371.[illegible]

การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

ปริญญานิพนธ์

ของ

รัตนา แพงจันทร์

25 ส.ค. 2542

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

กันยายน 2541

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

..... ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการ

(ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการ

(ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์รัตนา ดวงแก้ว)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)

วันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ 2541

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จาก ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจิตต์ อภินันยนุรักต์ ที่ได้กรุณาแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนผู้วิจัยสามารถดำเนินการทำปริญญานิพนธ์นี้ได้จนสำเร็จ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจิตต์ อภินันยนุรักต์ อาจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล อาจารย์ทองย่อน พิษณุแสง ที่กรุณาตรวจและแก้ไขเครื่องมือในการทดลอง

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ใหญ่และครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คณะครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านดงช้าง ที่ได้กรุณาอำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการศึกษาทดลองและการเก็บข้อมูลครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา พี่สาว น้องสาว น้องชาย หลานสาว ครอบครัวสรวงศิริ และเพื่อน ๆ ทุกคน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือห่วงใย เป็นกำลังใจและกำลังทรัพย์แก่ผู้วิจัยด้วยดีมาตลอด

คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ บิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่มีส่วนช่วยให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา

รัตนา แพงจันทร์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
	กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนร่วม	8
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	15
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียน	23
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	30
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพของการสอน	35
	สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	39
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	40
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	40
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	41
	การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ	41
	การดำเนินการการทดลอง	45
	การวิเคราะห์ข้อมูล	49
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	49

บทที่		หน้า
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	57
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	57
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	57
	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	57
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	58
	วิธีดำเนินการทดลอง	58
	การวิเคราะห์ข้อมูล	59
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	59
	อภิปรายผล	60
	ข้อเสนอแนะ	61
	ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาครั้งนี้	61
บรรณานุกรม		62
ภาคผนวก		69
ภาคผนวก ก		70
ภาคผนวก ข		78
ภาคผนวก ค		80
ภาคผนวก ง		83
ภาคผนวก จ		91
ประวัติย่อของผู้วิจัย		228

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80	53
2	คะแนนความสามารถเขียนคำของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม	54
3	การเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม	55
4	แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบค่าดัชนีความแม่นตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ	81

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ **หน้า**

1	ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนคนที่ 1.....	71
2	ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนคนที่ 2.....	72
3	ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนคนที่ 3.....	73
4	ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนคนที่ 4.....	74
5	ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนคนที่ 5.....	75
6	ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนคนที่ 6.....	76
7	ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนคนที่ 7.....	77

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

การติดต่อสื่อสารเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับทุกคนและทุกอาชีพ เพราะความสำเร็จ หรือ ความล้มเหลวของงานใดๆย่อมขึ้นอยู่กับการสื่อความหมาย (วรรณี โสมประยูร. 2537 : 31) และเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารของทุกคนและทุกอาชีพก็คือ ภาษา ซึ่งประกอบด้วย ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในทักษะทั้ง 4 ประเภทนี้ถือว่าการเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นได้เข้าใจ ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดและสติปัญญา การเขียนจึงเป็นทักษะการแสดงออกทางภาษาที่สำคัญ ในการเรียนและการสอนเกือบทุกวิชาต้องอาศัยการเขียนเพื่อบันทึกและแสดงความรู้ของตนออกมา อีกทั้งการเขียนยังเป็นทักษะที่สลับซับซ้อนกว่าทักษะอื่น จะเห็นได้ว่าเด็กที่สามารถเขียนได้จะต้องสามารถฟัง พูด และอ่านได้มาก่อน (ดวงเดือน เทศาวานิช. 2527 : 1)

การเรียนประกอบด้วยการรับรู้ทางภาษาและการแสดงออกทางภาษา (ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม. 2519 : 87) ในเด็กปกติการเรียนรู้ภาษาจะเกิดขึ้นได้ก็ต้องอาศัยประสบการณ์และผ่านขั้นตอนของระบบการสื่อความหมายที่ค่อนข้างจะซับซ้อน ระบบนี้จะเริ่มต้นที่สมอง เมื่อสมองคิดแล้วจะสั่งให้กล้ามเนื้อที่ควบคุมเกี่ยวกับอวัยวะการพูดทำงาน โดยส่งสัญญาณในลักษณะของคลื่นเสียงออกไปยังผู้รับ เมื่อสัญญาณเสียงกระทบหูของผู้รับก็จะเดินทางเข้าไปยังหูชั้นในผ่านเข้าไปยังเส้นประสาทและสมอง เพื่อแปลความหมายของเสียงที่ได้ยินอีกทีหนึ่ง (ผดุง อารยะวิญญ. 2523 : 6 - 8) ส่วนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้นั้นไม่ได้มีความบกพร่องของอวัยวะสื่อความหมาย เป็นเด็กที่มีสายตาและการได้ยินปกติ แต่อาจมีปัญหายุ่งยากจากการรับข้อมูลสำคัญๆ ที่ได้เห็น ได้ยิน โดยไม่อาจรวมเป็นสาระสำคัญได้ หรืออาจจำไม่ได้ หรือจำผิดๆ ถูกๆ ในเรื่องที่ได้เห็นหรือได้ยินมา (ศรียา นิยมธรรม. 2540 : 17)ซึ่งเป็นเหตุให้เด็กมีปัญหาในการรวบรวมหรือจัดระบบความคิด เพื่อสื่อสารออกมาโดยการเขียนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาในการเขียนจะมีพฤติกรรมปรากฏให้เห็น คือ เขียนหัวตัวอักษรผิดทิศทาง เช่น ร เป็น ไ และเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิดตามที่พูดออกมาไม่ได้ ส่งผลให้เด็กประสบความยุ่งยากทางการเรียนวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 30 - 31)

ตามแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2535 - 2539) ได้กำหนดแผนการจัดการศึกษาพิเศษเป็นแนวทางในการดำเนินงานในโรงเรียนประถมศึกษาในรูปแบบการเรียนร่วม

ซึ่งการเรียนร่วม หมายถึง การจัดการศึกษาให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษมีโอกาสเรียนร่วมกับเด็กปกติ โดยจัดให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของเด็กแต่ละบุคคล และได้รับความช่วยเหลือตามความจำเป็นพิเศษ เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้และอยู่ร่วมกันในสังคมปกติอย่างเป็นสุข (บังอร ต้นปาน. 2536 : 1 - 2) สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จัดเป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษ อีกประเภทหนึ่ง ที่มีความต้องการได้รับการจัดการศึกษาเช่นเดียวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษประเภทอื่น แต่การจัดการศึกษาพิเศษในประเทศไทยยังจำกัดอยู่แต่เรื่องของความพิการที่มองเห็นเด่นชัด เช่น เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็น เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายและสุขภาพ และเรื่องการจัดการเรียนร่วม ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษกับเด็กปกติก็ยังดำเนินการได้ไม่นานนัก จึงยังไม่เป็นที่ยอมรับเท่าที่ควร ตลอดจนในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูในโรงเรียนก็ยังมีแนวทางการปฏิบัติที่หลากหลาย และเทคนิควิธีก็อยู่ในลักษณะที่ไม่เชี่ยวชาญลึกซึ้งพอ เนื่องจากครูการศึกษาพิเศษ และครูปกติที่มีความรู้ เรื่องการศึกษาพิเศษมีจำนวนจำกัด (ศรียา นิยมธรรม. 2540 : 29) จึงส่งผลให้เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ซึ่งคาดว่ามีมากกว่า 300,000 คนทั่วประเทศ ไม่ได้รับการจัดการศึกษาพิเศษ ทำให้เด็กเหล่านั้นไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนเท่าที่ควร (ผดุง อารยะวิญญู. 2535 : 2)

แนวทางในการจัดการศึกษาเพื่อช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ศรียา นิยมธรรม ได้อ้างถึงงานวิจัยของ ศาสตราจารย์เจเนท เลอร์นเนอร์ ว่า ไม่มีวิธีใดวิธีเดียวของการสอนที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิผลกับเด็กทุกคน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศาสตราจารย์อลิซาเบธ คอปปิทซ์ ที่สรุปไว้เช่นกันว่า ปัญหาการเรียนรู้ของเด็กกลุ่มนี้ไม่สามารถแก้ไขหรือรักษาได้ด้วยวิธีสอนโดยเฉพาะวิธีใดวิธีหนึ่ง หรือใช้เทคนิคในการฝึกหัดแบบใดแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียว (ศรียา นิยมธรรม. 2540 : 54) ดังนั้นการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จำเป็นต้องมีวิธีสอนหลายรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถและความแตกต่างของเด็กแต่ละคน การสอนแบบบูรณาการก็เป็นวิธีสอนอีกวิธีหนึ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ได้ เพราะเป็นการใช้เทคนิคการสอนที่เน้นการฝึกทักษะการเรียน ความจำ และการฝึกสมาธิในการเรียน เพื่อให้เด็กสามารถอ่านเขียนได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 96) นอกจากวิธีการสอนแล้ว การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนก็มีความสำคัญต่อเด็กเหล่านี้เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยด้านการเขียน เพราะเป็นทักษะที่สลับซับซ้อนที่สุดในทางภาษา (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 281) การให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แสดงออกตามความต้องการของร่างกาย จะทำให้เด็กมีสนใจในการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กดีขึ้น และเกมก็เป็นเครื่องมือที่

สร้างความสนใจ จูงใจให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ดังที่ สุไร พงษ์ทองเจริญ กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นตนก็ใช้ภาษาไปด้วย ซึ่งเกมภาษาจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้คล่องแคล่วขึ้น (สุไร พงษ์ทองเจริญ. 2525 : 48) และทิศนา แขมมณี กับคนอื่น ๆ กล่าวเพิ่มเติมว่า เกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียน สามารถใช้ประกอบการสอนได้ (ทิศนา แขมมณี และคนอื่น ๆ. 2522 : 20)

จากปัญหาในด้านการเขียนและความสำคัญของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่กล่าวมาแล้ว การวิจัยจะศึกษาความสามารถเขียนคำ ของเด็กมีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนแบบเขียนบูรณาการกับเกม จะทำให้ได้วิธีสอนเขียนคำที่มีประสิทธิภาพ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเสนอแนะแก่ครูผู้สอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาความสามารถของเด็กให้เหมาะสมกับศักยภาพของตน

<u>จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า</u>

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80 / 80

2. เพื่อศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ก่อนและหลังได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

<u>ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า</u>

ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะได้วิธีการสอนเขียนคำที่มีประสิทธิภาพอีกวิธีหนึ่ง ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อครู อาจารย์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในการนำวิธีสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติได้

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนปกติ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 ของโรงเรียนบ้านดงช้าง อำเภอปทุมรัตต์ จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 7 คน ซึ่งใช้วิธีคัดเลือกดังนี้

1) คัดเลือกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ด้านการเขียนคำ และการใช้ภาษาเขียนจากนักเรียนทั้งหมด1 ห้องเรียนโดยใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนของ ผดุง อารยะวิญญู (2535) ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .99 แบบสำรวจนี้ใช้สำรวจปัญหาในการเรียนของเด็กใน 5 ด้านใหญ่ ๆ คือ ภาษา คณิตศาสตร์ เวลาและทิศทาง การเคลื่อนไหว และพฤติกรรม ซึ่งครูประจำชั้นเป็นผู้ใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก

2) ผู้วิจัยนำแบบสำรวจปัญหาในการเรียนของเด็กที่สำรวจแล้ว มาทำการประเมินเพื่อตัดสินว่า เด็กคนใดเป็นผู้ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน

3) นำรายชื่อเด็กที่ได้รับการตัดสินว่ามีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน ในตำแหน่งเปอร์เซ็นไทล์ ที่ 10 มาเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คน

2. การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม เป็นการนำเกมมาจัดให้บูรณาการกับเนื้อหาวิชาภาษาไทย จำนวน 8 หน่วย คือ หน่วยที่ 1เรื่องเครื่องแต่งกาย หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน หน่วยที่ 3 เรื่องผลไม้ หน่วยที่ 4 เรื่องผักสดสะอาด หน่วยที่ 5 เรื่องสัตว์น่ารัก หน่วยที่ 6 เรื่องอาชีพ หน่วยที่ 7 เรื่องกิริยา และหน่วยที่ 8 เรื่องประเพณี เพื่อช่วยฝึกทักษะทางการเขียนคำแก่เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน โดยทำการทดลองสัปดาห์ละ 5 วัน ๆ ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที และทำการทดสอบระหว่างเรียนในวันศุกร์ทุกสัปดาห์ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวมเวลาที่ใช้ในการทดลองทั้งสิ้น 40 ครั้ง

3. ตัวแปรที่ศึกษา คือ

3.1 ประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

3.2 ความสามารถเขียนคำ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม หมายถึง อัตราส่วนความสามารถเขียนคำ ระหว่างร้อยละค่าเฉลี่ยความสามารถเขียนคำระหว่างเรียน กับร้อยละค่าเฉลี่ยความสามารถเขียนคำหลังเรียน โดยวิธีการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้กำหนดไว้ในระดับร้อยละ 80/80 โดยมีความหมายดังนี้

80 ตัวแรก เป็นคะแนนที่ได้จากการทดสอบย่อยของผู้เรียนโดยเฉลี่ย 80%

80 ตัวหลัง เป็นคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยเฉลี่ย 80%

2. ความสามารถเขียนคำ หมายถึง คะแนนที่วัดได้จากการเขียนคำและการใช้ภาษาเขียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็นดังนี้

2.1 การเขียนคำ หมายถึง คำเดี่ยวประกอบภาพที่นักเรียนเขียนได้ถูกต้องและสอดคล้องกับรูปภาพที่กำหนดให้ วัดได้จากแบบทดสอบการเขียนคำ จำนวน 10 ภาพ

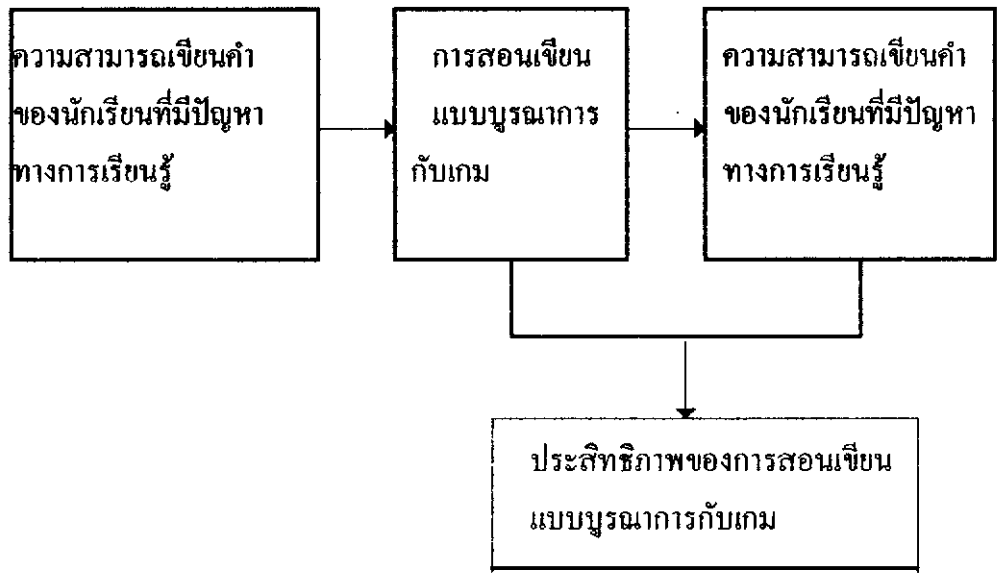
2.2 การใช้ภาษาเขียน หมายถึง การตั้งชื่อเรื่องและเขียนรูปประโยคบรรยายภาพได้ถูกต้องตามหลักภาษาและได้ความหมายสอดคล้องกับเรื่องในรูปภาพที่กำหนดให้ วัดได้จากแบบทดสอบการใช้ภาษาเขียน จำนวน 5 ภาพ แบ่งเป็นสองด้านดังนี้

2.2.1 การตั้งชื่อเรื่อง หมายถึง คำที่นักเรียนเขียนได้ถูกต้องและสอดคล้องกับเรื่องในรูปภาพที่กำหนดให้

2.2.2 รูปประโยค หมายถึง ประโยคที่นักเรียนเขียนบรรยายเรื่องได้ถูกต้องตามหลักภาษาและได้ความหมาย สอดคล้องกับเรื่องในรูปภาพที่กำหนดให้ จำนวน 5 ประโยค

<u>กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า</u>

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้กำหนดกรอบแนวคิดดังนี้



บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เรียบเรียงลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนร่วม
   - 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนร่วม
   - 1.2 รูปแบบของการจัดการเรียนร่วม
   - 1.3 หลักการจัดการเรียนร่วม
   - 1.4 เหตุผลในการจัดการเรียนร่วม
   - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนร่วม
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
   - 2.1 ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
   - 2.2 ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
   - 2.3 เด็กประถมศึกษากับปัญหาทางการเรียนรู้
   - 2.4 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
   - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียน
   - 3.1 ความหมายของการเขียน
   - 3.2 จุดมุ่งหมายของการเขียน
   - 3.3 ปัญหาและข้อบกพร่องในการเขียน
   - 3.4 เทคนิคและวิธีการสอนเขียน
   - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียน
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
   - 4.1 ความหมายของเกม
   - 4.2 ประเภทของเกม
   - 4.3 ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน
   - 4.4 ประโยชน์และความสำคัญของเกม
   - 4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพของการสอน

5.1 ความหมายของการสอน

5.2 ประเภทของการสอน

5.3 การหาประสิทธิภาพของการสอน

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการหาประสิทธิภาพ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนร่วม

1. ความหมายของการจัดการเรียนร่วม

ศรียา นิยมธรรม กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนร่วมไว้ดังนี้

Mainstreaming หมายถึง การจัดให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษ ที่มีความพร้อมด้านการเรียนเข้าเรียนในชั้นเรียนปกติและโรงเรียนปกติเต็มเวลา และได้รับบริการทางการศึกษาเหมือนกับนักเรียนคนอื่นๆ ทุกอย่าง

Integration หมายถึง การจัดให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษ ที่มีระดับความพิการปานกลางถึงระดับมากเข้าเรียนในชั้นเรียนปกติบางเวลาหรือบางวิชา และมีครูการศึกษาพิเศษคอยให้การช่วยเหลือ

Inclusion หมายถึง การจัดให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษได้เข้าเรียนในโรงเรียนปกติที่อยู่ใกล้บ้าน และได้รับบริการทางการศึกษาตามความต้องการพิเศษของเด็ก (ศรียา นิยมธรรม. 2539 : 244 - 246)

กระทรวงศึกษาธิการ กล่าวถึงการเรียนร่วมว่า เป็นการจัดการศึกษาให้แก่เด็กที่มีความต้องการพิเศษ ได้แก่ เด็กพิการประเภทต่างๆ ได้เรียนร่วมกับเด็กปกติ โดยคำนึงถึงความสามารถของเด็กแต่ละคน เพื่อส่งเสริมให้เด็กเหล่านี้ได้มีโอกาสเรียนรู้และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมปกติอย่างเป็นสุข (กระทรวงศึกษาธิการ. 2537 : 1)

ผดุง อารยะวิญญู กล่าวว่า การเรียนร่วมเป็นการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ตามความพิการของเด็ก เช่น เด็กตาบอด เด็กหูหนวก เด็กปัญญาอ่อน เป็นต้น โดยจัดให้เด็กเหล่านี้เข้าเรียนในชั้นเดียวกับเด็กปกติ (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 221)

โรงเรียนพิบูลย์ประชาสรรค์ กล่าวว่า การเรียนร่วม คือ การนำเด็กพิเศษเข้าไปเรียนในชั้นปกติมากที่สุดโดยได้รับการช่วยเหลืออย่างจริงจังจากครูการศึกษาพิเศษในสภาพแวดล้อมที่จำกัดน้อยที่สุดโดยจัดให้มีแผนการเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ความสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนและให้เขาดำรงชีวิตในสังคมอย่างปกติสุข (โรงเรียนพิบูลย์ประชาสรรค์. ม.ป.ป. : 18)

โรงเรียนพญาไท กล่าวว่า การเรียนร่วม หมายถึงการจัดการศึกษาให้แก่เด็กที่มีความต้องการพิเศษ ได้แก่ เด็กที่มีความบกพร่องทางสายตา เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เด็กที่มีความกบพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายและสุขภาพ ฯลฯ ได้เข้าเรียนร่วมกับเด็กปกติ โดยได้รับความช่วยเหลือจากครูปกติและครูการศึกษาพิเศษในสภาพแวดล้อมที่จำกัดน้อยที่สุด (โรงเรียนพญาไท. 2531 :8)

สุกัญญา ขำเพชร กล่าวว่า การเรียนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษเจริญเติบโตเต็มที่ตามความสามารถของตน ในการร่วมกิจกรรมต่างๆ กับเด็กปกติ ทั้งกิจกรรมในห้องเรียนและกิจกรรมนอกเวลาเรียน เพื่อส่งเสริมวุฒิภาวะทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม (สุกัญญา ขำเพชร. 2538 : 9)

สรุป การเรียนร่วม หมายถึง การจัดให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษได้เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ อาจเป็นการเรียนร่วมในชั้นปกติเต็มเวลา บางเวลา หรือชั้นพิเศษก็ได้ โดยคำนึงถึงความสามารถและความต้องการของเด็กแต่ละบุคคลรวมทั้งการปรับตัวทางสังคม เพื่อส่งเสริมวุฒิภาวะทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา ให้เหมาะสมกับวัย และมีโอกาสร่วมกิจกรรมของโรงเรียนปกติ โดยได้รับการช่วยเหลือจากครูปกติและครูการศึกษาพิเศษในสภาพแวดล้อมที่ จำกัดน้อยที่สุด

2. รูปแบบของการจัดการเรียนร่วม

ผดุง อารยะวิญญู กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนร่วมไว้ดังนี้

1. การเรียนร่วมในชั้นเรียนปกติ เป็นการจัดเด็กที่มีความต้องการพิเศษเข้าเรียนร่วมกับเด็กปกติ และเรียนเหมือนกับเด็กปกติทุกอย่าง และเป็นเด็กที่มีความพิการน้อย มีความฉลาดความพร้อมในด้านการเรียน วุฒิภาวะทางอารมณ์และสังคม

2. การเรียนร่วมในชั้นปกติและมีครูการศึกษาพิเศษคอยให้คำแนะนำปรึกษา จัดให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษเรียนร่วมกับเด็กปกติเต็มเวลา แต่มีครูการศึกษาพิเศษคอยช่วยเหลือครูประจำชั้นและประจำวิชา ในด้านการจัดการเรียนการสอนและสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ รวมทั้งช่วยในการประเมินผลการเรียนรู้ด้วย

3. การเรียนร่วมในชั้นปกติและรับบริการจากครูเวียนสอน เป็นการจัดให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษเรียนร่วมกับเด็กปกติใกล้บ้านและได้รับบริการด้านการสอนเพิ่มเติมจากครูการศึกษาพิเศษ ซึ่งครูการศึกษาพิเศษจะเดินทางไปให้ความช่วยเหลือแก่เด็กในแต่ละโรงเรียน เมื่อครบสัปดาห์ก็จะเวียนมาสอนเด็กกลุ่มเดิมในโรงเรียนเดิมอีก

4. การเรียนร่วมในชั้นปกติและรับบริการเสริมจากครูเสริมวิชาการที่ห้องเสริมวิชาการวันละ 1- 2 ชั่วโมงหรือมากกว่านี้ตามความต้องการพิเศษของเด็กเด็กที่เข้ามาเรียนในห้องนี้จะมีตารางเรียนกำหนดไว้แน่นอน การจัดการเรียนการสอนจะทำเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้และสอนในเนื้อหาที่เด็กไม่ได้รับการสอนในชั้นเรียนปกติ หรือเนื้อหาที่เด็กมีปัญหา นอกจากนั้นครูเสริมวิชากายังมีหน้าที่ในการให้คำแนะนำปรึกษาแก่ครูปกติในการปฏิบัติต่อเด็กประเภทนี้ด้วย

5. ชั้นพิเศษในโรงเรียนปกติและเรียนร่วมบางเวลา เป็นการจัดเด็กที่มีความต้องการพิเศษไว้ในชั้นเดียวกันเป็นกลุ่มเล็กๆ มีครูประจำชั้นสอนแทบทุกวิชา ยกเว้นบางวิชาที่เด็กต้องไปเรียนร่วมกับเด็กปกติ เช่น พลศึกษา ศิลปะ หรือกิจกรรมนอกหลักสูตรอื่นๆ

6. ชั้นพิเศษในโรงเรียนปกติ เป็นการจัดเด็กที่มีความบกพร่องประเภทเดียวกันไว้เป็นกลุ่มเดียวกันและเป็นกลุ่มขนาดเล็ก เด็กเหล่านี้เรียนในชั้นพิเศษตลอดเวลา ครูประจำชั้นสอนทุกวิชา การเรียนร่วมประเภทนี้เหมาะกับเด็กที่มีความพิการค่อนข้างมาก (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 221 - 223)

กระทรวงศึกษาธิการ กล่าวถึงการจัดการเรียนร่วมว่า ในปัจจุบันการจัดการเรียนร่วมที่จัดในประเทศไทยมีอยู่ 5 รูปแบบ คือ

1. จัดชั้นพิเศษในโรงเรียนปกติ เด็กพิการมีโอกาสร่วมกิจกรรมที่ไม่ใช่การเรียนการสอนในห้องเรียน เช่น เข้าแถวเคารพธงชาติ กิจกรรมไหว้ครู การสวดมนต์ไหว้พระ การประชุมสุดสัปดาห์ การรับประทานอาหารกลางวันในโรงเรียน และการแข่งขันกีฬาสี เป็นต้น

2. จัดชั้นพิเศษสำหรับเด็กพิการคู่ขนานกับชั้นปกติ แต่ส่งเด็กพิการไปเรียนร่วมกับเด็กในชั้นปกติบางเวลา เช่น พลศึกษา ขับร้อง - ดนตรี - นาฏศิลป์ จริยศึกษา และ ศิลปะ เป็นต้น เมื่อหมดคาบเรียนก็กลับมาเรียนในชั้นพิเศษตามเดิม

3. จัดนักเรียนพิการเรียนร่วมเต็มเวลา เด็กพิการที่ได้รับการพิจารณาว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีวุฒิภาวะทางอารมณ์และทางสังคมดีพอในทุกๆ กลุ่มวิชา จะได้รับการพิจารณาส่งเข้าเรียนในชั้นปกติ โดยไม่ต้องกลับไปเรียนในชั้นพิเศษอีก

4. จัดเป็นห้องเสริมวิชาการในโรงเรียนปกติ ห้องเสริมวิชาการควรมีลักษณะเป็น NON - GRADED คือ มีนักเรียนหลายๆ ระดับชั้นรวมกัน หรือนักเรียนอาจอยู่ในห้องเรียนปกติและส่งเข้ามาเรียนที่ห้องเสริมวิชาการบางเวลาและบางวิชา เช่น วิชาคณิตศาสตร์ ภาษาไทย เป็นต้น โดยมีครูเสริมวิชาการ (Resource Teacher) หรือครูเดินสอน (Itinerant Teacher) เป็นผู้เสริมวิชาการให้ตามความต้องการหรือจำเป็นของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

5. จัดเป็นชั้นเรียนหรือห้องเสริมวิชาการในโรงพยาบาล มีครูการศึกษาพิเศษประจำเพื่อสอนเด็กเจ็บป่วยระยะยาว เพื่อให้เด็กมีโอกาสทบทวนบทเรียนที่เรียนแล้วหรือสอนบทเรียน

ให้ใหม่ ครูการศึกษาพิเศษจะสอนตามจุดประสงค์และประเมินจุดประสงค์ที่ได้สอนไปแล้วทำรายงานการประเมินจุดประสงค์ให้เด็กนำไปแสดงแก่ครูในโรงเรียนปกติของตนเมื่อออกจากโรงพยาบาล (กระทรวงศึกษาธิการ. 2537 : 2)

สรุป รูปแบบการจัดการเรียนร่วมที่กล่าวมาข้างต้นมีข้อดีและข้อกำจัดต่างๆกัน การจัดเด็กที่มีความต้องการพิเศษเข้าเรียนร่วมในรูปแบบใดนั้น ควรจะจัดให้เหมาะสมกับระดับความพิการและความพร้อมของเด็ก ตลอดจนโรงเรียน ผู้บริหาร ครู แพทย์ หรือนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้องด้วย จึงจะทำให้การจัดการเรียนร่วมได้ผลดียิ่งขึ้น

3. หลักการจัดการเรียนร่วม

ผดุง อารยะวิญญู กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนร่วมไว้ดังนี้

1. การเรียนการสอนควรเป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม

2. การเรียนการสอนควรจัดเป็นช่วงเวลาสั้น เนื่องจากเด็กพิเศษมีความสนใจสั้นและควรสอนเนื้อหาน้อยๆ พอที่เด็กสามารถรับได้

3. เด็กพิเศษมักมีปัญหาในด้านการอ่านและเลขคณิต ครูผู้สอนจำเป็นต้องตระหนักในเรื่องนี้

4. ครูที่สอนเด็กพิเศษจะต้องส่งเสริมประสาทสัมผัส ซึ่งเด็กแต่ละประเภทจะเรียนรู้ได้ดี โดยผ่านการรับรู้ทางสายตา ทางการฟังหรือการสัมผัสต่างกันไป ครูจึงเป็นผู้ที่พิจารณาอย่างรอบคอบ (ผดุง อารยะวิญญู. 2535 : 5 - 6)

พัฒน ภาสบุตร ได้กำหนดหลักการจัดการเรียนร่วมไว้ดังนี้

1. จัดให้เด็กพิเศษได้ผลจากการเรียนสอดคล้องกับหลักการ เป้าหมาย และจุดประสงค์ของหลักสูตรเช่นเดียวกับเด็กปกติ

2. ใช้วิธีสอนและอุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของเด็กพิเศษและสภาพของเด็กที่มีความบกพร่องแต่ละประเภท

3. จัดสื่อการเรียนการสอนให้พอเพียง เพื่อให้เด็กเรียนได้สะดวกรวดเร็วทันกันหรือพร้อมกับเด็กปกติ ครูจะต้องมีสื่อที่ใช้สอน แบบเรียน คู่มือครู วัสดุฝึก พอเพียงที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ซึ่งอาจมีบางอย่างที่ต้องแตกต่างกันไปจากที่ใช้กับเด็กปกติ

4. การวัดผลการเรียนสำหรับเด็กพิเศษ ใช้วิธีการที่แตกต่างไปจากเด็กปกติให้มากที่สุดเท่าที่ขีดความสามารถของเด็กพิเศษจะทำได้ (พัฒน ภาสบุตร. 2531 : 583)

เบญจา ชลชาร์นนท์ เสนอแนวคิดในการจัดการเรียนร่วมไว้ดังนี้

1. เด็กที่มีความต้องการพิเศษทุกคน สามารถที่จะเรียนหรือฝึกตนเองให้ทำประโยชน์ได้มากขึ้น

2. สมรรถภาพการทำงานไม่ได้ขึ้นอยู่กับความพิการ

3. ความพิการของเด็กบางคนไม่จำเป็นต้องเป็นความพิการตลอดไป ในหลายกรณีการศึกษาพิเศษจะเป็นเพียงบริการเพื่อการศึกษาชั่วคราวเท่านั้น

4. บุคลากรจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถและได้รับการฝึกงานตลอดทั้งมีประสบการณ์ในการทำงานในหน่วยงานของตน

5. ผู้ให้การศึกษาควรสนใจเป็นพิเศษในเรื่องพัฒนาการของเด็กพิการ เพื่อให้เด็กมีภาพพจน์ที่ดีเกี่ยวกับตนเอง และยอมรับสภาพที่เป็นจริงของตน

6. การศึกษาพิเศษควรใช้วิธีการสอนที่ส่งเสริมเอกัตภาพของบุคคล คือสอนให้เหมาะกับความสามารถและความพิการของแต่ละบุคคล

7. การศึกษาพิเศษจัดตั้งแต่ชั้นอนุบาล โดยมีจุดประสงค์ในการป้องกันลดปัญหาความพิการ

8. การศึกษาพิเศษต้องรวมวิชาพลศึกษานันทนาการ และสุนทรียศาสตร์ เพื่อเตรียมเด็กพิการให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสมบูรณ์

9. อาชีวศึกษาและการอาชีพเป็นเรื่องสำคัญในการพิจารณาการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการ

10. ในการจัดเด็กพิการเข้าเรียนร่วมกับเด็กปกตินั้นจะถือเป็นแนวปฏิบัติ เมื่อเด็กไม่มีอุปสรรคหรือปัญหาอื่นใด โดยคำนึงถึงประโยชน์ที่เด็กจะได้รับเป็นสำคัญ (เบญจา ชลชาร์นนท์. 2524 : 53)

ฮิวเวทท์ (Hewett) กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนร่วมไว้ ดังนี้

1. ตั้งความคาดหวังว่าเด็กจะสามารถเรียนรู้ได้

2. ไม่ด่วนสรุปเอาเอง

3. ทุ่มเทสิ่งเร้าให้เด็กเรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านประสาทสัมผัสให้มากที่สุด

4. ให้สิ่งชี้แนะแก่เด็กมากกว่าปกติ

5. ทำกิจกรรมให้มีชีวิตชีวา

6. ย้ำและทบทวนบ่อยๆเท่าที่จำเป็น

7. ดึงให้มาสัมพันธ์กัน

8. ทำให้เป็นสิ่งที่มีคุณค่า เกิดผลดี

9. ทำให้เป็นรูปธรรม

10. ทำให้เด็กเกิดความประหลาดใจ

11. เน้นในทางบวกเป็นสำคัญ

12. ให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน

13. พร้อมที่จะย้อนกลับไปตั้งหลักใหม่ได้เสมอ (ศรินธร วิทยะสิรินันท์. 2535 : 49 ; อ้างอิงมาจาก Hewett. 1977)

สรุปหลักการจัดการเรียนร่วมที่สำคัญ คือ ควรจัดให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของแต่ละบุคคล เพื่อให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษได้มีโอกาสพัฒนาความรู้ความสามารถของตนได้เต็มศักยภาพให้มากที่สุด โดยได้รับความช่วยเหลือ และรับบริการทางการศึกษาจากครูการศึกษาพิเศษและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

4. เหตุผลในการจัดการเรียนร่วม

ทบวงมหาวิทยาลัย กล่าวถึงเหตุผลในการจัดการเรียนร่วม ดังนี้

1. เด็กพิการมีโอกาสเข้าเรียนในโรงเรียนใกล้บ้านหรือไม่ต้องเดินทางไปโรงเรียนพิเศษที่อยู่ห่างไกล จนเป็นภาระของผู้ปกครองที่จะต้องรับส่ง ทั้งยังเป็นการประหยัดพลังงานและเวลาของเด็กที่จะต้องใช้ในการเดินทาง โดยนำเวลานั้น ๆ มาใช้ในการฝึกหัดฟื้นฟูสมรรถภาพเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถที่จะดำรงชีวิตในสังคมปกติได้

2. เป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายของผู้ปกครอง ไม่ต้องเสียเงินเพื่อส่งบุตรพิการไปเรียนอยู่โรงเรียนประจำ

3. เด็กพิการได้อยู่กับผู้ปกครองและญาติพี่น้องตามปกติ มีโอกาสประพฤติปฏิบัติหน้าที่ในฐานะเป็นสมาชิกของครอบครัว โดยไม่เกิดความรู้สึกว่าถูกแยกออกไปด้วยเหตุแห่งความพิการ

4. เด็กพิการมีโอกาสเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ซึ่งนับว่าเป็นประสบการณ์ตรงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการเรียนรู้ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

5. เป็นการลดภาระของรัฐบาล เพราะการจัดตั้งโรงเรียนพิเศษเฉพาะต้องใช้งบประมาณมาก

6. สังคมเข้าใจและยอมรับเด็กพิการว่ามีความสามารถ เช่นเดียวกับเด็กปกติ และช่วยให้เด็กพิการอยู่ในสังคมอย่างเป็นประโยชน์ได้ (ทบวงมหาวิทยาลัย. 2529 : 2 - 3)

สรุป เหตุผลในการจัดการเรียนร่วมเป็นการจัดเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษได้เข้าเรียนในโรงเรียนใกล้บ้าน เช่นเดียวกับเด็กปกติทั่วไป อีกทั้งยังเป็นการช่วยลดภาระ

ของผู้ปกครองในการเดินทางรับส่งเด็กเข้าเรียนในโรงเรียนประจำ ประหยัดค่าใช้จ่ายและช่วยให้สังคมมีความเข้าใจและยอมรับในความสามารถของเด็กอีกด้วย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนร่วม

นิตยา นิลคูหา ได้ศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนร่วมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พบว่า ระดับสติปัญญา ความสามารถทางภาษา ทัศนคติของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต่อการเรียนร่วม และทัศนคติของผู้ปกครองของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต่อการเรียนร่วม มีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (นิตยา นิลคูหา. 2534 : 59)

สุมาลี ใจดี ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ผลการศึกษาพบว่า การใช้บทบาทสมมติสามารถช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นกว่าเดิม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (สุมาลี ใจดี. 2538 : 43)

นิลบล ทูรานุภาพ ได้ศึกษาการประเมินโครงการการพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการเรียนร่วมกับเด็กปกติของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ จากการศึกษาพบว่า การประเมินประสิทธิผลของโครงการในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยและคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเรียนร่วมกับนักเรียนปกติสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และลักษณะนิสัยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและนักเรียนปกติที่เรียนร่วม ในชั้นเดียวกันสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (นิลบล ทูรานุภาพ. 2540 : 64 - 65)

ฮีดดิน (Hedeen) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนการสอนกับการให้การสนับสนุนในชั้นเรียนร่วม จากการศึกษาพบว่าเด็กที่มีความต้องการพิเศษที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติที่ได้รับการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่เหมาะสม และให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการทำ กิจกรรมมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น และสามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนในวัยเดียวกันได้ดีขึ้น (Hedeen. 1995 : 2534)

ชีค (Schicke) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการจัดสภาพแวดล้อมของห้องเรียนพิเศษกับห้องเรียนปกติ (เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ กับ เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม) โดยใช้โปรแกรม CISSAR กับนักเรียนในห้องเรียนเรียนร่วม 824 ห้อง และห้องเรียนพิเศษ 536 ห้อง จากการศึกษาพบว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในทางบวกได้ดีกว่าเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม (Schicke. 1996 : 2617)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

1. ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้คำนิยามของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ผดุง อารยะวิญญู ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (Learning Disabilities) หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องในขบวนการทางจิตวิทยา ทำให้เด็กมีปัญหาในการใช้ภาษา ทั้งในการฟัง การอ่าน การพูด การเขียนและการสะกดคำ หรือมีปัญหาในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวมิได้มีสาเหตุมาจากความบกพร่องทางร่างกาย แขน ขา ลำตัว สายตา การได้ยิน อารมณ์ และสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 115)

ศรียา นิยมธรรม ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (Learning Disabled Children) หมายถึง เด็กที่มีความผิดปกติอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างของขบวนการพื้นฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับความเข้าใจ การใช้ภาษาพูด หรือภาษาเขียน ซึ่งความผิดปกตินี้อาจเห็นได้ในลักษณะของการมีปัญหาในการรับฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียน การสะกด หรือการคำนวณ ตลอดจนการรับรู้อันเป็นผลจากความผิดปกติทางสมอง แต่ไม่รวมถึงเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อันเนื่องมาจากการมองไม่เห็น ปัญญาอ่อน การไม่ได้ยิน การเคลื่อนไหวไม่ปกติเนื่องจากร่างกายพิการ มีอารมณ์แปรปรวน หรือเด็กที่ด้อยโอกาสทางการศึกษา (ศรียา นิยมธรรม. 2537 : 3)

สมิท และคนอื่นๆ ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ว่า เกิดจากความบกพร่องทางพันธุกรรมทำให้เด็กมีปัญหาขุ่งยาก ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การแสดงออกทางพฤติกรรม การรับรู้ทางสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ซึ่งแสดงออกในลักษณะของการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การคิด และการเรียนคณิตศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคน และไม่ได้รวมถึง เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ความบกพร่องทางประสาทสัมผัส ปัญหาทางพฤติกรรม ความแตกต่างทางวัฒนธรรม (Smith and others. 1995 : 101)

จากความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ ดังนี้ เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องของขบวนการพื้นฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีปัญหาในด้านการใช้ภาษา ทั้งการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน และการสะกดคำ หรือการคำนวณ ตลอดจน ปัญหาในเรื่องการเคลื่อนไหว การรับรู้ อารมณ์

พฤติกรรม โดยไม่ได้เกิดจากความบกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางประสาทสัมผัส ปัญหาทางพฤติกรรม ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งปัญหาเหล่านี้จะส่งผลต่อการเรียนของเด็ก ทำให้เด็กไม่สามารถเรียนหนังสือโดยใช้วิธีเดียวกับเด็กปกติได้ จำเป็นต้องให้บริการทางการศึกษาที่แตกต่างไปจากเด็กปกติ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การศึกษาพิเศษ

2. ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

1. ปัญหาด้านการอ่าน เด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านจะไม่สามารถอ่านหนังสือได้เท่ากับระดับของเด็กในชั้นเรียนเดียวกันแม้ว่าจะพยายามช่วยเหลือในเรื่องความจำเป็นพิเศษแล้ว ซึ่งอาจเป็นผลจากความบกพร่องของการมองเห็นหรือการได้ยิน พฤติกรรมการอ่านที่ไม่เหมาะสมจึงปรากฏอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ดังนี้

1.1 การเคลื่อนไหวร่างกายที่แสดงอาการเครียด เช่น อารมณ์เสีย หน้างอ

1.2 อ่านหลงบรรทัด อ่านซ้ำคำ

1.3 อ่านตกหล่น อ่านเพิ่มคำ หาคำมาแทนที่หรืออ่านกลับคำ

1.4 อ่านเรียงลำดับคำผิด สับสนตำแหน่ง ประธาน กริยา กรรม

1.5 อ่านสับสนระหว่างอักษรหรือคำที่คล้ายคลึงกัน

1.6 อ่านช้าและตะกุกตะกัก

1.7 อ่านด้วยความลังเลไม่แน่ใจ

1.8 อ่านเอาเรื่องไม่ได้

1.9 บอกลำดับเรื่องราวไม่ได้

1.10 จำประเด็นสำคัญของเรื่องราวไม่ได้(อ่านได้แต่อธิบายไม่ได้)

1.11 แยกสระเสียงสั้น - ยาวไม่ได้

2. ปัญหาด้านการเขียน เด็กที่มีปัญหาด้านการเขียนอาจมีสาเหตุมาจากความบกพร่องใน 3 ลักษณะ คือ

2.1 การประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือและสายตาไม่ดี จึงทำให้เด็กลอกตัวอักษรและตัวเลขไม่ถูก

2.2 ความบกพร่องของการจำสิ่งที่มองเห็น จึงทำให้เด็กจำคำที่เห็นไม่ได้

2.3 ความบกพร่องในการทำความเข้าใจกฎเกณฑ์และความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำในประโยค จึงทำให้เด็กมีปัญหาในการรวบรวมหรือจัดระบบความคิดเพื่อสื่อสารออกมาโดยการเขียนไม่ได้

เด็กที่มีปัญหาในการเขียนจะมีพฤติกรรมปรากฏอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง ดังนี้

1) เขียนตัวอักษรผิดทิศทาง กลับซ้าย - ขวา หน้า - หลัง บน - ล่าง

2) เว้นระยะตัวอักษรหรือคำไม่ถูกต้อง

3) เขียนหนังสือไม่เป็นตัว

4) เขียนหนังสือรูปร่างไม่สม่ำเสมอ

5) เขียนหนังสือแบบที่ปรากฏในกระจกเงา

6) เขียนตัวอักษรหลายแบบปะปนกัน

7) จำทักษะพื้นฐานการเขียนไม่ได้

3. ปัญหาด้านการสะกดคำเด็กที่มีปัญหาด้านการสะกดคำมักมีพฤติกรรมปรากฏอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง ดังนี้

3.1 เรียงตัวอักษรในคำผิด

3.2 สลับตัวอักษรและคำ

3.3 มีปัญหาในการเชื่อมโยงเสียงที่ถูกต้องกับตัวอักษร

3.4 สะกดข้ามตัวอักษรหลายตัว

3.5 สร้างการสะกดคำแบบใหม่ของตัวเอง

4. ปัญหาด้านคณิตศาสตร์ เด็กที่มีปัญหาด้านคณิตศาสตร์จะมีปัญหาด้านการกะระยะ การคิดที่เป็นเชิงปริมาณ หรือภาษาสัญลักษณ์ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ด้านนี้ต่ำ ซึ่งเด็กที่มีปัญหาด้านคณิตศาสตร์มักจะมีพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง ดังนี้

4.1 ลืมตำแหน่งบนหน้ากระดาษ

4.2 ทำงานไม่เสร็จใน 1 หน้า ที่กำหนดให้

4.3 มีปัญหาในการอ่านเลขหลายหลัก

4.4 มีปัญหาในการจำแนกตัวเลขบางตัว เช่น 6 - 9 , 2 - 5 , 17 - 71

4.5 เขียนตัวเลขจากหลังมาหน้า

4.6 เขียนตัวเลขจากซ้ายมาขวา

4.7 มีปัญหาในการลากเส้นตัวเลข

4.8 มีปัญหาในการลอกรูปทรงต่างๆ และลอกโจทย์ปัญหา

4.9 ไม่สามารถจำเงื่อนไขกฎข้อเท็จจริงทางคณิตศาสตร์

4.10 มีปัญหาในการเรียนรู้ข้อเท็จจริงบางเรื่อง

4.11 ทำผิดเพราะสะเพร่าบ่อยๆ

4.12 ยอมแพ้ง่ายๆ

4.13 มีปัญหาในการเชื่อมโยงจำนวนกับสัญลักษณ์

4.14 สับสนข้อมูลในแนวตั้งและการเว้นระยะ

4.15 ทำโจทย์ปัญหาไม่ได้

4.16 ไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์

(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 29 - 32)

ศรียา นิยมธรรม กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ว่าเมื่อจัดกลุ่มลักษณะรวมๆ ของปัญหาทางการเรียนรู้ อาจมองได้ใน 4 ด้าน ใหญ่ๆ ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย หรือการรู้คิด (Cognitive) เช่นการคิดและการแก้ปัญหา

2. ด้านภาษา (Language) ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน

3. ด้านกลไกการเคลื่อนไหว (Motor) เช่นการประสานงานกันของอวัยวะต่างๆ ในร่างกาย

4. ด้านสังคม (Social) เช่นความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ (ศรียา นิยมธรรม. 2540 : 41 - 42)

สรุป เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะมีปัญหาในด้านการอ่าน การคิดคำนวณ หรือมีความสับสนยุ่งยากด้านภาษา ทำให้เด็กมีปัญหาในเรื่องการอ่าน การเขียน การพูด เด็กที่มีปัญหาดังกล่าวมาแล้วไม่จำเป็นต้องเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้เสมอไป แต่ถ้าปัญหานั้นยังรบกวนขัดขวางการเรียนรู้เรื่องสำคัญๆ ของเด็กในการเรียนหนังสือในชั้นเรียน ก็อาจเป็นเพราะว่าเด็กเหล่านั้นมีปัญหาที่เกี่ยวเนื่องกับปัญหาการเรียนรู้ที่ควรได้รับการแก้ไขและช่วยเหลือโดยเร่งด่วน

3. เด็กประถมศึกษากับปัญหาทางการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ได้กล่าวถึงปัญหาทางการเรียนรู้ของเด็กประถมศึกษาไว้ดังนี้

3.1 กระบวนการเรียนรู้ เด็กระดับประถมศึกษามีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การรับและบันทึกข้อมูล ข่าวสารเข้าสู่สมอง อาศัยประสาทสัมผัสที่สำคัญสามส่วน คือ การเห็น การได้ยิน และกายสัมผัส ถ้าประสาทสัมผัสเหล่านี้บกพร่องจะทำให้กระบวนการรับรู้และบันทึกข้อมูลข่าวสารบกพร่องตามไปด้วย ซึ่งจะเป็นสาเหตุพื้นฐานของปัญหาการเรียนรู้ต่อไป เช่น การอ่านข้ามคำ หรือข้ามบรรทัด หรืออ่านซ้ำ การแยกความแตกต่างระหว่างเสียงไม่ได้ การฟังคำสั่งยาว ๆ ของครูไม่ทัน การกะระยะเดินหรือวิ่งผิดพลาดทำให้

เดินชนของหรือเล่นกีฬาไม่ได้ รวมทั้งแยกความแตกต่างระหว่างผิวสัมผัสของสิ่งของหรือวัตถุไม่ได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 การผสมผสานข้อมูลข่าวสาร หมายถึง การเรียบเรียง การจัดลำดับข้อมูลที่ถูกต้อง (Sequencing) การเข้าใจเนื้อหาที่นำมาใช้ในขณะนั้น (Abstraction) และการประมวลข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทั้งหมดที่มีอยู่เข้าด้วยกันอย่างมีระบบระเบียบ (Organization) เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้บางคนอาจมีความบกพร่องในด้านใดด้านหนึ่ง หรือหลาย ๆด้าน จากที่กล่าวมาแล้ว และความบกพร่องที่เกิดขึ้นนั้นอาจมีสาเหตุเบื้องต้นมาจากการรับรู้ทางการเห็น การได้ยิน หรือกายสัมผัส เช่น เด็กอาจจัดลำดับเรื่องราวที่ได้ยินไม่ได้แต่จัดลำดับภาพที่เห็นได้ดี นั่นแสดงว่าเด็กมีปัญหาเบื้องต้นมาจากประสาทสัมผัสทางการได้ยิน แต่ไม่ได้มีปัญหามาจากประสาทสัมผัสทางการเห็น หรืออาจมีลักษณะตรงกันข้าม ดังที่กล่าวมาแล้ว

ขั้นที่ 3 การเก็บข้อมูลข่าวสารเพื่อจะนำออกมาใช้ต่อไป หรือความจำ โดยทั่วไปความจำมีสองชนิด คือ ความจำระยะสั้นกับความจำระยะยาว ความจำระยะสั้นเป็นความสามารถที่จะจดจำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ตลอดเวลาที่กำลังให้ความสนใจกับสิ่งนั้นอยู่ เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ที่ดูจากสมุดบันทึกหมายเลข ซึ่งอาจจะลืมหมายเลขดังกล่าวได้ถ้ามีคนมาทักทายก่อนที่จะหมุนหมายเลขเสร็จ ส่วนความจำระยะยาวเป็นความสามารถในการเก็บข้อมูลข่าวสารหลังจากที่ได้ ท่องทบทวนซ้ำ ๆ หลายครั้ง การที่นักเรียนมีความจำระยะสั้นบกพร่องนั้นอาจเป็นผลเนื่องมาจาก การรับข้อมูลที่ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ทางการเห็น การได้ยิน หรือกายสัมผัสบกพร่อง นั่นหมายถึง เคยเห็น เคยได้ยิน แต่จำไม่ได้ว่าคืออะไร เป็นอย่างไร พฤติกรรมที่พบในเด็ก เช่น ท่องรายการคำศัพท์ที่สะกดซ้ำแล้วซ้ำอีกแต่ในวันรุ่งขึ้นก็ลืมหมด หรือลืมวิธีแก้ปัญหาโจทย์เลขเมื่อกลับถึงบ้านทั้ง ๆ ที่เข้าใจคำอธิบายของครูในขณะเรียน และนอกจากนี้เด็กที่ขี้ลืมอาจจะต้องทบทวนสิ่งนั้นซ้ำ ๆ 10 ครั้ง หรือ 20 ครั้ง ในขณะที่เด็กปกติทบทวนในสิ่งเดียวกันเพียง 3 หรือ 5 ครั้งเท่านั้น

ขั้นที่ 4 การส่งออกข้อมูลข่าวสาร หมายถึง การส่งข่าวสารซึ่งอยู่ภายในสมองโดยผ่านสื่อทางภาษา หรือทางกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวไปสู่ผู้รับ เช่น การพูด การอธิบาย การเขียน การวาดภาพ การแสดงสีหน้ากิริยาท่าทาง เป็นต้น เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อันเนื่องมาจากความบกพร่องของประสาทสัมผัสต่าง ๆ ผสมผสานกับความบกพร่องของกล้ามเนื้อ จะทำให้มีปัญหาในการสื่อสารทั้งด้านภาษาและการแสดงกิริยาท่าทาง ซึ่งได้แก่ การเขียน การพูด การแสดงท่าทางสับสนวกวน อันส่งผลให้เกิดปัญหาทางการเรียนรู้ในด้านวิชาการต่อไป

เด็กประถมศึกษาที่มีความบกพร่องในขั้นใดขั้นหนึ่งดังที่กล่าวมาแล้วจะส่งผลให้เห็นได้ชัดเจนในปัญหาการเรียนบางวิชา เช่น วิชาภาษาไทย และคณิตศาสตร์ เป็นต้น

3.2 ลักษณะร่วมทั่วไปของเด็กระดับประถมศึกษาที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มี 5 ลักษณะ ดังนี้

3.2.1 มีปัญหาในการเรียนวิชาการ หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของเด็กไม่เหมาะสมกับระดับความสามารถทางเชาว์ปัญญาที่วัดได้ เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้และไม่ได้รับการช่วยเหลือเมื่ออยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 2 - 3 อาจมีความรู้ในวิชาการบางด้านช้ากว่าเพื่อนในวัยเดียวกันประมาณ 1 ปี ถึง 1 ปีครึ่ง และถ้าเด็กอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 5 - 6 จะมีความล่าช้ากว่าเพื่อนประมาณ 2 ปีขึ้นไป

3.2.2 มีปัญหาทางการเรียนรู้ ซึ่งมีทักษะที่เป็นจุดอ่อนส่วนใหญ่ ได้แก่

1) ความเข้าใจจากการฟังหรืออ่าน

2) การพูดแสดงความรู้สึกนึกคิดทั่วไป

3) ทักษะการอ่านขั้นพื้นฐาน

4) การเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิดทั่วไป

5) การคำนวณในเชิงคณิตศาสตร์

6) การให้เหตุผลในเชิงคณิตศาสตร์

3.2.3 อาจมีความผิดปกติหรือไม่มีความผิดปกติในระบบประสาทสมองส่วนกลาง

3.2.4 ไม่ได้เป็นปัญหาทางการเรียนรู้ซึ่งมีสาเหตุมาจากปัญหาสิ่งแวดล้อม

3.2.5 ไม่ได้เป็นปัญหาทางการเรียนรู้ซึ่งมีสาเหตุมาจากอาการปัญญาอ่อนหรือบกพร่องทางอารมณ์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 26 - 29)

4. การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กล่าวว่า ปัญหาทางการเรียนรู้มีขอบข่ายกว้างขวางทั้งพฤติกรรมการเรียนวิชาการและพฤติกรรมที่แสดงออกในเชิงรบกวนชั้นเรียน จึงได้เสนอแนะแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติดังนี้

1. สอนโดยเน้นความสามารถเด่นของเด็กเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จ เช่น ถ้าพบว่าเด็กใช้สายตาในการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ครูควรให้เด็กมองดูวัตถุต่างๆ แทนที่จะพูดให้เด็กฟังเท่านั้น

2. พยายามลดกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะหรือความสามารถที่เป็นจุดบกพร่องของเด็ก เช่น ถ้าพบว่าเด็กมีปัญหาการเขียน ก็ไม่ควรให้งานที่เด็กต้องเขียนมาก แต่อาจให้เด็กตอบปากเปล่าหรือตอบใส่เทปบันทึกเสียงแทนการเขียน

3. พยายามพัฒนาจุดบกพร่องของเด็กหลังจากที่เด็กประสบความสำเร็จจากการใช้ความสามารถเด่นได้แล้ว

4. กำหนดความคิดรวบยอดที่จะให้เด็กเรียนให้ชัดเจน ถ้าจะสอนความคิดรวบยอดใหม่ครูต้องทำความคิดรวบยอดใหม่ไปสัมพันธ์กับสิ่งที่เด็กเคยเรียนรู้มาแล้ว และสรุปความคิดรวบยอดให้ชัดเจน เพราะเด็กจะไม่สามารถสรุปใจความสำคัญได้เอง

5. ช่วยให้เด็กตระหนักถึงเป้าหมายและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยชี้ให้เด็กเห็นว่าเมื่อวานนี้เด็กทำอะไรได้บ้าง วันนี้เด็กทำอะไรสำเร็จ และเด็กจะทำอะไรได้ในวันพรุ่งนี้บ้าง

6. ตั้งเป้าหมายระยะสั้นอย่างชัดเจนที่เด็กสามารถทำได้ โดยจัดลำดับของงานให้มีความยากง่ายต่างๆ กันไป โดยให้เด็กทำงานในอันดับแรกๆ ตามความสามารถของเขา จากนั้นค่อยๆ จำกัดเวลา พร้อมทั้งบันทึกความก้าวหน้าของเด็ก เมื่อเด็กทำงานก้าวแรกได้เสร็จตามกำหนดเวลา จึงค่อยให้งานที่ยากขึ้น โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบเดียวกัน

7. ให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีที่เด็กทำงานได้สำเร็จ ถ้าเด็กทำผิดบอกให้ทราบทันทีอธิบายใหม่และให้เด็กแก้ไขใหม่ทันที แต่ต้องใช้วิธีทางบวก ถ้าเด็กทำได้สำเร็จ ต้องรีบให้คำชมและบอกเหตุผลที่เด็กได้รับคำชมโดยเน้นความพยายามในการทำงานเป็นหลัก ไม่ชมเชยเฉพาะงานที่ครูพอใจ

8. ให้หยุดกิจกรรมนั้นชั่วคราวรอเวลาอีกระยะหนึ่ง ถ้าครูได้พยายามใช้วิธีการใหม่ๆ หรือกิจกรรมใหม่ๆ เพื่อช่วยเหลือเด็กแล้วแต่เด็กยังไม่สามารถพัฒนาได้

9. อย่าพยายามสอนสิ่งที่เด็กไม่สามารถเรียนรู้และไม่อาจเรียนรู้ได้

10. เนื้อหา บทเรียน และเทคนิควิธีการเรียนการสอนที่จะนำมาใช้สอนนั้นควรเริ่มสอนเนื้อหาหรือบทเรียนที่ต่ำกว่าระดับชั้นของเด็ก 1 ปี เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จ

11. จัดกิจกรรมในทักษะเดียวกันให้หลากหลาย เพื่อว่าเด็กจะได้เลือกงานที่ทำได้และให้เด็กทำงานตามแนวทางของเขาเอง เช่นใช้ปากกาสีแดง เลือกมุมที่จะนั่งทำงานเอง ใช้อุปกรณ์ช่วยประเภทเครื่องเล่นเทป หรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

12. ใช้อุปกรณ์การสอนที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด

13. ใช้เกมหรือกิจกรรมที่ให้เด็กได้มีโอกาสเคลื่อนไหว ได้สัมผัส ได้มองเห็นและได้ยิน ได้ฟัง เพราะจะทำให้เด็กสนุกในการเรียนรู้และเรียนรู้ได้เร็ว

14. สอนซ้ำและทบทวนบ่อยๆ เพราะตามปกติเด็กมีปัญหาทางการเรียนรู้ต้องการประสบการณ์ซ้ำและบ่อยมากกว่าเด็กปกติ

15. จัดทำป้ายกระดาษแข็งหรือธงสีแดง ซึ่งมีความหมายว่าต้องการความช่วยเหลือ ซึ่งข้างหนึ่งของป้ายอาจเขียนว่า "พยายามทำงานต่อไป" และอีกข้างหนึ่งเขียนว่า "หนูมีปัญหา" ให้เด็กยกขึ้นตั้งหันออกนอกตัวเมื่อต้องการความช่วยเหลือจากครู วิธีนี้จะช่วยลดความคับข้องใจให้แก่เด็กได้บ้าง และป้ายหรือธงก็จะช่วยลดความวุ่นวายไปได้ โดยที่เด็กไม่ต้องลุกจากที่นั่งหรือยกมือ หรือเรียกร้องขอความช่วยเหลือจากครูบ่อยๆ และนอกจากนี้ป้ายดังกล่าวยังทำหน้าที่เตือนเด็กให้ทำงานต่อไปอีก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 83 - 86)

สรุป การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ควรจัดให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถของเด็ก โดยจัดลำดับของงานให้มีความยากง่ายต่าง ๆ กันไป และกิจกรรมที่จัดขึ้นควรมีความหลากหลายเพื่อให้เด็กได้สามารถเลือกงานที่ทำได้ รูปแบบของกิจกรรมหรือเกมที่จัดขึ้นควรให้เด็กได้มีโอกาสเคลื่อนไหว ได้สัมผัส ได้มองเห็น ได้ยินและได้ฟัง เพราะจะทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานในการเรียนและเรียนรู้ได้รวดเร็ว และใช้อุปกรณ์การสอนที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ผดุง อารยะวิญญู ได้สร้างเครื่องมือในการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อายุระหว่าง 6 - 12 ปี เป็นเครื่องมือมาตรฐาน พร้อมทั้งหาเกณฑ์ (Norms) สำหรับเด็กทั่วประเทศเพื่อใช้เป็นเกณฑ์เปรียบเทียบ และตัดสินใจในการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ลักษณะของเครื่องมือเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า สำรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก 5 ด้าน ใหญ่ๆ คือ ภาษา คณิตศาสตร์ เวลาและทิศทาง การเคลื่อนไหว พฤติกรรม และสำรวจปัญหาในการเรียน 25 ด้านย่อยๆ คือ คำศัพท์ การฟังคำสั่ง การอ่าน การเขียน การนับ การเข้าใจความหมาย การจำตัวเลข สัญลักษณ์ การคำนวณ เวลา ขนาด การจัดลำดับ ทิศทาง การเดิน/วิ่ง การกระโดด การทรงตัว การใช้นิ้วมือ การเคลื่อนไหวที่ผิดปกติ ความร่วมมือ ความสนใจ ความเป็นระเบียบ การปรับตัว การยอมรับ ความรับผิดชอบ คำถามทั้งหมดมี 50 ข้อ โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมินเด็ก ข้อจำกัดของเครื่องมือนี้คือ ผู้ประเมินจะต้องเป็นผู้ที่รู้จักเด็กเป็นอย่างดีและไม่ลำเอียง (ผดุง อารยะวิญญู. 2535 : 2 -3)

ศรียา นิยมธรรม ได้สร้างเครื่องมือในการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยที่อยู่ในช่วงอายุ 4 - 6 ขวบ เป็นแบบทดสอบมาตรฐานสำหรับเด็กไทย พร้อมทั้งมีเกณฑ์ปกติสำหรับเด็กไทย เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ตัดสินในการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

แบบคัดแยกนี้สามารถใช้ได้กับเด็กไทยทั่วประเทศ ลักษณะของเครื่องมือเป็นแบบทดสอบรายบุคคล ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อยๆ 6 หมวด คือ ซ้าย - ขวา การจำคำพูด การวาดรูปทรง การจำตัวเลข การจัดหมวดหมู่ และการใช้ขา ข้อจำกัดของเครื่องมือนี้คือ เครื่องมือนี้เป็นเครื่องมือแรกในประเทศไทยที่ใช้ในการคัดแยกเด็กปฐมวัยที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยการทดสอบจากตัวเด็กเองโดยตรง ไม่ใช่จากการสังเกตคาดคะเนจากครู ผู้ปกครอง หรือบุคคลอื่น จึงอาจทำให้มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นได้ง่าย (ศรียา นิยมธรรม. 2537 : 3 - 4)

<u>เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียน</u>

1. ความหมายของการเขียน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน กล่าวว่า การเขียน หมายถึง ขีดให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข ขีดให้เป็นเส้นหรือรูปต่างๆ วาด แต่งหนังสือ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2525 : 154)

ผดุง อารยะวิญญู กล่าวว่า การเขียน หมายถึง ความสามารถของเด็กในการเขียนหนังสือรวมไปถึงการเขียนตัวอักษรไทยได้ถูกวิธี เขียนสะกดคำได้ และเขียนบรรยายสั้น ๆ ประกอบภาพหรือเหตุการณ์ได้ (ผดุง อารยะวิญญู. 2535 : 5)

วรรณี โสมประยูร กล่าวว่า การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์ หรือตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นได้เข้าใจ (วรรณี โสมประยูร. 2537 : 139)

กรรณิการ์ พวงเกษม กล่าวว่า การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ อารมณ์ เรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้อื่นได้เข้าใจ (กรรณิการ์ พวงเกษม. 2533 : 74)

สรุป การเขียน คือ ความสามารถของเด็กในการเขียนตัวหนังสือหรือตัวเลข การเขียนสะกดคำ และเขียนบรรยายสั้น ๆ ประกอบภาพหรือเหตุการณ์ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ อารมณ์ เรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้อื่นได้เข้าใจ

2. จุดมุ่งหมายของการเขียน

วรรณี โสมประยูร กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนไว้ดังนี้

1. เพื่อคัดลายมือหรือเขียนให้ถูกต้องตามลักษณะตัวอักษร ให้เป็นระเบียบ ชัดเจน และอ่านเข้าใจง่าย

2. เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะให้พัฒนางอกงามขึ้นตามควรแก่วัย

3. เพื่อให้มีทักษะการเขียนสะกดคำถูกต้องตามอักขรวิธี เขียนวรรคตอนถูกต้อง และเขียนได้รวดเร็ว

4. เพื่อให้รู้จักเลือกใช้ภาษา ที่ดี มีคุณภาพเหมาะสมกับบุคคลและโอกาส

5. เพื่อให้สามารถรวบรวมและลำดับความคิด แล้วจดบันทึก สรุป และย่อใจความเรื่องที่อ่านหรือฟังได้

6. เพื่อถ่ายทอดให้มีจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความรู้สึกนึกคิดเป็นเรื่องราวให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายอย่างแจ่มแจ้ง

7. เพื่อให้สามารถสังเกต จดจำและเลือกเฟ้นถ้อยคำ หรือสำนวนโวหารให้ถูกต้องตามหลักภาษา และสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ

8. เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ด้วยการเขียนตามที่ตนเองสนใจและมีความถนัด

9. เพื่อให้มีทักษะการเขียนประเภทต่าง ๆ และสามารถนำหลักการเขียนไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

10. เพื่อให้เห็นความสำคัญและคุณค่าของการเขียนว่า มีประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาหาความรู้ด้านอื่น (วรรณี โสมประยูร. 2537 : 141)

กระทรวงศึกษาธิการ กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนไว้ดังนี้

1. สามารถใช้กล้ามเนื้อมือ ตา และอื่น ๆ ให้สอดคล้องและคล่องแคล่ว ในการเขียนตัวอักษร เครื่องหมาย และตัวเลข

2. วางท่าในการเขียนอย่างถูกวิธี

3. เขียนหนังสือได้ถูกต้องตามวิธีและประณีต

4. มีนิสัยที่ดีในการเขียน ดังนี้

   4.1 ขีดเขียนในที่ที่สมควร

   4.2 เขียนให้อ่านง่าย ไม่มีรอยลบ ขีด ฆ่า

   4.3 ขีดเส้นให้เป็นระเบียบในสมุดแบบฝึกหัด

5. เขียนสระได้ถูกต้อง และประสมคำโดยใช้สระและพยัญชนะได้

6. เขียนคำและเรียงคำในประโยคได้ถูกต้อง

7. เขียนคำและความได้ถูกต้อง และสามารถสื่อความหมายได้อย่างแจ่มแจ้ง

8. สามารถเขียนเนื้อหาจากที่กำหนดให้ได้

9. สามารถเขียนโดยมีความคิดสร้างสรรค์ได้

10. สามารถเขียนบรรยายภาพที่ตนวาดได้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2533 : 15 - 18)

สรุป จุดมุ่งหมายในการเขียน คือ เพื่อให้เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมือ ตา และอื่น ๆ ในการเขียนคำสื่อความหมายได้อย่างถูกต้องตามหลักการเขียนภาษาไทยและสร้างสรรค์

3. ปัญหาและข้อบกพร่องในการเขียน

กรรณิการ์ พวงเกษม กล่าวถึงปัญหาและข้อบกพร่องในการเขียนไว้ ดังนี้ คือ

1. ลายมือ การเขียนตัวอักษร สระ วรรณยุกต์ไม่เรียบร้อย ไม่ถูกต้องตามลักษณะพยัญชนะไทย คือ

1.1 เขียนตัวอักษรเอนหลัง

1.2 เขียนตัวอักษรโย้หน้า

1.3 การเขียนกด

1.4 เขียนเบามากไป ทำให้บางส่วนของตัวอักษรหายไป

1.5 เขียนเกร็ง

1.6 การเว้นช่องไฟไม่เหมาะสม

1.7 การเว้นวรรคไม่ถูกต้อง

1.8 การเขียนผิดลักษณะตัวอักษร เช่น พ เป็น ฬ

1.9 การเขียนขำหัวตัวอักษร เช่น บ

2. การเขียนสะกดคำผิด ข้อบกพร่องนี้มาจากการอ่านของเด็กที่ไม่ถูกต้อง เด็กที่อ่านหนังสือผิด ๆ ถูก ๆ คืออ่านออกเสียงเพี้ยน อ่านตกหล่น อ่านไม่เว้นวรรคตอนให้ถูก หรืออ่านเพิ่มเติม (เติมคำบางคำลงไปในข้อความที่อ่าน) ทำให้เด็กเขียนสะกดคำผิด

3. การเขียนประโยคผิด เช่น การเขียนประโยคตามภาษาพูด การเขียนประโยคโดยละคำนุพบท เป็นต้น

4. การเขียนบรรยายหรือเขียนอธิบายไม่ชัดเจน คลุมเครือ ข้อบกพร่องนี้มาจากการอ่านที่ไม่เข้าใจความหมาย คืออ่านแล้วจับใจความไม่ได้ จึงทำให้เด็กเขียนไม่ชัดเจน เขียนตกหล่น เขียนแล้วผู้อ่านไม่รู้เรื่อง เพราะข้อความที่เขียนไม่ติดต่อกัน (กรรณิการ์ พวงเกษม. 2531 : 2)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษานอกชน กล่าวถึงปัญหาและข้อบกพร่องในการเขียนว่าอาจเนื่องมาจากความบกพร่องใน 3 ลักษณะ คือ

1. การประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตาไม่ดี จึงทำให้เด็กลอกตัวอักษรและตัวเลขไม่ถูกต้อง

2. ความบกพร่องในการจำสิ่งที่มองเห็น จึงทำให้เด็กจำคำที่เห็นไม่ได้

3. ความบกพร่องในการทำความเข้าใจกฎเกณฑ์และความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำในประโยค จึงทำให้เด็กมีปัญหาในการรวบรวมหรือจัดระบบความคิดเพื่อสื่อสารออกมาโดยการเขียนไม่ได้

เด็กที่มีปัญหาในการเขียนจะมีปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ดังนี้

1) เขียนตัวอักษรผิดทิศทาง กลับซ้าย - ขวา หน้า - หลัง บน - ล่าง

2) เว้นระยะตัวอักษรหรือคำไม่ถูกต้อง

3) เขียนหนังสือไม่เป็นตัว

4) เขียนหนังสือไม่สม่ำเสมอ

5) เขียนหนังสือแบบที่ปรากฏในกระจกเงา

6) เขียนตัวอักษรหลายแบบปะปนกัน

7) ขาดทักษะพื้นฐานของการเขียนไม่ได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 30)

ผดุง อารยะวิญญู กล่าวถึงปัญหาทางการเขียนของเด็กไว้ดังนี้

1. ลายมือ เด็กบางคนลายมือไม่ดีอ่านลำบาก บางครั้งเขียนตัวอักษรกลับข้างกัน เช่น ภ เป็น ถ , บ เป็น ป , ว เป็น ง เป็นต้น

2. การสะกดคำ เด็กบางคนเขียนไทยตามคำบอกไม่ได้ต้องลอกจากตัวอย่างเท่านั้น หลายคนสะกดคำผิด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากความบกพร่องทั้งทางการฟังและการใช้สายตา

3. การเขียนข้อความ การเขียนข้อความในที่นี้หมายถึง การเขียนเป็นประโยคเพื่อแสดงความคิดเห็นของตน หรือการเขียนเรียงความ หากเด็กสะกดคำไม่ได้ย่อมมีปัญหาในการเขียนประโยค (ผดุง อารยะวิญญู. 2535 : 12 - 13)

วรรณี โสมประยูร กล่าวถึงปัญหาทางการเขียนไว้ ดังนี้

1. การเขียนตัวอักษรไม่ชัดเจน เนื่องมาจากไม่เขียนหัวหรือเขียนหนังสือหัวบอด สัดส่วนตัวอักษรผิดไปจากที่เป็นจริง เขียนตัวอักษรผิดขนาด เขียนตัวอักษรที่คล้ายกันให้เหมือนกัน หรือเขียนผิดลักษณะตัวอักษร

2. การวางเครื่องหมายและสระผิดที่

3. เขียนตัวหนังสือเล่นหาง ทำให้เข้าใจไขว้เขวไปจากเดิม

4. เขียนผิดลักษณะตัวอักษร คือ เขียนรูปตัวอักษรไทยผิด

5. เขียนผิดลักษณะการเขียนภาษาไทย ลักษณะการเขียนภาษาไทยเป็นการเขียนเป็นตัว ๆ หรือคำ ๆ และมีวรรคตอน ไม่ติดกันเป็นพืดแบบภาษาอังกฤษ เมื่อเขียนติดกันเป็นพืดจึงทำให้ผู้อ่านเดาไม่ออกว่าข้อความควรจะเป็นอย่างได้

6. เขียนลายมือไม่สม่ำเสมอหรือเขียนไม่เป็นระเบียบ คือ เขียนขนาดตัวไม่เท่ากัน เขียนโย้มาข้างหน้า โย้ไปข้างหลัง ช่องไฟและวรรคตอนไม่เท่ากัน ทำให้อ่านยากและเข้าใจยากด้วย

7. เขียนลายมือตัวเล็กเกินไป ทำให้ตัวที่มีลักษณะหยักหายไป ผู้อ่านจึงต้องเพ่งสายตามาก อ่านแล้วรู้ปวดตา บางครั้งต้องเดา จึงทำให้ผู้อ่านเข้าใจงานที่เขียนผิด

8. เขียนไม่สะอาดและไม่สวยงาม เพราะมีรอยขูดลบขีดฆ่าสกปรก บางครั้งลบไม่หมดทำให้ตัวอักษรผิดไป นอกจากอ่านผิดและดูไม่งามตาแล้วยังแสดงให้เห็นนิสัยการทำงานที่ไม่เป็นระเบียบ เรียบร้อยของผู้เขียนอีกด้วย

9. เขียนโดยใช้เครื่องเขียนสีจาง เช่น ดินสอหรือปากกาที่มีสีซีดจาง จนทำให้บางส่วนของตัวอักษรมองเห็นไม่ชัด ทำให้อ่านยากบางครั้งอ่านผิด

10. ข้อบกพร่องในการเว้นวรรค (วรรณี โสมประยูร. 2537 : 151 - 153)

สรุป ข้อบกพร่องในการเขียนที่พบบ่อย คือ เรื่องของลายมือที่ไม่ถูกต้องตามหลักตัวอักษรไทย การเขียนสะกดคำ และการเขียนเป็นประโยคบรรยายความรู้สึกนึกคิดของตนเองออกมาให้ผู้อื่นรับรู้ไม่ได้ดีเท่าที่ควร

4. เทคนิคและวิธีการสอนเขียน

พิตรวัลย์ โกวิทวที กล่าวถึงเทคนิคและวิธีการสอนเขียนไว้ดังนี้

1. เทคนิคการคัดลอก
2. เทคนิคการเติมคำให้สมบูรณ์
3. เทคนิคการเปลี่ยนคำให้แตกต่างไปจากเดิม
4. เทคนิคการเขียนตามกรอบที่กำหนดให้
5. เทคนิคการเรียงความแบบชี้แนะ
6. เทคนิคการใช้ภาพประกอบการเขียน
7. เทคนิคการเขียนโดยใช้ข้อมูลจากแผนผัง ตารางกราฟและแผนภูมิ
8. เทคนิคการพูดปากเปล่าเพื่อเสริมการเขียน
9. เทคนิคการใช้บทสนทนาเพื่อเสริมการเขียน
10. เทคนิคการเขียนโดยใช้ทักษะสัมพันธ์ (พิตรวัลย์ โกวิทวที. 2537 : 51 - 52)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กล่าวถึงวิธีการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ว่า การสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ให้มีทักษะพื้นฐานในการรับรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวให้มากที่สุดนั้น จำเป็นต้องอาศัยประสาทสัมผัสหลาย ๆ ทางอย่างผสมผสานและสมดุลกัน โดย

ผ่านช่องการรับรู้ทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว และการสัมผัสทางกาย ครั้งหนึ่ง ๆ ซึ่งเรียกว่า การสอนแบบ VAKT (Visual, Auditory, Kinesthetic Approach) ของเฟอร์นาล หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า วิธีการลากเส้นตามรอย เพราะใช้ก เส้นไปตามรอยตัวอักษรที่จัดวางแบบไว้ล่วงหน้าแล้ว เช่น การลากนิ้วตามรอยคำหรือตั เขียนบนกระดาษทราย ตัวอักษรนูน ตัวอักษรในกระบะทราย หรือวิธีการอื่น ๆ เช่น ลาก คำบนฝ่ามือหรือแผ่นหลังของเด็กหรือให้เด็กใช้แขนหรือลำตัวเคลื่อนไหวในอากาศเป็นตัวเ ตามที่ครูกำหนด ตลอดจนการคลำหาหรือสัมผัสตัวอักษรพลาสติกที่อยู่ในถุงหรือในกล่องซึ่ มองไม่เห็น จะเป็นการช่วยให้เด็กจดจำคำหรือตัวอักษรได้ (สำนักงานคณกรรมการการศึกษา เอกชน. 2538 : 86 - 87)

เอรีล (Ariel) กล่าวถึงเทคนิคและวิธีการสอนเขียนไว้ ดังนี้

1. จัดประสบการณ์ทางการเขียนให้สัมพันธ์กันระหว่างความรู้พื้นฐานและความสนใจ ของแต่ละคน

2. จัดประสบการณ์ทางการเขียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และ พัฒนาการทางภาษาพูดของเด็ก

3. เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถทางการเขียน โดยเริ่มจากการเขียน เรื่องง่าย ๆตามประสบการณ์ของเขา

4. ควรให้คำแนะนำในเรื่องการใช้คำที่เหมาะสมในการเขียน

5. ให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะในการเขียนเพื่อการสื่อสารด้วยวิธีการง่าย ๆ

6. ให้เด็กมีรูปแบบที่ถูกต้องในการแสดงออกทางความคิดด้านการเขียน โดยมีครูเป็น แบบอย่างที่ดี

7. เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกและหาวิธีสะกดคำด้วยตัวเอง โดยมีครูเป็นผู้คอยให้คำ แนะนำ

8. การให้แรงเสริมแก่ตัวเด็ก

9. สอนให้เด็กมีทักษะในการลำดับเรื่องราวที่ตนเขียนออกมา

10. จัดกิจกรรมทางการเขียนที่หลากหลายเพื่อให้เด็กได้รู้จักโครงสร้างของไวยากรณ์ (Ariel. 1992 : 426)

สรุป เทคนิคและวิธีการสอนเขียนเป็นวิธีการที่ช่วยเสริมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดัง นั้นในการจัดการเรียนการสอน จึงจำเป็นต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถของ เด็กแต่ละบุคคลจึงจะเกิดประโยชน์สูงสุด

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียน

ราตรี ปิตาวรานนท์ ได้ศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางด้านการเขียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้แบบทดสอบการเขียนปริมาณคำเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จากการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มาจากสภาพการเรียนและเพศต่างกัน มีพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนปริมาณคำไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่อยู่ในระดับชั้นต่างกัน มีพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนปริมาณคำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และการเข้าใจความหมายของคำกับการเขียนปริมาณคำ มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ (ราตรี ปิตาวรานนท์. 2525 : 44 - 48)

พูนศักดิ์ ภูริปรีชา ได้ศึกษาความสามารถในการเขียนของนักเรียนหูหนวกชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้ความหมายของคำ และแบบทดสอบทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาเขียน ซึ่งใช้วัดความสามารถด้านปริมาณคำ และชนิดของคำ จำนวนคำต่อประโยค การเขียนประโยคและชนิดของความบกพร่องในการเขียนประโยค จากการศึกษาพบว่า นักเรียนหูหนวกที่มีความสามารถทางด้านการอ่านสูง มีการรับรู้ความหมายของคำ การใช้คำนาม คำกริยา การเขียนประโยค สูงกว่านักเรียนหูหนวกที่มีความสามารถทางการอ่านต่ำ ส่วนด้านจำนวนคำต่อประโยค การเขียนคำตกหล่น การเขียนคำอื่นแทน การเขียนคำเพิ่มมากเกินไป และการเขียนลำดับคำผิดพลาดไม่แตกต่างกัน (พูนศักดิ์ ภูริปรีชา. 2528 : บทคัดย่อ)

พเยาว์ ศรีบัว ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้วิธีการเขียนสะกดคำแบบแจกลูกกับวิธีการเขียนสะกดคำแบบตามตัวอักษร ผลการศึกษาพบว่า การเขียนสะกดคำโดยวิธีเขียนสะกดคำแบบแจกลูกกับวิธีเขียนสะกดคำแบบตามตัวอักษร มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน (พเยาว์ ศรีบัว. 2535 : 47)

แฮมเมอร์ (Hammer) ได้ศึกษาการใช้วิธีสอนแบบสหร่วมใจในการสอนเขียนกับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ผลจากการศึกษาพบว่าการสอนเขียนด้วยวิธีการสอนแบบสหร่วมใจและการให้คำแนะนำในการเขียนกับนักเรียนมีปัญหาทางการเรียนรู้ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในด้านการเข้าใจความหมายของคำ ปริมาณคำ และไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของทัศนคติและความบกพร่องในการเขียน หรือความยาวของเรื่องที่เด็กเขียน (Hammer. 1997 : 2968 -A)

มิลเลอร์ (Miller) ได้ศึกษาผลของการฝึกแยกความแตกต่างของโครงสร้างคำในการเขียนของนักเรียนมีปัญหาทางการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับการฝึกแยกความแตกต่างของโครงสร้างคำในการเขียน มีความสามารถทางการเขียนสูงขึ้น

(Miller. 1994 : 1527-A)

<u>เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม</u>

1. ความหมายของเกม

สุรางค์ สากร กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ และกติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์ หรือกติกา หรืออาจตัดสินแพ้ชนะ การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้อาจมีอุปกรณ์หรือไม่มีก็ได้ (สุรางค์ สากร. 2537 : 142)

ภรณี คุรุรัตนะ กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่มีลักษณะการเล่น มีกฎกติกาที่แน่นอน และเป็นการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับในระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและทักษะเบื้องต้นไปสู่การกีฬา (ภรณี คุรุรัตนะ. 2535 : 109)

วรี เกี๋ยสกุล กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎกติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียวสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (วรี เกี๋ยสกุล. 2530 : 72)

สุวิมล ตันปิติ กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน โดยผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่ หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบด้วย (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 13)

จากความหมายของเกม ที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน มีกฎกติกาที่แน่นอน ในระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นทีมก็ได้ และผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่วางไว้ ซึ่งการเล่นเกมมีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว เป็นการสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม

2. ประเภทของเกม

บำรุง โตรัตน์ ได้เสนอเกมการสอนภาษาเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องส่งเสียงดัง

2. Active Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนใช้การเคลื่อนไหวร่างกายมากกว่า นักเรียนอาจจะต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้อง บางครั้งอาจจะต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง (บำรุง โตรัตน์. 2524 : 148)

สมพล ฐปปูชา ได้จำแนกเกมการสอนภาษาไทยไว้เป็น 3 ประเภทดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดีไทย เช่นการแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี เกมหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เกมตอบปัญหาวรรณคดี เป็นต้น

2. เกมการใช้ภาษาไทย เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

3. เกมหลักภาษาไทย เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมแข่งขันเรียงคำ เกมประสมคำ เป็นต้น (สมพล ฐปปูชา. 2524 : 15 - 16)

จะเห็นว่าเกมที่นำมาประกอบการเรียนการสอนภาษามีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งนักการศึกษาแต่ละท่านได้จำแนกไว้แตกต่างกันไป ดังนั้นในการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนผู้นำเกมมาใช้ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเกมกับจุดประสงค์และเนื้อหาในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง รวมทั้งจัดให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็กด้วย เพื่อเป็นการเสริมสร้างพัฒนาการของผู้เรียนให้เจริญงอกงามทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จึงจะทำให้เกมที่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในครั้งนั้น ๆประสบความสำเร็จ

3. ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน

อัจฉรา ชีวพันธ์ กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้นควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. การเล่นนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้น ๆ สัมฤทธิผล

2. การเล่นนั้นต้องช่วยฝึกทบทวนบทเรียน

3. การเล่นนั้นต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย มิใช่เล่นเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว

4. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน

5. ในการเล่นแต่ละครั้งครูจะต้องเน้นให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์ หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง

6. กำหนดเวลาการเล่นไว้อย่างแน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป

7. ในการแบ่งหมู่แข่งขัน ครูควรจะคละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งกับนักเรียนที่เรียนอ่อน เพื่อฝึกให้ช่วยเหลือกัน และเกิดกำลังใจในการเล่น

8. ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นมิใช่อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงความมีน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

9. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้าง หรือส่งเสริมให้นักเรียนคิดหาการเล่นที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเองบ้างก็ได้

10. ในกรณีการเล่นมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ควรจัดเก็บไว้เป็นชุด ๆ ตามชนิดของการเล่น อาจจัดใส่ซองเป็นชุด ๆ เขียนรายชื่อและความมุ่งหมายประกอบไว้ และเก็บไว้ในหน่วยกลางที่ครูคนอื่น ๆ สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ก็จะช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่าย และแรงงานได้มาก (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2533 : 4 - 5)

สุรางค์ สากร ได้เสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ครูต้องทำความเข้าใจกติกาและการเล่นเป็นอย่างดี

2. การสอนทุกครั้งควรกวดขันเรื่อง กติกา มารยาท ความยุติธรรม และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

3. การอธิบายเกี่ยวกับกติกาและวิธีเล่นควรใช้เวลาให้น้อยที่สุด และเลือกนักเรียนคนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งมาลองซ้อมความเข้าใจให้ดูก่อน

4. กำหนดเวลาการเล่นให้เหมาะสมและติดตามดูว่า นักเรียนเกิดทักษะและความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่

5. การเล่นเกม หากนักเรียนมีจำนวนมากควรแบ่งกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง และการแบ่งกลุ่มควรให้แต่ละกลุ่มมีความสามารถเท่า ๆ หรือใกล้เคียงกันเพื่อความสมดุล การแข่งขันจึงจะตื่นเต้น และเกิดกำลังใจในการเล่น

6. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการจัดหาอุปกรณ์ประกอบการเล่น หรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาเกมที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเองบ้าง (สุรางค์ สากร. 2537 : 144 - 145)

จากข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอนที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ในการเล่นเกมแต่ละครั้งครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจในกฎกติกาเป็นอย่างดีและสามารถอธิบายให้เด็กได้เข้าใจในเวลาที่ไม่นานนัก รวมทั้งต้องมีการกวดขันในเรื่องของกติกา มารยาท ความยุติธรรม และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนในครั้งนั้น ๆ บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ นอกจากนั้นยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์และเห็นคุณค่าในการเรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึงกัน โดยคำนึงถึงความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก

4. ประโยชน์และความสำคัญของเกม

เกมประกอบการสอนนี้ ได้มีผู้ให้ข้อคิดเห็นว่ามีประโยชน์และมีความสำคัญต่อผู้เรียนไว้ดังนี้

อัจฉรา ชีวพันธ์ ได้สรุปไว้ว่า ประโยชน์และความสำคัญของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจให้กับนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2533 : 3 - 4)

อุษา กลแกม ได้กล่าวถึงประโยชน์และความสำคัญของเกมว่า เป็นวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะ รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน การอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมได้เป็นอย่างดี (อุษา กลแกม. 2533 : 17)

ลัดดา ศิลาน้อย กล่าวว่า เกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้การเรียนมีชีวิตชีวา ไม่น่าเบื่อหน่าย จะทำให้มีการพัฒนาร่างกายมนุษย์ทุกด้านตลอดจนสนองตอบต่อธรรมชาติของเด็กประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี (ลัดดา ศิลาน้อย. 2532 : 40)

จากแนวคิดเรื่องประโยชน์และความสำคัญของเกมที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า เกมสามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เพราะเกมทำให้สภาพจำเจในห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสภาพที่สนุกสนาน ตื่นเต้นมีชีวิตชีวา นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน นอกจากนั้นเกมยังแฝงไปด้วยความรู้ คุณธรรม ความมีระเบียบวินัยต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับไปโดยไม่รู้ตัว

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

วิชิต สุรัตน์เรืองชัย ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอนและขั้นสรุป ผลจากการศึกษาพบว่า การใช้เกมประกอบการสอนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการใช้เกมประกอบการสอนในขั้นสอนและขั้นสรุป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (วิชิต สุรัตน์เรืองชัย. 2527 : 50)

นันทนา ดาวดวงเด่น ได้ทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร ผลจากการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่า นักเรียนที่สอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่สอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (นันทนา ดาวดวงเด่น. 2528 : 50)

สุวิมล ตันปิติ ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู จากการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้เกม มีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 76)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพของการสอน

1. ความหมายของการสอน

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของการสอนไว้ดังนี้

วารี ถิระจิตร ให้ความหมายของการสอนว่า การสอนคือการจัดกิจกรรมแบบต่างๆ ที่เหมาะสมให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงามและพัฒนาไปในทางที่พึงปรารถนา (วารี ถิระจิตร. 2530 : 50)

สุพิน บุญชูวงศ์ ให้ความหมายของการสอนว่า การสอน หมายถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่ครูนำมาใช้สอนนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพในด้านความรู้ ความเข้าใจ ด้านเจตคติและด้านทักษะ (สุพิน บุญชูวงศ์. 2538 : 53)

สุกัญญา ธารีวรรณและคนอื่นๆ ได้รวบรวมความหมายของการสอนไว้ 10 อย่าง ดังนี้

1. การสอน คือ การถ่ายทอดความรู้ให้แก่เด็ก

2. การสอน คือ การถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน รวมทั้งการจัดสิ่งแวดล้อมและกิจกรรมให้เหมาะแก่การเรียนของเด็ก

3. การสอน คือ การฝึกให้เด็กขบคิดปัญหาต่าง ๆ

4. การสอน คือ การฝึกให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมหรือหมู่คณะได้

5. การสอน คือ การให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรม

6. การสอน คือ การจัดประสบการณ์หรือสภาพการณ์หรือกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

7. การสอน คือ การจัดประสบการณ์หรือสภาพการณ์หรือกิจกรรมต่างๆเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนให้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

8. การสอน คือ การช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

9. การสอน คือ การแนะแนวทางให้เด็กศึกษาและค้นคว้าหาความรู้

10. การสอน คือ การส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนความสามารถในด้านและความประพฤติ (สุกัญญา ธีราวรรณ และ คนอื่นๆ. 2520 : 1)

จากความหมายของการสอนที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า การสอน หมายถึง กระบวนการต่างๆที่ครูนำมาใช้สอนนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพในด้าน

ความรู้ ความเข้าใจ เจตคติ ทักษะและส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ตลอดจนความสามารถและความประพฤติ

2. ประเภทของการสอน

สุพิน บุญชูวงศ์ กล่าวว่า การสอนมีหลายรูปแบบซึ่งแต่ละรูปแบบมีลักษณะและวิธีการสอนแตกต่างกัน เมื่อนำการสอนแบบต่างๆมาจัดประเภทตามลักษณะเฉพาะจะได้ 2 แบบคือ

1. การสอนแบบครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher - Centered Method) ได้แก่ วิธีสอนที่ครูเป็นผู้สอน ครูเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นส่วนใหญ่ เช่น ครูจะเป็นผู้ตั้งจุดมุ่งหมาย ควบคุมเนื้อหาวิชา จัดกิจกรรม และวัดผลเป็นต้น การสอนแบบนี้ได้แก่ การสอนแบบบรรยาย การสอนแบบสาธิต การสอนโดยการทบทวน

2. การสอนแบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Pupil - Centered Method) ได้แก่ วิธีสอนที่ให้นักเรียนได้มีโอกาสเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นผู้วางแผนบทเรียน ดำเนินการค้นคว้าหาความรู้ ครูเป็นเพียงผู้แนะแนวทางไปสู่การค้นคว้า แนะนำสื่อการเรียน จนนักเรียนได้ความรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ การสอนแบบทดลอง การสอนแบบโครงการ การสอนแบบศูนย์การเรียน การสอนแบบสืบสวนสอบสวน การสอนแบบแบ่งกลุ่มทำงาน การสอนแบบอภิปราย การสอนแบบหน่วย การสอนแบบอุปนัย การสอนแบบนิรนัย การสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ การสอนแบบวิทยาศาสตร์ (สุพิน บุญชูวงศ์. 2538 : 54)

3. การหาประสิทธิภาพของการสอน

ชัยยง พรหมวงศ์ และคนอื่นๆ กล่าวว่า การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพนั้นกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภทคือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) ประสิทธิภาพของการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจโดยกำหนดให้เป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนการสอบย่อยและการเปอร์เซ็นต์ของผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด วิธีคำนวณหาประสิทธิภาพที่ทำกันมี 2 วิธี คือ ใช้สูตรและคำนวณแบบธรรมดา

คำนวณโดยใช้สูตร

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\Sigma X}{N} \times \frac{100}{A} \quad (\text{หรือ } \frac{\overline{X}}{A} \times 100)$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

ΣX แทน คะแนนของการสอบย่อย

A แทน คะแนนเต็มของการสอบย่อยทุกครั้งรวมกัน

N แทน จำนวนนักเรียน

สูตรที่ 2

$$E_2 = \frac{\Sigma F}{N} \times \frac{100}{B} \quad (\text{หรือ } \frac{\bar{F}}{B} \times 100)$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

ΣF แทน คะแนนของการสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียน (ชัยยง พรหมวงศ์ และคนอื่นๆ. 2523 : 419)

สำหรับการคำนวณแบบธรรมดา หาค่า E2 ทำได้โดยการเอาคะแนนของนักเรียนทั้งหมดรวมกันหาค่าเฉลี่ยแล้วนำไปหาค่าร้อยละ ส่วนค่า E1 คือค่าประสิทธิภาพของการสอบย่อยนั้น กระทำได้โดยการเอาคะแนนการสอบย่อยทุกครั้งของนักเรียนแต่ละคนมารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ยเทียบส่วนเป็นร้อยละ ผลลัพธ์ที่ได้ระหว่างค่า E1 และ E2 จะใกล้เคียงกันหรือห่างกันไม่เกิน 2.5 - 5 % นั่นคือ ประสิทธิภาพของการสอนไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์เกิน 5% แต่โดยปกติจะกำหนดไว้ 2.5 % (ชัยยง พรหมวงศ์ และคนอื่นๆ . 2523 : 496) สำหรับการยอมรับประสิทธิภาพของการสอนมี 3 ระดับ คือ สูงกว่าเกณฑ์ เท่ากับเกณฑ์ และต่ำกว่าเกณฑ์

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า การสร้างวิธีสอนให้มีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องอาศัยวิธีระบบตั้งแต่การออกแบบวางแผนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง และมีเนื้อหาที่เหมาะสม ง่ายแก่การเข้าใจ โดยคำนึงถึงความสำคัญของการเรียนที่เกิดจากการตอบสนองตามรูปแบบการเรียนของแต่ละบุคคล ผู้วิจัยได้ใช้หลักการดังกล่าวกับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการหาประสิทธิภาพ

พิสมัย มณีนิล ได้ทดลองใช้ชุดการสอนวิชาภาษาไทยของนักเรียนหูหนวก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ชุดการสอนที่สร้างขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ 92.51 / 91.904 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ครูและนักเรียนมีความคิดเห็นว่า เนื้อหากิจกรรม ในกิจกรรมมีความหมายเหมาะสมมากที่สุด (2530 :1236 - 1241)

ชัยยง พรหมวงศ์ ได้พัฒนา ระบบการสอนแบบศูนย์การเรียนโดยใช้ชุดการสอนสื่อประสมแผนจุฬา และทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มทักษะ (ภาษาไทยและคณิตศาสตร์) กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต และกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากภาคกลาง และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผลการศึกษาพบว่า ครูและนักเรียนชอบชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนมาก นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมาก ทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ถึงแม้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ แต่ก็พบว่าผู้เรียนจากห้องศูนย์การเรียนมีความคงทนของความรู้สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญ (ชัยยง พรหมวงศ์. 2530 : 113)

วรวรรณ จันทรัฐ ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างชุดการสอนเทปโทรทัศน์สำหรับผู้ปกครองในการฝึกฟังให้แก่เด็กที่บกพร่องทางการได้ยิน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โรงเรียนพญาไท เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2530 ชั้นเด็กเล็ก 1 จำนวน 6 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 คน เป็นนักเรียนที่ผู้ปกครองมีความสนใจ และยินดีให้ความร่วมมือในการทดลอง ผู้ปกครองชั้นเด็กเล็ก 1 จำนวน 6 คน และผู้ปกครองนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 คน ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่า แบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนในการสอนเทปโทรทัศน์ชุดที่ 2 มีค่าอยู่ระหว่าง 90 .00 ถึง 96.67 และ 83.33 ถึง 94.44 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้โดยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (วรวรรณ จันทรัฐ. 2531 : 54)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการหาประสิทธิภาพที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การสอนที่มีเกณฑ์ประสิทธิภาพสูงจะช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ทั้งยังช่วยให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ได้เป็นอย่างดี จึงเป็นเหตุให้ผู้วิจัยสนใจและทำการศึกษาความสามารถเขียนคำของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ โดยการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม และหาประสิทธิภาพของวิธีการสอนที่สร้างขึ้นว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้หรือไม่

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมอยู่ในระดับดี

3. ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หลังได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมสูงขึ้น

บทที่ 3
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการทดลอง

<u>ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง</u>

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนปกติ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 ของโรงเรียนบ้านดงช้าง อำเภอปทุมรัตต์ จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 7 คน ซึ่งใช้วิธีคัดเลือกดังนี้

1) คัดเลือกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ด้านการเขียน จากนักเรียนทั้งหมดใน 1 ห้องเรียน โดยใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนของ ผดุง อารยะวิญญู (2535) ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2) ผู้วิจัยนำ แบบสำรวจปัญหาในการเรียนของเด็กที่สำรวจแล้ว มาทำการประเมินเพื่อตัดสินว่าเด็กคนใดเป็นผู้ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน

3) นำรายชื่อเด็กที่ได้รับการตัดสินว่ามีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนในตำแหน่งเปอร์เซ็นไทล์ที่ 10 มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 7 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า มีดังนี้

1. แผนการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม
2. แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือดำเนินการดังนี้

1. แผนการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ดำเนินการดังนี้

1.1 สร้างหน่วยการเรียน

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษา ฉบับปรับปรุง (2533) วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

1.1.2 ศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนเขียน

1.1.3 กำหนดเนื้อหาการเรียนจากคำยากในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มาสร้างเป็นหน่วยการเรียนจำนวน 8 หน่วย มีดังนี้

หน่วยที่ 1 เรื่องเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า เข็มขัด หมวก ผูกโบ

หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน ได้แก่ กระเป๋า หนังสือ ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สมุด ปิ่นโต กระติกน้ำ

หน่วยที่ 3 เรื่องผลไม้ ได้แก่ กล้วย มะละกอ องุ่น แตงโม มังคุด ชมพู่ สับปะรด ทุเรียน

หน่วยที่ 4 เรื่องผักสดสะอาด ได้แก่ ผักบุ้ง ตำลึง กะหล่ำปลี ผักกาด ฟักทอง มะเขือเทศ คะน้า แตงกวา

หน่วยที่ 5 เรื่องสัตว์ ได้แก่ กระต่าย กระรอก สุนัข ม้าลาย ปลา แมว เต่า นกแก้ว

หน่วยที่ 6 เรื่องอาชีพ ได้แก่ ทหาร ตำรวจ หมอ พยาบาล ครู นักมวย ชาวนา แม่ค้า

หน่วยที่ 7 เรื่องกิริยา ได้แก่ ว่ายน้ำ ร้องไห้ สระผม แต่งตัว อาบน้ำ แปรงฟัน นอนหลับ ล้างมือ

หน่วยที่ 8 เรื่องประเพณี ได้แก่ พระ วัด เทียน ธูป ศาลา กระทง ทำบุญ ตักบาตร

1.1.4 กำหนดโครงสร้างของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนการสอน

1) ศึกษาเนื้อหาที่จะสอนในแต่ละหน่วยการเรียน

2) นำเนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนมาเรียงลำดับความยากง่ายของคำแล้วสร้างแผนการสอนหน่วยการเรียนละ 4 แผน แผนละ 2 คำ รวมทั้งสิ้น 32 แผน

3) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมในเนื้อหาที่จะสอน

4) กำหนดความคิดรวบยอด จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอน

5) เตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1) ขั้นนำ

2) ขั้นสอน

3) ขั้นสรุป

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล

1) สังเกตการร่วมกิจกรรม

2) การทำแบบฝึกหัด

1.2 สร้างเกม มีลำดับการสร้างดังนี้

1.2.1 ศึกษาจุดประสงค์และขอบเขตของเนื้อหาตามที่กำหนดเป็นหน่วยการเรียน

1.2.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

1.2.3 สร้างเกม จำนวน 32 เกมให้สอดคล้องกับแผนการสอน ซึ่งประกอบด้วย เกมทำใหม่ให้ถูกต้อง เกมอะไรเอ่ย เกมนาทีทอง เกมจับคู่ เกมดูดีๆ เกมโยงคำ เกมคู่เหมือน เกมสลับอักษรซ่อนกล เกมภาพกับคำ เกมเก็บผลไม้ เกมเติมให้เต็ม เกมกระจกเงา เกมจ่ายตลาด เกมฉันคือใคร เกมภาพปริศนา เกมปลูกผัก เกมตกปลาชิงโชค เกมทางเดิน เกมเขียนใหม่ในบรรทัด เกมนกสร้างรัง เกมสายรุ้ง เกมไม่ชิดไม่ห่าง เกมถอดรหัส เกมเว้นวรรคให้เหมือน เกมลูกกวาดมหัศจรรย์ เกมพลิกให้ลงล็อค เกมใหญ่-เล็ก เกมกระโดดกบ เกมอักษรล่องหน เกมภาพตัดต่อ เกมจับอักษรลงช่อง เกมหาสมบัติ

1.3 สร้างแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียน เป็นแบบทดสอบหลังจากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมในแต่ละหน่วยการเรียน จำนวน 8 ฉบับ โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังนี้

1.3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างข้อสอบ

1.3.2 เขียนข้อสอบตามเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละหน่วยการเรียน

1.4 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม และ แบบทดสอบ โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อสอบแต่ละข้อว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์ประเมินดังนี้ (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2527 : 69)

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อนั้น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อนั้นหรือไม่
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อนั้น

1.3.4 นำแผนการสอน และ แบบทดสอบที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 ตั้งแต่ชุดที่ 1 - 8 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2. แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ แบ่งออกเป็นดังนี้

แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ เป็นแบบทดสอบเรื่องการเขียนคำคล้องประกอบภาพ จำนวน 10 ข้อ และ การใช้ภาษาเขียน จำนวน 5 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยใช้กระบวนการสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบแบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1 กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม จากความสามารถเขียนคำของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน กลุ่มทักษะภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2 จัดทำตารางวิเคราะห์ความสำคัญเชิงพฤติกรรมการสอบวัดความสามารถเขียนคำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.3 นำตารางวิเคราะห์ความสำคัญเชิงพฤติกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ อาจารย์ที่เชี่ยวชาญด้านเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ 1 คน อาจารย์ด้านที่เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 1 คน

และอาจารย์ที่เชี่ยวชาญด้านการวัดผลการศึกษา 1 คน กำหนดค่าน้ำหนักเชิงพฤติกรรม แล้วรวบรวมข้อมูล เพื่อหาจำนวนรายพฤติกรรม จำนวนข้อเฉลี่ย และตามจำนวนข้อเท็จจริง

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ ตามจำนวนข้อเท็จจริงที่หาได้ ในข้อ 2.3 ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำเป็นข้อสอบ 1 ฉบับ ใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองและเมื่อสิ้นสุดการทดลอง แบ่งเป็นแบบทดสอบเขียนคำเดี่ยวประกอบภาพ จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน และแบบทดสอบการใช้ภาษาเขียน จำนวน 5 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน รวมคะแนนของแบบทดสอบฉบับนี้เต็ม 30 คะแนน

2.5 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ มีดังนี้

1) การเขียนคำเดี่ยวประกอบภาพ คำที่เขียนได้ถูกต้อง และสอดคล้องกับรูปภาพ ได้ 1 คะแนน คำที่เขียนผิด ได้ 0 คะแนน

2) การใช้ภาษาเขียน มีเกณฑ์การให้คะแนนแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

ก. การตั้งชื่อเรื่อง ชื่อเรื่องที่นักเรียนเขียนได้ถูกต้องและสอดคล้องกับเรื่องในรูปภาพ ได้ 1 คะแนน ชื่อเรื่องที่นักเรียนเขียนไม่ถูกต้องและไม่สอดคล้องกับรูปภาพ ได้ 0 คะแนน

ข. การเขียนประโยค ประโยคที่นักเรียนเขียนได้ถูกต้องตามหลักภาษาและได้ความหมายสอดคล้องกับเรื่องในรูปภาพที่กำหนดให้ มีเกณฑ์การตรวจให้คะแนนดังนี้

ประโยคสองส่วน ให้ 1 คะแนน

ตัวอย่าง ประโยคสองส่วน เช่น

1) นก บิน

2) น้อง นอน

ประโยคสองส่วนขยาย ให้ 2 คะแนน

ตัวอย่าง ประโยคสองส่วนขยาย เช่น

1) นกแก้ว บิน

2) น้องตาล นอน

ประโยคสามส่วน ให้ 3 คะแนน

ตัวอย่าง ประโยคสามส่วน เช่น

1) แม่ ซื้อ เสื้อ

2) พี่ ขับ รถ

ประโยคสามส่วนขยาย ให้ 4 คะแนน

ตัวอย่าง ประโยคสามส่วนขยาย เช่น

1) แม่ ซื้อ เสื้อสีแดง

2) พี่ ขับ รถบรรทุก

2.6 เกณฑ์การตัดสินรวม เป็นการนำคะแนนในข้อ ก. และ ข. มารวมกัน แล้วพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

คะแนนสูงกว่า 24 คะแนน หมายถึง มีความสามารถเขียนคำระดับดี

คะแนน 20 - 23 คะแนน หมายถึง มีความสามารถเขียนคำระดับพอใช้

คะแนนต่ำกว่า 19 คะแนน หมายถึง มีความสามารถเขียนคำระดับไม่ผ่าน

2.7 การตรวจความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เป็นผู้ตรวจสอบความเที่ยงตรงระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหากำหนดความคิดเห็นของคะแนนดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์ข้อนั้น

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์ข้อนั้นหรือไม่

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น

แล้วนำคะแนนที่ได้แทนค่าในสูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

ΣR แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.6 ข้อสอบนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ถ้าดัชนี IOC ของข้อสอบใดน้อยกว่า 0.6 ข้อสอบนั้นก็ถูกคัดออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2527 : 89-91)

2.8 ปรับปรุงจัดทำเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำฉบับสมบูรณ์ จำนวน 1 ฉบับ

<u>วิธีดำเนินการทดลอง</u>

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ One - Group Pretest - Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 120) ดังนี้

กลุ่ม	สอบก่อน	วิธีสอน	สอบหลัง
E	**T_1**	**X**	**T_2**

เมื่อ **E** แทน กลุ่มทดลอง

X แทน การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

T_1 แทน ความสามารถเขียนคำก่อนการทดลองของกลุ่มE

T_2 แทน ความสามารถเขียนคำหลังการทดลองของกลุ่ม E

2. ขั้นตอนการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 50 นาที เวลา 9.00 - 9.50 น. รวมทั้งสิ้น 40 ครั้ง และมีการสอบระหว่างเรียนในวันศุกร์ทุกสัปดาห์ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลองดังนี้

1) ก่อนที่จะดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือเพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำการทดลองและดำเนินการวิจัย

2) ผู้วิจัยดำเนินการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยการให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ใช้ แบบสำรวจปัญหาในการเรียน สำหรับคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ของ ผดุง อารยะวิญญู (2535 : 129-139)

3) ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนบ้านดงช้าง เข้าทดลองงานวิจัยครั้งนี้

4) ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดลองและดำเนินงานตามขั้นตอนการทดลองตามแผนการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมแก่ครูประจำชั้นของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง

5) สร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนมีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เป็นกลุ่มทดลอง

6) ผู้วิจัยทำการทดสอบความสามารถเขียนคำ กับกลุ่มทดลองก่อนสอนตามแผนการสอน โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 50 นาที

2.5 ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมกับกลุ่มทดลอง สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ตั้งแต่ วันจันทร์ ถึง วันพฤหัสบดี และมีการสอบระหว่างเรียนในทุกวันศุกร์ เวลา 09.00 - 09.50 น. มีลำดับการสอนดังนี้

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	
			หน่วยการเรียน	เกม
1			หน่วยที่ 1 เรื่องเครื่องแต่งกาย	
	1	จันทร์	เสื้อ หมวก	ทำใหม่ให้ถูกต้อง
	2	อังคาร	กางเกง กระโปรง	อะไรเอ่ย
	3	พุธ	รองเท้า ถุงเท้า	นาทีทอง
	4	พฤหัสบดี	เข็มขัด ผูกโบ	จับคู่
	5	ศุกร์	ทดสอบระหว่างเรียน	
2			หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน	
	6	จันทร์	ดินสอ ยางลบ	ดูดี ๆ
	7	อังคาร	สมุด หนังสือ	โยงคำ
	8	พุธ	กระเป๋า ปิ่นโต	คู่เหมือน
	9	พฤหัสบดี	ไม้บรรทัด กระติกน้ำ	สลับอักษรซ่อนกล
	10	ศุกร์	ทดสอบระหว่างเรียน	
3			หน่วยที่ 3 เรื่องผลไม้	
	11	จันทร์	กล้วย แตงโม	ภาพกับคำ
	12	อังคาร	องุ่น ชมพู่	เก็บผลไม้
	13	พุธ	มังคุด ทุเรียน	เติมให้เต็ม
	14	พฤหัสบดี	สับปะรด มะละกอ	กระจกเงา
	15	ศุกร์	ทดสอบระหว่างเรียน	

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	
			หน่วยการเรียน	เกม
4			หน่วยที่ 4 เรื่องผักสดสะอาด	
	16	จันทร์	ฟักทอง ผักกาด	จ่ายตลาด
	17	อังคาร	ผักบุ้ง ตำลึง	ฉันคือใคร
	18	พุธ	ตะน้า แตงกวา	ภาพปริศนา
	19	พฤหัสบดี	กะหล่ำปลี มะเขือเทศ	ปลูกผัก
	20	ศุกร์	ทดสอบระหว่างเรียน	
5			หน่วยที่ 5 เรื่องสัตว์น่ารัก	
	21	จันทร์	ปลา เต่า	ตกปลาชิงโชค
	22	อังคาร	ม้า แมว	ทางเดิน
	23	พุธ	กระต่าย กระรอก	เขียนใหม่ในบรรทัด
	24	พฤหัสบดี	สุนัข นกแก้ว	นกสร้างรัง
	25	ศุกร์	ทดสอบระหว่างเรียน	
6			หน่วยที่ 6 เรื่องอาชีพ	
	26	จันทร์	นักมวย ครู	สายรุ้ง
	27	อังคาร	ชาวนา แม่ค้า	ไม่ชิดไม่ห่าง
	28	พุธ	หมอ พยาบาล	ถอดรหัส
	29	พฤหัสบดี	ทหาร ตำรวจ	เว้นวรรคให้เหมือน
	30	ศุกร์	ทดสอบระหว่างเรียน	
7			หน่วยที่ 7 เรื่องกิริยา	
	31	จันทร์	อาบน้ำ นอนหลับ	ลูกกวาดมหัศจรรย์
	32	อังคาร	ล้างมือ ร้องไห้	พลิกให้ลงล็อค
	33	พุธ	แต่งตัว แปรงฟัน	ใหญ่-เล็ก
	34	พฤหัสบดี	สระผม ว่ายน้ำ	กระโดดกบ
	35	ศุกร์	ทดสอบระหว่างเรียน	

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	
			หน่วยการเรียน	เกม
8			หน่วยที่ 8 เรื่องประเพณี	
	36	จันทร์	พระ วัด	อักษรล่องหน
	37	อังคาร	เทียน ฐูป	ภาพตัดต่อ
	38	พุธ	ศาลา กระทง	จับอักษรลงช่อง
	39	พฤหัสบดี	ทำบุญ ตักบาตร	หาสมบัติ
	40	ศุกร์	ทดสอบระหว่างเรียน	

2.6 เมื่อทดลองครบ 8 สัปดาห์ ทำการทดสอบความสามารถเขียนคำกับกลุ่มทดลองหลังทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ ทดสอบเป็นรายบุคคล

<u>การวิเคราะห์ข้อมูล</u>

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของ การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80 / 80 โดยใช้สูตรการหาเกณฑ์ประสิทธิภาพ

2. การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กมีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ โดยใช้การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประเมินระดับความสามารถในการเขียนคำ

3. การเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ก่อนและหลังการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีทดสอบแบบ The Wilcoxon Matched Pairs Signs - Ranks Test ที่ระดับนัยสำคัญ .05

<u>สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล</u>

1. หาประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 โดย 80 ตัวแรก ใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{\bar{X}}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

$\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนจากการสอบระหว่างเรียน

A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียน

สำหรับ 80 ตัวหลังใช้สูตร ดังนี้

$$E_2 = \frac{\bar{F}}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

$\bar{F}$ แทน คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนจากการทดสอบหลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

2. สถิติที่ใช้วิเคราะห์ความสามารถเขียนคำ

2.1 ค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ คำนวณได้จากสูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 59)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

2.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณได้จากสูตร (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2530 : 76)

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

เมื่อ S แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

3. สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถทางการเขียนคำ ก่อนและหลังการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม โดยใช้วิธีทดสอบแบบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test คำนวณได้จากสูตร (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 92)

$$D = Y - X$$

เมื่อ D แทน ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนน X และ Y ก่อนและหลังการทดลอง

X แทน ความสามารถเขียนคำก่อนทำการทดลอง

Y แทน ความสามารถเขียนคำหลังทำการทดลอง

หาความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่กำกับด้วยเครื่องหมายบวกหรือลบ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาจัดอันดับจากน้อยไปมากโดยให้ค่าที่น้อยที่สุดอยู่ในอันดับที่ 1 (จัดอันดับโดยไม่คิดเครื่องหมาย) หาผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายบวกและผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายลบ ค่าของผลรวมของอันดับที่มีค่าน้อยกว่าเป็นค่า T ที่จะทำการทดสอบ (โดยไม่คิดเครื่องหมาย)

สูตร $Z = \frac{T - E(T)}{S_T}$

เมื่อ $E(T) = \frac{N(N+1)}{4}$

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

เมื่อ $E(T)$ แทน ค่าเฉลี่ยของผลรวมอันดับที่น้อยกว่า

N แทน จำนวนนักเรียน

S_T แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

Z แทน คะแนนมาตรฐาน

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมกับเด็กปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอเป็นลำดับดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การศึกษาประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม รายละเอียดดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80 / 80

คนที่	คะแนนเขียนคำระหว่างเรียน (คะแนนเต็ม 20)										คะแนนความสามารถเขียนคำหลังเรียน (คะแนนเต็ม 30)	
	1	2	3	4	5	6	7	8	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ
1.	18	18	17	19	19	17	18	19	18	90.00	29	96.66
2.	16	16	16	18	17	16	16	16	16	80.00	25	83.33
3.	16	16	19	19	16	16	16	19	17	85.00	28	93.33
4.	16	16	16	16	17	16	17	17	16	80.00	27	90.00
5.	16	16	16	17	17	16	16	16	16	80.00	24	80.00
6.	16	18	16	17	16	16	16	16	17	85.00	25	83.33
7.	16	16	16	16	16	17	17	16	16	80.00	24	80.00
คะแนนเฉลี่ย									16.57	82.85	26	86.66

จากตาราง 1 แสดงว่า ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ระหว่างเรียนคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 16.57 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.85 และความสามารถเขียนคำหลังเรียน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 26.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.66 ผลของการหาประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80 / 80 มีค่าประสิทธิภาพ 82.85 / 86.66 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม รายละเอียดดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 คะแนนความสามารถเขียนคำของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

คนที่	คะแนนความสามารถเขียนคำก่อนการทดลอง	คะแนนความสามารถเขียนคำหลังการทดลอง	ผลต่างของคะแนน
1.	18	29	11
2.	14	25	11
3.	16	28	12
4.	15	26	11
5.	11	24	13
6.	13	25	12
7.	10	24	14
คะแนนเฉลี่ย	13.85	25.85	12
ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน	2.79	1.95	1.12

จากตาราง 2 แสดงว่าคะแนนความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ก่อนที่จะได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม เด็กมีความสามารถเขียนคำใกล้เคียงกัน ซึ่งมีคะแนนระหว่าง 10 - 18 คะแนน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 13.85 คะแนน คือ มีความสามารถเขียนคำอยู่ในระดับไม่ผ่าน และหลังได้รับการสอนเขียนแบบ

บูรณาการกับเกม คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 25.85 คะแนน คือมีความสามารถเขียนคำอยู่ในระดับดี ผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีคะแนนระหว่าง 11 - 14 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 12 คะแนน ผลการวิเคราะห์ความสามารถเขียนคำหลังเรียนของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.85 คะแนน และมีความสามารถเขียนคำอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ว่า ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมอยู่ในระดับดี

3. การเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ก่อนและหลังได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม รายละเอียดดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 การเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำ ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

คนที่	คะแนน		ผลต่างของคะแนน	ลำดับที่ความแตกต่าง	ลำดับตามเครื่องหมาย	
	ก่อนสอน	หลังสอน			บวก	ลบ
1.	18	29	11	2	+2	
2.	14	25	11	2	+2	
3.	16	28	12	4.5	+4.5	
4.	15	26	11	2	+2	
5.	11	24	13	6	+6	
6.	13	25	12	4.5	+4.5	
7.	10	24	14	7	+7	
					T = 28	T = 0

T = .05 = 2 (เมื่อ N = 7)

จากตาราง 3 แสดงว่าความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ มีความสามารถเขียนคำสูงกว่าก่อนการทดลอง สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ว่า ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในปกติ หลังการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมสูงขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1.เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของ การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80 / 80

2. เพื่อศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ก่อนและหลังได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80

2. ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมอยู่ในระดับดี

3. ความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หลังได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมสูงขึ้น

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนปกติ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 ของโรงเรียนบ้านดงช้าง อำเภอปทุมรัตต์ จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 7 คน ซึ่งใช้วิธีคัดเลือกดังนี้

1) คัดเลือกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนจากนักเรียนทั้งหมด 1ห้องเรียน โดยใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนของ ผดุง อารยะวิญญู (2535) ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .99 แบบสำรวจนี้ใช้สำรวจปัญหาในการเรียนของเด็กใน 5 ด้าน ใหญ่ ๆ คือ ภาษา คณิตศาสตร์ เวลาและทิศทาง การเคลื่อนไหว และพฤติกรรม ซึ่งครูประจำชั้นเป็นผู้ใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก

2) ผู้วิจัยนำแบบสำรวจปัญหาในการเรียนของเด็กที่สำรวจแล้ว มาทำการประเมินเพื่อตัดสินว่า เด็กคนใดเป็นผู้ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียน

3) นำเด็กที่ได้รับการตัดสินว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการเขียนในตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 10 มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 7 คน

<u>เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า</u>

1. แผนการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม เป็นแผนการสอนที่จัดทำขึ้นเพื่อสอนเขียนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยนำเกมมาจัดให้บูรณาการกับคำยากของวิชาภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 หน่วยการเรียน คือ หน่วยที่ 1 เรื่องเครื่องแต่งกาย หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน หน่วยที่ 3 เรื่องผลไม้ หน่วยที่ 4 เรื่องผักสดสะอาด หน่วยที่ 5 เรื่องสัตว์น่ารัก หน่วยที่ 6 เรื่องอาชีพ หน่วยที่ 7 เรื่องกิริยา หน่วยที่ 8 เรื่องประเพณี และมีการประเมินผลทางการเรียนทุกหน่วยการเรียน

2. แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ เป็นแบบทดสอบที่ให้นักเรียนเขียนคำเดี่ยวประกอบภาพ จำนวน 10 ข้อ และให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ จำนวน 5 ข้อ

<u>วิธีดำเนินการทดลอง</u>

1. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ ไปทดสอบกลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความสามารถเขียนคำก่อนที่จะทำการสอน โดยการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ทำการทดสอบเป็นรายบุคคล ใช้เวลาในการทดสอบ 50 นาที บันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนน Pretest

2. ดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดลองโดยการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมกับกลุ่มตัวอย่าง ใช้ระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที รวม 40 ครั้ง

ทำการสอนในช่วง 09.00 - 09.50 น. ทุกวันจันทร์ - พฤหัสบดี และทำการทดสอบระหว่างเรียนในวันศุกร์ทุกสัปดาห์ บันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนนระหว่างเรียน

3. หลังการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ ไปทดสอบกลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความสามารถเขียนคำหลังการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม โดยทดสอบเป็นรายบุคคล ใช้เวลาในการทดสอบ 50 นาที บันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนน Posttest

<u>การวิเคราะห์ข้อมูล</u>

1. การศึกษาประสิทธิภาพของ การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ใช้สูตรการหาเกณฑ์ประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80 / 80

2. การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมกับเด็กปกติ โดยวิธีการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประเมินระดับความสามารถเขียนคำ

3. การเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ก่อนและหลังได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ใช้สถิติทดสอบแบบ The Wilcoxon Matched Pairs Singed - Ranks Test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

<u>สรุปผลการศึกษาค้นคว้า</u>

จากการศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมสรุปได้ว่า

1. การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีค่าประสิทธิภาพ 82.85 / 86.66 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีความสามารถเขียนคำก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถเขียนคำสูงกว่าก่อนการทดลองและอยู่ในระดับดี

อภิปรายผล

จากการศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการศึกษาครั้งนี้พบว่า ประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีค่าประสิทธิภาพ 82.85 / 86.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิสมัย มณีนิล (2530) ชัยยง พรหมวงศ์ (2530) และ วรวรรณ จันทรัฐ (2531) พบว่า การสอนที่มีเกณฑ์ประสิทธิภาพสูงจะช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และช่วยให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้เป็นอย่างดี และนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมมีความสามารถเขียนคำสูงขึ้น เนื่องจาก เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการ และความบกพร่องของตัวเด็กเอง (พัฒน ภาสบุตร. 2531 : 583) สอดคล้องกับงานวิจัยของฮิดดีน (Hedeen) พบว่าเด็กที่มีความต้องการพิเศษที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ที่ได้รับการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่เหมาะสม และให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น และสามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนในวัยเดียวกันได้ดีขึ้น (Hedeen. 1995 : 2534) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทนา ดาวดวงเด่น ที่พบว่าการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม สูงกว่านักเรียนที่สอนปกติ และทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม สูงกว่านักเรียนที่สอนปกติ (นันทนา ดาวดวงเด่น. 2528 : 50)

จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การสอนแบบบูรณาการกับเกม ช่วยให้เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถทางการเขียนคำสูงขึ้น เพราะการสอนแบบบูรณาการกับเกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาจุดบกพร่องของเด็ก ให้เด็กได้รับความสำเร็จในการเรียน โดยการกำหนดความคิดรวบยอดที่ชัดเจน มีการให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีที่เด็กทำงานได้สำเร็จ และเกมเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสเคลื่อนไหว ได้สัมผัส ได้มองเห็น ได้ยินและได้ฟัง จึงช่วยให้เด็กสนุกในการเรียนรู้ และเรียนรู้ได้เร็ว (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 83 - 86)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 จากการศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีความสามารถทางการเขียนคำดีขึ้น สามารถเป็นแนวทางหนึ่งที่ผู้เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จะนำไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพของเด็กได้ และให้ผู้ที่เกี่ยวข้องเลือกใช้อย่างเหมาะสม

1.2 ในกรณีเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีอายุมากกว่ากลุ่มตัวอย่าง ครูผู้สอนควรจะมีการจัดทำเนื้อหา และสื่อการสอนให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของเด็ก

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ให้กับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 7 คน ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทดลองกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ในระดับชั้นที่สูงขึ้น

2.2 ควรมีการทดลองเพื่อเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำจากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม กับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาครั้งนี้

จากการศึกษาครั้งนี้ นอกจากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมจะช่วยทำให้นักเรียนมีความสามารถเขียนคำสูงขึ้น แล้วยังช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีดังนี้

1. มีความรับผิดชอบต่อตนเองดีขึ้น เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบูรณาการกับเกม เป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่ม และเกมเป็นกิจกรรมที่มีกฎและกติกาที่ชัดเจน ผู้เล่นจะต้องทำตามกฎและกติกาที่วางเอาไว้ จึงทำให้เด็กรู้ว่าตัวเองมีหน้าที่ทำอะไรบ้าง รู้ว่าสิ่งไหนควรทำ สิ่งไหนไม่ควรทำ

2. มีความเชื่อมั่นในตนเอง เนื่องจากการเรียนการสอนแบบบูรณาการกับเกม เป็นการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของเด็ก ช่วยให้เด็กทุกคนได้ประสบผลสำเร็จในการเรียน จึงทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและเกิดความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กรรณิการ์ พวงเกษม. ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพาณิช จำกัด , 2533.

_____. การสอนเขียนโดยใช้จินตนาการทางสร้างสรรค์ในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพาณิช จำกัด , 2531.

ชัยยง พรหมวงศ์. "การพัฒนาระบบการสอนแบบศูนย์การเรียนโดยใช้ชุดการสอนสื่อประสมแผนจุฬา" ในวารสารการวิจัยทางการศึกษา 17(4) : 130 - 113 ; 2530.

ชัยยง พรหมวงศ์ และคนอื่นๆ. นวกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพาณิช จำกัด , 2523.

ชูศรี วงศ์รัตนะ. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2530.

ดวงเดือน เทศาวานิช. ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเขียนสะกดคำกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน ครุศาสตร์ วิทยาลัยครูพระนคร , 2527.

ทิศนา แขมมณี และคนอื่น ๆ. กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติเล่ม 1 โรงพิมพ์บูรพาการพิมพ์ , 2522.

นันทนา ดาวดวงเด่น. การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

นิตยา นิลดูหา. องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนร่วมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน . ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2534. อัดสำเนา.

นิภา ศรีไพโรจน์. สถิตินอนพาราเมตริก. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์,2533.

นิลบล ทูรานุภาพ. การประเมินโครงการพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการเรียนร่วมกับเด็กปกติของสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2540. อัดสำเนา.

บังอร ต้นปาน. "มิติใหม่ของการเรียนการสอนเด็กพิเศษ" การศึกษาพิเศษกับรูปแบบการจัดการเรียนร่วม. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต , 2536.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. การทดสอบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2527.

เบญจา ชลธาร์นนท์. "ปรัชญาเบื้องต้นของการศึกษาพิเศษ" ครุปริทัศน์ 6. ม.ป.ท. :มกราคม 2524.

บำรุง โตรัตน์. วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร , 2524.

ประคอง กรรณสูตร. สถิติเพื่อการวิจัยทางวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์พิมพ์บรรณกิจ , 2528.

ผดุง อารยะวิญญ. รายงานการวิจัยเรื่อง การสร้างเครื่องมือเพื่อคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ,2535 อัดสำเนา.

_____. การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : บริษัทรำไทย เพรส จำกัด , 2539.

_____ การศึกษาพิเศษ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงธนพัฒนา , 2523.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ , 2525.

พัฒน ภาสบุตร. "หน่วยที่ 11 การจัดการศึกษาสำหรับบุคคลพิการ" ใน เอกสารการสอนชุดวิชา การดูแลบุคคลพิการ หน่วยที่ 8 - 15. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช , 2531.

พเยาว์ ศรีบัว. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยวิธีเขียนสะกดคำแบบแจกลูกกับวิธีเขียนสะกดคำแบบตามตัวอักษร. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร , 2535. อัดสำเนา.

พิตรวัลย์ โกวิทวที. ทักษะและเทคนิคการสอนเขียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2537.

พิสมัย มณีนิล. "การทดลองใช้ชุดการสอนวิชาภาษาไทยของนักเรียนหูหนวกชั้นประถมศึกษาปีที่ 5" ใน การวิจัยทางการศึกษาและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเล่ม 2 หน้า1236 - 1241. คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์และทำปกเจริญผล , 2530.

พูนศักดิ์ ภูริปรีชา. ความสามารถในการใช้ภาษาเขียนของนักเรียนหูหนวกชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2528. อัดสำเนา.

ภรณี คุรุรัตนะ. การเล่นของเด็ก(เอกสารคำสอนวิชา ปว.33) กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2535.

มหาวิทยาลัย , ทบวง. คู่มือการจัดการเรียนร่วม. นนทบุรี :โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529.

ราตรี ปิตาวรานนท์. การศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2525. อัดสำเนา.

โรงเรียนพญาไท. รายงานการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. กรุงเทพฯ : 2531. อัดสำเนา.

โรงเรียนพิบูลย์ประชาสรรค์. รายงานการวิจัยเรื่อง การประเมินโครงการจัดการศึกษาให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนร่วมกับเด็กปกติในระดับมัธยมตอนต้น. กรุงเทพฯ : ม.ป.ป. อัดสำเนา.

ลัดดา ศิลาน้อย. "เกมโทรทัศน์กับการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา," ศึกษาศาสตร์ 13 (1) : 40 ; กุมภาพันธ์ - พฤษภาคม 2532.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2538.

_____. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศึกษาพรจำกัด , 2528.

วรี เกี่ยสกุล. การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมและแบบฝึกหัด. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2530. อัดสำเนา.

วรวรรณ จันทรัฐ. การสร้างชุดการสอนเทปโทรทัศน์สำหรับผู้ปกครองในการฝึกฟังให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2531. อัดสำเนา.

วารี ถิระจิตร. การพัฒนาการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2530.

วรรณี โสมประยูร. การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช , 2537.

วิชิต สุรัตน์เรืองชัย. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอนและขั้นสรุป . ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2527. อัดสำเนา.

ศรินธร วิทยะสิรินันท์. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนร่วมสำหรับเด็กพิการก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ ค.ค. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2535. อัดสำเนา.

ศรียา นิยมธรรม.แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2537.

_____. การเรียนร่วมสำหรับเด็กปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : บริษัทต้นอ้อแกรมมี่จำกัด, 2539.

_____. ปัญหายุ่งยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2540.

ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม. พัฒนาการทางภาษา. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : บรรณกิจเทรดดิ้ง , 2519.

ศึกษาธิการ , กระทรวง. คู่มือจัดการเรียนร่วม. กรุงเทพฯ : กรมสามัญศึกษา , 2537.

_____. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533). กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์การศาสนา , 2533.

สมพล ฐปนูชา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาด้วยการสอนแบบบรรยายโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2524. อัดสำเนา.

สุกัญญา ขำเพชร. ความพร้อมและความต้องการในการจัดการเรียนร่วมระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษกับเด็กปกติในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.

สุกัญญา ธีราวรรณ และคนอื่นๆ. การศึกษา 131 หลักการสอนและเตรียมประสบการณ์ภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เฉลิมชัยการพิมพ์ , 2520.

สุพิน บุญชูวงศ์. หลักการสอน. คณะวิชาครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต , 2538.

สุมาลี ใจดี. ผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2538.อัดสำเนา.

สุรางค์ สากร. พฤติกรรมการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต : วิทยาศาสตร์ . กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏจันทรเกษม , 2537.

สุไร พงษ์ทองเจริญ. วิธีสอนภาษาอังกฤษ . โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว , 2525.

สุวิมล ตันปีดิ.การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2536. อัดสำเนา.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. คู่มือครูการดำเนินการสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการการเรียนรู้ กรุงเทพฯ : 2538.

อัจฉรา ชีวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช , 2533.

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

Ariel Abraham. Education of Children and Adolescents with Learning Disabilities America : Mcmillan Publishing Company , 1992.

Gearheart and other. The Exceptional Student in the Regular Classroom. America : By Prentice E - Hall Inc , 1996.

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

Hedeen , Deborah Lynn. "The Interwoven Relationship Of Teaching , Leaning , and Supporting In Inclusive Classrooms" Dissertation Abstracts International. 55 : 8 ; February, 1995.

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

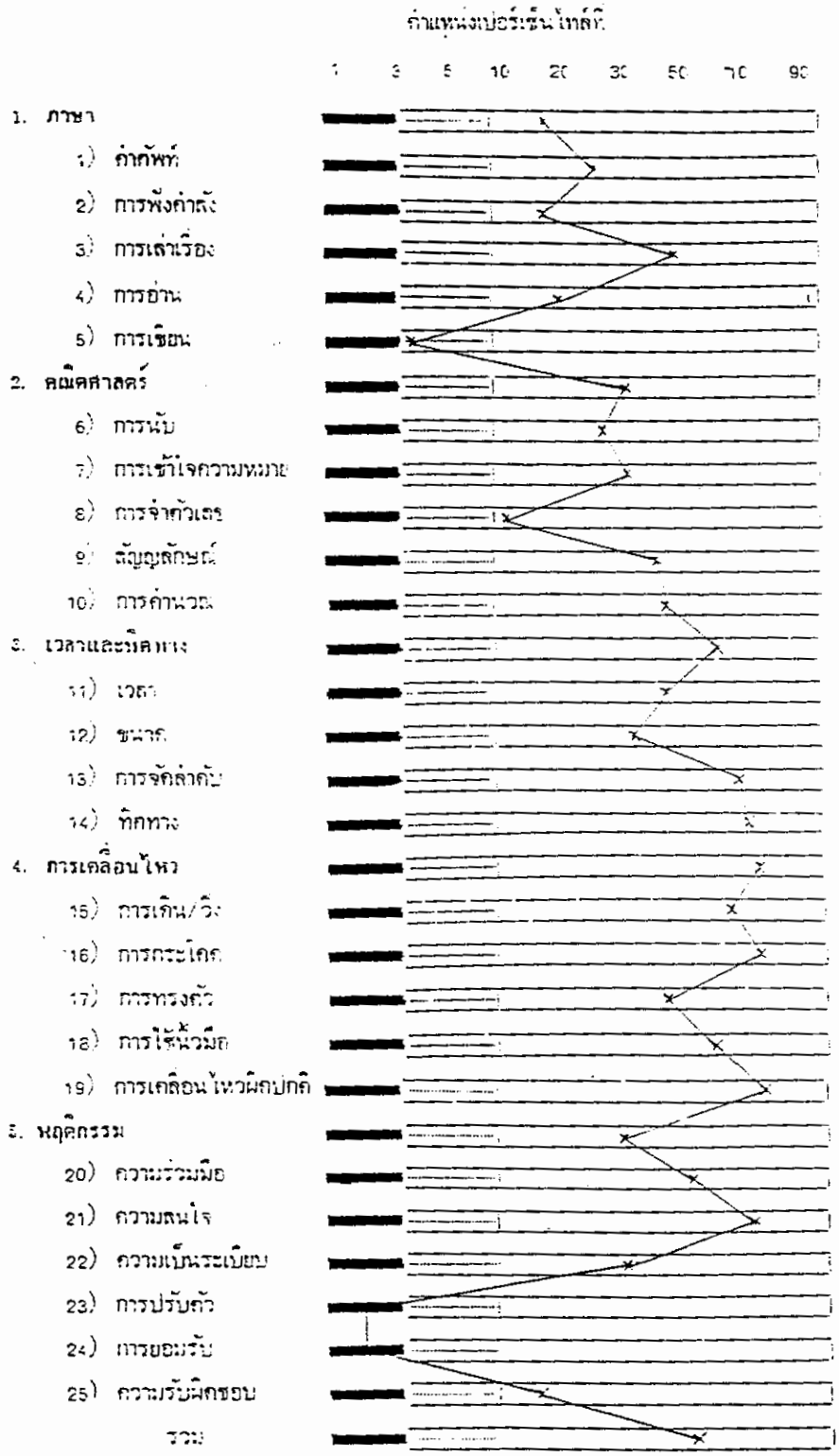
Schicke , Michelle Christine. "Special Education Placement as 'Treatment' : A Comparison of Environments" (Learning Disability , Behavioral Disorder) Dissertation Abstracts International. 56 : 7 ; January , 1996.

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

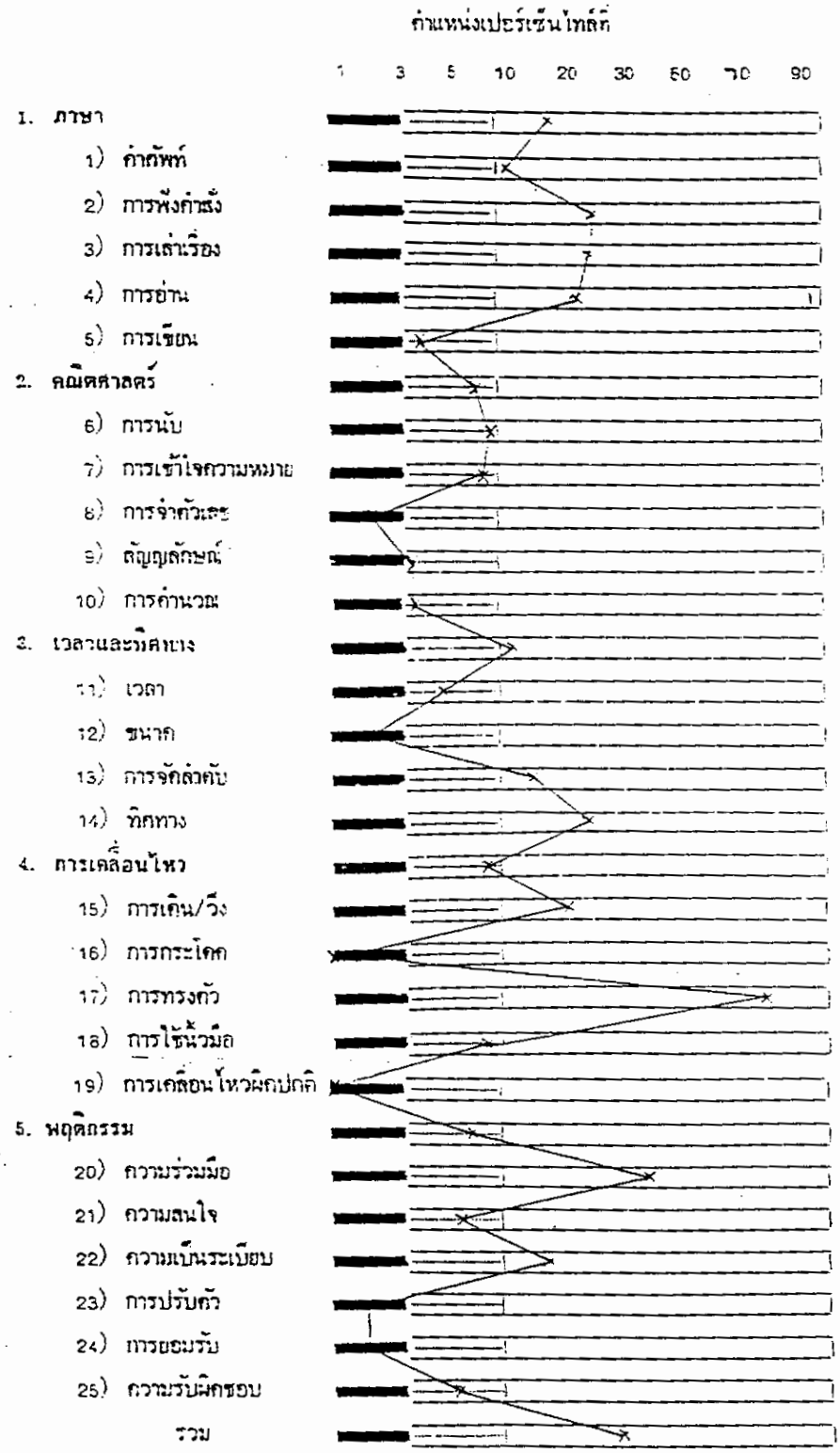
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

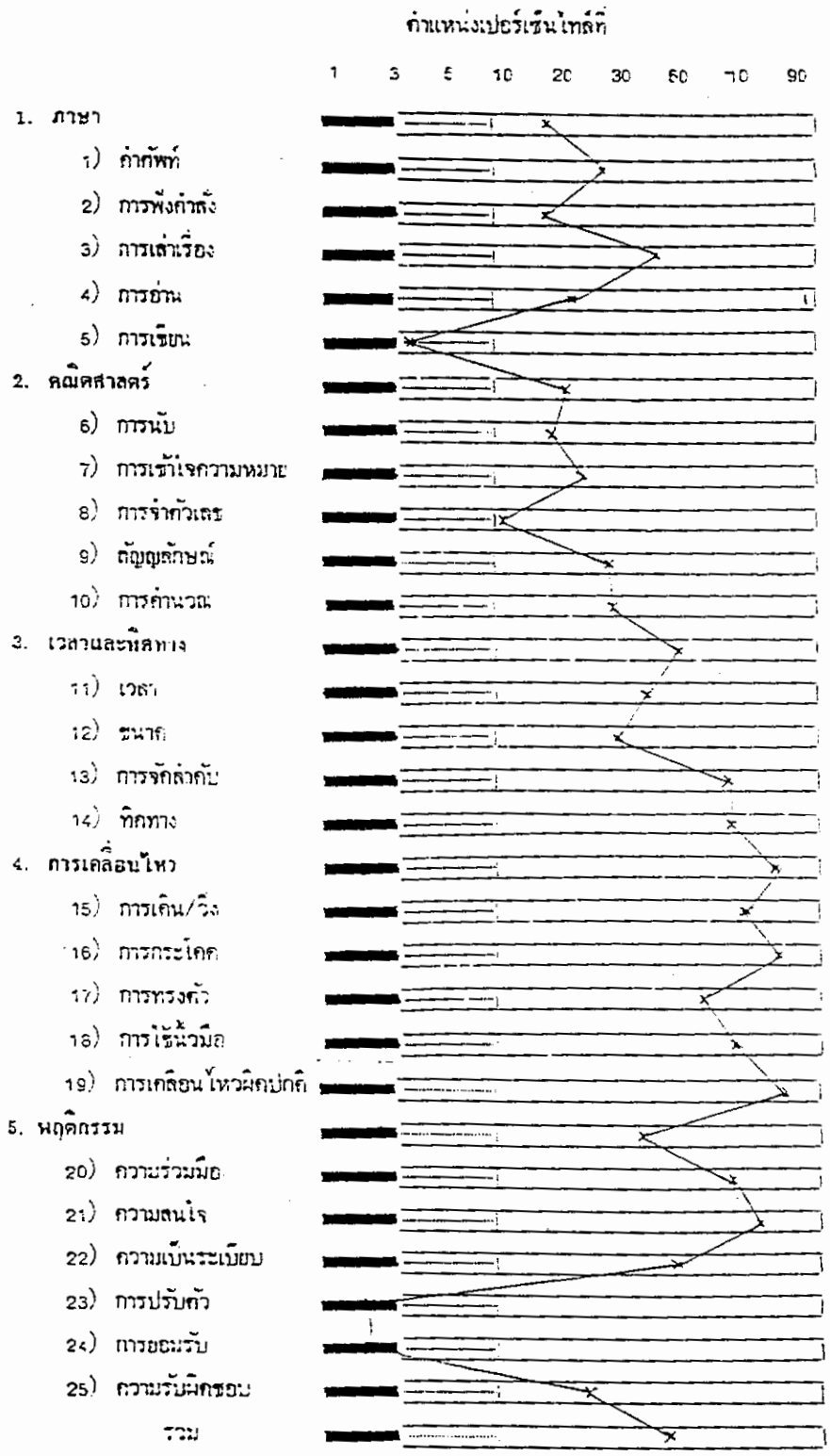
ผลการคัดเลือกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้



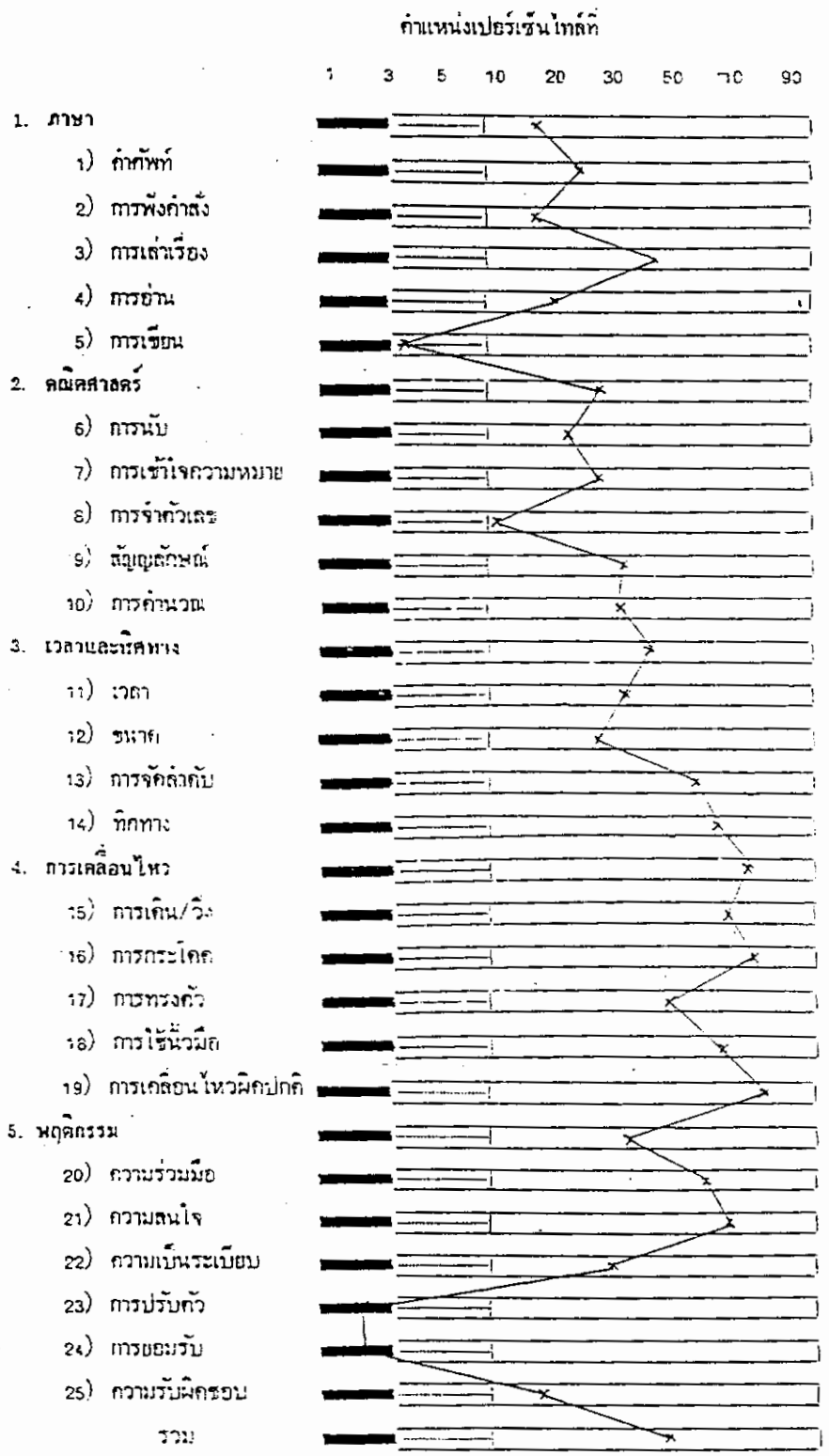
ภาพประกอบ 1 ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 1



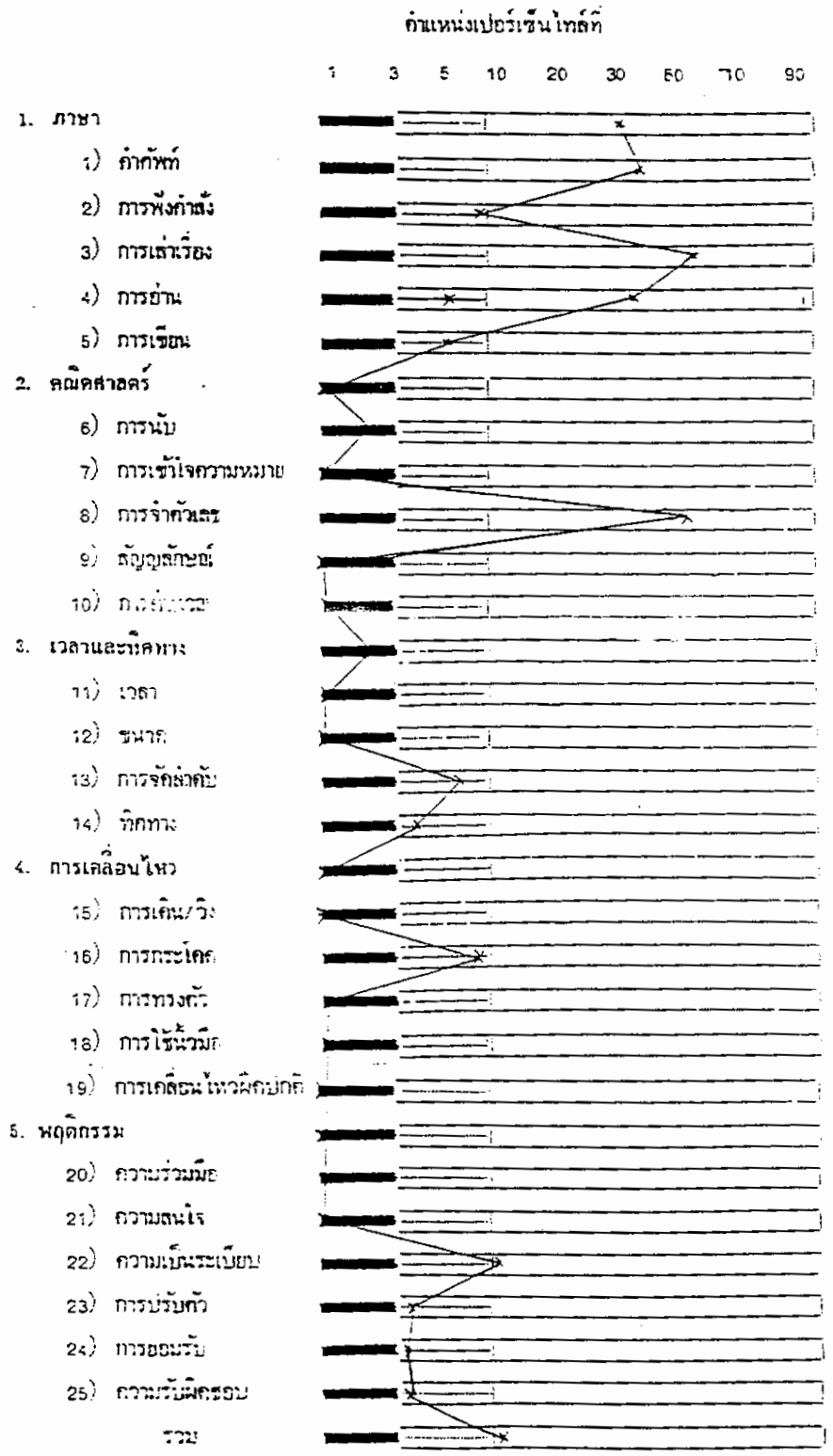
ภาพประกอบ 2 ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 2



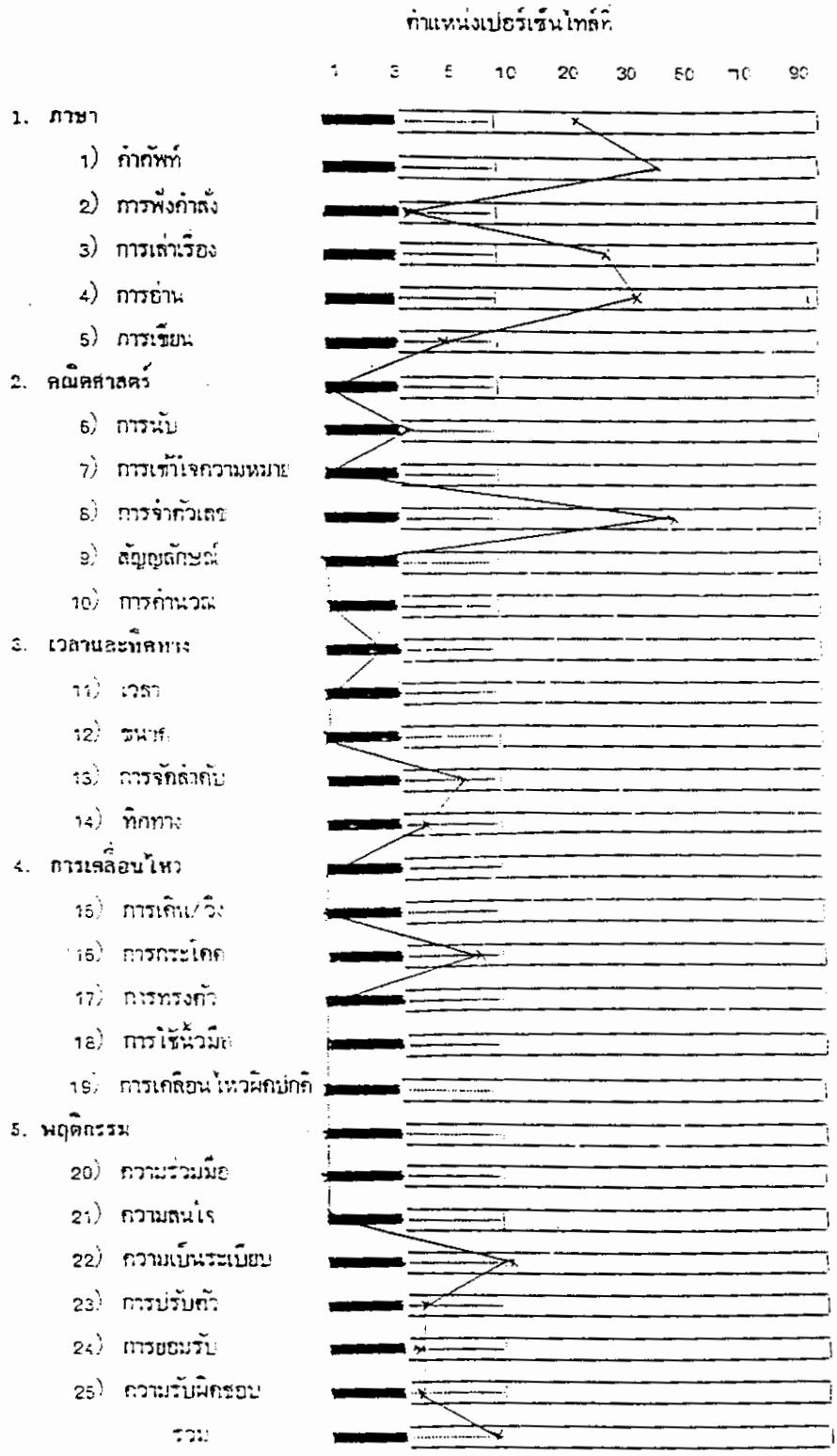
ภาพประกอบ 3 ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 3



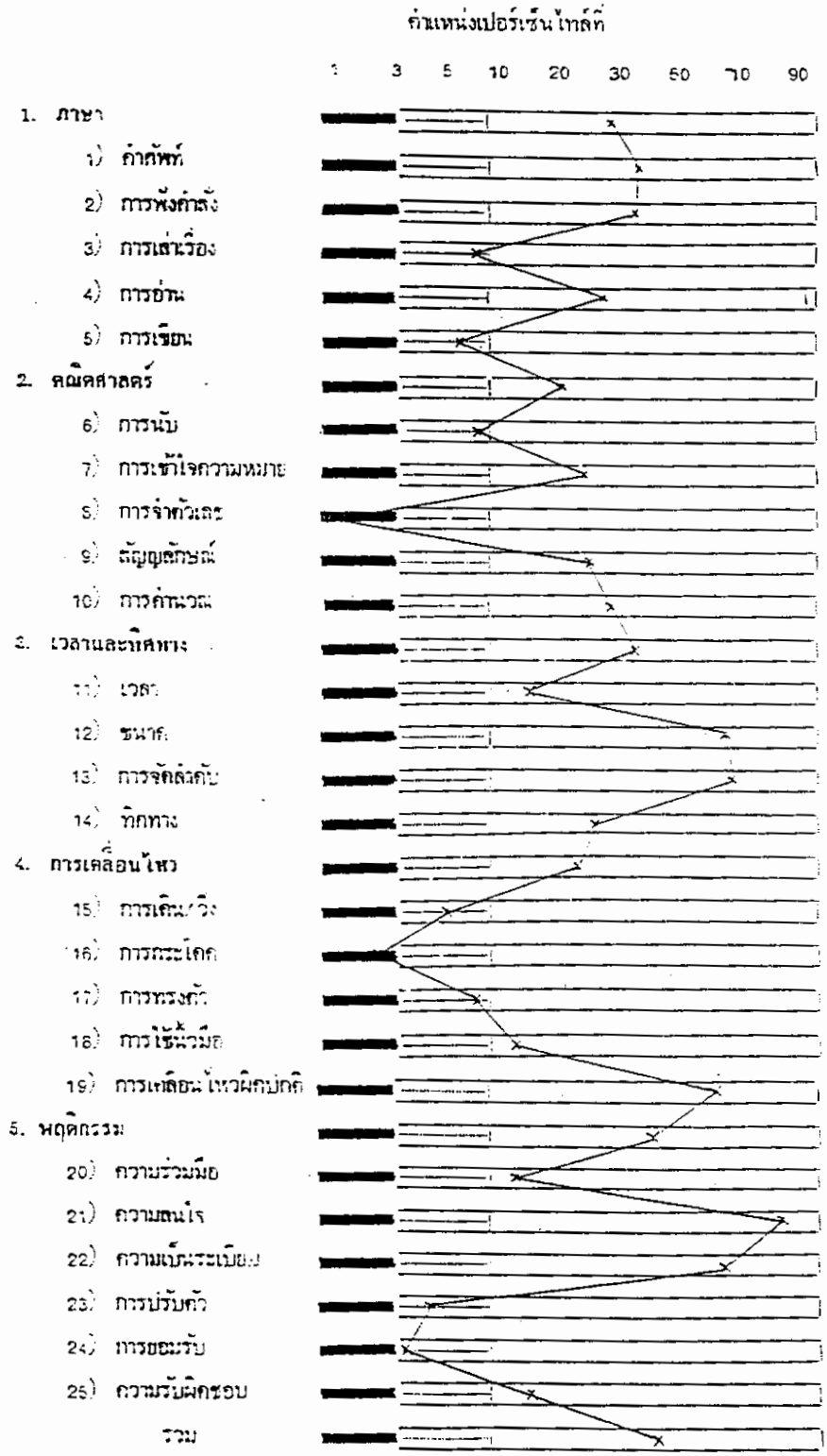
ภาพประกอบ 4 ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 4



ภาพประกอบ 5 ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 5



ภาพประกอบ 6 ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 6



ภาพประกอบ 7 ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 7

ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนคำ และคู่มือการสอนแบบบูรณาการกับเกม

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ และคู่มือการสอนแบบบูรณาการกับเกม

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินัยนุรักต์
   - อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
   - นักวิชาการด้านการศึกษาพิเศษเชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การแก้ไขการพูดและภาษา

2. อาจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล
   - อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
   - นักวิชาการด้านการศึกษาพิเศษเชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การแก้ไขการพูดและภาษา

3. อาจารย์ทองย่อน พิษณุแสง
   - อาจารย์ประจำโรงเรียนบ้านดงช้าง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ
   - อาจารย์ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคผนวก ค

การวิเคราะห์ค่าดัชนีความแม่นตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ

การวิเคราะห์ค่าความแม่นตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ

ตาราง 4 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบค่าดัชนีความแม่นตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ

ทักษะ / ด้าน	ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ข้อที่คัดเลือก
		คนที่1	คนที่2	คนที่3			
การเขียนคำ	1.	-1	+0	+1	0	0.0	-
	2.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	3.	0	+1	+1	+2	+0.6	/
	4.	+1	+1	+1	+3	+1.0	-
	5.	-1	0	+1	0	0.0	-
	6.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	7.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	8.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	9.	-1	-1	+1	-1	-0.3	-
	10.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	11.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	12.	+1	+1	+1	+3	+1.0	-
	13.	+1	+1	+1	+3	+1.0	-
	14.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	15.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	16.	+1	+1	+1	+3	+1.0	-
	17.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	18.	-1	-1	0	-1	-0.3	-
	19.	+1	+1	+1	+3	+1.0	-
	20.	+1	+1	+1	+3	+1.0	-

ทักษะ / ด้าน	ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ข้อที่คัดเลือก
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
การใช้ภาษาเขียน	1.	0	+1	+1	+2	0.6	-
	2.	-1	+1	-1	-1	-0.3	-
	3.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	4.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	5.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	6.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	7.	+1	+1	+1	+3	+1.0	-
	8.	+1	+1	+1	+3	+1.0	/
	9.	+1	+1	+1	+3	+1.0	-
	10	-1	+1	+1	+1	+0.3	-
						$\overline{X}$ =0.75	$\overline{X}$ =0.5

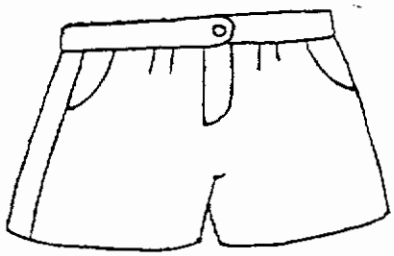
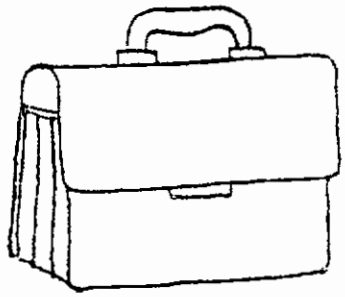
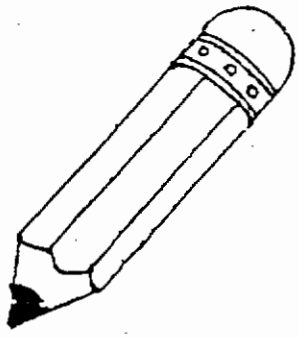
ภาคผนวก ง

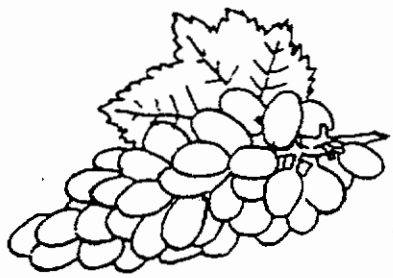
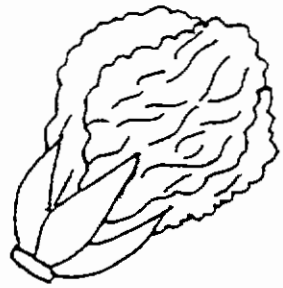
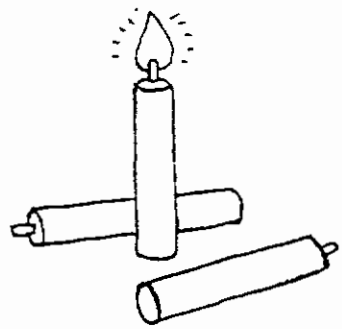
แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ

แบบทดสอบความสามารถเขียนคำ

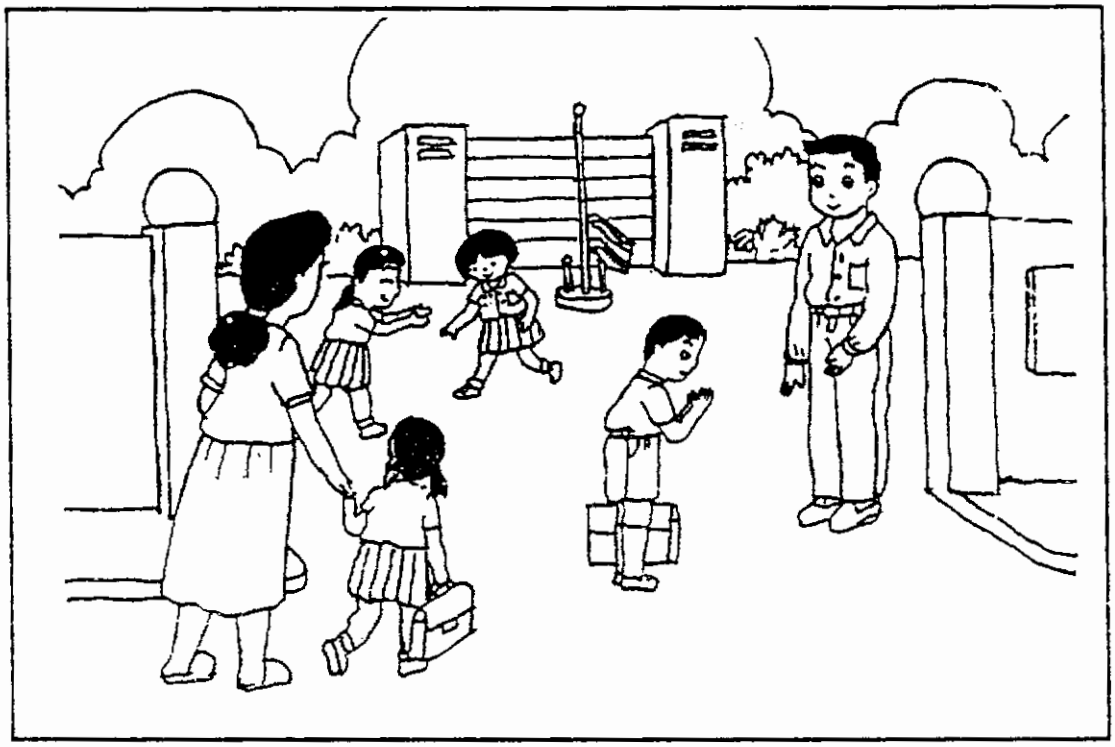
ชื่อ.....นามสกุล.....

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

1. 	2. 
_____ _____	_____ _____
3. 	4.
_____ _____	_____ _____

5. 	6. 
_____ _____	_____ _____
7.	8.
_____ _____	_____ _____
9.	10. 
_____ _____	_____ _____

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ จำนวน 5 ประโยค



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

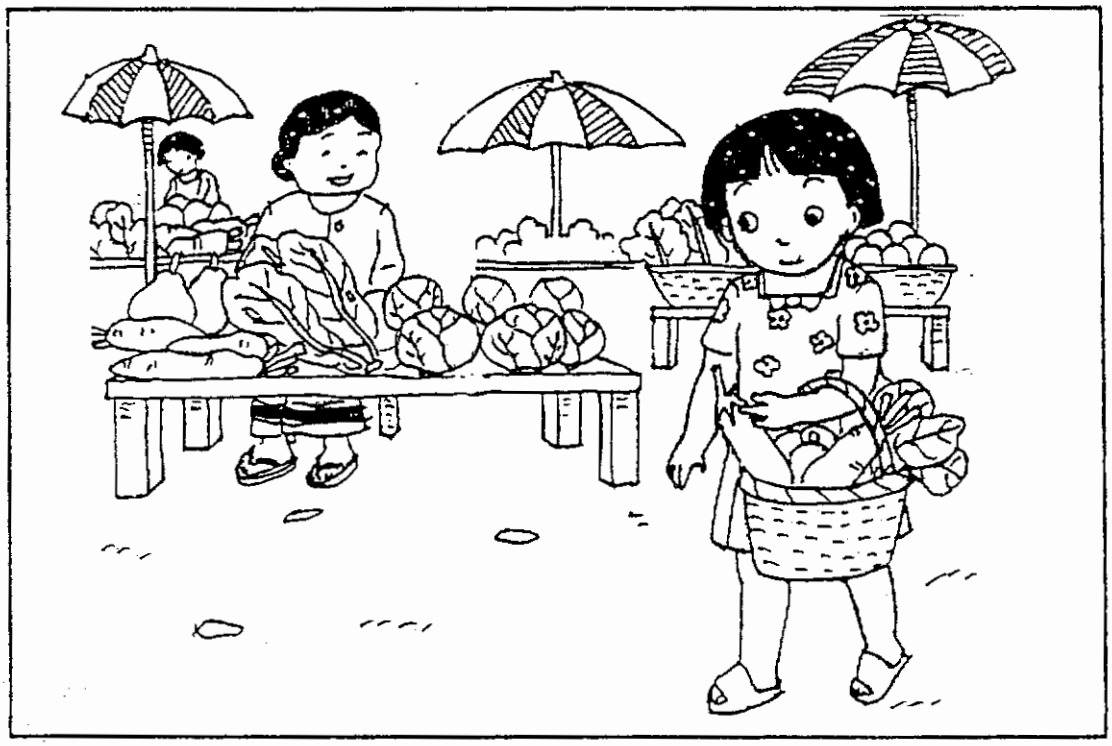
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

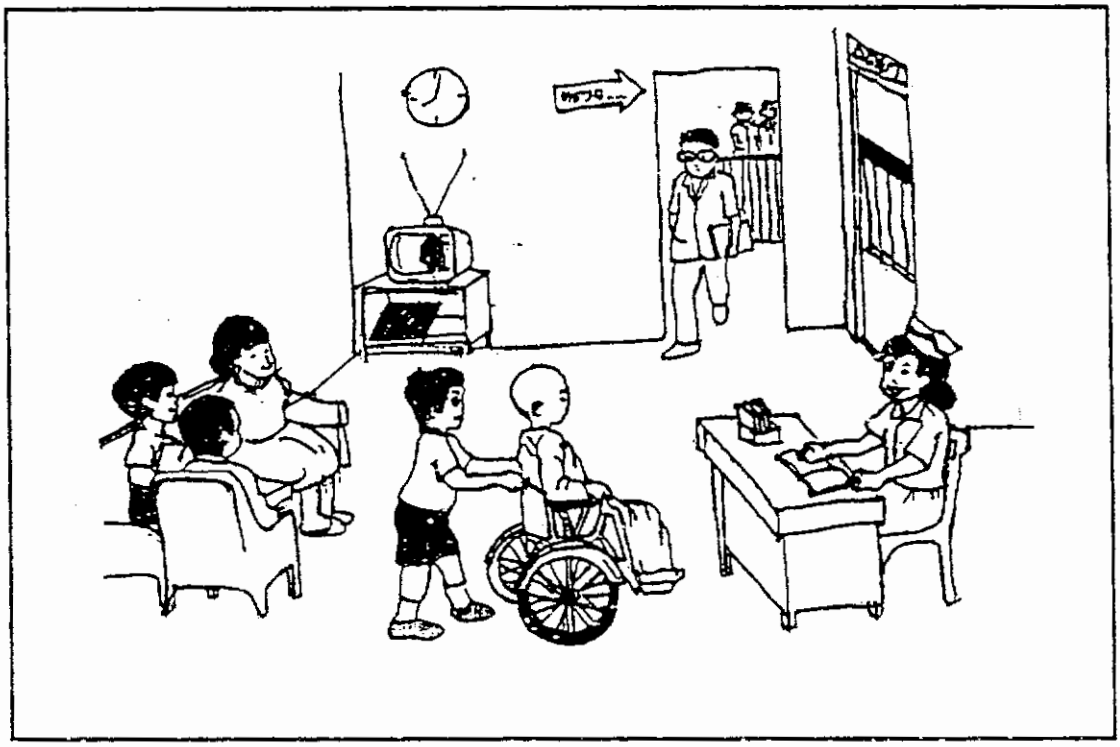
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

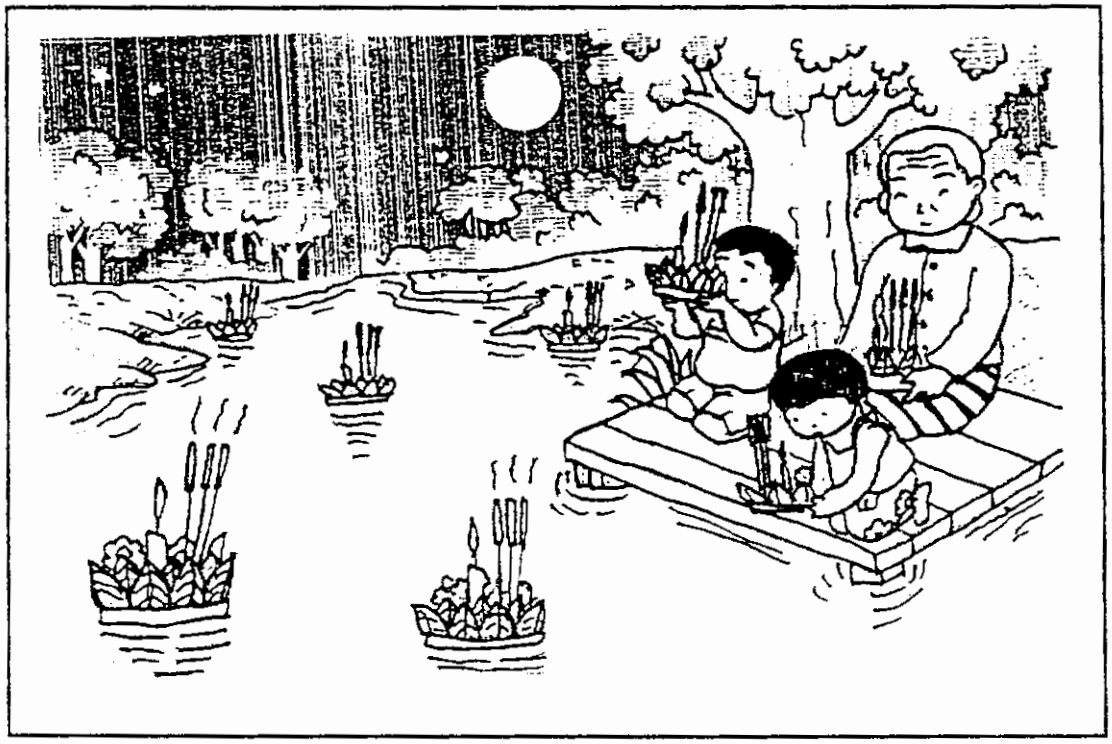
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก จ

คู่มือการสอนแบบบูรณาการกับเกม

สัปดาห์ที่ 1

หน่วยที่ 1 เรื่อง เครื่องแต่งกาย

แผนการสอนที่ 1

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

เสื้อเป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้ห่อหุ้มร่างกาย

หมวกเป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้หมวกสวมใส่บนหัว

เนื้อหา เสื้อ และ หมวก

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่าเสื้อ และหมวก ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่าเสื้อ และหมวกไปเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่าเสื้อและหมวกไปเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมทำไหม่ให้ถูกต้อง
2. บัตรคำ เสื้อ หมวก อย่างละ 3 บัตร
3. ตัวอักษรพลาสติก
4. สีเทียน
5. กระดาษเปล่า
6. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

<u>ขั้นนำ</u>

1. ครูกล่าวสวัสดีแล้วให้นักเรียนสวัสดีพร้อมกัน
2. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องเครื่องแต่งกายที่ใช้ห่อหุ้มร่างกายและเครื่องแต่งกายที่ใช้ใส่บนหัวว่ามีอะไรบ้าง และวันนี้นักเรียนแต่งกายอะไรบ้าง
3. ครูเขียนคำตอบบนกระดานคำให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

<u>ขั้นสอน</u>

1. ครูนำบัตรคำ เสื้อ และ หมวก อย่างละ 3 บัตรมาสลับให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยเริ่มจากช้าและเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อยๆ

2. ให้นักเรียนเล่นเกมทำใหม่ให้ถูกต้อง โดยสะกดตามบัตรคำที่ครูให้ดู แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้เหมือนกับบัตรคำนั้น

3. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 2 คน ให้เล่นเกมทำใหม่ให้ถูกต้อง โดยช่วยกันเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ถูกต้องจากคำที่ครูบอก ครูเดินตรวจดูกลุ่มใดผิด ครูให้ดูบัตรคำและแก้ให้ถูกต้อง

4. ให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่มอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับใช้สีเทียนเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า เป็นตัวอักษรขนาดใหญ่

5. ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำ ที่อยู่บนกระดาษพร้อมกับออกเสียงคำนั้นไปด้วย

6. ให้นักเรียนทุกคนเล่นเกมทำใหม่ให้ถูกต้อง โดยทำกิจกรรมข้อ 3 และข้อ 4 พร้อมๆกัน

7. ให้นักเรียนทั้ง 6 คนออกมาเขียนบนกระดานดำแข่งกัน จากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

8. ให้นักเรียนนำคำว่า หมวก และ เสื้อ มาเขียนเติมข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ แล้วอ่านคำที่เขียนเสร็จให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

รีด.....

ซัก.....

ขาย.....

ตาก.....

9. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า หมวก และ เสื้อ คนละ 1 ประโยค ครูเขียนประโยคนั้นๆ บนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมๆกันทุกคน

10. ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำว่า หมวก และ เสื้อ แล้วเขียนลงบนกระดาษเปล่า คนละ 1 ประโยค เช่น

เสื้อ.....แม่ รีด เสื้อ

เสื้อ.....พี่ ซัก เสื้อ

หมวก.....พ่อ ขาย หมวก

หมวก.....ป้า ซื้อ หมวก

11.ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนเขียนชื่อ- นามสกุล และอ่านคำสั่งให้เข้าใจพร้อมๆ กัน

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น
2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า เสื้อ และ หมวก ลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

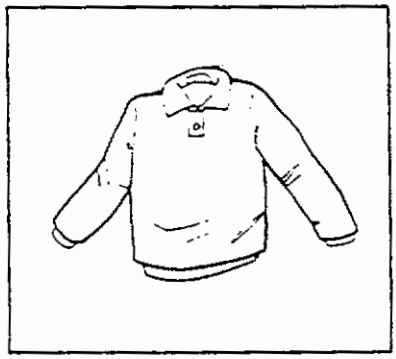
การประเมินผล นักเรียนสามารถ

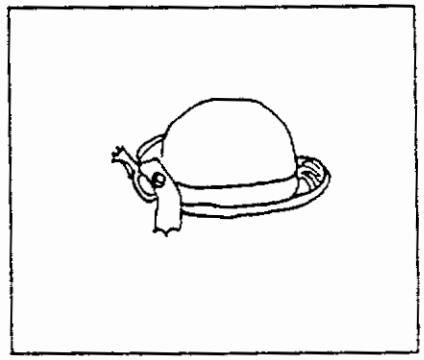
1. เขียนคำว่า เสื้อ และ หมวก ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่า เสื้อ และ หมวก มาเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5ครั้ง
3. นำคำว่า เสื้อ และ หมวก มาเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้รูปภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ

สัปดาห์ที่ 1
หน่วยที่ 1 เรื่อง เครื่องแต่งกาย
แผนการสอนที่ 2
เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

กางเกง เป็นเครื่องแต่งกายที่ผู้หญิงหรือผู้ชายใส่ก็ได้

กระโปรง เป็นเครื่องแต่งกายที่ใส่ได้เฉพาะผู้หญิง

เนื้อหา กางเกง และ กระโปรง

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า กางเกง และ กระโปรง ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า กางเกง และ ประโปรง ไปเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า กางเกง และ กระโปรงไปเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมอะไรเอ่ย
2. บัตรคำ กางเกง และ กระโปรง
3. ตัวอักษรพลาสติก
4. สีเทียน
5. กระดาษเปล่า
6. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า เสื้อ และ หมวก โดยให้เด็กอ่านจากบัตรคำที่ครูให้ดู แล้วสะกดด้วยนิ้วมือลงบนโต๊ะของนักเรียน

2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องเครื่องแต่งกายของผู้หญิงกับเครื่องแต่งกายของผู้ชายว่ามีอะไรบ้าง

3. ครูเขียนคำตอบที่นักเรียนตอบลงบนกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

ขั้นสอน

1. ครูทายปัญหาอะไรเอ่ยจำนวน 2 ข้อ โดยทำทีละข้อ ให้เด็กทายปากเปล่าก่อน และเลือกนักเรียนออกมาเขียนคำตอบบนกระดานดำทีละ 3 คน ครูตรวจดูความถูกต้องบนกระดานดำ

อะไรเอ่ย เป็นเครื่องแต่งกายที่ใส่ได้เฉพาะผู้หญิง.....(กระโปรง)

อะไรเอ่ย มีแต่ขา ไม่มีแขนไปเที่ยวทั่วแดนกับคน.....(กางเกง)

2. ให้นักเรียนสะกดคำจากคำถามอะไรเอ่ยที่ครูถาม แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกจากคำนั้น ครูตรวจดูความถูกต้องบนโต๊ะของนักเรียน

3. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆละ 2 คน ให้แข่งกันเรียงตัวอักษรพลาสติกจากคำถามอะไรเอ่ยที่ครูถาม แล้วส่งตัวแทนมาเขียนคำตอบนั้นบนกระดานดำ ครูตรวจดูความถูกต้อง กลุ่มใดผิดครูให้ดูบัตรคำและแก้ให้ถูกต้อง

4. ให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่มอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับใช้นิ้วมือเขียนคำนั้นลงบนโต๊ะของนักเรียน

5. ให้นักเรียนเขียนคำ จากคำถามอะไรเอ่ยที่ครูถาม ลงบนกระดาษเปล่าด้วยตัวอักษรขนาดใหญ่ แล้วใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำที่อยู่บนกระดาษเปล่า พร้อมกับออกเสียงคำนั้นไปด้วย

6. ให้นักเรียนทุกคน ออกมาเขียนบนกระดานดำแข่งกัน จากคำถามอะไรเอ่ยที่ครูถาม ครูตรวจดูความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

7. ให้นักเรียนยืนเรียงกันเป็นวงกลม สะกดคำที่ครูถามอะไรเอ่ยบนหลังเพื่อน เมื่อเขียนเสร็จแล้วให้พูดพร้อมๆ กันว่าเป็นคำอะไร

8. ให้นักเรียนนำคำว่า กางเกง และ กระโปรง มาเขียนเติมลงข้างหน้าคำที่ครูกำหนดให้ เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

.....แม่	.....สีแดง
.....ขาด	.....น้อง
.....เปียก	.....ใหม่

9. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า กางเกง และกระโปรง คนละ 1 ประโยค ครูเขียนประโยคนั้นๆ บนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกันทุกคน

10. ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำว่า กางเกง และ กระโปรง แล้วเขียนลงในสมุดคนละ 1 ประโยค เช่น

กางเกง.....น้อง ใส่ กางเกง

กางเกง.....กางเกง ของ แม่

กระโปรง.....ป้า เย็บ กระโปรง

กระโปรง.....พี่ ขาย กระโปรง

11. ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนเขียนชื่อ - นามสกุล และอ่านคำสั่งให้เข้าใจพร้อมๆกัน

<u>ขั้นสรุป</u>

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า กางเกง และ กระโปรง ลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า กางเกง และ กระโปรง ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง

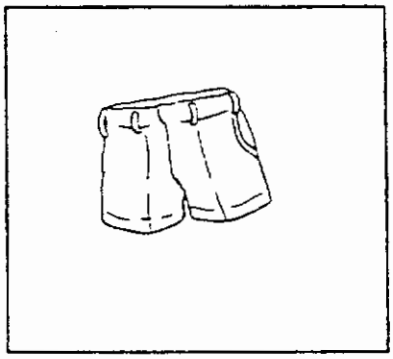
2. นำคำว่า กางเกง และ กระโปรง มาเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้อง 4 ใน 5 ครั้ง

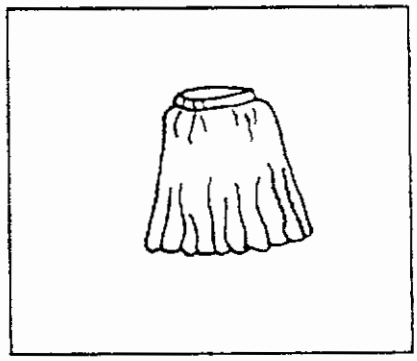
3. นำคำว่า กางเกง และ กระโปรง มาเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้รูปภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ

สัปดาห์ที่ 1
หน่วยที่ 1 เรื่อง เครื่องแต่งกาย
แผนการสอนที่ 3
เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ถุงเท้า เป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้คู่กับ รองเท้า

รองเท้า เป็นเครื่องแต่งกายที่ช่วยให้เท้าได้รับความสบาย

เนื้อหา ถุงเท้า และ รองเท้า

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า ได้ถูกต้อง 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า ไปเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้อง 4 ใน 5 ครั้ง
3. นำคำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า ไปเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมนาทีทอง
2. บัตรคำ ถุงเท้า และ รองเท้า
3. ตัวอักษรพลาสติก
4. สีเทียน
5. กระดาษเปล่า
6. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวน คำว่า เสื้อ หมวก กางเกง และกระโปรง โดยให้นักเรียนอ่านจากบัตรคำที่ครูให้ดู พร้อมกับสะกดด้วยนิ้วมือลงบนฝ่ามือของนักเรียน

2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องเครื่องแต่งกายที่ช่วยให้เท้าได้รับความสบายและสวยงามมีอะไรบ้าง และวันนี้เท้าของนักเรียนใส่อะไร

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ ถุงเท้า และ รองเท้า มาสลับให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 2 คน ให้เล่นเกมนาทีทอง โดยช่วยกันนำตัวอักษรพลาสติกจากโต๊ะหน้าห้องเรียนมาเรียงให้ถูกต้อง ตามบัตรคำที่ครูให้ดู กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูต้องเป็นผู้ชนะ

3. ให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่มอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นลงในสมุด

4. ให้นักเรียนเล่นเกมนาทีทอง โดยทำกิจกรรมข้อ 2 และ ข้อ 3 พร้อมๆ กัน

5. ให้นักเรียนใช้สีเทียนเขียนตามคำบอกของครูลงบนกระดาษเปล่าด้วยตัวอักษรขนาดใหญ่ ตรวจดูความถูกต้องจากบัตรคำของครู

6. ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำที่อยู่บนกระดาษเปล่า พร้อมกับออกเสียงคำนั้นไปด้วย

7. ให้นักเรียนทุกคน ออกมาเขียนบนกระดานดำแข่งกันจากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

8. ให้นักเรียนนำคำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า มาเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

มี.....	ถอด.....
ใส่.....	ขาย.....
ซื้อ.....	ซัก.....

9. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า คนละ 1 ประโยค ครูเขียนประโยคนั้น ๆ บนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกันทุกคน

10. ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า แล้วเขียนลงในสมุดคนละ 1 ประโยค เช่น

ถุงเท้า.....พี่	มี	ถุงเท้า
ถุงเท้า.....น้อง	ถอด	ถุงเท้า
รองเท้า..... ..แม่	ใส่	รองเท้า
รองเท้า.....พ่อ	ขาย	รองเท้า

11. ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนเขียนชื่อ - นามสกุล และอ่านคำสั่งให้เข้าใจพร้อม ๆ กัน

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า ลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า ได้ถูกต้อง อย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง

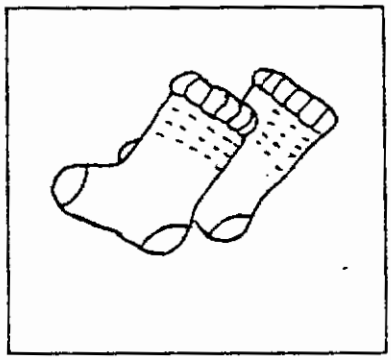
2. นำคำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า มาเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง

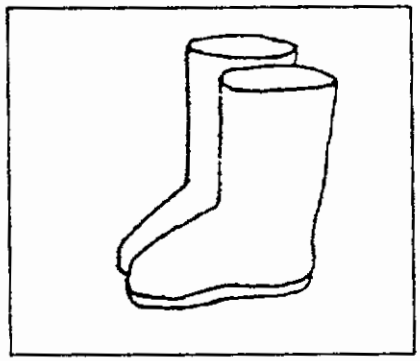
3. นำคำว่า ถุงเท้า และ รองเท้า มาเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

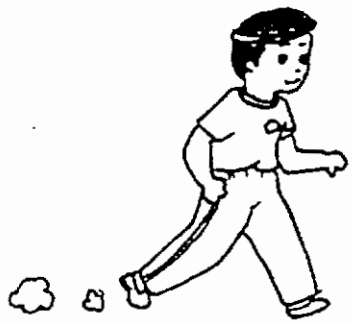
ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้รูปภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ



สัปดาห์ที่ 1
หน่วยที่ 1 เรื่องเครื่องแต่งกาย
แผนการสอนที่ 4
เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

โบเป็นเครื่องแต่งกายที่ผู้หญิงใช้ เช่นใช้ผูกผม ใช้ประดับเสื้อผ้า

เข็มขัด เป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้ได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง ใช้คาดที่หัวกางเกงหรือกระโปรง

เนื้อหา โบ และ เข็มขัด

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่าโบและเข็มขัดได้ถูกต้อง
2. นำคำว่าโบและเข็มขัดไปเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่าโบและเข็มขัดไปเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมจับคู่
2. โบ และเข็มขัดของจริง
3. บัตรภาพประกอบคำว่าโบและเข็มขัด อย่างละ 3 บัตร
4. บัตรคำ โบและเข็มขัด อย่างละ 3 บัตร
5. สีเทียน
6. ตัวอักษรพลาสติก
7. กระดาษเปล่า
8. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

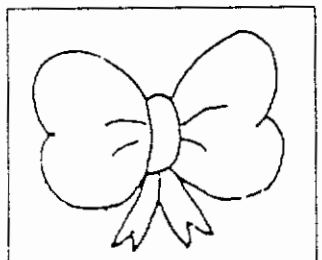
ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ถุงเท้า และรองเท้า
2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องเครื่องแต่งกายที่คนเราใช้คาดที่หัวกางเกงและกระโปรง และเครื่องแต่งกายที่ผู้หญิงส่วนมากใช้ผูกผม มีอะไรบ้าง นักเรียนตอบแล้วครูเขียนคำตอบนั้นบนกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

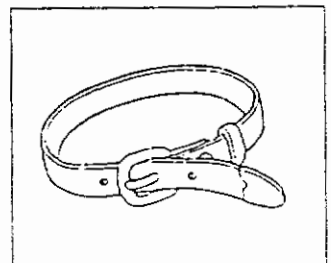
ขั้นสอน

1. ครูนำ โบ และ เข็มขัด ที่เป็นของจริงมาให้นักเรียนดู แล้วถามว่าเราใช้โบและเข็มขัดทำประโยชน์อะไรได้บ้าง ใครเป็นคนใช้ ผู้หญิงหรือผู้ชาย

2. ครูนำบัตรภาพประกอบคำมาติดไว้บนกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน แล้วให้นักเรียนแข่งกันหาบัตรคำที่เขียนเหมือน กับคำบนกระดานดำไปติดคู่ กัน โดยทำทีละ 3 คน



โบ



เข็มขัด

โบ

เข็มขัด

3. ให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่เหมือนในข้อ 2 แล้วแข่งกันเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ตรงกับคำที่ตัวเองจับคู่ได้ โดยทำทีละ 3 คน ใครเสร็จก่อนและทำได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้ลากไปตามตัวอักษรพลาสติก เสร็จแล้วให้พูดพร้อม ๆ กันว่าเป็นคำอะไร

5. ให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ แล้วใช้สีเทียนเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟังว่าตัวเองเขียนคำว่าอะไร

6. ให้นักเรียนทุกคนออกมาเขียนบนกระดานดำจากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

7. ให้นักเรียนนำคำว่า โบ และ เข็มขัด มาเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้เสร็จแล้วอ่านคำนั้นให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

ซื้อ.....

มี.....

คาด.....

ถือ.....

8. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า โบ และเข็มขัด คนละ 1 ประโยค แล้วครูนำประโยคที่นักเรียนแต่ง ไปเขียนบนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

9. ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำว่า โบ และเข็มขัด ลงในสมุดคนละ 1 ประโยค เช่น

โบ.....น้อง ผูก โบ

โบ.....ฉัน ถือ โบ

เข็มขัด.....ป้า ซื้อ เข็มขัด

เข็มขัด..... ...พ่อ ถาด เข็มขัด

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า โบ และเข็มขัด ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้มการประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่าโบ และเข็มขัด ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

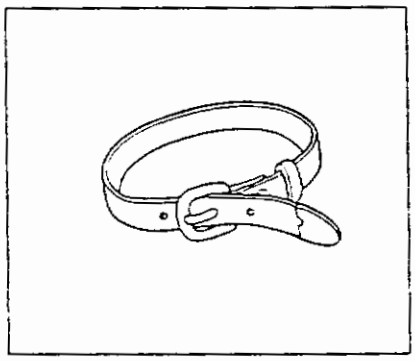
2. นำคำว่าโบ และเข็มขัด มาเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5ครั้ง

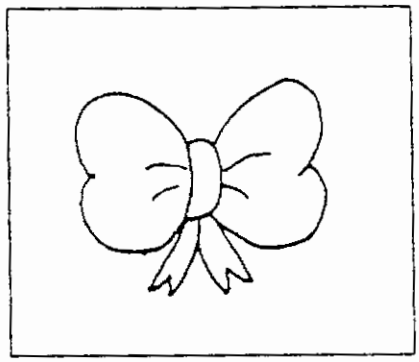
3. นำคำว่า โบ และเข็มขัด มาเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





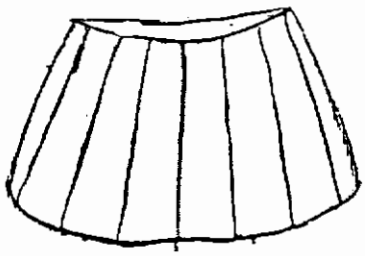
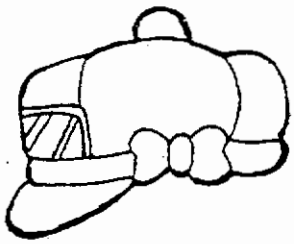
คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ

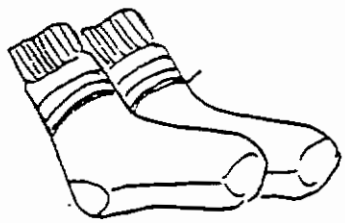
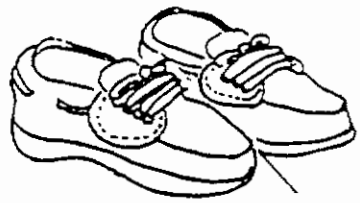
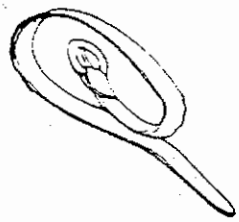
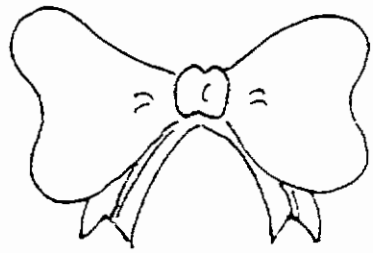
แบบทดสอบ

หน่วยที่ 1 เรื่องเครื่องแต่งกาย

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

1.	2.
_____ _____	_____ _____
3. 	4. 
_____ _____	_____ _____

5. 	6. 
_____ _____	_____ _____
7. 	8 
_____ _____	_____ _____

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 1 เรื่องเครื่องแต่งกาย

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 2

หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน

แผนการสอนที่ 5

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ดินสอ เป็นอุปกรณ์ที่ใช้เขียนหนังสือ มีลักษณะเป็นแท่ง มีไส้สีดำ

ยางลบ เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ลบคำผิด มีลักษณะเป็นก้อน มีหลายสี

เนื้อหา

ดินสอ และ ยางลบ

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ดินสอ และ ยางลบ ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ดินสอ และยางลบ ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ดินสอ และยางลบ ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมดูดี ๆ
2. ดินสอ และ ยางลบ ของจริง
3. บัตรคำว่า ดินสอ และ ยางลบ อย่างละ 3 บัตร
4. กระดาษเปล่า
5. ตัวอักษรพลาสติก
6. สีเทียน
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวน คำว่า โบ และ เข็มขัด

2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องสิ่งที่ใช้ในการเขียนหนังสือ และสิ่งที่นักเรียนใช้ลบคำที่เขียนผิดว่ามีอะไรบ้าง นักเรียนตอบแล้วครูเขียนคำตอบนั้นบนกระดานคำให้นักเรียนอ่านพร้อมกันทุกคน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ ดินสอ และยางลบ มาให้นักเรียนอ่านทีละคำพร้อม ๆ กัน

2. ให้นักเรียนเล่นเกมดูดี ๆ โดยครูชูบัตรคำให้นักเรียนดูอย่างรวดเร็ว แล้วให้นักเรียนวิ่งไปเขียนคำนั้นบนกระดานคำทีละ 3 คน ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

3. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้แข่งกันเล่นเกมดูดี ๆ โดยช่วยกันเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ถูกต้องตามคำที่ครูให้ดู แล้วส่งตัวแทนออกมาเขียนคำนั้นบนกระดาษเปล่าด้วยสีเทียน ครูเดินตรวจดูความถูกต้อง กลุ่มใดผิดครูให้ดูบัตรคำและแก้ไขให้ถูกต้อง

4. ให้นักเรียนทุกคนอ่านคำที่เขียนถูกต้องแล้ว พร้อมกับใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำนั้น

5. ให้นักเรียนนำคำว่า ดินสอ และ ยางลบ มาเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ซื้อ.....

เหลา.....

มี.....

กล่อง.....

6. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ดินสอ และ ยางลบ คนละ 1 ประโยค ครูเขียนประโยคที่นักเรียนแต่งบนกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

7. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า ดินสอ และยางลบ คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

ดินสอ.....แม่ ขาย ดินสอ

ดินสอ.....ครู แจก ดินสอ

ยางลบ.....น้อง ซื้อ ยางลบ

ยางลบ.....พี่ ถือ ยางลบ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ดินสอ และยางลบ ลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ดินสอ และ ยางลบ ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

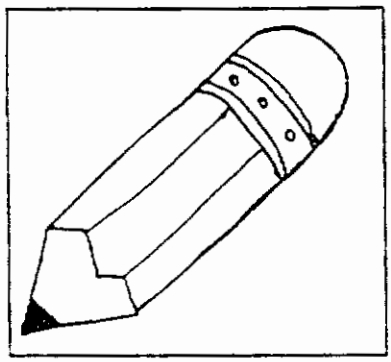
2. นำคำว่าดินสอ และ ยางลบ มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

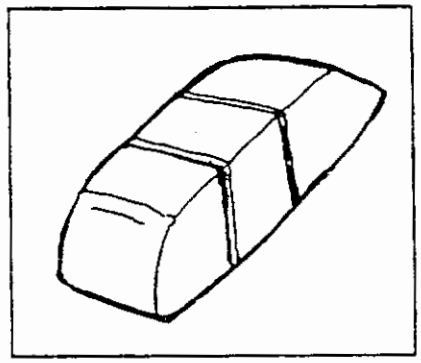
3. นำคำว่า ดินสอ และ ยางลบ มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย คำ ละ 4 ใน 5 ครั้ง

แบบฝึกหัด

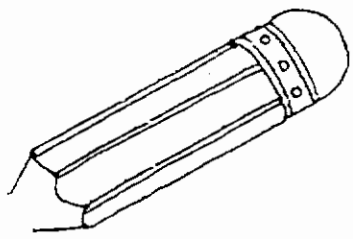
ชื่อ.....นามสกุล.....

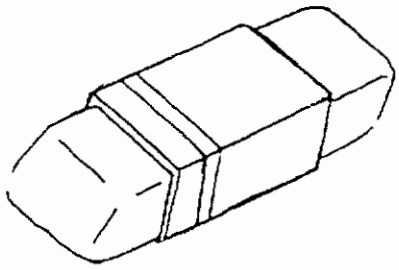
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้รูปภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 2

หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน

แผนการสอนที่ 6

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

สมุดมีลักษณะเป็นเล่ม มีเส้นบรรทัดอยู่ข้างใน เอาไว้สำหรับเขียนตัวหนังสือหรือตัวเลข

หนังสือ มีลักษณะเป็นเล่ม มีตัวหนังสือเขียนบรรยายไว้ข้างใน มีไว้สำหรับอ่านเนื้อหา

สมุด และ หนังสือ

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า สมุด และ หนังสือได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า สมุด และ หนังสือ ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่าสมุด และ หนังสือ ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมโยงภาพกับคำ
2. สมุดและหนังสือที่เป็นของจริง
3. บัตรคำว่า สมุด และ หนังสือ อย่างละ 3 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดาษเปล่า
6. สีเทียน
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ดินสอ และ ยางลบ
2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่อง สิ่งที่เราใช้ในการเขียนและการอ่านว่ามีอะไรบ้าง และวันนี้นักเรียนอ่านอะไร และเขียนหนังสือลงที่ใด นักเรียนตอบแล้วครูเขียนคำตอบนั้นบนกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำที่เขียนคำว่า สมุด และ หนังสือ อย่างละ 3 บัตร มาสลับให้นักเรียนอ่าน โดยเริ่มจากช้าและเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อย ๆ

2. ให้นักเรียนเล่นเกมโยงภาพกับคำ โดยให้นักเรียนชูสมุดหรือหนังสือ ให้ตรงกับบัตรคำที่ครูให้ดู

3. ให้นักเรียนสะกดตามบัตรคำที่ครูให้ดู แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้เหมือนกับบัตรคำนั้น

4. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงถูกต้อง แล้วสะกดด้วยนิ้วมือลงบนโต๊ะของนักเรียน

5. ให้นักเรียนเล่นเกมภาพกับคำ แล้วใช้สีเทียนเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า เสร็จให้อ่านพร้อมกับใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำที่อยู่บนกระดาษเปล่า

6. ให้นักเรียนทุกคนออกมาเขียนบนกระดานดำแข่งกันจากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

7. ให้นักเรียนนำคำว่า สมุด และ หนังสือ มาเขียนลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ห้อง.....

อ่าน.....

ส่ง.....

ขาย.....

8. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า สมุด และ หนังสือ คนละ 1 ประโยค แล้วครูเขียนประโยคที่นักเรียนแต่งบนกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

9. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า สมุด และ หนังสือ ลงในสมุด คนละ 1 ประโยค เช่น

สมุด.....น้อง ถือ สมุด

สมุด.....พี่ ไป ห้องสมุด

หนังสือ.....ป้า ขาย หนังสือ

หนังสือ.....แม่ อ่าน หนังสือ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า สมุด และ หนังสือ ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกให้เพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า สมุด และ หนังสือ ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

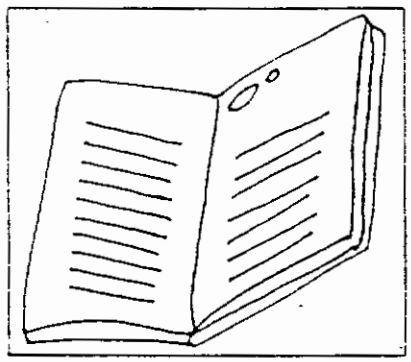
2. นำคำว่าสมุด และ หนังสือ มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

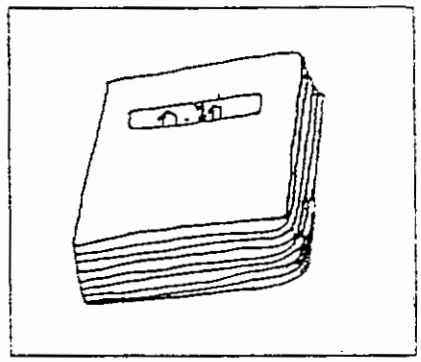
3. นำคำว่า สมุด และหนังสือ มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

แบบฝึกหัด

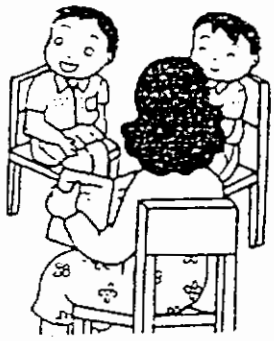
ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ



สัปดาห์ที่ 2

หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน

แผนการสอนที่ 7

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

กระเป๋า ใช้สำหรับใส่สมุด หนังสือ และดินสอ ฯลฯ มาโรงเรียน

ปิ่นโต ใช้สำหรับใส่อาหารมาโรงเรียน

เนื้อหา

กระเป๋า และ ปิ่นโต

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ประเป๋า และปิ่นโต ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่ากระเป๋า และปิ่นโต ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า กระเป๋า และ ปิ่นโต ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมคู่เหมือน
2. บัตรคำ กระเป๋า และปิ่นโต อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรคำกระเป๋า และปิ่นโต เขียนด้วยเส้นปะ อย่างละ 3 บัตร
4. กระดาษเปล่า
5. ตัวอักษรพลาสติก
6. สีเทียน
7. นกหวีด
8. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า สมุด และ หนังสือ
2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่อง สิ่งของที่เราใช้ใส่ สมุด และ หนังสือ มาโรงเรียน และสิ่งของที่เราใช้ใส่อาหารมาโรงเรียนว่ามีอะไรบ้าง นักเรียนตอบแล้วครูเขียนคำตอบนั้นบนกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำที่เขียนว่า กระเป๋า และปิ่นโต ติดไว้บนกระดานดำแล้วให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

2. ให้นักเรียนเล่นเกมคู่เหมือน โดยนำบัตรคำที่เขียนด้วยเส้นประ ไปติดคู่กับบัตรคำที่ติดอยู่บนกระดานดำ

3. ให้นักเรียนเขียนตามรอยเส้นประในบัตรคำ แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้เหมือนกับบัตรคำนั้น เสร็จแล้วให้พูดพร้อม ๆ กันว่าเป็นคำอะไร

4. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้เล่นเกมคู่เหมือน โดยส่งตัวแทนที่เขียนด้วยเส้นประ ให้เหมือนกับบัตรคำที่ครูชูขึ้น แล้วใช้สีเทียนเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจก ตรวจดูความถูกต้องจากบัตรคำของครู

5. ให้นักเรียนอ่านคำที่เขียนถูกต้องแล้วพร้อมกับสะกดด้วยนิ้วมือลงบนโต๊ะของนักเรียน

6. ให้นักเรียนทุกคนออกมาเขียนบนกระดานดำแข่งกัน จากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

7. ให้นักเรียนเขียนคำว่า กระเป๋า และ ปิ่นโต มาเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

มี.....

ขาย.....

ล้าง.....

ถือ.....

8. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า กระเป๋า และปิ่นโต คนละ 1 ประโยค แล้วครูเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

9. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า กระเป๋า และปิ่นโต ลงในสมุดคนละ 1 ประโยค เช่น

กระเป๋า.....เด็ก ถือ กระเป๋า

กระเป๋า.....กระเป๋า ของ แม่

ปิ่นโต.....พี่ ล้าง ปิ่นโต

ปิ่นโต.....ป้า ขาย ปิ่นโต

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น
2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า กระเป๋า และ ปิ่นโต ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

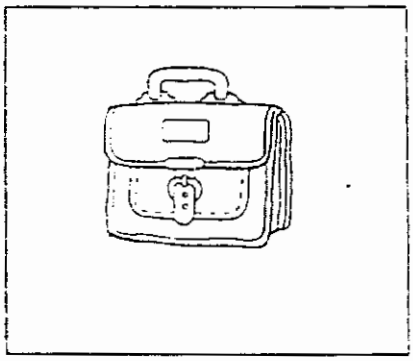
การประเมินผล นักเรียนสามารถ

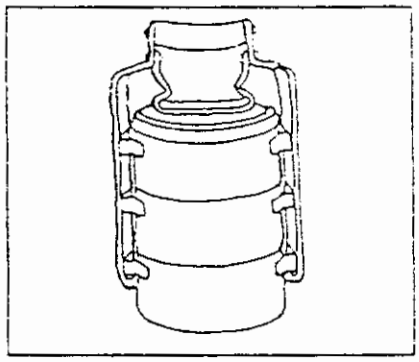
1. เขียนคำว่า กระเป๋า และ ปิ่นโต ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่า กระเป๋า และปิ่นโต มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
3. นำคำว่า กระเป๋า และ ปิ่นโต มาเขียนประโยคได้ถูกต้อง อย่างน้อย 2 ใน 3 ประโยค

แบบฝึกหัด

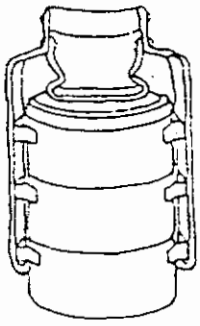
ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ



สัปดาห์ที่ 2

หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน

แผนการสอนที่ 8

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ไม้บรรทัด มีไว้สำหรับขีดเส้นตรง เวลาเขียนหนังสือ หรือวาดรูป

กระติกน้ำ มีไว้สำหรับใส่น้ำดื่มมาโรงเรียน

เนื้อหา

ไม้บรรทัด และ กระติกน้ำ

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ไม้บรรทัด และ กระติกน้ำได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ไม้บรรทัด และ กระติกน้ำ ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ไม้บรรทัด และ กระติกน้ำ ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมสลับอักษรซ่อนกล
2. บัตรคำไม้บรรทัด และกระติกน้ำ อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรคำ ไม้บรรทัด และ กระติกน้ำที่เขียนอักษรสลับที่กัน อย่างละ 3 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดาษเปล่า
6. สีเทียน
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า กระเป๋า และ ปิ่นโต
2. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องเครื่องใช้สำหรับขีดเส้นตรง และสิ่งที่เราใส่น้ำดื่มมาโรงเรียนมีอะไรบ้าง นักเรียนตอบแล้วครูเขียนคำตอบนั้นบนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ ไม้บรรทัด และกระติกน้ำมาสลับให้นักเรียนอ่าน โดยเริ่มจากช้า และเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อย ๆ

2. ครูนำบัตรคำ ไม้บรรทัด และกระติกน้ำ ที่เขียนตัวอักษรสลับที่กัน มาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนบอกคำที่เขียนถูกต้องว่า คือ อย่างไร เช่น

บรรทัดไม้.....ไม้บรรทัด

ติก น้ำ กระ.....กระติกน้ำ

3. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้เล่นเกมสลับอักษรซ่อนกล โดยแข่งกันเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ถูกต้อง จากบัตรคำที่ครูชูให้ดู (บัตรคำชุดที่เขียนตัวอักษรสลับที่กัน)

4. ให้นักเรียนสะกดคำที่เรียงถูกต้องจากเกมสลับอักษรซ่อนกล แล้วใช้นิ้วสะกดคำนั้นลงบนโต๊ะของนักเรียน เสร็จแล้วให้พูดพร้อม ๆ กันว่าเป็นคำอะไร

5. ให้นักเรียนเล่นเกมสลับอักษรซ่อนกล โดยแข่งกันเขียนคำนั้นด้วยสีเทียน กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

6. ให้นักเรียนนำคำว่า ไม้บรรทัด และกระติกน้ำ มาเขียนเติมลงข้างหน้าคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

.....ชา

.....ร้อน

.....หัก

.....หาย

7. ให้นักเรียน แต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ไม้บรรทัด และกระติกน้ำ คนละ 1 ประโยค แล้วครูนำประโยคที่นักเรียนแต่งไปเขียนบนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

8. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า ไม้บรรทัด และกระติกน้ำ คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่าไม้บรรทัด และ กระติกน้ำ ลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ไม้บรรทัด และกระติกน้ำได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

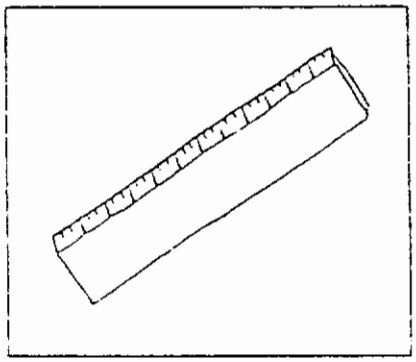
2. นำคำว่า ไม้บรรทัดและกระติกน้ำ มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

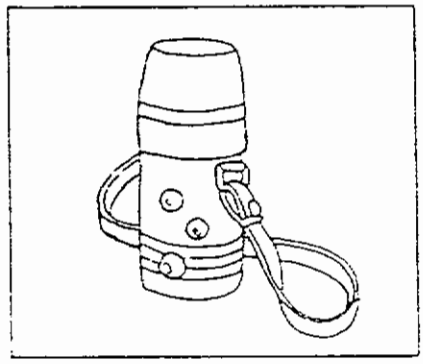
3. นำคำว่าไม้บรรทัด และ กระติกน้ำ มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

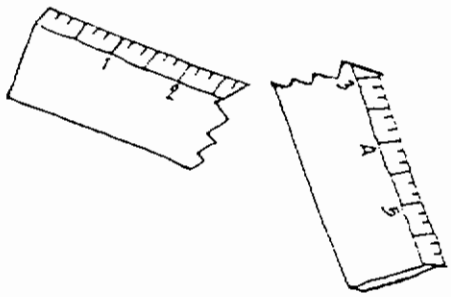
ชื่อ.....นามสกุล.....

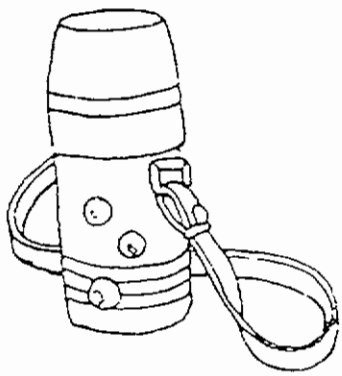
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ



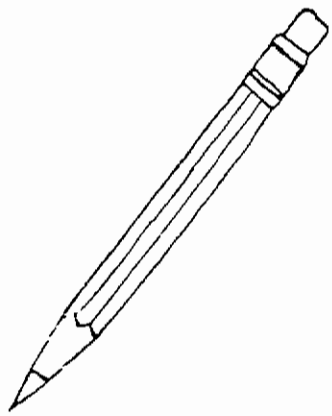
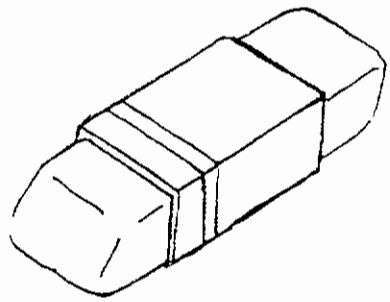
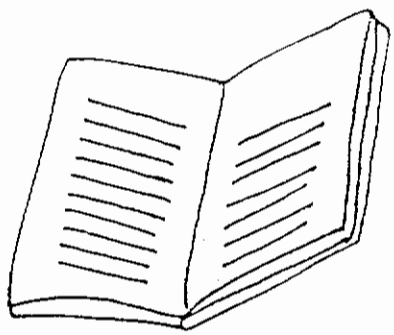
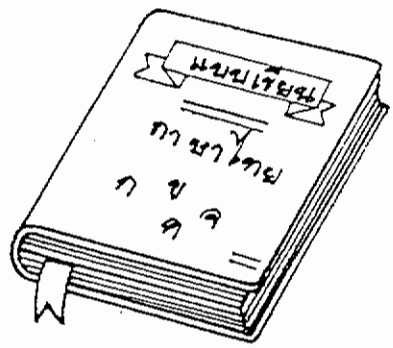


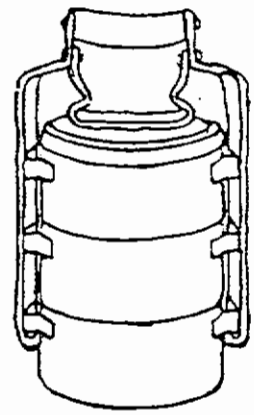
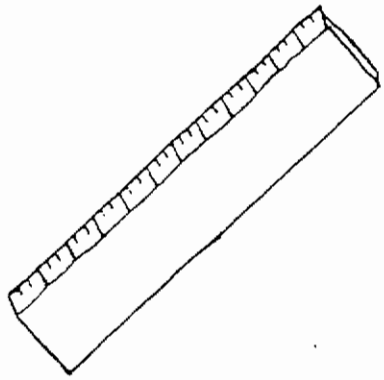
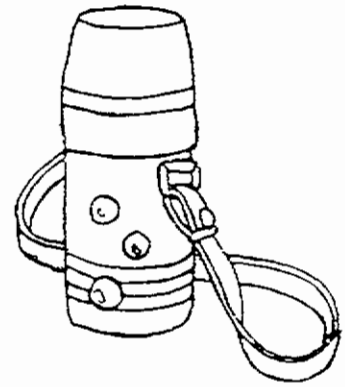
แบบทดสอบ

หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

1. 	2. 
_____ _____	_____ _____
3. 	4. 
_____ _____	_____ _____

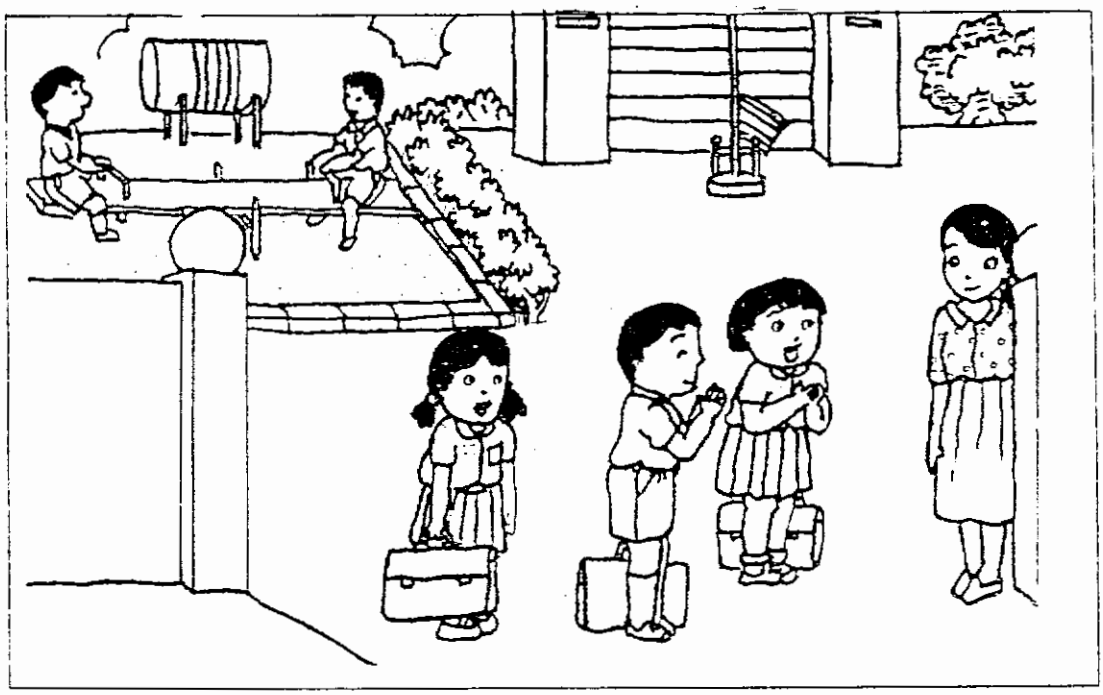
5.	6. 
_____ _____	_____ _____
7. 	8 
_____ _____	_____ _____

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 2 เรื่องเครื่องใช้ไปโรงเรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนประโยคบรรยายภาพ



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 3

หน่วยที่ 3 เรื่องผลไม้

แผนการสอนที่ 9

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

กล้วย มีลักษณะเป็นหวี มีสีเขียวและสีเหลือง รสหวาน

แตงโม มีลักษณะเป็นผลกลม หรือรี มีเปลือกสีเขียว เนื้อข้างในสีแดง มีเมล็ดสีดำ

เนื้อหา

กล้วย และแตงโม

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า กล้วย และแตงโม ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่ากล้วย และแตงโม ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่ากล้วย และแตงโม ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมภาพกับคำ
2. บัตรคำกล้วยและแตงโม อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรภาพกล้วยและแตงโม อย่างละ 3 บัตร
4. เพลงแตงโม
5. ตัวอักษรพลาสติก
6. กระดาษเปล่า
7. สีเมจิก
8. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ไม้บรรทัด และกระติกน้ำ
2. นักเรียนและครูร่วมกันร้องเพลง แตงโม พร้อมกับทำท่าทางประกอบ

เพลงแตงโม

แตงโมผลใหญ่ ๆ เกิดขึ้นได้จากเม็ดแตงเล็ก ๆ

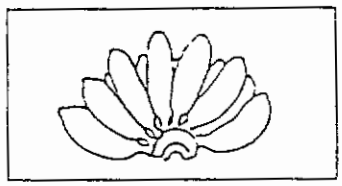
จำไว้นะพวกเด็ก ๆ เม็ดแตงเล็ก ๆ กลายเป็นแตงผลใหญ่

3. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเพลงแตงโม และถามนักเรียนว่าใครรู้จักผลไม้ที่ลิงชอบกินว่าคือ ผลไม้อะไร นักเรียนตอบแล้วครูเขียนคำตอบนั้นบนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

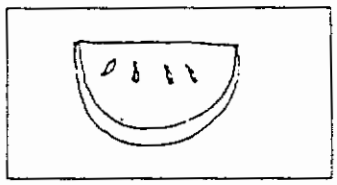
ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ กล้วยและแตงโมชูให้นักเรียนอ่านทีละ 1 บัตร แล้วติดคู่กับบัตรภาพให้นักเรียนอ่านอีกครั้ง

2. ให้นักเรียนเล่นเกมภาพกับคำ โดยครูแจกบัตรภาพและบัตรคำ ให้นักเรียนคนละ 1 อย่าง เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้นักเรียนวิ่งหาคู่ให้ถูกต้อง เช่น ภาพกล้วยคู่กับคำว่า กล้วย



กล้วย



แตงโม

3. ให้นักเรียนที่จับคู่ได้ถูกต้อง แล้วอ่านคำที่ตัวเองได้ แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้เหมือนกับบัตรคำที่ตัวเองได้ พร้อมกับอ่านออกเสียงคำนั้นอีกครั้ง

4. ให้นักเรียนใช้สีเทียนเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกมภาพกับคำลงบนกระดาษเปล่า แล้วใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำที่อยู่บนกระดาษ พร้อมกับออกเสียงคำนั้นไปด้วย

5. ให้นักเรียนทุกคนออกมาเขียนบนกระดานคำแข่งกัน จากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้คูบนกระดานคำ

6. ให้นักเรียนนำคำว่า กล้วย และ แตงโม ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ปลูก.....

กิน.....

ขาย.....

ผ่า.....

7. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า กล้วย และแตงโม คนละ 1 ประโยค แล้วนำประโยคที่ตัวเองแต่งไปเขียนบนกระดานดำให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

8. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า กล้วย และแตงโม คนละ 2 ประโยคลงในสมุด เช่น

กล้วย.....ลิง กิน กล้วย

กล้วย.....ป้า ทอด กล้วยแขก

แตงโม.....ลุง ชาย แตงโม

แตงโม.....น้า ปลูก แตงโม

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า กล้วย และ แตงโม ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่ากล้วย และแตงโมได้ถูกต้อง อย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

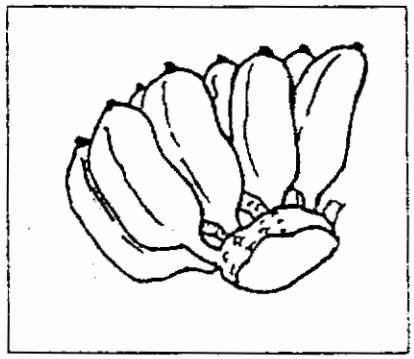
2. นำคำว่า กล้วย และ แตงโม มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง อย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

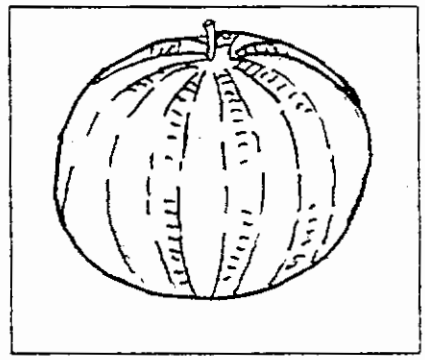
3. นำคำว่า กล้วย และแตงโม มาเขียนประโยคได้ถูกต้องบ อย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

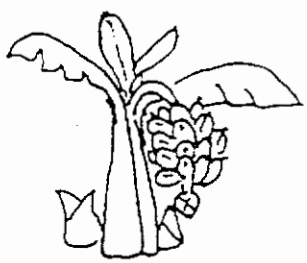
ชื่อ.....นามสกุล.....

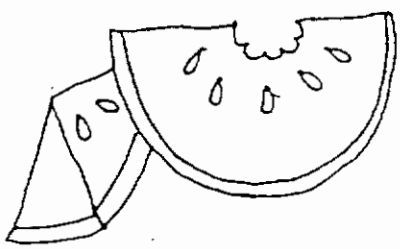
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 3

หน่วยที่ 3 เรื่องผลไม้

แผนการสอนที่ 10

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

องุ่น มีลักษณะเป็นพวง มีสีเขียวและสีม่วง มีรสเปรี้ยวและหวาน

ชมพู่มีลักษณะคล้ายจมูกคน มีสีเขียว สีแดง รสหวาน

เนื้อหา

องุ่น และ ชมพู่

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่าองุ่น และชมพู่ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่าองุ่น และชมพู่ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่าองุ่น และชมพู่ ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมเก็บผลไม้
2. บัตรคำองุ่น และ ชมพู่ อย่างละ 3 บัตร
3. กระดาษกาว
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดาษเปล่า
6. สีเมจิก
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า กล้วย และแตงโม
2. ครูทบทวนกับนักเรียนเรื่องผลไม้ที่เป็นลูกเล็ก ๆ มีสีเขียวเป็นพวง และเป็นผลไม้ที่คล้ายกับจมูกคน มีสีเขียวและสีแดง ทั้งสองอย่างเป็นลักษณะของผลไม้อะไร นักเรียนตอบครูเขียนคำตอบนั้นบนกระดานคำให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

ขั้นสอน

1. ครูวาดรูปต้นไม้บนกระดานคำ 1 ต้น แล้วนำรูปองุ่นและรูปชมพู่ ไปติดไว้บนกระดาน

2. ให้นักเรียนเล่นเกมเก็บผลไม้ โดยไปเก็บผลไม้ที่มีคำว่า องุ่น หรือชมพู่ เขียนอยู่ด้านหลัง ให้ตรงกับบัตรคำที่ครูชูให้ดู แล้วอ่านให้เพื่อนฟัง

3. ให้นักเรียนสะกดคำที่ได้จากการเล่นเกมเก็บผลไม้ แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ถูกต้อง เสร็จแล้วให้อ่านพร้อมกันว่าเป็นคำอะไร

4. ให้นักเรียนใช้สีเมจิก เขียนคำที่ได้จากการเล่นเกมเก็บผลไม้ ลงบนกระดาษเปล่า แล้วใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำที่อยู่บนกระดาษ พร้อมกับออกเสียงคำนั้นไปด้วย

5. ให้นักเรียนยืนเรียงกันเป็นวงกลม สะกดตามคำที่ครูบอก และใช้มือเขียนบนหลัง เพื่อน เมื่อเขียนเสร็จแล้วให้พูดพร้อม ๆ กันว่าเป็นคำอะไร

6. ให้นักเรียนนำคำว่าองุ่น และชมพู่ ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ล้าง.....

ต้น.....

ปลูก.....

ซื้อ.....

7. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า องุ่น และชมพู่ คนละ 1 ประโยค แล้วออกไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

8. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า องุ่น และชมพู่ คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เช่น

องุ่น.....น้อง กิน องุ่น

องุ่น.....พี่ ล้าง องุ่น

ชมพู่.....พ่อ ปลูก ชมพู่

ชมพู่.....แม่ซื้อ ชมพู่

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า องุ่น และชมพู่ ลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้มการประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า องุ่น และ ชมพู่ ได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

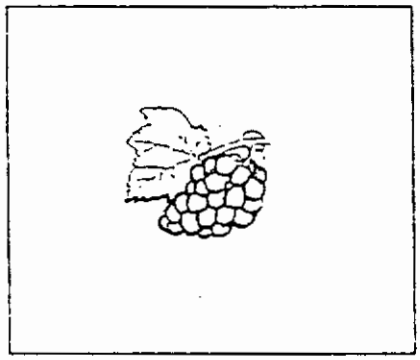
2. นำคำว่า องุ่น และชมพู่ มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

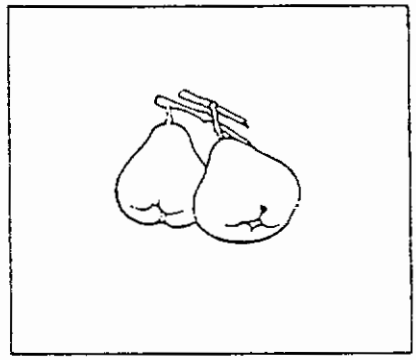
3. นำคำว่า องุ่น และ ชมพู่ มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

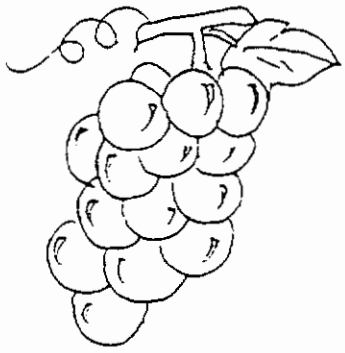
ชื่อ.....นามสกุล.....

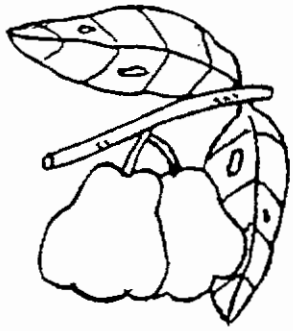
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 3

หน่วยที่ 3 เรื่อง ผลไม้

แผนการสอนที่ 11

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

มังคุด มีลักษณะเป็นผลกลม มีเปลือกหนาสีม่วง เนื้อข้างในเป็นกลีบสีขาว รสหวาน

ทุเรียน มีหนามแหลมที่เปลือก เนื้อข้างในเป็นพูสีเหลือง มีกลิ่นแรง รสหวาน

เนื้อหา

มังคุด และ ทุเรียน

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า มังคุด และ ทุเรียน ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า มังคุด และทุเรียน ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า มังคุด และ ทุเรียน ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมเติมให้เต็ม
2. บัตรคำ มังคุด และ ทุเรียน อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรคำ มังคุด และ ทุเรียน ที่เขียนไม่สมบูรณ์ อย่างละ 3 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดาษกาว
6. บัตรภาพ มังคุด และ ทุเรียน
7. สีเมจิก
8. กระดาษเปล่า
9. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

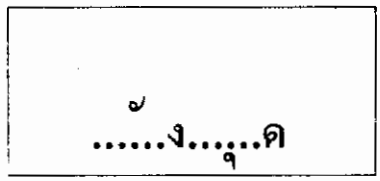
1. ครูทบทวนคำว่า องุ่น และ ชมพู่
2. ครูนำบัตรภาพ มังคุด และ ทุเรียน มาให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับลักษณะของผลไม้ทั้งสองชนิด

ขั้นสอน

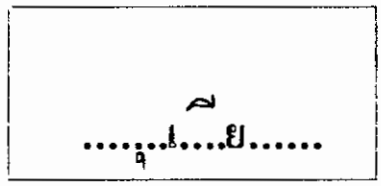
1. ครูนำบัตรคำ มังคุด และ ทุเรียน มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

2. ให้นักเรียนสะกดคำว่า มังคุด และทุเรียน จากบัตรคำที่ครูชูให้ดู พร้อมกับใช้นิ้วเขียนบนโต๊ะของนักเรียน

3. ครูชูบัตรคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ ให้นักเรียนดูทีละแผ่น แล้วให้นักเรียนเลือกตัวอักษรที่ครูกำหนดให้ ไปเติมลงในบัตรคำนั้นให้ได้ความหมาย เช่น



นำตัวอักษร ม , ค เติมในช่องว่างให้ได้ความหมายว่า เป็นผลไม้ชนิดหนึ่ง มีผลกลมเปลือกแข็งสีม่วง เนื้อข้างในเป็นกลีบสีขาว รสหวาน



นำตัวอักษร ท , ร, น เติมในช่องว่างให้ได้ความหมายว่า เป็นผลไม้ที่มีหนามแหลม

4. ให้นักเรียนทำกิจกรรมเหมือนข้อ 3 แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติก ให้ได้คำที่มีความหมายตามบัตรคำที่ครูชูให้ดู ครูตรวจดูความถูกต้องบนโต๊ะของนักเรียน

5. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับใช้สีเมจิกเขียนคำนั้น ลงบนกระดาษเปล่า

6. ให้นักเรียนออกมาเขียนบนกระดานดำแข่งกัน จากบัตรคำที่ครูชูให้ดู (บัตรคำที่เขียนยังไม่สมบูรณ์) ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

7. ให้นักเรียนนำคำว่า มังคุด และทุเรียน ไปเขียนเติมลงข้างหน้าคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

.....เน่า

.....แก่

.....กวน

.....สุก

8. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า มังคุด และทุเรียน คนละ 1 ประโยค แล้วออกไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำ ให้เพื่อนอ่านพร้อมกันทุกคน

9. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า มังคุด และทุเรียน คนละ 2 ประโยค เช่น

มังคุด.....แม่ ซื้อ มังคุด

มังคุด.....ป้า ล้าง มังคุด

ทุเรียน.....พี่ ทำ ทุเรียนกวน

ทุเรียน.....ลุง ปลูก ทุเรียน

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น
2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า มังคุด และทุเรียน ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

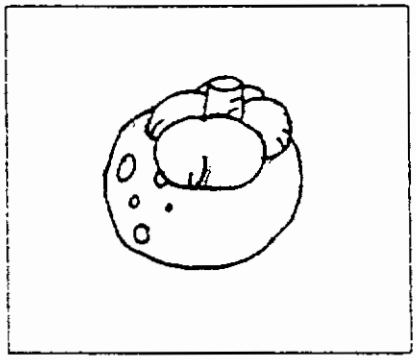
การประเมินผล นักเรียนสามารถ

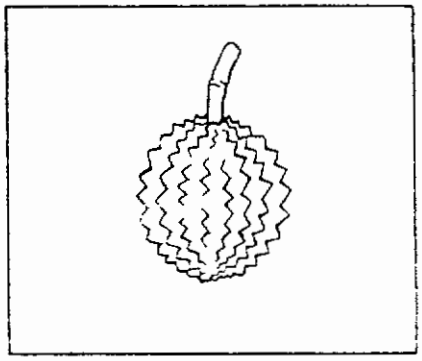
1. เขียนคำว่า มังคุด และทุเรียน ได้ถูกต้อง อย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่า มังคุด และทุเรียน มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
3. นำคำว่า มังคุด และทุเรียน มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

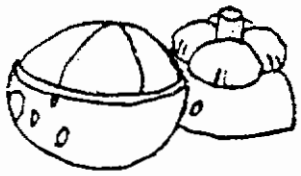
ชื่อ.....นามสกุล.....

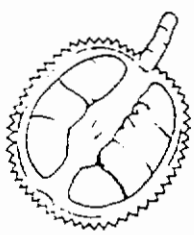
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 3

หน่วยที่ 3 เรื่อง ผลไม้

แผนการสอนที่ 12

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

มะละกอ มีเปลือกสีเขียว มีเนื้อสีขาว มีเมล็ดสีขาว หรือสีดำ นำมากินตอนดิบหรือกินตอนสุกก็ได้

สับปะรด เป็นผลไม้ที่มีตามาก เนื้อข้างในสีเหลืองรสหวาน

เนื้อหา

มะละกอ และ สับปะรด

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า มะละกอ และ สับปะรดได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า มะละกอ และ สับปะรด ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า มะละกอ และสับปะรด ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมกระจกเงา
2. กระจกเงา 4 บาน
3. บัตรคำ มะละกอ และ สับปะรด อย่างละ 3 บัตร
4. บัตรคำ มะละกอ และสับปะรด ที่เขียนกลับข้าง
5. ตัวอักษรพลาสติก
6. กระดาษเปล่า
7. บัตรภาพมะละกอ และสับปะรด
8. สีเมจิก
9. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

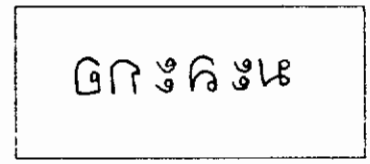
ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า มังคุด และ ทุเรียน
2. ครูนำบัตรภาพ มะละกอ และ สับปะรด มาให้นักเรียนดู และสนทนาเกี่ยวกับภาพ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ มะละกอ และสับปะรด มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และอ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้เล่นเกมกระจกเงา โดยนำบัตรคำที่เขียนกลับข้างไปส่องดูในกระจกเงา แล้วบอกว่าเป็นคำอะไร



3. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรพลาสติกจากคำที่ได้ในกระจกเงา เสร็จแล้วให้อ่านออกเสียงคำนั้นไปด้วย

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งกันเขียนคำจากเกมกระจกเงา โดยใช้ปากกาเมจิกเขียนลงบนกระดาษเปล่า ตรวจดูความถูกต้องจากบัตรคำของครู

5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกมกระจกเงา แล้วส่งตัวแทนมาเขียนคำนั้น บนกระดานดำ

6. ให้นักเรียนนำคำว่า มะละกอและสับปะรด ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ใบ.....

ตา.....

ต้น.....

ไร่.....

7. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า มะละกอ และสับปะรด คนละ 1 ประโยค แล้วนำประโยคที่ตัวเองแต่ง ไปเขียนบนกระดานดำให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

8. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า มะละกอ และ สับปะรด คนละ 2 ประโยค ลงในสมุด เช่น

มะละกอ.....แม่	ขาย	มะละกอ
มะละกอ.....เขา	ปลูก	มะละกอ
สับปะรด.....พี่	ซื้อ	สับปะรด
สับปะรด.....น้า	กิน	สับปะรด

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า มะละกอ และ สับปะรด ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า มะละกอ และ สับปะรด ให้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

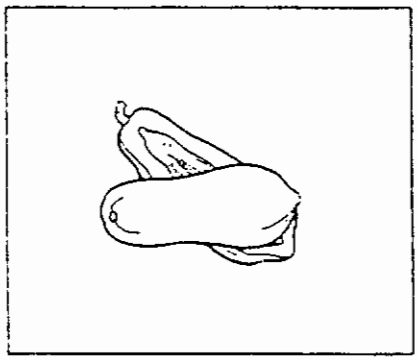
2. นำคำว่า มะละกอ และ สับปะรด มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

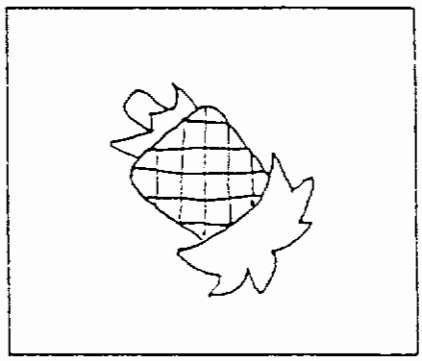
3. นำคำว่า มะละกอ และ สับปะรด มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

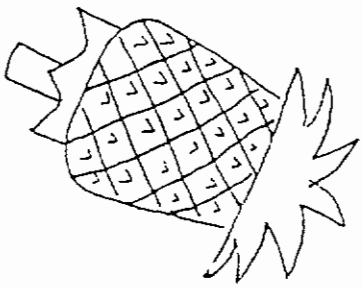
ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ

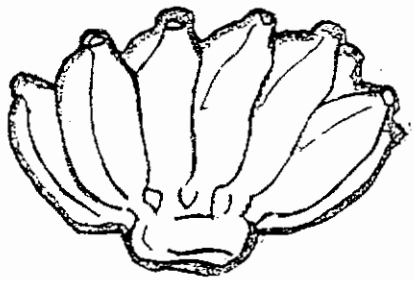
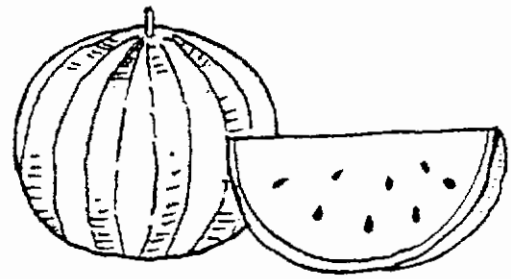
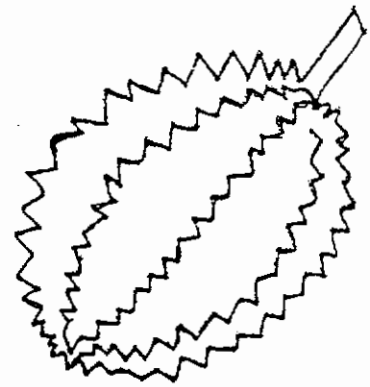


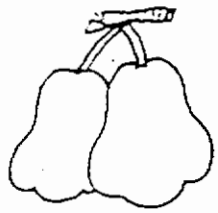
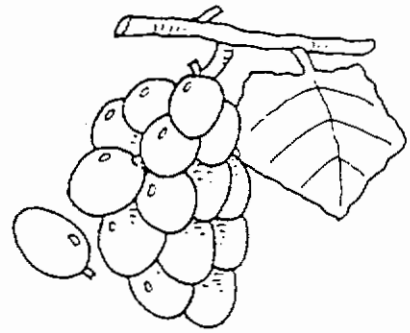
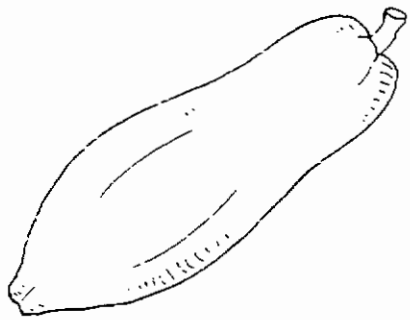
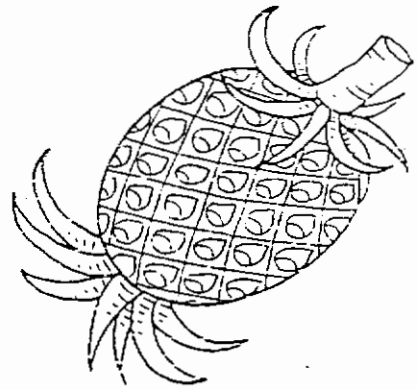
แบบทดสอบ

หน่วยที่ 3 เรื่องผลไม้

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

1. 	2. 
_____ _____	_____ _____
3.	4. 
_____ _____	_____ _____

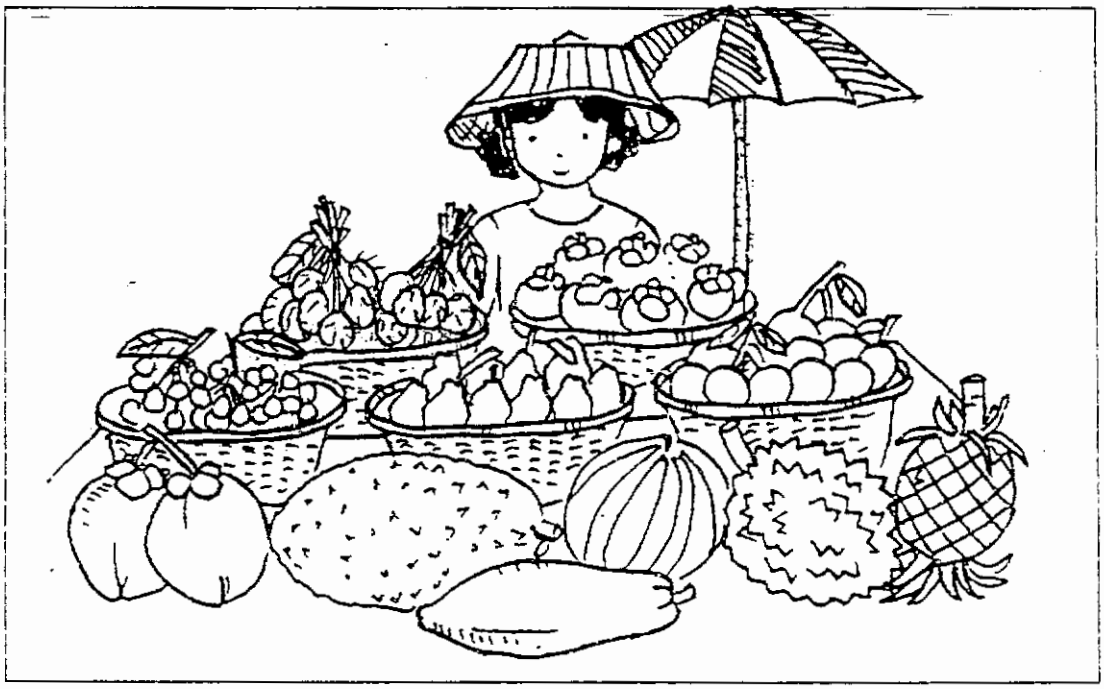
5. 	6. 
_____ _____	_____ _____
7. 	8. 
_____ _____	_____ _____

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 3 เรื่องผลไม้

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนประโยคบรรยายภาพ



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 4

หน่วยที่ 4 เรื่อง ผัก

แผนการสอนที่ 13

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ฟักทอง มีผลเป็นทรงกลม ผิวขรุขระ มีเปลือกสีเขียว หรือสีเหลือง มีเนื้อข้างในสีเหลือง นำมาประกอบอาหารทั้งคาวและหวานได้

ผักกาด มีลักษณะเป็นกอ มีใบสีเขียว หรือ เหลืองขอบหยัก นำมากินสดหรือทำให้สุกก่อนก็ได้

เนื้อหา

ฟักทอง และ ผักกาด

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่าฟักทอง และ ผักกาด ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ฟักทอง และ ผักกาด ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ฟักทอง และ ผักกาด ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมจ่ายตลาด
2. บัตรภาพ ฟักทอง และ ผักกาด อย่างละ 1 บัตร
3. บัตรคำ ฟักทอง และ ผักกาด อย่างละ 3 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดาษเปล่า
6. สีเมจิก
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า มะละกอ และ สับปะรด
2. ครูนำภาพ ฟักทอง และผักกาด มาให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ **ฟักทอง** และผักกาด มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และอ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้เล่นเกมจ่ายตลาด โดยผลัดกันเป็นแม่ค้า และคนซื้อ โดยท่องบทกลอนดังนี้

พร้อมกัน : ตะล็อกต๊อกแต๊ก
แม่ค้า : มาทำไม
คนซื้อ : มาจ่ายตลาด
แม่ค้า : ตลาดอะไร
คนซื้อ : ตลาดผัก
แม่ค้า : ผักอะไร
คนซื้อ : .....(ผักกาด , ฟักทอง , ฯลฯ)

3. ให้นักเรียนสะกดคำจากผักที่ตัวเองซื้อมา แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ถูกต้อง ครูตรวจดูความถูกต้องบนโต๊ะของนักเรียน

4. ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับใช้สีเมจิกเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า

5. ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำที่อยู่บนกระดาษ พร้อมกับออกเสียงคำนั้นไปด้วย

6. ให้นักเรียนทุกคน ออกมาเขียนบนกระดานดำจากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

7. ให้นักเรียนนำคำว่า **ฟักทอง** และ ผักกาด ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ล้าง.....
กิน.....
ปลูก.....
เก็บ.....

8. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า **ฟักทอง** และ ผักกาด แล้วเขียนประโยคนั้นลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

ฟักทอง.....ป้า	ขาย	ฟักทอง
ฟักทอง.....แม่	กิน	ฟักทอง
ผักกาด.....น้า	ล้าง	ผักกาด
ผักกาด.....อา	ปลูก	ผักกาด

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น
2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ฟักทอง และ ผักกาด ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

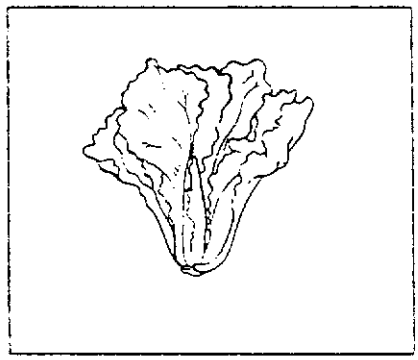
การประเมินผล นักเรียนสามารถ

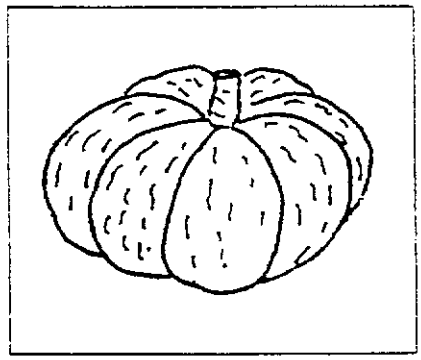
1. เขียนคำว่า ฟักทอง และ ผักกาด ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่า ฟักทอง และ ผักกาด มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
3. นำคำว่า ฟักทอง และ ผักกาด มาเขียนประโยคได้ถูกต้อง อย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

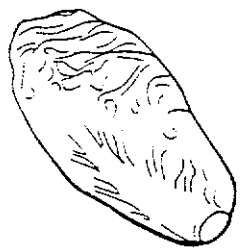
ชื่อ.....นามสกุล.....

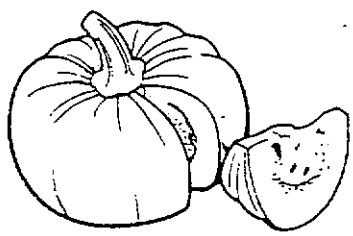
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 4

หน่วยที่ 4 เรื่อง ผักสดสะอาด

แผนการสอนที่ 14

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ผักบุ้ง เป็นผักที่มีลำต้นทอดยาว มีใบสีเขียวยาวรี กินสด หรือทำให้สุกก่อนก็ได้

ตำลึง เป็นผักที่มีลำต้นทอดยาว มีใบสีเขียว ชอบขึ้นตามต้นไม้และรั้วบ้าน

เนื้อหา

ผักบุ้ง และ ตำลึง

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ผักบุ้ง และตำลึง ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมฉันคือใคร
2. ผักบุ้ง และ ตำลึง ของจริง
3. บัตรคำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง อย่างละ 2 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดานเปล่า
6. สีเมจิก
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ฟักทอง และ ผักกาด
2. ครูนำผักบุ้ง และตำลึง ของจริงมาให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับผักบุ้ง และตำลึง

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ ผักบุ้ง และ ฟักทอง มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และ อ่านทีละคน
2. ครูทายปัญหาฉันคือใครให้นักเรียนตอบ แล้วแข่งกันเรียงตัวอักษรพลาสติกบนโต๊ะของนักเรียน ใครทำได้เสร็จก่อนและทำได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ เช่น

กินกับก๋วยเตี๋ยว ใบเขียวยาวรี ลองทายดูซิ ฉันนี้คือใคร.....(ผักบุ้ง)

มีมือมากมาย ไต่ตามรั้วบ้าน สีเขียวเบิกบาน ฉันนี้คือใคร..... (ตำลึง)

3. ครูทายปัญหาฉันคือใครให้เด็กตอบ แล้วแข่งกันเขียนคำตอบลงบนกระดาษเปล่าด้วยสีเมจิก ตรวจดูความถูกต้องจากบัตรคำของครูคนไหนผิดให้แก้ไข

4. ให้นักเรียนอ่านคำที่เขียนถูกต้องแล้ว พร้อมกับใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำนั้น

5. ให้นักเรียนทุกคนออกมาเขียนบนกระดานดำแข่งกัน จากปัญหาฉันคือใครที่ครูถามครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

6. ให้นักเรียนนำคำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ยอด.....

ผัด.....

ปลูก.....

เก็บ.....

7. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง คนละ 1 ประโยค แล้วนำประโยคที่ตัวเองแต่งไปเขียนบนกระดานดำให้เพื่อนอ่าน

8. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง คนละ 2 ประโยคลงในสมุด เช่น

ผักบุ้ง.....พี่ ผัด ผักบุ้ง

ผักบุ้ง.....กระต่าย กิน ผักบุ้ง

ตำลึง.....แม่ เก็บ ตำลึง

ตำลึง.....ป้า ขาย ตำลึง

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ผักบุ้ง และตำลึง ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

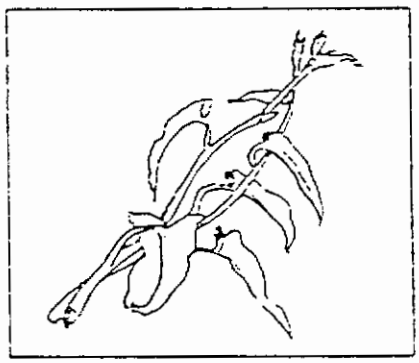
2. นำคำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

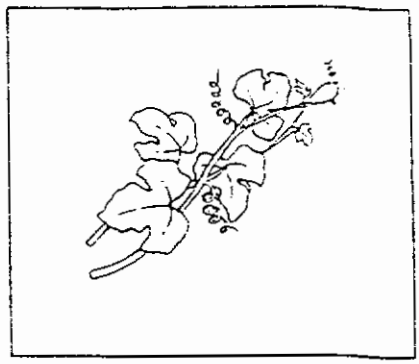
3. นำคำว่า ผักบุ้ง และ ตำลึง มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

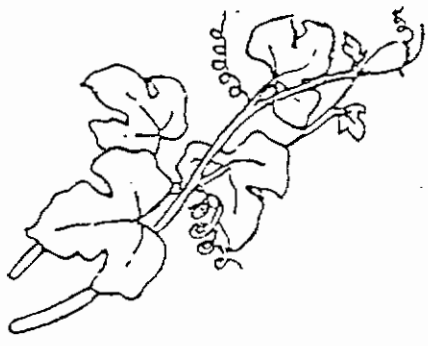
ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ



สัปดาห์ที่ 4

หน่วยที่ 4 เรื่อง ผักสดสะอาด

แผนการสอนที่ 15

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

คะน้า เป็นผักที่มีลำต้นและใบสีเขียว ก่อนกินต้องทำให้สุกเสียก่อน

แตงกวา เป็นผลยาวรี มีเปลือกสีเขียวเหลือง มีเนื้อสีขาว เมล็ดสีขาว กินได้ทุกส่วน

เนื้อหา

คะน้า และ แตงกวา

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า คะน้า และ แตงกวาได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า คะน้า และ แตงกวา ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า คะน้า และ แตงกวา ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมภาพปริศนา
2. บัตรคำ คะน้า และ แตงกวา อย่างละ 1 บัตร
3. กระดาษเปล่า
4. สีเทียน
5. ตัวอักษรพลาสติก
6. ภาพ คะน้า และ แตงกวา
7. บัตรภาพปริศนา คำว่า คะน้า และแตงกวา อย่างละ 3 บัตร
8. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ผักบุ้ง และตำลึง
2. ครูนำภาพ คะน้า และ แตงกวา มาให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ คะน้า และ แตงกวา มาติดไว้บนกระดานคำให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน
2. ครูนำบัตรภาพปริศนามาให้นักเรียนดู แล้วให้บอกว่าภาพที่อยู่ในบัตรนั้น จะแทนด้วยอักษรตัวไหน เช่น

แ ง ก 8 า ..... แตงกวา

ะ น้ า ..... คะน้า

3. ให้นักเรียนเล่นเกมภาพปริศนา โดยแข่งกันหาตัวอักษรมาแทนภาพในบัตรคำที่ครูติดไว้บนกระดานดำ แล้วสะกดคำนั้นให้ถูกต้อง โดยเรียงตัวอักษรพลาสติก แล้วตรวจดูความถูกต้องจากบัตรคำของครู

4. ให้นักเรียนเล่นเกมภาพปริศนา แล้วเขียนคำจากภาพปริศนาลงบนกระดาษเปล่าด้วยสีเทียน ตรวจดูความถูกต้องจากบัตรคำของครู คนไหนผิดให้แก้ไข

5. ให้นักเรียนอ่านคำที่เขียนถูกต้องแล้ว พร้อมกับใช้นิ้วชี้ลากไปตามเส้นของคำนั้น

6. ให้นักเรียนยืนเรียงกันเป็นวงกลม สะกดคำจากภาพปริศนา และใช้มือเขียนบนหลังเพื่อน เมื่อเขียนเสร็จแล้วให้พูดพร้อม ๆ กันว่าเป็นคำอะไร

7. ให้นักเรียนนำคำว่า คะน้า และ แตงกวา ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ผัด.....

หั่น.....

ล้าง.....

ซื้อ.....

8. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า คะน้า และ แตงกวา คนละ 1 ประโยค แล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานคำอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง

9. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า คะน้า และ แตงกวา คนละ 2 ประโยคลงในสมุด เช่น

คะน้า.....ฉัน รดน้ำ คะน้า

คะน้า.....ป้าซื้อ คะน้า

แตงกวา.....น้อง กิน แตงกวา

แตงกวา.....พี่ ล้าง แตงกวา

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า คะน้า และ แตงกวา ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า คะน้า และ แตงกวา ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

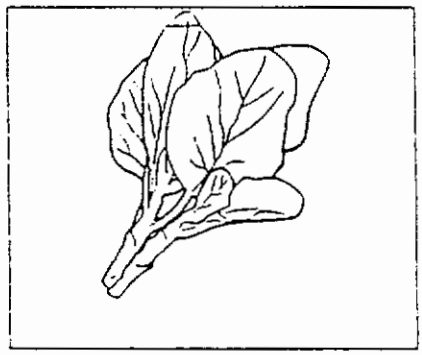
2. นำคำว่า คะน้า และ แตงกวา มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

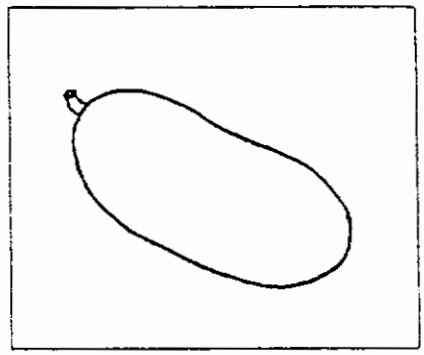
3. นำคำว่า คะน้า และ แตงกวา มาเขียนประโยคได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

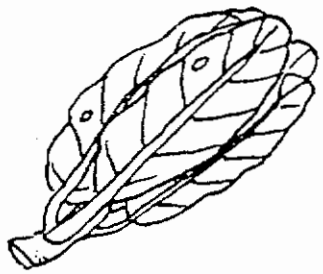
ชื่อ.....นามสกุล.....

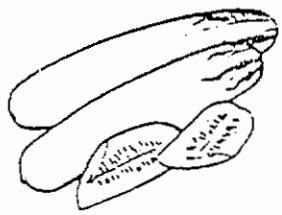
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 4

หน่วยที่ 4 เรื่องผักสดสะอาด

แผนการสอนที่ 16

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

กะหล่ำปลี เป็นผักที่มีลักษณะเป็นทรงกลม มีใบสีเขียวและเหลืองห่อหุ้มเป็นชั้น ๆ กินได้ทุกส่วน

มะเขือเทศ มีลักษณะเป็นผลกลม หรือ รี มีสีเขียว สีเหลือง สีส้ม สีแดง มีเมล็ดเล็กๆ อยู่ข้างใน กินได้ทุกส่วน

เนื้อหา

กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า กะหล่ำปลี และมะเขือเทศ ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ ไปเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ ไปเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมปลูกผัก
2. บัตรคำกะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ อย่างละ 1 บัตร
3. บัตรตัวอักษรคำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ อย่างละ 2 ชุด
4. นกหวีด
5. ตัวอักษรพลาสติก
6. กระดาษเปล่า
7. สีเทียน
8. ภาพกะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ

กิจกรรมการเรียนการสอน

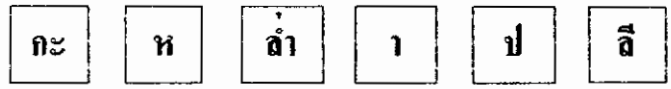
ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ตะน้า และ แตงกวา
2. ครูนำภาพกะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ มาให้นักเรียนดู และสนทนาเกี่ยวกับภาพ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และ อ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้เล่นเกมปลูกผัก โดยส่งตัวแทนของทั้ง สองกลุ่ม วิ่งไปยังกลุ่มตัวอักษรที่วางอยู่หน้าห้อง และวิ่งกลับมาพร้อมตัวอักษร 1 ตัว แล้วนำมาปลูกเรียงลำดับบนกระบะทราย แล้วไปต่อท้ายเพื่อนในกลุ่ม ทำซ้ำเช่นนี้จนหมดตัวอักษรของคำนั้นกลุ่มไหนเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ



3. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับสะกดคำนั้น โดยการเรียงตัวอักษรพลาสติก

4. ให้นักเรียนเล่นเกมปลูกผักตามข้อ 2 อีก แต่คราวนี้ใครหาตัวอะไรได้ ให้ใช้สีเทียนเขียนบนกระดาษเปล่า กลุ่มไหนเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

5. ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มอ่านคำที่เขียนถูกต้องแล้ว พร้อมกับสะกดด้วยนิ้วมือลงบนโต๊ะของนักเรียน

6. ให้นักเรียนทุกคนออกมาเขียนบนกระดานดำ จากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

7. ให้นักเรียนนำคำว่ากะหล่ำปลี และมะเขือเทศ ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้เช่น

ซอส.....

ซื้อ.....

ขาย.....

ต้น.....

8. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ คนละ 1 ประโยค แล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

9. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ คนละ 2 ประโยค ลงในสมุด เช่น

กะหล่ำปลี.....พี่ ขาย กะหล่ำปลี

กะหล่ำปลี.....พ่อ ปลูก กะหล่ำปลี

มะเขือเทศ.....แม่ กิน มะเขือเทศ

มะเขือเทศ.....ป้า ซื้อ มะเขือเทศ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

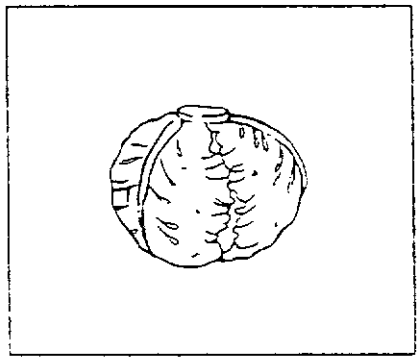
2. นำคำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ มาเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

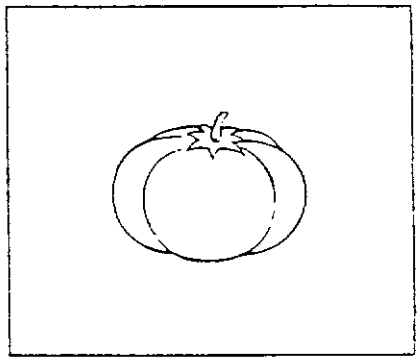
3. นำคำว่า กะหล่ำปลี และมะเขือเทศ มาเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

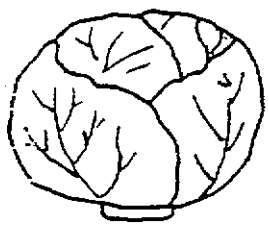
ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ

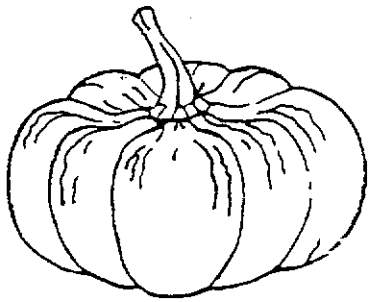
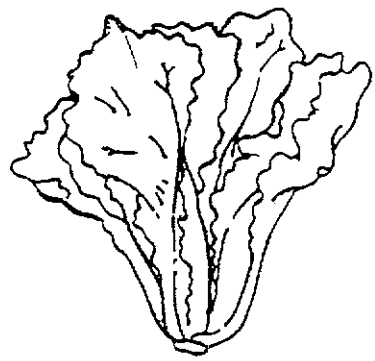
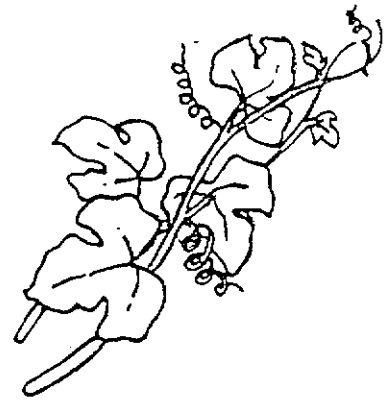


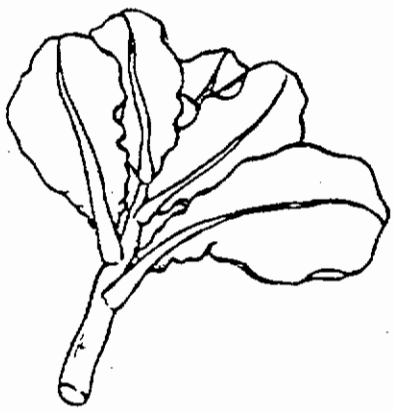
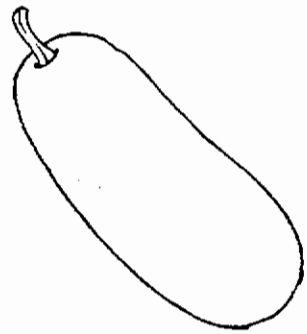
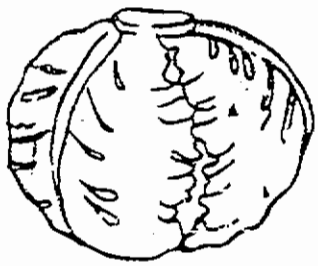
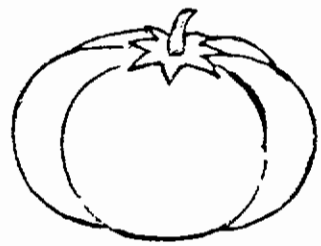
แบบทดสอบ

หน่วยที่ 4 เรื่องผักสดสะอาด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

1. 	2. 
_____ _____	_____ _____
3.	4. 
_____ _____	_____ _____

5. 	6. 
_____ _____	_____ _____
7. 	8. 
_____ _____	_____ _____

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 4 เรื่องผักสดสะอาด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 5

หน่วยที่ 5 เรื่อง สัตว์น่ารัก

แผนการสอนที่ 17

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ปลา เป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำ มีหลายชนิด เช่น ปลาช่อน ปลาดุก ปลาตะเพียน

เต่าเป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ มีกระดองแข็งห่อหุ้มตัว มีสี่ขา

เนื้อหา

ปลา และ เต่า

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ปลา และ เต่า ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ปลา และ เต่า ไปเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ปลา และเต่า ไปเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เพลงปลา
2. เพลงเต่า
3. เกมตกปลาชิงโชค
4. บัตรคำ ปลา และ เต่า อย่างละ 1 บัตร
5. เป็ดตกปลา
6. นกหวีด
7. ตัวอักษรพลาสติก
8. แม่น้ำจำลอง
9. กระดาษเปล่า
10. สีเทียน
11. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า กะหล่ำปลี และ มะเขือเทศ
2. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงและทำท่าประกอบเพลงปลา และ เพลงเต่า ซึ่งมีเนื้อร้องดังนี้

เพลงปลา

ปลาอยู่ในคลอง ฉันมองเห็นปลาว่ายมา

ปลาช่อนและปลาชะโด ตัวไม่โตเทโพเทพา

เพลงเต่า

เต่า เต่าเต่า เต่ามันมีสี่ขา

สี่ตีนเดินมา มันทำหัวผลุบ ๆ โผล่ ๆ

3. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่อง ปลา และ เต่า จากเพลง

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำปลา และ เต่า มาให้นักเรียนอ่านพร้อม ๆ กัน และอ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ให้เล่นเกมตกปลาชิงโชค ซึ่งมีวิธีเล่นดังนี้

2.1 ครูนำบัตรคำรูปปลาที่เขียนคำว่า ปลา เต่า กุ้ง หอย ไว้ข้างในตัวปลามาวางไว้ในแม่น้ำจำลอง

2.2 ให้นักเรียนใช้เบ็ดตกปลาในแม่น้ำจำลอง เมื่อนักเรียนตกได้แล้วให้นักเรียนเปิดตัวปลา ถ้าพบคำว่าปลา และ เต่า ให้เอาตัวอักษรพลาสติกมาเรียงเป็นคำนั้น ๆ แต่ถ้าพบคำว่า กุ้ง หอย ให้นักเรียนตกใหม่

3. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ปลา และ เต่า โดยใช้สีเทียนเขียนบนกระดาษเปล่า เสร็จแล้วให้อ่านออกเสียงคำนั้นไปด้วย

4. ให้นักเรียนนำคำว่า ปลา และ เต่า ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ปล่อย.....

จับ.....

ตก.....

เลี้ยง.....

5. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า ปลา และ เต่า คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วให้นำประโยคนั้นไปเขียนบนกระดานดำ พร้อมกับอ่านให้เพื่อนฟัง

6. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า ปลา และ เต่า ลงในสมุดคนละ 2 ประโยค เช่น

ปลา.....แม่	ปล่อย	ปลา
ปลา.....พ่อ	เลี้ยง	ปลา

เต่า..... เต่า เดิน ช้า

เต่า.....ป้า ซื้อ เต่า

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ปลา และ เต่า ลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ปลา และ เต่า ได้ถูกต้อง อย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

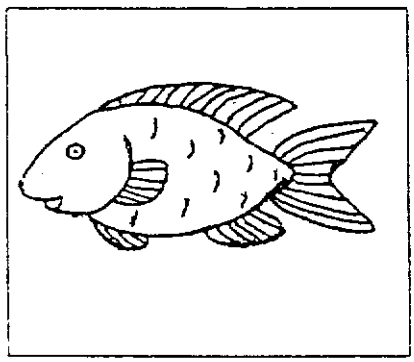
2. นำคำว่า ปลา และ เต่า มาเขียนเป็นคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

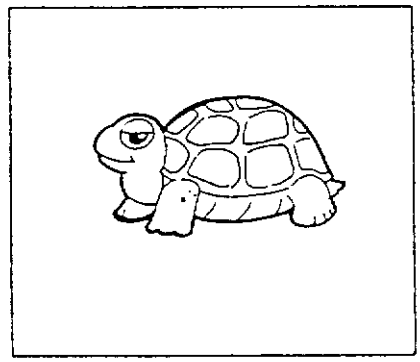
3. นำคำว่า ปลา และ เต่า มาเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

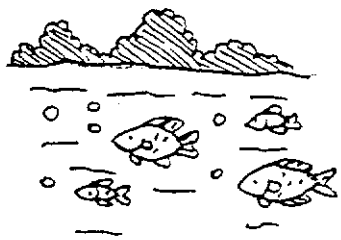
ชื่อ.....นามสกุล.....

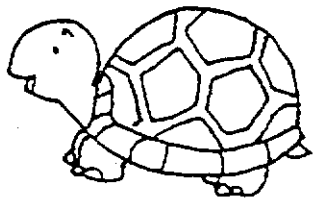
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 5

หน่วยที่ 5 เรื่อง สัตว์น่ารัก

แผนการสอนที่ 18

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ม้า เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม มีสี่ขา ตัวสูงใหญ่ ร้อง ฮี้ ฮี้

แมว เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม มีสี่ขา ตัวเล็ก ร้อง เหมียว เหมียว

เนื้อหา ม้า และ แมว

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ม้า และ แมว ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ม้า และ แมว ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ม้า และ แมว ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมทางเดิน
2. บัตรคำม้า และ แมว อย่างละ 3 บัตร
3. ตัวอักษรพลาสติก
4. เทปกาว
5. กระดาษเปล่า
6. สีเมจิก
7. แบบฝึกหัด
8. นกหวีด

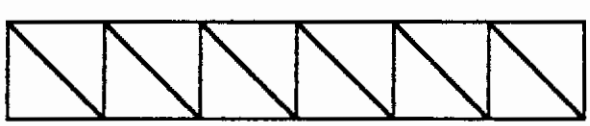
กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ปลา และ เต่า
2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม แล้วทำเสียงร้องของสัตว์ชนิดต่าง ๆ ให้นักเรียนทายว่าเป็นเสียงร้องของสัตว์ชนิดใด

ขั้นสอน

1. ครูติดเทปกาวบนพื้นห้องเป็นรูปสลับฟันปลาดังรูป



2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มให้เล่นเกมทางเดิน โดยเข้าแถวตอนลึก เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้คนแรกของแถวเดินตามเส้นทางที่ครูติดไว้บนพื้นห้อง เมื่อเดินสุดเส้นแล้ว ให้ไปเขียนอักษรหรือสระตัวแรกของคำว่า ม้า และ แมว จากบัตรคำที่ครูชูให้ดู โดยทำทีละคำ เช่น

คนที่ 1 เขียน ม

คนที่ 2 เขียน

คนที่ 3 เขียน า

3. ให้นักเรียนทุกคนอ่านคำที่เขียนเสร็จแล้วพร้อมกัน

4. ให้นักเรียนเล่นเกมทางเดิน โดยแข่งกันเรียงตัวอักษรพลาสติก จากคำที่ครูบอก เช่น คำว่า ม้า แมว ปลา และ เต่า เป็นต้น

5. ให้นักเรียนเขียนคำที่เรียงเสร็จแล้วลงในกระดาษเปล่า เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง

6. ให้นักเรียนนำคำว่า ม้า และ แมว ไปเขียนเติมลงข้างหน้าคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

.....นอน .....เดิน

.....วิ่ง .....กระโดด

7. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ม้า และ แมว คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วออกไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำ และอ่านให้เพื่อนฟัง

8. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า ม้า และ แมว คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เช่น

ม้า.....ม้า กิน หญ้า

ม้า.....น้อง ขี่ ม้า

แมว.....แม่ เลี้ยง แมว

แมว.....แมว ของ ป้า

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ม้า และ แมว ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข่าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ม้า และ แมว ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

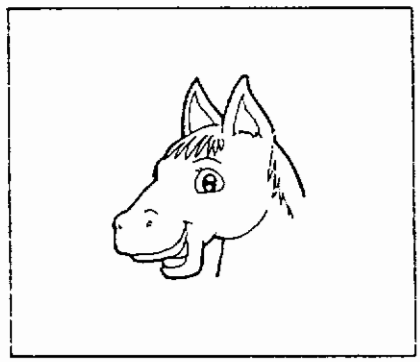
2. นำคำว่า ม้า และ แมว มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

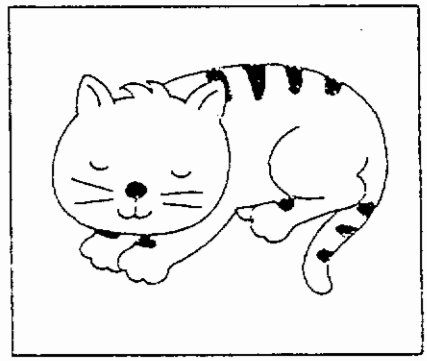
3. นำคำว่า ม้า และ แมว มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

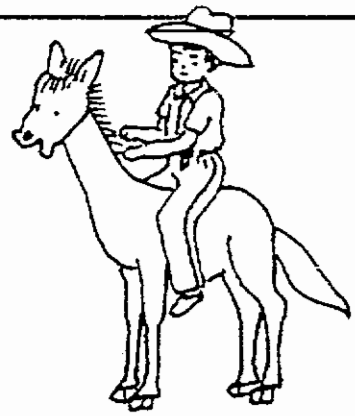
ชื่อ.....นามสกุล.....

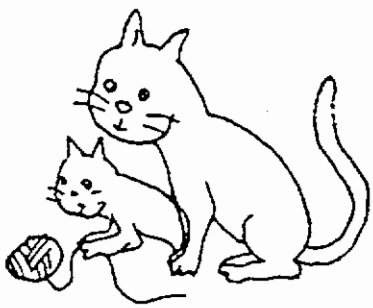
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 5

หน่วยที่ 5 เรื่อง สัตว์น่ารัก

แผนการสอนที่ 19

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

กระต่าย เป็นสัตว์สี่เท้า ชอบกินผักและผลไม้เป็นอาหาร มีหูยาว มีตาสีแดง มีหางสั้น

กระรอก เป็นสัตว์สี่เท้า ชอบกินผักและผลไม้เป็นอาหาร มีหูสั้น มีหางยาวเป็นพวง

เนื้อหา กระต่าย และ กระรอก

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า กระต่าย และ กระรอก ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า กระต่าย และ กระรอก ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า กระต่าย และ กระรอก ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมเขียนไหม่ในบรรทัด
2. ภาพกระต่าย และ กระรอก อย่างละ 1 ภาพ
3. บัตรคำ กระต่าย และ กระรอก อย่างละ 3 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดานเปล่า
6. สีเมจิก
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ม้า และ แมว
2. ครูนำภาพกระต่าย และ กระรอก มาให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำว่า กระต่าย และ กระรอก มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และ อ่านทีละคน

2. ให้นักเรียนเล่นเกมเขียนไหม่ในบรรทัด โดยแข่งกันเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ถูกต้องจากคำที่ครูบอก

3. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงเสร็จแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นด้วยสีเมจิกลงบนกระดาษเส้นบรรทัดที่ครูแจก

4. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้ช่วยกันนำคำว่า กระต่าย และ กระรอก ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ขาย..... อาหาร.....

เลี้ยง..... ลูก.....

5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาเขียนบนกระดานดำ ช่วยกันตรวจความถูกต้องคำไหนไม่ถูกช่วยกันแก้ไข และให้อ่านพร้อม ๆ กัน

6. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า กระต่าย และ กระรอก คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำและอ่านให้เพื่อนฟัง

7. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า กระต่าย และ กระรอก คนละ 1 ประโยคลงในสมุด เช่น

กระต่าย.....กระต่าย กับ เต่า

กระต่าย.....พี่ เลี้ยง กระต่าย

กระรอก.....กระรอก เลี้ยง ลูก

กระรอก.....กระรอก ขึ้น ต้นไม้

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า กระต่าย และ กระรอก ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกให้เพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า กระต่าย และ กระรอก ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

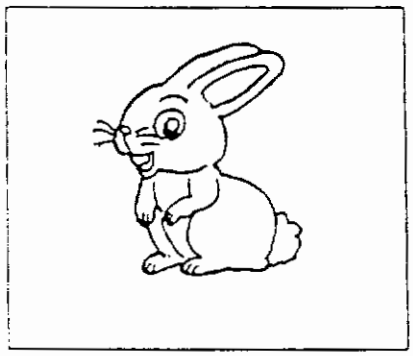
2. นำคำว่า กระต่าย และ กระรอก มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

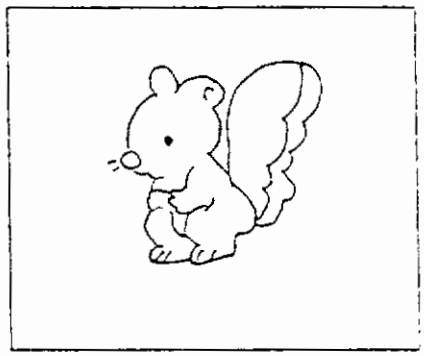
3. นำคำว่า กระต่าย และ กระรอก มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกหัด

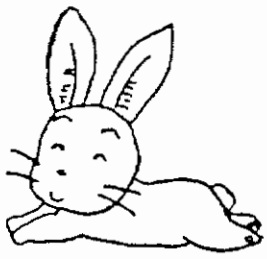
ชื่อ.....นามสกุล.....

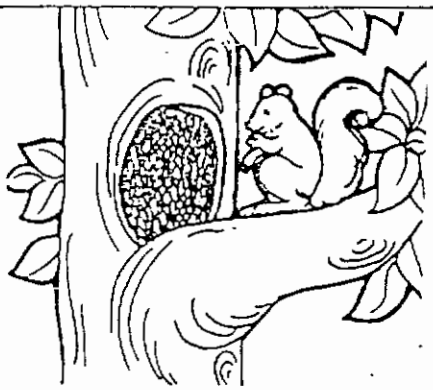
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ





สัปดาห์ที่ 5

หน่วยที่ 5 เรื่อง สัตว์น่ารัก

แผนการสอนที่ 20

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

สุนัขเป็นสัตว์เลี้ยงไว้เฝ้าบ้าน มีสี่ขา

นกแก้ว เป็นสัตว์เลี้ยงไว้ดูเล่น สอนพูดได้ มีปีกบินได้

เนื้อหา สุนัข และ นกแก้ว

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า สุนัข และ นกแก้ว ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า สุนัข และ นกแก้ว ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำ สุนัข และ นกแก้ว ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมนกสร้างรัง
2. หลอดกาแฟ
3. หนังยาง
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดาษเปล่า
6. บัตรคำ สุนัข และ นกแก้ว อย่างละ 3 บัตร
7. บัตรภาพ สุนัข และ นกแก้ว อย่างละ 1 บัตร
8. สีเมจิก
9. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า กระต่าย และ กระรอก
2. ครูนำบัตรภาพ สุนัข และ นกแก้ว มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำสุนัข และ นกแก้ว มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และ อ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้เล่นเกมนกสร้างรัง โดยให้ทุกคนคาบหลอดกาแฟไว้ที่ปาก คนแรกของแถวหยิบเอาหนังยางมาสอดไว้ที่หลอดกาแฟ แล้วส่งต่อไปให้คนต่อไป จนถึงคนสุดท้ายให้วางหนังยางไว้บนโต๊ะ

3. ให้คนสุดท้ายของแถวไปหยิบบัตรคำที่ครูวางไว้บนโต๊ะพร้อมกับเปิดออกให้เพื่อน ดูว่าเป็นคำอะไร อ่านพร้อมกันแล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ถูกต้อง

4. ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้ลากไปตามตัวอักษรพลาสติกพร้อมกับออกเสียงคำนั้นไปด้วย แล้วเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า คำละ 3 ครั้ง

5. ให้นักเรียนนำคำว่า สุนัข และ นกแก้ว ไปเขียนเติมลงข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

เลี้ยง..... ร้อง.....

ลูก..... บ้าน.....

6. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า สุนัข และ นกแก้ว คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำและอ่านให้เพื่อนฟัง

7. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า สุนัข และ นกแก้ว คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เช่น

สุนัข.....สุนัข ของ ฉัน

สุนัข.....สุนัข สีดำ

นกแก้ว.....นกแก้ว บิน

นกแก้ว.....น้อง เลี้ยง นกแก้ว

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า สุนัข และ นกแก้ว ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

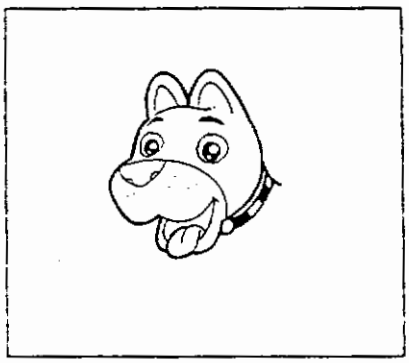
การประเมินผล นักเรียนสามารถ

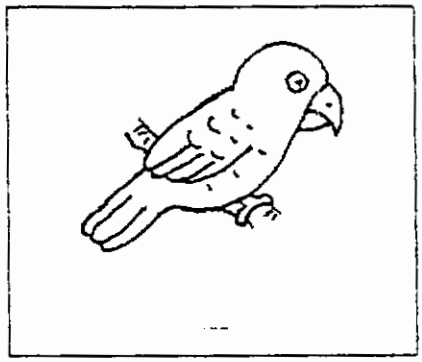
1. เขียนคำว่า สุนัข ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่า สุนัข และ นกแก้ว มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
3. นำคำว่า สุนัข และ นกแก้ว มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

แบบฝึกทักษะ

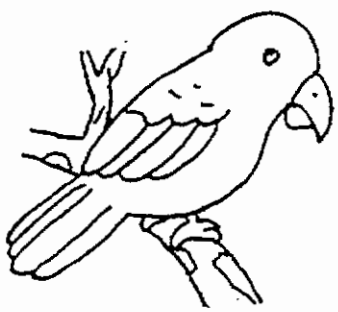
ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง





คำสั่ง ให้นักเรียนแต่งประโยคประกอบภาพ

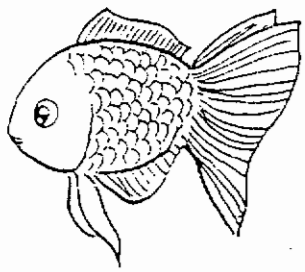
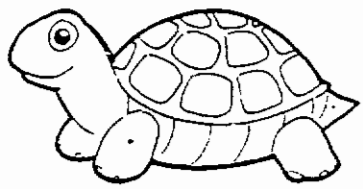
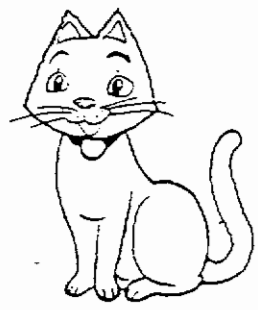


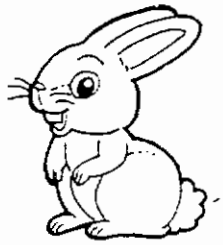
แบบทดสอบ

หน่วยที่ 5 เรื่องสัตว์น่ารัก

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

1. 	2. 
_____ _____	_____ _____
3.	4. 
_____ _____	_____ _____

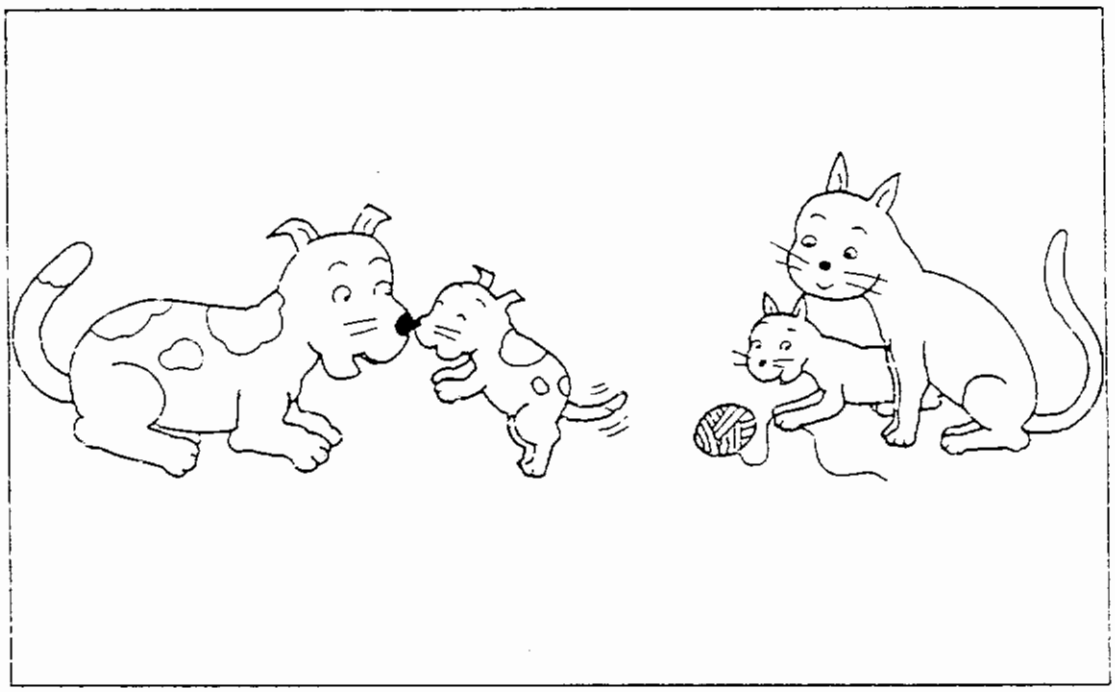
5. 	6.
_____ _____	_____ _____
7.	8.
_____ _____	_____ _____

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 5 เรื่อง สัตว์น่ารัก

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนประโยคบรรยายภาพ



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 6

หน่วยที่ 6 เรื่อง อาชีพ

แผนการสอนที่ 21

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ครู มีหน้าที่สอนนักเรียน

นักเรียน มีหน้าที่เรียนหนังสือ

เนื้อหา ครู และ นักเรียน

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่าครู และ นักเรียนได้ถูกต้อง
2. นำคำว่าครู และ นักเรียน ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ครู และ นักเรียน ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมสายรุ้ง
2. บัตรคำครู และ นักเรียน อย่างละ 3 บัตร
3. แป้งเปียกผสมสี
4. กระดาษเปล่า
5. แบบฝึกหัด
6. บัตรภาพห้องสมุด 1 บัตร
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า สุนัข และ นกแก้ว
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของครู และ นักเรียน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำว่า ครู และ นักเรียน มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน
2. ให้นักเรียนเขียนสายรุ้งลงบนกระดาษเปล่าด้วยแป้งเปียกผสมสี ดังรูป

3. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ครู และ นักเรียน ลงบนสายรุ้ง เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง

4. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้นำคำว่า ครู และ นักเรียน มาเขียนเติมลงข้างหน้า และ ข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

คุณ..... .....ใหญ่

วัน..... .....อนุบาล

5. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า ครู และ นักเรียน คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วให้เขียนประโยคนั้นบนกระดานดำ ให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

6. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า ครู และ นักเรียน คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครู และ เพื่อนฟัง เช่น

ครู.....ครู สอน หนังสือ

ครู.....ครู ประชุม

นักเรียน.....กีฬา นักเรียน

นักเรียน.....น้อง เป็น นักเรียน

7. ครูนำบัตรภาพห้องสมุดมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพพร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ครู และ นักเรียน ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้มการประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ครู และ นักเรียน ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า ครู และ นักเรียนมาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

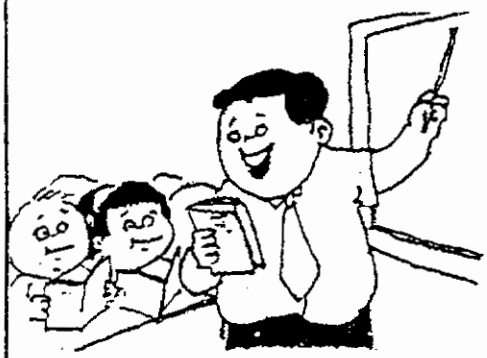
3. นำคำว่า ครู และ นักเรียน มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

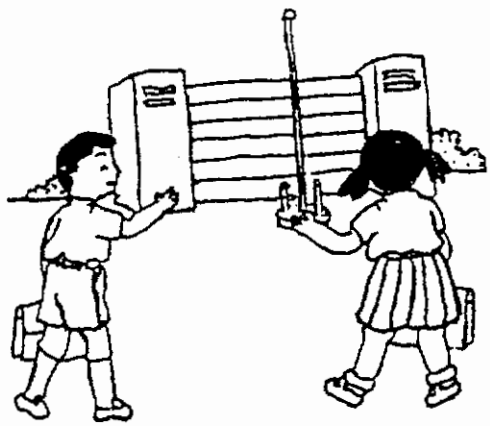
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 6

หน่วยที่ 6 เรื่อง อาชีพ

แผนการสอนที่ 22

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ชาวนา เป็นผู้ที่ปลูกข้าวให้เรากิน

แม่ค้า เป็นผู้ที่ขายผัก ผลไม้ และอาหารให้เรากิน

เนื้อหา ชาวนา และ แม่ค้า

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่าชาวนา และ แม่ค้า ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมไม่ชิดไม่ห่าง
2. บัตรคำชาวนา และ แม่ค้า อย่างละ 3 บัตร
3. หมวกตัวอักษร คำว่า ชาวนา และ แม่ค้า อย่างละ 1 ชุด
4. กระดาษเปล่า
5. บัตรภาพ ชาวนา และ แม่ค้า อย่างละ 1 บัตร
6. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ครู และ นักเรียน
2. ครูนำบัตรภาพชาวนา และ แม่ค้า มาให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำชาวนา และ แม่ค้า อย่างละ 3 บัตรมาสลับให้นักเรียนอ่าน โดยเริ่มจากช้าและเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อย ๆ

2. ให้นักเรียนเล่นเกมไม่ชิดไม่ ห่าง โดยสวมหมวกตัวอักษรคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า แล้วออกไปยืนเรียงเป็นคำให้ถูกต้องที่หน้าห้อง (ทำทีละคำ)

3. ให้นักเรียนที่ไม่ได้ออกไปยืนหน้าห้อง ช่วยกันสังเกตว่าระยะห่างที่แต่ละคนยืนเป็นอย่างไร

4. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า ลงบนกระดาษเปล่า โดยดูว่าตัวอักษรแต่ละตัวมีระยะห่างเท่ากันหรือไม่ คนละ 3 คำ เสร็จแล้ว อ่านให้ครูและเพื่อนฟัง

5. ให้นักเรียนนำคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า ไปเขียนเติมลงข้างหน้า คำที่ครูกำหนดให้ เช่น

.....เกี่ยวข้าว .....ขายผัก

.....ปลูกข้าว .....ขายไข่

6. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ชาวนา และ แม่ค้า คนละ 1 ประโยค แล้วเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

7. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า ชาวนา และ แม่ค้า คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วอ่านให้ครู และเพื่อฟัง เช่น

ชาวนา.....พ่อ เป็น ชาวนา

ชาวนา.....ชาวาปลูก ข้าว

แม่ค้า.....แม่ค้า ขาย ไข่

แม่ค้า.....ฉัน เป็น แม่ค้า

8. ครูนำบัตรภาพแม่ค้ามาให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ พร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง

3. นำคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 6

หน่วยที่ 6 เรื่อง อาชีพ

แผนการสอนที่ 23

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

หมอมีหน้าที่รักษาคนไข้

พยาบาล มีหน้าที่ช่วยเหลือคนไข้

เนื้อหา หมอ และ พยาบาล

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า หมอ และ พยาบาล ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า หมอ และ พยาบาล ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า หมอ และ พยาบาล ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมถอดรหัส
2. บัตรคำหมอ และ พยาบาล อย่างละ 1 บัตร
3. บัตรภาพโรงพยาบาล 1 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดาษเปล่า
6. แบบฝึกหัด

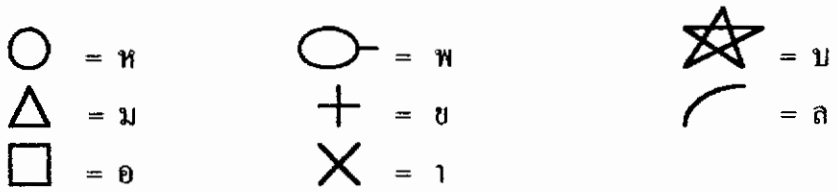
กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ชาวนา และ แม่ค้า
2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องบุคคลที่มีหน้าที่รักษาคนไข้และช่วยเหลือคนไข้คือใคร นักเรียนตอบ ครูเขียนคำตอบนั้นบนกระดานดำให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ หมอ และ พยาบาลมาให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และ อ่านทีละคน
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้เล่นเกมถอดรหัส ดังนี้



3. ให้นักเรียนถอดรหัสของคำแล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้ถูกต้อง

4. ให้นักเรียนสะกดคำที่ถูกต้อง พร้อมกับอ่านออกเสียงคำนั้นไปด้วย

5. ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มแข่งกันถอดรหัสของคำ แล้วเขียนคำตอบนั้นลงบนกระดาษเปล่า เช่น

= หมอ

6. ให้นักเรียนนำคำว่าหมอ และ พยาบาล ไปเขียนเติมลงข้างหน้า หรือข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ห้อง..... .....ฟัน

โรง..... .....เด็ก

7. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า หมอ และ พยาบาล คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

8. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า หมอ และ พยาบาล คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

หมอ.....หมอ ใหญ่

หมอ.....หมอ รักษา คนป่วย

พยาบาล.....แม่ ไป โรงพยาบาล

พยาบาล.....แม่ เป็น พยาบาล

9. ครูนำบัตรภาพโรงพยาบาลมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพพร้อมกับตั้งชื่อเรื่อง โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า หมอ และ พยาบาล ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

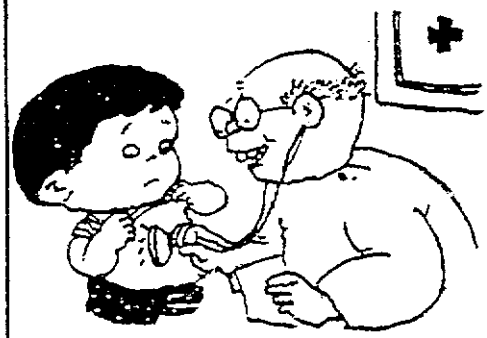
การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า หมอ และ พยาบาลได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่า หมอ และ พยาบาล มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง
3. นำคำว่า หมอ และ พยาบาล มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกทักษะ

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

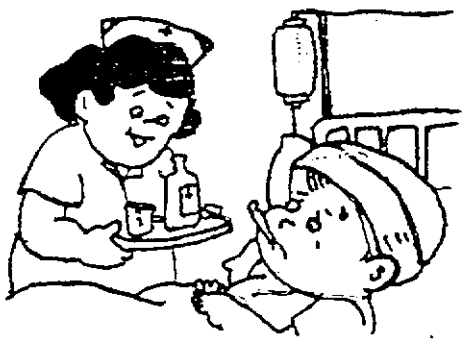
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 6

หน่วยที่ 6 เรื่อง อาชีพ

แผนการสอนที่ 24

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ทหาร มีหน้าที่รักษาและป้องกันประเทศ

ตำรวจ มีหน้าที่รักษาความสงบ และปราบโจรผู้ร้าย

เนื้อหา ทหาร และ ตำรวจ

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ทหาร และ ตำรวจ ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ทหาร และ ตำรวจ ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ทหาร และ ตำรวจ ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมเว้นวรรคให้เหมือน
2. บัตรคำทหาร และ ตำรวจ อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรภาพ ทหาร และ ตำรวจ อย่างละ 1 บัตร
4. กระดาษเปล่า
5. ภาพการจราจร
6. ตัวอักษรพลาสติก
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า หมอ และ พยาบาล
2. ครูนำบัตรภาพทหาร และ ตำรวจ มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำทหาร และ ตำรวจ อย่างละ 3 บัตร มาสลับให้นักเรียนอ่าน โดยเริ่มจากช้า และเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อย ๆ

2. ครูติดบัตรคำว่า ทหาร และ ตำรวจ อย่างละ 3 บัตร บนกระดานดำ

ทหาร	ทหาร	ทหาร	ตำรวจ	ตำรวจ	ตำรวจ

3. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ทหาร และ ตำรวจ โดยเรียงตัวอักษรพลาสติกและเว้นวรรคให้เหมือนคำที่ติดอยู่บนกระดานดำ

4. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ทหาร และ ตำรวจ อย่างละ 5 คำ ลงในสมุด โดยเว้นวรรคให้เหมือนคำที่ติดอยู่บนกระดานดำ

5. ให้นักเรียนอ่านคำที่เขียนถูกต้องแล้วพร้อมกับสะกดด้วยนิ้วมือลงบนโต๊ะของนักเรียน

6. ให้นักเรียนนำคำว่า ทหาร และ ตำรวจ มาเขียนเติมลงข้างหน้าหรือข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ดาบ..... .....น้ำ

ฝึก..... .....ม้า

7. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ทหาร และ ตำรวจ คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำ ให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

8. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า ทหาร และ ตำรวจ คนละ 1 ประโยคลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

ทหาร.....ทหาร กระโดดร่ม

ทหาร.....ทหาร ขี่ ม้า

ตำรวจ.....ถุง เป็น ตำรวจ

ตำรวจ.....ตำรวจ จับ คนร้าย

9. ครูนำบัตรภาพการจราจรมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพพร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้ละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ทหาร และ ตำรวจ ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ทหาร และ ตำรวจ ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่า ทหาร และ ตำรวจ มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
3. นำคำว่า ทหาร และ ตำรวจ มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

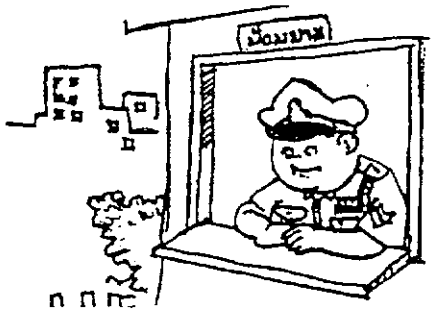
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 6 เรื่องอาชีพ

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

1.	2.
_____ _____	_____ _____
3.	4.
_____ _____	_____ _____

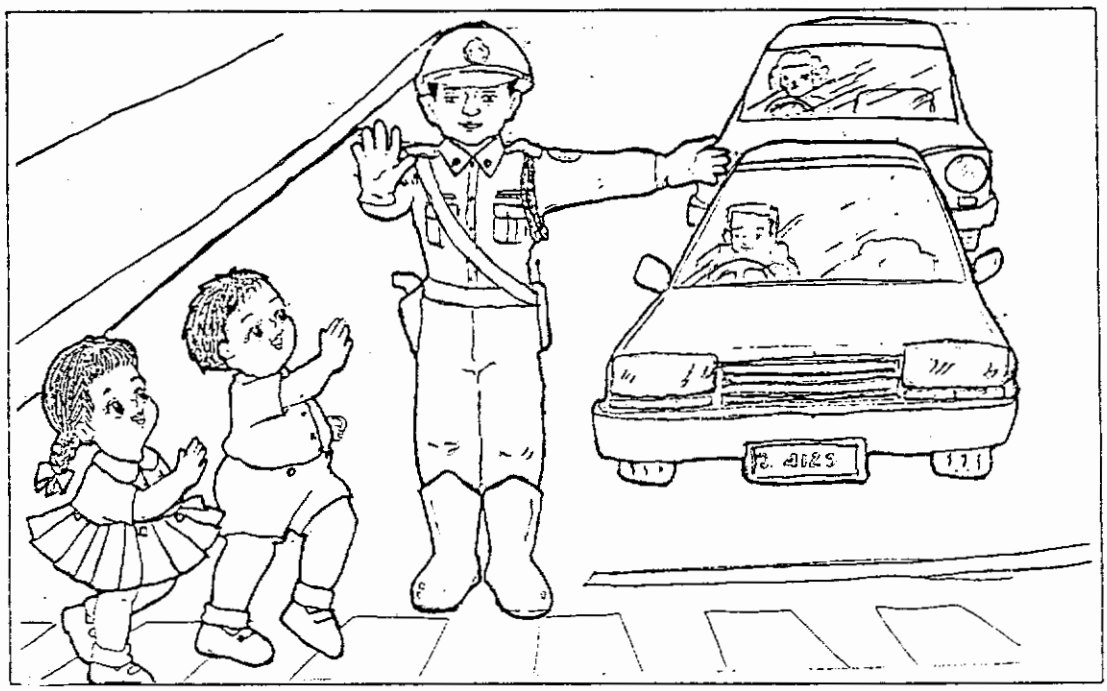
5.	6.
_____ _____	_____ _____
7.	8.
_____ _____	_____ _____

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 6 เรื่อง อาชีพ

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนประโยคบรรยายภาพ



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 7

หน่วยที่ 7 เรื่องกิริยา

แผนการสอนที่ 25

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

อาบน้ำ เป็นการทำความสะอาดร่างกาย

นอนหลับ เป็นการพักผ่อน

เนื้อหา อาบน้ำ และ นอนหลับ

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับ ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับ ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมลูกกวาดมหัศจรรย์
2. บัตรคำอาบน้ำและนอนหลับ อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรภาพนอนหลับ 1 บัตร
4. ลูกกวาด จำนวน 10 ลูก
5. ตัวอักษรพลาสติก
6. กระดาษเปล่า
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ทหาร และ ตำรวจ
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการทำความสะอาดร่างกาย และการพักผ่อนว่ามีวิธีใดบ้าง

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ อาบน้ำ และ นอนหลับ มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน เสร็จแล้วให้นักเรียนแสดงท่าทางประกอบคำนั้นด้วย

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้เล่นเกมลูกกวาดมหัศจรรย์ โดยครูแจกลูกกวาดให้กลุ่มละ 5 ลูก ภายในลูกกวาดจะมีรูปภาพ อาบน้ำ และ นอนหลับ

3. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเปิดลูกกวาดทีละลูก แล้วแสดงท่าทางที่อยู่ในลูกกวาดให้เพื่อทาย เมื่อทายถูกให้เรียงตัวอักษรพลาสติกเป็นคำนั้นให้ถูกต้อง ทำไปจนหมดลูกกวาด

4. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า คำละ 5 ครั้ง

5. ให้นักเรียนนำคำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับ ไปเขียนเติมลงข้างหน้าหรือข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

แม่..... .....คลอง

น้อง..... .....ยาว

6. ให้ นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับ คนละ 1 ประโยค แล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

7. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับ คนละ 1 ประโยคลงในสมุด เช่น

อาบน้ำ.....เป็ด อาบน้ำ

อาบน้ำ.....ป้า อาบน้ำ ตอนเช้า

นอนหลับ.....น้อง นอนหลับ

นอนหลับ.....น้อง นอนหลับ บนเตียง

8. ครูนำบัตรภาพนอนหลับมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพพร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับ ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับ มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

3. นำคำว่า อาบน้ำ และ นอนหลับ มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 7

หน่วยที่ 7 เรื่อง กิริยา

แผนการสอนที่ 26

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ล้างมือ เป็นการทำความสะอาดมือก่อนรับประทานอาหาร หรือหลังออกจากห้องน้ำ

ร้องไห้ เป็นอาการที่มีน้ำตาไหลออกมาจากตา เมื่อคนเราเศร้าใจหรือดีใจ

เนื้อหา ล้างมือ และ ร้องไห้

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่าล้างมือ และ ร้องไห้ ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่าล้างมือ และ ร้องไห้ ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมพลิกให้ลงล็อค
2. บัตรคำ ล้างมือ และ ร้องไห้ อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรภาพเด็กร้องไห้ 1 บัตร
4. บล็อคตัวอักษร คำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้ อย่างละ 3 ชุด
5. ตัวอักษรพลาสติก
6. กระดาษเปล่า
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า อาบน้ำ และ ร้องไห้
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการทำความสะอาดมือ และอาการของคนที่ถูกดุ หรือถูกตี

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ ล้างมือ และ ร้องไห้ มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้เล่นเกมพลิกให้ลงล็อค โดยแข่งกันนำตัวอักษรพลาสติก มาเรียงลงในบล็อคที่ครูแจกให้ถูกต้อง

3. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า คำละ 5 ครั้ง

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเขียนบนกระดานคำจากคำที่ครูบอก ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

5. ให้นักเรียนนำคำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้ ไปเขียนเติมลงข้างหน้าหรือข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

เด็ก..... .....ดัง

น้อง..... .....ก่อน

6. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้ คนละ 1 ประโยค แล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

7. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้ คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

ล้างมือ.....กรุณา ล้างมือ

ล้างมือ.....พ่อ ล้าง มือ

ร้องไห้.....น้อง ร้องไห้

ร้องไห้.....น้อง ร้องไห้ เสียงดัง

8. ครูนำบัตรภาพเด็กร้องไห้มาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ พร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้ ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้ ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
2. นำคำว่าล้างมือ และ ร้องไห้ มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง
3. นำคำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้ มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง
4. ตั้งชื่อเรื่อง และ บรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 7

หน่วยที่ 7 เรื่อง กิริยา

แผนการสอนที่ 27

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

แต่งตัว เป็นการทำให้ร่างกายของคนเราสวยงามโดยการสวมใส่เสื้อผ้า

แปรงฟัน เป็นการทำความสะอาดปากและฟัน

เนื้อหา แต่งตัว และ แปรงฟัน

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า แต่งตัว และ แปรงฟันได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมใหญ่ - เล็ก
2. บัตรคำ แต่งตัว และ แปรงฟัน อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรภาพ แปรงฟัน 1 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก ขนาดใหญ่และเล็ก จำนวน 2 ชุด
5. กระดาษเปล่า
6. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ล้างมือ และ ร้องไห้
2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่อง การแต่งตัว และ แปรงฟัน ว่าเราต้องทำอย่างไร ทำเมื่อไหร่ และทำเวลาไหน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ แต่งตัว และ แปรงฟัน มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และ อ่านทีละคน
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มให้เล่นเกม ใหญ่ - เล็ก โดยแข่งกันเรียงตัวอักษรพลาสติกที่เป็นขนาดเดียวกันให้ถูกต้องจากคำที่ครูบอก ตรวจความถูกต้องจากบัตรคำของครู

3. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า คำละ 5 ครั้ง

4. ให้นักเรียนนำคำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน ไปเขียนเติมลงข้างหน้าหรือข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

น้อง..... .....สวย

ป้า..... .....บน

5. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน คนละ 1 ประโยค เสร็จแล้วไปเขียนประโยคนั้นบนกระดานดำ ให้เพื่อนอ่านพร้อมกัน

6. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

แต่งตัว.....แม่ แต่งตัว

แต่งตัว.....แม่ แต่งตัวสวย

แปรงฟัน.....พี่ แปรงฟัน

แปรงฟัน.....พี่ แปรงฟัน ตอนเช้า

7. ครูนำบัตรภาพแปรงฟันมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ พร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

3. นำคำว่า แต่งตัว และ แปรงฟัน มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 7

หน่วยที่ 7 เรื่องกิริยา

แผนการสอนที่ 28

เวลา 1 ครั้ง 1คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

สระผม เป็นการทำความสะอาดผมให้หอมด้วยน้ำยาสระผม

ว่ายน้ำ เป็นการออกกำลังกายอีกประเภทหนึ่ง ที่ตัวคนลอยอยู่ในน้ำโดยไม่จม

เนื้อหา สระผม และ ว่ายน้ำ

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมกระโดดกบ
2. บัตรคำ สระผม และ ว่ายน้ำ อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรภาพ ว่ายน้ำ 1 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. นกหวีด
6. กระดานเปล่า
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ
2. ให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายไปรอบ ๆ ห้อง เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้หยุดเคลื่อนไหว แล้วให้ทำท่าทางตามจินตนาการของตนเอง เช่น ยิ้ม หัวเราะ ร้องไห้ อาบน้ำ ฯลฯ โดยไม่ให้ซ้ำกัน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำสระผม และ ว่ายน้ำ อย่างละ 3 บัตร มาสลับให้นักเรียนอ่าน โดยเริ่มจากช้าและเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อย ๆ

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้เล่นเกมกระโดดกบ โดยให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึก แล้วกระโดดกบออกมาเรียงตัวอักษรพลาสติก จากคำที่ครูบอก เริ่มแข่งเมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ตรวจความถูกต้องจากบัตรคำของครู

3. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า คำละ 5 ครั้ง

4. ให้นักเรียนยืนเรียงกันเป็นวงกลม สะกดตามคำที่ครูบอก แล้วใช้มือเขียนบนหลังเพื่อน เมื่อเขียนเสร็จแล้วให้พูดพร้อม ๆ กันว่าเป็นคำอะไร

5. ให้นักเรียนนำคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ ไปเขียนเติมลงข้างหน้าหรือข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ยา..... .....เก่ง

น้อง..... .....สระ

6. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ คนละ 1 ประโยค

7. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

สระผม.....ช่าง กำลัง สระผม

สระผม.....แม่ สระผม

ว่ายน้ำ.....เขา ว่ายน้ำ เก่งมาก

ว่ายน้ำ.....พี่ ว่ายน้ำ

8. ครูนำบัตรภาพว่ายน้ำมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ พร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำจำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

3. นำคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

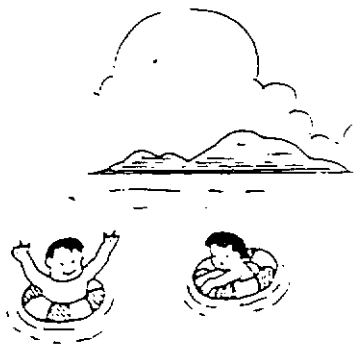
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 7 เรื่องกิริยา

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

<table>
<tr><td>1.
 </td><td>2.
 </td></tr>
<tr><td>_____
_____</td><td>_____
_____</td></tr>
<tr><td>3.
 </td><td>4.
 </td></tr>
<tr><td>_____
_____</td><td>_____
_____</td></tr>
</table>

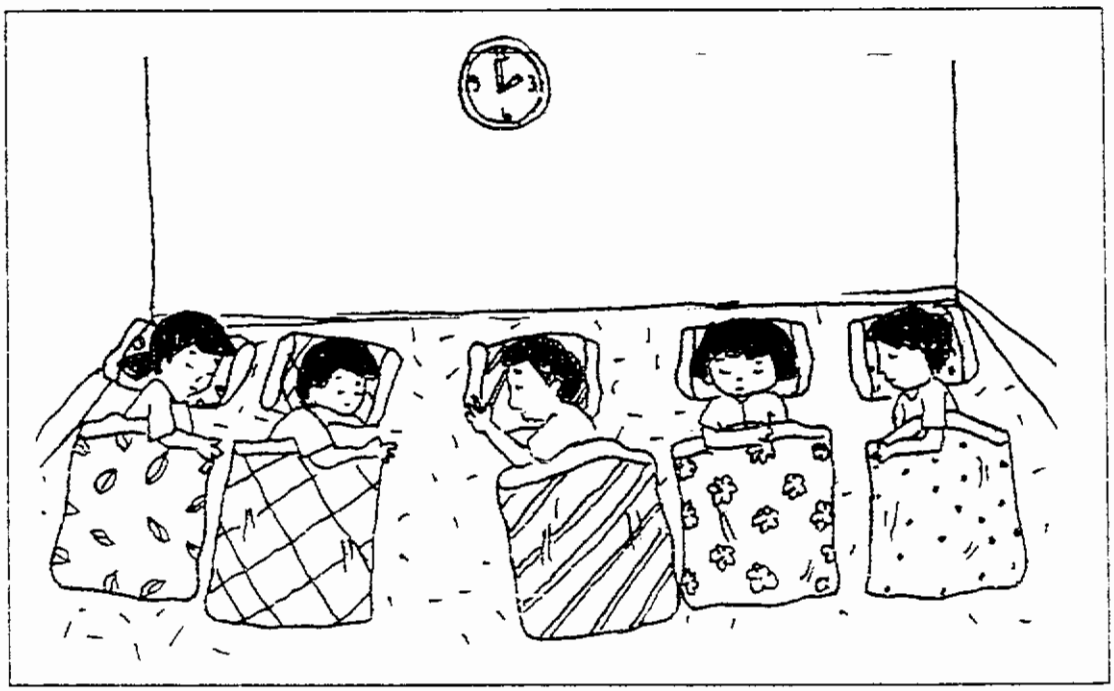
5.	6.
_____ _____	_____ _____
7.	8.
_____ _____	_____ _____

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 7 เรื่อง กิริยา

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนประโยคบรรยายภาพ



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 8

หน่วยที่ 8 เรื่อง ประเพณี

แผนการสอนที่ 29

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

พระ เป็นผู้ชายที่บวชเมื่ออายุครบ 20 ปี บริบูรณ์

วัด เป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาของชาวพุทธ

เนื้อหา พระ และ วัด

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า พระ และ วัด ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่าพระ และ วัด ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า พระ และ วัด ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมอักษรล่องหน
2. บัตรอักษรล่องหน
3. บัตรคำ พระ และ วัด อย่างละ 3 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. บัตรภาพพระเทศน์ 1 บัตร
6. กระดาษเปล่า
7. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

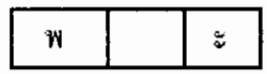
ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า สระผม และ ว่ายน้ำ
2. ครูสนมนากับนักเรียนว่า ผู้ชายที่ห่มผ้าเหลืองเราเรียกว่าอย่างไร และเขาอาศัยอยู่ที่ไหน

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำที่เขียนคำว่า พระ และ วัด มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้เล่นเกมอักษรล่องหน โดยช่วยกันหาตัวอักษรมาเติมลงในช่องว่างบนบัตรอักษรล่องหน แล้วเรียงตัวอักษรพลาสติกให้เหมือนกับบัตรคำนั้น



= พระ

= วัด

3. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า คำละ 5 ครั้ง

4. ให้นักเรียนทุกคน ออกมาเขียนบนกระดานดำแข่งกัน จากคำที่ครูบอกที่ละ 3 คน ครูตรวจความถูกต้องให้ดูบนกระดานดำ

5. ให้นักเรียนนำคำว่า พระ และ วัด ไปเขียนเติมลงข้างหน้าหรือข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

ไหว้..... .....เอก

ไป..... .....ป่า

6. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า พระ และ วัด คนละ 1 ประโยค

7. ให้นักเรียนเขียนประโยคโดยใช้คำว่า พระ และ วัด คนละ 1 ประโยค ลงในสมุดเสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง

8. ครูนำบัตรภาพพระเทศน์มาให้นักเรียนดู แล้วให้ช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ พร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า พระ และ วัด ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้มการประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า พระ และ วัด ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า พระ และ วัด มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

3. นำคำว่าพระ และ วัด มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

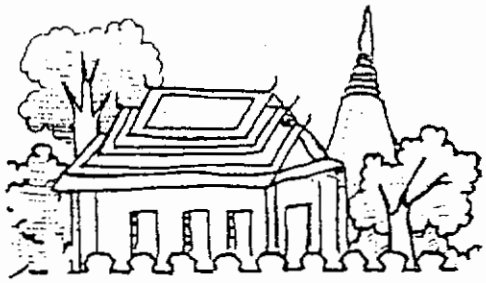
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 8

หน่วยที่ 8 เรื่อง ประเพณี

แผนการสอนที่ 30

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

เทียน มีลักษณะเป็นทรงกลม มีสีขาว สีเหลือง ใช้สำหรับบูชาพระ

ธูปมีลักษณะเป็นแท่งไม้ยาว ใช้สำหรับบูชาพระ

เนื้อหา เทียน และ ธูป

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า เทียน และ ธูปได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า เทียน และ ธูป ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า เทียน และ ธูป ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมภาพตัดต่อ
2. บัตรคำ เทียน และ ธูป อย่างละ 1 บัตร
3. บัตรภาพตัดต่อ เทียน และ ธูป อย่างละ 3 บัตร
4. เทียน และ ธูป ของจริง อย่างละ 3 ชุด
5. บัตรภาพจุดธูป 1 บัตร
6. ตัวอักษรพลาสติก
7. กระดาษเปล่า
8. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

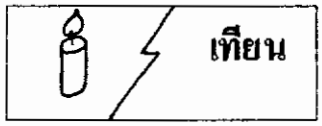
ขั้นนำ

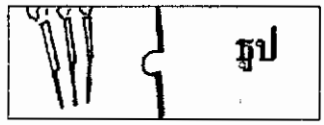
1. ครูทบทวนคำว่า พระ และ วัด
2. ครูนำเทียน และ ธูปของจริงมาให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับเทียนและธูป

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ เทียน และ ฐูป มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้เล่นเกมภาพตัดต่อ โดยครูแจกชิ้นส่วนของภาพกับคำ แล้วให้นักเรียนหาคู่ต่อชิ้นส่วนให้ถูกต้อง





3. ให้นักเรียนที่หาคู่พบแล้วเรียงตัวอักษรพลาสติก จากคำในภาพตัดต่อที่คู่ตัวเองได้

4. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงเสร็จแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นลงในสมุดคำละ 5 ครั้ง

5. ให้นักเรียนนำคำว่า เทียน และ ฐูป ไปเขียนเติมลงข้างหน้า หรือ ข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

จุด..... .....หอม

เวียน..... .....ไข

6. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า เทียน และ ฐูป คนละ 1 ประโยค

7. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า เทียน และ ฐูป คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

เทียน.....ป้า จุด เทียน

เทียน.....แม่ ไป เวียนเทียน

ฐูป.....ฐูป หอม

ฐูป.....พี่ ซื้อ ฐูปหอม

8. ครูนำบัตรภาพชุดฐูปมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ พร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า เทียน และ ฐูป ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า เทียน และ ฐูป ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า เทียน และ ฐูป มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

3. นำคำว่า เทียน และ ฐูป มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

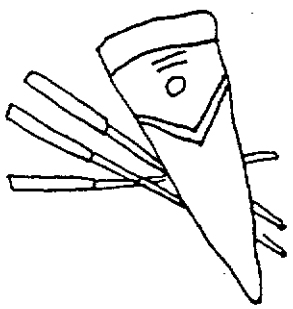
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 8

หน่วยที่ 8 เรื่อง ประเพณี

แผนการสอนที่ 31

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ศาลา เป็นสถานที่แสดงธรรมของพระสงฆ์

กระทง เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ทำจากใบตอง หรือ วัสดุอื่น ลอยในน้ำได้

เนื้อหา ศาลา และ กระทง

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ศาลา และ กระทง ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ศาลา และ กระทง ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ศาลา และ กระทง ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมจับอักษรลงช่อง
2. บัตรคำ ศาลา และ กระทง อย่างละ 3 บัตร
3. บัตรภาพลอยกระทง 1 บัตร
4. ตัวอักษรพลาสติก
5. กระดานเปล่า
6. บัตรช่องตัวอักษร จำนวน 3 ชุด
7. นกหวีด
8. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า เทียน และ ฐูป
2. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องและทำท่าทางประกอบเพลงลอยกระทง ซึ่งมีเนื้อร้องดังนี้

เพลงลอยกระทง

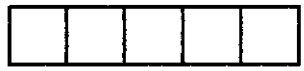
วันเพ็ญเดือนสิบสอง น้ำก็นองเต็มตลิ่ง พวกเราทั้งหลายชายหญิง สนุกกันจริงวัน ลอยกระทง ลอย ลอยกระทง ลอย ลอยกระทง ลอยกระทงกันแล้ว ขอเชิญน้องแก้วออกมา รำวง รำวงวันลอยกระทง รำวงวันลอยกระทง บุญจะส่งให้เราสุขใจ

ขั้นสอน

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเพลง แล้วนำบัตรคำ ศาลา และ กระทง มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้แข่งกันเล่นเกมจับตัวอักษรลงช่อง โดยนำตัวอักษรพลาสติก มาเรียงลงในช่องที่กำหนดไว้ให้ถูกต้อง เริ่มแข่งเมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด

ศาลา =

กระทง = 

3. ให้นักเรียนอ่านคำที่เรียงถูกต้องแล้ว พร้อมกับเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่าคำละ 5 ครั้ง

4. ให้นักเรียนนำคำว่า ศาลา และ กระทง ไปเขียนเติมลงข้างหน้า หรือข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

บน..... .....สวย

ลอย..... .....วัด

5. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าโดยใช้คำว่า ศาลา และ กระทง คนละ 1 ประโยค

6. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า ศาลา และ กระทง คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

ศาลา.....ศาลา กลางน้ำ

ศาลา.....พ่อ สร้าง ศาลา

กระทง.....วัน ลอย กระทง

กระทง.....แม่ ขาย กระทง

7. ครูนำบัตรภาพลอยกระทงมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ พร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำจำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ศาลา และ กระทง ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ศาลา และ กระทง ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า ศาลา และ กระทงมาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

3. นำคำว่า ศาลา และ กระทง มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

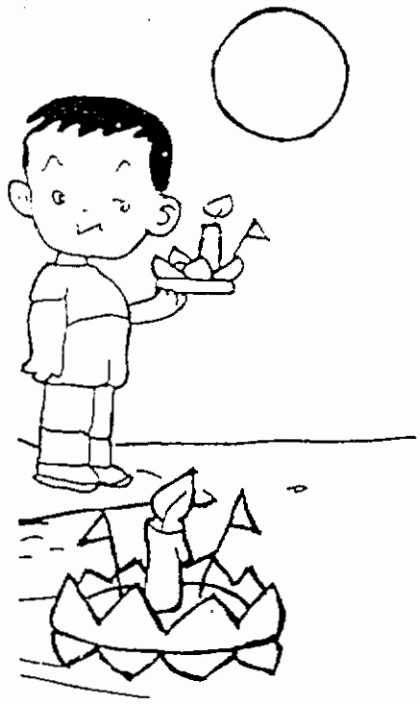
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัปดาห์ที่ 8

หน่วยที่ 8 เรื่อง ประเพณี

แผนการสอนที่ 32

เวลา 1 ครั้ง 1 คาบ (50 นาที)

ความคิดรวบยอด

ทำบุญ เป็นการอุทิศส่วนกุศลให้ผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว

ตักบาตร เป็นการนำอาหารไปใส่บาตรให้พระสงฆ์

เนื้อหา ทำบุญ และ ตักบาตร

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร ได้ถูกต้อง
2. นำคำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร ไปเขียนคำคู่ได้ถูกต้อง
3. นำคำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร ไปเขียนประโยคได้ถูกต้อง
4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. เกมหาสมบัติ
2. บัตรคำ ทำบุญ และ ตักบาตร อย่างละ 3 บัตร
3. กระดานสมบัติ 1 ชุด
4. ลูกเต๋า 2 ลูก
5. หมากสำหรับเดินบนกระดานสมบัติ 7 ตัว
6. ตัวอักษรพลาสติก
7. บัตรภาพตักบาตร
8. กระดาษเปล่า
9. แบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

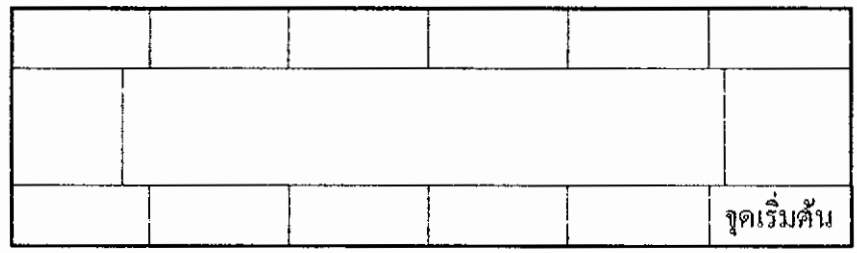
ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำว่า ศาลา และ กระทง
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการทำบุญ และ การตักบาตรว่าเป็นอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ ทำบุญ และ ตักบาตร มาให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านทีละคน

2. ให้นักเรียนทุกคนเล่นเกมหาสมบัติ โดยทอดลูกเต๋าแล้วเดินหมาก ไปตามช่องบนกระดานสมบัติตามจำนวนแต้มที่ตัวเองทอดได้ ถ้าใครเดินไปพบหีบสมบัติ ก็สามารถเลือกบัตรคำที่กองอยู่บนกระดานสมบัติได้ 1 บัตร แล้วอ่านบัตรคำที่ตัวเองได้ คนไหนได้บัตรคำที่เขียนว่า ทำบุญ และ ตักบาตร จะเป็นผู้ชนะ



กระดานสมบัติ

3. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้ช่วยกันเรียงตัวอักษรพลาสติกจากบัตรคำที่ครูให้ดูเสร็จแล้วให้อ่านออกเสียงคำนั้น และเขียนลงบนกระดาษเปล่า คำละ 5 ครั้ง

4. ให้นักเรียนนำคำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร ไปเขียนเติมลงข้างหน้า หรือ ข้างหลังคำที่ครูกำหนดให้ เช่น

แม่..... .....บ้าน

ป้า..... .....พระ

5. ให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่า โดยใช้คำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร คนละ 1 ประโยค

6. ให้นักเรียนเขียนประโยค โดยใช้คำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร คนละ 1 ประโยค ลงในสมุด เสร็จแล้วอ่านให้ครูและเพื่อนฟัง เช่น

ทำบุญ.....ป้า ทำบุญ

ทำบุญ.....ป้า ทำบุญ ขึ้นบ้านใหม่

ตักบาตร.....น้ำ ตักบาตร

ตักบาตร.....น้ำ ตักบาตร ที่วัด

7. ครูนำบัตรภาพตักบาตรมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพพร้อมกับตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับภาพ โดยเลือกจากชื่อเรื่องที่ครูเขียนไว้บนกระดานดำ จำนวน 3 ชื่อ

ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้คนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนเขียนคำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร ลงบนกระดาษเปล่าที่ครูแจกเพื่อเก็บเข้าแฟ้ม

การประเมินผล นักเรียนสามารถ

1. เขียนคำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

2. นำคำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร มาเขียนคำคู่ได้ถูกต้องอย่างน้อยคำละ 4 ใน 5 ครั้ง

3. นำคำว่า ทำบุญ และ ตักบาตร มาเขียนประโยคได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ครั้ง

4. ตั้งชื่อเรื่องและบรรยายภาพได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ใน 3 ชื่อ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตั้งชื่อเรื่องและเขียนประโยคบรรยายภาพ

ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

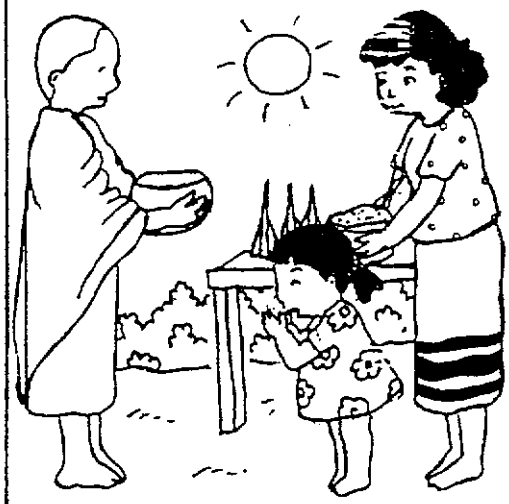
.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

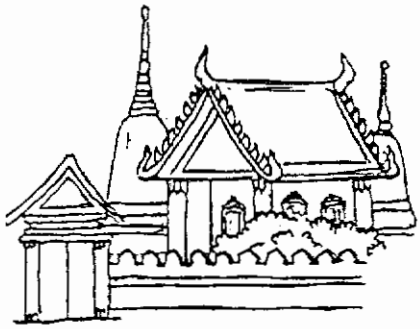
.....

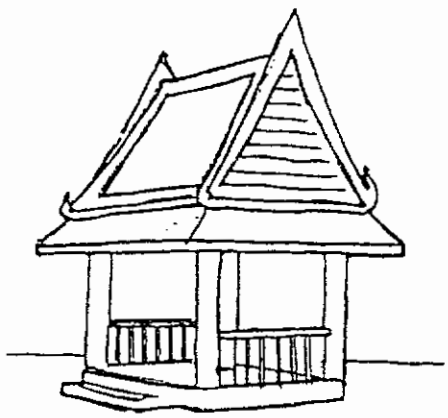
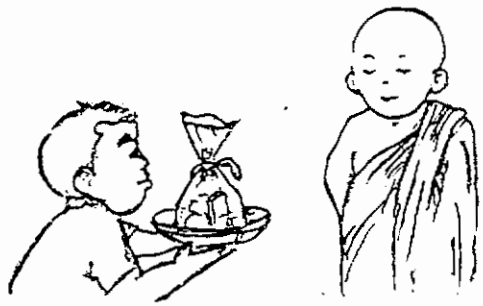
แบบทดสอบ

หน่วยที่ 8 เรื่องประเพณี

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำใต้ภาพให้ถูกต้อง

1.	2. 
_____ _____	_____ _____
3.	4.
_____ _____	_____ _____

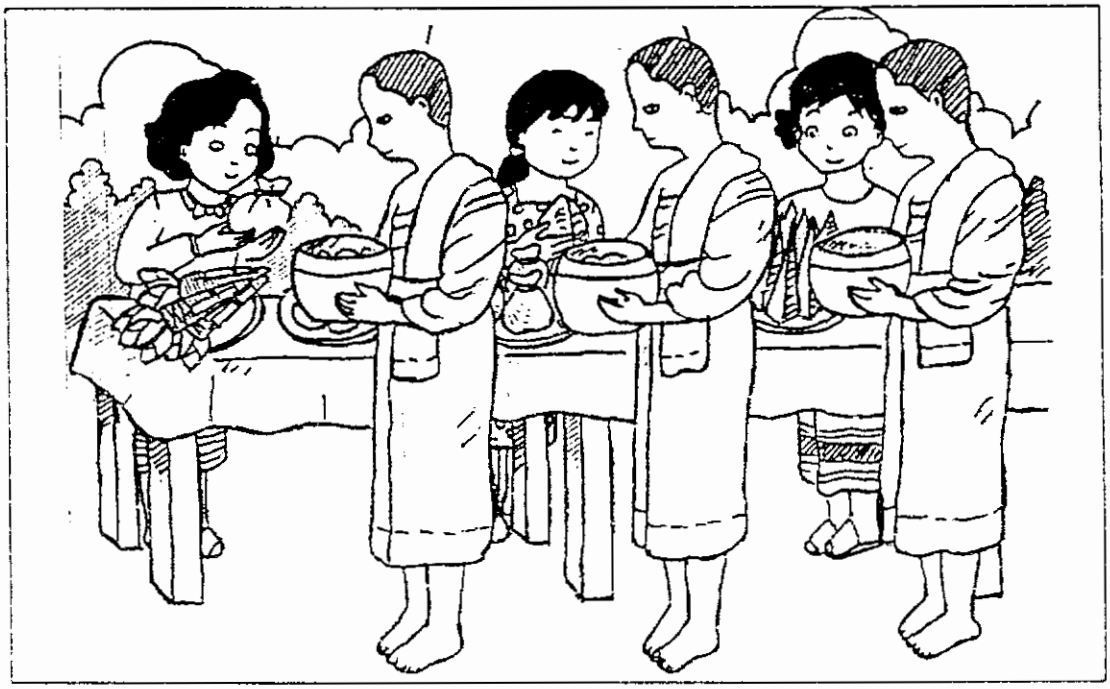
5. 	6.
_____ _____	_____ _____
7. 	8.
_____ _____	_____ _____

แบบทดสอบ

หน่วยที่ 8 เรื่อง ประเพณี

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนประโยคบรรยายภาพ



ชื่อเรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ -นามสกุล	นางสาวรัตนา แพงจันทร์
วัน เดือน ปีเกิด	1 มกราคม 2513
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	185 หมู่ที่ 9 ถนนสุขาภิบาล 3 ตำบลบัวแดง อำเภอปทุมรัตต์ จังหวัดร้อยเอ็ด 45190 โทรศัพท์ (043) 587266
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านดงช้าง ตำบลโนนสง่า อำเภอปทุมรัตต์ จังหวัดร้อยเอ็ด 45190
ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง	อาจารย์ 1 ระดับ 4

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2532	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนปทุมรัตต์พิทยาคม
พ.ศ.2536	ค.บ. (วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย) จากวิทยาลัยครูบุรีรัมย์
พ.ศ.2541	กศ.ม.(วิชาเอกการศึกษาพิเศษ สาขาการเรียนร่วมระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษกับเด็กปกติ) จากมหาวิยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร

การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

บทคัดย่อ

ของ

รัตนา แพงจันทร์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
กันยายน 2541

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80 / 80 เพื่อศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ ก่อนและหลังได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ด้านการเขียน มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 ของโรงเรียนบ้านคงช้าง จำนวน 7 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่แบบทดสอบความสามารถเขียนคำ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำไปทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 40 ครั้ง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบแบบ The Wilcoxn Matched Pairs Signed - Ranks Test

ผลการวิจัยพบว่า

1. การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีค่าประสิทธิภาพ 82.85 / 86.66 โดยมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีความสามารถเขียนคำก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถเขียนคำสูงกว่าก่อนการทดลองและอยู่ในระดับดี

A STUDY ON WRITING ABILITY OF THE LEANING DISABLED CHILDREN MAINSTREAMED IN REGULAR SCHOOL THROUGH INTEGRATED WRITING INSTRUCTIONAL TECHNIQUE WITH GAMES

AN ABSTRACT

BY

RATANA PANGCHAN

Presented in partial fulfillment of the requirements for the

Master of Education degree in Special Education

at Srinakharinwirot University

September 1998

The purpose of this study was three fold : to investigate the efficiency of integrated writing instructional technique with games , to investigate and compare the writing ability of the learning disabled children mainstreamed in regular school before and after attending the integrated writing instructional technique with games

The subjects were 7 learning disabled children in Prathom Suksa I at Ban Dungchang , School , Roi - et , in the frist semester of the 1998 academic year. The study continued for 40 sessions. Each session took 50 minutes , 5 time a week.

The Writing Ability Test , constructed by the researcher , was used in the study. The pretest and posttest scores were analyzed using Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test.

The findings of this study were as follow :

1. The efficiency of the integrated writing instructional technique with games was established at 82.85 / 86.66

2. The writing ability of the learning disabled children mainstreamed in regular school through integrated writing instructional technique with games was at high level. The comparison of the pretest and posttest scores yield significant difference at .05 level. The posttest scores increased.