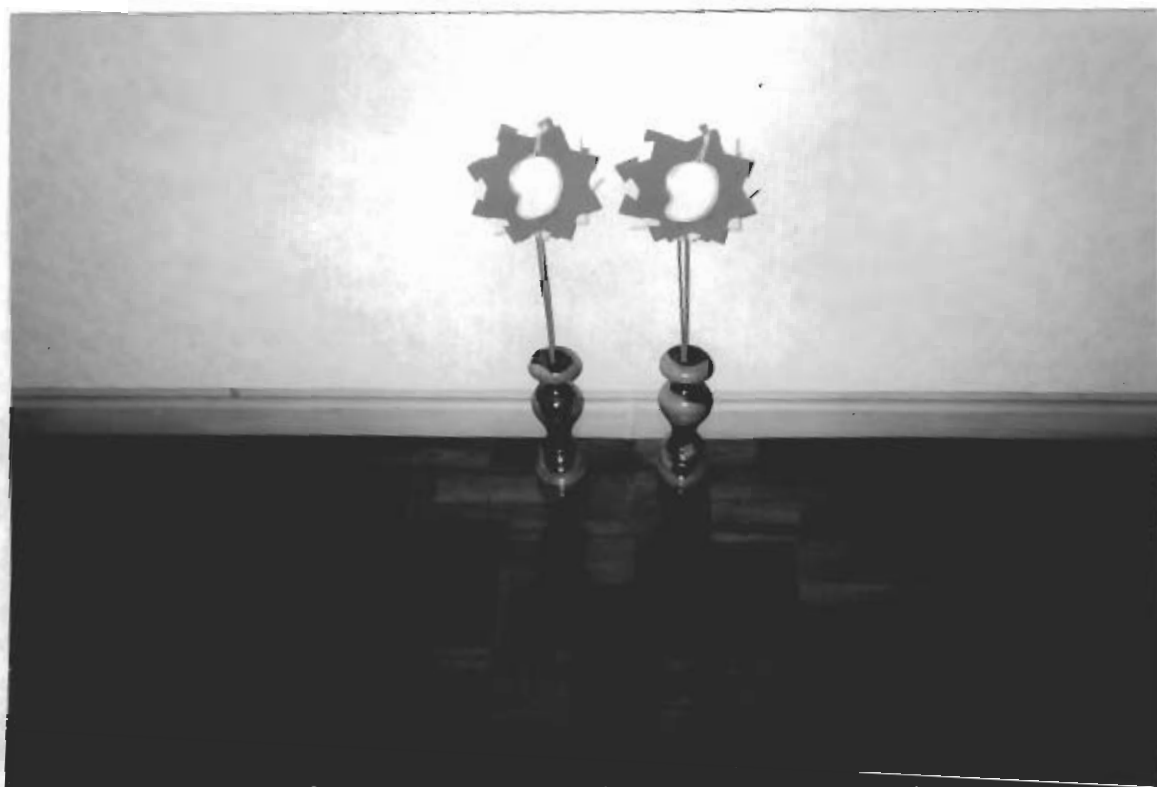
27. เกมกลองกายสิทธิ์



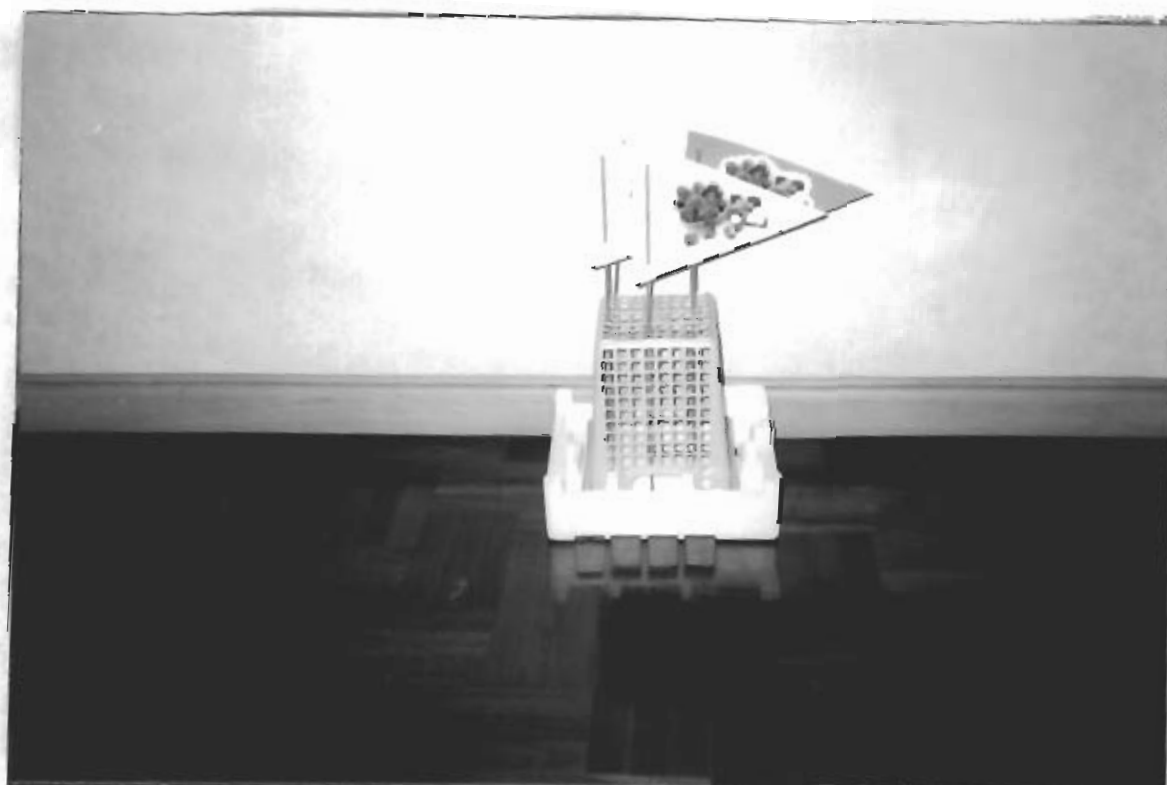
28. เกมรวมใจ



29. เกมดอกไม้วิเศษ



30. เกมลมเขยลมหัศจรรย์



แบบฝึกหัด เรื่อง ตา

1. ให้เด็กพูดชื่อภาพตา และระบายสีภาพตา



2. ให้เด็ก ✕ ภาพตา และพูดว่า ตา



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพตา และพูดว่า ตา



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพตา และพูดว่า ตา

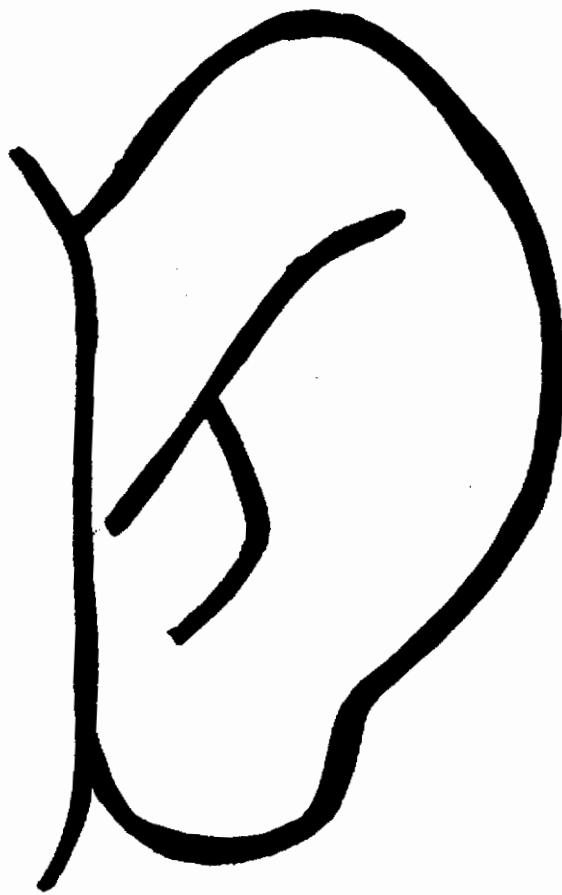


5. ให้เด็กระบายสีภาพตา และพูดว่า ตา



แบบฝึกหัด เรื่อง หู

1. ให้เด็กพูดชื่อภาพหู และระบายสีภาพหู



2. ให้เด็ก ✕ ภาพหู และพูดว่า หู



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพหู และพูดว่า หู



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพหู และพูดว่า หู

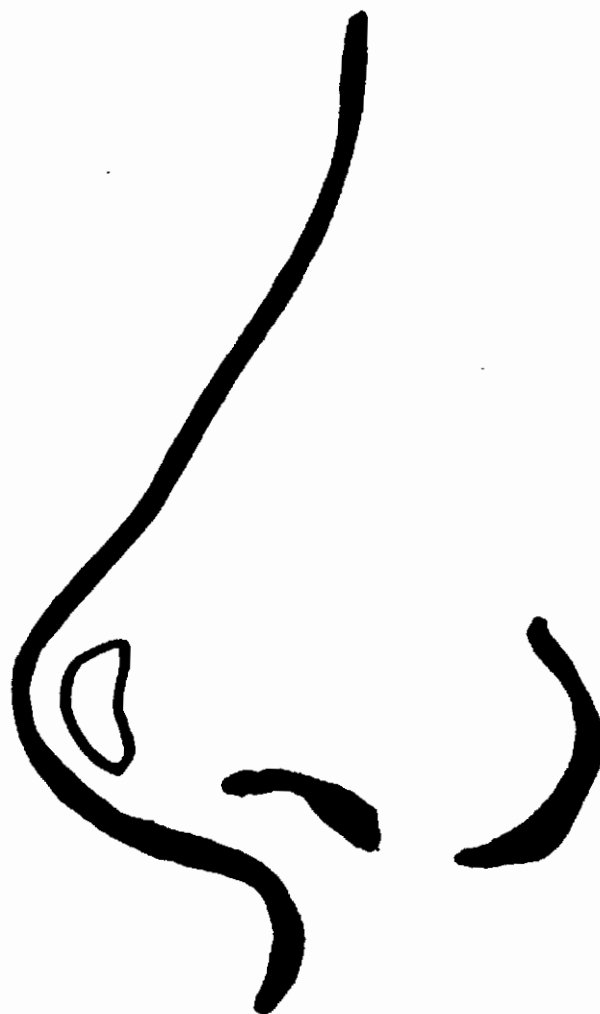


5. ให้เด็กระบายสีภาพหู และพูดว่า หู



แบบฝึกหัด เรื่อง จมูก

1. ให้เด็กพูดชื่อภาพจมูก และระบายสีภาพจมูก



2. ให้เด็ก ✕ ภาพจมูก และพูดว่า จมูก



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพจมูก และพุดว่าจมูก



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพจมูก และพูดว่า จมูก

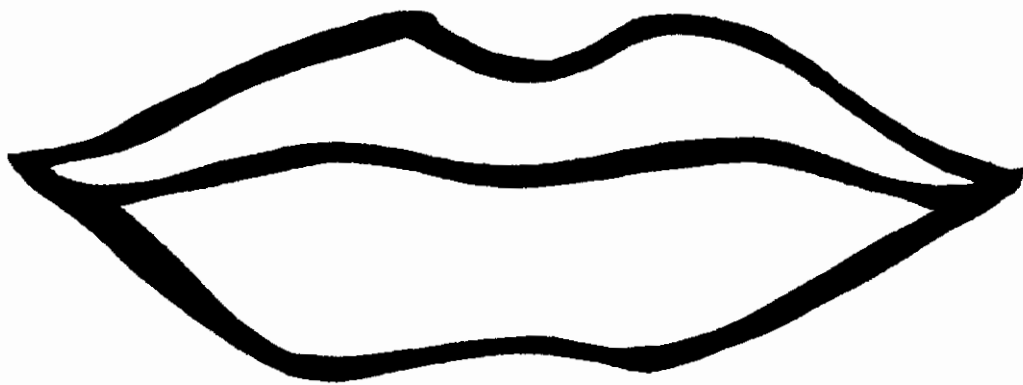


5. ให้เด็กระบายสีภาพจมูก และพูดว่า จมูก



แบบฝึกหัด เรื่อง ปาก

1. ให้เด็กพูดชื่อภาพปาก และระบายสีภาพปาก



2. ให้เด็ก ✕ ภาพปาก และพูดว่า ปาก



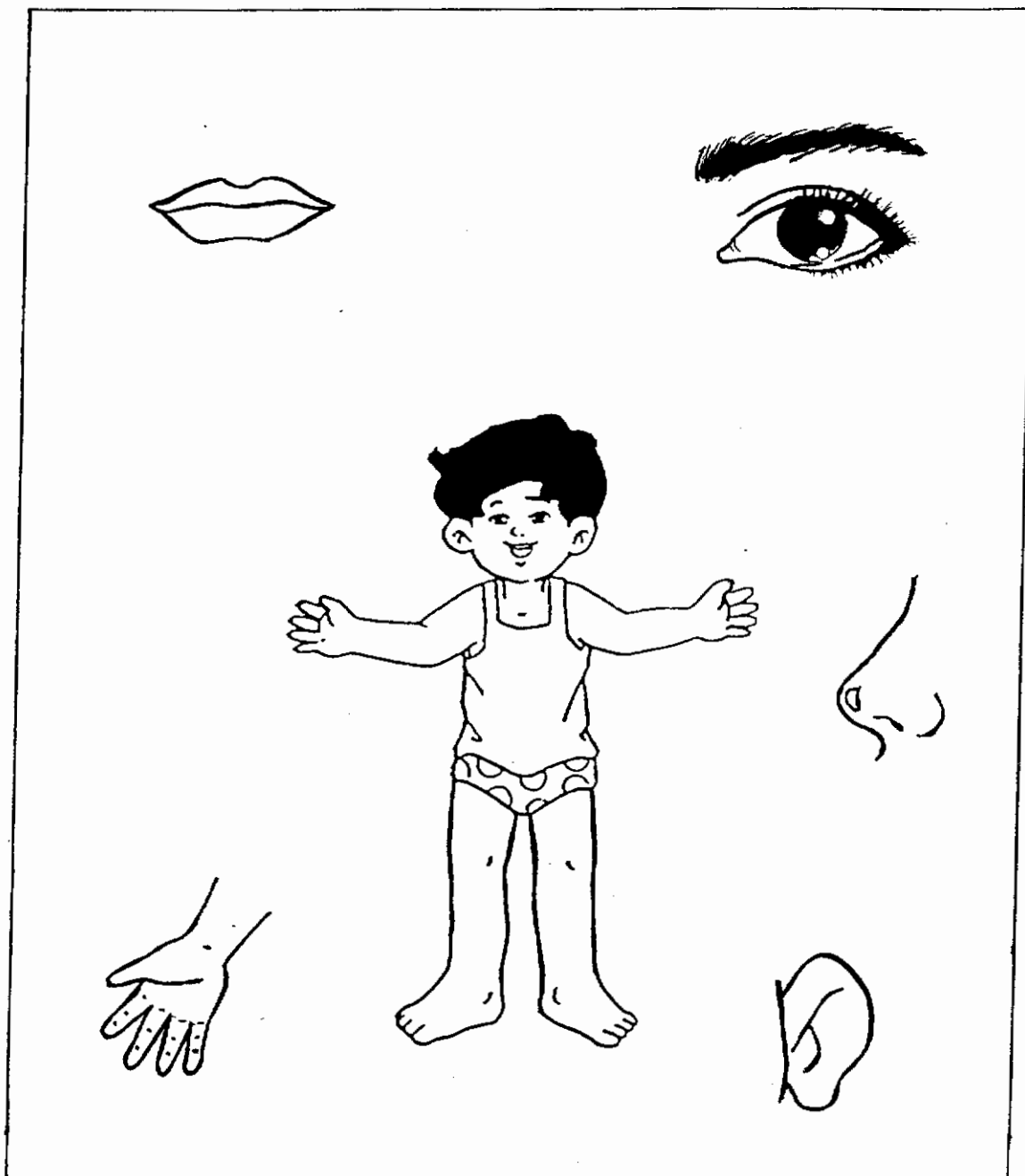
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพปาก และหูควา ปาก



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพปาก และหูว่า ปาก

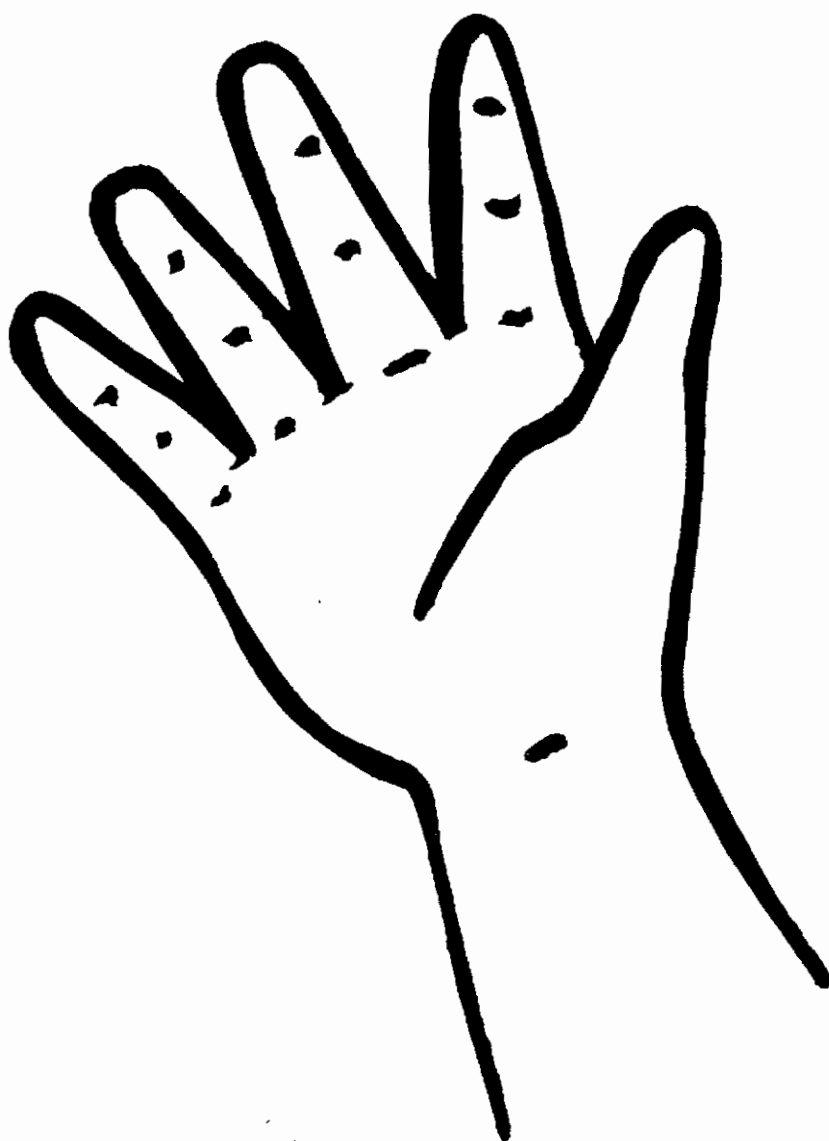


5. ให้เด็กระบายสีภาพปาก และพูดว่า ปาก



แบบฝึกหัด เรื่อง มือ

1. ให้เด็กพูดชื่อภาพมือ และระบายสีภาพมือ



2. ให้เด็ก ✕ ภาพมือ และพูดว่า มือ



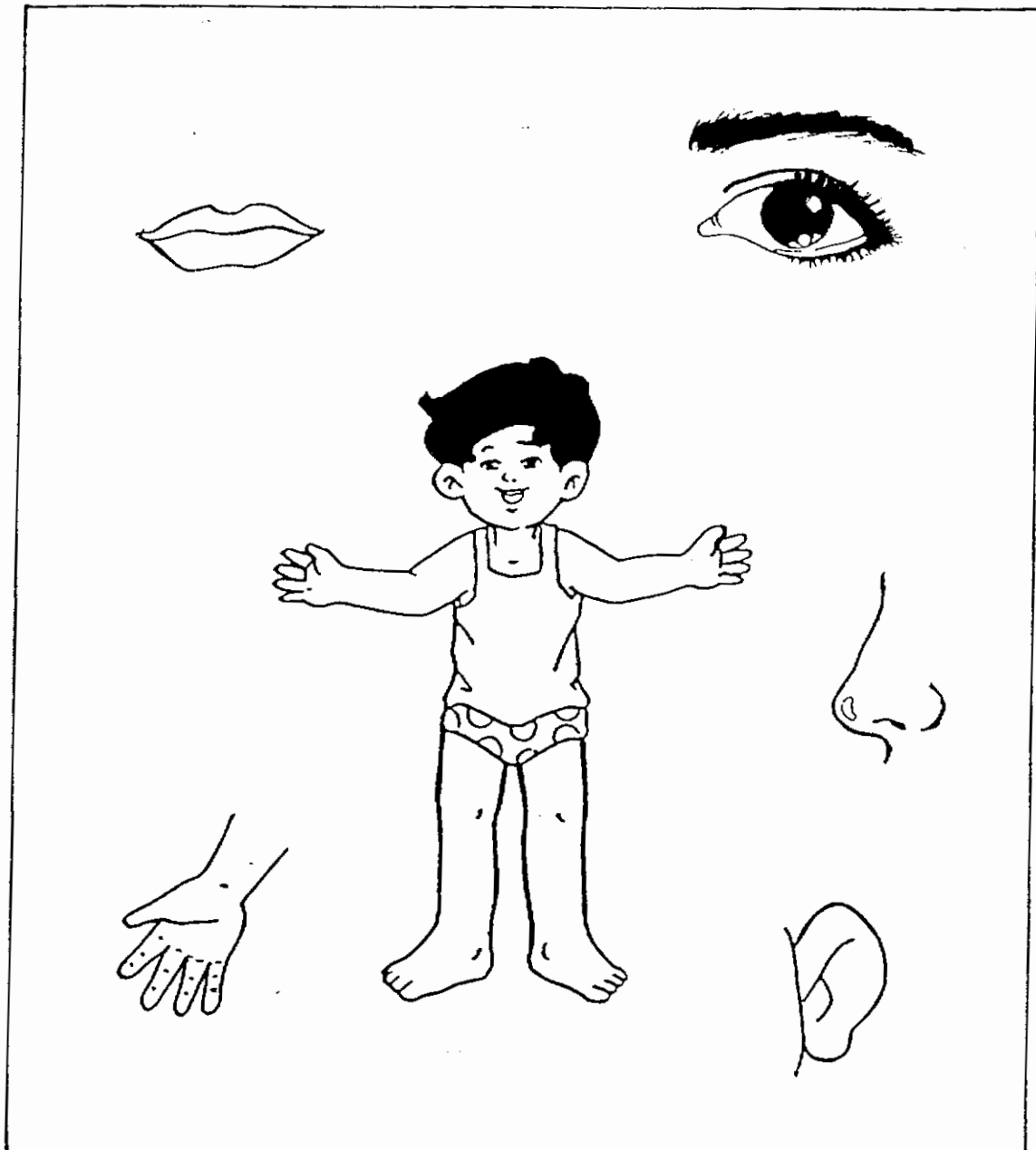
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพมือ และพูดว่า มือ



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพมือ และพูดว่า มือ

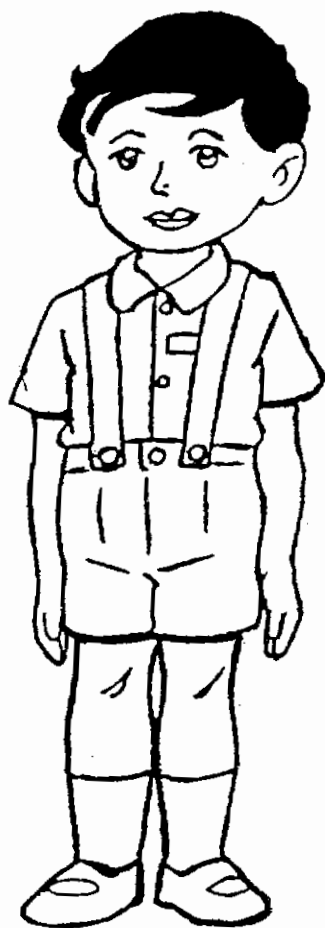


5. ให้เด็กระบายสีภาพมือ และพูดว่า มือ

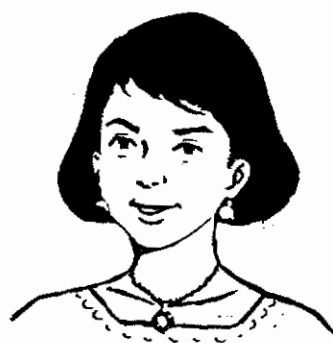


แบบฝึกหัด เรื่อง ชื่อด็ก (ผู้ชาย)

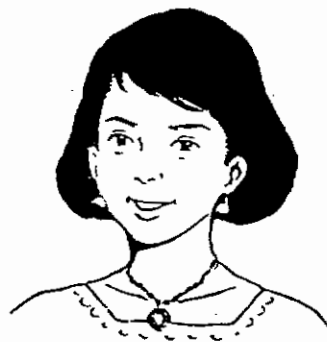
1. ให้เด็กพูดชื่อด็ก (ชื่อจริง) และระบายสีภาพเด็ก



2. ให้เด็ก X ภาพเด็ก และพูดชื่อเด็ก



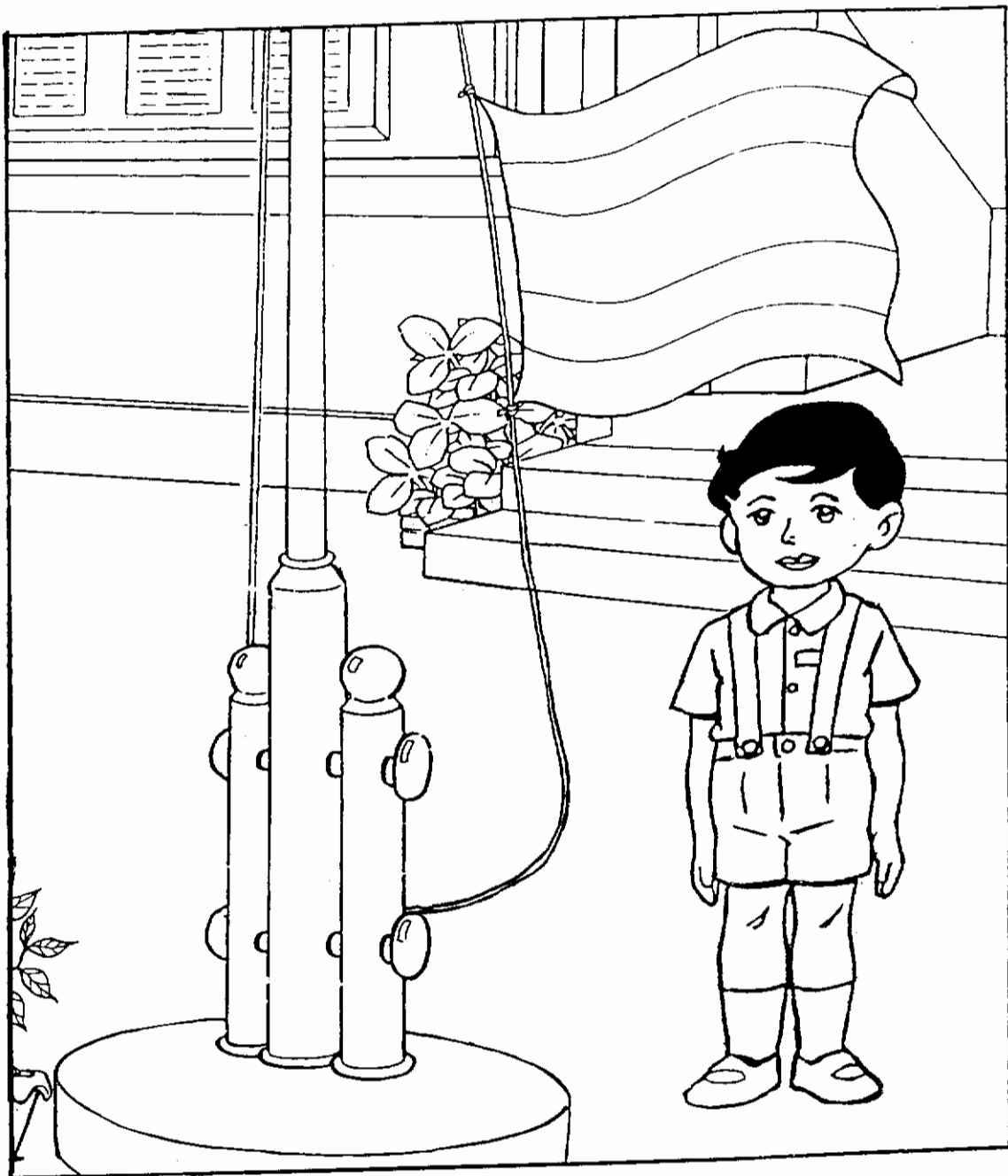
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพเด็ก และพูดชื่อเด็ก



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพเด็ก และพูดชื่อเด็ก



5. ให้เด็กระบายสีภาพเด็ก และพุดช่อเด็ก



แบบฝึกหัด เรื่อง ชื่อเด็ก (ผู้หญิง)

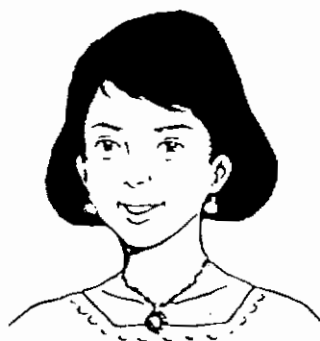
1. ให้เด็กพูดชื่อเด็ก (ชื่อจริง) และระบายสีภาพเด็ก



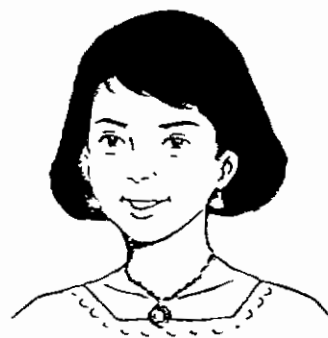
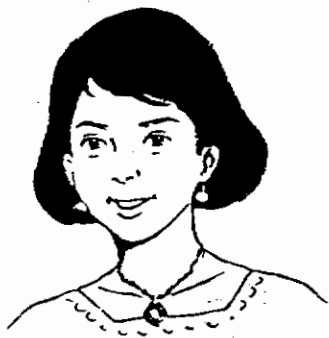
2. ให้เด็ก X ภาพเด็ก และพูดชื่อเด็ก



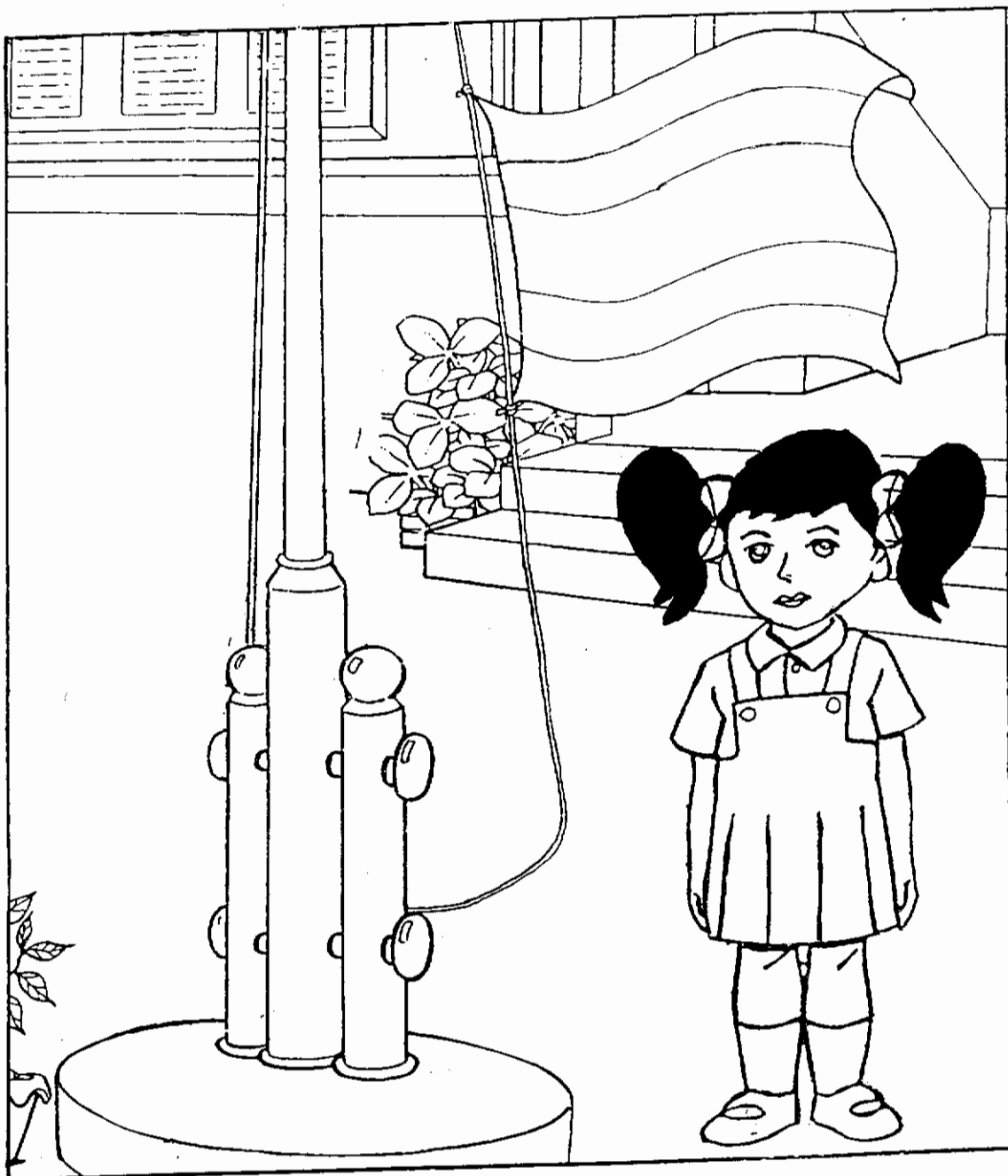
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพเด็ก และพูดชื่อเด็ก



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพเด็ก และพูดชื่อเด็ก



5. ให้เด็กระบายสีภาพเด็ก และพุดช้อยเด็ก

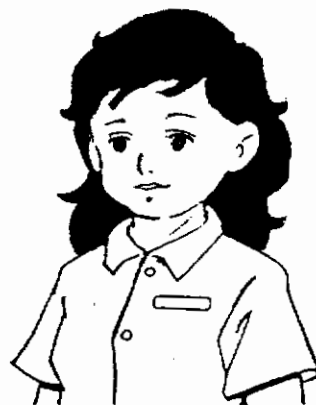


แบบฝึกหัด เรื่อง ชื่อครู

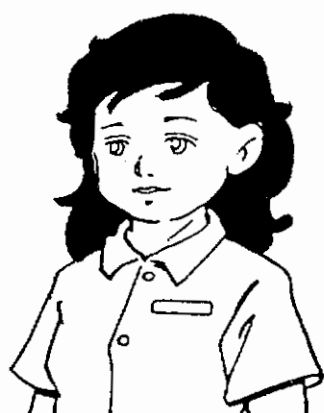
1. ให้เด็กพูดชื่อครู และระบายสีภาพครู



2. ให้เด็ก ✕ ภาพครู และพูดชื่อครู



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพครู และพูดชื่อครู



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพครู และพูดชื่อครู



5. ให้เด็กกราบยสีกาพครู และพูดชื่อครู

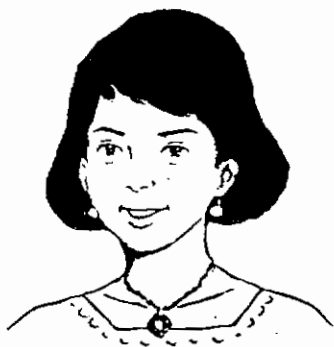


แบบฝึกหัด เรื่อง พ่อ

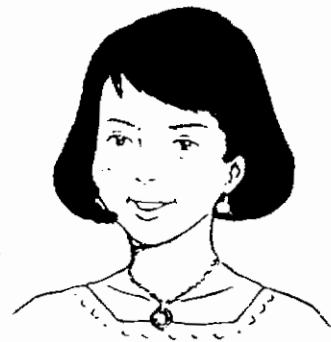
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพพ่อ และระบายสีภาพพ่อ



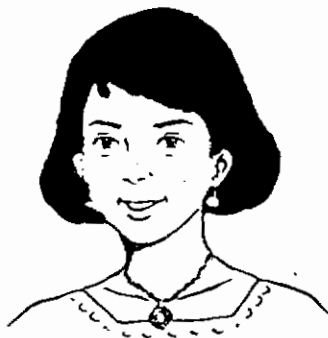
2. ให้เด็ก ✕ ภาพพ่อ และพูดว่า พ่อ



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพพ่อ และพูดว่า พ่อ



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพพ่อ และพูดว่า พ่อ



5. ให้เด็กระบายสีภาพพ่อ และพูดว่า พ่อ

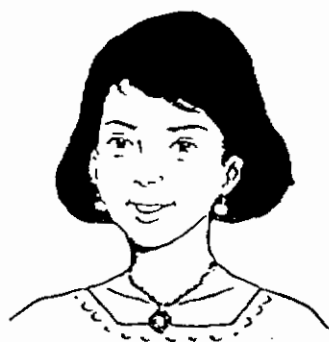


แบบฝึกหัด เรื่อง แม่

1. ให้เด็กพูดชื่อภาพแม่ และระบายสีภาพแม่



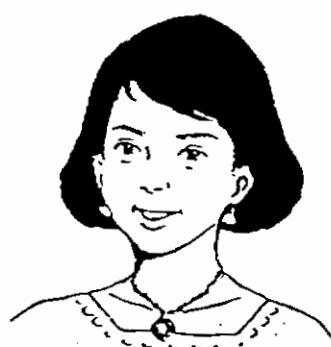
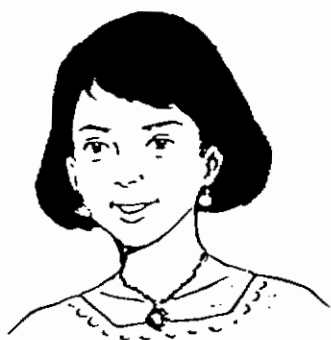
2. ให้เด็ก X ภาพแม่ และพูดว่า แม่



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพแม่ และพูดว่า แม่



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพแม่ และพูดว่า แม่

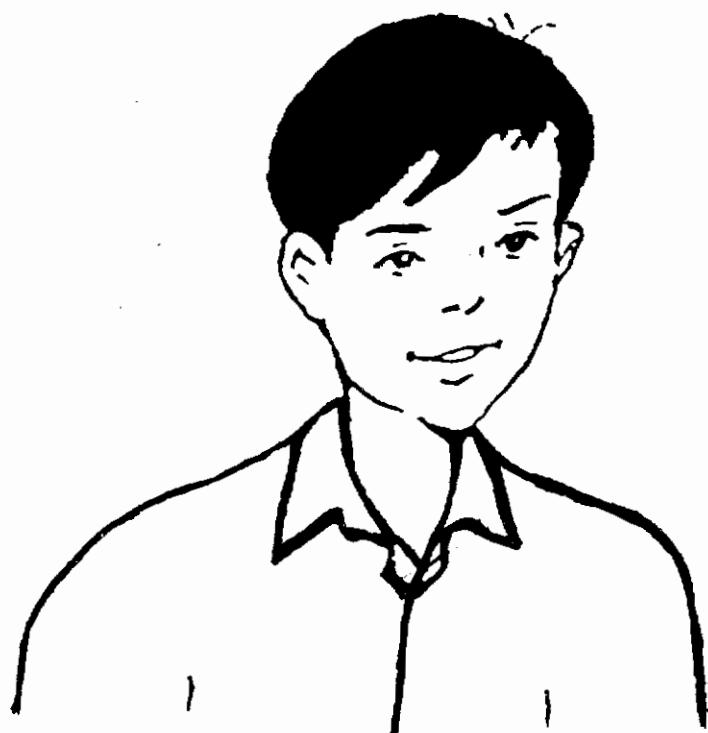


5. ให้เด็กระบายสีภาพแม่ และพูดว่า แม่



แบบฝึกหัด เรื่อง พี่

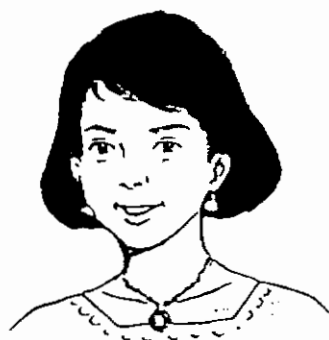
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพพี่ และระบายสีภาพพี่



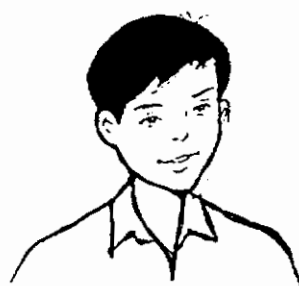
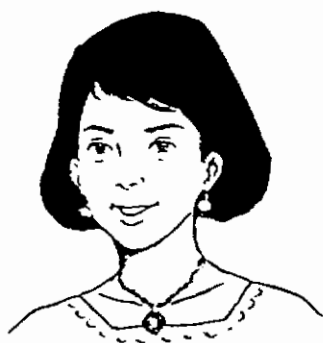
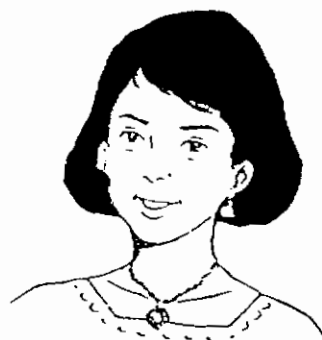
2. ให้เด็ก X ภาพพี่ และพูดว่า พี่



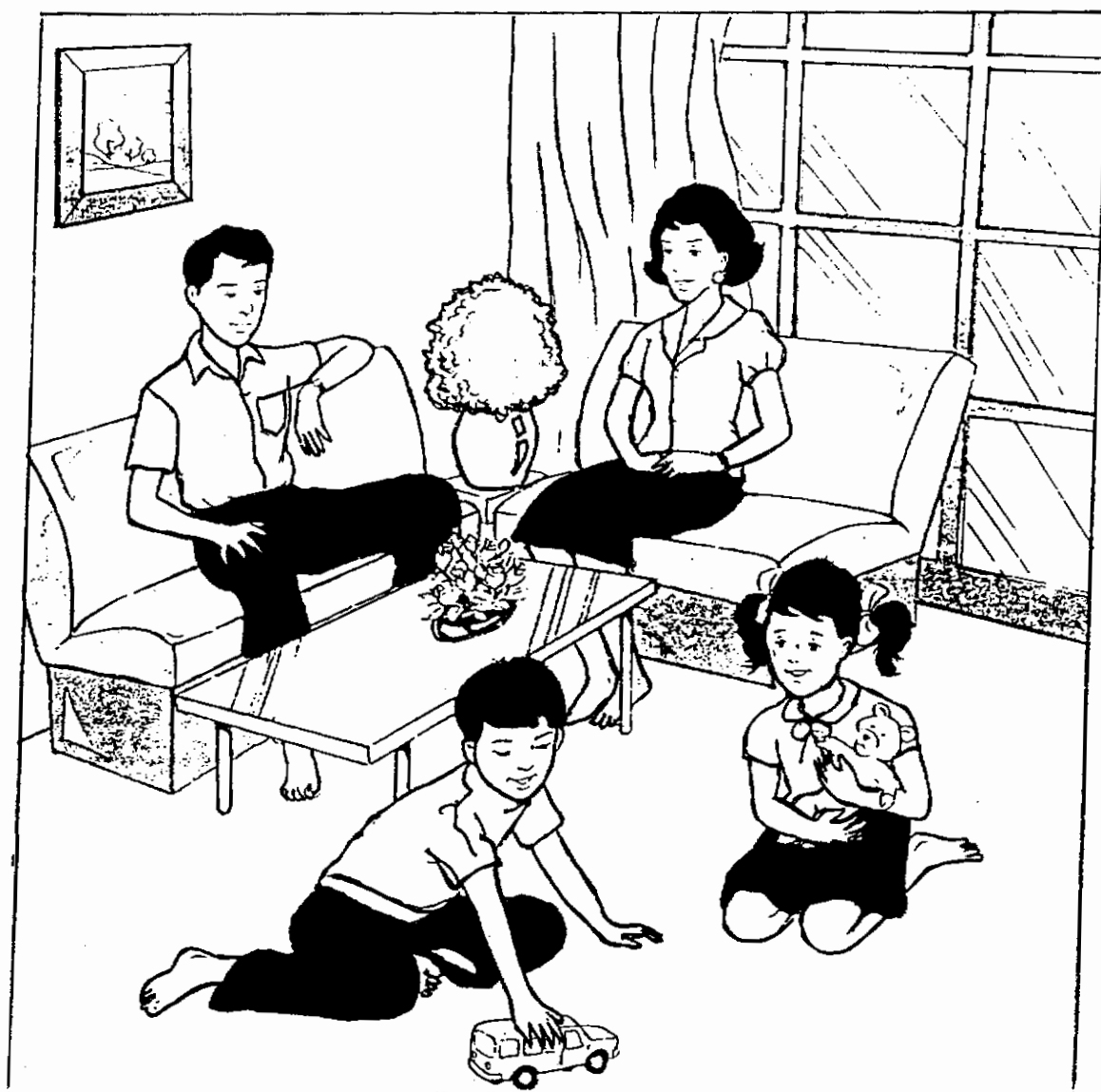
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพพี่ และพูดว่า พี่



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพพี่ และพูดว่า พี่

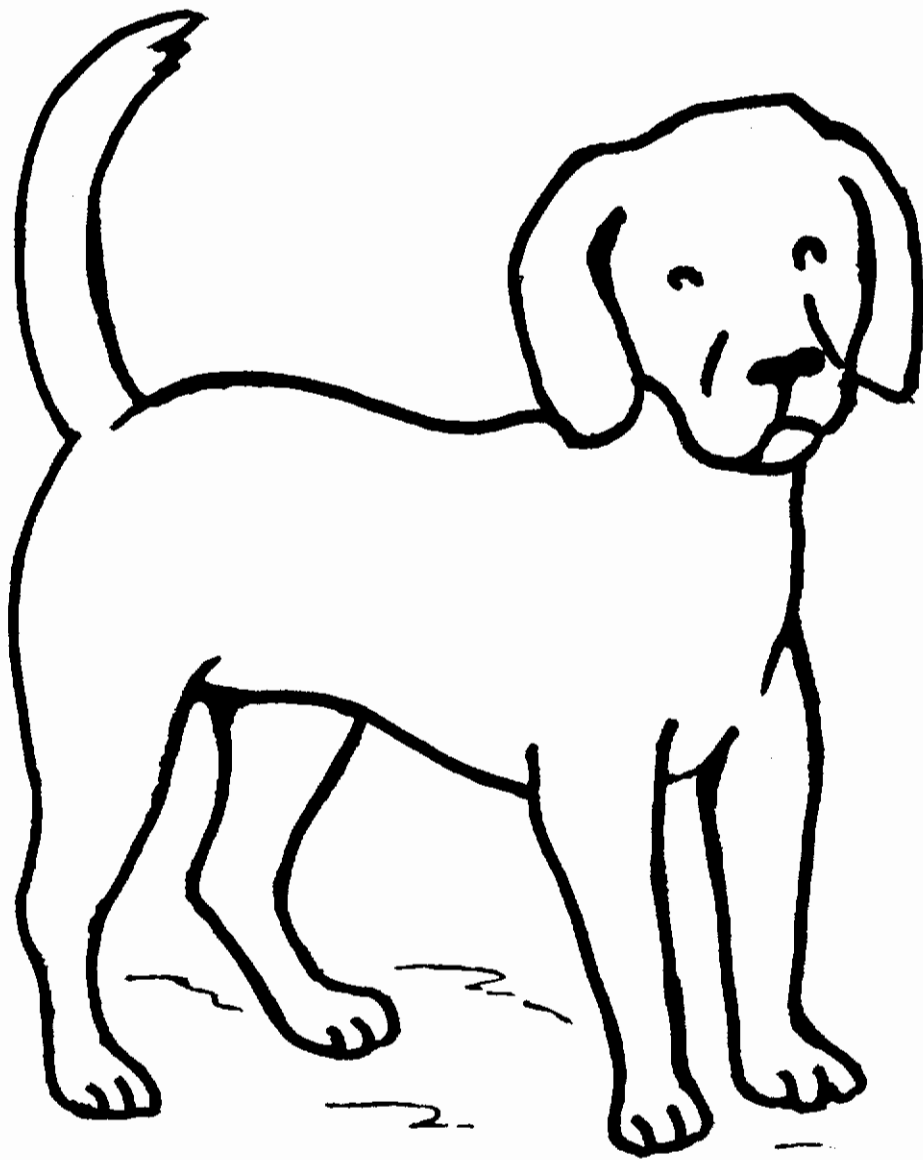


5. ให้เด็กระบายสีภาพพี่ และพูดว่า พี่



แบบฝึกหัด เรื่อง หมา

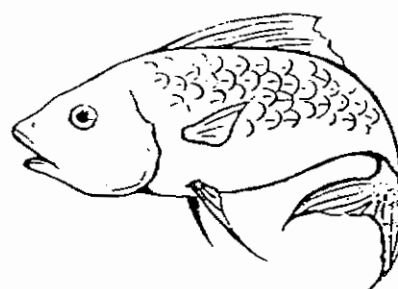
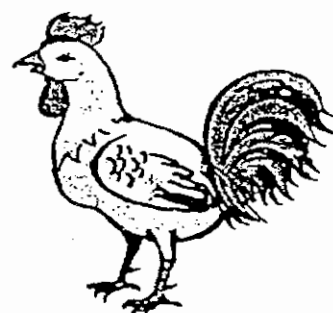
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพหมา และระบายสีภาพ หมา



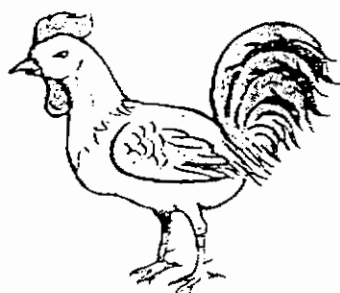
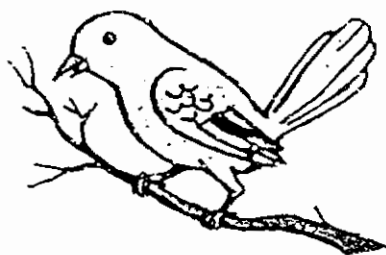
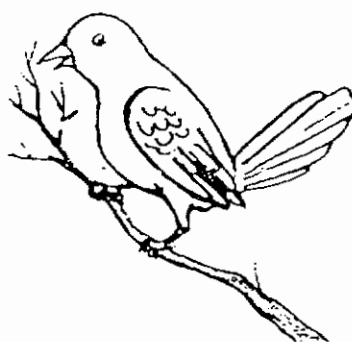
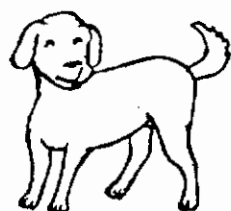
2. ให้เด็ก X ภาพหมา และพูดว่า หมา



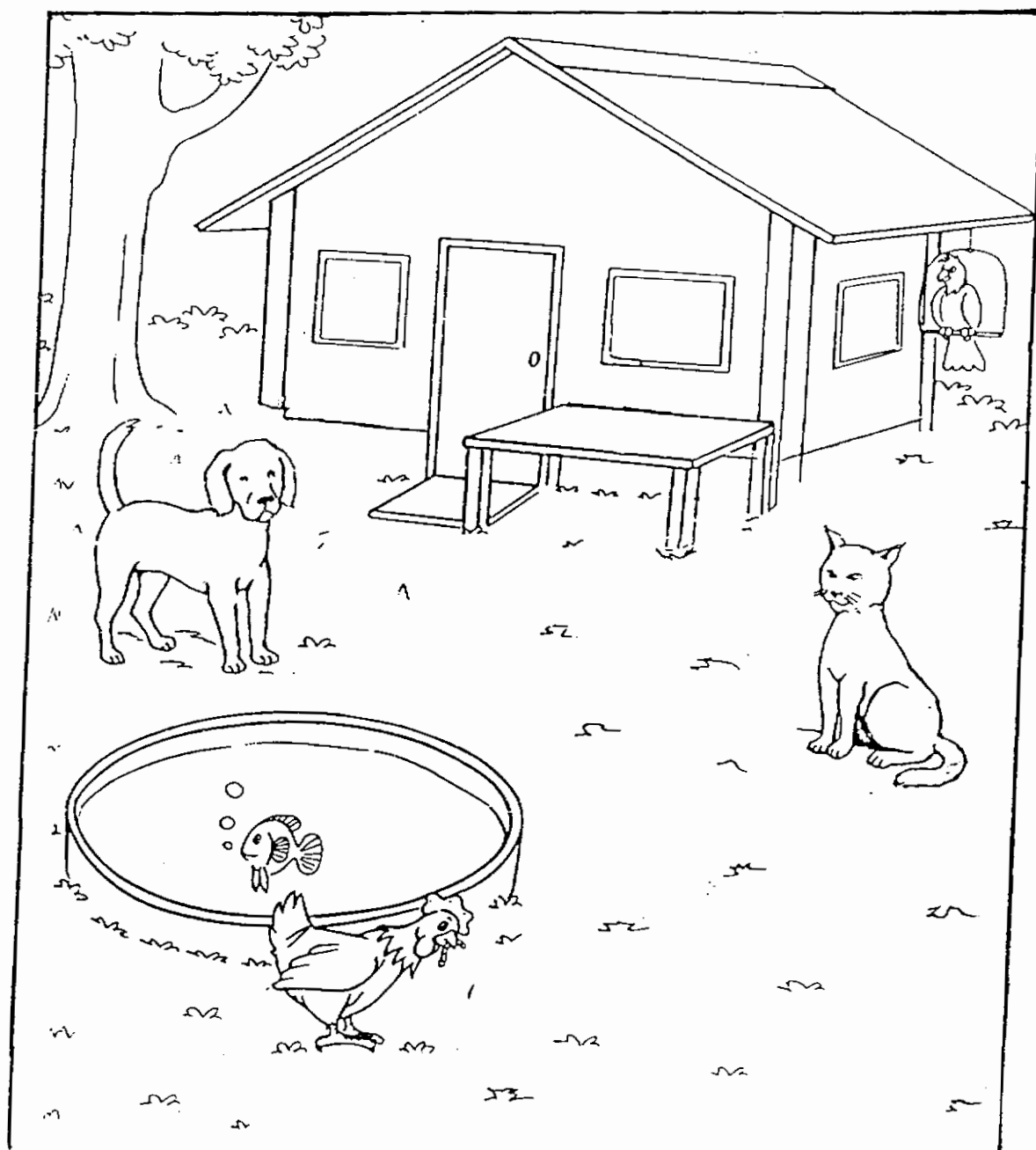
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพหมา และพูดว่า หมา



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพหมา และพูดว่า หมา

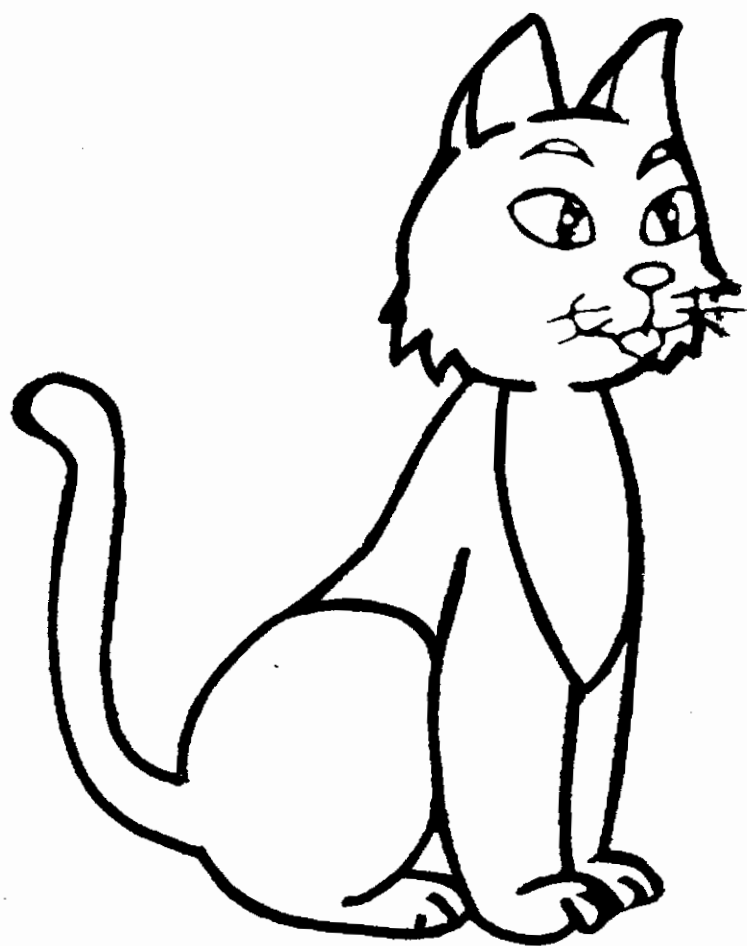


5. ให้เด็กระบายสีภาพหมา และพูดว่า หมา

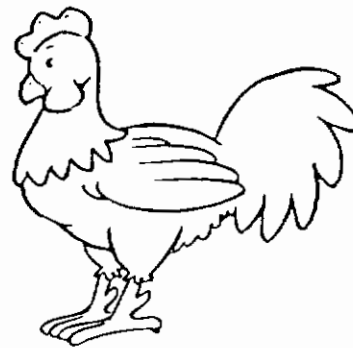
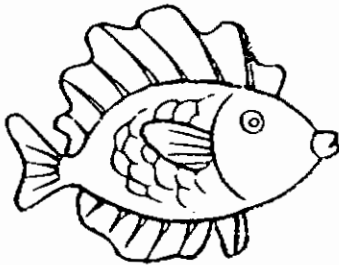


แบบฝึกหัด เรื่อง แมว

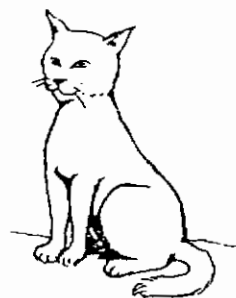
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพแมว และระบายสีภาพ แมว



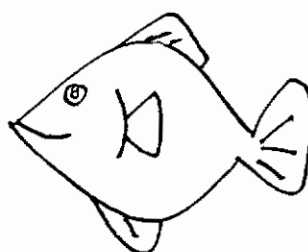
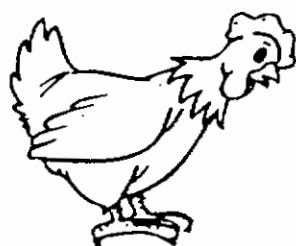
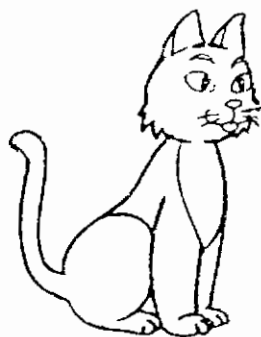
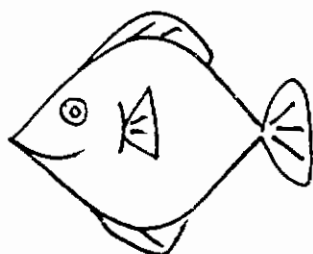
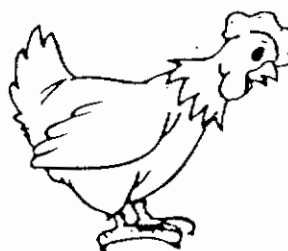
2. ให้เด็ก ✕ ภาพแมว และพูดว่า แมว



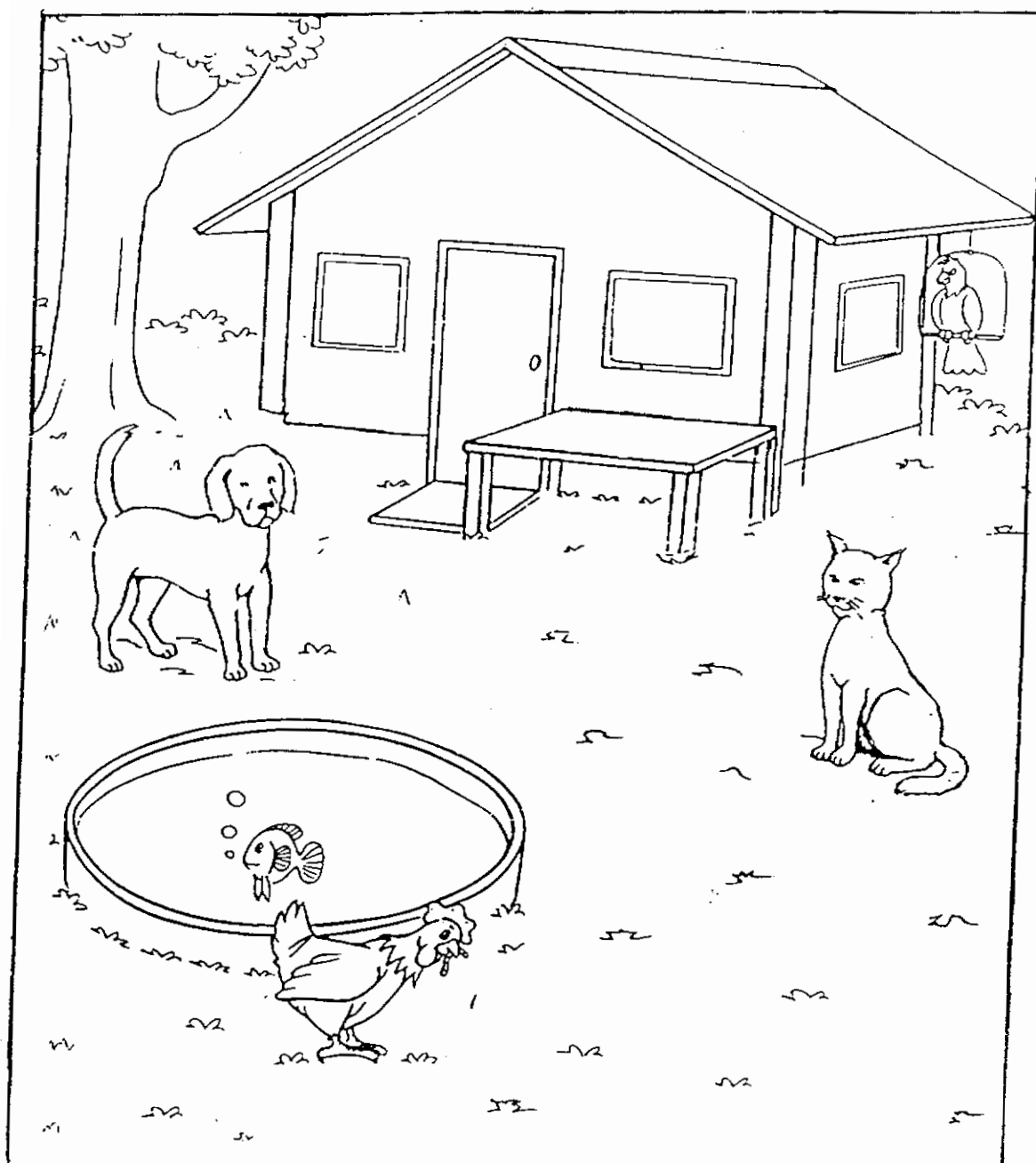
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพแมว และพูดว่า แมว



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพแมว และพูดว่า แมว

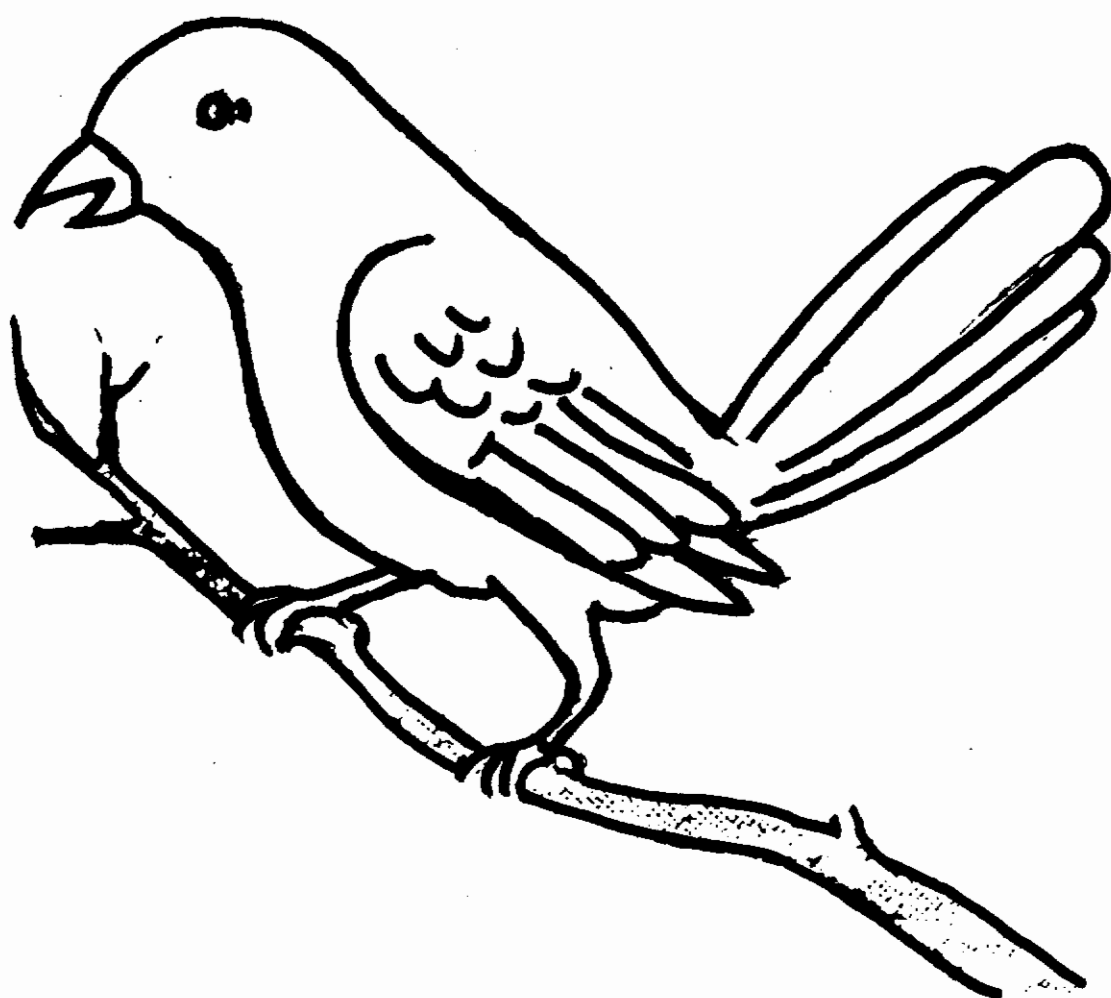


5. ให้เด็กระบายสีภาพแมว และพูดว่า แมว

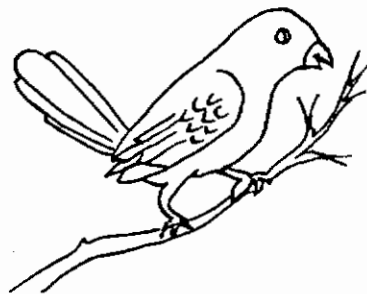


แบบฝึกหัด เรื่อง นก

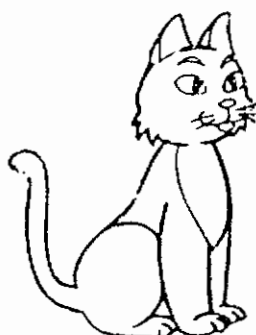
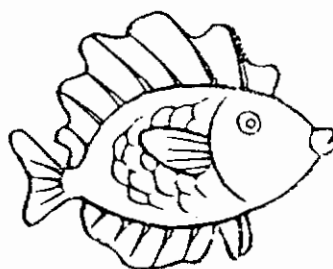
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพนก และระบายสีภาพนก



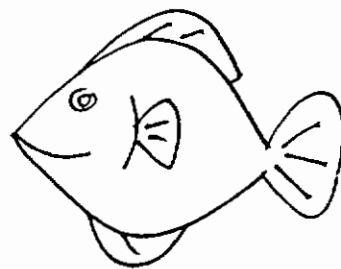
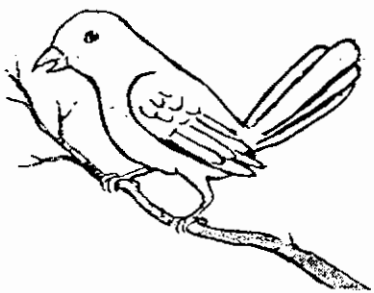
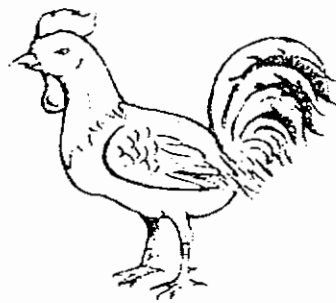
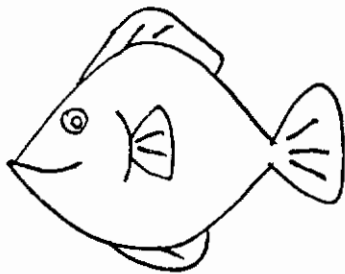
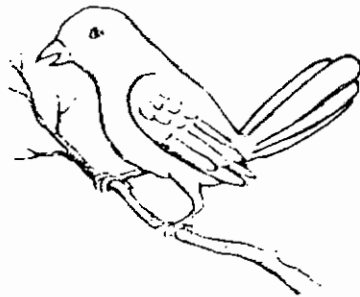
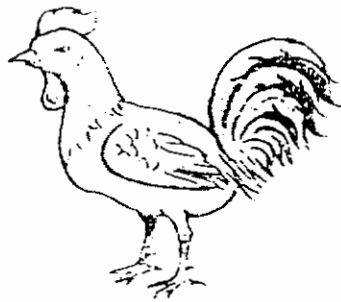
2. ให้เด็ก X ภาพนก และพูดว่า นก



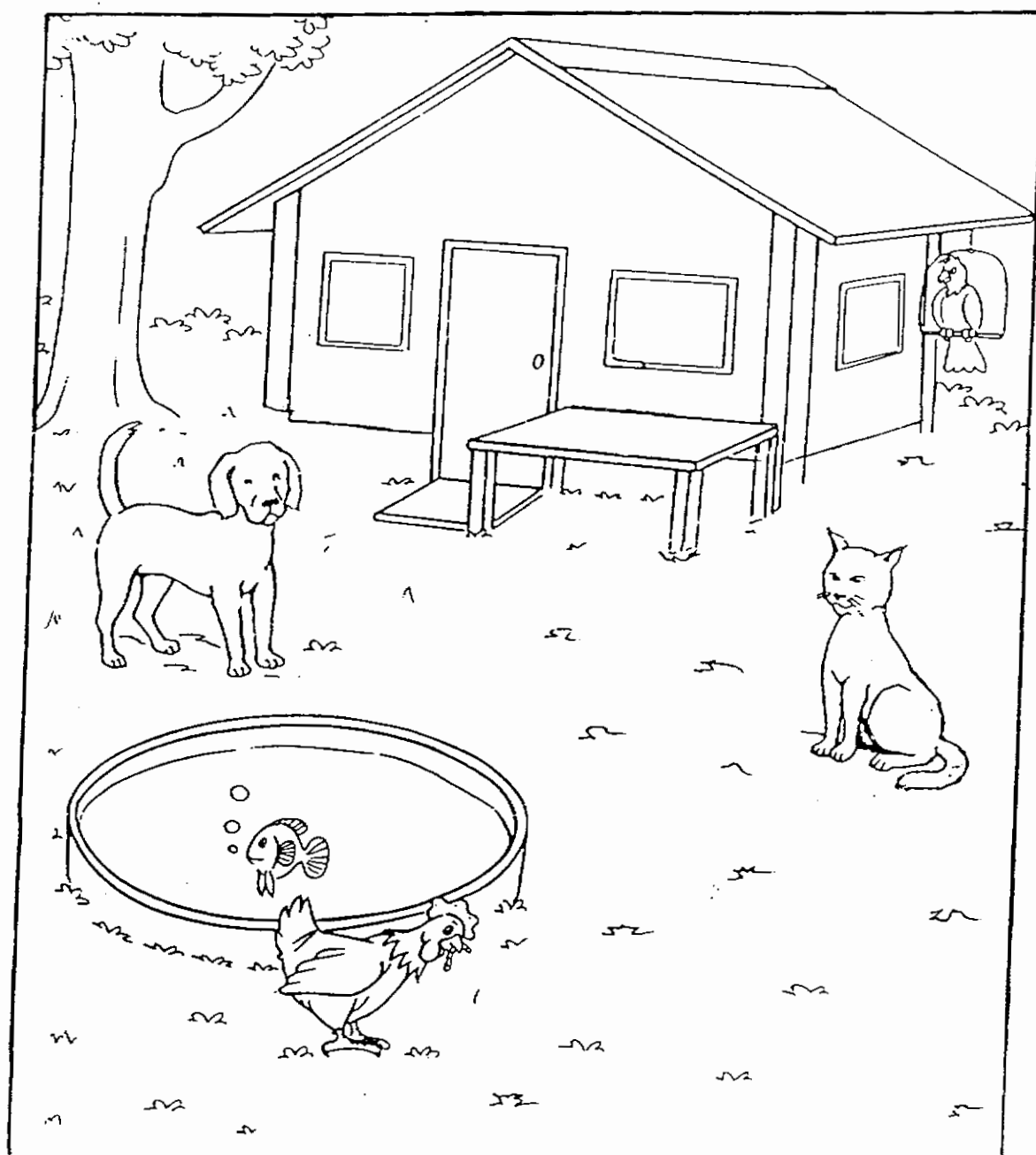
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพนก และพูดว่า นก



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพนก และพูดว่า นก

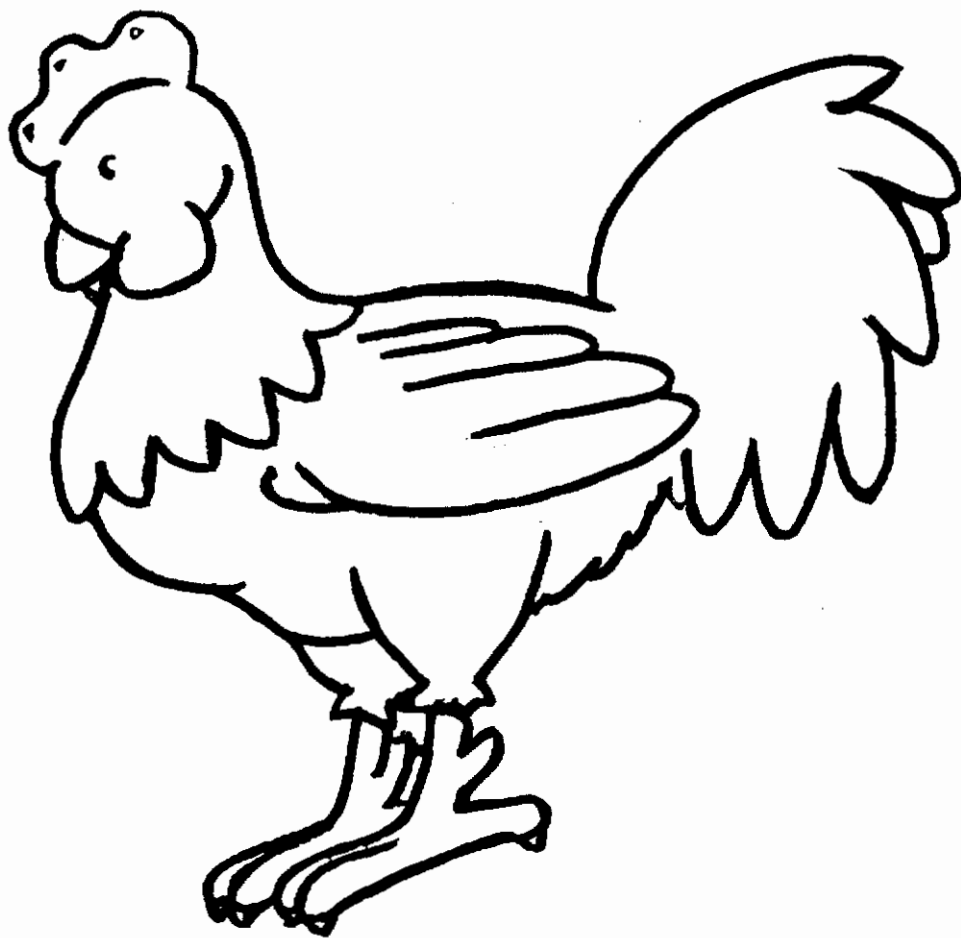


5. ให้เด็กระบายสีภาพนก และพูดว่า นก

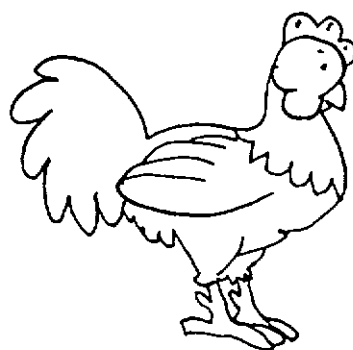
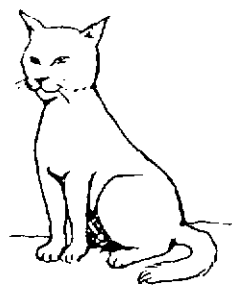


แบบฝึกหัด เรื่อง ไก่

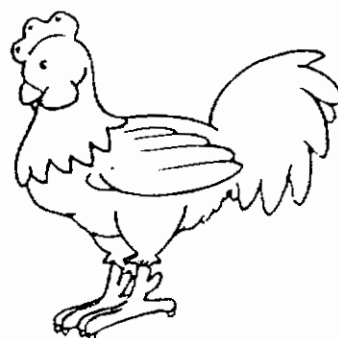
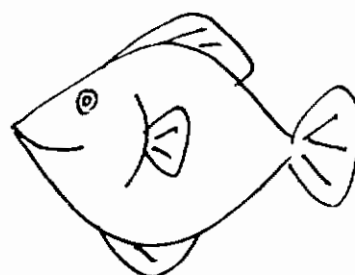
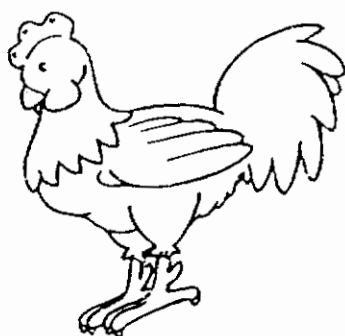
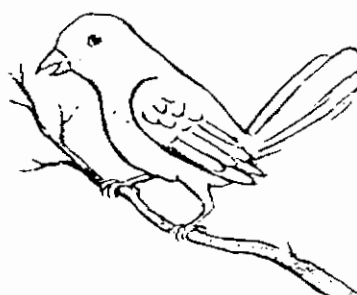
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพไก่ และระบายสีภาพไก่



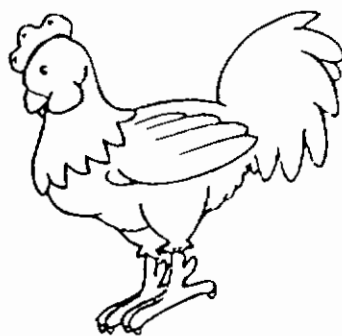
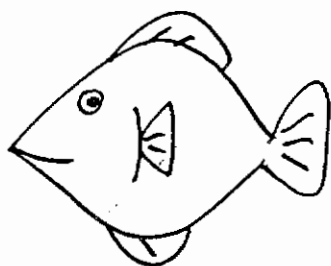
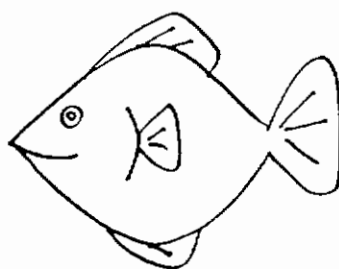
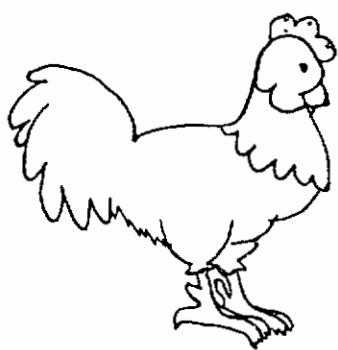
2. ให้เด็ก X ภาพไก่ และพูดว่า ไก่



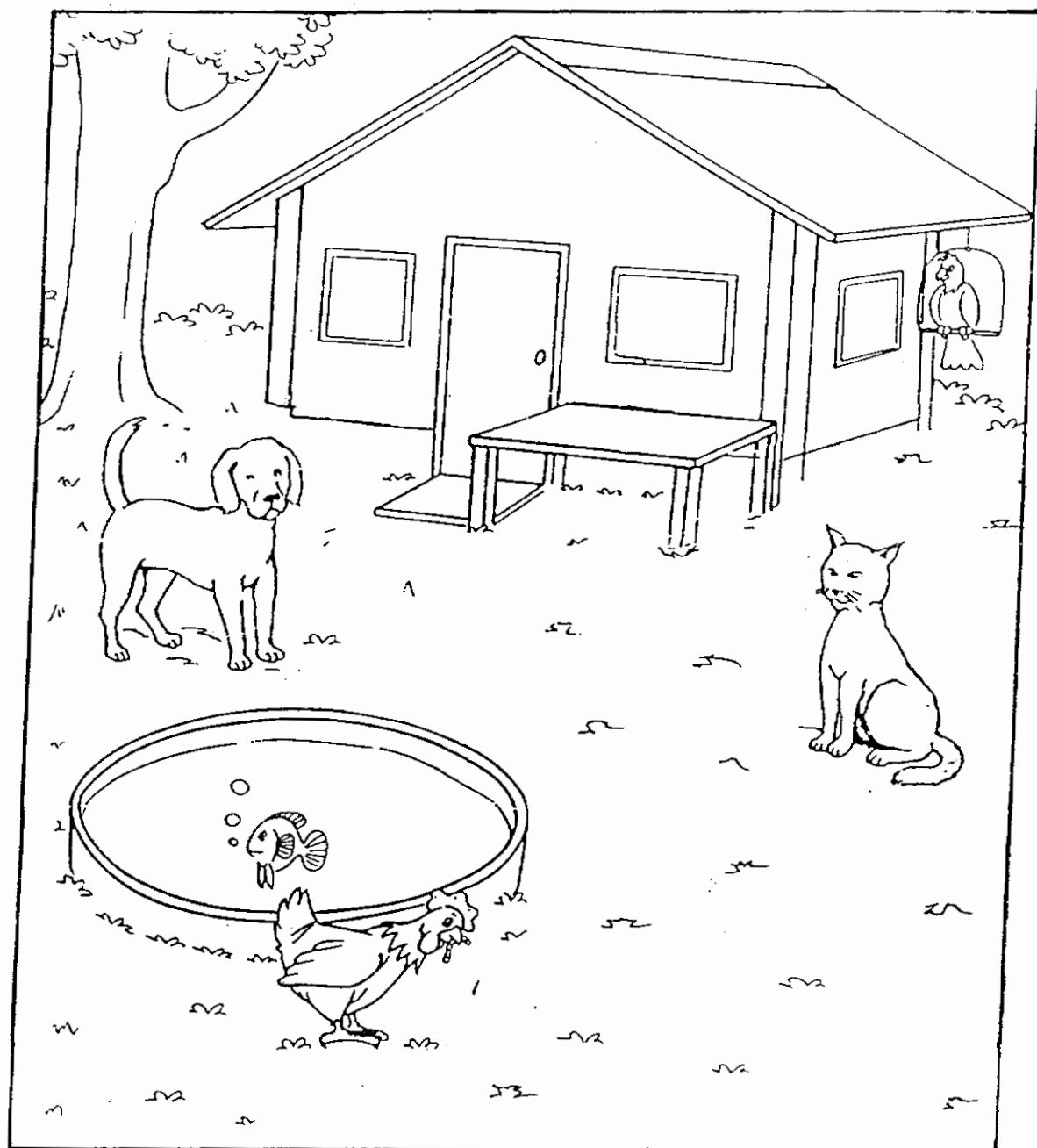
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพไก่ และพูดว่า ไก่



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพไก่ และพูดว่า ไก่

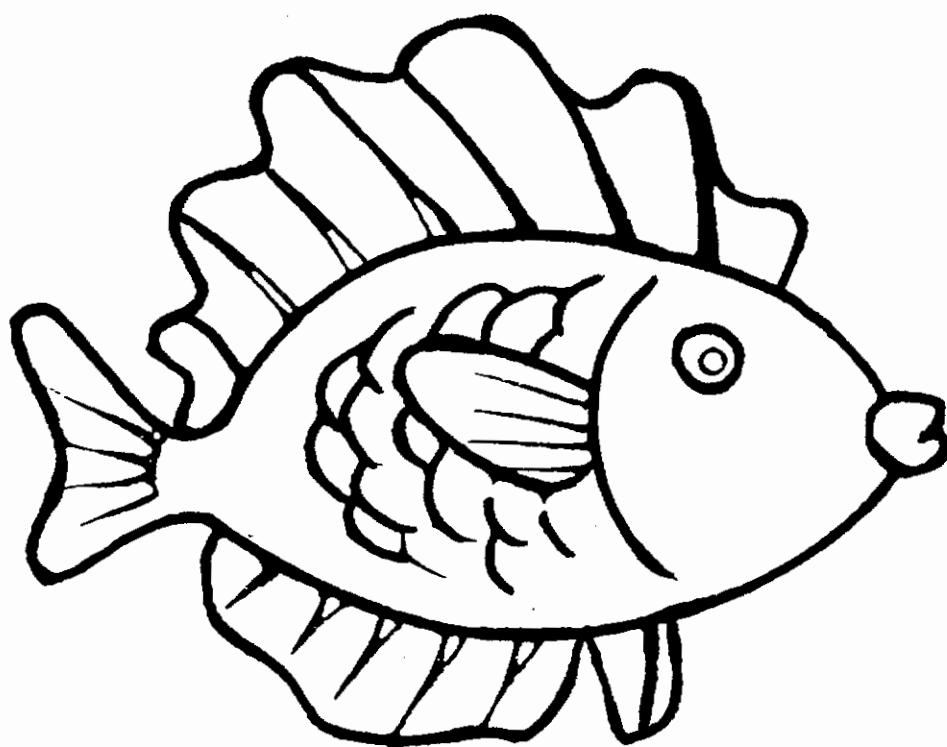


5. ให้เด็กระบายสีภาพไก่ และพูดว่า ไก่

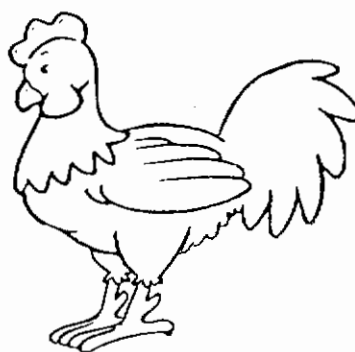
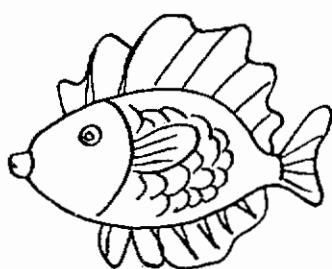


แบบฝึกหัด เรื่อง ปลา

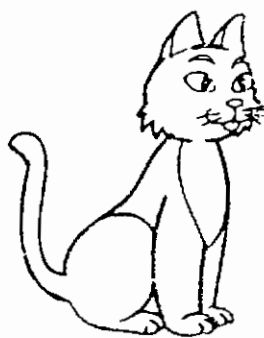
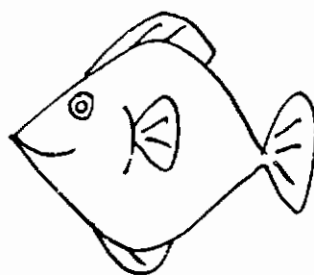
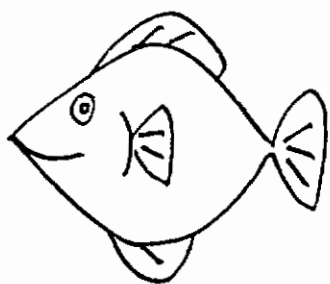
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพปลา และระบายสีภาพ ปลา



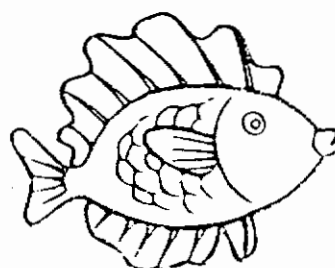
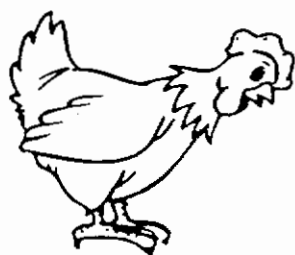
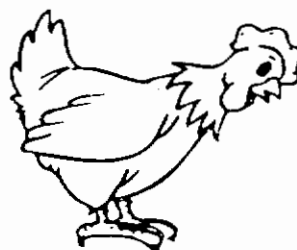
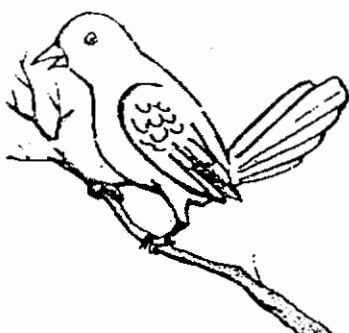
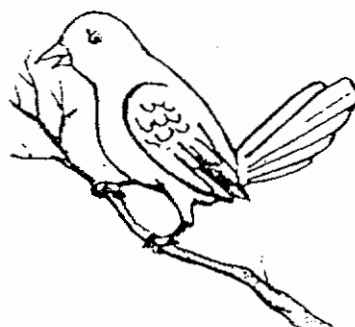
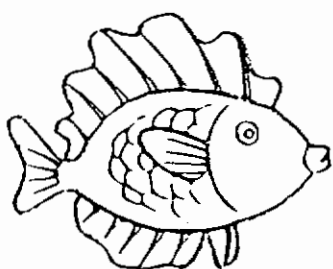
2. ให้เด็ก X ภาพปลา และพูดว่า ปลา



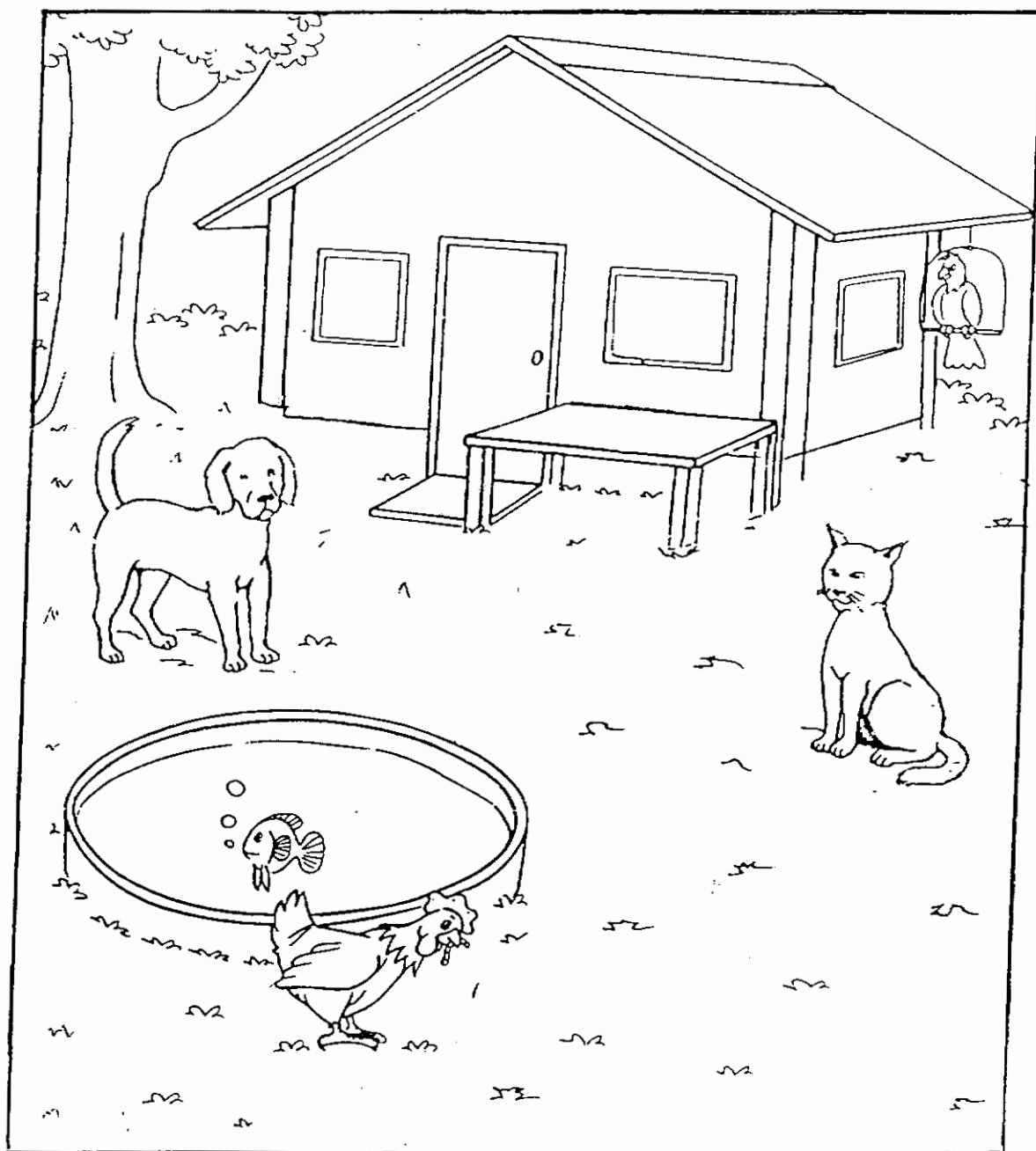
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพปลา และพูดว่า ปลา



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพปลา และพูดว่า ปลา



5. ให้เด็กระบายสีภาพปลา และพูดว่า ปลา

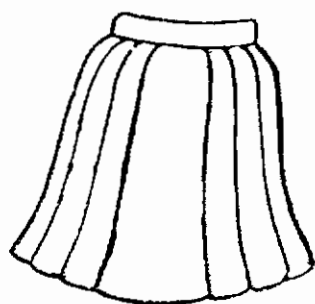
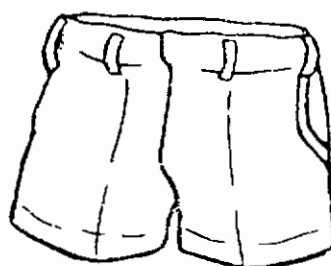


แบบฝึกหัด เรื่อง เสื้อ

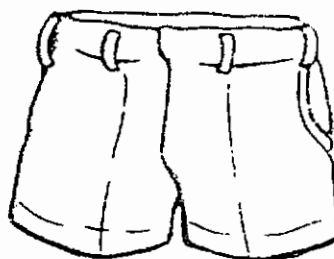
1. ให้เด็กพุดชื่อภาพเสื้อ และระบายสีภาพ เสื้อ



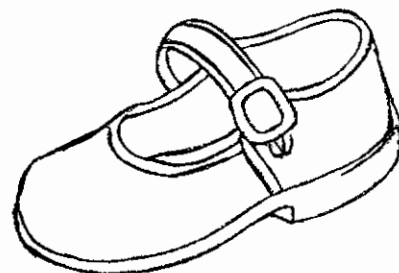
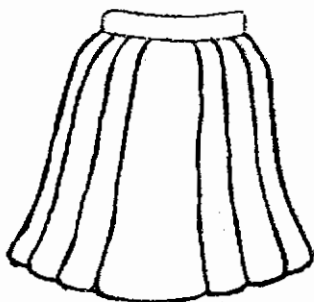
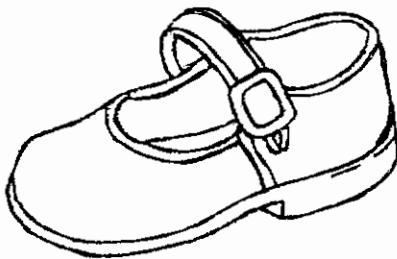
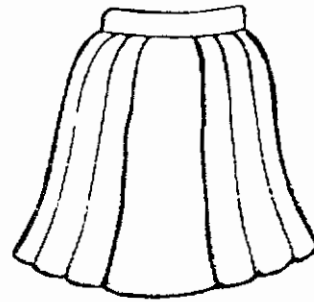
2. ให้เด็ก ✕ ภาพเสื้อ และพูดว่า เสื้อ



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพเสื้อ และพูดว่า เสื้อ



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพเสื้อ และพูดว่า เสื้อ

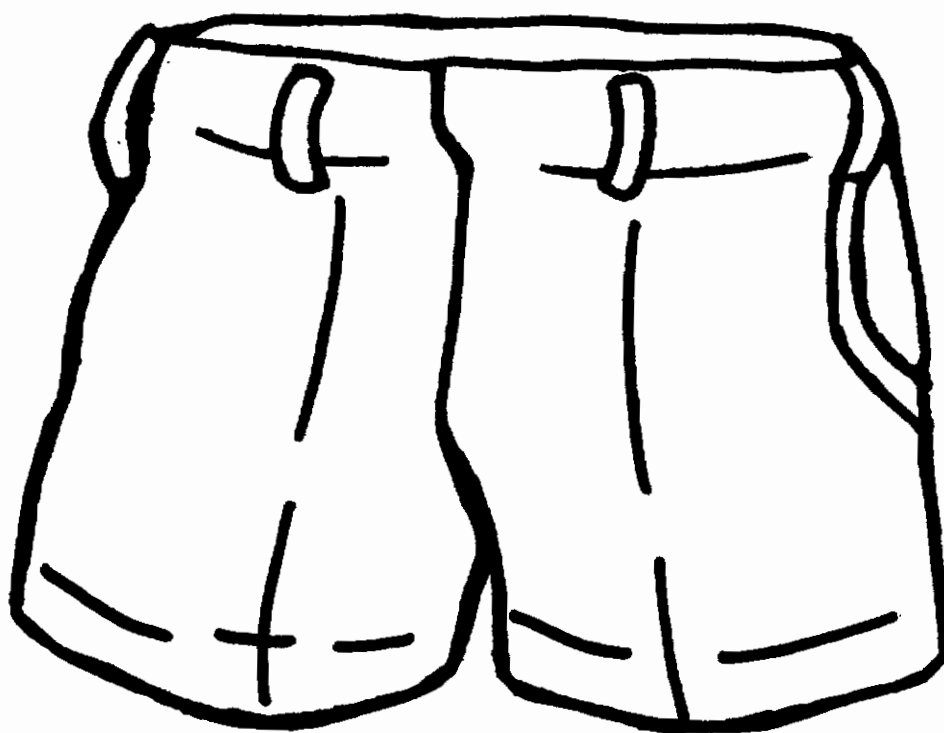


5. ให้เด็กระบายสีภาพเสื้อผ้า และพูดว่า เสื้อ

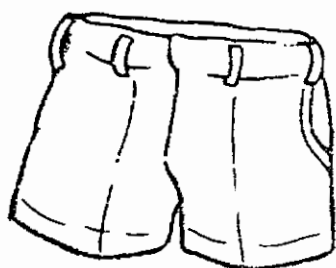
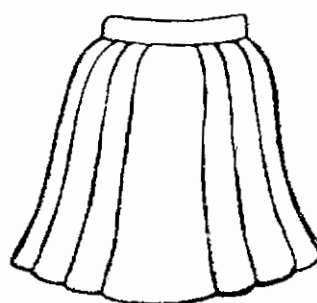
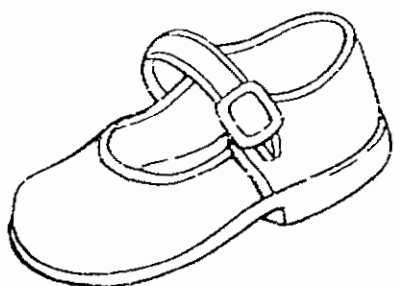


แบบฝึกหัด เรื่อง กางเกง

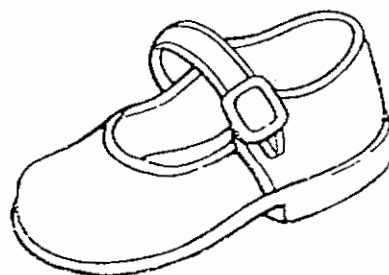
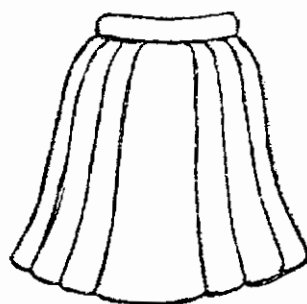
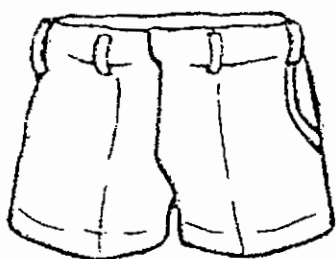
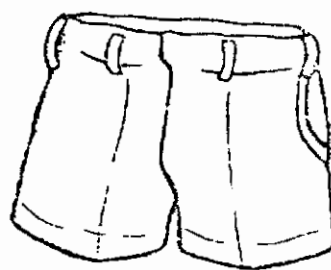
1. ให้เด็กพุดชื่อภาพ กางเกง และระบายสีภาพ กางเกง



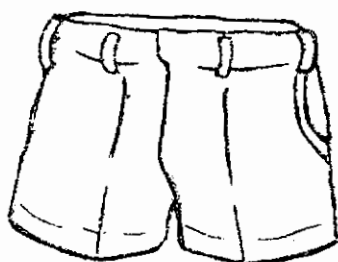
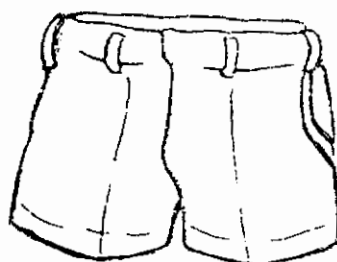
2. ให้เด็ก ✕ ภาพกางเกง และพูดว่า กางเกง



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพกางเกง และพูดว่า กางเกง



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพกางเกง และพูดว่า กางเกง

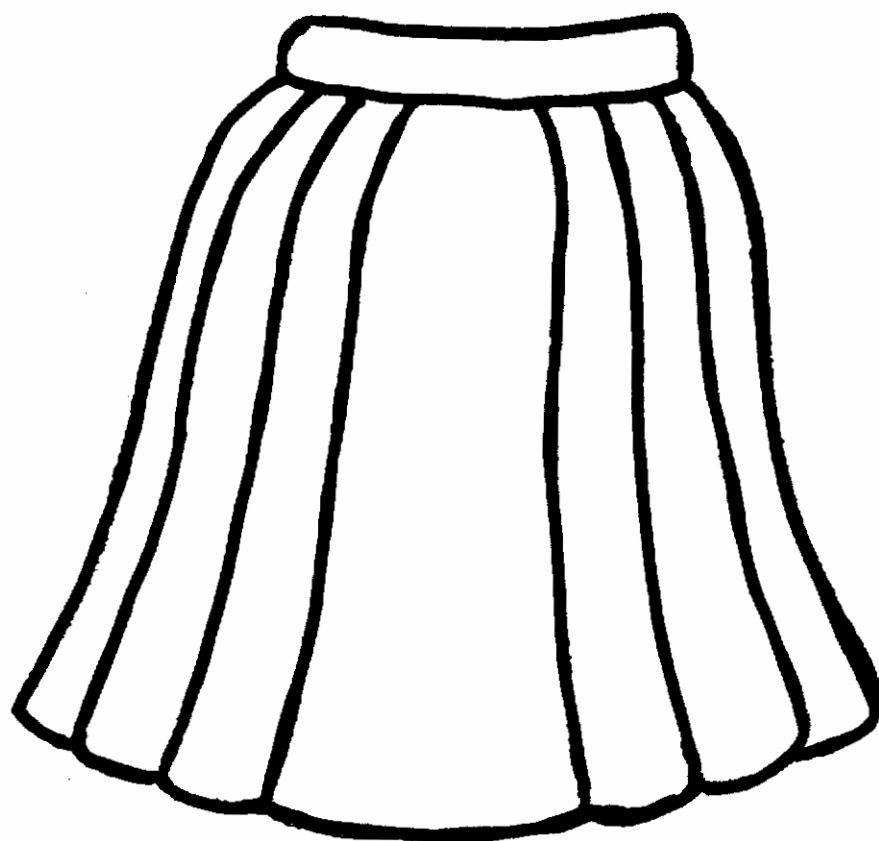


5. ให้เด็กระบายสีภาพกางเกง และพูดว่า กางเกง

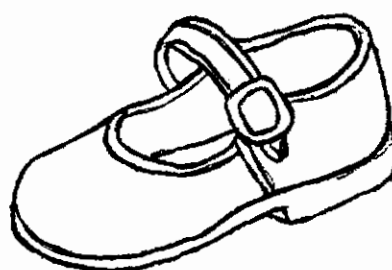
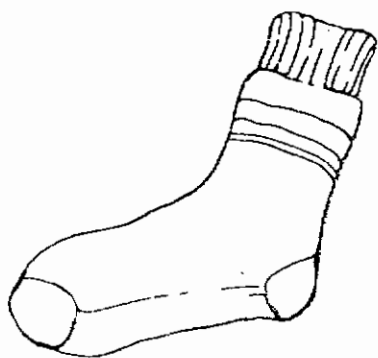
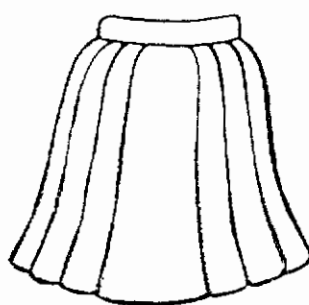


แบบฝึกหัด เรื่อง กระโปรง

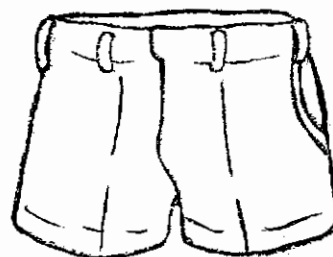
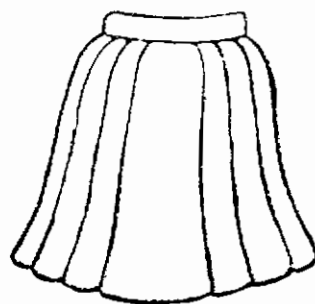
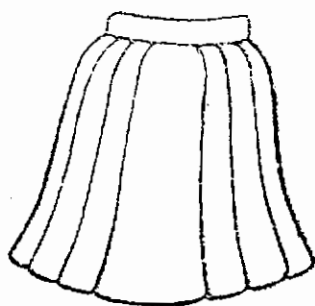
1. ให้เด็กพุดชื่อภาพ กระโปรง และระบายสีภาพ กระโปรง



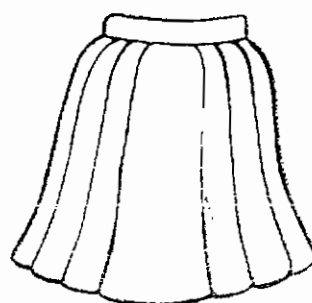
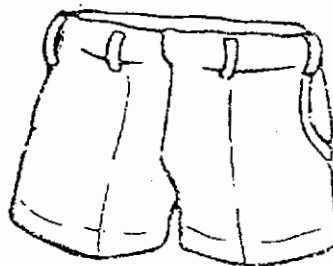
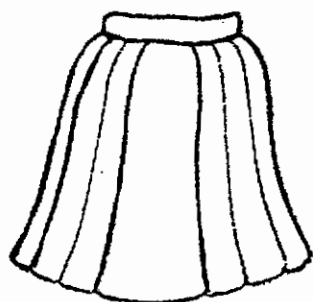
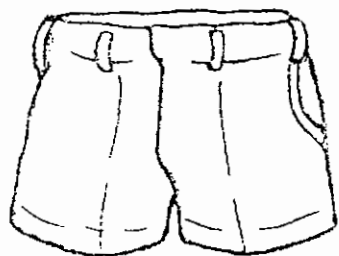
2. ให้เด็ก ✕ ภาพกระโปรง และพูดว่า กระโปรง



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพกระโปรง และพูดว่า กระโปรง



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพกระโปรง และพูดว่า กระโปรง



5. ให้เด็กระบายสีภาพกระโปรง และพูดว่า กระโปรง

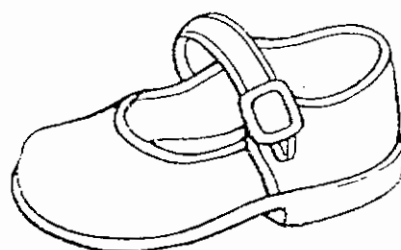


แบบฝึกหัด เรื่อง ถุงเท้า

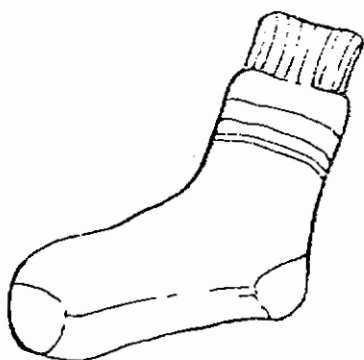
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพถุงเท้า และระบายสีภาพ ถุงเท้า



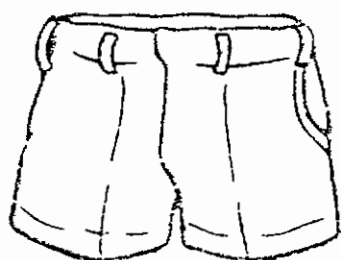
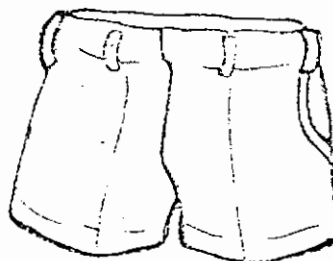
2. ให้เด็ก ✕ ภาพถุงเท้า และพูดว่า ถุงเท้า



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพถุงเท้า และพูดว่า ถุงเท้า



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพถุงเท้า และพูดว่า ถุงเท้า

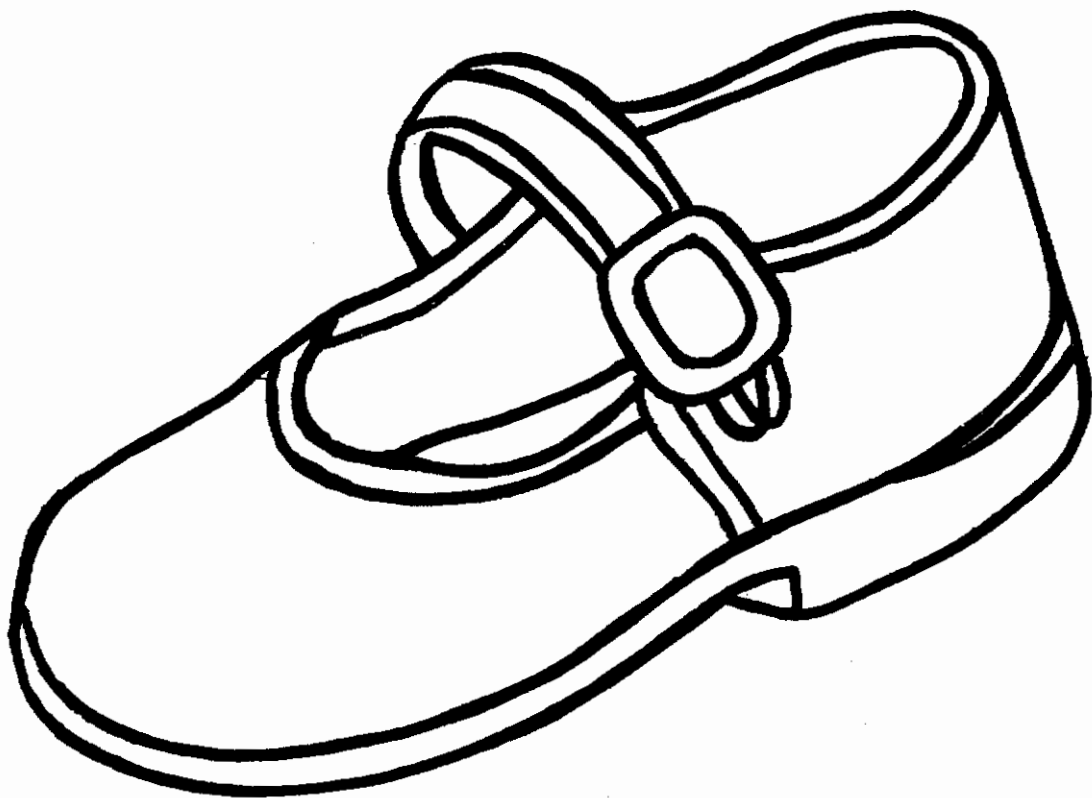


5. ให้เด็กระบายสีภาพถุงเท้า และพูดว่า ถุงเท้า

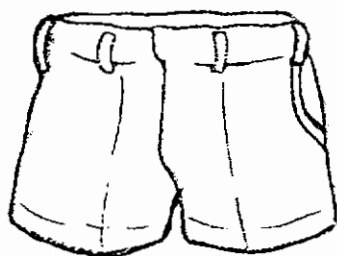
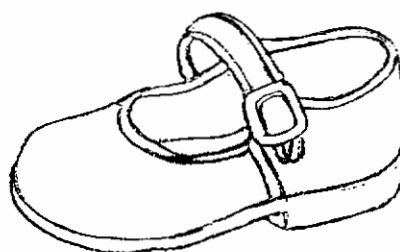


แบบฝึกหัด เรื่อง รองเท้า

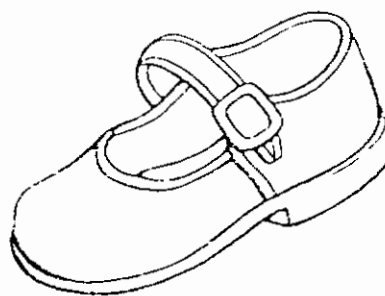
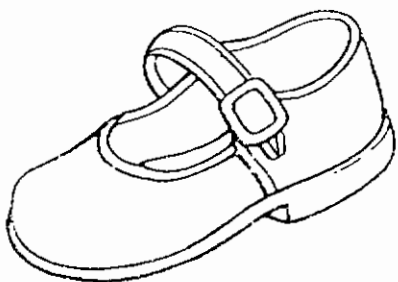
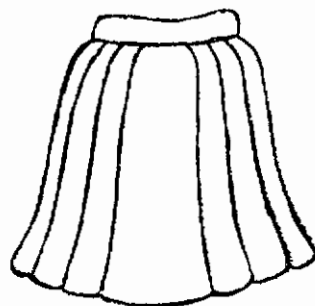
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพรองเท้า และระบายสีภาพ รองเท้า



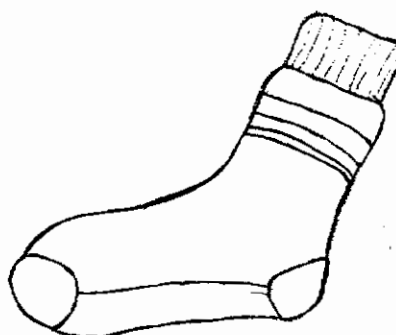
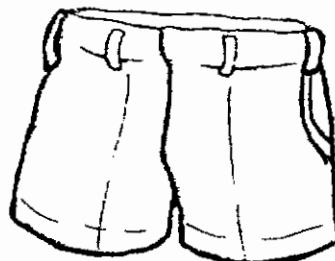
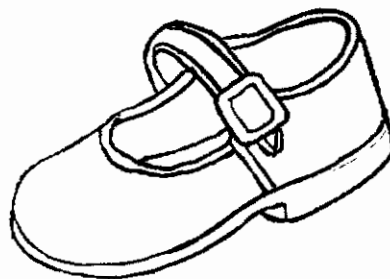
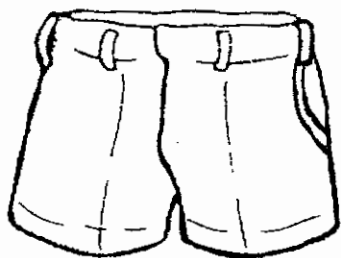
2. ให้เด็ก ✕ ภาพรองเท้า และพูดว่า รองเท้า



3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพรองเท้า และพูดว่า รองเท้า



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพรองเท้า และพูดว่า รองเท้า



5. ให้เด็กระบายสีภาพรองเท้า และพูดว่า รองเท้า

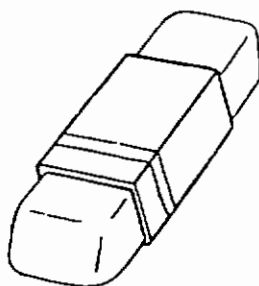
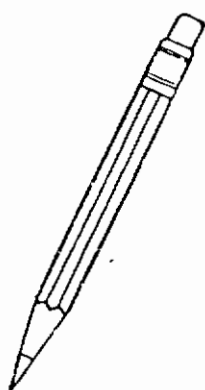


แบบฝึกหัด เรื่อง กระเป๋า

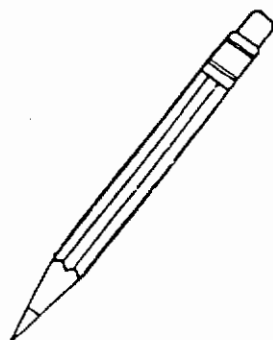
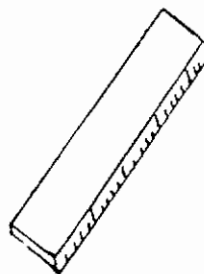
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพกระเป๋า และระบายสีภาพ กระเป๋า



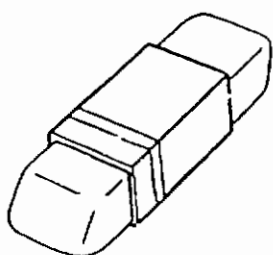
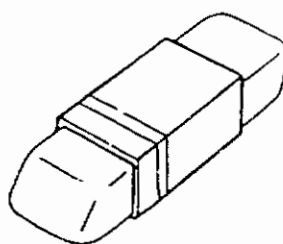
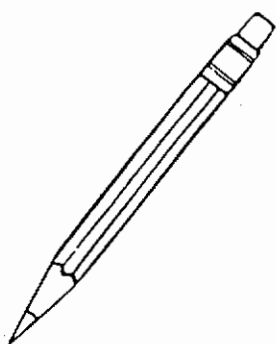
2. ให้เด็ก ✕ ภาพกระเป๋า และพูดว่า กระเป๋า



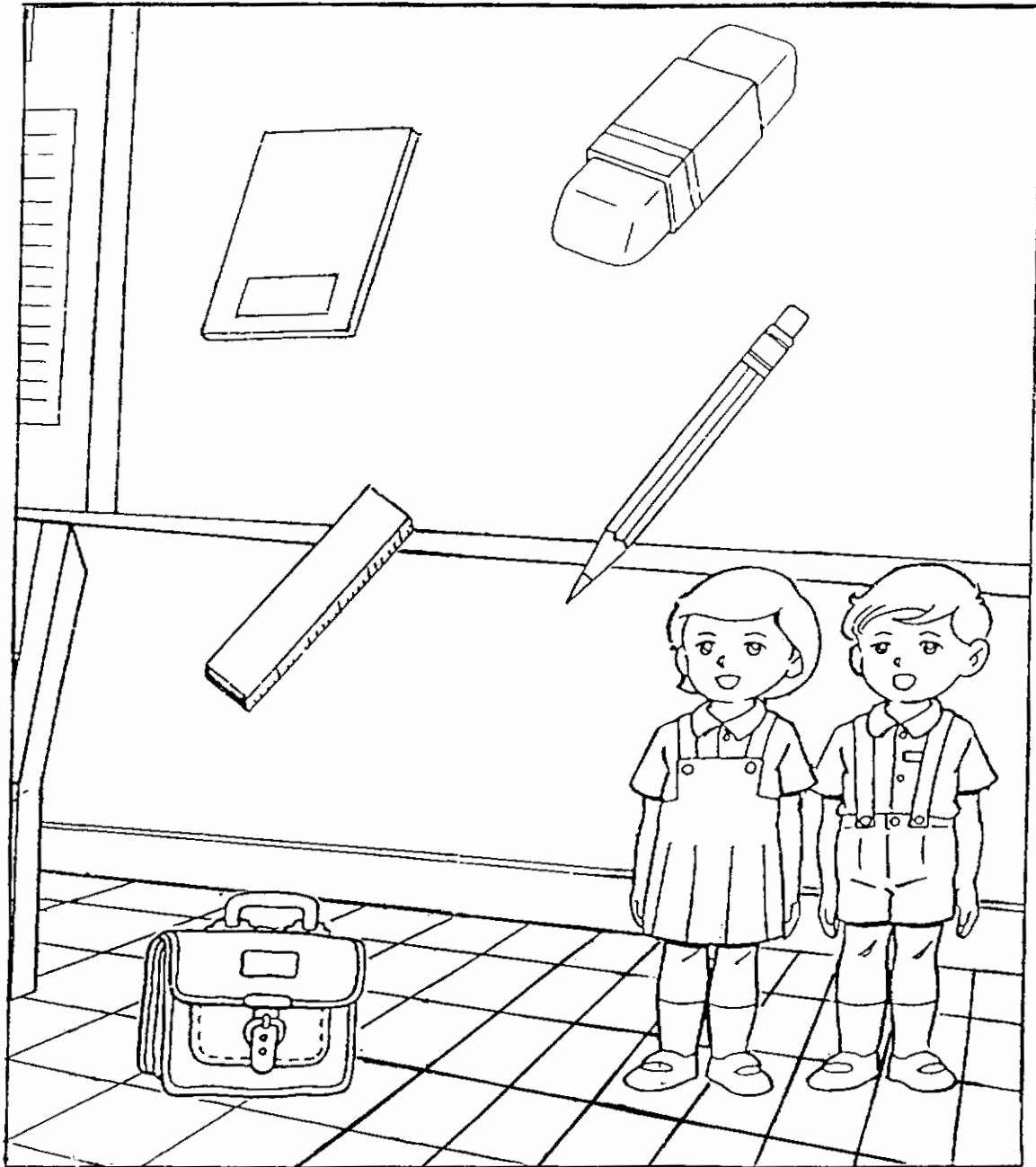
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพกระเป๋า และพูดว่า กระเป๋า



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพกระเป๋า และพูดว่า กระเป๋า

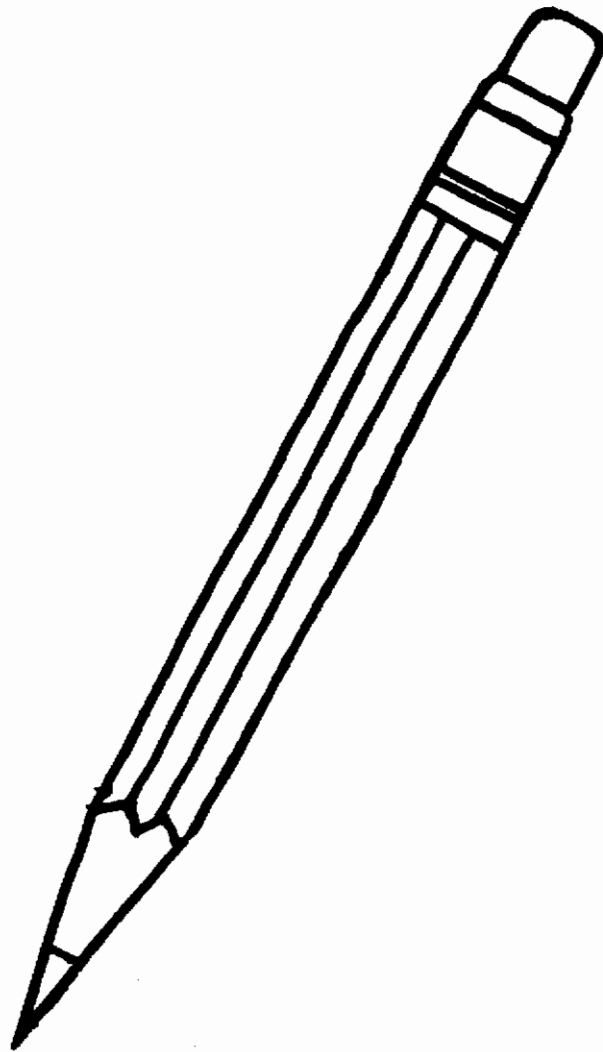


5. ให้เด็กระบายสีภาพกระเป๋ และพูดว่า กระเป๋า

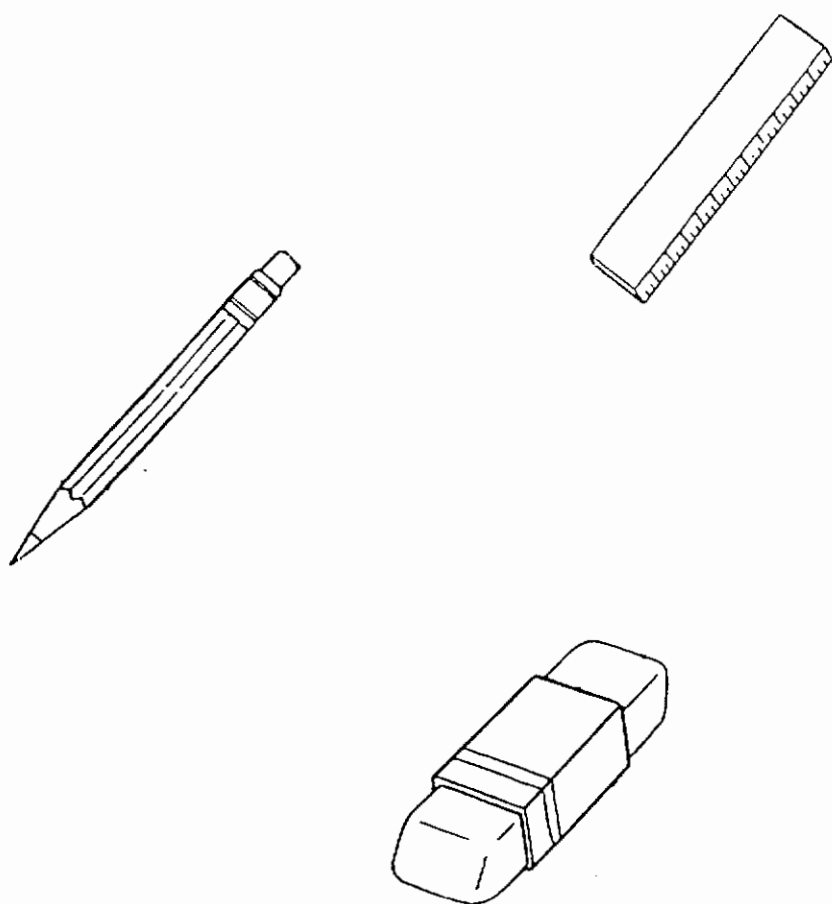


แบบฝึกหัด เรื่อง ดินสอ

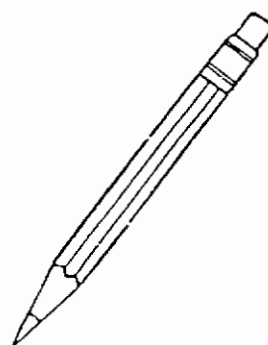
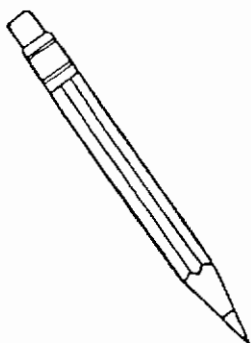
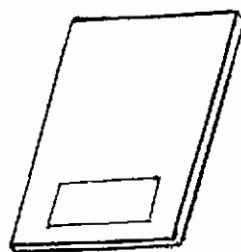
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพดินสอ และระบายสีภาพ ดินสอ



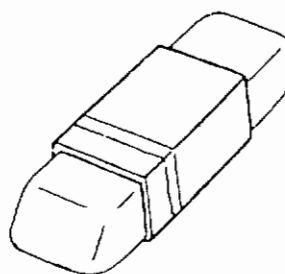
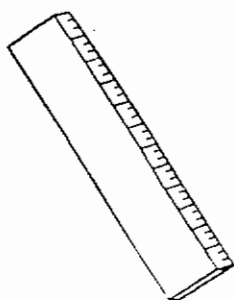
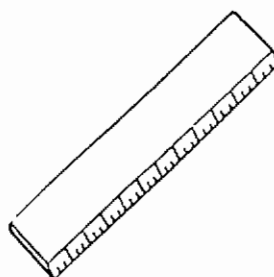
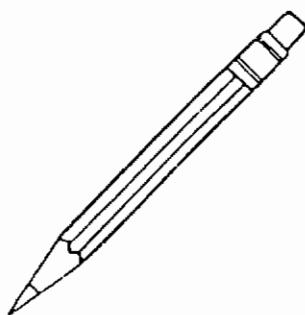
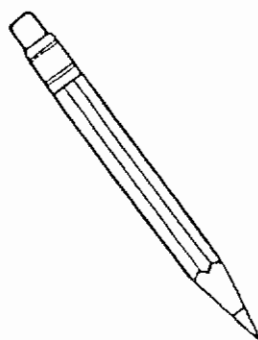
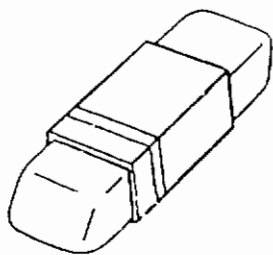
2. ให้เด็ก ✕ ภาพดินสอ และพูดว่า ดินสอ



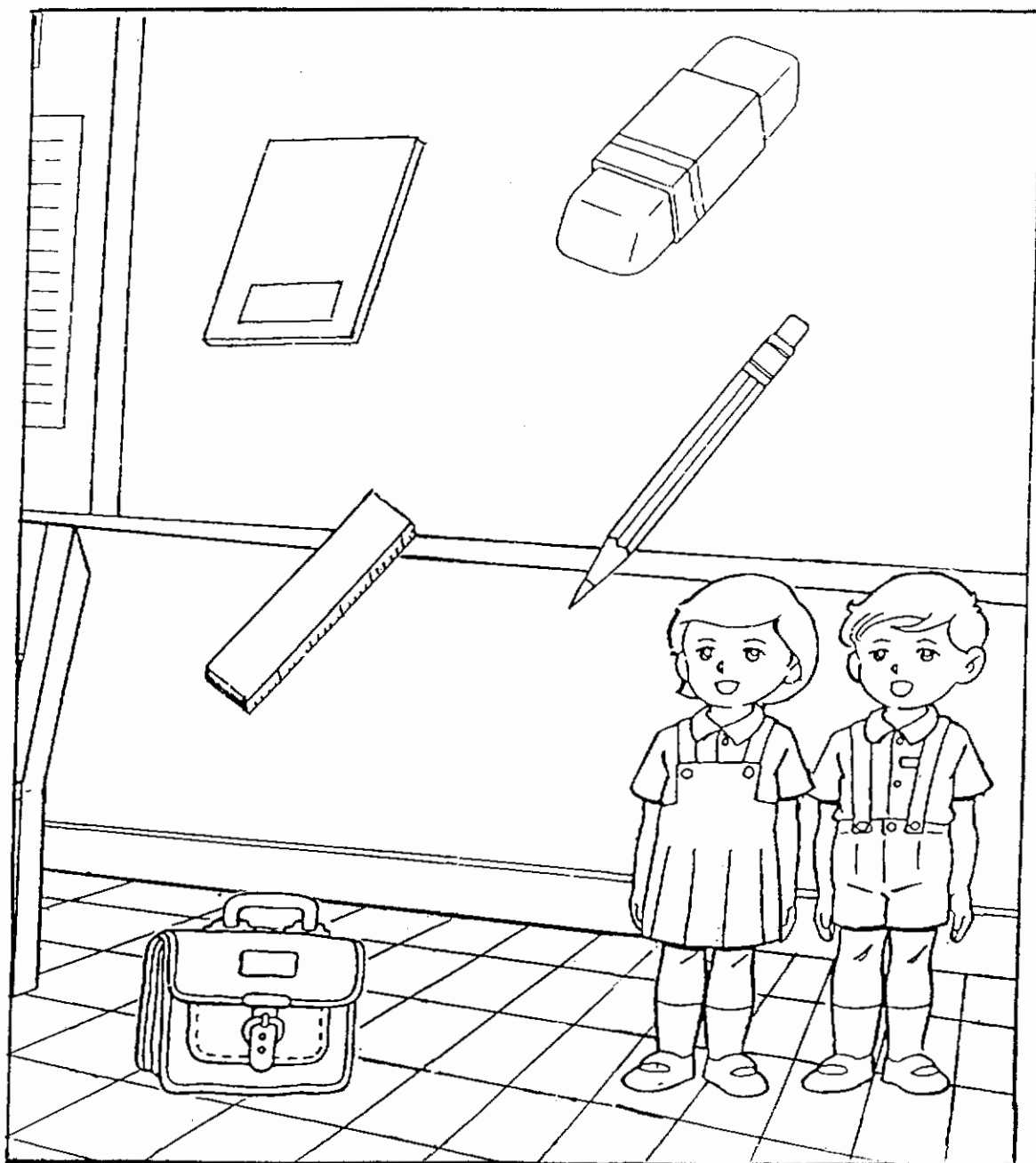
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพดินสอ และพูดว่า ดินสอ



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพดินสอ และพูดว่า ดินสอ

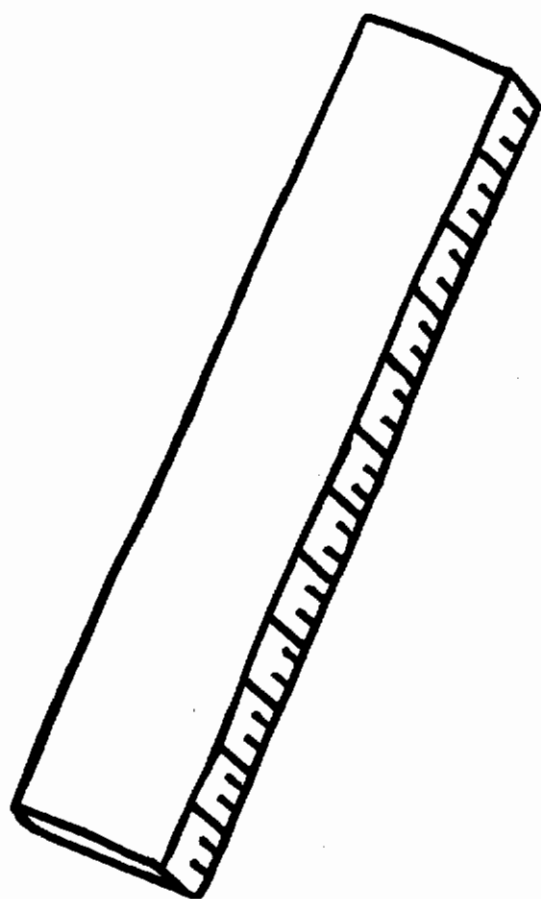


5. ให้เด็กระบายสีภาพดินสอ และพูดว่า ดินสอ

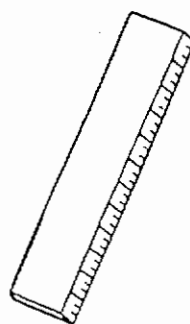
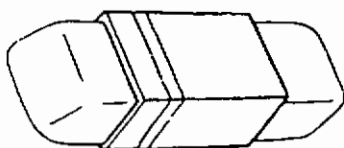


แบบฝึกหัด เรื่อง ไม้บรรทัด

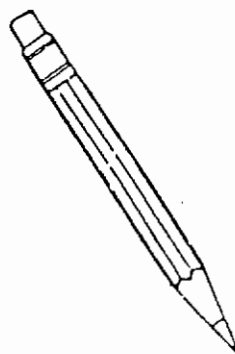
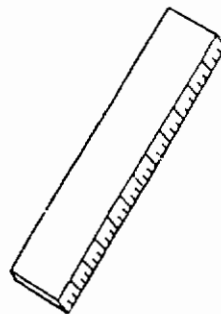
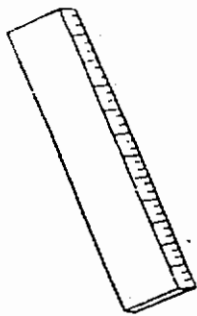
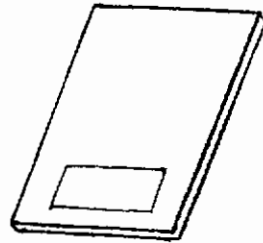
1. ให้เด็กพุดชื่อภาพไม้บรรทัด และระบายสีภาพ ไม้บรรทัด



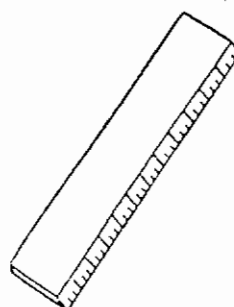
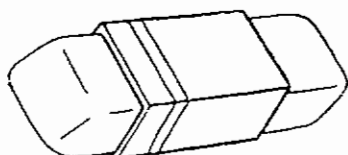
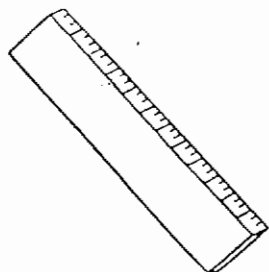
2. ให้เด็ก ✕ ภาพไม้บรรทัด และพูดว่า ไม้บรรทัด



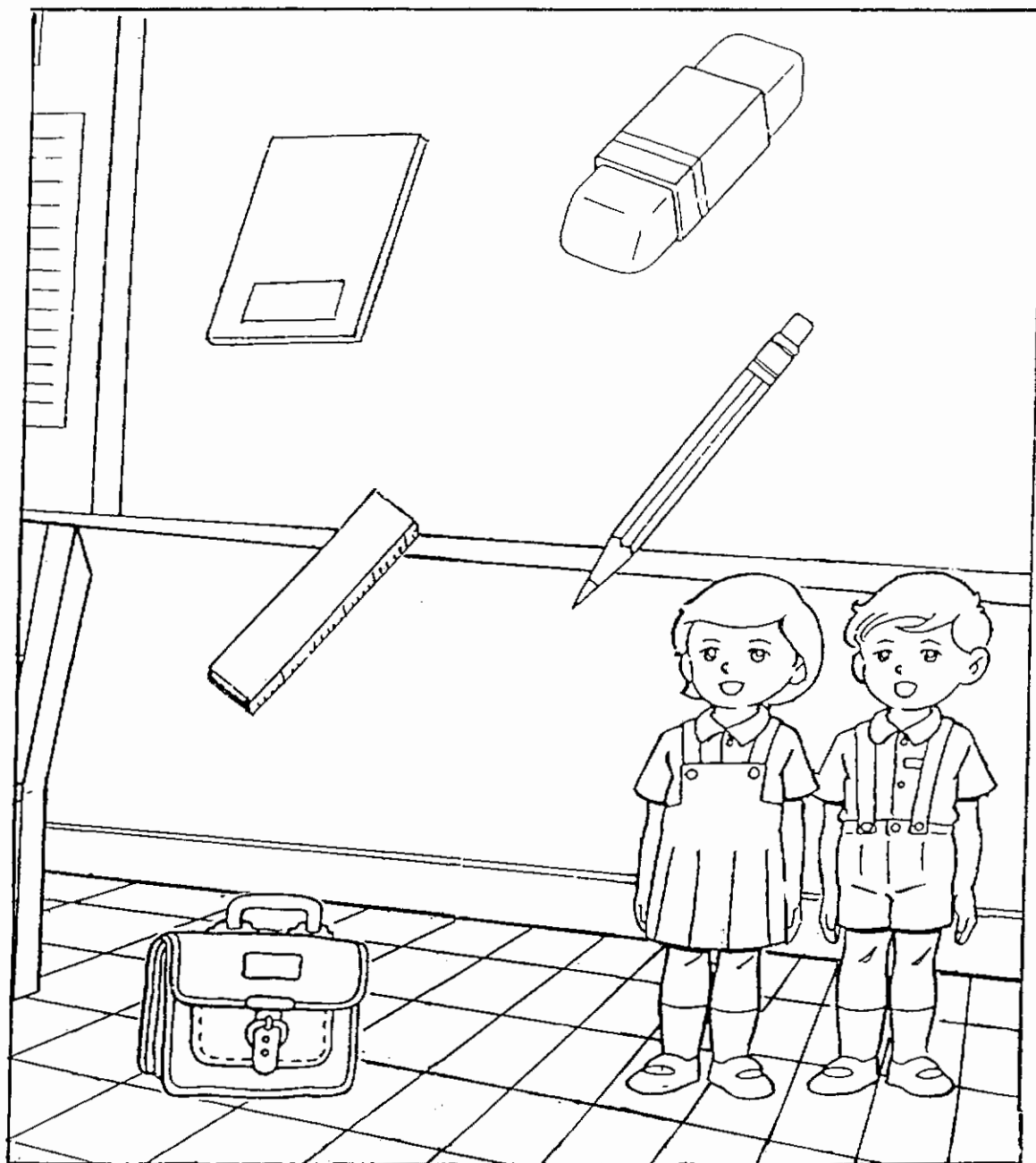
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพไม้บรรทัด และพูดว่า ไม้บรรทัด



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพไม้บรรทัด และพูดว่า ไม้บรรทัด

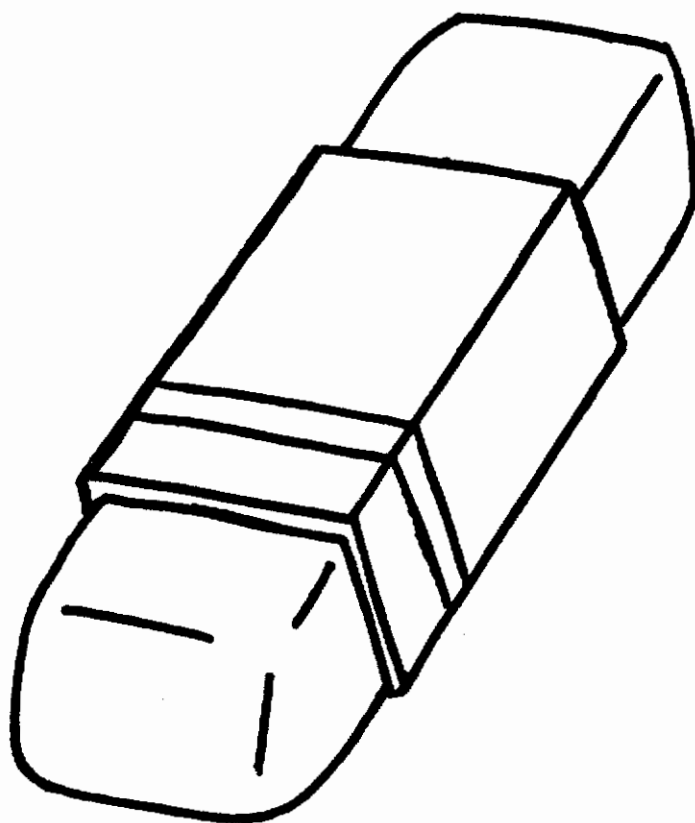


5. ให้เด็กระบายสีภาพไม้บรรทัด และพูดว่า ไม้บรรทัด

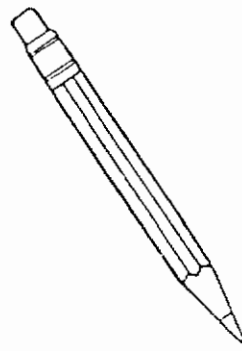
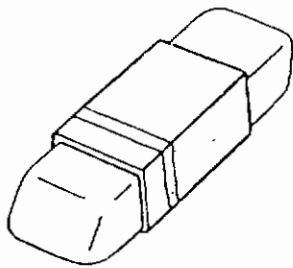


แบบฝึกหัด เรื่อง ขางลบ

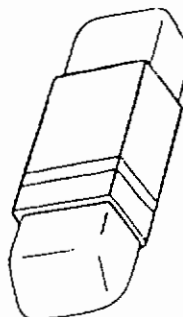
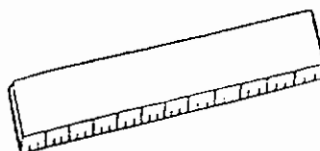
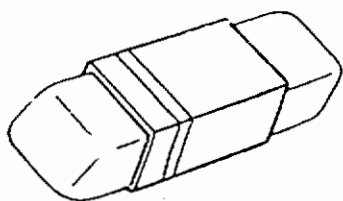
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพขางลบ และระบายสีภาพ ขางลบ



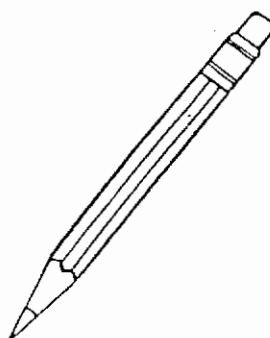
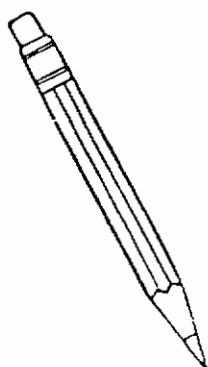
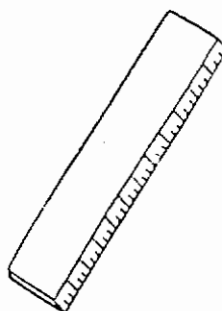
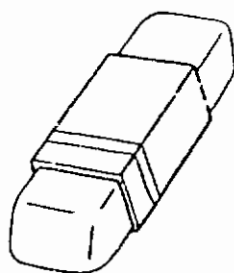
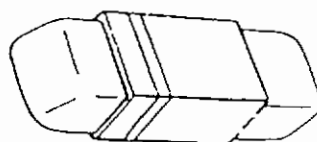
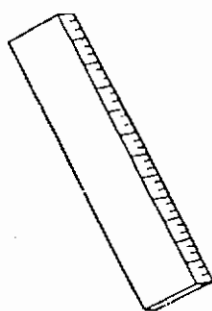
2. ให้เด็ก ✕ ภาพยางลบ และพูดว่า ยางลบ



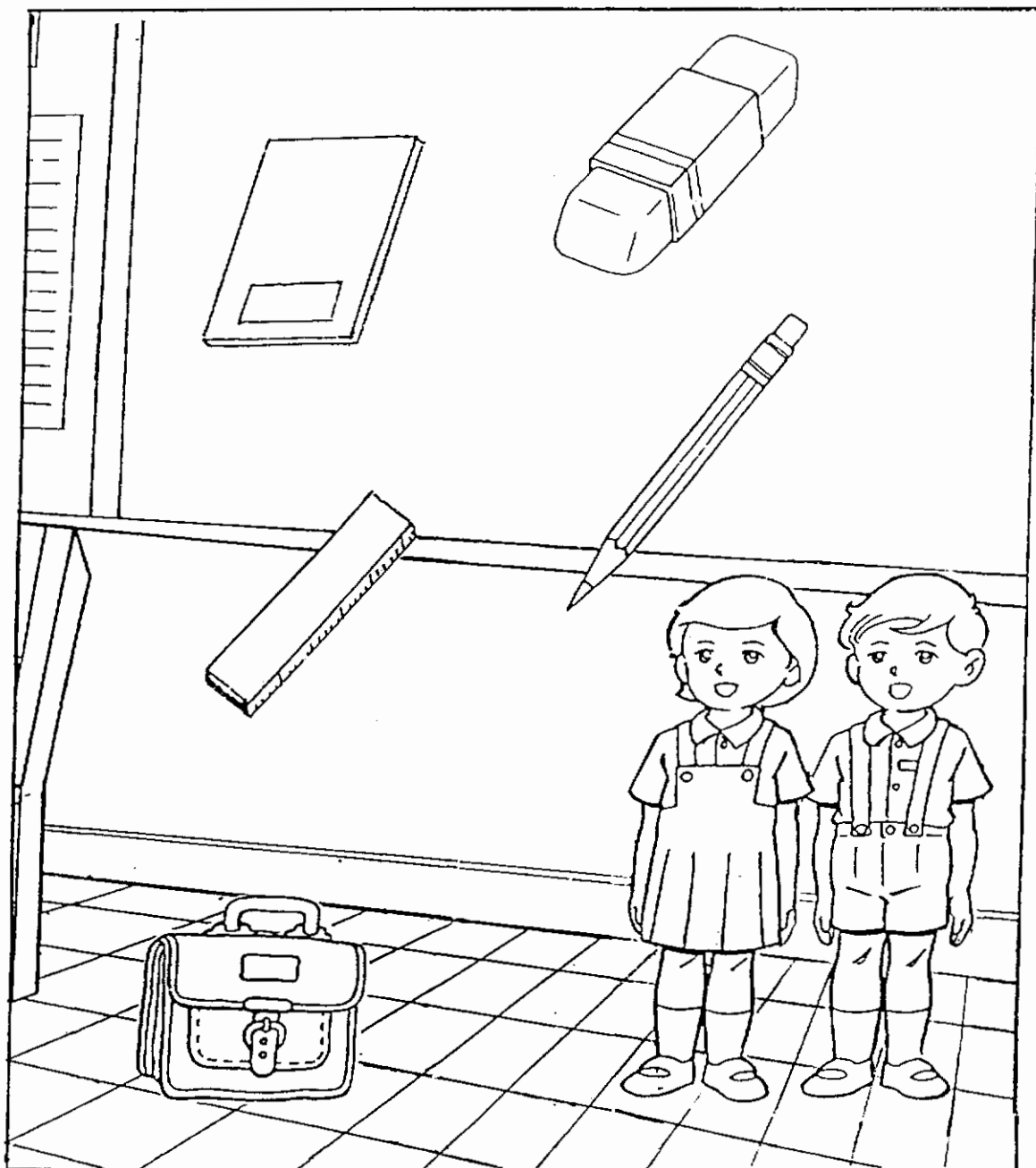
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพยางลบ และพูดว่า ยางลบ



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพยางลบ และพู่ควา ยางลบ

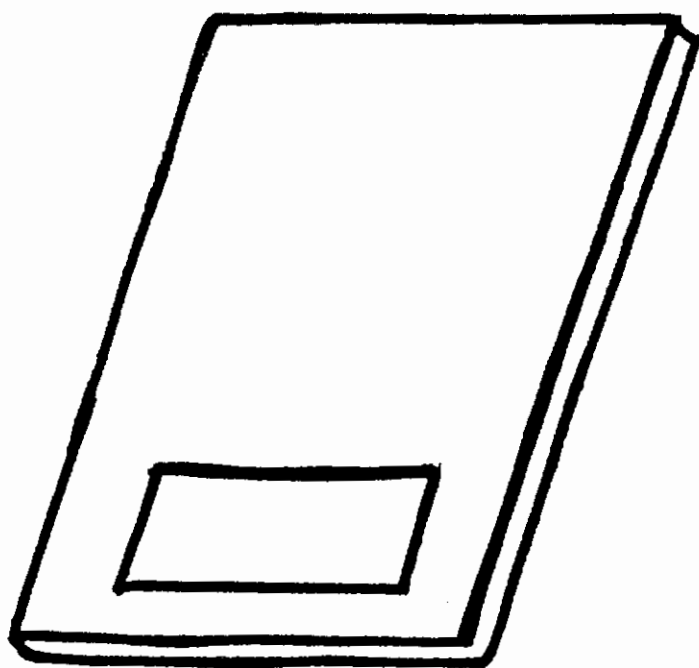


5. ให้เด็กระบายสีภาพข้างลบ และพูดว่า ขางลบ

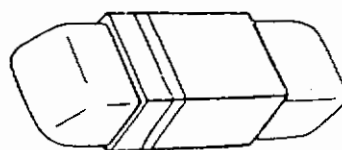
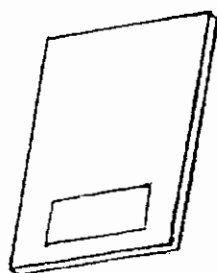


แบบฝึกหัด เรื่อง สมุด

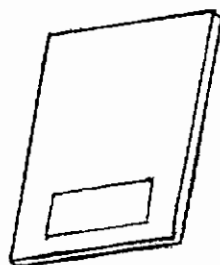
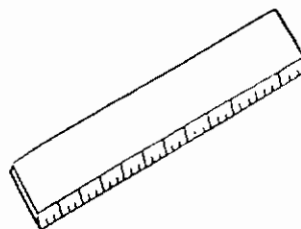
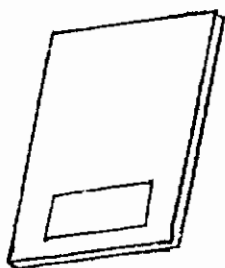
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพสมุด และระบายสีภาพ สมุด



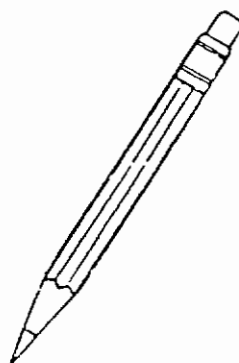
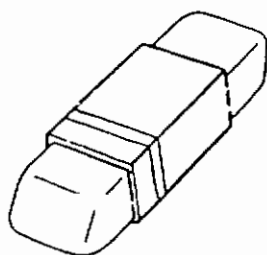
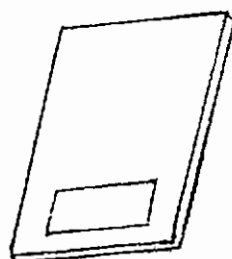
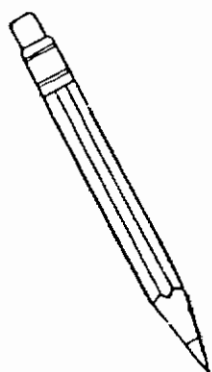
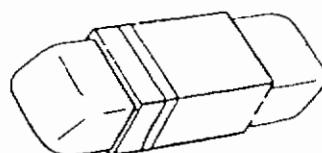
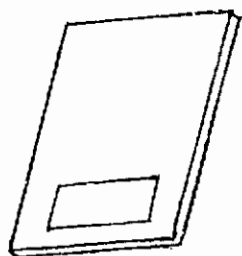
2. ให้เด็ก ✕ ภาพสมุด และพูดว่า สมุด



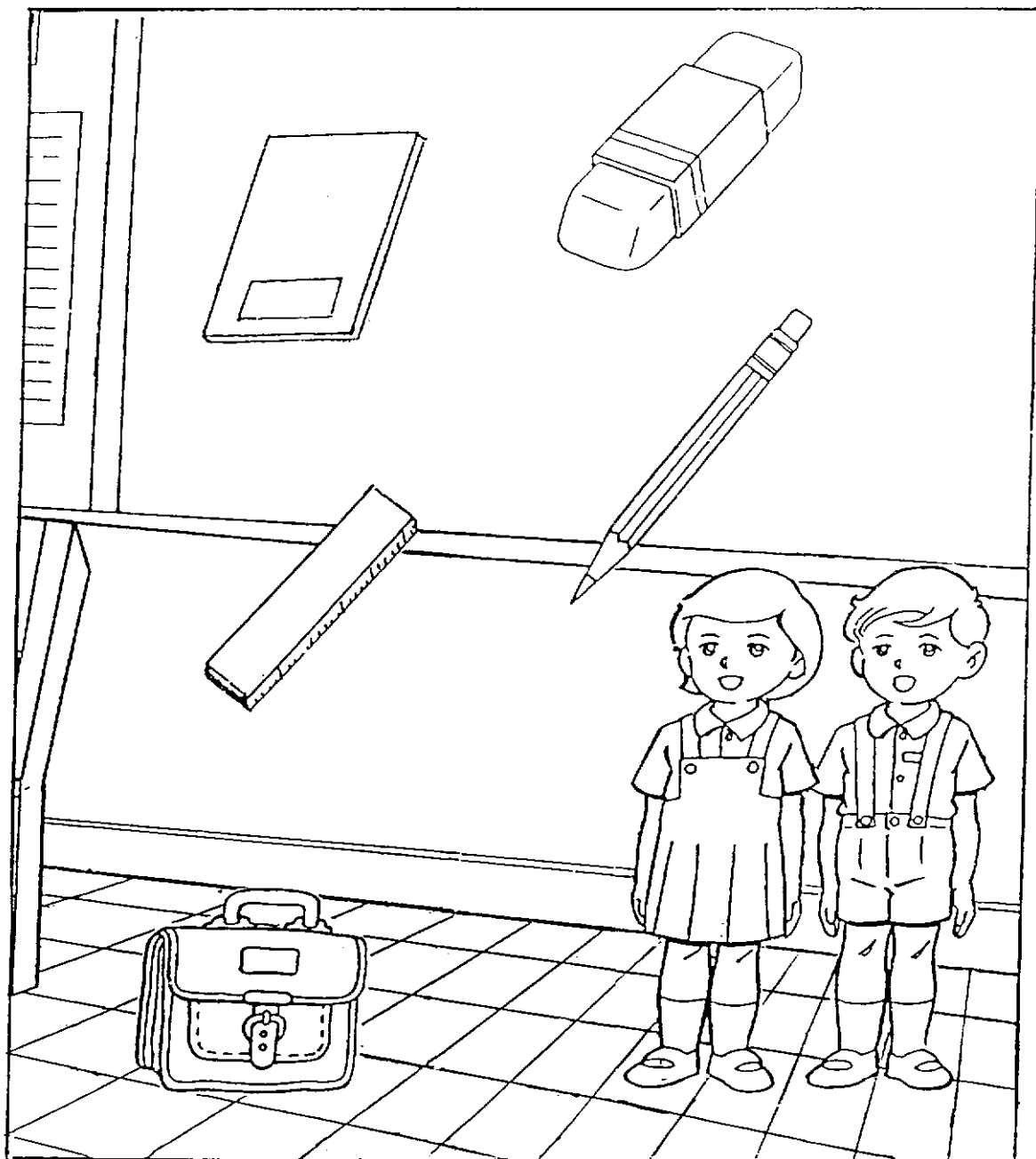
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพสมุด และพูดว่า สมุด



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพสมุด และพูดว่า สมุด

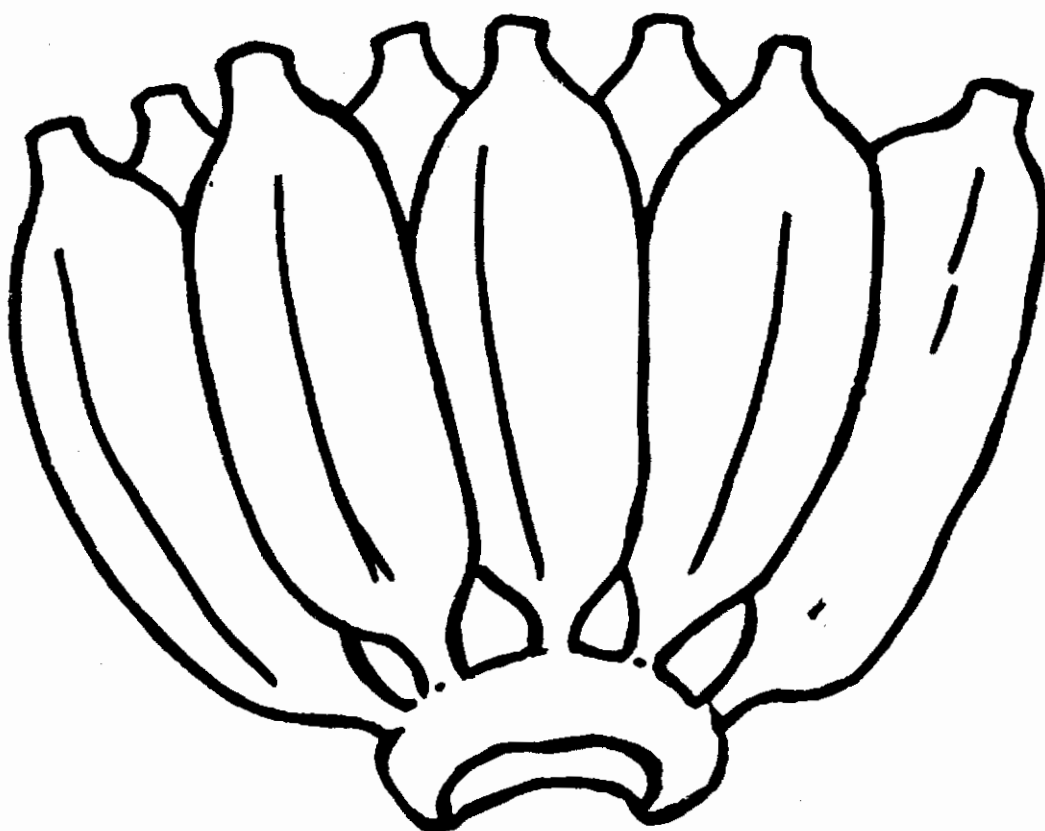


5. ให้เด็กระบายสีภาพสมุด และพูดว่า สมุด

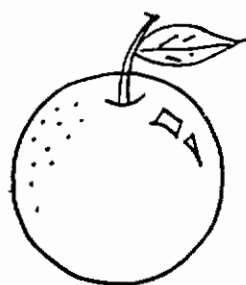
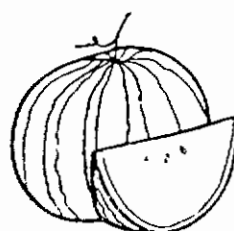
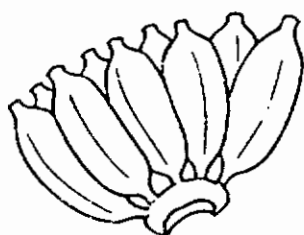


แบบฝึกหัด เรื่อง กล้วย

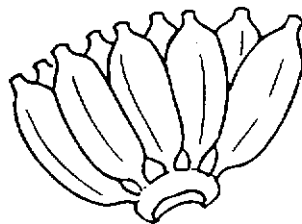
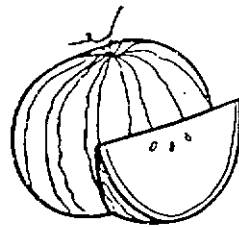
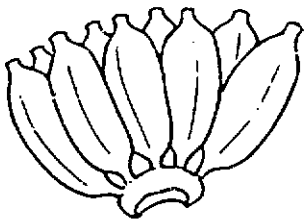
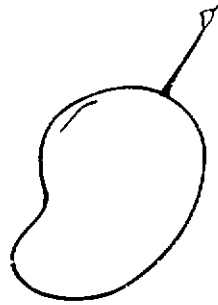
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพกล้วย และระบายสีภาพ กล้วย



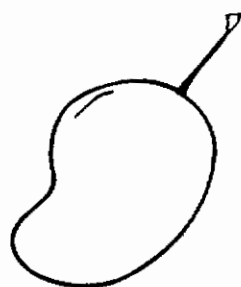
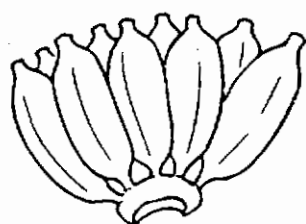
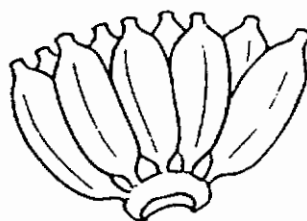
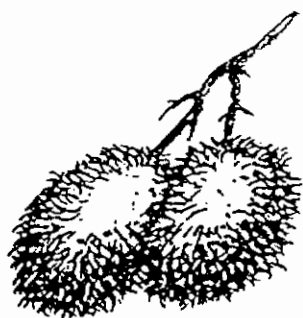
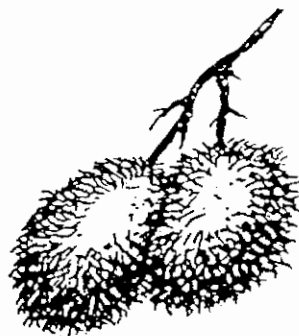
2. ให้เด็ก ✕ ภาพกล้วย และพูดว่า กล้วย



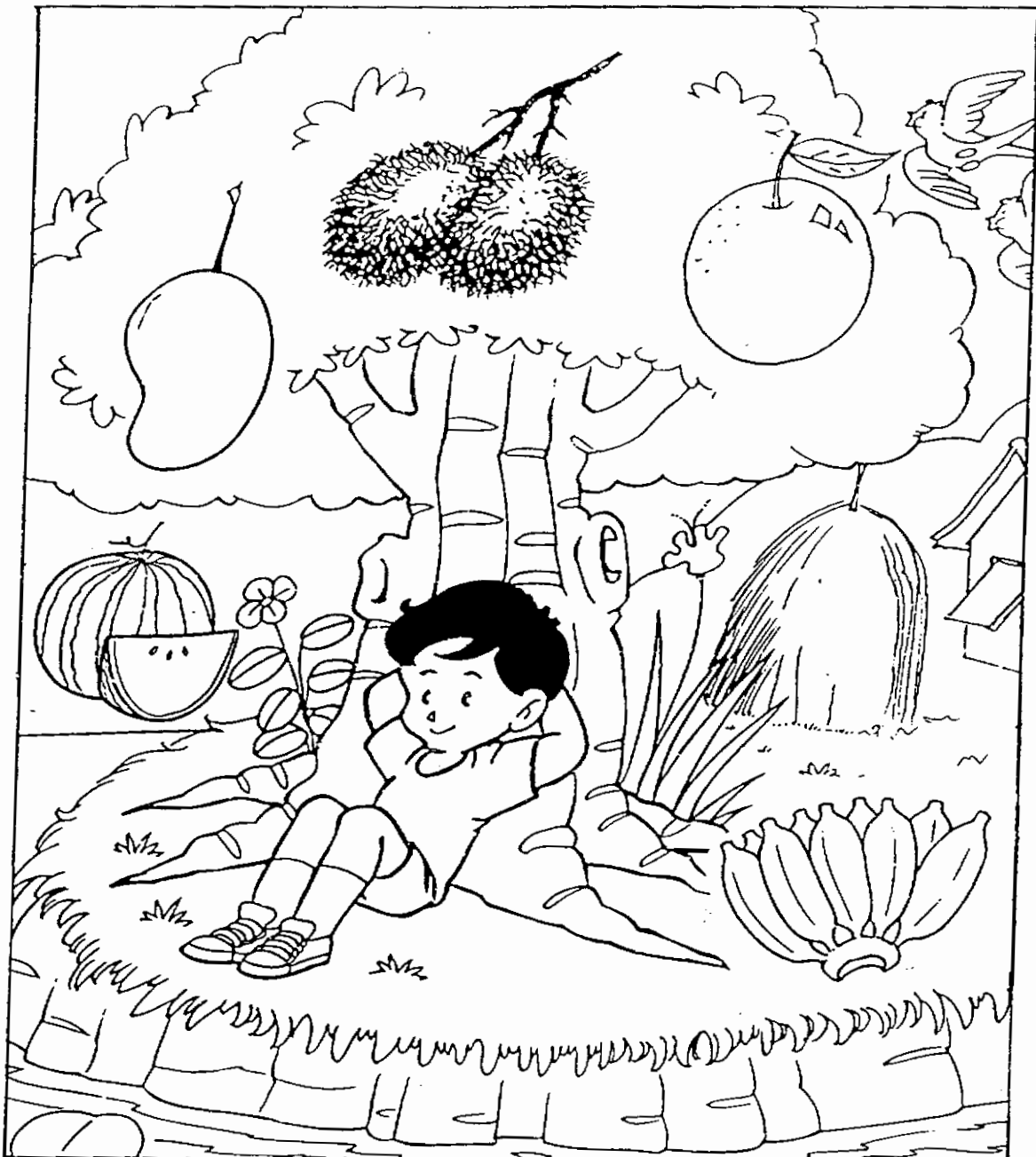
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพกล้วย และพูดว่า กล้วย



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพกล้วย และพูดว่า กล้วย

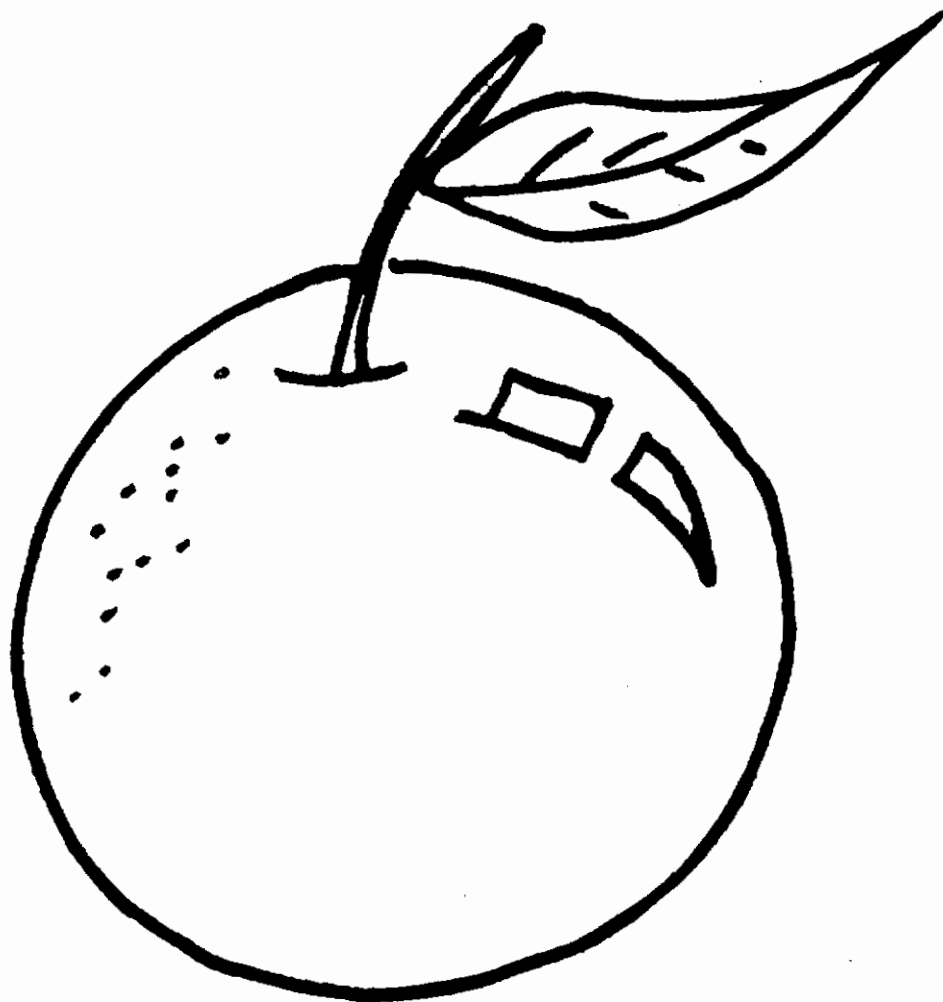


5. ให้เด็กระบายสีภาพกล้วย และพูดว่า กล้วย

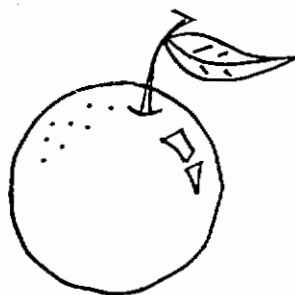
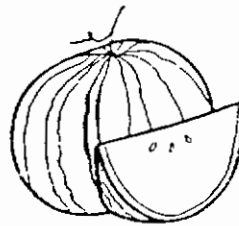
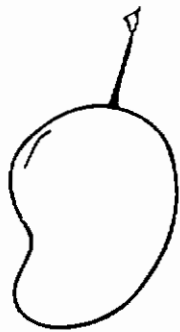


แบบฝึกหัด เรื่อง ส้ม

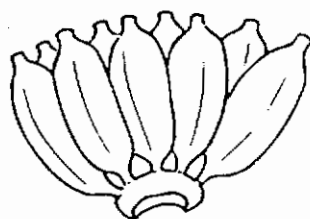
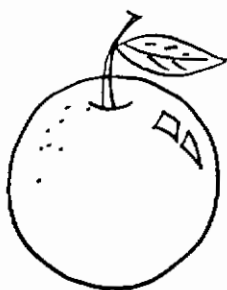
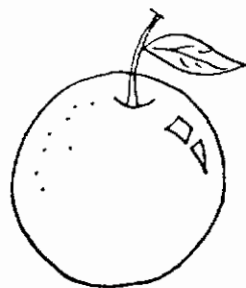
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพส้ม และระบายสีภาพ ส้ม



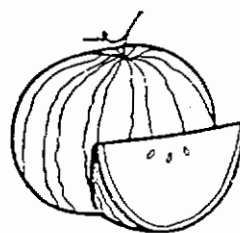
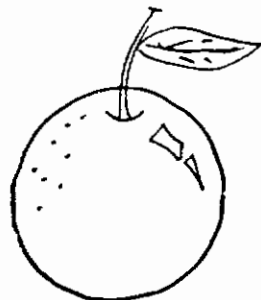
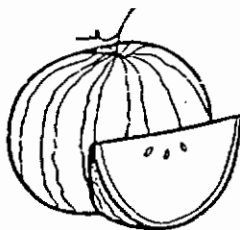
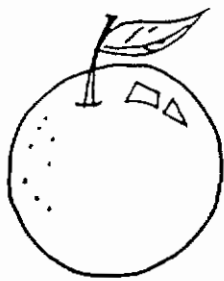
2. ให้เด็ก ✕ ภาพส้ม และพูดว่า ส้ม



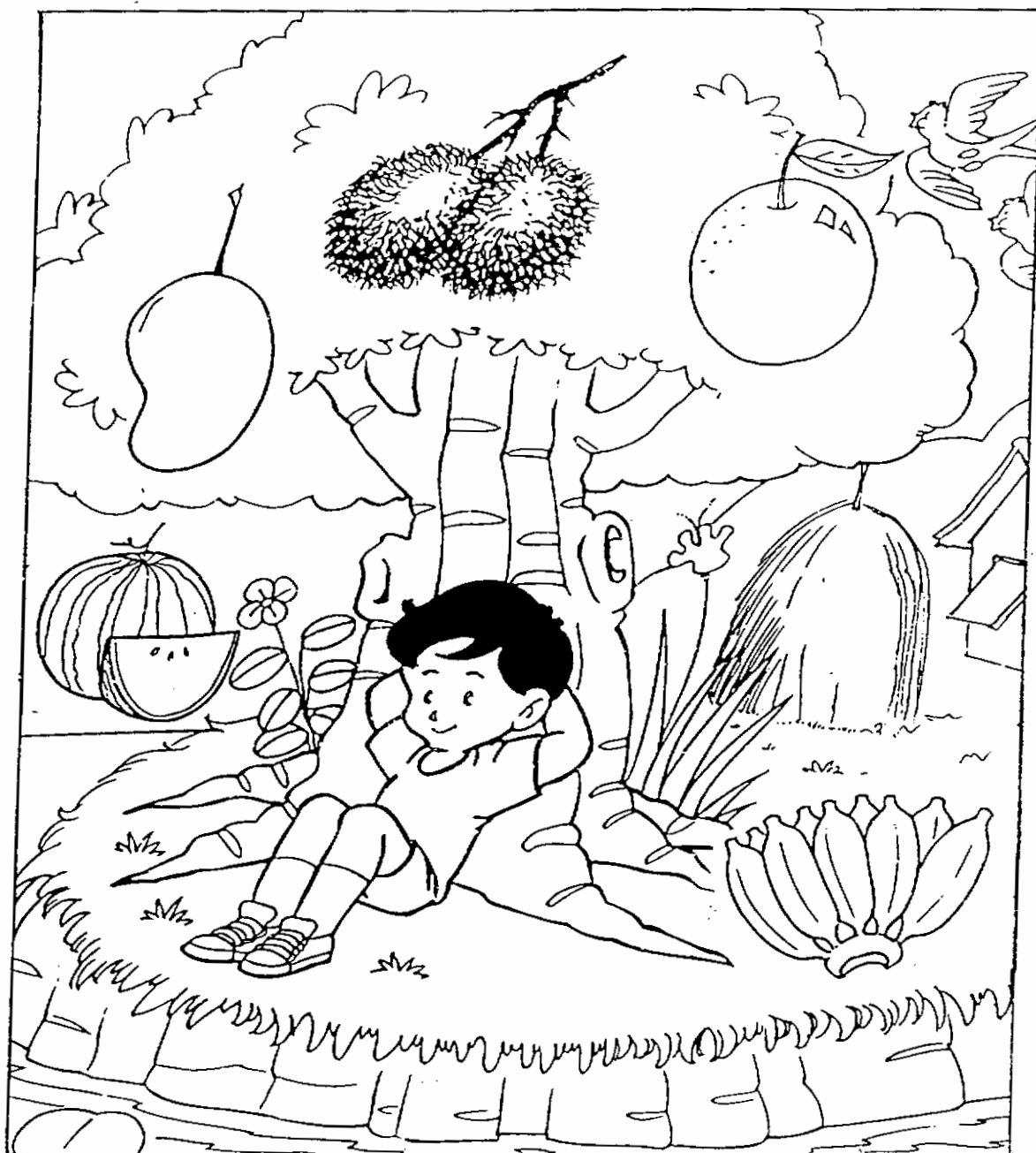
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพส้ม และพูดว่า ส้ม



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพส้ม และพูดว่า ส้ม

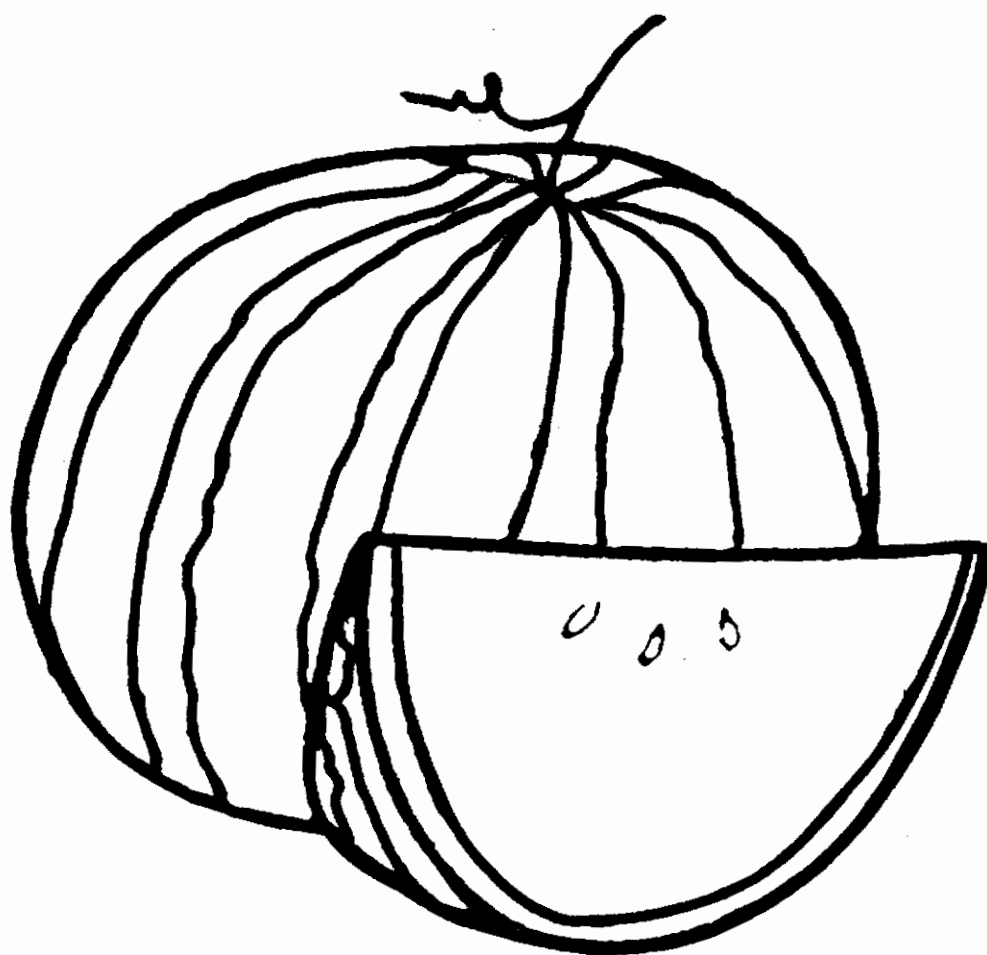


5. ให้เด็กระบายสีภาพส้ม และพูดว่า ส้ม

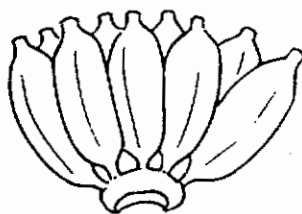
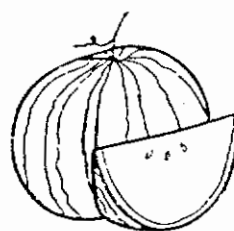


แบบฝึกหัด เรื่อง แดงโม

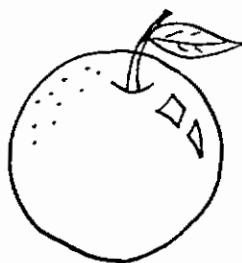
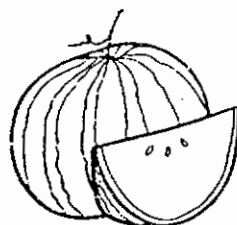
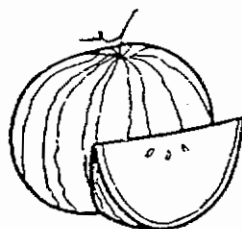
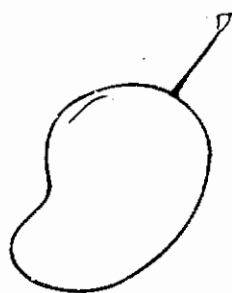
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพแดงโม และระบายสีภาพ แดงโม



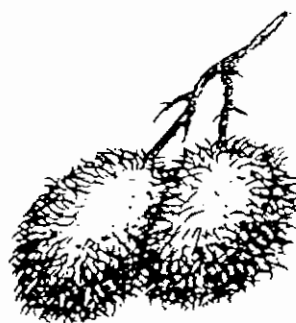
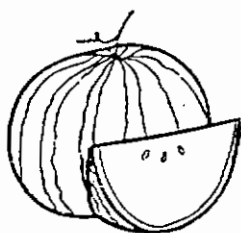
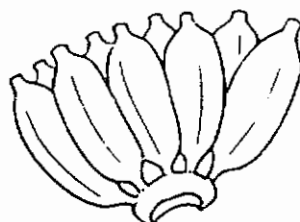
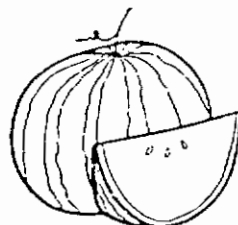
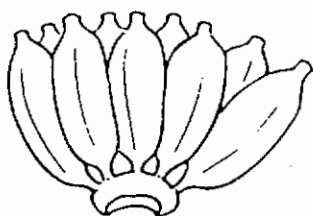
2. ให้เด็ก X ภาพแตงโม และพูดว่า แตงโม



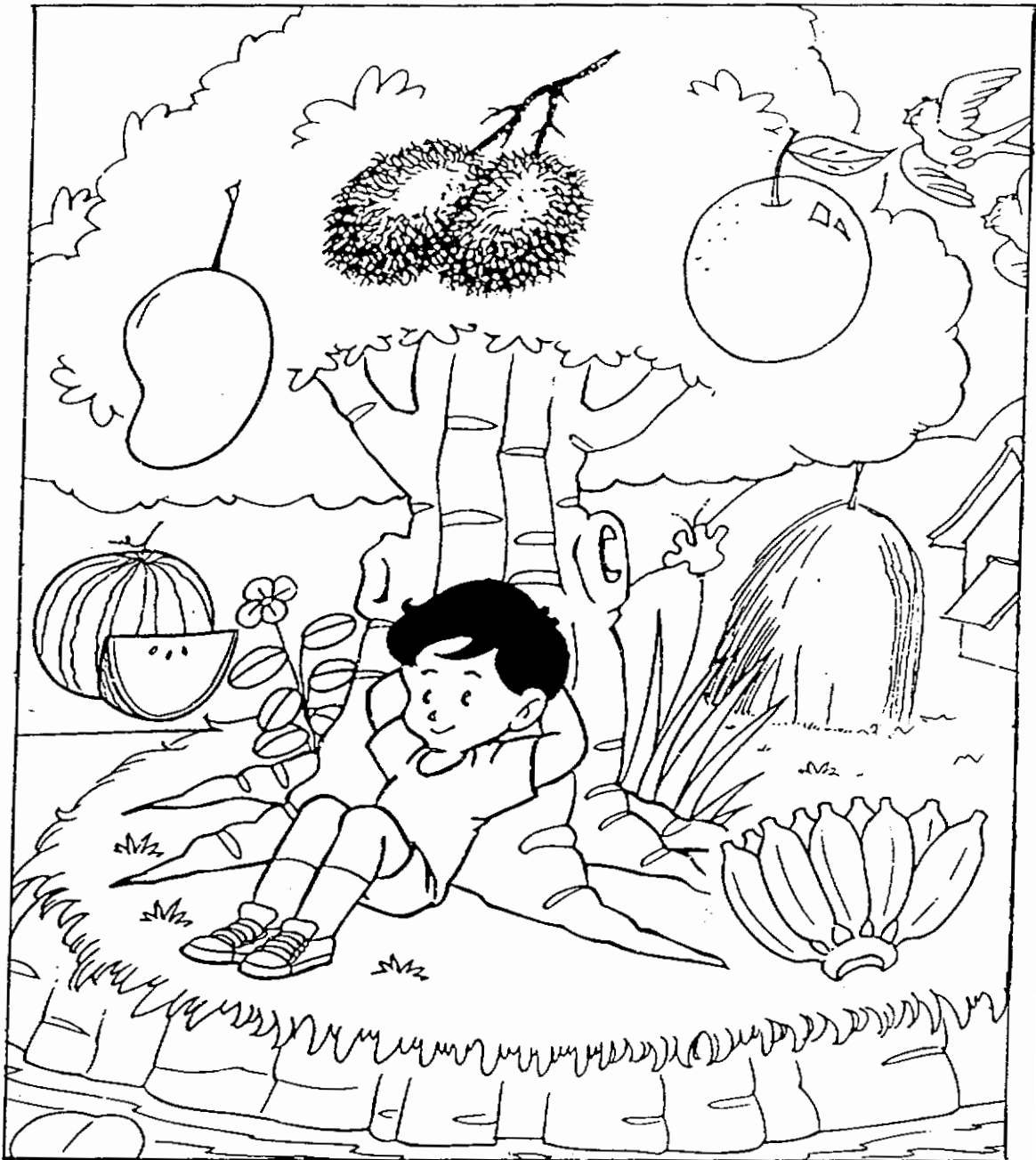
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพแตงโม และพูดว่า แตงโม



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพแตงโม และพูควา แตงโม

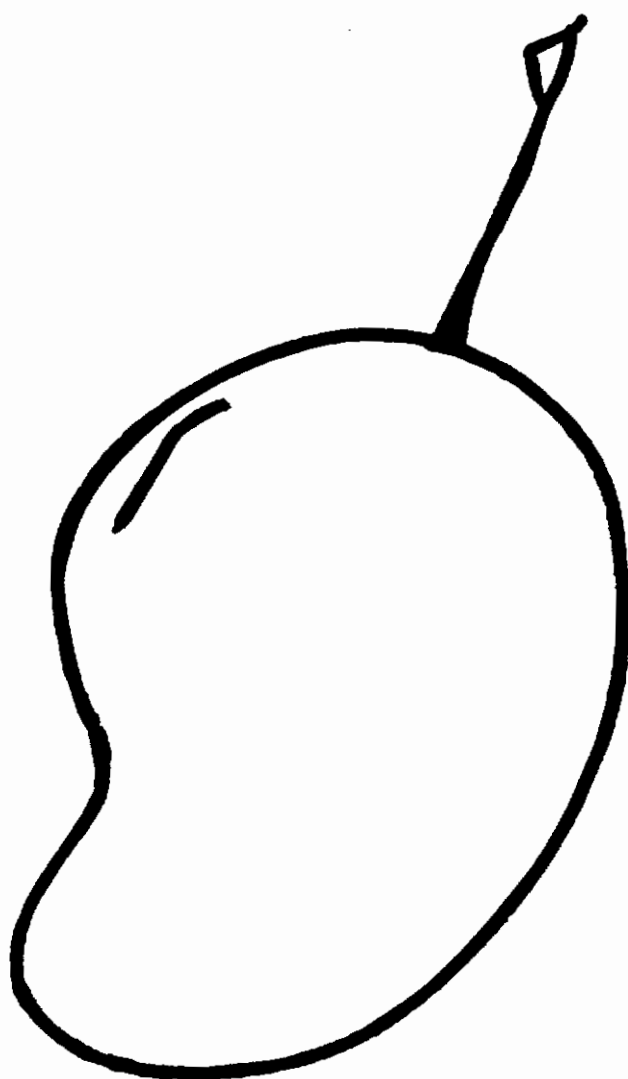


5. ให้เด็กระบายสีภาพแตงโม และพูดว่า แตงโม

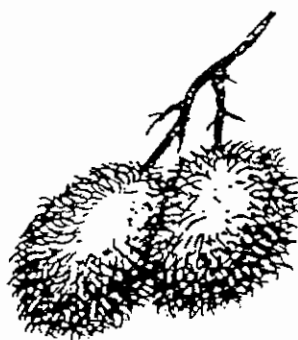
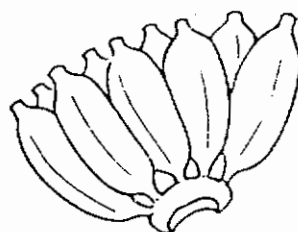


แบบฝึกหัด เรื่อง มะม่วง

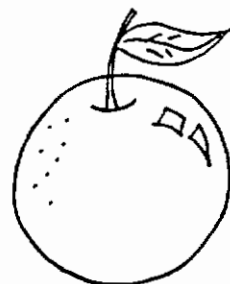
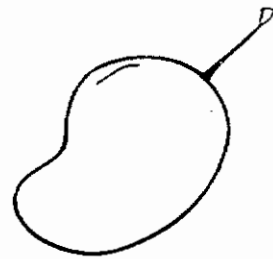
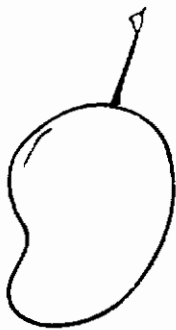
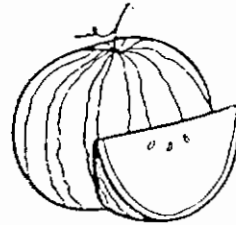
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพมะม่วง และระบายสีภาพ มะม่วง



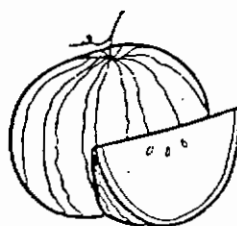
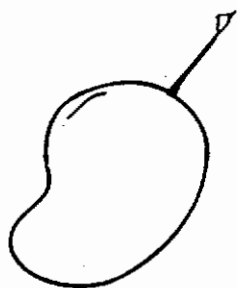
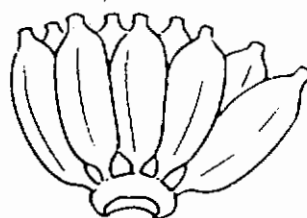
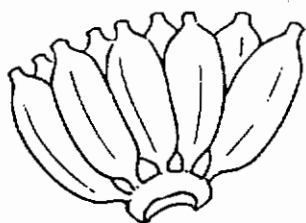
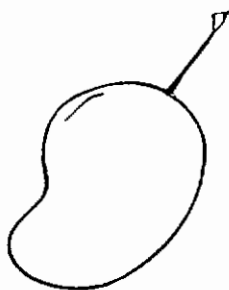
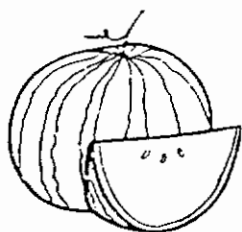
2. ให้เด็ก X ภาพมะม่วง และพูดว่า มะม่วง



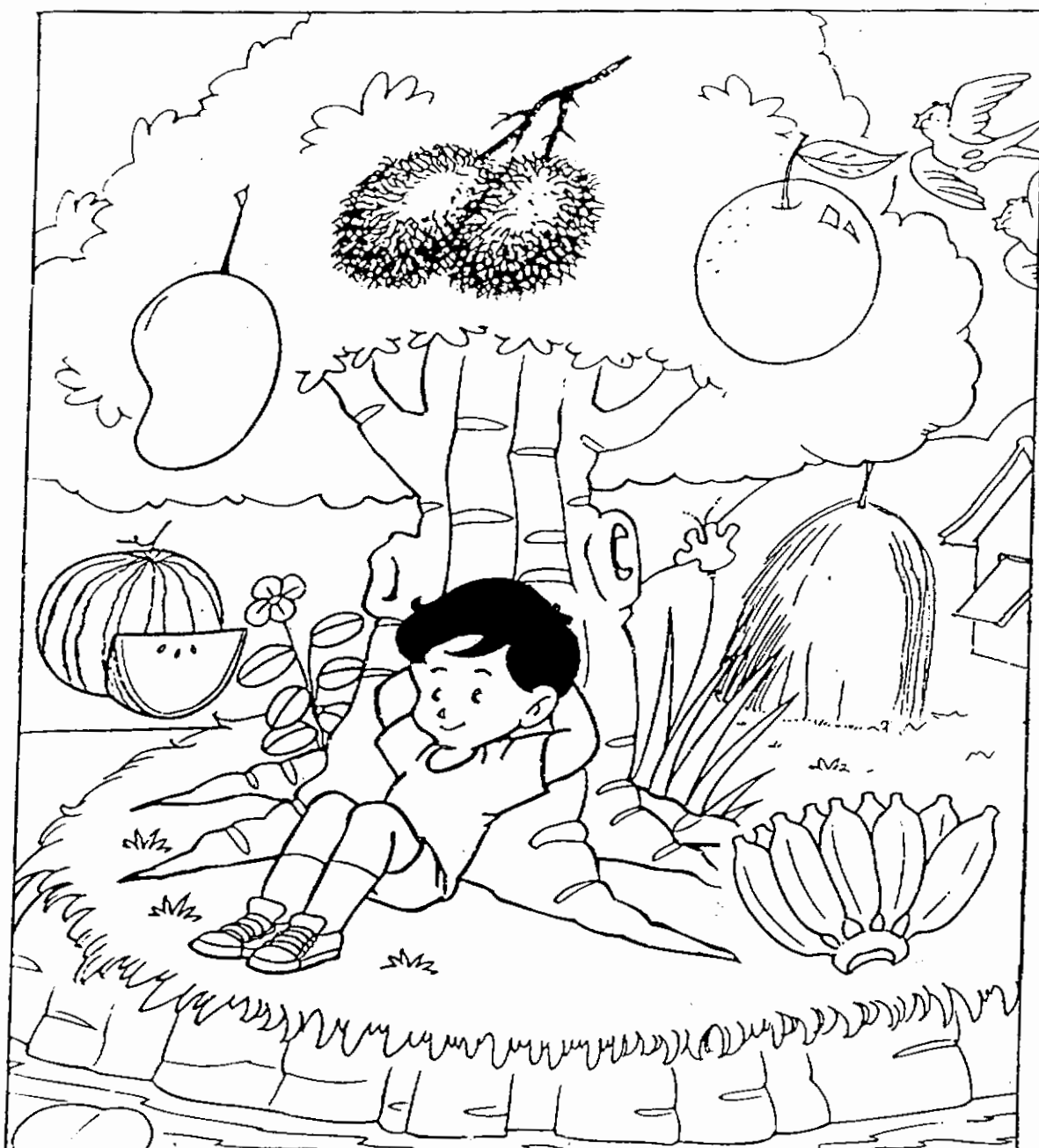
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพมะม่วง และพูดว่า มะม่วง



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพมะม่วง และพูดว่า มะม่วง

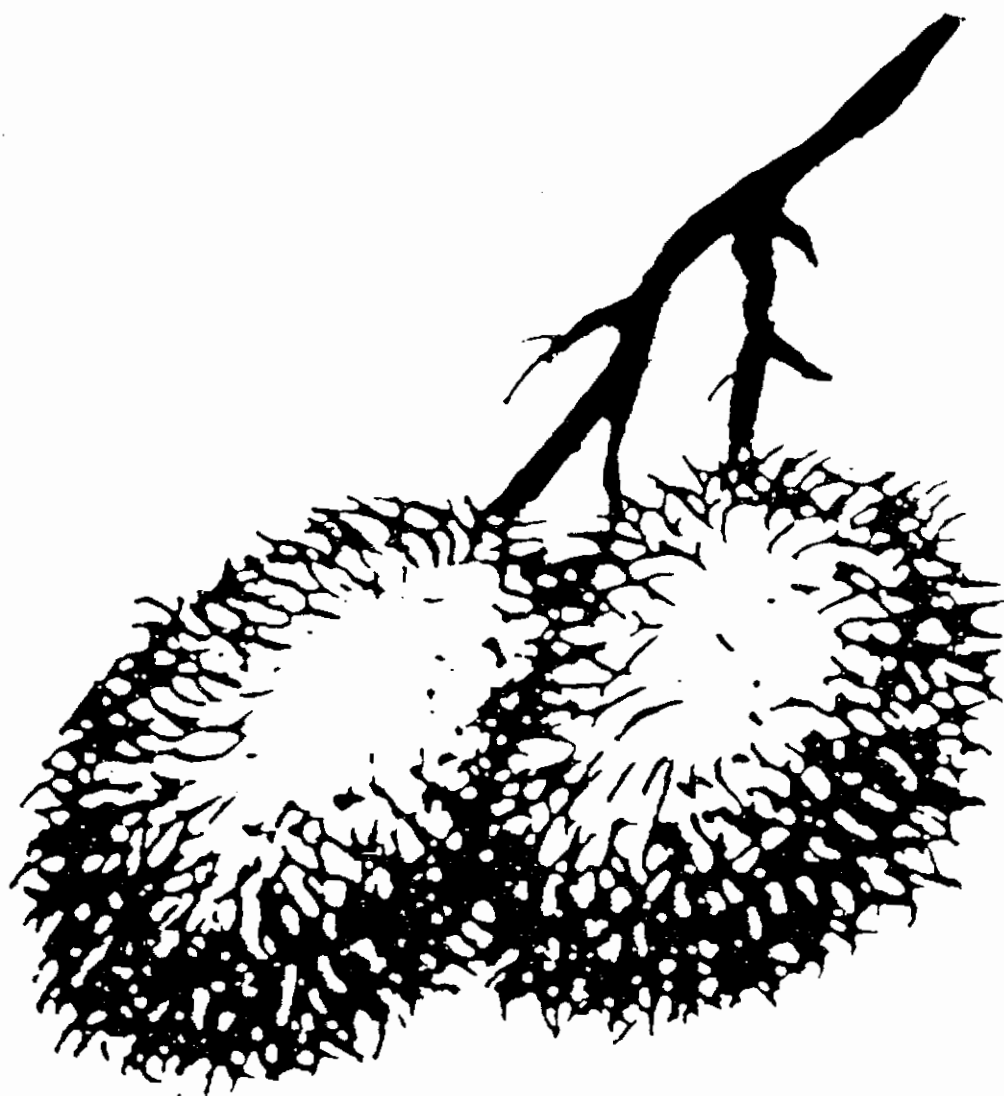


5. ให้เด็กระบายสีภาพมะม่วง และพูดว่า มะม่วง

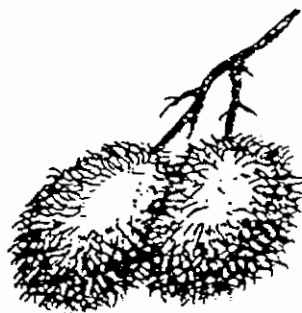
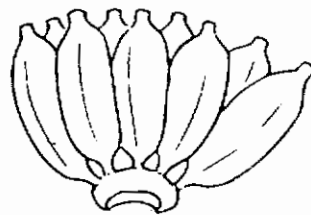
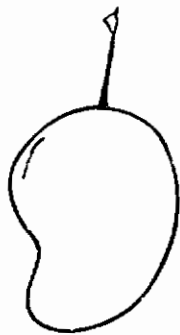


แบบฝึกหัด เรื่อง เงาะ

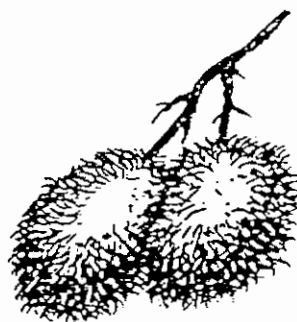
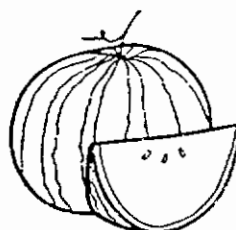
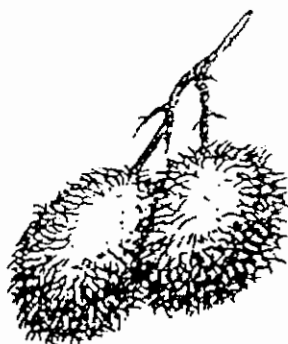
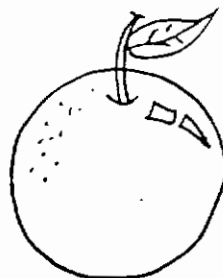
1. ให้เด็กพูดชื่อภาพเงาะ และระบายสีภาพ เงาะ



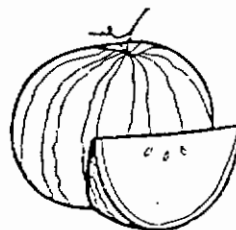
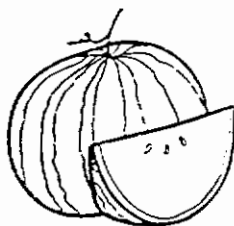
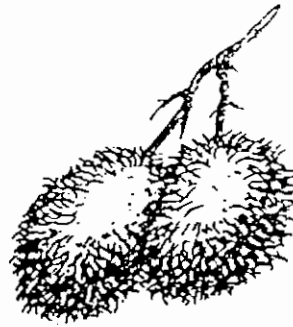
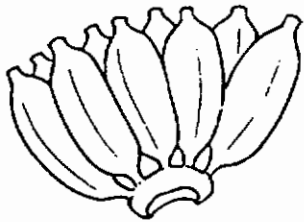
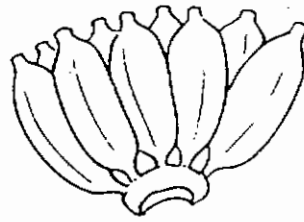
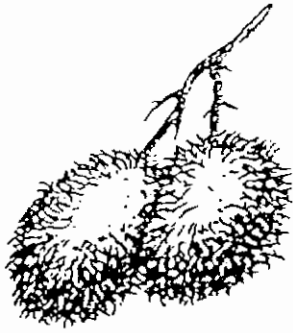
2. ให้เด็ก X ภาพเงาะ และพูดว่า เงาะ



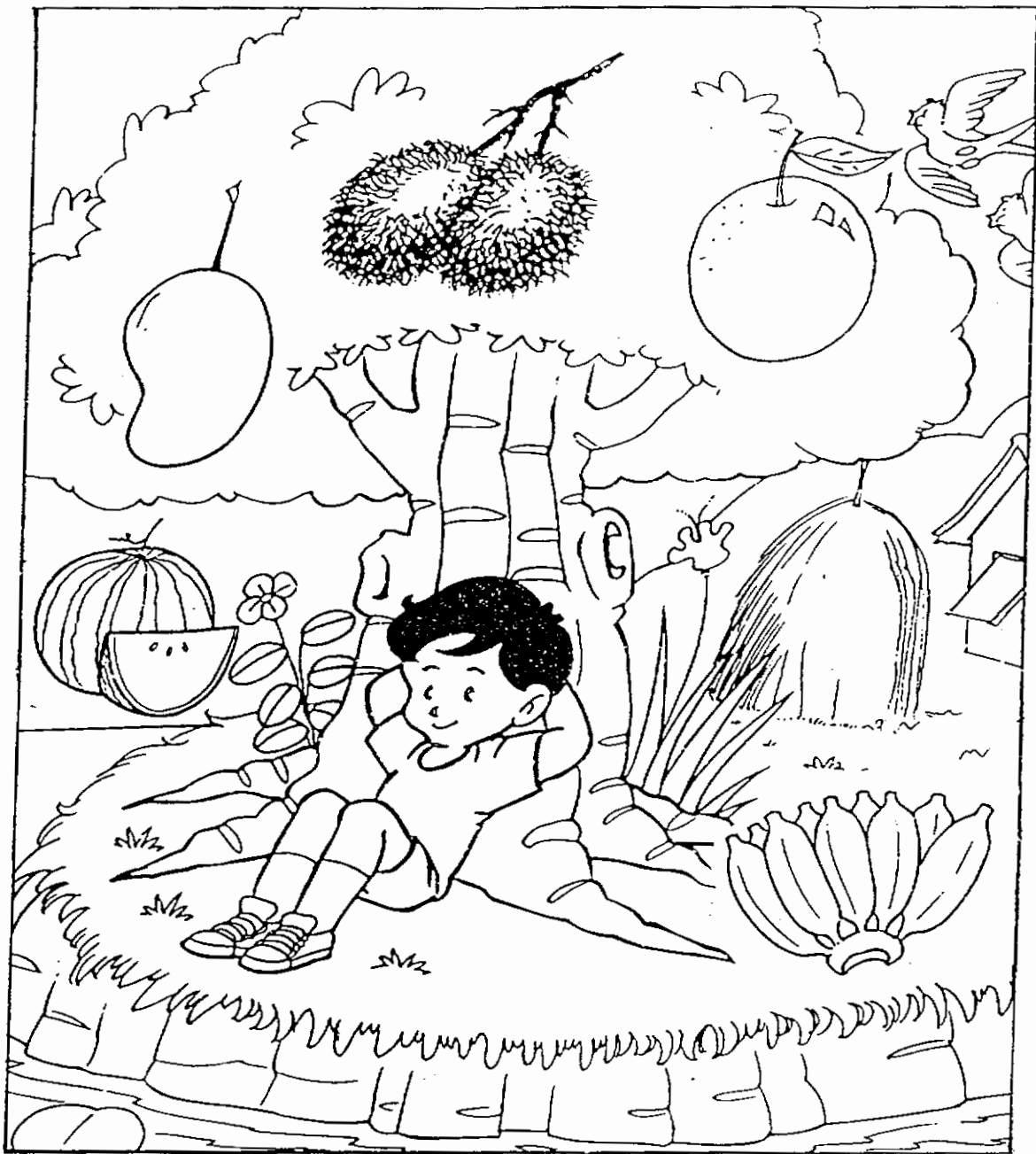
3. ให้เด็กโยงเส้นจับคู่ภาพเงาะ และพูดว่า เงาะ



4. ให้เด็กระบายสีจับคู่ภาพเงาะ และพูดว่า เงาะ



5. ให้เด็กระบายสีภาพเงา และพูดว่า เงา



คู่มือการใช้แบบทดสอบ

ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ

แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ จำนวน 30 ข้อ

ความมุ่งหมายของแบบทดสอบ

แบบทดสอบชุดนี้สร้างขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา ก่อนและหลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม

เวลาที่ใช้ในการทดสอบ

แบบทดสอบให้เด็กทดสอบทีละคน จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบเด็ก 1 คน ต่อแบบทดสอบ 30 ข้อ ประมาณ 5 นาที

การเตรียมการก่อนการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบต้องศึกษาแบบทดสอบให้เข้าใจกระบวนการทั้งหมดของแบบทดสอบ

2. เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทดสอบ

2.1 รายชื่อเด็กที่จะทดสอบ

2.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์

3. การเตรียมสถานที่

จัดโต๊ะ 1 ตัว และเก้าอี้ 2 ตัว สำหรับผู้ดำเนินการทดสอบ และผู้รับการทดสอบ ในบริเวณที่มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่มีเสียงรบกวนต่อการทดสอบ

การตรวจให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนมี 2 ระดับ

ตอบถูก ให้ 1 คะแนน

ตอบผิดหรือไม่ตอบ ให้ 0 คะแนน

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์

ชื่อเด็ก.....ชั้น.....
 โรงเรียน.....
 วันที่ทดสอบ.....
 ผู้ทำการทดสอบ.....
 คะแนนที่ได้.....คะแนน

คำสั่ง ครูชี้ที่รูปภาพ ให้เด็กตอบชื่อรูปภาพ รูปภาพละ 1 ข้อ จำนวน 30 ข้อ

เด็กตอบถูกให้ 1 คะแนน

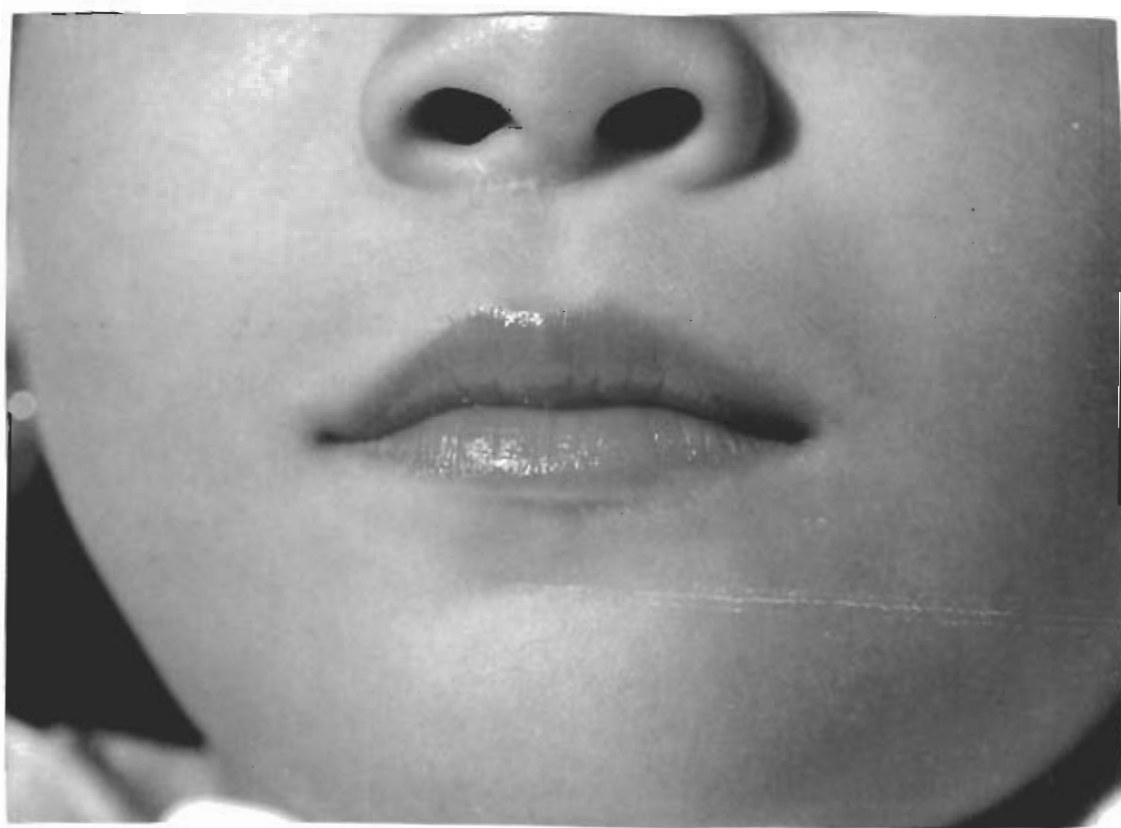
เด็กตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

ข้อที่	ชื่อรูปภาพ	คะแนน		ข้อที่	ชื่อรูปภาพ	คะแนน	
		ถูก (1)	ผิด (0)			ถูก (1)	ผิด (0)
1	ตา			16	เสือ		
2	หู			17	กางเกง		
3	จมูก			18	กระโปรง		
4	ปาก			19	ถุงเท้า		
5	มือ			20	รองเท้า		
6	ชื่อเด็ก			21	กระเป๋า		
7	ชื่อครู			22	ดินสอ		
8	พ่อ			23	ไม้บรรทัด		
9	แม่			24	ยางลบ		
10	พี่			25	สมุด		
11	หมา			26	กล้วย		
12	แมว			27	ส้ม		
13	นก			28	แตงโม		
14	ไก่			29	มะม่วง		
15	ปลา			30	เงาะ		



































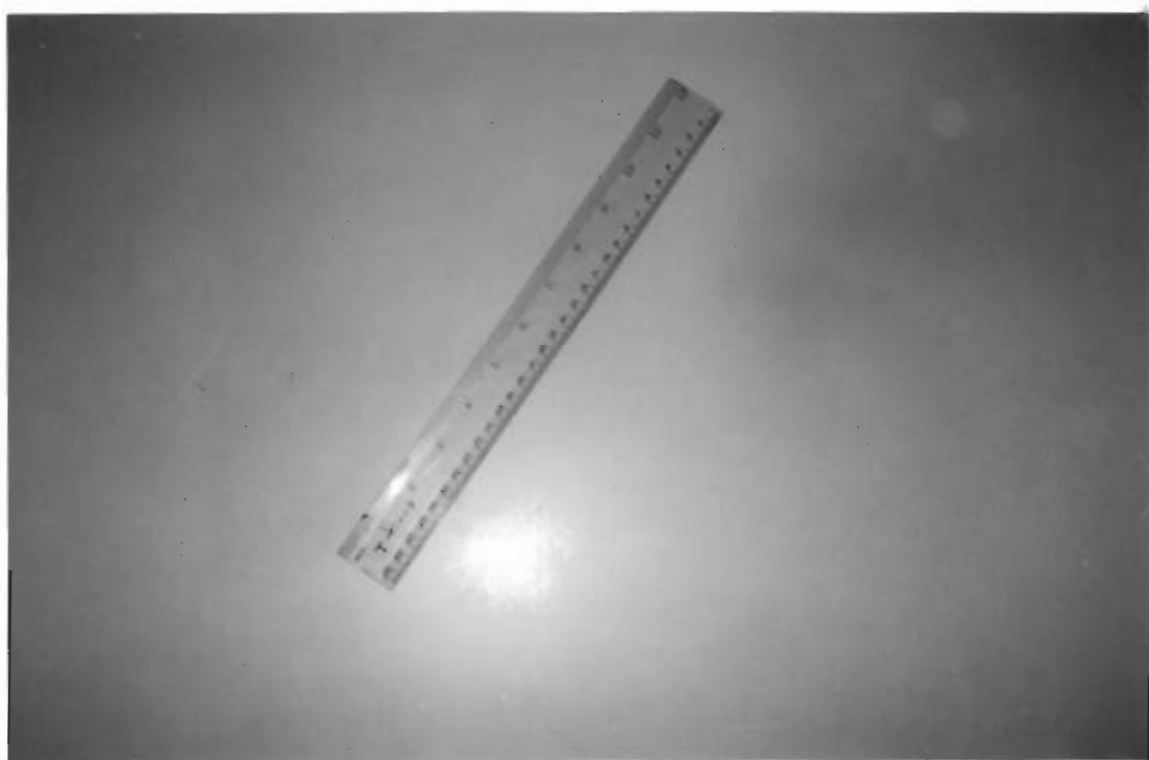






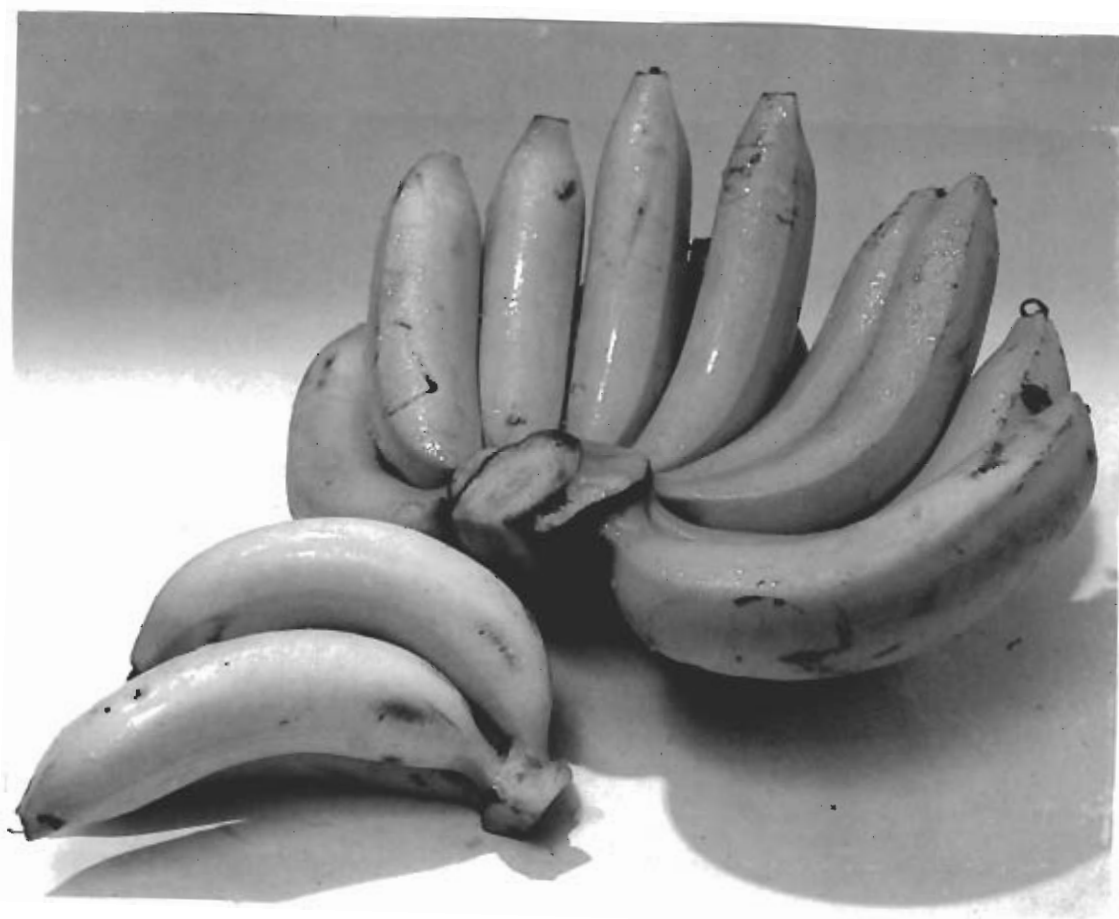




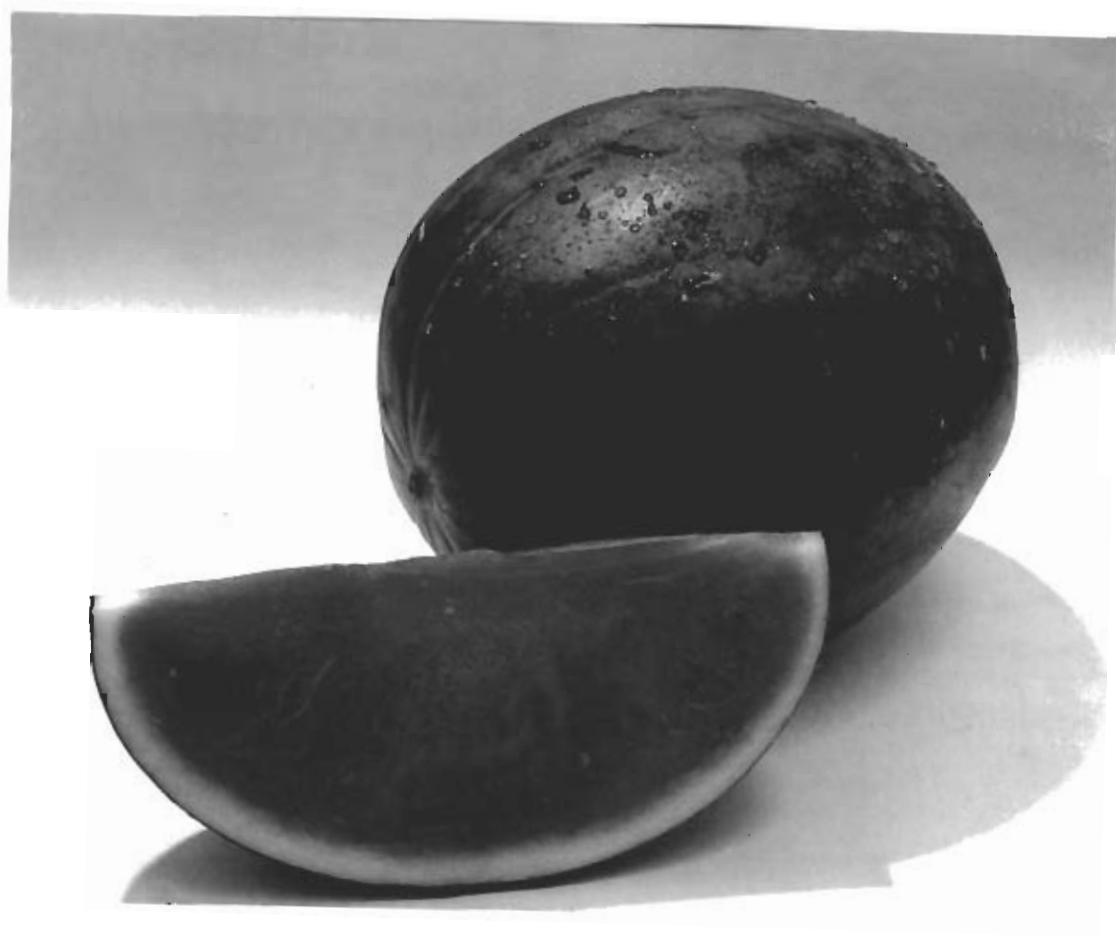




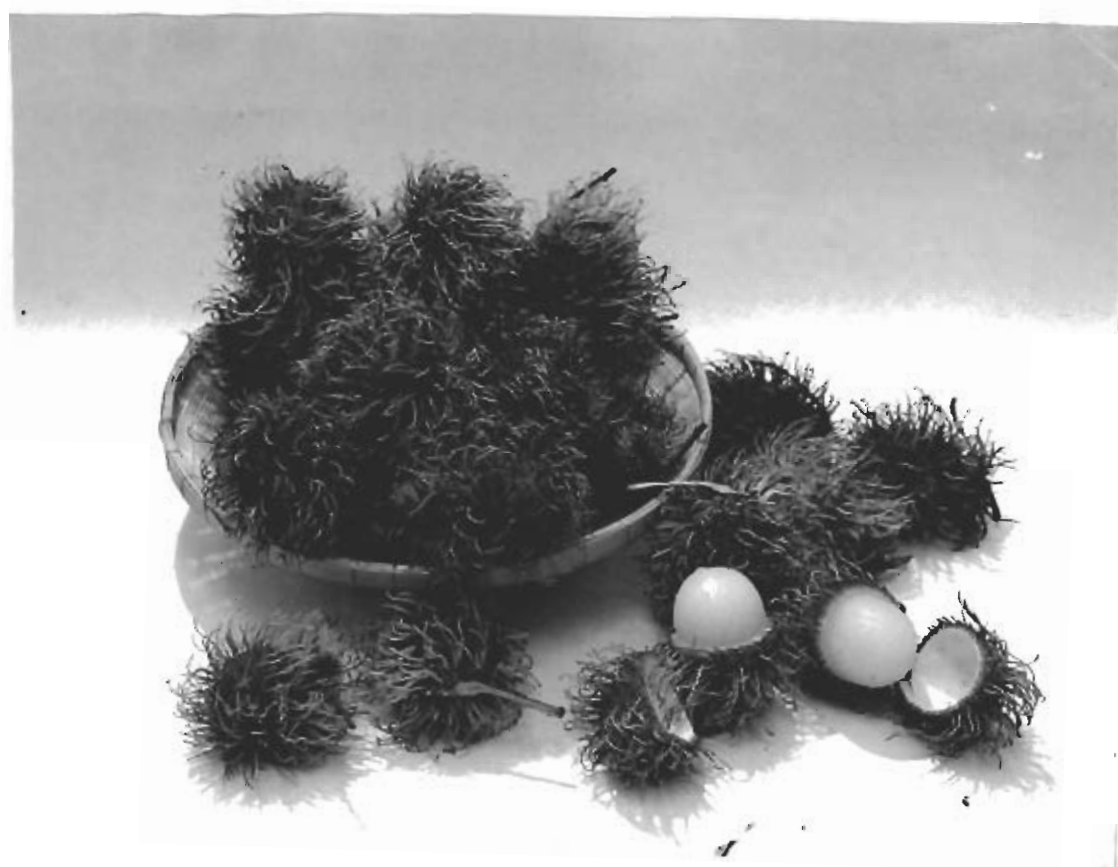












ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวนิริมา ชื่อสกุล หาญมานพ
เกิดวันที่	25 เดือน มีนาคม พุทธศักราช 2513
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	248/3 หมู่ 11 ตำบลเมืองปัก อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา 30150 โทรศัพท์ (044) 283593
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์ 1 ระดับ 4
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนศึกษาพิเศษนครราชสีมา อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000 โทรศัพท์ (044) 214983 - 4
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2529	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปักธงชัยประชานิรมิต จังหวัดนครราชสีมา
พ.ศ. 2533	ค.บ. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ) จากวิทยาลัยครูสวนกุหลาบ กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2540	กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่อง
ทางสติปัญญาในระดับก่อนประถมศึกษา

บทคัดย่อ
ของ
นิริมา หาญมานพ

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
กุมภาพันธ์ 2541

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับสติปัญญา 50 - 70 อายุ 5 - 10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ชั้นอนุบาลพิเศษ โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 8 คน กลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม แบบแผนการทดลองของการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบ One-Group Pretest - Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และ Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test ผลการวิจัยพบว่า

ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีประสิทธิภาพ โดยมีข้อยืนยันดังนี้

1. เมื่อเทียบกับเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 พบว่า ชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยมีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 คือ 92.67/86.25
2. ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ของเด็กสูงขึ้นหลังการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A CONSTRUCTION OF AN INSTRUCTIONAL GAME PACKAGE FOR
PRESCHOOL CHILDREN WITH MENTAL RETARDATION

AN ABSTRACT

BY

NITIMA HANMANOP

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

February 1998

The purpose of this study was to construct and to determine the effectiveness of an instructional game package for preschool children with mental retardation.

The sample consisted of the mentally retarded children, with the IQ from 50 to 70, 5 - 10 years old, had no other handicapping conditions. The subjects were 8 special kindergarten children in Piboonprachasoan School, Bangkok, in the second semester of the 1997 academic year. They were chosen by means of random sampling method. The sample group was exposed to the instructional game package. The design of research was One - Group Pretest - Posttest Design. The instruments for the research included the instructional game package and vocabulary achievement test. The collected data were analyzed using effectiveness score 80/80 and the Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test.

The result were as follows ;

1. The effectiveness of the instructional package met the specified criterion :
at 92.67/86.25 (E_1/E_2)
2. The vocabulary achievement of the children after the use of an instructional game package increased, significant at .05 level.