

การศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ

ปริญญานิพนธ์

ของ

อภิษฐา สวัสดิ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

มีนาคม 2546

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

371.๙๒๖46

๑๒๕๒๗

๙.3

การศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ

บทคัดย่อ

ของ

อภิชนา สวัสดิ์

23 13.3. ๒546

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
มีนาคม 2546

๑ 1๕๗๙๕

อภิขญา สวัสดิ์. (2546). การศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายคือ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50 - 70 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน โรงเรียนศึกษาพิเศษระยอง อ. เมือง จ. ระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 8 คน ระยะเวลาการทดลองรวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ 1) แผนการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ 2) เกมฝึกทักษะการอ่านคำ และ 3) แบบทดสอบการอ่านคำภาษาไทย การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ มัชยฐาน ค่าความเบี่ยงเบน ควอไทล์ และสถิติตรวจสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยก่อนและหลังการทดลอง ใช้สถิติ Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test

ผลการวิจัยพบว่า

ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะอ่านคำภาษาไทยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Apitchaya Sawatdee. (2003). *A Study on Reading Abilities of the Mental Retardation in the Prathom Suksa I By using Skill Practice Game*. Master thesis, M.Ed. (Special Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Assiet. Prof. Dr. Padoong Arrayavinyoo, Assist.Prof.Dr.Paitoon Pothisaan.

The purpose of this study was to compare the Reading Abilities of the mentally retarded in Prathom Suksa I before and after using Skill Practice Game. The sample for this study consisted of 8 mentally retarded children in Prathom Suksa I, the Second semester of the year 2002, at Suksapises Rayong school, Rayong Province. The Study continued for academic experimental weeks. The One Group Pretest – Posttest Design was applied in this study. The instruments were Game, the Reading Test. The collected data were analysed using median, quartile deviation and the Wilcoxon matched Pairs Signed – Ranks Test.

The result were as follows :

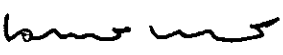
The Reading Abilities of the Mentally Retarded children in the Prathom Suksa I by using Skill Practice Game increased, significantly at .05 level.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

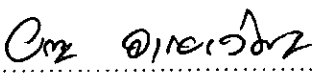
การศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ

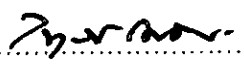
ของ
นางอภิชนา สวัสดิ์

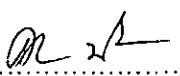
ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

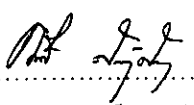
 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.นภาพร หะวานนท์)
วันที่ 7 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2546

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

 ประธาน
(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

 กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร)

 กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

 กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีโดยความกรุณาอย่างยิ่งของศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำอย่างดียิ่งในการทำปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่กรุณาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนให้คำแนะนำปรึกษาและช่วยเหลืออย่างดียิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม และผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล ที่กรุณารับเป็นกรรมการในการสอบปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิมล อุดมพิริยศักดิ์ อาจารย์จรรยา ชื่นเกษม และอาจารย์ศุภลักษณ์ ชัยภานุเกียรติ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะและเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนศึกษาพิเศษระยอง จังหวัดระยองและอาจารย์โรงเรียนศึกษาพิเศษระยองทุกท่านที่อำนวยความสะดวกในการดำเนินการทดลองอย่างดียิ่งและขอใจนักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในการศึกษาครั้งนี้

ขอขอบคุณอาจารย์อรทัย เกิดภิบาลที่ช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจอย่างดียิ่งจนปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี และขอบคุณคุณเกรียงไกร สายสิงห์ ที่ให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยมาตลอด ตลอดจนขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ นิสิตปริญญาโท ภาควิชาการศึกษาพิเศษทุกท่านที่คอยแนะนำ ให้กำลังใจตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์ของการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ทุก ๆ ท่าน ที่ได้ถ่ายทอดข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ แก่ผู้วิจัย ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยเหลือให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา และนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาทุกคนที่ร่วมเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดงานวิจัยฉบับนี้

อภิชนา สวัสดิ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	2
ความสำคัญของการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	3
ตัวแปรที่ศึกษา	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
สมมติฐานในการวิจัย	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	6
ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา.....	6
ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	7
ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	7
สาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญา	10
การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้.....	12
หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา.....	13
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านคำ	16
ความหมายของการอ่าน	16
จุดมุ่งหมายของการอ่าน	17
ความสำคัญของการอ่าน.....	17
องค์ประกอบพื้นฐานของการอ่าน	18
การสอนอ่าน	18
หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่าน.....	19
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	20
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน	21
ความหมายของเกมประกอบการสอน.....	21
จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน	21
ประเภทของเกมประกอบการสอน.....	22
ลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทย.....	22
หลักจิตวิทยาเกี่ยวกับการนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทย.....	23

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	หลักการเลือกเกมประกอบการสอน	24
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน	25
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	27
	การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	27
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	27
	วิธีการทดลอง	31
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	38
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	38
	สมมติฐานของการวิจัย	38
	ขอบเขตของการวิจัย	38
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
	การดำเนินการทดลอง	38
	สรุปผลการวิจัย	39
	อภิปรายผลการวิจัย	39
	ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย.....	40
	ข้อเสนอแนะ	40
	ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	40
	ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	41
	บรรณานุกรม.....	42
	ภาคผนวก.....	45
	ประวัติย่อผู้วิจัย	109

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทย เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เป็นเอกลักษณ์แสดงความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรม ความรู้ ความคิด ซึ่งคนไทยทุกคนจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อให้ความเข้าใจ และสามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพสูงสุด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2536 : 4)

ดังนั้นหลักสูตรประถมศึกษา พ.ศ. 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) จึงได้กำหนดวิชาภาษาไทยเป็นวิชาทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ในกลุ่มประสบการณ์อื่นๆ ในการแสวงหาความรู้ใหม่ สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ จุดมุ่งหมายสำคัญในการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษาคือ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะทางภาษา ซึ่งประกอบด้วย ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ให้สามารถใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสารและแสวงหาความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของตนและสังคมประเทศชาติ (วรรณิ์ โสมประยูร. 2537 : คำนำ) การสอนควรเน้นทุกด้านไม่เพียงเฉพาะการพูดเท่านั้น เพราะมิติด้านอื่นก็มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกันด้วย (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 57)

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถในการเรียนรู้ไม่เท่ากับเด็กปกติในวัยเดียวกัน และยังมีพฤติกรรมการปรับตัวไม่เป็นไปตามลำดับขั้น หรือมีพัฒนาการช้าอย่างชัดเจน ดังนั้นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจึงมีปัญหาทางการเรียนรู้ภาษาทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน โดยเฉพาะทักษะการอ่านเป็นการสื่อสารแบบหนึ่งมีลักษณะพิเศษไม่จำกัดเวลาหรือสถานที่ รวมทั้งเรื่องที่จริงและเรื่องที่คิดคำนึงโดยที่การอ่านเป็นพัฒนาการด้านหนึ่งของมนุษย์ (Hainstock. 1971 : 68) แต่ด้วยลักษณะและพฤติกรรมที่ต่างจากเด็กทั่วไปคือมีความจำกัดทางด้านสติปัญญา การเรียน การพูด และการใช้ภาษา ทำให้เด็กเหล่านี้เรียนภาษาไทยได้ด้วยความยากลำบากหรือเรียนแล้วก็ลืมง่าย

การอ่านภาษาไทยนับว่า มีความสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนการสอนภาษาไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนอ่านในนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามักมีปัญหาดังต่อไปนี้คือ อ่านคำง่าย ๆ ไม่ได้ อ่านออกเสียงผิด อ่านช้า อ่านไม่ออก และจำคำไม่ได้ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 105)

การจัดกิจกรรมการสอนสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และเพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาตินั้น เกมถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยสร้างความเข้าใจในการเรียน และสร้างความสนใจให้กับนักเรียน เพราะนักเรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเองจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย เกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำได้สำเร็จด้วยตนเอง การเล่นเกมเป็นการ

ฝึกประสาทสัมผัสและส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ส่งเสริมความรักเรียน และการเล่นช่วยพัฒนาด้านจิตใจ และอารมณ์ซึ่งเกิดขึ้นได้ทุกวินาทีที่เด็กเล่นอย่างมีความสุข (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 4)

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการฝึกทักษะ และส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เพราะเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ชนิดหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ นักเรียนเรียนรู้ได้จากการเล่น อาจทำให้เกิดพัฒนาทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ และมีทักษะ ซึ่งก็สอดคล้องกับแนวความคิดของเพียเจต์ ซึ่งกล่าวว่าเกมเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา นอกจากนี้ เกมยังเป็นการกระทำที่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสาทสัมผัสเมื่อฝึกหัดนาน ๆ จะเกิดทักษะและก้าวไปสู่พัฒนาการ ดังเช่น ผลงานวิจัยของนิภาพร ปวนสุรินทร์ ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยหลังการเรียนสะกดคำโดยใช้เกมสูงขึ้น (นิภาพร ปวนสุรินทร์. 2542 : บทคัดย่อ) นอกจากนี้เกรมส์ และคนอื่น ๆ ให้ความเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมว่าการสอนแบบใช้เกมมีข้อดีคือ ช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่าและจดจำได้นาน ทำให้เด็กสามารถพัฒนาได้ดีขึ้น (Grambs and others. 1970 : 89)

จากสภาพปัญหาข้างต้นการศึกษาอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงมีความจำเป็นและสำคัญมากต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในด้านการเรียนวิชาภาษาไทย ในเรื่องของการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยเฉพาะการอ่าน ดังนั้นจึงทำการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยการใช้เกมการฝึกทักษะ และยังจะเป็นประโยชน์กับผู้เกี่ยวข้องในการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับต่างๆ ในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้เหมาะสมต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการวางแผน และส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยที่มีประสิทธิภาพให้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการอ่านคำภาษาไทยให้เหมาะสมและเป็นแนวทางแก่ครูผู้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้ตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมการอ่านและการดำรงชีวิตประจำวันของนักเรียนต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50 – 70 อายุระหว่าง 8 – 12 ปี กำลังเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50 – 70 อายุระหว่าง 8 – 12 ปี กำลังเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน โรงเรียนศึกษาพิเศษระยอง อ.เมือง จ. ระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 8 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. การสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ โดยนำคำในภาษาไทยจำนวน 30 คำ มาสร้างเป็นเกมฝึกทักษะ จำนวน 30 เกม ประกอบการสอนเพื่อเป็นการจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ ตามกำหนดการสอนดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
2. ชี้นำฝึกทักษะด้วยเกมฝึกทักษะ
3. ชี้นำสรุป
4. ชี้นำประเมินผล

ดำเนินการสอนตามขั้นตอนรวม 30 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที

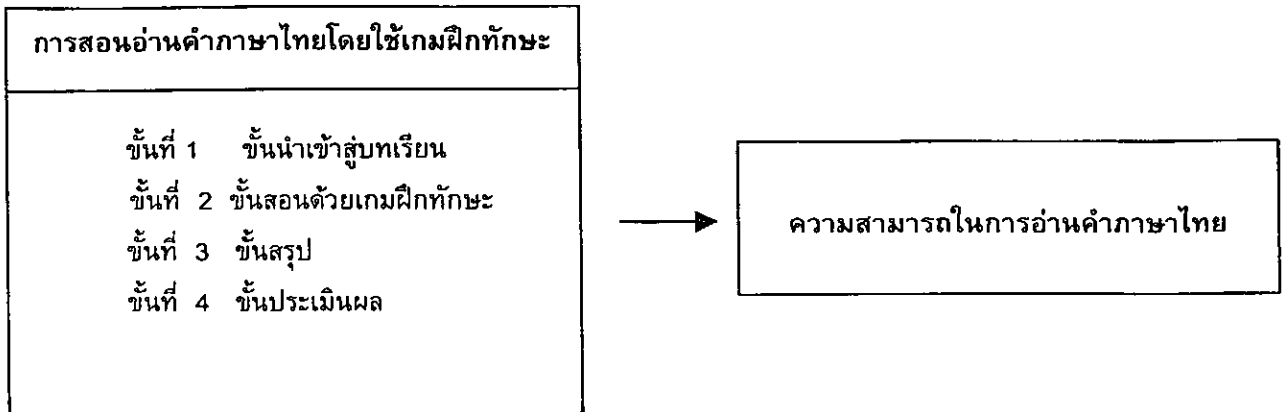
3. ตัวแปรที่ศึกษา คือ

ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทย หมายถึง ความสามารถในการอ่านออกเสียงเป็นคำ โดยวัดจากแบบทดสอบการอ่านคำภาษาไทยที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นบัตรคำ จำนวน 30 คำ และบันทึกคะแนนที่อ่านได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะสูงขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.2 ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.3 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.4 สาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.5 การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้
 - 1.6 หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านคำ
 - 2.1 ความหมายของการอ่าน
 - 2.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน
 - 2.3 ความสำคัญของการอ่าน
 - 2.4 องค์ประกอบของพื้นฐานการอ่าน
 - 2.5 การสอนอ่าน
 - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน
 - 3.1 ความหมายของเกมประกอบการสอน
 - 3.2 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.3 ประเภทของเกมประกอบการสอน
 - 3.4 ลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทย
 - 3.5 หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทย
 - 3.6 หลักการเลือกเกมประกอบการสอน
 - 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

คำว่า “เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา” มีผู้ให้ความหมายหลายทัศนะ ดังนี้ ความหมายตาม American Association on Mental Retardation (AAMR) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา (Mental Retardation) หมายถึง ภาวะที่มีความจำกัดเกิดขึ้น มีผลต่อการปฏิบัติงานในขณะนั้นแสดงลักษณะมีความสามารถทางสติปัญญาดำกว่าปกติ ปรากฏร่วมกับมีความจำกัดทางทักษะด้านการปรับตัวอย่างน้อย 2 ทักษะ หรือมากกว่า คือ ทักษะการสื่อความหมายการดูแลตนเอง การดำรงชีวิตประจำวัน ทักษะทางสังคม ทักษะการใช้สาธารณสมบัติ การควบคุมตนเอง สุขอนามัยและความปลอดภัย การเรียนวิชาการเพื่อชีวิตประจำวัน การใช้เวลาว่าง และการทำงาน ทั้งนี้ ต้องมีภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาที่เกิดขึ้นก่อนอายุ 18 ปี ดังเกณฑ์การพิจารณาภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา ดังนี้

1. ระดับความสามารถทางสติปัญญา โดยการจัดระดับสติปัญญาไม่ต่ำกว่า 50 – 70

2. ลักษณะของความจำกัดในทักษะการปรับตัวต่อไปนี้อย่างน้อย 2 ทักษะ

2.1 การสื่อความหมาย (Communication)

2.2 การดูแลตนเอง (Self – Care)

2.3 การดำรงชีวิตในบ้าน (Home – Living)

2.4 ทักษะทางสังคม (Social Skills)

2.5 การใช้สาธารณะสมบัติ (Community Use)

2.6 การควบคุมตนเอง (Self – Direction)

2.7 สุขอนามัยและความปลอดภัย (Health and Safety)

2.8 การเรียนวิชาเพื่อดำรงชีวิตประจำวัน (Functional Academic)

2.9 การใช้เวลาว่าง (Leisure)

2.10 การทำงาน (Work)

3. ลักษณะความบกพร่องทางสติปัญญาก่อนอายุ 18 ปี (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2542 : 1 – 2)
ความหมายทางการแพทย์เป็นการนิยามตาม ICD – 10 (International Classification of Disease)

โดยองค์การอนามัยโลก (World Health Organization) ภาวะความบกพร่องในทักษะด้านต่าง ๆ รวมทั้งช่วงในระยะเวลาพัฒนาการ ซึ่งส่งผลต่อระดับเซาว์ปัญญาทุก ๆ ด้าน เช่น ความสามารถด้านสติปัญญา ภาษา การเคลื่อนไหว และทักษะทางสังคม มีความบกพร่องในเรื่องการปรับตัวอาจมีพร้อม ไม่มีความผิดปกติทางกายหรือทางจิตร่วมด้วย (กัลยา สุตะบุตร. 2535 : 24)

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 63) กล่าวว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง เด็กที่มีพัฒนาการช้ากว่าเด็กปกติทั่วไป เมื่อวัดระดับสติปัญญาโดยใช้แบบทดสอบมาตรฐานแล้ว ปรากฏว่ามีระดับสติปัญญาดำกว่าเด็กทั่วไป เมื่อสังเกตจากพฤติกรรม จะพบว่าเด็กประเภทนี้มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากเด็กทั่วไปในวัยเดียวกัน

สรุปความหมายของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง ภาวะที่สมองหยุดพัฒนาหรือพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ทำให้เกิดความจำกัดทางด้านความสามารถทางสติปัญญา มีระดับเซาว์ปัญญาดำกว่าเกณฑ์ปกติในทุก ๆ ด้าน ร่วมกับความจำกัดทางด้านการศึกษา และทักษะการปรับตัวให้สอดคล้องกับความต้องการในชีวิตประจำวัน ตามสภาพแวดล้อมของสังคมปกติ อาจจะมีหรือไม่มีความผิดปกติทางกายหรือทางจิตร่วมด้วย ทั้งนี้ จะต้องเกิดขึ้นก่อนอายุ 18 ปี

1.2 ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

AAMR (American Association on Mental Retardation) แบ่งระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาตามความหมายใหม่ที่บัญญัติขึ้น โดยแบ่งระดับความรุนแรงตามลักษณะของความ ต้องการความช่วยเหลือ และรูปแบบของการให้ความช่วยเหลือ โดยพิจารณาความต้องการเกี่ยวกับการบริการช่วยเหลือของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ประเมินเป็น 4 ระดับ คือ

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

รูปแบบของการช่วยเหลือเป็นการช่วยเหลือเพิ่มพูนความสามารถในการปฏิบัติงานที่ต้องอาศัยการปรับตัว และความสามารถในการอยู่ร่วมกัน การให้ความช่วยเหลืออาจจัดเป็นระยะเวลานานหรือตามความจำเป็นของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่อาจเปลี่ยนแปลงไปตลอดทั้งชีวิตของเขา (Luckasson and others, 1992 : 26)

American Psychiatric Association แบ่งระดับความรุนแรงของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาเป็น 4 ระดับ ตามระดับเชาวิปัญญา คือ

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

ในกรณีที่ความบกพร่องทางสติปัญญาที่ระดับความรุนแรงไม่ได้ ควรใช้เมื่อมีสันนิษฐานอย่างหนักแน่นว่ามีภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา แต่ไม่สามารถทดสอบเชาวิปัญญาตามแบบทดสอบมาตรฐานได้ เนื่องจากบุคคลนั้นมีความบกพร่องทางสติปัญญามากหรือไม่ให้ความร่วมมือในการทดสอบ หรือเป็นเด็กวัยทารก (Dale, 1978 : 50)

สรุปได้ว่าการแบ่งระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา สามารถแบ่งตามลักษณะความต้องการการช่วยเหลือ และแบ่งได้ตามระดับเชาวิปัญญา

1.3 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

เมื่อเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาไปอยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ ในสังคม เช่น ครู เพื่อน ปัญหาพฤติกรรมที่พบได้บ่อยมีดังนี้

1. ไม่พูดในที่สาธารณะ เด็กมักพูดเสียงดังเมื่ออยู่บ้านหรือสถานการณ์ที่เขาแน่ใจเท่านั้น แต่จะพูดเสียงเบา หรือไม่พูดเมื่ออยู่ในโรงเรียนหรือในสถานการณ์ที่เขาไม่แน่ใจ ที่จริงแล้วเด็กหลาย ๆ คนมีแนวโน้มจะเกิดปัญหานี้เมื่อเริ่มเข้าโรงเรียนอนุบาลหรือเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม
2. ปฏิเสธความช่วยเหลือของผู้อื่น ในเด็กที่มีพัฒนาการช้าหรือบกพร่องทางสติปัญญามักไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้ เพราะพวกเขาไม่ได้เรียนรู้ที่จะปรับตัว อันเนื่องมาจากความบกพร่อง

ของเขา เด็กเหล่านี้ฝึกให้เคยชินกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้ไม่ยากนัก มักเกิดความล้มเหลวซึ่งจะทำให้เกิดความคับข้องใจ และความวิตกกังวลตามมา ทำให้เกิดการยึดติดในสถานการณ์เดิมยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้เด็กเหล่านี้จึงมักปฏิเสธความช่วยเหลือจากผู้อื่น เพราะอาจทำลายสถานการณ์ความสุขของเขา

3. เจ้าอารมณ์ เด็กที่มีพัฒนาการช้ามักเป็นเด็กเจ้าอารมณ์ ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง มีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างรุนแรง เอาแต่ใจตนเอง ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจาก

3.1 ความบกพร่องในหน้าที่ของสมองบางส่วน เช่น โรคลมชัก

3.2 ขาดความสม่ำเสมอในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การนอน การรับประทานอาหาร ทำให้อารมณ์ฉุนเฉียวได้ง่ายขึ้น

3.3 มีความรู้สึกอ่อนไหว หงุดหงิด หรือไม่สบายใจ ต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวง่ายกว่าเด็กปกติทั่วไป

3.4 กังวลจากการที่ไม่สามารถคาดการณ์ล่วงหน้าได้ เพราะการขาดประสบการณ์ของพวกเขา เช่น เมื่อมีใครสักคนเก็บของเล่นออกจากโต๊ะเพื่อจัดโต๊ะอาหารทำให้เด็กไม่เข้าใจ ก็เกิดอารมณ์เสียได้ง่าย เพราะคิดว่าขัดขวางความสุขในการเล่นของเขา

3.5 คับข้องใจในความสัมพันธ์กับมารดาหรือบุคคลอื่น เมื่อเด็กไม่แน่ใจในความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับพ่อแม่ หรือผู้เลี้ยงดู หรือเพื่อน ทำให้เด็กมีอาการไม่แน่นอนและฉุนเฉียวได้ง่าย

3.6 ขาดวุฒิภาวะทางสังคม เช่น เด็ก ๆ ที่ไม่สามารถเล่นกับเพื่อนไม่เข้าใจและให้ความร่วมมือกับกลุ่ม ไม่ได้รับการยอมรับจากคนอื่น ๆ จะรู้สึกโกรธ เสียใจ หรือมีปฏิกิริยารุนแรงอื่น ๆ ตามมาได้

3.7 เจ้าอารมณ์เนื่องจากไม่สามารถสื่อสารสิ่งที่เขาต้องการได้ เพราะถ้าเด็กสามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับความคิดความรู้สึกของตนได้ ทำให้คนอื่นเข้าใจ เด็กก็จะมีอารมณ์มั่นคงและสามารถมีสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ โดยไม่มีปัญหา แต่เด็กบางคนไม่สามารถสื่อความหมายได้ด้วยคำพูด เขาจะยังมีอารมณ์ฉุนเฉียวและแสดงออกอย่างรุนแรงได้ง่าย

4. ไม่มีสมาธิในงานที่ได้รับมอบหมาย ปัจจัยที่ทำให้เด็กมีพัฒนาการบกพร่อง ขาดสมาธิในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย มีดังนี้

4.1 มีความใส่ใจงานที่ได้รับมอบหมายน้อย

4.2 ความเข้าใจไม่ดีหรือขาดความเข้าใจในความหมายของงานที่ได้รับ

4.3 มีแรงจูงใจเพื่อทำงานให้สัมฤทธิ์ผลต่ำ

5. มีปัญหาในการฝึกให้เคยชินต่อสิ่งแวดล้อมใหม่หรือกิจกรรมใหม่ ๆ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามักหยุดสร้างความสัมพันธ์กับสถานการณ์ใหม่ ๆ เพราะเคยมีประสบการณ์ล้มเหลวในอดีตและมักหลีกเลี่ยงด้วยการร้องไห้อย่างรุนแรง ซึ่งอาจจะเป็นผลต่อไปในอนาคต เช่น ทำให้เด็กเกิดความวิตกกังวลสูงมากเมื่อต้องแยกจากแม่ และมีความลำบากยิ่งขึ้นในการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ ๆ

6.ต่อต้าน พฤติกรรมต่อต้านแสดงออกโดย โต้เถียง ไม่เชื่อฟัง พูดด้วยความโกรธ และการที่เด็กยังมีพฤติกรรมต่อต้านนั้น อาจเป็นเพราะต้องการต่อต้านความตั้งใจของพ่อแม่โดยตรง หรือพฤติกรรมที่เด็กแสดงสามารถเปลี่ยนความต้องการของพ่อแม่ไปสู่ความต้องการของเด็กได้ ซึ่งปัญหามักเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กเอง

7. แยกตัว เด็กที่แยกตัวอาจเป็นเพราะความล้มเหลวในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ มาก่อน ซึ่งส่งผลถึงการปรับตัวไม่ดีในการเรียน และกลุ่มกิจกรรมอื่น ๆ ในโรงเรียนด้วย เมื่อโตขึ้นอาจล้มเหลวในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลอีกด้วย

ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้มีลักษณะดังนี้

1. ด้านสติปัญญา เป็นด้านที่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต่างจากเด็กปกติมากที่สุด เมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ การวินิจฉัยด้านสติปัญญามักเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้ช้ากว่าเด็กปกติทั่วไป ซึ่งจะพบลักษณะอย่างนี้ เมื่อเด็กเข้าโรงเรียน หรือเริ่มเรียนวิชาการดังนี้

1.1 อัตราเร็วของการเรียนรู้ (Rate of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาใช้เวลาในการเรียนรู้มากกว่าเด็กปกติ

1.2 ระดับการเรียนรู้ (Level of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามักมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนวิชาการ คือ เรียนได้ในระดับต่ำกว่าเด็กปกติ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาอาจเรียนรู้ได้ดีในวิชาพลศึกษา เครื่องจักรกล หรือในด้านศิลปะ เป็นต้น

1.3 อัตราการลืม (Rate of Forgetting) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีแนวโน้มที่จะลืมสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วเร็วกว่าปกติ หากเด็กไม่มีโอกาสฝึกฝนในสิ่งที่เรียนไปแล้ว การฝึกฝนในลักษณะซ้ำ ๆ บ่อย ๆ และให้พักเป็นระยะ ๆ จะช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถจำข้อมูลที่เรียนไปแล้วได้ดีขึ้น

1.4 การถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีปัญหาความยากลำบากในการถ่ายโยงการเรียนรู้ จากสถานการณ์หนึ่งไปยังอีกสถานการณ์หนึ่ง ทักษะหรือความคิดรวบยอด ที่กำลังเรียนอยู่ เด็กสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในสถานการณ์ที่กำหนด ในขณะที่เรียนได้ดี แต่ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เลยในสถานการณ์ที่แตกต่างจากสถานการณ์เดิมเล็กน้อยหรือแตกต่างโดยสิ้นเชิง

1.5 การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม นามธรรม (Concrete Versus Abstract Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถที่จะเรียนรู้สิ่งที่ เป็นรูปธรรมชัดเจน ตรงไปตรงมา มากกว่าสิ่งที่ เป็นนามธรรม

1.6 Incidental Learning เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในขณะที่เรียนรู้จะสนใจเฉพาะ Main Idea แต่ไม่สามารถจดข้อมูลที่เรียนรู้แล้วส่วนอื่น ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ ในขณะที่เด็กปกติทำได้

1.7 รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Set) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องใช้เวลานานมากกว่าเด็กปกติ ในการพัฒนา Learning Set ซึ่งคือขบวนการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ จะใช้วิธีแก้ไขเป็นขั้นตอนไปจนประสบความสำเร็จ เมื่อประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาบ่อย ๆ แล้วมนุษย์จะพัฒนารูปแบบการแก้ปัญหาของตนเอง ซึ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีปัญหาความยากลำบากมาก แต่ถ้าให้เด็กเรียนรู้ กระบวนการแก้ปัญหาได้อย่างมีระบบได้แล้ว ก็จะทำให้เช่นเดียวกับเด็กปกติ

2. ภาษาและการสื่อสาร เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะเรียนรู้ภาษาได้ช้ากว่าเด็กปกติและวิชาการอื่น ที่ต้องใช้ภาษาในการเรียนรู้ เช่น คณิตศาสตร์ สังคม เป็นต้น ทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีปัญหาในการเรียนรู้สูงมาก ดังนั้นจึงควรให้ความสำคัญและรับบริการกระตุ้นพัฒนาการโดยเฉพาะภาษาจากนักวิชาการ

3. ทักษะทางสังคม เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะต้องต่อสู้ แข่งขันในการดำรงชีวิตกับผู้อื่น ทักษะทางสังคมจะมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เมื่อต้องอยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างไปจากที่เคยชิน เด็กจะมีปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะกลัว วิดกกังวล หรือพฤติกรรมก่อกวนสังคม ดังนั้นโปรแกรมการเตรียมความพร้อมทางสังคม จึงต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบและเป็นระบบ โดยเฉพาะพฤติกรรมกรปรับตัว

(Adaptive Behaviour) จึงเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข และมีคุณภาพชีวิตที่ดี

4. ทักษะกลไกกล้ามเนื้อ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อย จะมีความแตกต่างของพัฒนาการด้านร่างกายและความสามารถทางทักษะกลไกกล้ามเนื้อน้อยมาก ดังนั้นพัฒนาการโดยรวมของเด็กมีความล่าช้าไปด้วยแต่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและการวินิจฉัยเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มิได้ขึ้นอยู่กับความผิดปกติหรือล่าช้าทางพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งเป็นเกณฑ์

สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ที่อยู่ในช่วงวัยเด็กเล็กจะมีลักษณะและพฤติกรรมต่างจากเด็กปกติทั่วไปคือ มีความจำกัดทางด้านความสามารถทางสติปัญญาการเรียนรู้ การพูด และการใช้ภาษาซึ่งเป็นลักษณะของความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา แต่โดยรวมเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีความคล้ายคลึงกันกับเด็กปกติ ความแตกต่างจากเด็กปกติสังเกตได้ยาก แต่เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยเรียน เริ่มเรียนทักษะวิชาการ ซึ่งจะแสดงลักษณะความต้องการให้เห็น (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2540 : 5 – 8)

นอกจากนี้ชวาลา เรียร์ธูและกัลยา สุตรบุตร (2539 : 4) ก็ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีลักษณะที่สำคัญคือ มีพัฒนาการล่าช้า ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญานั้นยิ่งรุนแรงมากเท่าใดความล่าช้าของพัฒนาการด้านกียิ่งปรากฏให้เห็นเร็วขึ้นเท่านั้น กลุ่มที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรงมากจะพบว่ามีพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวช้าอย่างชัดเจนในช่วงวัยขวบปีแรก กลุ่มที่มีภาวะบกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลางจะมีพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวปกติ แต่พัฒนาการด้านความเข้าใจภาษาและการใช้ภาษาจะล่าช้า ส่วนกลุ่มที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อยอาจไม่แสดงอาการล่าช้าจนกระทั่งวัยเข้าเรียน ลักษณะบุคลิกภาพ และพฤติกรรมไม่มีลักษณะเฉพาะ บางคนจะก้าวร้าวควบคุมอารมณ์ไม่ได้ บางคนต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น

1.4 สาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญา

การระบุสาเหตุที่แท้จริงของความบกพร่องทางสติปัญญาทำได้ยากมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเล็กน้อย บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานี้สามารถระบุสาเหตุที่แท้จริงได้เพียงร้อยละ 6 – 15 เท่านั้น ที่เหลือยังไม่สามารถหาสาเหตุที่แท้จริงได้ แอชแมน และเอนกินส์ กล่าวว่าในจำนวนไม่เกินร้อยละ 20 ของผู้ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่สามารถระบุสาเหตุได้นั้นมีสาเหตุมาจาก 3 สาเหตุสำคัญคือ (นิภาพร ปวนสุรินทร์. 2542 : 14 ; อ้างอิงจาก Ashman and Elkins. 1990)

1. สาเหตุจากสภาพแวดล้อมทางครอบครัว สาเหตุนี้มีองค์ประกอบสองส่วนที่น่าพิจารณาคือ องค์ประกอบของครอบครัวเอง และองค์ประกอบจากสิ่งแวดล้อมภายนอก แม้จะสรุปไม่ได้ว่าส่วนใดมีอิทธิพลมากน้อยเพียงใด และในส่วนตัวบ้าง แต่จากการทำวิจัยอย่างต่อเนื่อง พบว่า องค์ประกอบสองส่วนนี้มีความสำคัญต่อเด็กไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน สภาพแวดล้อมในที่นี้หมายถึง สิ่ง чтоช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งมีสาเหตุมาจาก

1.1 ขาดการกระตุ้นทางด้านจิตใจและสังคม เนื่องมาจากครอบครัวมีฐานะยากจน ขาดการศึกษา พ่อแม่ทำให้ลูกที่เกิดมาขาดโอกาสที่ดีในการพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสม

1.2 ขาดการกระตุ้นทางด้านสัมผัสรับรู้ตั้งแต่เด็ก เนื่องมาจากความบกพร่องทางด้านร่างกายหรือด้านประสาทสัมผัส เช่น หูหนวก ตาบอด หรือพิการอย่างใดอย่างหนึ่ง ประกอบกับพ่อแม่ขาดความเอาใจใส่ดูแล ทำให้เด็กไม่ได้รับการกระตุ้นพัฒนาการที่ดีพอ

2. สาเหตุจากองค์ประกอบทางกรรมพันธุ์ มีหลายประเภท คือ

2.1 ดาวน์ ซินโดรม (Down Syndrome) เกิดจากโครโมโซมมีจำนวนผิดปกติ ในตำแหน่งคู่ที่ 21 หรือที่เรียกว่ากลุ่ม G1 โดยมีโครโมโซมเกินมาหนึ่งแท่ง ซึ่งคนปกติจะมีโครโมโซมจำนวน 22 คู่ หรือ 44 แท่ง และมีส่วนควบคุมเกี่ยวกับเพศอีก 1 คู่ รวมเป็น 23 คู่ แต่เด็กดาวน์ซินโดรมจะมี 47 แท่ง โดยปกติโครโมโซมจะเรียงตัวกันเป็นกลุ่ม และจับกันเป็นคู่ ๆ แต่เด็กดาวน์ซินโดรมนั้นตรงคู่ที่ 21 จะมีโครโมโซมเป็น 3 แท่ง ซึ่งเกินมาอยู่ 1 แท่ง ลักษณะเช่นนี้จะพบประมาณ 1 ใน 600 ของอัตรากำเนิด

2.2 PKU : Phenylketonuria เกิดจากการขาดเอนไซม์ชนิดหนึ่งทำหน้าที่เปลี่ยนกรดอะมิโนตัวหนึ่ง คือ Phenylalanine ให้เป็น Tyrosin Melamin หรือสีของร่างกายทำให้มีสารสีที่ผิวหนัง ตาและผมน้อยกว่าปกติ มักมีผื่นตามผิวหนัง และมีผิวหนังอักเสบร่วมด้วย

2.3 Hypothyroidism คือ ต่อมไทรอยด์ผิดปกติ หรือไม่สามารถสังเคราะห์ฮอร์โมนธัยรอยด์ได้ ทำให้ร่างกายชะงักการเจริญเติบโต แคระแกร็น ผอมทั้งตัว จมูกแปบ ริมฝีปากหนา ลิ้นใหญ่จุกปาก ผิวหนังแห้ง ท้องโต หน้าตามองดูเซ่อ ซ้ำพจรเต้นช้า มีอาการทางประสาท เช่น เดินเปะปะ กล้ามเนื้อเปลี่ยนมีการเกร็งและมือสั่น

3. สาเหตุจากสมองถูกทำลาย ได้แก่

3.1 การติดเชื้อ อาจเกิดขึ้นขณะเด็กอยู่ในครรภ์หรือหลังคลอด เมื่ออยู่ในวัยทารก หรือวัยเด็กเล็กก็ได้ เช่น เป็นไข้ หัดเยอรมัน ซิฟิลิส เมื่อมารดาได้รับเชื้อเหล่านี้แล้วจะติดไปยังทารกโดยตรงและทำลายสมองของทารกได้ เชื้อที่สามารถทำลายสมองอีกสองตัว คือ โรคติดเชื้อในเนื้อสมอง (Meningites) และโรคติดเชื้อในเยื่อหุ้มสมอง (Encephalitis) ซึ่งอาจทำให้สมองพิการหรือพิการในภายหลังได้

3.2 สภาพแวดล้อมที่เป็นภัย ได้แก่ การถูกทุบตีที่ศีรษะหรือประสบอุบัติเหตุที่ศีรษะอย่างรุนแรง การได้รับสารพิษต่าง ๆ เข้าทางร่างกายของมารดา หรือของเด็กโดยตรง เช่น ยาเสพติดทุกชนิด สารตะกั่ว ยาบางชนิดที่รับประทานเป็นเวลานาน มารดาได้รับรังสีขณะที่ตั้งครรภ์อย่างไม่ถูกต้อง การขาดอาหารตั้งแต่ทารกอยู่ในครรภ์ การคลอดก่อนกำหนดหรือการคลอดหลังกำหนด การขาดออกซิเจนเป็นเวลานาน ๆ

ผดุง อารยะวิญญู (2541 : 43) กล่าวถึงสาเหตุของความบกพร่องทางสติปัญญาว่า ส่วนมากที่พบเป็นสาเหตุทางการแพทย์จะแยกออกได้ดังนี้

1. สาเหตุก่อนคลอด ในระหว่างตั้งครรภ์มารดาอาจเจ็บป่วย โรคบางอย่างทำให้เด็กในครรภ์กลายเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้ เช่น โรคหัดเยอรมันในระยะที่รุนแรงเด็กอาจมีความพิการซ้ำซ้อน (Multiple Handicap) ได้สาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การรับประทานยาของมารดา เช่น ยาควินิน มารดากล่อมท่าแท้งอย่างผิดกฎหมาย โดยซื้อยามารับประทานเองหรือให้หมอดำแยทำให้ แต่ไม่สามารถทำลายเด็กได้ฤทธิ์ของยาที่รับประทานเข้าไปอาจทำให้เด็กมีความบกพร่องทางสติปัญญาหรือมีความพิการซ้ำซ้อนได้ มารดาที่ติดยาเสพติดอาจจะทำให้มีผลต่อเด็กทารกในครรภ์ได้เช่นเดียวกัน

2. สาเหตุระหว่างคลอด การคลอดก็เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญาได้ การคลอดที่ผิดวิธี คลอดยาก ตกเลือด หรือได้รับบาดเจ็บระหว่างคลอด ขาดออกซิเจนก็เป็นสาเหตุสำคัญของการเกิดความบกพร่องทางสติปัญญาทั้งสิ้น

3. สาเหตุหลังคลอด ดันเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญานั้นมีมากมาย การได้รับบาดเจ็บทางสมองก็เป็นสาเหตุหนึ่ง เด็กเล็กที่ตกจากที่สูงและสมองได้รับการกระทบกระเทือนอย่างรุนแรง ได้รับอุบัติเหตุศีรษะได้รับการกระทบกระเทือนอย่างรุนแรง ล้วนเป็นสาเหตุทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญาทั้งสิ้น

นอกจากนี้นักจิตวิทยายังพบว่า ความแปรปรวนทางอารมณ์ขั้นรุนแรงเป็นเวลานานติดต่อกันก็ทำให้ความบกพร่องทางสติปัญญาได้เช่นกัน จากสาเหตุตามความคิดเห็นดังกล่าวข้างต้น อาจสรุปได้ว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญานั้นมี 4 สาเหตุคือ

3.1 สาเหตุมาจากกรรมพันธุ์ ถือเป็นความผิดปกติของโครโมโซม เอ็นไซม์ หรือฮอร์โมนที่เป็นผลมาจากบิดาหรือมารดา

3.2 สาเหตุจากมารดาขณะตั้งครรภ์ เช่น เป็นหัดเยอรมัน ติดเชื้อซิฟิลิส ครรภ์เป็นพิษ ขาดสารอาหาร ติดสารเสพติด กินยาบางประเภทขณะตั้งครรภ์ เป็นต้น

3.3 สาเหตุจากการมีปัญหาลดคลอด เช่น คลอดยาก เด็กขาดออกซิเจนขณะคลอด เด็กสำลักน้ำคร่ำ คลอดก่อนกำหนด เป็นต้น

3.4 สาเหตุจากการเกิดปัญหาหลังคลอด เช่น สมอลได้รับความกระทบกระเทือนจากอุบัติเหตุ เป็นโรคเยื่อหุ้มสมองอักเสบ เนื้องอกของสมอง และสารพิษ เช่น สารตะกั่ว มีไข้สูงมากจนชักบ่อย ๆ เป็นต้น

จากสาเหตุและการแบ่งระดับความรุนแรงของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา ในความหมายเก่าจะพิจารณาระดับเชาว์ปัญญา และพฤติกรรม แบ่งระดับความรุนแรงต่าง ๆ ตั้งแต่ความบกพร่องระดับน้อยจนถึงความบกพร่องระดับรุนแรงมาก ซึ่งในปัจจุบันใช้ของ ICD – 10 สำหรับความหมายใหม่จะเน้นระดับเชาว์ปัญญาและพฤติกรรมเหมือนกัน แต่การแบ่งระดับความบกพร่องทางสติปัญญาพิจารณาตามความต้องการของบุคคลว่าต้องการความช่วยเหลืออะไรบ้าง จะพัฒนาได้ถ้าบุคคลนั้นได้รับการช่วยเหลืออย่างเหมาะสม

1.5 การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งหวังปลูกฝังให้เด็กมีคุณลักษณะนิสัย มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ อ่านออกเขียนได้ และมีทักษะการคิดคำนวณเบื้องต้นที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน สามารถช่วยเหลือตนเอง ดูแลรักษาสุขภาพอนามัยของตนเอง ตลอดจนสามารถทำงานและสามารถปรับตัวให้เข้ากับคนปกติในสังคมได้อย่างมีความสุข เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ไม่สามารถเรียนวิชาการต่าง ๆ ได้เท่าเทียมกับเด็กปกติ จึงจำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจผู้เรียน และจัดการเรียนการสอนได้ถูกต้อง เหมาะกับผู้เรียน โดยการปรับหลักสูตรจากเด็กปกติทั่วไปให้สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการพิเศษของผู้เรียน เพื่อพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพและการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 1 – 3)

หลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรครอบคลุมเนื้อหา 4 หมวด คือ

หมวดที่ 1 ความพร้อมและเนื้อหาที่จำเป็น

หมวดที่ 2 การสื่อสาร (การติดต่อผู้อื่น) ภาษาและพัฒนาการทางความคิด ความจำ

หมวดที่ 3 ทักษะในสังคม การดำรงชีวิต นันทนาการ การพัฒนาบุคลิกลักษณะ

หมวดที่ 4 พื้นฐานการเงินและอาชีพ

เนื้อหาที่กำหนดไว้นี้เป็นขอบข่ายกว้าง ๆ เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้ มีความต้องการของเด็กได้ในลักษณะที่แตกต่างกันและชุมชนแต่ละแห่งสามารถสนองความต้องการของเด็กได้ในลักษณะที่แตกต่างกัน ดังนั้นหลักสูตรในแต่ละระดับควรเน้นในสิ่งต่อไปนี้

1. ระดับก่อนวัยเรียน หลักสูตรในระดับนี้ ควรเน้นความพร้อมของเด็กเป็นพื้นฐานสำคัญ ของการเรียนประถมศึกษา การพัฒนาทักษะของเด็กในระดับนี้ ควรเน้นทักษะที่จำเป็นที่จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการเรียน เช่น การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่ การฝึกให้เด็กมีความสนใจในบทเรียนนานขึ้น การฝึกความคิด ความจำ ฝึกภาษา ฝึกพูด เป็นต้น

2. ระดับประถมศึกษา หลักสูตรในระดับนี้ควรเน้นเกี่ยวกับการอ่านคณิตศาสตร์และภาษา ส่วนวิทยาศาสตร์และสังคมศึกษานั้นมีความสำคัญรองลงไป แต่นักการศึกษายังเถียงกันอยู่และยังหาข้อยุติไม่ได้ว่า ควรให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาประเภทนี้เรียนวิชาสองหมวดหลังนี้หรือไม่ แต่สิ่งที่นักวิชาการเห็นพ้องกันคือ หากบรรจุสองหมวดหลังนี้ลงไปหลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาควรปรับปรุงเนื้อหาให้แตกต่างไปจากหลักสูตรเด็กปกติ ตลอดจนจัดเอกสารการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถของเด็ก ส่วนเนื้อหาด้านวิชาดนตรีและศิลปะนั้น ก็ควรจัดให้เหมาะสมกับเด็กประเภทนี้เช่นกัน

3. ระดับมัธยมศึกษา หลักสูตรในระดับมัธยมศึกษา สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้ ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะแตกต่างไปจากหลักสูตรปกติในสมัยก่อนมาก กล่าวคือ การจัดหลักสูตรในระดับนี้ควรเน้นความต้องการและความสามารถของเด็กเป็นสำคัญ หากเด็กมีความสามารถในการเรียน เด็กควรได้รับการส่งเสริม ให้เรียนวิชาที่เหมาะสม หากเด็กไม่มีความพร้อมที่จะเรียนในหลักสูตรที่เน้นวิชาการควรให้เด็กเรียนด้านอาชีพและฝึกทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต จุดประสงค์ในการให้การศึกษาแก่เด็กในระดับนี้เพื่อเตรียมเด็กให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้ ควรฝึกให้เด็กมีทักษะในด้านต่อไปนี้ คือ ทักษะด้านการงานและอาชีพ การครองเรือน นันทนาการ การดูแลสุขภาพและการดำรงชีวิตในชุมชน (ผดุง อารยะวิญญู, 2533 : 38 – 40)

สรุปหลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้เป็นการจัดการศึกษาที่มีได้แตกต่างจากเด็กปกติ แต่ประการใด คือ การจัดการศึกษาที่มุ่งหวัง ปลูกฝังให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะนิสัย มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ อ่านออก เขียนได้ การคิดคำนวณ ตลอดจนดูแลรักษาสุขภาพอนามัยของตนเองและครอบครัวได้อย่างเหมาะสม เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาไม่สามารถเรียนวิชาการต่าง ๆ ได้เท่าเทียมเด็กปกติทั่วไปจึงจำเป็นต้องมีครูผู้สอนต้องมีความรู้ ความเข้าใจผู้เรียน และจัดการเรียนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสมกับผู้เรียน โดยการปรับหลักสูตร จากเด็กปกติทั่วไปให้สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการพิเศษของผู้เรียน เพื่อพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพและการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มบุคคล ความสามารถและความต้องการของผู้เรียน เช่น การฟัง อ่าน เขียน และทักษะการคำนวณเบื้องต้นต่อชีวิตประจำวัน ให้เข้ากับคนปกติได้อย่างมีความสุข

นอกจากนี้หลักการจัดการเรียนการสอนให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาควรคำนึงถึงระดับความสามารถของเด็กเป็นหลัก ความง่ายของเนื้อหา การใช้ภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจในการฟังและจำเป็นอย่างมากที่จะต้องใช่วิธีสอนที่จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นและจำได้แม่นยำ ในเรื่องที่สอน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจึงต้องอาศัย วัสดุอุปกรณ์การสอนและการเสริมแรง (ผดุง อารยะวิญญู, 2533 : 47)

1.6 หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำเป็นต้องมีวิธีสอนที่แตกต่างไปจากการสอนปกติเพื่อสนองความต้องการพิเศษของเด็กเหล่านี้ ซึ่งมีหลักการสอนดังนี้

1. ครูต้องเชื่อว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีความสามารถและศักยภาพในตนเองสามารถพัฒนาให้เป็นบุคคลที่สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณค่ามีคุณภาพและมีประสิทธิภาพได้ทุกคน ครูควรคำนึงถึงความเป็นเด็กก่อน และพยายามมองหาความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

2. ครูต้องคำนึงถึงความพร้อมทางการเรียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพราะเด็กมีความพร้อมช้ากว่าเด็กปกติ ก่อนทำการสอนสิ่งใดครูจะต้องเตรียมความพร้อมก่อนนาน ๆ เมื่อเด็กมีความพร้อมแล้วครูจึงทำการสอนวิชานั้น ๆ

3. สอนตามความสามารถและความต้องการของเด็กแต่ละคน โดยจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพและลักษณะความต้องการพิเศษของเด็กคนนั้น

4. สอนตามระดับสติปัญญา เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีระดับสติปัญญต่ำกว่าเด็กทั่วไปที่มีอายุเท่ากัน

5. ยอมรับความสามารถและพยายามส่งเสริมความสามารถของเด็ก อย่าตามใจหรือคอยช่วยเหลือมากเกินไป หรือลงโทษทั้งกายและวาจามากเกินไป

6. พยายามฝึกให้เด็กช่วยตัวเองให้มากที่สุด จะเป็นการช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น ทำให้เด็กรู้สึกภูมิใจในคุณค่าของตนเอง และแบ่งเบาภาระจากผู้เลี้ยงดู

7. สอนตามการวิเคราะห์งาน (Task Analysis) โดยการแบ่งงานเป็นขั้นตอนย่อยหลาย ๆ ขั้นตอนเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก เพื่อไม่ให้เด็กสับสน ให้เด็กประสบความสำเร็จในงาน ซึ่งเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่เด็ก

8. ใช้หลักการสอนแบบ 3 R s คือ

8.1 Repetition คือ การสอนซ้ำและใช้เวลาการสอนมากกว่าเด็กปกติ ใช้วิธีสอนหลาย ๆ วิธีในเนื้อหาเดิม

8.2 Relaxation การสอนแบบไม่ตึงเครียด ไม่สอนเนื้อหาวิชาเดียววนเวียนเกิน 15 นาที ควรเปลี่ยนกิจกรรมการสอนวิชาการเป็นการเล่น ร้องเพลง ดนตรี เล่นกีฬา หรือให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงบ้าง

8.3 Routine สอนให้เป็นกิจวัตรประจำวัน คือ เป็นกิจกรรมที่จะต้องทำเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน

9. สอนโดยการแบ่งกลุ่มตามตารางสอน สามารถทำได้ดีในกรณีที่เด็กมีระดับสติปัญญาใกล้เคียงกัน

10. เมื่อฝึกเด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ต้องพยายามแทรกการฝึกหลายด้าน

11. ต้องช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กทุกคนจะเรียนได้ดีถ้าเขามีความรู้สึกประสบความสำเร็จ

12. สอนทีละขั้นจากสิ่งที่ใกล้ตัวไปหาสิ่งที่ไกลตัวหรือจากง่ายไปหายาก เพื่อไม่ให้เด็กสับสนงานบางอย่างที่เด็กปกติในวัยเดียวกันเห็นว่าง่าย แต่เด็กเหล่านี้อาจสับสนไม่เข้าใจ

13. สอนโดยการลงมือปฏิบัติ

14. สอนสิ่งที่มีความหมายสำหรับเด็กและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะสิ่งที่เป็นนามธรรมเป็นสิ่งที่เด็กเข้าใจยาก ครูต้องพยายามอธิบายโดยใช้คำง่าย ๆ และยกตัวอย่างประกอบ

15. ต้องพยายามจัดการสอนให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีประสบการณ์ใหม่ ๆ เพื่อฝึกให้เด็กคิด

16. สอนโดยใช้ของจริงหรืออุปกรณ์ประกอบทุกครั้ง ต้องให้เวลาเด็กมากพอสมควรในการเปลี่ยนกิจกรรมอย่างหนึ่งไปสู่กิจกรรมอย่างหนึ่ง

17. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องอาศัยแรงจูงใจและการเสริมแรงในทุกด้าน

18. มีการประเมินผลความก้าวหน้าของเด็กอย่างสม่ำเสมอเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับเปลี่ยนวิธีสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

19. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานอกจากการสอนด้านวิชาการแล้วต้องคำนึงการส่งเสริมพฤติกรรมปรับตัว ปรับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ภาษาและพัฒนาศักยภาพไปพร้อม ๆ กัน เนื่องจากสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่จะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

20. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องพยายามให้เด็กลดการพึ่งพาบุคคลอื่นลง (Stop to Independence) สอนทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต และแสวงหาการจ้างงานในอนาคต (พัชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 1 – 4)

หลักการสอนอ่านเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

1. การสอนอ่านควรคำนึงถึงอายุสมองของเด็กเป็นสำคัญ เด็กที่มีอายุสมอง 3 – 4 ปี อาจยังอ่านหนังสือไม่ได้ แม้ว่าอายุจริงจะมากกว่านี้ก็ตาม ดังนั้นการจัดประสบการณ์ในการอ่านให้แก่เด็ก ควรเป็นการเตรียมความพร้อมในการอ่าน

2. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเรียนรู้ช้ากว่าเด็กปกติ การอ่านก็ช้าไปด้วย เนื่องจากเด็กมีพัฒนาการทางสมองช้า เด็กมักลืมง่าย อาจแล้วจำสิ่งที่อ่านไม่ได้ การสอนจึงควรทำซ้ำ ๆ โดยครูอ่านแล้วอ่านอีกหลาย ๆ ครั้งในหลาย ๆ วัน เด็กจึงจำได้บ้าง ยิ่งไปกว่านั้น การจัดกิจกรรมในการอ่านควรแตกต่างกันไปในเนื้อหาเดียวกัน เพื่อไม่ให้นักเรียนเบื่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูจัดให้

3. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องการความสำเร็จ การสอนเด็กควรเริ่มจากสิ่งง่าย ๆ ก่อน เพื่อให้เด็กประสบผลสำเร็จ การที่เด็กจะประสบผลสำเร็จได้นั้นบทเรียนมีส่วนสำคัญ บทเรียนควรเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก และให้เด็กเรียนกิจกรรมที่ง่าย ๆ ก่อน แล้วจึงเรียนที่ยากขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น และประสบผลสำเร็จในการเรียน สิ่งสำคัญที่สุดประการหนึ่งคือ เด็กจะต้องมีความพร้อมในการอ่าน เด็กจึงจะประสบผลสำเร็จในการอ่าน การสอนอ่านแก่เด็กที่ยังไม่พร้อมมักจะประสบความล้มเหลว

4. จัดประสบการณ์ทางภาษาให้เพียงพอแก่เด็ก เด็กจะสนใจอ่านหนังสือมากขึ้นหากมีสิ่งอื่นมากระตุ้น เด็กที่อ่านด้วยความสนใจ จะอ่านได้ดีกว่าเด็กที่ขาดความสนใจในการอ่าน การจัดสิ่งแวดล้อมในการอ่านให้เป็นสิ่งที่น่าสนใจแก่เด็กจะช่วยกระตุ้นเด็กให้เกิดความสนใจในการอ่านมากขึ้น การจัดหาหนังสือสำหรับเด็กประเภทนิทานสำหรับเด็ก หรือหนังสือสำหรับเด็กที่มีภาพประกอบสวยงาม โดยให้มีหนังสือประเภทนี้ในปริมาณที่เพียงพอ เป็นวิธีหนึ่งในการจัดประสบการณ์ทางการอ่านให้เด็ก

5. ให้แรงเสริมแก่เด็กสม่ำเสมอ เด็กต้องการการกระตุ้นต้องการความสำเร็จ และต้องการกำลังใจ การให้คำชมเชยแก่เด็กเมื่อเด็กอ่านได้เป็นการให้กำลังใจแก่เด็ก ซึ่งจะ让孩子อ่านได้เพิ่มขึ้น การให้แรงเสริมควบคู่กันไปกับการสอนอ่านจึงเป็นสิ่งสำคัญ (ผดุง อารยะวิญญู. 2541 : 51)

สรุปว่าหลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาแตกต่างจากการสอนปกติผู้ที่มีความสำคัญในการสอนคือครู ครูจะต้องเข้าใจสภาพและความต้องการพิเศษของเด็ก และต้องมีความสามารถเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมแก่เด็กแต่ละคนได้

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่าน

2.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์เพราะการอ่านช่วยให้มนุษย์สามารถแสวงหาความรู้ ความเพลิดเพลินและติดต่อสื่อสารกันได้ ดังนั้นนักการศึกษาจึงให้ความสำคัญต่อการอ่านและให้ความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

การอ่าน หมายถึง กระบวนการในการแปลความหมายของตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่มีการจัดบันทึกไว้ กระบวนการในการอ่านเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนได้แก่ การไขความเข้าใจความหมายของเรื่องที่อ่าน ความหมายดังกล่าวนี้มิใช่เกิดจากตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่อ่านเท่านั้นแต่ขึ้นกับความหมายที่ผู้อ่านจะต้องทำความเข้าใจโดยอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเป็นพื้นฐาน (บันลือ พฤษะวัน, 2532 : 2)

ไซศิริ ปราโมทย์ ณ อยุธยา (2533 : 43) ให้ความหมายของการอ่านว่า

1. การอ่านเป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูดโดยการผสมเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด การอ่านแบบนี้เป็นการอ่านเพื่ออ่านออก มุ่งให้อ่านหนังสือได้แตกฉาน

2. การอ่านเป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษรออกเสียงเป็นคำหรือเป็นประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความหมายหรือฟังผู้อื่นอ่านแล้วรู้เรื่องเรียกว่าอ่านได้ ซึ่งมุ่งให้อ่านแล้วรู้เรื่องสิ่งที่อ่าน

3. การอ่านเป็นการพัฒนาความคิดโดยที่ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถหลาย ๆ ด้าน เช่น ใช้การสังเกต จำรูปคำ ใช้สติปัญญาและประสบการณ์เดิมในการแปลความหมายหรือถอดความให้เกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านได้ดี ด้วยวิธีอ่านแบบนี้จะดำเนินการเป็นขั้นตอนและต่อเนื่องเป็นกระบวนการการอ่านมาเป็นแนวคิดและนำความคิดนี้ไปใช้ประโยชน์ ดังนั้นหัวใจของการอ่านอยู่ที่ความเข้าใจความหมายของคำ

สมพร มั่นตะสูตร (2534 : 8) การอ่าน หมายถึง การรับรู้ความหมายจากถ้อยคำที่ตีพิมพ์อยู่ในสิ่งพิมพ์หรือหนังสือ โดยผู้อ่านรับรู้ว่าคุณเขียนได้สื่อสารอะไรมายังผู้อ่านทั้งในด้านความจิต ความรู้ ความหมาย ความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นว่าคุณเขียนตั้งใจจะแสดงความคิดอย่างไร มีความหมายว่าอะไร

ฮาฟเนอร์ (Hafner, 1982 : 436) ได้เสนอเพิ่มเติมว่าการอ่านไม่ได้หมายถึงการมองเห็น การออกเสียงเป็นคำและการจำความหมายคำโดด ๆ ได้เท่านั้นยังหมายถึงการที่ต้องใช้ความคิดความรู้สึกและจินตนาการอีกด้วย การอ่านเป็นกระบวนการสื่อความหมายจากสัญลักษณ์ ที่ซับซ้อนซึ่งผู้อ่านจะต้องทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน ต้องแปลความออกเป็นความคิดและนำความคิดไปใช้ประโยชน์

เลฟ (Lapp, 1986 : 465) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการรับรู้ตัวอักษร ความหมายของคำ การตีความของข้อเขียนมาเป็นความเข้าใจ ขั้นตอนแรกของการอ่านคือ รับรู้ตัวอักษร รู้จุดมุ่งหมายสามารถสื่อความหมายของข้อความนั้นและสร้างปฏิกิริยาตอบสนองกับความรู้ใหม่ที่ได้จากข้อเขียนซึ่งขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน

จากความหมายของการอ่านทั้งหมดสรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการรับรู้ตัวอักษร ความเข้าใจในความหมายของคำและเป็นการพัฒนาความคิด สติปัญญา และประสบการณ์เดิมในการแปลความให้เกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านได้

2.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

ผู้เชี่ยวชาญในวิชาการอ่านได้วางจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ต่าง ๆ กัน จะเห็นว่าเหตุผล 2 ประการที่คนเราควรอ่านหนังสือ คือ

1. อ่านเพื่อหาความรู้
2. อ่านเพื่อหาความบันเทิง

การอ่านเพื่อหาความรู้เป็นการอ่านที่ยากและต้องอาศัยความชำนาญพิเศษ และในขณะเดียวกันเป็นการอ่านที่ให้ประโยชน์แก่ผู้อ่านเป็นบางเวลาและโอกาส บางครั้งคนเราก็มีความจำเป็นจะต้องอ่านหนังสือเพื่อการบันเทิงใจบ้าง และต้องรู้จักแบ่งเวลาเพื่อการอ่านทั้งสองชนิด ให้ได้สัดส่วนกัน เด็กที่อ่านเรื่องอ่านเล่นในหน้าหนังสือพิมพ์ไม่ควรถูกห้ามปรามอย่างเด็ดขาดเพราะการอ่านชนิดนี้ช่วยให้เด็กเกิดความชำนาญในการอ่านมากขึ้นปัญหาเรื่องหนังสือสำหรับเด็กน่าจะได้รับความเอาใจใส่จากครูและผู้ปกครองเป็นพิเศษ เด็กควรจะได้อ่านหนังสือหรือเรื่องราวที่เหมาะสมกับวัยของตนเพื่อหาความเพลิดเพลิน หนังสือเรียนอย่างเดียวย่อมไม่เพียงพอที่จะช่วยฝึกให้เด็กอ่านได้เต็มที่ (ก๊อ สวัสดิทานิช. 2524 : 12 – 13)

หลักสูตรประถมศึกษาสำหรับเด็กกลุ่มพิเศษ (กลุ่ม ก) 2521 (ฉบับปรับปรุง 2529) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการอ่านในชั้นประถมศึกษาไว้ดังนี้

1. ให้มีการพัฒนาการทางภาษาในด้านการอ่าน
2. ให้มีทักษะในการอ่านโดยมีความรู้ความเข้าใจหลักเกณฑ์อันเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา
3. ให้สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสาร การรับรู้และการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดอย่างถูกต้องมีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผล
4. ให้มีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่านและใช้เวลาว่างในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ สื่อมวลชนและแหล่งความรู้ต่าง ๆ
5. ให้เข้าใจและสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคลตลอดจนสามารถใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์ได้
6. สามารถใช้ผลจากการอ่านภาษาไทยมาช่วยในการคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหาและการวินิจฉัยเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล
7. ให้มีความรู้ความเข้าใจและเจตคติที่ถูกต้องต่อการเรียนภาษาและวรรณคดีในแง่วัฒนธรรมประจำชาติและในแง่ที่สร้างเสริมความมั่งคั่งงามในชีวิต (กรมสามัญศึกษา. 2529 : 2)

2.3 ความสำคัญของการอ่าน

ในการดำเนินชีวิตนั้น การอ่านมีความสำคัญต่อทุกคน ทุกเพศ ทุกวัยทั้งด้านการศึกษาหาความรู้การประกอบอาชีพและการหาความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน การอ่านหนังสือถือว่าเป็นงานในหน้าที่ที่สูงสุดของสมองมนุษย์มีมนุษย์เท่านั้นที่อ่านหนังสือได้ เพราะการเรียนรู้วิชาการต่าง ๆ นั้น การเรียนการสอนจะยิ่งง่ายถ้าสามารถอ่านหนังสือได้ดี (สันต์ สิงห์ภักดี. 2537 : 1)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า ความสำคัญของการอ่านจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขนั้น มีหลัก 3 ประการ คือ

1. ช่วยในการเรียนรู้
2. เสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ
3. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน

2.4 องค์ประกอบพื้นฐานของการอ่าน

ผู้อ่านจะประสบความสำเร็จมากหรือน้อยทางการอ่านขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้

1. วุฒิภาวะ หมายถึง กระบวนการเจริญเติบโตตามลำดับขั้นตอนการอ่านจะขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะของผู้อ่าน วุฒิภาวะเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อระดับการอ่านและความรวดเร็วในการอ่าน โดยทั่วไปแล้วผู้มีวุฒิภาวะสูงย่อมอ่านได้ดีกว่าผู้มีวุฒิภาวะต่ำ

2. อายุ เด็กที่มีอายุมากขึ้นจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดีกว่าและเร็วกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยทั่วไปแล้วความสามารถในการเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามวัยจนถึงอายุ 20 – 25 ปี

3. เพศ ความแตกต่างระหว่างเพศ เด็กหญิงจะอ่านได้ดีกว่าเด็กชายเป็นส่วนใหญ่

4. ประสบการณ์เดิม อิทธิพลของประสบการณ์เดิมที่มีต่อการอ่านอย่างหนึ่งอย่างใดมีผลต่อการอ่านใหม่ ซึ่งมีการถ่ายโยงที่ทำให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ดีและรวดเร็วขึ้น

5. สมรรถวิสัย หมายถึง ขีดจำกัดสูงสุดของความสามารถซึ่งอาจวัดได้จากแบบทดสอบเชาว์ปัญญาและแบบทดสอบความถนัด เด็กที่มีสติปัญญาปกติ IQ อยู่ระหว่าง 90 – 109 ถ้ามีเด็ก IQ ต่ำกว่านั้นจะเป็นพวกที่อ่านช้า เรียนช้า คือ IQ ประมาณ 75 – 90

6. ความบกพร่องทางร่างกาย อวัยวะ ได้แก่ สมอง ตา และอวัยวะที่ช่วยในการเปล่งเสียงส่วนมากเกี่ยวข้องกับการอ่านด้วย หากอวัยวะเหล่านั้นบกพร่องไปย่อมมีผลต่อการอ่านด้วย

7. การจูงใจ เป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมช่วยให้แสดงพฤติกรรมมีจุดมุ่งหมายแน่นอน การจูงใจ เช่น วัสดุที่ใช้ในการอ่าน ความสนุกสนานของสิ่งที่อ่าน แรงจูงใจใฝ่อ่านซึ่งหมายถึง ความสนใจและการทราบผลการอ่าน

8. ลักษณะทางบุคลิกภาพ เช่น ความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น ความเชื่อมั่น และระดับความมุ่งมั่น

จะเห็นได้ว่าในเรื่องการอ่านนั้นผู้อ่านจะประสบความสำเร็จมากหรือน้อยได้เพียงใดขึ้นอยู่กับ 2 ด้านคือ

1. ด้านของตัวผู้อ่านเอง มีความพร้อมในด้านวุฒิภาวะ อายุ สมรรถวิสัย ความบกพร่องทางกายมากน้อยเพียงใด

2. ด้านสิ่งแวดล้อม ที่อยู่รอบตัวผู้อ่านเอื้อให้ผู้อ่านประสบความสำเร็จได้ (Harris. 1970 : 256)

2.5 การสอนอ่าน

จุดมุ่งหมายของการสอนอ่าน มุ่งให้นักเรียนได้ 3 อย่างคือ

1. สอนให้เด็กอ่านออกเสียงคือเด็กจะต้องอ่านออกทั้งออกเสียงและอ่านในใจ ผู้เรียนสามารถอ่านได้ถูกต้อง

2. สอนให้เด็กอ่านได้รวดเร็ว จับใจความได้พร้อมทั้งนำสิ่งที่ได้ไปใช้ประโยชน์

3. สอนให้เด็กรู้จักแสวงหาความรู้ ความเพลิดเพลิน โดยใช้การอ่านและมีนิสัยรักการอ่าน

การสอนอ่านนั้นมีจุดมุ่งหมายสำคัญที่สุดคือ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตแต่ก่อนที่จะถึงขั้นนำผู้อ่านจะต้องฝึกให้อ่านออกและอ่านให้คล่องเสียก่อน (สนิท สัตโยภาส. 2526 : 75)

นอกจากนั้นจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องการอ่านในวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 2 ตามหลักสูตรสำหรับเด็กพิเศษ (กลุ่ม ก) 2521 (ฉบับปรับปรุง 2529) มีดังต่อไปนี้

1. ตูภาพง่าย ๆ แล้วตอบคำถามได้ว่า เหมือนหรือต่างกัน อะไรหายไป อะไรเกินมา

2. ชี้และเคลื่อนสายตาจากซ้ายไปขวาได้

3. ตอบคำถามเกี่ยวกับศัพท์ในชีวิตประจำวันได้
4. ตอบคำถามเรื่องราวสั้น ๆ ได้
5. วางอธิบายเหตุผลถูกต้องในการใช้หนังสือ
6. อ่านออกเสียงได้
7. อ่านในใจได้
8. มีทักษะเบื้องต้นในการอ่านออกเสียงคำง่าย ๆ ได้ถูกต้อง
9. อ่านคำที่กำหนดให้เรียนได้
10. นำทักษะในการอ่านออกเสียงไปใช้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ ได้ (กรมสามัญศึกษา. 2529 : 6 – 7)

จากจุดมุ่งหมายของการสอนอ่านเบื้องต้น ครูจะต้องมีความเข้าใจในตัวผู้เรียนและมีจุดมุ่งหมายในการสอนเพื่อจะได้ดำเนินการสอนให้ตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.6 หลักการและทฤษฎีการสอนอ่าน

การเรียนการสอนมีหลักสำคัญควรยึด 3 ประการ คือ

1. การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การวางเงื่อนไขในการเรียนการสอนมีความมั่นคงถาวร ในการเรียนอ่านอย่างเดียวย่อมไม่เพียงพอที่จะทำให้นักเรียนอ่านหรือจำคำได้ต้องอาศัยการเสริมแรงเข้าช่วยและควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในการใช้แรงเสริมด้วย

2. การหยั่งเห็น (Insight) เป็นการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยฉับพลันของเด็กแต่เกิดหลังจากที่เด็กได้ลองผิดลองถูกมาแล้วหลายครั้ง เช่น เด็กเห็นคำว่า “กิน” มาก่อนแล้วมาพบคำว่า “บิน” เด็กก็จะอ่านว่า “กิน” แต่เมื่อได้รับการสอนที่ถูกต้องเป็นประสบการณ์แก่เด็ก เด็กก็จะอ่านคำว่า “บิน” ได้ถูกต้อง

3. ทฤษฎีพัฒนาการของเพียเจต์ สรุปว่า ความรู้คือประสบการณ์ที่ได้รับและสะสมมาแล้ว ในอดีตกล่าวคือ เมื่อเด็กมีปฏิกริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอกแล้ว ได้ผลลัพธ์ออกมา ก็จะเก็บสะสมผลลัพธ์นั้นไว้ในตัวเมื่อเด็กพบเห็นเหตุการณ์เช่นเดิมอีกเด็กจะคาดหวังทันทีว่า ผลลัพธ์ควรจะออกมาเหมือนที่เคยเป็นมาแล้ว เด็กจะค่อย ๆ ประสมประสานความรู้ใหม่กับความรู้เก่าเข้าด้วยกัน เป็นประสบการณ์ที่จะก่อให้เกิดความคิดต่าง ๆ ไปใช้ในการทำปฏิกริยาตอบสนองสิ่งเร้าที่เด็กพบครั้งต่อไป (Carroll. 1964 : 118)

การเรียนรู้คำใหม่ ๆ นั้น ถ้าหากเด็กเคยมีประสบการณ์นั้นมาก่อนแล้วถึงแม้เด็กจะไม่เห็นคำนั้นทั้งคำ เด็กก็สามารถจดจำคำนั้นได้ เช่น คำว่า อาหาร กล้วย มะพร้าว เด็กเห็นเพียง _าหาร กลั_ย มะพร_ว เด็กจะเข้าใจทันที

ตามทฤษฎีของเพียเจต์ มีขั้นตอนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาการอ่านดังนี้

ทฤษฎีที่ 1 ความสัมพันธ์ของพัฒนาการทางกายและจิตวิทยาซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กันนับแต่เด็กเริ่มปฏิสนธิ ได้แก่ ระบบเซลล์ประสาทและเซลล์สมอง การเลี้ยงดูของพ่อแม่ในเรื่องสุขภาพอนามัย การให้อาหาร การปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ

ทฤษฎีที่ 2 การช่วยส่งเสริมให้ประสบการณ์ในเรื่องการจัดสิ่งแวดล้อมแก่เด็กเพื่อส่งเสริมการเจริญเติบโตทางสติปัญญา กระบวนการเรียนรู้และความเฉลียวฉลาด

ทฤษฎีที่ 3 การประสมกลมกลืนระหว่างการจัดประสบการณ์ทางภาษาในส่วนกว้าง ๆ เพื่อเสริมประสบการณ์และเพื่อพัฒนาในทางการอ่าน กิจกรรมทางภาษาต่าง ๆ เช่น การเล่านิทาน การท่องกลอน การร้องรำทำเพลง เป็นกิจกรรมที่ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนที่เห็นสมควรว่าจะนำมาสอนให้เด็กในระยะใด

อ่านได้ซึ่งจะช่วยให้เด็กอ่านได้เพิ่มขึ้น การให้แรงเสริมควบคู่กันไปกับการสอนอ่านจึงเป็นสิ่งจำเป็น (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 44 – 45) ในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานั้นผู้วิจัยเลือกใช้วิธีสอน

อ่านแบบเป็นคำ ดังเขียนไว้ข้างต้นในวิธีการสอนอ่าน การสอนคำสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อย่างมีประสิทธิภาพ พ่อแม่ และครูจำเป็นต้องเตรียมตัวเป็นอย่างดีที่จะสอนและฝึกด้านสติปัญญาเพื่อให้ตรงกับความต้องการซึ่งต้องใช้เวลาเป็น 2 เท่าของการเตรียมในชั้นปกติ ครูที่ดีเมื่อมีการเตรียมการสอนดีจะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีส่วนร่วมในการฝึกฝนสติปัญญามากที่สุดเท่าที่จะทำได้

การสอนคำสำหรับเด็กเป็นสิ่งจำเป็น สมรรถนะของเด็กไม่ว่าจะเป็นเด็กปกติหรือเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะพัฒนารวดเร็วไปจนถึงอายุ 3 ปี และจะพัฒนาได้แทบจะสมบูรณ์เมื่ออายุ 8 ปี ดังนั้นเราจึงควรสอนคำที่เหมาะสมกับการเจริญเติบโตของสมองในการเริ่มเรียนนั้นควรสอนคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ใกล้ตัวเด็ก เช่น เกี่ยวกับตนเอง เช่น ตา หู มือ จมูก ปาก เกี่ยวกับครอบครัว เช่น พ่อแม่ ตา ยาย เกี่ยวกับบ้าน เช่น บ้าน โต๊ะ เก้าอี้ ช้อน เกี่ยวกับโรงเรียน เช่น ครู ดินสอ กระดาษ เกี่ยวกับชุมชน เช่น รถ หนังสือพิมพ์ ร้านค้า ในการสอนเพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาด้านการอ่านคำนั้นต้องอาศัยอุปกรณ์ เช่น หุ่นมือ การเล่านิทาน เล่นเกม บัตรคำ บัตรภาพ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กเข้าใจความหมายของคำและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

งานวิจัยต่างประเทศ

กิลล์เลต (Gillette. 1991 : 94) ศึกษาทดลองพัฒนาการเพิ่มประสิทธิภาพของการอ่านออกเสียงในผู้ใหญ่ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน 12 คน โดยเน้นการอ่านโดยสังเกตเครื่องหมาย “,” และ “.” การอ่านเป็นวลี ประโยคและข้อความให้ถูกต้อง และเพิ่มระดับความมั่นใจพบว่า กลุ่มเป้าหมายสามารถอ่านได้คล่อง มั่นใจ สนุกสนาน อ่านคำศัพท์ได้มากขึ้นและออกเสียงได้มากขึ้นด้วย

คูกเนอร์ (Cokner. 1992 : 517) ศึกษาการอ่านสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลางพบว่าวิธีที่ได้ผลดีที่สุดในการแก้ไขการอ่านออกเสียงคือ วิธีการสอนคำที่คุ้นเคยมากที่สุดร่วมกับการใช้ภาพและการวิเคราะห์โครงสร้างของคำ

มาร์เกิล (Makle. 1993 : 145) ทำการศึกษาเปรียบเทียบการอ่านคำภาษาไทยในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อยและระดับปานกลาง จำนวน 6 คน ที่มีอายุระหว่าง 5.10 – 8 - 10 ปี พบว่าวิธีการใช้ภาพและทำทางกระตุ้นได้ผลดีกว่าการอ่านดั้งเดิม

งานวิจัยในประเทศ

บัวแก้ว บัวเย็น (2539 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้งมีความสามารถทางการอ่านเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้งมีความสามารถทางการอ่านแตกต่างกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กิงสร เกาะประเสริฐ (2540 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำวิชาภาษาไทยของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลางระหว่างวิธีสอนอ่านคำโดยการเสริมแรงด้วยเบียร์รตรสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาวิธีการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมมาช่วยพัฒนาทักษะการสะกดคำแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ผลการทดลองปรากฏว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีความสามารถในการสะกดคำในภาษาไทยสูงขึ้น

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

3.1 ความหมายของเกมประกอบการสอน

เอาน์เซล และทิลลิงเจอร์ (ลัตตาวรรณ กัณหสุวรรณ. 2530 : 20 อ้างอิงจาก Aounshell and Trlliger. 1977) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีกติกาบังคับอยู่และเป็นกติกาที่ใช้ประเมินผลสำเร็จในการเล่นของผู้เล่น

วรี เกียสกุล (2530 : 72) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎกติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

ลัตตา ศิลาณ้อย (2532 : 40) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่าเป็นการเล่นง่าย ๆ มีกติกาน้อยสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ดี

ดวงเดือน วิงสินธ์ (2533 : 16) กล่าวว่า เกมหมายถึง การแข่งขันที่มีเวลากำหนดแน่นอนมีกฎกติกาไม่สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

จากความหมายของเกมทั้งกล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาที่กำหนดแน่นอนสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น และพัฒนาได้ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ผู้เล่นอาจมีสองคนหรือเป็นทีมก็ได้

3.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

วิต (Weed. 1975 : 303 – 304) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมเพื่อสอนภาษาว่า

1. เป็นกิจกรรมที่พัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดเสริมสร้างความตื่นตัว มีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ

2. ช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนทางภาษาและเกมที่เล่นในห้องเรียนนักเรียนอาจจะนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย

3. เป็นเทคนิคการสอนไวยากรณ์ระบบเสียงภาษาได้ดี

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535 : 88) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกม ดังนี้คือ

1. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคย และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
2. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการด้านทักษะเบื้องต้น ในการเคลื่อนไหวและรู้จักใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน

3. เพื่อให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี รัก และชอบออกกำลังกาย ด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ในยามว่างได้

4. เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ

5. เพื่อใช้เกมการเล่น เป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

ถาณันดร สุวรรณรัตน์ (2536 : 40) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายในการสอนโดยใช้เกมมี 5 ประการ คือ

1. ให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคยและรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
2. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการทางด้านทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวและรู้จักใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน

3. เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกายด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ในยามว่างได้

4. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ในคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ

5. เพื่อใช้เกมการเล่น เป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

จากที่กล่าวว่าข้างต้นสรุปได้ว่าการนำเกมประกอบการเรียนการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้การสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้และเป็นการพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา

3.3 ประเภทของเกมประกอบการสอน

ปราณี ทองคำ (2534 : 2) ได้จำแนกประเภทของเกมไว้ดังนี้ คือ

1. จำแนกตามวัสดุที่ใช้ ได้แก่
 - 1.1 เกมที่มีวัสดุประกอบ เช่น เกมบิงโก เกมกระดานต่าง ๆ
 - 1.2 เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ เช่น เกมทายปัญหา เกมใบคำ
2. จำแนกตามจำนวนผู้เล่น ได้แก่
 - 2.1 เกมบุคคล เช่น เกมต่อภาพ เกมตารางปริศนา
 - 2.2 เกมกลุ่มหรือเกมทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร
 - 2.3 เกมผลัด เช่น เกมบิงโก เกมกระดานต่าง ๆ
3. จำแนกตามลักษณะการเล่น ได้แก่
 - 3.1 เกมแข่งขัน
 - 3.2 เกมร่วมมือกัน
 - 3.3 เกมสร้างกลุ่มสัมพันธ์

สมใจ ศรีสินธุ์เรือง (2535 : 8) แบ่งเกมออกเป็นชนิดคือ

1. การเล่นเกมแบบ หรือการเล่นสมมติ
2. การเล่นเกมปริศนา
3. เกมการแข่งขัน
4. เกมการต่อสู้
5. เกมทดสอบสมรรถภาพทางกาย
6. การเล่นเกมไปสู่กีฬา
7. การเล่นเกมเพลง
8. การเล่นเกมพื้นเมือง
9. การแสดงเจียบ
10. เกมเบ็ดเตล็ด

3.4 ลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทย

ไพจิตร สดวกการ (2530 : 15 – 16) กล่าวถึงลักษณะของเกมที่ดีควรช่วยเหลือนักเรียนด้านต่าง ๆ ต่อไปนี้คือ

1. สามารถช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาต่าง ๆ ทางเรียน เช่น นักเรียนที่มีปัญหาในเรื่องของภาษาซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งของการเรียนอ่อน
2. สามารถช่วยเหลือนักเรียนซึ่งมีปัญหาทางด้านวินัยอันเกิดจากความเบื่อหน่ายในพฤติกรรมที่จำเจของการเรียนการสอนปกติ

3. เกมมีความเหมาะสมมากในชั้นเรียนที่มีการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบปฏิบัติการหรือศูนย์การเรียนรู้ เมื่อมีการเล่นเกมนั้นเป็นอิสระจากการควบคุมโดยตรงของครู

4. เกมช่วยให้นักเรียนรู้จักควบคุมตนเอง และส่งผลต่อสถานภาพทางสังคมของเขาโดยการเปลี่ยนผู้รับ หรือผู้ตาม เป็นผู้ที่มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเองได้

5. เกมช่วยส่งเสริมนักเรียนในด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยการกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือกันและอภิปรายปรึกษากัน

6. เกมช่วยให้ครูสามารถวินิจฉัย และให้ความช่วยเหลือนักเรียนเป็นรายบุคคลในการแก้ไขโมติที่ผิด ๆ หรือข้อบกพร่องทางการเรียนของนักเรียน

7. เกมสามารถใช้ในการบูรณาการภาษาไทยกับวิชาอื่น ๆ และสามารถสร้างให้สอดคล้องกับความสนใจเฉพาะของนักเรียนได้

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า เกมที่ดีควรมีลักษณะดังนี้มีจุดมุ่งหมายเหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของนักเรียน มีประโยชน์ใช้วัสดุหาง่ายมีกติกาสั้นเข้าใจง่ายใช้เวลาการเล่นไม่นานไม่ซับซ้อนเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม เราความสนใจให้ความสนุกสนานและท้าทายสติปัญญา

3.5 หลักจิตวิทยาเกี่ยวกับการนำเกมมาสอนภาษาไทย

จากแนวความคิดของอีริกสัน (Erikson) กับฟรอยด์ (Freud) เชื่อว่าการเล่น เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนปลดปล่อยอารมณ์และความคับข้องใจที่บ้านมา ความเครียดต่าง ๆ อาจผ่อนคลายได้การเล่นนักเรียนจะต่อสู้กับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพดีกว่า ถ้ามีสุขภาพจิตดี (พรพิศ เกื้อมนนเทียร. 2542 : 19 ; อ้างอิงจาก Erikson. 1959 and Freud. 1935)

เปียเจท์ (Piaget. 1929 : 18) คิดว่าการเล่น เป็นการพัฒนาความรู้ของนักเรียน โดยเน้นระดับของพัฒนาการความรู้ที่นักเรียนแต่ละระดับอายุจะได้รับจากการเล่น เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความสามารถความรอบรู้ และได้ทักษะที่จะผ่อนคลายตนเองให้มีความพึงพอใจในชีวิต

เบอร์ลิน (Berlyne. 1996 : 23 – 26) เชื่อว่าการเล่น คือการสำรวจมองเห็นว่า การเล่นเป็นสิ่งที่น่าตื่นเต้นและให้ความพึงพอใจ แต่ละคนมีแรงขับประเภทหนึ่งที่ต้องการสำรวจสิ่งรอบข้าง แรงขับนี้จะเกี่ยวข้องกับความอยากรู้อยากเห็น และความปรารถนาที่จะได้รับสิ่งแปลกใหม่ ตื่นตา ตื่นใจ การเล่นทำให้นักเรียนได้มีโอกาสสำรวจอย่างปลอดภัย และค้นหาบางอย่างที่เขาไม่มีโอกาสจะได้ทำ การเล่นเป็นพฤติกรรมที่นักเรียนทำเพื่อให้บรรลุตามความคิดเพื่อฝันของตนเอง ความสลับซับซ้อนของความไม่แน่นอนใจความประหลาดใจ และความไม่ถูกต้องอื่น ๆ

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535 : 82 – 84) ได้กล่าวถึง หลักการนำเกมมาสอนภาษาไทยไว้ว่า

1. กำหนดการสอนล่วงหน้า ซึ่งเป็นการเตรียมตัวครูให้พร้อม
2. เลือกเกมให้เหมาะสม กับระดับอายุของนักเรียนมีช่วงเวลาที่เหมาะสม
3. เตรียมอุปกรณ์ และสถานที่ให้พร้อม
4. ควรชี้แจงให้นักเรียนเคารพในกฎกติกา และสัญญาที่กำหนดขึ้น
5. ควรอภิปรายการจัดลักษณะการเล่นที่นักเรียนมองเห็นผู้นำได้ชัดเจน
6. ถ้านักเรียนไม่สนใจการเล่นควรหยุด หรือเปลี่ยนเกมใหม่
7. พยายามให้ทุกคนมีส่วนร่วม
8. ไม่ควรคำนึงถึงการแพ้ ชนะ
9. ควรคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น

10. ควรชมเชยนักเรียนเมื่อเล่นเกมได้ดี มีน้ำใจ

11. หลักการเล่นควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้อภิปรายแสดงความคิดเห็น

สรุปได้ว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ต้องคำนึงถึงหลักจิตวิทยาดังกล่าว ครูควรเข้าใจและประยุกต์ทฤษฎีและหลักการให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะ พัฒนาการของนักเรียนก็จะเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้และบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

3.6 หลักในการเลือกเกมประกอบการสอน

วิต (Weed. 1975 : 304 – 305) ได้ให้หลักการเลือกเกมนี้นี้คือ

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้น ๆ ว่าจะสอนอะไร
2. คำนึงถึงสถานที่
3. จำนวนนักเรียน
4. พิจารณาเกมว่าแข่งขันรายบุคคลหรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม
5. อายุ และวัยของนักเรียน
6. ควรเล่นตอนท้ายชั่วโมง
7. ควรเลือกใช้เกมหลาย ๆ แบบ
8. ควรกำหนดเวลาให้เหมาะสม
9. เตรียมหรือวางแผนการเล่นให้ดี
10. พิจารณาว่าควรให้รางวัลหรือไม่ให้ในการเล่น
11. ครูควรสะสมหนังสือเกมต่าง ๆ ที่จะเลือกมาใช้ได้ตามความเหมาะสม
12. อาจดัดแปลงเกมต่าง ๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

ปิยศักดิ์ สิ้นทรัพย์ (2530 : 65) ได้ให้ความเห็นว่าเกมที่นำมาประกอบการสอนภาษาไทยควรเลือกเกมที่มีกติกาง่าย ๆ มีโอกาสเล่นหลายคน เป็นที่นิยม หรือรู้จักกันดี

สรุปได้ว่าเกมที่นำมาสอนควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น ๆ ช่วงท้ายชั่วโมง
2. มีกติกาง่าย ๆ
3. มีประโยชน์ช่วยส่งเสริมความเจริญงอกงามของนักเรียนทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม

และสติปัญญา

4. เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน
5. มีความยุติธรรมในการให้คะแนน
6. มีจุดมุ่งหมาย
7. เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม
8. ควรปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับความต้องการตลอดจนสภาพแวดล้อมต่าง ๆ
9. มีความสนุกสนาน
10. ควรให้คำชมเชยแก่ผู้ที่เคารพกติกา มีน้ำใจ มีมารยาท และมีความซื่อสัตย์
11. มีอำนาจจูงใจให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน และเกิดสัมพันธภาพที่ดีในการเรียนการสอน
12. ช่วยเชื่อมโยงโลกภายในและภายนอกโรงเรียน
13. ช่วยฝึกฝน และทบทวนบทเรียน
14. แบ่งกลุ่มคณะนักเรียนที่เรียนเก่งและอ่อน

15. เล่นเมื่อนักเรียนเบื่อ

16. ระว่างเรื่องเสียงรบกวนห้องข้างเคียง

สรุปได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนที่ดี ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดประสงค์ของการสอน มีวิธีการเล่นง่าย ๆ ใช้ระยะเวลาสั้น ๆ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย (สุริพงษ์ทองเจริญและคณะ. 2529 : 28)

3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

งานวิจัยต่างประเทศ

ดิกเคอร์สัน (บงกช สุภธาดา. 2527 : 18 – 19 ; อ้างอิงจาก Dickerson.s 1976) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Game) และเกมเฉื่อย (Passive Gave) และกิจกรรมปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กระดับหนึ่ง จำนวน 274 คน หญิง 128 คน ชาย 146 คน ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์มากกว่าอีกกลุ่ม
2. กลุ่มเกมเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มกิจกรรมปกติ
3. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว ได้ผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเฉื่อย
4. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเฉื่อยได้ผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้หญิงในกิจกรรมปกติ
5. เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวได้ผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้ชายในกิจกรรมปกติ
6. เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมเฉื่อยได้ผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้ชายในกิจกรรมปกติ
7. ในกลุ่มทดลองทั้งสามผลสัมฤทธิ์ระหว่างเด็กชายและเด็กหญิงไม่แตกต่างกัน

เอ็ดมัน (Edgman. 1977 : 623 – 624) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่เรียนช้าโดยใช้เกมในการฝึกทักษะกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนช้าอายุ 6 – 15 ปี จำนวน 49 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 24 คน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนส่วนมากมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

เทเลอร์และซูซาน (อารม คล้ายคลุ่ม. 2540 : 37 ; อ้างอิงจาก Talor and Susan. 1974) ศึกษาเกี่ยวกับการนำเกมการเคลื่อนไหว (Active Games) มาใช้กับนักเรียนที่ด้อยทางสมองโดยวิธีการทดลองเชิงปฏิบัติ โดยเทเลอร์สอนและฝึกเด็กที่ด้อยทางสมองในโคลัมเบีย ส่วนซูซานสอนเด็กที่ด้อยทางสมองในระดับประถมศึกษา ผลปรากฏว่า เด็กที่ด้อยโอกาสทางสมองและเด็กปกติจะมีความแตกต่างกันในการเรียนคณิตศาสตร์ แต่เด็กที่ด้อยทางสมองจะเรียนคณิตศาสตร์ดีขึ้น ถ้าใช้เกมการเคลื่อนไหวเข้าไปประกอบการสอน เขาให้ข้อเสนอแนะว่าการใช้เกมอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์เป็นกระบวนการที่มีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง นอกจากนี้การศึกษาเกี่ยวกับเกมการเคลื่อนไหวกับเด็กที่ด้อยทางสมองในวิชาคณิตศาสตร์ พบว่า เด็กด้อยทางสมองที่เรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมมีผลการเรียนดีขึ้น

งานวิจัยในประเทศ

อารม คล้ายคลุ่ม (2540 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กที่ความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุ 9 – 12 ปี ระหว่างวิธีฝึกทักษะด้วยการเล่นเกม และวิธีฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ที่กำลังเรียนอยู่ในโรงเรียนเรียนร่วม โรงเรียนดาราคาม ปีการศึกษา 2539 จำนวน 10 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีความ

บกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการเล่นเกม และที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึก มีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิทิตา บุญฤทธิ์ (2540 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ (I.Q. 50- 70) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการ กับวิธีสอนแบบใช้เกมประกอบการสอน กลุ่ม ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ อายุ 7 – 10 ปี ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเรียนร่วม เขตกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 1 ห้องและกลุ่มควบคุม 1 ห้อง ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องจำนวนของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการสอนแบบใช้เกมประกอบมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิริมา หาญมานพ (2541 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ (I.Q. 50 – 70) อายุ 5 – 10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนชั้นอนุบาลพิเศษ โรงเรียนพิบูลย์ประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 จำนวน 8 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเป็นกลุ่มตัวอย่างหลังได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. วิธีดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50-70 อายุระหว่าง 8 – 12 ปี กำลังเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50 – 70 อายุระหว่าง 8 – 12 ปี กำลังเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน โรงเรียนศึกษาพิเศษระยอง อำเภอเมือง จังหวัดระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 8 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ
2. เกมฝึกทักษะการอ่านคำ
3. แบบทดสอบการอ่านคำภาษาไทย

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดำเนินการ ดังนี้

1. แผนการสอนการอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ ดำเนินการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรการจัดประสบการณ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ
 - 1.2 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ
 - 1.3 ศึกษาจุดมุ่งหมายและพัฒนาการด้านการอ่านคำจากประมวลการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยต่าง ๆ
 - 1.4 กำหนดคำกริยาที่จะใช้ในการทดลองจำนวน 30 คำตามลำดับความยากง่าย ดังนี้

ลำดับที่	ง่าย จำนวน 12 คำ	ปานกลาง จำนวน 14 คำ	ยาก จำนวน 4 คำ
1	ดู		
2	นอน		
3	ถอด		
4	ใส่		
5	บิน		
6	ดี		
7	ยื่น		
8	เป่า		
9	เตะ		
10	ขี่		
11	รำ		
12	ยิง		
13		ดึง	
14		ผูก	
15		เท	
16		กิน	
17		ตัด	
18		จูบ	
19		ร้อง	
20		ถอด	
21		ข้าม	
22		วาง	
23		เล่น	
24		ถู	
25		ปา	
26		คาบ	
27			แบก
28			ขอ
29			โยน
30			จูง

ง่าย

คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 40 ของคำกริยาที่เลือก

ปานกลาง

คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 47 ของคำกริยาที่เลือก

ยาก

คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 13 ของคำกริยาที่เลือก

1.5 เขียนแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการอ่านคำ จำนวน 30 แผนการสอน ตามลำดับขั้นตอนการสอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
- ขั้นที่ 2 ขั้นฝึกทักษะด้วยเกมฝึกทักษะการอ่านคำ
- ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป
- ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

1.6 นำแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการอ่านคำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิมล อุดมพิริยศักดิ์ อาจารย์จรรยา ชื่นเกษม อาจารย์ศุภลักษณ์ ชัยภานุเกียรติ หาคำ IC แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่า IC อยู่ระหว่าง 0.66 – 1

1.7 นำแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการอ่านคำภาษาไทยไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อปรับปรุงเนื้อหาและการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลา ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. เกมฝึกทักษะการอ่านคำ ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารการสอน ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

2.2 สร้างเกมฝึกทักษะการอ่านคำภาษาไทยให้สอดคล้องกับแผนการสอนอ่านคำที่สร้างขึ้น

ค่าละ 1 เกมรวมทั้งสิ้น 30 เกมดังรายละเอียดต่อไปนี้

ชื่อเกม	คำศัพท์
เกมผีเสื้อคู่ดอกไม้	ดู
เกมลูกบอลมหาสนุก	นอน
เกมถอดสมบัติ	ถอด
เกมไล่ตามบอก	ไล่
เกมฟัง ฟังเสียงฉัน	บิน
เกมปิดตาตีมือ	ตี
เกมกระต่ายยืนขาเดียว	ยืน
เกมเป่าลูกโป่ง	เป่า
เกมเตะบอลเข้าโก	เตะ
เกมปริศนาพาเพลิน	ชี้
เกมสร้างขบวน	ร่ำ
เกมยิงเป้า	ยิง
เกมชักคะเย่อ	ดึง
เกมผูกหัวใจ	ผูก
เกมเทน้ำใส่ขวด	เท
เกมกินอะไรถึงสวย	กิน
เกมรูปภาพสีส้ม	ตัด
เกมจ๊ะเอ๋	จูบ
เกมเสียงร้องของใคร	ร้อง
เกมอวัยวะอยู่ไหน	ถอด
เกมกระโดดข้ามหลัก	ข้าม
เกมหยิบ-วาง	วาง
เกมคำศัพท์ปริศนา	เล่น
เกมเดินตามเพลง	ดู
เกมปาเป้า	ปา
เกมตกปลาหาอักษร	คาบ
เกมแบกหมีกกลับบ้าน	แบก
เกมหยิบตามคำขอ	ขอ
เกมโยนห่วงลงหลัก	โยน
เกมคำศัพท์แสนกล	จูง

2.3 นำเกมฝึกทักษะการอ่านคำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิมล อุดมพิริยศักดิ์ อาจารย์จรรยา ชื่นเกษม อาจารย์ศุภลักษณ์ ชัยภานุเกียรติ เพื่อพิจารณาความสอดคล้อง ระหว่างแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการอ่านคำภาษาไทยกับเกมฝึกทักษะการอ่านคำภาษาไทย ตลอดจนความ ยากง่ายของเกมและความน่าสนใจของเกม แล้วปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญได้ค่า IC อยู่ระหว่าง 0.66 – 1

2.4 นำเกมฝึกทักษะการอ่านคำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบการอ่านคำภาษาไทย ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวิชาภาษาไทย รวมทั้งการวัดและประเมินผลนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้

3.2 สร้างแบบทดสอบการอ่านคำภาษาไทยเป็นลักษณะบัตรคำจำนวน 30 คำ และสร้างแบบบันทึกคะแนน ให้นักเรียนอ่านบัตรคำ 3 ครั้ง ถ้าอ่านถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง ให้คะแนนเป็น 1 ถ้าอ่านผิด 2 ใน 3 ครั้งให้คะแนนเป็น 0 โดยให้นักเรียนหยิบบัตรคำอ่านทีละใบจนครบทั้ง 30 คำ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

1 – 10	ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยอยู่ในระดับต่ำ
11 – 20	ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยอยู่ในระดับปานกลาง
21 – 30	ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยอยู่ในระดับสูง

3.3 นำแบบทดสอบการอ่านคำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิมล อุดมพิริยศักดิ์ อาจารย์จรรยา ชื่นเกษม อาจารย์ศุภลักษณ์ ชัยภาณุเกียรติเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ แล้วนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่า ic อยู่ระหว่าง 0.66 – 1

การดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. 2538 : 250) ดังนี้

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂

E	แทน	นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
T ₁	แทน	การทดสอบความสามารถการอ่านคำภาษาไทยก่อนการทดลอง
X	แทน	การสอนการอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ
T ₂	แทน	การทดสอบความสามารถทางการอ่านคำภาษาไทยหลังการทดลอง

2. ขั้นตอนการทดลอง

2.1 ก่อนจะดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือเพื่อเชิญผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการทดลอง

2.2 ทำการทดสอบก่อนการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.3 ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 เป็นเวลา 6 สัปดาห์ ๆ ละ 5 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 30 ครั้ง ตามกำหนดการสอนดังนี้

สัปดาห์	วัน	เวลา	แผนการสอน	เกม	คำศัพท์
1	จันทร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 1	ผีเสื้อดุดอกไม้	ดู
	อังคาร	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 2	ลูกบอลมหาสนุก	นอน
	พุธ	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 3	ถอดสมบัติ	ถอด
	พฤหัสบดี	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 4	ไล่ตามบอก	ไล่
	ศุกร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 5	ฟัง ฟังเสียงฉัน	บิน
2	จันทร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 6	ปิดตาตีมือ	ดี
	อังคาร	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 7	กระด่ายยืนขาเดียว	ยืน
	พุธ	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 8	เป่าลูกโป่ง	เป่า
	พฤหัสบดี	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 9	เตะบอลเข้าโก	เตะ
	ศุกร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 10	ปริศนาพาเพลิน	ชี้
3	จันทร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 11	สีรุ้งชวนรำ	รำ
	อังคาร	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 12	ยิงเป้า	ยิง
	พุธ	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 13	ชักคะเย่อ	ดึง
	พฤหัสบดี	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 14	ผูกหัวใจ	ผูก
	ศุกร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 15	เหน้าไล่ขวด	เท
4	จันทร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 16	กินอะไรถึงสวย	กิน
	อังคาร	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 17	รูปภาพสีสัน	ตัด
	พุธ	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 18	จ๊ะเอ๋	จอบ
	พฤหัสบดี	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 19	เสียงร้องของใคร	ร้อง
	ศุกร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 20	อวัยวะอยู่ไหน	ถอด
5	จันทร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 21	กระโดดข้ามหลัก	ข้าม
	อังคาร	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 22	หยิบวาง	วาง
	พุธ	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 23	คำศัพท์ปริศนา	เล่น
	พฤหัสบดี	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 24	เดินตามเพลง	ถู
	ศุกร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 25	ปาเป้า	ปา
6	จันทร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 26	ตกปลาห่ออักษร	คาบ
	อังคาร	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 27	แบกหมึกกลับบ้าน	แบก
	พุธ	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 28	หยิบตามคำขอ	ขอ
	พฤหัสบดี	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 29	โยนห่วงลงหลัก	โยน
	ศุกร์	8.30 – 9.00	แผนการสอนที่ 30	คำศัพท์แสนกล	จูง

2.4 ทำการทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยหลังการทดลองโดยใช้แบบทดสอบวิธีการสอบและวิธีตรวจให้คะแนนเช่นเดียวกับก่อนการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่า มัธยฐาน (Median) คำนวณจากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 147)

$$Mdn_{(ตำแหน่ง)} = \frac{n+1}{2}$$

เมื่อ $Mdn_{(ตำแหน่ง)}$ แทน ตำแหน่งของค่ามัธยฐาน

N แทน จำนวนข้อมูล

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์ (Quartile Deviation) คำนวณจากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 149-150)

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

เมื่อ $Q.D.$ แทน ความเบี่ยงเบนควอไทล์

Q_3 แทน ค่าที่แบ่งข้อมูลออกเป็น $\frac{1}{4}$ หรือ 25 %

Q_1 แทน ค่าที่แบ่งข้อมูลออกเป็น $\frac{3}{4}$ หรือ 75 %

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 การหาค่าดัชนีความสอดคล้องเป็นรายข้อของแผนการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะเกมประกอบการสอนและแบบทดสอบการอ่านคำนวณได้จากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 117)

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

เมื่อ IC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับสิ่งที่ต้องการวัด

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหาวิชา

3. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน

การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Sign-Ranks Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2528 : 111)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการทดลองการศึกษาศักยภาพในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ ผู้วิจัยได้ข้อมูลดังนี้

การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ มีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 1 – 2

ตาราง 1 คะแนนมัธยฐาน ความเบี่ยงเบนควอไทล์ และระดับของความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยก่อน และหลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ

คนที่	ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทย ก่อนการทดลอง (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทย หลังการทดลอง (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)
1	10	19
2	14	21
3	11	21
4	12	20
5	15	25
6	11	20
7	10	19
8	13	21
MDN	11.5	20.5
QD	1.5	1.5
ระดับ	ปานกลาง	สูง

จากตาราง 1 แสดงว่า ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ มีคะแนนอยู่ระหว่าง 10 – 15 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 11.5 ค่าส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์เท่ากับ 1.5 ซึ่งความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยจัดอยู่ในระดับปานกลาง และความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะมีคะแนนอยู่ในระหว่าง 19 – 25 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 20.5 ค่าส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์เท่ากับ 1.5 ซึ่งมีความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยอยู่ในระดับสูง

ตาราง 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยก่อนและหลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ

คนที่	ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทย		ผลต่างของคะแนน D= Y - X	ลำดับที่ของความแตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
	ก่อนการทดลอง (X)	หลังการทดลอง (Y)			บวก	ลบ	
1	10	19	9	5	5	-	0*
2	14	21	7	1	1	-	
3	11	21	10	7.5	7.5	-	
4	12	20	8	2.5	2.5	-	
5	15	25	10	7.5	7.5	-	
6	11	20	9	5	5	-	
7	10	19	9	5	5	-	
8	13	21	8	2.5	2.5	-	
รวม					36		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 แสดงว่า ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะสูงขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะสูงขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50 – 70 อายุระหว่าง 8 – 12 ปี กำลังเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และไม่มี ความพิการซ้ำซ้อน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50 – 70 อายุระหว่าง 8 – 12 ปี กำลังเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และไม่มี ความพิการซ้ำซ้อน โรงเรียน ศึกษาพิเศษระยอง อำเภอเมือง จังหวัดระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ เป็นแผนการสอนที่สร้างขึ้นและได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญได้ค่า IC อยู่ในช่วง 0.66 – 1 นำไปทดลองใช้ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขแล้ว ใช้เวลาในการทดลอง 30 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์

2. เกมฝึกทักษะการอ่านคำภาษาไทย เป็นเกมที่สร้างขึ้นประกอบการสอนตามแผนการสอน จำนวน 30 เกม สร้างขึ้นโดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่า IC อยู่ในช่วง 0.66 – 1 นำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขแล้ว

3. แบบทดสอบการอ่านคำภาษาไทย มีลักษณะเป็นบัตรคำ จำนวน 30 คำ ให้นักเรียนอ่านและบันทึกคะแนนตามแบบบันทึกที่สร้างขึ้น

ดำเนินการสอนตามแผนการสอนจำนวน 30 แผน เป็นเวลา 6 สัปดาห์ และทำการทดสอบก่อนและหลังการสอน แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Sign – Ranks Test

สรุปผลการวิจัย

ก่อนการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะนักเรียนมีคะแนนการอ่านอยู่ในระหว่าง 10 – 15 คะแนน คำมัธยฐานของกลุ่มเท่ากับ 11.5 ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยจัดอยู่ในระดับปานกลาง และหลังได้รับการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะนักเรียนมีคะแนนการอ่านอยู่ในระหว่าง 19 – 25 คะแนน คำมัธยฐานของกลุ่มเท่ากับ 20.5 ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยจัดอยู่ในระดับสูง และความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ

ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการทดลองเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะทำให้ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสูงขึ้น เป็นเพราะว่า เกมเป็นเทคนิควิธีการที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานควบคู่ไปกับการเรียนรู้ ซึ่งนอกจากจะพัฒนาด้านสติปัญญาแล้วเกมยังช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ คือทำให้นักเรียนรู้จักการควบคุมตนเอง ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการจัดการเรียนการสอนที่ซ้ำซาก และการนั่งท่องจำ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอีริกสัน (Erikson) กับ ฟรอยด์ (Freud) ที่ว่าเกมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนปลดปล่อยอารมณ์และความคับข้องใจ ความเครียดอาจผ่อนคลายได้ด้วยการเล่น นักเรียนจะต่อสู้กับปัญหาและอุปสรรคได้ดีกว่าถ้าสุขภาพจิตดี (พรพิศ เกื้อมนนเทียร. 2542 : 19 ; อ้างอิงจาก Erikson. 1959 and Freud. 1935) นอกจากนี้เกมยังพัฒนาทักษะทางด้านสังคม โดยการเปลี่ยนตัวเองเป็นผู้รับเป็นผู้ตามหรือผู้นำคนอื่นในบางครั้ง และยังทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความร่วมมือกันภายในกลุ่ม เกมที่มีกฎและกติกาทำให้นักเรียนรู้จักแพ้ ชนะ และการให้อภัย

ซึ่งนอกจากการใช้เกมประกอบการสอนจะพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ แล้ว เกมทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนแตกต่างไป ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น โดยเฉพาะนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ซึ่งมักจะมีปัญหาในการพูดและภาษามาก เช่น พูดไม่ชัด อ่านไม่ออก ไม่เข้าใจความหมาย สะกดไม่ถูก เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีข้อจำกัดทางด้านภาษา ซึ่งเป็นผลทำให้นักเรียนมีปัญหาในการเรียนวิชาอื่นด้วย เพราะวิชาอื่น ๆ ต้องใช้ภาษาเป็นส่วนประกอบสำคัญโดยเฉพาะการอ่าน ซึ่งโดยปกติแล้วเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะเรียนรู้ได้ช้ากว่าเด็กปกติ การอ่านก็ช้าเนื่องจากเด็กมีพัฒนาการทางสมองช้า เด็กมักจะลืม อ่านแล้วจำไม่ได้ การสอนจึงควรทำซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง การจัดกิจกรรมก็ควรแตกต่างไปจากปกติเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย นักเรียนสนใจอ่านหนังสือมากขึ้นถ้ามีสิ่งมากระตุ้น ควบคู่ไปกับการให้แรงเสริม ให้คำชมเชย ให้กำลังใจเมื่อเด็กอ่านได้ ซึ่งกิลล์เลต (Gillette. 1991 : 94) ก็ได้ศึกษาการเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านออกเสียงในผู้ใหญ่ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โดยใช้เครื่องหมายกำกับพบว่า ทำให้การอ่านนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น คือ อ่านได้ถูกต้อง มั่นใจ และสนุกสนานมากขึ้น มาร์เกิล (Makle. 1993 : 145) ได้ศึกษาในลักษณะเดียวกันกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อยและปานกลาง พบว่า วิธีการใช้ภาพและท่าทางกระตุ้นจะได้ผลดีกว่า

การอ่านแบบท่องจำ กิ่งสร เกาะประเสริฐ (2540 : บทคัดย่อ) ก็ศึกษาการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ก็พบว่า การเสริมแรงด้วยเบี้ยยรรถกรสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยให้สูงขึ้น แสดงให้เห็นว่า การค้นหาเทคนิควิธีการต่าง ๆ มาช่วยในการพัฒนาด้านการอ่านเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานั้นเป็นสิ่งจำเป็นเพราะจะทำให้การอ่านของนักเรียนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น การให้แรงเสริมควบคู่ไปกับการใช้เทคนิคการสอนต่าง ๆ ก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน

ผลการศึกษครั้งนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ เอ็ดกแมน (Edgman. 1977 : 623 – 624) ที่กล่าวว่า เกมฝึกทักษะทำให้นักเรียนมีความพร้อมแตกต่างกัน ซึ่งก็สอดคล้องกับนิธิมา หาญมานพ (2541 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้น และสอดคล้องกับ นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า การสอนภาษาไทยนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ โดยใช้เกมมาพัฒนาทักษะการสะกดคำทำให้นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำในภาษาไทยสูงขึ้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจำเป็นต้องมีเทคนิควิธีการเฉพาะ ไม่เหมือนกับเด็กปกติทั่วไป การคิดหาวิธีการของครูผู้สอนเพื่อมาเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเองต่อไป

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และสนใจในการจัดกิจกรรมการสอนอ่านคำภาษาไทย โดยใช้เกมฝึกทักษะมาก สังเกตได้จาก เมื่อครูให้เล่นเกมและมีการหยิบบัตรคำ บัตรภาพ นักเรียนหยิบได้ถูกต้อง และสนุกกับการได้แข่งขันกับกลุ่มอื่น นักเรียนจะส่งเสียงเชียร์ให้กำลังใจเพื่อนในกลุ่ม และดีใจเมื่อทำกิจกรรมได้ถูกต้องและได้รับคำชมเชยจากครู ซึ่งนักเรียนจะไม่รู้สึกว่าเป็นการเรียนการสอน
2. ในบางเกมที่มีกติกายากและซับซ้อน ครูต้องอธิบายซ้ำ ๆ และบางเกมต้องสาธิตให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างก่อนการเริ่มเล่นจริง นักเรียนจึงจะเล่นเกมได้ถูกต้อง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 จากการศึกษาพบว่า การสอนโดยใช้เกมนอกจากจะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีแล้วยังทำให้นักเรียนรู้จักทักษะการแก้ปัญหาพร้อมกับเพื่อน โดยเฉพาะนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาดังนั้นครูผู้สอน ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาควรจะนำรูปแบบการสอนนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

1.2 การพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาควรจะทำให้นักเรียนได้ศึกษาจากการกระทำด้วยตนเอง ศึกษาจากของจริง จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

1.3 การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาผู้สอนต้องมีความอดทน ใจเย็น ในการที่จะฝึกให้นักเรียนเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ไม่ควรเร่งให้นักเรียนทำกิจกรรมยาก ๆ หากนักเรียนยังทำกิจกรรมพื้นฐานไม่ได้

1.4 การสอนเกมนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาไม่ควรจำกัดเวลาในช่วงสั้น ๆ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจกับเกม กติกา วิธีเล่น และจุดมุ่งหมายของเกมนั้น แต่อย่างไรก็ตามก็ต้องคำนึงถึงความสนใจของนักเรียนในระดับนี้ด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรใช้เกมฝึกทักษะในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาด้านการเขียน การพูด ต่อไป

2.2 ควรใช้เกมฝึกทักษะในการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมสามัญศึกษา. (2529). หลักสูตรสำหรับเด็กพิเศษ (กลุ่ม ก.) ฉบับปรับปรุง 2529. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- ก่อ สวัสดิพานิชย์. (2524). แนวการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศน์ กรมฝึกหัดครู.
- กัลยา สุตะบุตร. (2535, กันยายน – ธันวาคม). "การแบ่งประเภทของภาวะปัญญาอ่อนตาม ICD – 10," วารสารราชานุกูล.
- กิงสร เกาะประเสริฐ. (2540). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาอายุ 7 – 14 ปี ระหว่างวิธีการสอนอ่านคำโดยการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกรและวิธีการสอนอ่านคำตามหลักสูตรสำหรับเด็กพิเศษ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ไชศิริ ปราโมทย์ ณ อยุธยา. (2533). ภาษาไทย 3. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวลา เขียรธนู และ กัลยา สุตะบุตร. (2539). ความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน. กรุงเทพฯ : กองโรงพยาบาลราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.
- ดวงเดือน วังสินธุ์. (2533, มกราคม). "การจัดกิจกรรมเกมและการเล่นในชั้นเด็กเล็ก," ประชากรศึกษา. กรุงเทพฯ : 40 (4) : 16 – 19.
- ถาปนันดร สุวรรณรัตน์. (2536, พฤศจิกายน.). "เกม," สารพัฒนาหลักสูตร. กรุงเทพฯ : 68.
- นิธิตา หาญมานพ. (2541). การสร้างชุดการสอนด้วยคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับก่อนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). การศึกษาความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ กศ. ม.(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- บงกช ศุภธาดา. (2527). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.(มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- บันลือ พุกกะวัน. (2532). อุปเทศการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา แนวบูรณาการทางการสอน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

- บัวแก้ว บัวเย็น. (2539). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบบูรณาการกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ปราณี ทองคำ. (2534). เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ปิยะศักดิ์ สันททรัพย์. (2530). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2533). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ : บรรณากิจ.
- _____. (2541). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : P.A.ART & PRINTING GG,LTD.
- พรพิศ เกื่อนมณเฑียร. (2542). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามแตกต่างกัน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. (2539). "สมองกับการเรียนรู้," ใน เอกสารประกอบการฝึกอบรมครูการศึกษาพิเศษ รุ่นที่ 6. กรุงเทพฯ : โรงแรมเฟลิสท์.
- _____. (2540). "การจัดบริการการศึกษาของบุคคลปัญญาอ่อน : การเรียนร่วมระหว่างเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญากับเด็กปกติ," ใน เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตรระยะสั้นความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน. กรุงเทพฯ : โรงพยาบาลราชานุกูล.
- _____. (2542). "การเรียนร่วมระหว่างเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญากับเด็กปกติ," ใน เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องการเรียนร่วมระหว่างเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญากับเด็กปกติ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพจิตร สดวกการ. (2530). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความเข้าใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนเรื่องการแปรผันโดยใช้เกมประกอบการสอนแบบค้นพบ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ลัดดา ศิลาน้อย. (2532, กุมภาพันธ์ – มีนาคม). "เกมโทรทัศน์ กับการสอนสังคมศึกษา ระดับประถมศึกษา," ว ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 13(1) : 40 – 43.
- ลัดดาวรรณ กัณหาสุวรรณ. (2530, กรกฎาคม – ธันวาคม). "ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์," ว. ศูนย์วิจัยเพื่อการศึกษา. 8(3 – 4) : 1 – 9.
- วรรณ โสมประยูร. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

- วรี เกียสกุล. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้
เกมและแบบฝึก. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วิจิตา บุญฤทธิ์. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องจำนวนของนักเรียนที่มี
ความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ (I.Q. 50 – 70) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตาม
คู่มือครูของกรมวิชาการกับวิธีสอนแบบใช้เกมประกอบ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ).
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สมพร มั่นตะสูตร. (2534). การอ่านทั่วไป. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง. (2535 , กันยายน.) "เกมประกอบการสอนภาษาไทย," สารพัฒนาหลักสูตร. 18(20) :
60 – 74.
- สันต์ สิงห์ภักดี. (2537). ให้ลูกน้อยเป็นอัจฉริยะด้วยการอ่าน. กรุงเทพฯ : หมอชาวบ้าน.
- สนิท สัตโยภาส. (2526). การสอนภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ทิพย์อักษร.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ. (2529). รายงานการวิจัยเรื่องการจัดการศึกษาปัญหาของเด็กภาคเหนือในการ
เรียนภาษาไทยกลาง. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ ประสานมิตร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2536). เอกสารประกอบการอบรมครูผู้สอนสังกัดสำนักงานคณะ
กรรมการการศึกษาแห่งชาติ (ปีงบประมาณ 2536) แนวการใช้หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช
2521 (ฉบับปรับปรุง 2533) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- อarmed คล้ายคลุ้ม. (2540). การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กที่มีความบกพร่องทาง
สติปัญญาระดับเรียนได้ อายุ 9 – 12 ปี ระหว่างวิธีฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและวิธีฝึกทักษะด้วยการใช้
แบบฝึกทักษะ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- Berlyne, D.E. (1996). " Conditions of Prequestioning and Retention of Meaningful Material,"
Journal of Educational Psychology. 57(3) : 128 – 132.
- Carroll, J.B. (1964). *Language and Thought*. Englewood cliff New Jersey : Prentice – Hall The
Bobs – Merril Company.
- Cokner, F.A. (1992). "Reading Instruction for Student with Moderate Mental Retardation :
Review and Analysis of Research," *Journal on Mental Retardation*. 96 : 163 – 169.
- Dale, P.S. (1978). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*. 4th ed. Washington, D.C.
: American Psychiatric Association.

- Edgman, R.O. (1977). "The Effect of Perceptual Motor Learning Games Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students," *Dissertation Abstracts International*. 36 : 623A – 624A ; August.
- Fujishima, T. and others. (1966). "Behavior and Temperament in Mental Retardation," *Handbook of Care and Training for Developmental Disabilities*. Tokyo : Asian Resource Center.
- Gillette, T.L. (1991). "Improving Oral Reading in Mentally Handicapped Adults Increase Opportunity Practice," *Practicum Report*.
- Grambs and others. (1970). *Modern Methods in Secondary Education*. 3rd ed. U.S.A. Holt : Rinehart and Winston, Inc.
- Hafner, L.E. (1982). *Teaching Reading to Children*. New York : Macmillan.
- Hainstock, E.G. (1971). *Teaching montessori in the home : The School year*. New York : Random House.
- Harris, A.J. (1970). *How to Increase Reading Ability*. New York : York David McKay Company.
- Lapp, D. (1986). *Teaching Student to Read*. New York : Macmillan.
- Luckasson, R.D. and others. (1992). *Mental Retardation Definition, Classification, and Systems of Supports*. 9th ed. Washington D.C. : American Association on Mental Retardation.
- Makle, L.W. (1993). *The Relative Effects of Drawing and Gestural Cued Method Instruction on the Emerging Literacy Skills of Primary Age with Mild to Moderate Retardation*. *Dissertation Abstracts International*.
- Piaget, J. (1929 ,August.). "The Effects on and Academic Games on the Spelling Achievement of Third Grade," *Dissertation Abstracts International*. 2 : 710A -711A.
- Weed, G.E. (1975 ,November). "Using Game in Teaching Children," *English Teaching Forum*. 304 – 305.

ภาคผนวก

แผนการสอนที่ 1

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ดู” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ดู”

เกมประกอบการสอน เกมผีเสื้อดอกไม้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนทุกคนสวัสดีคุณครู ครูสนทนาเกี่ยวกับอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายของนักเรียนว่ามีอะไรบ้าง ใช้ประโยชน์อย่างไร เช่น ตามีไว้ดู หูมีไว้ฟัง เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย คือ ตา หู จมูก ปาก แขน ขา ให้นักเรียนดูทีละภาพ และถามนักเรียนว่าภาพนี้คืออะไร มีประโยชน์อย่างไร

2. ครูชูบัตรภาพตาขึ้นมาอีกครั้ง และบอกนักเรียนว่า “ตามีไว้ดู” พร้อมทั้งชูบัตรคำว่าดูขึ้นมา

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ด และบัตรสระ อู ให้นักเรียนดูและพูดว่า “นี่คือ ด. เด็ก นี่คือสระ อู

4. ครูชูบัตรคำว่า “ดู” ให้นักเรียนอ่านคำว่า “ดู” ทีละคน และอ่านพร้อมกันทั้งชั้น

5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมผีเสื้อดอกไม้

ขั้นสรุป

ครูชูบัตรภาพคน และภาพโทรทัศน์มาติด ให้นักเรียนนำคำว่า “ดู” ไปติดระหว่างภาพคนและภาพโทรทัศน์ และอ่านว่า “คนดูโทรทัศน์”

การวัดและประเมินผล นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ดู” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพ คน และบัตรภาพโทรทัศน์
2. บัตรภาพอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ตา หู จมูก ปาก เป็นต้น
3. บัตรคำพยัญชนะ ด และสระ อู

แผนการสอนที่ 2

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “นอน” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “นอน”

เกมประกอบการสอน เกมลูกบอลมหาสนุก

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการพักผ่อนว่าเป็นอย่างไร เช่น การดูโทรทัศน์ การไปเที่ยว เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนนอน เด็กนอน หมานอน ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่าทุกภาพนี้เขากำลังทำอะไร เช่น เด็กกำลังทำอะไร หมากำลังทำอะไร
2. ครูนำบัตรพยัญชนะ น , อ, และ น ให้นักเรียนดูและพูดว่า “นอน”
3. ครูชูบัตรคำ “นอน” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนอ่านคำว่า “นอน” และสะกดว่า นอ - ออ - นอ - นอน เป็นรายบุคคล
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมลูกบอลมหาสนุก

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “นอน” ไปติดต่อจากภาพเด็ก ภาพคน และภาพหมา แล้วให้นักเรียนพูดว่า “เด็กนอน” “คนนอน” “หมานอน”

การวัดและประเมินผล นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “นอน” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพ เด็กนอน คนนอน หมานอน
2. บัตรพยัญชนะ น, อ

แผนการสอนที่ 3

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า "ถอด" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ "ถอด"

เกมประกอบการสอน เกมถอดสมบัติ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนว่าเมื่อกลับถึงบ้านหลังจากโรงเรียนเลิก นักเรียนทำอะไรกับเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพ รองเท้า ถุงเท้า เสื้อ กางเกง และให้นักเรียนพูดว่า "ถอดรองเท้า" "ถอดถุงเท้า" "ถอดเสื้อ" "ถอดกางเกง" ทีละคน
2. ครูชูบัตรคำ "ถอด" ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งอ่านคำว่า "ถอด" คือ ถอ - ออ - ต่อ

ถอด

3. ให้นักเรียนอ่านคำว่า "ถอด" ทีละคนจนครบ
4. นักเรียนเล่นเกม ถอดสมบัติ

ขั้นสรุป ครูนำบัตรภาพรองเท้า ถุงเท้า เสื้อ กางเกง ติดไว้ และให้นักเรียนนำบัตรคำว่า "ถอด" ไปติดข้างหน้าและอ่านทีละคน

การวัดและประเมินผล นักเรียนสามารถอ่านคำว่า "ถอด" ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพ รองเท้า ถุงเท้า เสื้อ กางเกง
2. บัตรคำพยัญชนะ ต , ถ , อ

แผนการสอนที่ 4

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า "ใส่" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ "ใส่"

เกมประกอบการสอน เกมใส่ตามบอก

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูนำของใช้ออกมาให้นักเรียนดูทีละอย่าง คือ เสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก แว่นตา และให้นักเรียนบอกชื่อของที่ครูหยิบขึ้นมา ถ้านักเรียนตอบถูกครูก็ให้คำชมเชย

ขั้นสอน

1. ครูนำตุ๊กตามาหนึ่งตัวและใส่เสื้อให้ตุ๊กตาให้นักเรียนบอกว่าครูใส่เสื้อ
2. ให้นักเรียนคนอื่นออกมาใส่กางเกง ถุงเท้า หมวก แว่นตา และให้นักเรียนบอกว่าเพื่อนทำอะไร

3. ครูชูบัตรคำว่า "ใส่" ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน คือ สอ - ไอ - ไส - เอก - ใส่ และให้นักเรียนอ่านคำว่า "ใส่" ทีละคน

4. นักเรียนเล่นเกมใส่ตามบอก

ขั้นสรุป ครูเตรียมเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก แว่นตา ให้นักเรียน นำบัตรคำว่าใส่มาวางข้างหน้า และอ่านเป็นคำ เช่น ใส่เสื้อ ใส่กางเกง ใส่ถุงเท้า ใส่หมวก ใส่แว่นตา

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่าใส่ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. เสื้อ
2. กางเกง
3. ถุงเท้า
4. หมวก
5. แว่นตา
6. บัตรคำว่า ใส่

แผนการสอนที่ 5

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “บิน” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “บิน”

เกมประกอบการสอน เกมฟัง ฟัง เสียงฉัน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ ว่าใครเคยไปเที่ยวสวนสัตว์บ้าง ที่บ้านนักเรียนเลี้ยงสัตว์อะไรบ้าง เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูทำท่าบินให้นักเรียนดู และถามว่าครูกำลังทำอะไร
2. ครูชูบัตรภาพนกกำลังบิน ฝึกเสียงกำลังบิน ให้นักเรียนดูและถามนักเรียนว่า

นกกำลังทำอะไร ฝึกเสียงกำลังทำอะไร

3. ครูนำพยัญชนะ บ, น สระ อี ให้นักเรียนดู และให้นักเรียนอ่านคำว่า บอ – อี – นอ – บิน ทีละคน และให้นักเรียนอ่านพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

4. นักเรียนเล่นเกมฟัง ฟัง เสียงฉัน

ขั้นสรุป ให้นักเรียนทำ บิน ประกอบจังหวะที่ครูเคาะไปรอบ ๆ ห้องเรียน

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า บิน ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ภาพนก ฝึกเสียง
2. บัตรพยัญชนะ บ , น , สระ อี

แผนการสอนที่ 6

วิชา ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ดี” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ดี”

เกมประกอบการสอน เกมปิดตาตีมือ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ครูเปิดเพลงกีฬาเป็นยาวิเศษให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนดูภาพการแข่งขันกีฬาดัง ๆ เช่น แบดมินตัน เทนนิส ฟุตบอล และสนทนากับนักเรียนว่า นักเรียนรู้จักกีฬาประเภทนี้หรือไม่ ให้นักเรียนบอกชื่อกีฬาที่นักเรียนรู้จัก

ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพการแข่งขันปิงปอง เทนนิส ให้นักเรียนดูทีละภาพ และถามนักเรียนว่าทุกภาพที่ให้นี้เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูตอบว่า กำลังตีปิงปอง ดีเทนนิส

2. ครูชูบัตรคำว่า “ดี” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งอ่านคำว่า “ดี” คือ ดอ – อี -- ดี ให้นักเรียนอ่านพร้อม ๆ กัน

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ด กับบัตรสระ อี เมื่อนำมารวมกันอ่านว่า ดอ - อี - ดี และให้นักเรียนอ่านทีละคนจนครบและอ่านพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

4. นักเรียนเล่นเกมปิดตาตีมือ

ขั้นสรุป ครูชูบัตรภาพดีเทนนิส ดีแบดมินตัน ให้นักเรียนดู และให้ นักเรียนนำบัตรคำว่า “ดี” ไปวางข้างหน้าภาพและอ่านเป็นรายบุคคล

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ดี” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพกีฬาดัง ๆ
2. บัตรพยัญชนะ ด และสระ อี

แผนการสอนที่ 7

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ยื่น” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ ยื่น

เกมประกอบการสอน เกมกระต่ายยื่นขาเดียว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอวัยวะใดมีไว้ยื่น เมื่อนักเรียนตอบถูกครูก็ให้คำชมเชย

ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพคนยื่น เด็กยื่น หมายื่น แมวยื่น ให้นักเรียนดูทีละภาพและถามนักเรียนว่าทุกภาพที่ดูนี้ เด็กกำลังทำอะไร หมากำลังทำอะไร แมวกำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ก็บอกให้ว่า เด็กยื่น หมายื่น แมวยื่น

2. ครูนำบัตรพยัญชนะ ย น และสระ อือ ให้นักเรียนดูว่าเมื่อนำมารวมกันจะอ่านว่า ยอ - อือ - นอ - ยื่น

3. ครูยกบัตรคำ “ยื่น” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งอ่านออกเสียง “ยื่น” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงทีละคนและอ่านพร้อมกันทั้งหมด

4. ให้นักเรียนเล่นเกมกระต่ายยื่นขาเดียว

ขั้นสรุป ครูชูบัตรคำว่ายื่น ให้นักเรียนอ่านอีกครั้ง และให้นำบัตรคำไปวางไว้หน้าภาพคน หม่า แมว ให้นักเรียนอ่านเป็นรายบุคคล “คนยื่น” “หมายื่น” “แมวยื่น”

การวัดและประเมินผล นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ยื่น” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพ คน หม่า แมว
2. บัตรพยัญชนะ ย น และสระ อือ
3. บัตรคำ ยื่น

แผนการสอนที่ 8

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า "เป่า" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ "เป่า"

เกมประกอบการสอน เกมเป่าลูกโป่ง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูชูบัตรภาพเด็กกำลังเป่าลูกโป่ง และถามว่าภาพที่ครูถืออยู่นี้ เด็กกำลังทำอะไร ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูก็บอกว่า เด็กกำลังเป่าลูกโป่ง

ขั้นสอน

1. ครูน่านกหวีดออกมา และบอกนักเรียนว่า ให้ตั้งใจดูว่าครูกำลังทำอะไร หลังจากนั้นให้ครูเป่านกหวีด ถ้านักเรียนตอบได้ให้คำชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูเป่าอีกครั้งและบอกนักเรียนว่า "ครูเป่านกหวีด"

2. ครูนำบัตรพยัญชนะ ป สระ เ-า บัตรวรรณยุกต์เอก ให้นักเรียนดู และเมื่อนำมารวมกันอ่านว่า "เป่า"

3. ครูชูบัตรคำ "เป่า" ให้นักเรียนดู และอ่านออกเสียง ปอ – เอา – เปา – เอก - เปา ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อม ๆ กัน และอ่านเป็นรายบุคคล

4. นักเรียนเล่นเกม เป่าลูกโป่ง

ขั้นสรุป ให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาเป่าลูกโป่ง และให้หยิบบัตรคำว่าเป่า พร้อมอ่านออกเสียงดัง ๆ

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า "เป่า" ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรคำ เปา
2. ลูกโป่ง
3. บัตรพยัญชนะ ป สระ เ-า วรรณยุกต์ เอก

แผนการสอนที่ 9

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “เตะ” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “เตะ”

เกมประกอบการสอน เกมเตะบอลเข้าโก

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู สนทนากับนักเรียนว่า นักเรียนชอบเล่นกีฬาใดบ้าง หรือคุณพ่อคุณแม่ พี่น้อง เล่นกีฬาใดบ้าง นักเรียนเคยเล่นกีฬาหรือไม่

ขั้นสอน

1. ครูนำฟุตบอลออกมา และบอกนักเรียนว่าให้ดูให้ดีว่าครูจะทำอะไร หลังจากนั้นครูก็เตะลูกฟุตบอล ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกครูก็บอกว่า ครูเตะฟุตบอล

2. ครูนำบัตรพยัญชนะ ต บัตรสระ ะ ชูให้นักเรียนดูและบอกว่าเป็นคือ ต เต่า นี่คือสระ ะ เมื่อนำมาประสมกัน อ่านว่า “เตะ”

3. ครูชูบัตรคำ “เตะ” ให้นักเรียนดูและอ่านออกเสียงพร้อม ๆ กัน และอ่านทีละคน

4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเตะบอลเข้าโก

ขั้นสรุป ให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาเตะฟุตบอล เสร็จแล้วหยิบบัตรคำว่า “เตะ” พร้อมทั้งอ่านออกเสียง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “เตะ” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรพยัญชนะ ต สระ ะ
2. บัตรคำ เตะ
3. ฟุตบอล

แผนการสอนที่ 10

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ชี้” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ชี้”

เกมประกอบการสอน เกมปริศนาพาเพลิน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูนำภาพคนชี้ม้ามานำให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่านักเรียนรู้จักสัตว์ชนิดนี้หรือไม่ ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ก็ให้ครูบอกคำตอบ

ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพคนชี้ม้ออีกครั้ง และถามนักเรียนว่าคนนี้กำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “คนชี้ม้อ” โดยเน้นคำว่า “ชี้”
2. ครูบัตรคำว่า “ชี้” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และอ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ข บัตรสระ อี วรรณยุกต์ เอก ให้นักเรียนดู และอ่านออกเสียง
ข อ - อี -ชี้ - เอก - ชี้ ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม ปริศนาพาเพลิน

ขั้นสรุป ให้นักเรียนนำภาพคน บัตรคำว่า “ชี้” และภาพควายมาเรียงกันให้ถูกต้อง และอ่านออกเสียง “คนชี้ควาย”

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ชี้” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพ คน , ม้า
2. บัตรคำ “ชี้”
3. บัตรพยัญชนะ ข สระ อี วรรณยุกต์ เอก

แผนการสอนที่ 11

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “รำ” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “รำ”

เกมประกอบการสอน เกมสื้รังชวนรำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูนำบัตรภาพคนฟ้อนรำมาให้ให้นักเรียนดู และถามนักเรียนว่า คนในภาพกำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “คนรำ”

ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพทำรำที่แตกต่างกัน และให้นักเรียนบอกว่า คนในภาพกำลังทำอะไร
2. ครูชูบัตรคำว่า “รำ” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และอ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูนำพยัญชนะ ร สระ อำ ชูให้นักเรียนดูและอ่านออกเสียง รอ – อำ – รำ ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกัน และอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม สื้รังชวนรำ

ขั้นสรุป ให้นักเรียนทำท่ารำให้เหมือนในภาพที่ครูชูให้ดู และให้พูดใส่ชื่อตนเองนำหน้าและลงท้ายด้วยคำว่า “รำ” เช่น “เจี๊ยบรำ”

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “รำ” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพการรำต่าง ๆ
2. บัตรพยัญชนะ ร สระ อำ

แผนการสอนที่ 12

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ยิง” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ยิง”

เกมประกอบการสอน เกมยิงเป้า

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูเล่าข่าวที่ตำรวจจับผู้ร้ายชายยาบ้า และตำรวจก็ยิงผู้ร้าย

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพตำรวจถือปืน ทหารถือปืน ให้นักเรียนดู และถามนักเรียนว่า ตำรวจกับทหารถือปืนไว้ทำไม ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “ไว้ยิงผู้ร้าย” แต่นักเรียนจะยิงปืนเหมือนตำรวจเหมือนทหารไม่ได้ เพราะอันตราย

2. ครูชูบัตรคำว่า “ยิง” ให้นักเรียนดู ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ย , ง และสระ อี ให้นักเรียนอ่าน ยอ - อี - งอ - ยิง พร้อมกัน

และอ่านเป็นรายบุคคล

4. ให้นักเรียนเล่นเกมยิงเป้า

ขั้นสรุป ให้นักเรียนหยิบบัตรคำว่า “ยิง” และอ่านออกเสียงอีกครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ยิง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพ ตำรวจ ทหาร
2. บัตรคำ ยิง
3. บัตรพยัญชนะ ย , ง สระ อี

แผนการสอนที่ 13

วิชาภาษาไทย

มม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ดิ่ง” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ดิ่ง”

เกมประกอบการสอน เกมชักคะเย่อ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูนำเชือกที่ผูกกันให้นักเรียนดู ให้นักเรียนตั้งใจดูว่าครูจะทำอะไร แล้วครูก็ดึงเชือกให้หลุด ถ้านักเรียนไม่ตอบว่า “ครูดึงเชือก” ก็ให้ครูบอก

ขั้นสอน 1. ครูให้นักเรียนสองคนออกมาหน้าชั้นเรียน และจับเชือกคนละข้าง เมื่อครูพูดว่า “ดิ่ง” ให้นักเรียนทั้งสองคนดึงเชือกพร้อมกัน

2. ครูชูบัตรคำว่า “ดิ่ง” ให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล

3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ด, ง สระ อี ให้นักเรียนอ่าน ดอ- อี – งอ – ดิ่ง พร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล

4. ให้นักเรียนเล่นเกมชักคะเย่อ

ขั้นสรุป ให้นักเรียนหยิบบัตรคำว่า “ดิ่ง” ชูขึ้นและอ่านออกเสียง พร้อมให้เพื่อนทำท่าดึงเชือกพร้อมกัน

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ดิ่ง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. เชือก
2. บัตรคำ “ดิ่ง”
3. บัตรพยัญชนะ ด, ง สระ อี

แผนการสอนที่ 14

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนอ่านคำว่า “ผูก” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ผูก”

เกมประกอบการสอน เกมผูกหัวใจ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องการแต่งกายมาโรงเรียนว่าต้องทำอะไรบ้าง เช่น ใส่เสื้อ ใส่กางเกง ใส่ถุงเท้า รองเท้า เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูขออาสาสมัครนักเรียนที่มียาวออกมาหน้าชั้น ครูผูกผมให้และถามเพื่อนว่าครูทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ก็ให้บอกว่า “ครูผูกผม” (อาจเปลี่ยนเป็นของอย่างอื่น เช่น เชือก รองเท้า โบ)

2. ครูชูบัตรคำ “ผูก” ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน และอ่านเป็นรายบุคคล

3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ผ, ก สระ อุ ให้นักเรียนอ่าน ผอ – อุ – กอ – ผูก พร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล

4. ให้นักเรียนเล่นเกม ผูกหัวใจ

ขั้นสรุป ให้นักเรียนหยิบบัตรคำว่า “ผูก” ชูขึ้นและอ่านออกเสียงอีกครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ผูก” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. โบ รองเท้า เชือก
2. บัตรคำ ผูก
3. บัตรพยัญชนะ ผ,ก สระ อุ
4. รูปหัวใจ

แผนการสอนที่ 15

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า "เท" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ "เท"

เกมประกอบการสอน เกมเทน้ำใส่ขวด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนว่า การเติมน้ำจากแก้วที่ไม่มีหลอดนักเรียนควรทำอะไร ถ้านักเรียนตอบได้ครูให้คำชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1. ครูนำขวดน้ำ และแก้วน้ำมาวางหน้าชั้นเรียน ครูเทน้ำจากขวดลงในแก้ว แล้วถามนักเรียนว่าครูทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า "ครูเทน้ำ"
2. ครูนำบัตรคำว่า "เท" ชูขึ้น ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ท สระ เ ชูขึ้นให้นักเรียนอ่าน ทอ - เอ - เท พร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกมเทน้ำใส่ขวด

ขั้นสรุป ให้นักเรียนทำท่าเทน้ำจากขวด และหยิบบัตรคำว่า "เท" ชูขึ้น พร้อมพูดว่า "ฉันเทน้ำ"

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า "เท" ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. แก้วน้ำ , ขวดน้ำ , น้ำ
2. บัตรคำ เท
3. บัตรพยัญชนะ ท สระ เ

แผนการสอนที่ 16

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “กิน” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “กิน”

เกมประกอบการสอน เกมกินอะไรถึงสวย

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูสนทนากล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนว่ามือเขานี้นักเรียนกินอะไรเป็นอาหารเช้า ถ้านักเรียนตอบได้ครูให้คำชมเชย

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพอาหาร ผลไม้มาวางหน้าชั้นเรียนและพูดว่า “ครูกินข้าว” พร้อมทั้งชูภาพข้าวขึ้นมา

2. ให้นักเรียนออกมาหยิบภาพอาหารที่วางไว้ชูขึ้นแล้วพูดว่า “ฉันกิน.....”

3. ครูนำบัตรคำว่ากินชูขึ้นให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกัน และอ่านเป็นรายบุคคล

4. ครูนำบัตรพยัญชนะ ก , น สระ อี ชูขึ้นให้นักเรียนอ่าน กอ - อี - นอ - กิน ให้

นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล

5. ให้นักเรียนเล่นเกม กินอะไรถึงสวย

ขั้นสรุป นักเรียนหยิบบัตรคำว่า “กิน” วางไว้หน้าภาพอาหารและ พูดว่า “กิน.....”

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “กิน” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. รูปภาพอาหาร ผลไม้
2. บัตรคำ กิน
3. บัตรพยัญชนะ ก, น สระ อี

แผนการสอนที่ 17

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ตัด” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ตัด”

เกมประกอบการสอน เกมรูปภาพสีสน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องการทำความสะดวกร่างกาย เช่น ถ้าเล็บยาวนักเรียนทำอย่างไร ถ้าผมยาวนักเรียนทำอย่างไร ถ้านักเรียนตอบได้ครูให้คำชมเชย

ขั้นสอน

1. ครูนำเชือกกับกรรไกรให้นักเรียนดูและตอบว่าครูจะทำอะไร แล้วครูก็ตัดเชือกให้ขาด ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “ครูตัดเชือก”
 2. ครูนำภาพคนตัดต้นไม้ให้นักเรียนดูและถามว่า คนกำลังทำอะไร เมื่อนักเรียนตอบแล้วครูชูบัตรคำว่า “ตัด” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และอ่านเป็นรายบุคคล
 3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ต , ด , ไม้หันอากาศ ให้นักเรียนอ่าน ตอ – ไม้หันอากาศ – ดอ – ตัด พร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
 4. ให้นักเรียนเล่นเกม รูปภาพสีสน
- ขั้นสรุป ให้นักเรียนหยิบบัตรคำว่า “ตัด” ชูขึ้นและอ่านออกเสียง 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ตัด” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. กรรไกร เชือก
2. บัตรภาพคนตัดต้นไม้
3. บัตรคำ ตัด
4. บัตรพยัญชนะ ต , ด , ไม้หันอากาศ

แผนการสอนที่ 18

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “จูบ” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “จูบ”

เกมประกอบการสอน เกมจ๊ะเอ๋

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องการแสดงออกถึงความรัก ว่าทำอย่างไรได้บ้าง ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูยกตัวอย่างเช่น การกอด ให้ออกไม้ ให้อของขวัญ การจูบ เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนอาสาสมัครหนึ่งคนออกมาหน้าชั้น ครูจูบแก้มนักเรียนและให้เพื่อนว่าครูทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “ครูจูบแก้ม”
2. ครูชูบัตรคำว่า “จูบ” ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกัน และอ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ จ , บ สระ อุ ให้นักเรียนอ่าน จู – อุ – บอ – จูบ พร้อมกันและให้อ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกมจ๊ะเอ๋

ขั้นสรุป ให้นักเรียนชูบัตรคำว่า “จูบ” และอ่านออกเสียง 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “จูบ” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ “จูบ”
2. บัตรพยัญชนะ จ , บ สระ อุ

แผนการสอนที่ 19

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ร้อง” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ร้อง”

เกมประกอบการสอน เกมเสียงร้องของใคร

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนว่าที่บ้านเลี้ยงสัตว์ใดบ้าง สัตว์แต่ละชนิดมีเสียงร้องอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนกำลังร้องเพลง ภาพเด็กกำลังร้องไห้ และถามนักเรียนว่า คนในภาพกำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “คนร้องเพลง” “เด็กร้องไห้”
2. ครูชูบัตรคำว่า “ร้อง” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ร , อ , ง ไม่ไท ให้นักเรียนอ่าน รอ - ออ - งอ - รong - ไม่ไท - ร้อง ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม เสียงร้องของใคร

ขั้นสรุป เมื่อครูชูภาพสัตว์ชนิดใด ให้นักเรียนพูดว่า “.....ร้อง.....” เช่น แมวร้องเหมียว ๆ

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ร้อง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพสัตว์ต่าง ๆ
2. บัตรคำ “ร้อง”
3. บัตรพยัญชนะ ร , อ , ง ไม่ไท

แผนการสอนที่ 20

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “กอด” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “กอด”

เกมประกอบการสอน เกมอวัยวะไหน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนว่าบุคคลในครอบครัวของนักเรียนมีใครบ้าง เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง ปู่ ย่า ตา ยาย เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูนำตุ๊กตามาหน้าชั้นเรียน ให้นักเรียนดูว่าครูทำอะไร ครูกอดตุ๊กตา ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “ครูกอดตุ๊กตา”
2. ครูชูบัตรคำว่า “กอด” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ก , อ , ด ให้นักเรียนอ่าน กอ - ออ – ดอ – กอด ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม อวัยวะไหน

ขั้นสรุป ให้นักเรียนหยิบบัตรคำว่า “กอด” ชูขึ้นและอ่านออกเสียง 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “กอด” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ตุ๊กตา
2. บัตรคำ “กอด”
3. บัตรพยัญชนะ ก , อ , ด

แผนการสอนที่ 21

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ข้าม” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ข้าม”

เกมประกอบการสอน กระโดดข้ามหลัก

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนว่าเมื่อนักเรียนจะข้ามถนนนักเรียนทำอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนกำลังข้ามถนน และถามนักเรียนว่า คนในภาพกำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “คนข้ามถนน”
2. ครูชูบัตรคำว่า “ข้าม” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ข , ม สระ ะ ำ ไม่โท ให้นักเรียนอ่าน ขอ - อา - มอ - ขาม - ไม่โท - ข้าม ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม กระโดดข้ามหลัก

ขั้นสรุป ให้นักเรียนพูดคำว่า “ข้าม” พร้อมทั้งกระโดดขึ้น 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ข้าม” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพคนข้ามถนน
2. บัตรคำ “ข้าม”
3. บัตรพยัญชนะ ข , ม สระ ะ ำ ไม่โท

แผนการสอนที่ 22

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “วาง” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “วาง”

เกมประกอบการสอน เกมหยิบ - วาง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องการเก็บของใช้ภายในบ้านให้เป็นระเบียบ-เช่น หนังสือ จาน เสื้อผ้า เป็นต้น และอยู่ที่บ้านนักเรียนปฏิบัติอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูนำแก้วน้ำขึ้นมาและวางบนโต๊ะแล้วพูดว่า “ครูวางแก้วน้ำ” ครูหยิบดินสอวางบนโต๊ะแล้วพูดว่า “ครูวางดินสอ” เมื่อครูหยิบของอื่น ๆ ก็เปลี่ยนให้นักเรียนพูดบ้าง “ครูวาง.....”
2. ครูชูบัตรคำว่า “วาง” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ว , ง ให้นักเรียนอ่าน วอ- อา –งอ – วาง ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม หยิบ - วาง

ขั้นสรุป ให้นักเรียนหยิบบัตรคำว่า “วาง” ชูขึ้นแล้วอ่าน 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่าวางได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. แก้วน้ำ ดินสอ อุปกรณ์ต่าง ๆ
2. บัตรคำ “วาง”
3. บัตรพยัญชนะ ว , ง สระ ำ

แผนการสอนที่ 23

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “เล่น” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “เล่น”

เกมประกอบการสอน เกมหนูนับได้

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการเดินทางด้วยยานพาหนะต่าง ๆ เช่น รถไฟ รถยนต์ เครื่องบิน เรือ และถามนักเรียนว่านักเรียนเคยเดินทางด้วยยานพาหนะใดบ้าง

ขั้นสอน

1. ครูชูภาพรถยนต์เล่นอยู่บนถนน รถไฟเล่นอยู่บนราง ครูพูดว่า “รถยนต์เล่น” “รถไฟเล่น” ให้นักเรียนพูดตาม
2. ครูชูบัตรคำว่า “เล่น” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ล , น , สระแ อ ไม่เอก ให้นักเรียนอ่าน ลอ- แอ -นอ - เล่น - ไม่เอก - เล่น ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม หนูนับได้

ขั้นสรุป นักเรียนชูบัตรคำว่าเล่น และเลือกภาพยานพาหนะ และพูดว่า “รถ.....เล่น” 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “เล่น” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพยานพาหนะ
2. บัตรคำ “เล่น”
3. บัตรพยัญชนะ ล , น , สระ แ อ ไม่เอก

แผนการสอนที่ 24

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ถู” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ถู”

เกมประกอบการสอน เกมเดินตามเพลง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการทำความสะอาดบ้านว่าต้องทำอะไรบ้าง ทำอย่างไรบ้างจึงจะสะอาด

ขั้นสอน

1. ครูนำมา 1 ผืนมาถูที่โต๊ะและให้นักเรียนตอบว่าครูกำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูบอกว่า “ครูถูโต๊ะ” (เปลี่ยนเป็นถูแขน ถูขา ถูมือ)
2. ครูชูบัตรคำว่า “ถู” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ถ สระอุ ให้นักเรียนอ่าน ถอ- อุ - ถู ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม เดินตามเพลง

ขั้นสรุป นักเรียนออกมาใช้มือถูอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออุปกรณ์เครื่องใช้ และให้พูดว่า “ฉันถู.....”

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่าถูได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. ผ้า
2. บัตรคำ “ถู”
3. บัตรพยัญชนะ ถ , สระ อุ

แผนการสอนที่ 25

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ปา” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ปา”

เกมประกอบการสอน เกมปาเป้า

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการใช้มือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเขียนหนังสือ การหยิบสิ่งของ การสวัสดี การเล่นเกม เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูนำลูกบอลพลาสติกปาลงตะกร้าแล้วถามนักเรียนว่า ครูทำอะไรถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ครูพูดว่า “ครูปาลูกบอล” ให้นักเรียนพูดตาม
2. ครูชูบัตรคำว่า “ปา” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ป , สระอา ให้นักเรียนอ่าน ปอ - อา - ปา ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม ปาเป้า

ขั้นสรุป นักเรียนชูบัตรคำว่า “ปา” และปาลูกบอลลงตะกร้า 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ปา” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกบอล, ตะกร้า
2. บัตรคำ “ปา”
3. บัตรพยัญชนะ ป , สระ อา

แผนการสอนที่ 26

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “คาบ” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “คาบ”

เกมประกอบการสอน เกมตกปลาห่ออักษร

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการรับประทานอาหารเช้าของใครสักคน สัตว์ ว่านักเรียนเคยเห็นตอนสัตว์กินอาหารหรือไม่ สัตว์กินอาหารอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูชูภาพแมวคาบปลา หมาคาบกระดูก ครูพูดว่า “แมวคาบปลา” “หมาคาบกระดูก” ให้นักเรียนพูดตาม

2. ครูชูบัตรคำว่า “คาบ” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล

3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ค , บ , สระอา ให้นักเรียนอ่าน คอ- อา -บอ - คาบ ให้

นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล

4. ให้นักเรียนเล่นเกม ตกปลาห่ออักษร

ขั้นสรุป นักเรียนนำบัตรคำว่า “คาบ” ไปวางไว้ระหว่างภาพแมวและภาพปลา และพูดว่า “แมวคาบปลา” 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “คาบ” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพแมว หมา

2. บัตรคำ “คาบ”

3. บัตรพยัญชนะ ค , บ , สระ อา

แผนการสอนที่ 27

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “แบก” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “แบก”

เกมประกอบการสอน เกมแบกหมีกกลับบ้าน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการถือของหนัก ๆ นักเรียนจะอย่างไรได้บ้าง

ขั้นสอน

1. ครูนำหนังสือขึ้นวางบนบ่าทำท่าแบกหนังสือ และถามนักเรียนว่า ครูทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ให้ ครูพูดว่า “ครูแบกหนังสือ” ให้นักเรียนพูดตาม
2. ครูชูบัตรคำว่า “แบก” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ บ , ก , สระ แอ ให้นักเรียนอ่าน บอ- แอ -กอ - แบก ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม แบกหมีกกลับบ้าน

ขั้นสรุป นักเรียนชูบัตรคำว่า “แบก” และเลือกภาพต่าง ๆ เช่นหนังสือ ,ไม้ ,ตุ้ และพูดว่า “ฉันแบก.....” 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “แบก” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพสิ่งของต่าง ๆ เช่นหนังสือ ไม้ ตุ้
2. บัตรคำ “แบก”
3. บัตรพยัญชนะ บ , ก , สระ แอ

แผนการสอนที่ 28

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “ขอ” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “ขอ”

เกมประกอบการสอน เกมหยิบตามคำขอ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องความต้องการสิ่งของจากคนอื่น เราต้องทำอะไรบ้าง จะพูดว่าอย่างไร
ขั้นสอน

1. ครูเดินไปหานักเรียนแล้วพูดว่า “ครูขอปากกา” “ครูขอสีเขียน” เป็นต้น เมื่อ นักเรียนยื่นให้ก็ให้นักเรียนพูดตาม
2. ครูชูบัตรคำว่า “ขอ” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ข , อ , ให้นักเรียนอ่าน ขอ - ออ -ขอ ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม หยิบตามคำขอ

ขั้นสรุป นักเรียนชูบัตรคำว่า “ขอ” เดินไปหาเพื่อน และพูดว่า “ฉันขอ.....” 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “ขอ” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรคำ “ขอ”
2. บัตรพยัญชนะ ข , อ ,

แผนการสอนที่ 29

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “โยน” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “โยน”

เกมประกอบการสอน เกมโยนห่วงลงหลัก

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการส่งของให้กับคนอื่นที่อยู่ไกลกัน จะทำอย่างไร การเล่นกีฬาที่ต้องส่งลูกให้คนอื่นเรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูถือลูกบอลและโยนให้นักเรียนอีกคนหนึ่งรับ ให้นักเรียนโยนกลับมา ครูถามนักเรียนว่าครูทำอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดว่า “ครูโยนลูกบอล” “....โยนลูกบอล” ให้นักเรียนพูดตาม
2. ครูชูบัตรคำว่า “โยน” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ ย , น , สระโอ ให้นักเรียนอ่าน ยอ- โอ -นอ – โยน ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม โยนห่วงลงหลัก

ขั้นสรุป นักเรียนชูบัตรคำว่า “โยน” และอ่าน 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “โยน” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ลูกบอล
2. บัตรคำ “โยน”
3. บัตรพยัญชนะ ย , น , สระ โอ

แผนการสอนที่ 30

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถอ่านคำว่า “จุง” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำศัพท์ “จุง”

เกมประกอบการสอน เกมคำศัพท์แสนกล

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีคุณครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องความปลอดภัยในการเดินข้ามถนนของนักเรียน

ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนกำลังจุงหมาและถามนักเรียนว่าคนในภาพทำอะไรถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดว่า “คนจุงหมา” ให้นักเรียนพูดตาม
2. ครูชูบัตรคำว่า “จุง” ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และให้อ่านเป็นรายบุคคล
3. ครูชูบัตรพยัญชนะ จ , ง , สระอู ให้นักเรียนอ่าน จอ - อู - งอ - จุง ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกันและอ่านเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนเล่นเกม คำศัพท์แสนกล

ขั้นสรุป นักเรียนชูบัตรคำว่า “จุง” และอ่าน 3 ครั้ง

การวัดและประเมินผล นักเรียนอ่านคำว่า “จุง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. บัตรภาพคนจุงหมา
2. บัตรคำ “จุง”
3. บัตรพยัญชนะ จ , ง , สระ อู

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 1

ชื่อเกม ผีเสื้อดูดอกไม้

อุปกรณ์ ดอกไม้ เช่นดอกกุหลาบ ดอกมะลิ ดอกชบา ดอกดาวเรือง

วิธีเล่น

1. ครูนำดอกไม้ต่าง ๆ มาวางปะปนกัน และให้นักเรียนแต่ละคนสมมติตัวเองเป็นผีเสื้อ ทำการบินไปรอบ ๆ ห้องเรียน
2. เมื่อครูพูดคำว่า "ดูดอกกุหลาบ" ก็ให้นักเรียนบินแข่งกันมาหาดอกกุหลาบนักเรียนคนใดหาได้ก่อนก็ให้นำดอกกุหลาบมาให้ครู และหยิบบัตรคำว่า "ดู" และอ่าน 3 ครั้ง ใครทำเสร็จก่อนจะเป็นผู้ชนะได้ 1 คะแนน
3. เริ่มเล่นเกมใหม่ โดยเปลี่ยนชื่อดอกไม้ไปเรื่อย ๆ จบเกมใครมีคะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 2

ชื่อเกม ลูกบอลมหาสนุก

อุปกรณ์ 1. ลูกบอลสี 2 ลูก
 2. นกหวีด 1 ตัว

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 แถว ๆ ละเท่า ๆ กัน แต่ละแถวยืนแยกเท้าเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง ห่างกันประมาณ 1 ช่วงแขน
2. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น คือ เมื่อนักเรียนได้ยินเสียงนกหวีด คนที่ยืนหน้าสุดที่ถือลูกบอลอยู่ส่งลูกบอลลอดผ่านช่องขาของเพื่อนในกลุ่มไปตลอดหลังแถว
3. เมื่อลูกบอลถึงคนสุดท้ายของแถวให้ถือลูกบอลวิ่งมายืนข้างหน้าแถวและล้มตัวลงนอนที่พื้นและพูดว่า "นอ – ออ – นอ – นอน" ผลัดเปลี่ยนกันทำเช่นนี้จนครบทุกคน แถวใดที่ ผู้เล่นทุกคนทำได้เสร็จก่อนจะเป็นผู้ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 3

ชื่อเกม ถอดสมบัติ

- อุปกรณ์
1. วิทยุเทป 1 เครื่อง
 2. เทปเพลงเด็ก 1 ม้วน
 3. บัตรภาพ
 4. กล่องหรือลังกระดาษ

วิธีเล่น

1. ครูนำภาพต่าง ๆ เช่น ภาพ เสือ กางเกง หมวก แว่น ถุงเท้า รองเท้า
2. ครูกำหนดสถานการณ์ว่าจะพานักเรียนไปเที่ยวห้องสมบัติซึ่งมีสมบัติมากมาย พอเข้าไปในห้องสมบัติแล้วทุกคนมีสิทธิ์เลือกสมบัติได้คนละ 1 ชิ้น โดยให้ปิดตาเลือก
3. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนเดินไปรอบ ๆ ห้อง เมื่อครูปิดเพลงให้นักเรียนไปหยิบของที่กล่องสมบัติ
4. เมื่อหยิบได้ของอะไรชิ้นมาก็ให้ชูให้เพื่อนดูและบอกว่าสมบัติที่หยิบได้คืออะไร และพูดว่า "ฉันถอด....." และใส่ชื่อสมบัติที่ตนเองหยิบได้

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 4

ชื่อเกม ใส่ตามบอก

- อุปกรณ์
1. เสื่อยืด 3 ตัว
 2. กางเกง 2 ตัว
 3. แว่นตา 1 อัน
 4. ถุงเท้า 1 คู่
 5. รองเท้า 1 คู่
 6. เทปเพลงเด็ก 1 ม้วน
 7. วิทย์เทป
 8. ถุงใบใหญ่
 9. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมใส่ตามบอก โดยที่ครูนำอุปกรณ์ทุกอย่างใส่รวมไว้ในถุงใบใหญ่ และให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม
2. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนส่งถุงต่อกันไปเรื่อย ๆ เมื่อครูปิดเพลงถุงอยู่ที่ใครก็ให้ฟังคำสั่งจากครู โดยครูจะสั่งว่า “ใส่.....” ก็ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งและออกมานอกรวงกลมแล้วหยิบบัตรคำว่าใส่ และอ่านออกเสียงดัง ๆ
3. เล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะใส่ของครบทุกคน

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 5

- ชื่อเกม
- ฟัง ฟัง เสียงฉัน
- อุปกรณ์
1. วิทยุเทป 1 เครื่อง

2. แผ่นภาพสัตว์ต่าง ๆ ที่บินได้

3. เทปเพลง 1 ม้วน

4. เพลง เสียงสัตว์

วิธีเล่น

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเรื่องเสียงร้องของสัตว์ต่าง ๆ และให้นักเรียนดูภาพสัตว์ที่ครูพูด

2. ให้นักเรียนร้องเลียนแบบเสียงสัตว์ตามภาพที่ครูยกขึ้น เช่นเมื่อครูยกภาพนก ให้นักเรียนร้องเลียนแบบเสียงนก

3. ให้นักเรียนทำท่าบินประกอบเพลงที่ครูเปิดให้ฟังไปรอบ ๆ ห้องเรียน เมื่อครูปิดเพลง ให้นักเรียนพูดชื่อสัตว์ที่ครูชูภาพขึ้น แล้วพูดว่า “..... บิน” เช่น ครูชูภาพนก ก็ให้นักเรียนพูดว่า “นกบิน”

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 6

ชื่อเกม ปิดตาตีมือ

- อุปกรณ์ 1. วิทยุเทป 1 เครื่อง
 2. เทปเพลง 1 ม้วน

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน และให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวเป็นแถวตอน เรียง
หนึ่ง
2. ให้นักเรียนสองแถวยืนห่างกันประมาณ 1 ฟุตและหันหลังให้กัน
3. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนฟังเมื่อครูปิดเพลงให้นักเรียนปิดตาและหันกลับมาตีมือกับคู่
ของตนเองพร้อมกับพูดคำว่า "ตี" ถ้าคู่ไหนตีมือกันไม่ถูกก็ต้องออกจากแถว คัดจนเหลือคู่สุดท้าย
ท้ายจะเป็นผู้ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 7

- ชื่อเกม กระต่ายยีนขาเดียว
- อุปกรณ์ 1. วิทยุเทป 1 เครื่อง
2. แผ่นภาพสัตว์ต่าง ๆ ที่บินได้
3. เทปเพลง 1 ม้วน
4. เพลง เสียงสัตว์

วิธีเล่น

1. ครูให้นักเรียนจับคู่และเข้าแถวเป็นแถวตอนสองแถว และอธิบายวิธีการเล่นคือ ให้นักเรียนสมมติตัวเองเป็นกระต่าย เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนคนแรกของแต่ละแถว ยกขาขึ้นหนึ่งข้างและกระโดดไปข้างหน้า
2. เมื่อนักเรียนไปถึงจุดที่ครูกำหนดให้หยิบบัตรคำว่า “ยีน” และอ่านออกเสียงดัง ๆ
3. ให้นักเรียนวางบัตรคำไว้ที่เดิมและกระโดดกลับมายืนต่อท้ายแถว
4. นักเรียนคนอื่น ๆ ก็ปฏิบัติเช่นเดียวกันจนครบทุกคน แถวใดผู้เล่นหมดก่อน เป็นทีม

ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 8

ชื่อเกม เป่าลูกโป่ง

อุปกรณ์ 1. ลูกโป่ง
 2. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ให้นักเรียนออกมายืนหน้าชั้นเรียน แล้วครูแจกลูกโป่งให้นักเรียนคนละ 1 ใบ
2. เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำว่า “เป่า” และเริ่มเป่าลูกโป่ง

จนแตก

3. นักเรียนคนใดเป่าลูกโป่งแตกก่อนให้ไปหยิบบัตรคำว่า “เป่า” มาให้ครู ใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 9

ชื่อเกม เตะบอลเข้าโก

- อุปกรณ์
- 1. แก้ว 2 ตัว
 - 2. ขวดน้ำพลาสติก
 - 3. นกหวีด
 - 4. บัตรคำ

วิธีเล่น

- 1. ครูวางลูกฟุตบอลพลาสติกให้ตรงกับเป้า โดยใช้แก้ว 2 ตัววางห่างกันประมาณ 1 เมตร
- 2. เอาขวดน้ำพลาสติกวางไว้ระหว่างแก้วสมมติให้เป็นเป้า
- 3. เมื่อครูเป่านกหวีดให้นักเรียนหยิบบัตรคำว่า "เตะ" ชูขึ้น แล้วอ่านออกเสียง หลังจากนั้นก็เตะฟุตบอลให้ตรงเป้า ถ้าเป่าล้มนักเรียนจะได้ 1 คะแนน

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 10

ชื่อเกม ปริศนาพาเพลิน

อุปกรณ์ 1. กระดานแม่เหล็ก
2. แผ่นภาพสัตว์ต่าง ๆ
3. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูติดภาพสัตว์ต่าง ๆ เช่น เสือ ช้าง ม้า วัว ควาย นก ลิง ฯลฯ คำนวณไว้บนกระดานแม่เหล็ก
2. ให้นักเรียนออกมาเปิดป้ายทีละคน เมื่อเปิดพบภาพสัตว์ชนิดใดให้นักเรียนบอกว่าชี้ได้หรือไม่ ถ้าชี้ได้ให้นักเรียนวิ่งไปหยิบบัตรคำว่า "ชี้" และอ่านออกเสียง
3. ถ้าแผ่นป้ายที่นักเรียนเปิดเป็นสัตว์ที่ชี้ไม่ได้ให้นักเรียนกลับไปนั่ง เพื่อรอมาเปิดป้ายใหม่อีกครั้ง ทำจนครบทุกคน

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 11

ชื่อเกม สี่ร้องชวนรำ

- อุปกรณ์ 1. วิทยุเทป 1 เครื่อง
 2. เทปเพลง 1 ม้วน
 3. เพลง เสียงสัตว์

วิธีเล่น

- 1. ครูให้นักเรียนทั้งหมดยืนเป็นวงกลม เมื่อครูเปิดเพลงให้ทุกคนรำไปตามจังหวะเพลง
- 2. เมื่อครูปิดเพลงให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำว่า “รำ” และวิ่งไปหยิบบัตรคำว่า “รำ” ที่ใส่ไว้ในกล่องมาถือไว้ ถ้าใครไม่ได้บัตรคำจะถูกคัดออก
- 3. เริ่มต้นเล่นใหม่จนกว่าจะเหลือผู้เล่นคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 12

ชื่อเกม ยิงเป้า

อุปกรณ์ 1. ดูกดา
 2. ลูกบอล
 3. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูนำดูกดารูปต่าง ๆ มาวางไว้บนโต๊ะที่จัดไว้ห่างจากผู้เล่นประมาณ 2 เมตร
2. ให้นักเรียนหยิบลูกบอลขว้างไปที่ดูกดา พร้อมกับพูดคำว่า "ยิง"
3. คนที่ยิงถูกเป้าจะได้รับขนมเป็นรางวัล ส่วนคนที่ยิงไม่ถูกจะต้องวิ่งไปหยิบบัตรคำว่า "ยิง" มาอ่านออกเสียงจึงจะได้ขนมเป็นรางวัล

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 13

ชื่อเกม ชักคะเย่อ

- อุปกรณ์ 1. นกหวีด
2. เชือก

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย เท่า ๆ กันแต่ละข้างของเส้นแบ่งแดนโดยการวางเชือกให้อยู่ตรงกลางที่เส้นแบ่งแดน
2. ให้ทั้งสองฝ่ายจับเชือกไว้ให้แน่น แต่อย่าให้เชือกเคลื่อนที่ อยู่ในท่าเตรียมพร้อมเมื่อครูเป่านกหวีดให้นักเรียนออกเสียงคำว่า "ดึง" พร้อมกัน และต่างฝ่ายก็ต่างดึงเชือกมาในแดนของตนเองให้ได้มากที่สุด
3. ฝ่ายที่ถูกดึงข้ามแดนมาถือว่าเป็นฝ่ายแพ้

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 14

ชื่อเกม ผูกหัวใจ

- อุปกรณ์ 1. นกหวีด
 2. กระดาษรูปหัวใจ
 3. เชือก

วิธีเล่น

1. ครูตัดกระดาษเป็นรูปหัวใจ 50 รูป เจาะรูตรงหัวกระดาษ แบ่งกระดาษรูปหัวใจเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นกระดาษเปล่า และส่วนที่สองให้เขียนคำว่า “ผูก” ไว้ แล้วนำมาวางคละกัน
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม แต่ละทีมจะมีกระดาษรูปหัวใจ 50 รูป เมื่อครูเป่านกหวีด ให้แต่ละทีมช่วยกันหารูปหัวใจที่มีคำว่า “ผูก” สองรูป มาผูกติดกันด้วยเชือก
3. เมื่อครูเป่านกหวีดหมดเวลา ทีมใดผูกได้จำนวนมากกว่าเป็นทีมชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 15

ชื่อเกม เทน้ำใส่ขวด

อุปกรณ์ 1. กะละมัง
 2. ขวดน้ำ
 3. แก้วน้ำ
 4. นกหวีด
 5. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูเตรียมน้ำใส่กะละมังให้เต็ม และเตรียมขวดเปล่าไว้ 1 ใบ แก้วน้ำ 1 ใบ
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม ๆ ละเท่า ๆ กัน แต่ละทีมจะมีอุปกรณ์ทีมละ 1 ชุด
3. ครูอธิบายกติกาการเล่นโดยการเมื่อครูเป่านกหวีด ให้แต่ละทีมใช้แก้วตักน้ำจากกะละมังเทใส่ในขวด โดยต้องผลัดเปลี่ยนกันเทคนละ 1 แก้ว จนครบทุกคน
4. ครูจับเวลา 1 นาที ให้ตัวแทนกลุ่มไปหยิบบัตรคำว่า "เท" ที่ติดอยู่ที่กระดานดำมาวางไว้ข้างขวด ทีมใดมีน้ำในขวดมากกว่า และหยิบบัตรคำได้ถูกต้องจะเป็นทีมที่ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 16

ชื่อเกม กินอะไรถึงสวย

- อุปกรณ์ 1. ผลไม้
 2. นกหวีด
 3. บัตรคำ
 4. กระดานแม่เหล็ก

วิธีเล่น

1. ครูนำผลไม้เท่ากับจำนวนนักเรียนมาวางบนโต๊ะ และแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีมเท่า ๆ กัน
2. เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีดให้คนที่อยู่หัวแถวกินผลไม้จนหมด และคนที่สองมากินต่อจนครบทุกคน
3. เมื่อนักเรียนกินผลไม้หมดทุกคนแล้วให้วิ่งไปหยิบบัตรคำที่กินที่ติดอยู่ที่กระดานแม่เหล็กมาชูขึ้น และตะโกนพร้อมกันทั้งกลุ่มว่า “กินหมดแล้ว” ทีมไหนเสร็จก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 17

ชื่อเกม รูปภาพสีสัน

- อุปกรณ์ 1. สมุดวาดเขียน
 2. กาว
 3. กรรไกร
 4. ภาพผลไม้ ภาพสัตว์
 5. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูเตรียมสมุดวาดเขียน กาว กรรไกร และภาพผลไม้ ภาพสัตว์ บัตรคำว่า "ตัด" ให้
นักเรียนคนละ 1 ชุด
2. ให้นักเรียนตัดภาพต่าง ๆ ติดลงในสมุดวาดเขียนให้สวยงามและตัดคำว่า "ตัด" ติดไว้
ใต้ภาพ
3. เมื่อเสร็จแล้วให้นักเรียนตั้งชื่อภาพ ถ้านักเรียนยังเขียนไม่ได้ให้ครูช่วยเขียนชื่อ
ภาพให้

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 18

ชื่อเกม

จ๊ะเอ๋

อุปกรณ์

1. ผ้าเช็ดหน้า
2. เทปเพลง
3. เครื่องเล่นเทป
4. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลมและถือบัตรคำว่า “จูป” และให้นักเรียนคนหนึ่งยืนนอกวงและถือผ้าเช็ดหน้า
2. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนที่ยืนนอกวงเดินเรื่อย ๆ ไปตามจังหวะเพลง เมื่อครูปิดเพลงและนักเรียนที่ยืนนอกวงไปหยุดที่ใครให้มอบผ้าเช็ดหน้าให้คนนั้น และให้คนที่อยู่ในวงกลมชูปบัตรคำว่าจูปที่ถืออยู่ในมือและอ่านออกเสียง
3. ให้นักเรียนที่ได้รับผ้าเช็ดหน้าเปลี่ยนเป็นคนมายืนนอกวงบ้าง และเริ่มเล่นเกมใหม่อีกครั้ง จนครบทุกคน

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 19

ชื่อเกม เสียงร้องของใคร

อุปกรณ์ ตุ๊กตา

วิธีเล่น

- 1. ครูวาดวงกลมเป็น 3 วง วงกลมที่หนึ่งให้แทนเสียงแมว วงกลมที่สองให้แทนหมู วงกลมที่สามให้แทนวัว โดยครูตกลงกับนักเรียนว่าวงกลมไหนแทนสัตว์อะไร
- 2. ครูเตรียมตุ๊กตา 3 ตัวคือ ตุ๊กตาแมว ตุ๊กตาหมู และตุ๊กตาวัว ครูให้นักเรียนมายืนเป็นวงกลมล้อมรอบครู
- 3. เมื่อครูชูตุ๊กตาตัวใดขึ้นก็ให้นักเรียนวิ่งไปที่วงกลมนั้น แล้วส่งเสียงร้องเลียนแบบสัตว์ เช่น ครูชูตุ๊กตาหมู ให้นักเรียนวิ่งไปที่วงกลมหมู แล้วพูดว่า "หมูร้อง อู๊ด อู๊ด" ถ้าชูตุ๊กตาแมวก็นักเรียนวิ่งไปที่วงกลมแมว แล้วพูดว่า "แมวร้องเหมียว เหมียว" เป็นต้น

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 20

ชื่อเกม อวัยวะอยู่ที่ไหน

อุปกรณ์ 1. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูสาธิตท่าทางประกอบเพลงอวัยวะอยู่ไหนให้นักเรียนดู โดยมีเนื้อเพลง ดังนี้
 หนูจงฟังให้ดี วันนี้ครูถามเธอว่า “เอว” อยู่ไหน อยู่ไหน อยู่ไหน
 กอด “เอว” เอาไว้แน่น ๆ จีเออ (เปลี่ยนชื่ออวัยวะไปเรื่อย ๆ)
2. นักเรียนคนใดที่จับอวัยวะตามเนื้อเพลงไม่ถูกต้องให้ ไปหาบัตรคำว่า “กอด” นำไปติด

บนกระดานแม่เหล็ก

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 21

ชื่อเกม กระโดดข้ามหลัก

- อุปกรณ์
- 1. บัตรคำ
 - 2. เชือก
 - 3. นกหวีด

วิธีเล่น

- 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีมเท่า ๆ กัน และให้แต่ละทีมเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง ครูวางเชือกยาว 1 เมตรไว้ด้านหน้าแต่ละทีม ให้ห่างจากแถวนักเรียนแต่ละแถวประมาณ 1 เมตร
- 2. เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีดให้นักเรียนกระโดดข้ามเชือกและพูดคำว่า "ข้าม" แล้ววิ่งไปหยิบบัตรคำว่า "ข้าม" มาติดบนกระดานให้ถูกต้อง และวิ่งกลับไปต่อท้ายแถว
- 3. คนต่อไปในทีมก็ทำเช่นเดียวกัน ทีมใดผู้เล่นหมดก่อน และหยิบบัตรคำได้ถูกต้องและทีมชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 22

ชื่อเกม หยิบ - วาง

- อุปกรณ์ 1. บัตรคำ
 2. ตะกร้า
 3. ผลไม้

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีมเท่า ๆ กัน และให้แต่ละทีมเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง ครูวางตะกร้าใส่ผลไม้ไว้ด้านหน้าแต่ละทีม และวางตะกร้าเปล่าไว้ห่างจากนักเรียนแต่ละทีมประมาณ 3 เมตร
2. เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีดให้นักเรียนหยิบผลไม้ในตะกร้าและพูดคำว่า "หยิบ" แล้ววิ่งไปวางใส่ตะกร้าที่วางเปล่าพร้อมพูดคำว่า "วาง....." แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว คนต่อไปในทีมก็ทำเช่นเดียวกัน ทีมใดผู้เล่นหมดก่อนได้เป็นทีมชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 23

ชื่อเกม คำศัพท์ปริศนา

อุปกรณ์ 1. คำศัพท์

วิธีเล่น

1. ครูเตรียมกระดานซึ่งเขียนคำศัพท์ต่าง ๆ ไว้ ประมาณ 30 คำ รวม ทั้งคำว่า แล่น แล้วแจกให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ให้เวลานักเรียน 3 นาทีให้หาคำว่า "แล่น" ที่มีอยู่ในกระดาน แล้ววงกลมล้อมรอบคำนั้นไว้
3. เมื่อหมดเวลานักเรียนคนใดที่หาคำศัพท์ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 24

ชื่อเกม เดินตามเพลง

อุปกรณ์ 1. เพลงแม่ระก่า

วิธีเล่น

1. ครูสอนให้นักเรียนร้องเพลง “แม่ระก่า ดังนี้
แม่ระก่า มาเดินระบำให้ฉันดู (ซ้ำ)
จะเอาสบู่มากูแก้ม แม่ระก่า (ใส่ชื่ออวัยวะ)
2. ให้นักเรียนทำท่าทางประกอบเพลง เมื่อครูเอ่ยชื่ออวัยวะใดให้นักเรียนทำท่าที่
อวัยวะนั้น

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 25

ชื่อเกม ปาเป้า

อุปกรณ์ 1. กะละมัง
 2. ไม้
 3. ดูกตา

วิธีเล่น

1. ครูเตรียมน้ำใส่กะละมังและนำไม้มาพาดกลางกะละมัง และวางดูกตาจำลองไว้บนไม้
2. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง ครูหยิบลูกเทนนิสให้นักเรียนและให้นักเรียนยืนห่างจากกะละมังประมาณ 3 เมตร เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนปาดูกตาที่อยู่บนไม้ให้ตกในกะละมังให้ได้ และพูดคำว่า “ปา”
3. ถ้านักเรียนปาไม่ถูกให้วิ่งไปต่อท้ายแถวและปาใหม่อีกครั้ง

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 26

ชื่อเกม ตกปลาหาอักษร

อุปกรณ์ 1. บัตรภาพ
 2. เบ็ด
 3. ถาด

วิธีเล่น

1. ครูเตรียมถาดแบนใหญ่และใส่บัตรภาพที่เจาะรูไว้ลงไป เช่น แมวคาบปลา หมาคาบกระดูก เป็นต้น
2. ให้นักเรียนทีละ 2 คนออกมาแข่งขันกันตกปลา โดยสมมติให้บัตรภาพเป็นปลา และให้เบ็ดนักเรียนคนละคันเมื่อครูให้สัญญาณ ให้นักเรียนใช้เบ็ดตกปลา เมื่อตกอะไรได้ก็ให้บอกชื่อสิ่งนั้น ใครตกได้ก่อนเป็น ผู้ชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 27

ชื่อเกม แบกหมีกลับบ้าน

อุปกรณ์ 1. ดูกดาหมี
 2. นกหวีด
 3. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม ให้เข้าแถวหลังเส้นที่ครูกำหนด ห่างกันประมาณ 3 เมตร
2. เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนผู้เล่นคนแรกของทีม วิ่งไปแบกดูดาหมีมาและพูดกับคนที่ 2 ว่า "แบก" แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว
3. ให้คนที่ 2 ของทีมไปหยิบบัตรคำว่า "แบก" มาติดไว้บนกระดาด และพูดกับคนที่ 3 ว่า "แบก" คนที่ 3 ก็วิ่งไปหยิบบัตรคำเช่นเดียวกัน จนครบหมดทุกคน ทีมใดเสร็จก่อนเป็นทีมชนะ

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 28

ชื่อเกม หยิบตามคำขอ

อุปกรณ์ 1. กล้องขนาดใหญ่
 2. อุปกรณ์ต่าง ๆ
 3. บัตรคำ

วิธีเล่น

1. ครูเตรียมกล่องใส่ของเล่นขนาดใหญ่ และใส่ของต่าง ๆ รวมไว้ เช่น หวี ผ้า เช็ดหน้า ลูกปิงปอง ดินสอ ผลไม้ ฯลฯ
2. ครูให้นักเรียนไปหยิบของตามคำขอของครู เช่น พูดว่า “ครูขอส้ม” ให้นักเรียนหยิบส้มมาให้และไปหยิบบัตรคำว่าขอมาอ่านดัง ๆ
3. นักเรียนคนอื่น ปฏิบัติเช่นเดียวกันจนครบทุกคน

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 29

ชื่อเกม โยนห่วงลงหลัก

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. ห่วงยาง
3. ไม้หลัก

วิธีเล่น

1. ครูเตรียมห่วงยางขนาดเล็ก และไม้เป็นหลักให้นักเรียน
2. ให้นักเรียนถือห่วงและยืนห่างจากหลักประมาณ 1 เมตร เมื่อครูให้สัญญาณให้

นักเรียนโยนห่วงให้ลงหลัก

3. ถ้านักเรียนคนใดโยนไม่ลงให้ไปหยิบบัตรคำว่า “โยน” และอ่านดัง ๆ แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถวเพื่อเล่นใหม่อีกครั้ง

เกมประกอบการแผนการสอนที่ 30

ชื่อเกม คำศัพท์แสนกล

อุปกรณ์ 1. บัตรคำ

วิธีเล่น

- 1. ครูเตรียมกระดาษ A 4 ซึ่งเขียนคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยอักษร “จ” ไว้ ประมาณ 30
รวม ทั้งคำว่า “จุง ” แล้วแจกให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
- 2. ให้เวลานักเรียน 3 นาทีให้หาคำว่า “จุง” ที่มีอยู่ในกระดาษ แล้ววงกลมล้อมรอบคำ
นั้นไว้
- 3. เมื่อหมดเวลานักเรียนคนใดที่หาคำศัพท์ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางอภิขญา สวัสดิ์
วัน เดือน ปีเกิด	22 กรกฎาคม 2505
สถานที่เกิด	จังหวัดปราจีนบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	52/128 ซอย เนินพลับหวาน ตำบลหนองปรือ อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี 20260
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนเมืองพัทยา 6 สังกัดเทศบาลเมืองพัทยา
ประวัติการศึกษา	ชั้นมัธยมศึกษา มศ. 5 โรงเรียนปราจิณราษฎร์บำรุง อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี ปริญญาตรี ศีษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง กศ.ม. วิชาเอกการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร