

การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
จากการจัดกิจกรรมเกมภาษา

บทคัดย่อ
ของ
เพ็ญพิชชา ลีลาเสริมสิริ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
ตุลาคม 2549

เพ็ญพิชชา ลีลาเสริมสิริ. (2549). การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา. ปรินูญยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : อาจารย์ ดร.กฤษยา ก่อสุวรรณ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.ไพฑูรย์ โปธิสาร.

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย เพื่อศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อน-หลัง การจัดกิจกรรมเกมภาษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50-70 ที่ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน จำนวน 9 คน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนปัญญาคูณิก อายุน้อยระหว่าง 5-7 ปี ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ โปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษา และแบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์ เป็นรูปภาพจำนวน 20 ภาพ สร้างขึ้นโดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย ได้ค่า IOC อยู่ในช่วง 0.6 -1 ดำเนินการสอนตามแผนการสอนจำนวน 24 แผน เป็นเวลา 8 สัปดาห์ การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวโดยวัดก่อนและหลัง (One Group Pretest – Posttest Design) และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่ามัธยฐาน (Median) ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile range) สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มหรือกลุ่มเดียวกัน แต่ให้ข้อมูล 2 ชุด ที่มีการจับคู่ของหน่วยตัวอย่าง ได้แก่ The Wilcoxon Matched - Pairs Signed - Ranks Test ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาอยู่ในระดับดี
2. ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาสูงขึ้น

A STUDY ON VOCABULARY COMPREHENSION OF CHILDREN WITH MENTAL
RETARDATION USING LANGUAGE GAMES

AN ABSTRACT

BY

PENPITCHA LEELASERMSIRI

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master
of Education degree in Special Education
at Srinakharinvirot University

October 2006

Penpitcha Leelasemsiri. (2006). *A study on vocabulary comprehension of children with Mental retardation using language games*. Master Thesis, M.Ed. (Special Education). Bangkok : Graduate School,Srinakarinwirot University. Advisor Committee : Dr. Kullaya Kosuwan, Assist. Prof. Dr. Paitoon Pothisaan.

The purposes of this experimental research were to study vocabulary comprehension of children with mental retardation using language games and to compare vocabulary comprehension of children with mental retardation before and after using language game.

Participants of this study were 9 children with mild mental retardation who had I.Q. in the range of 50-70,aged 5-7 years old and had no other handicapping conditions. The participants were purposively selected from Panyavootikorn school.

The instruments were teaching plans using language games and vocabulary comprehension test consisting of 20 pictures. The study continued for 24 sessions, each session took 15-20 minutes,3 times a week.

This experimental research was a One Group Pretest-Posttest Design. The data were analyzed using Median, Interquartile range and the Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test.

The results were as follow :

1. The vocabulary comprehension of children with mild mental retardation after using language games were in good level.
2. The vocabulary comprehension of children with mild mental retardation significantly increased after using language games.

การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
จากการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ปริญญาานิพนธ์

ของ

เพ็ญพิชชา ลีลาเสริมสิริ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ตุลาคม 2549

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญาานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

จากการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ของ

เพ็ญพิชชา ลีลาเสริมสิริ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่..... เดือน.....พ.ศ. 2549

..... ประธานควบคุมปริญญาานิพนธ์

(อาจารย์ ดร.กฤษยา ก่อสุวรรณ)

..... กรรมการควบคุมปริญญาานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์ประพิมพ์พงศ์ วัฒนะรัตน์)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์ระพีพร ศุภมณีธร)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีด้วยความกรุณา ตลอดจนความเอาใจใส่และให้คำปรึกษาตลอดจนข้อเสนอแนะจาก อาจารย์ ดร. กุลยา ก่อสุวรรณ ประธานควบคุมปริญญาานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไพฑูรย์ โพธิ์สาร กรรมการควบคุมปริญญาานิพนธ์ ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู อาจารย์ประพิมพ์พงศ์ วัฒนะรัตน์ และอาจารย์ระพีพร ศุภมสิริ กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติมในการสอบปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์จิตติรัตน์ ทัดเทียมมรย์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ กฤติยา เรวัต ผู้ซึ่งได้ให้ความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์อัฉรวรรณ จันทรมหา อาจารย์ธัญธร ภูวนัย และอาจารย์ทุกท่านของโรงเรียนปัญญาภูมิกร ที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้

บุคคลที่มีความสำคัญยิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจในการศึกษาวิชาเอกการศึกษาพิเศษ และก่อให้เกิดปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้คือ นายวุ่นเป็ง แซ่ลี และนางพอใจ พุทธานุรักษ์ บิดามารดา ผู้ซึ่งคอยให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดามารดา ครูอาจารย์ ผู้ที่มีพระคุณต่อผู้วิจัยทุกท่าน ตลอดจนถึงเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาทุกคน

เพ็ญพิชชา ลีลาเสริมสิริ

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
	ความสำคัญของการวิจัย	3
	ขอบเขตของการวิจัย	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
	กรอบแนวคิดการวิจัย	5
	สมมติฐานการวิจัย	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	8
	คำจำกัดความ.....	8
	ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	10
	สาเหตุของความบกพร่องทางสติปัญญา	13
	ระดับความบกพร่องทางสติปัญญา	15
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ...	20
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด	22
	ความหมายของการพูด	22
	ความสำคัญของการพูด	23
	ขั้นตอนการพัฒนาภาษาพูด	24
	พัฒนาการทางภาษาพูด	25
	องค์ประกอบของการพูด	31
	การวัดความสามารถทางภาษา	32
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด	32
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	33
	ความหมายของเกมและเกมภาษา	33
	จุดมุ่งหมายของเกม	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ประเภทของเกม	36
ลักษณะที่ดีของเกม	38
หลักในการนำเกมมาใช้	39
ประโยชน์ของเกม	41
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	42
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	45
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	45
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	45
ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
วิธีดำเนินการทดลอง	49
การวิเคราะห์ข้อมูล	51
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	51
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	56
ความมุ่งหมายของการวิจัย	56
สมมุติฐานของการวิจัย	56
วิธีดำเนินการวิจัย	57
สรุปผลการวิจัย	57
อภิปรายผล	58
ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย	59
ข้อเสนอแนะ	53

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม	61
ภาคผนวก	71
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	72
ภาคผนวก ข แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์	74
ภาคผนวก ค แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา	97
ประวัติย่อผู้วิจัย	146

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 คะแนนมัธยฐาน ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ และระดับความสามารถความเข้าใจ คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาก่อนและหลังการจัด กิจกรรมเกมภาษา	53
2 การเปรียบเทียบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษา	54

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ลำดับชั้นของพัฒนาการทางภาษา	29
2 ภาพจำลององค์ประกอบสำคัญของ การพูด	31
3 แผนภูมิจำลององค์ประกอบสำคัญของ การพูด	31

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การสื่อสารเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดและความรู้สึก ซึ่งสามารถทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยภาษา เพราะภาษาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ บอกถึงความรู้สึกภายในตน ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ภาษาที่สื่อสารกันนั้นมีหลายลักษณะ ได้แก่ ภาษาพูด ภาษาเขียน และภาษาท่าทาง แต่โดยทั่วไปแล้ว จะเห็นว่าภาษาพูดนั้น จะเป็นภาษาที่คนเรานิยมใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด เนื่องจากสื่อสารได้สะดวกรวดเร็วและใช้สื่อความหมายได้ดี (Hurlock. 1978 : 162) ซึ่งตรงกับคำกล่าวของ เฮอร์ (Ur. 1998 : 120) ที่ว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญประการหนึ่งในบรรดาทักษะทั้ง 4 ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด เนื่องจากเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่า ผู้พูดมีความรู้ในภาษานั้นอย่างชัดเจน การพูดจึงเป็นการรวบรวมประสบการณ์ด้านต่างๆ ของเด็กเข้าด้วยกัน อันได้แก่ ความรู้สึก ความคิด การรับรู้ และความเข้าใจ เป็นต้น (นภเนตร ธรรมบวร. 2540 : 21)

การพูดซึ่งเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ มีหลักเกณฑ์และวิธีการต่างๆ ที่สามารถสอน เรียนรู้ และฝึกฝนได้เช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ ที่ไม่ได้ติดตัวมาแต่กำเนิด และไม่ใช่อะไรที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ เพราะฉะนั้นมนุษย์จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้ (รจนา ทรรทรานนท์. 2529 : 13-27) จากพัฒนาการของเด็กช่วงอายุ 2-7 ปี ซึ่งเป็นวัยแห่งการเจริญเติบโตในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านภาษา ดังนั้น เด็กต้องมีความสามารถเข้าใจภาษาก่อนแล้วจึงเริ่มใช้ภาษาพูด (Bloom. 1978 : 46) และจากพัฒนาการทางการพูดของเด็กในช่วงอายุ 2-7 ปีนั้น เป็นระยะของการโยงความสัมพันธ์ของคำ เด็กเรียนรู้คำมากขึ้น มีการทดลองใช้คำที่ตนรู้จักในสถานการณ์ต่างๆ มาเชื่อมโยงปะติดปะต่อกันเป็นกลุ่มคำ เป็นวลี และเป็นประโยคในที่สุด ดังนั้นการพูดของเด็กในวัยนี้จึงจำเป็นต้องให้เด็กเกิดความเข้าใจภาษา และสามารถเชื่อมโยงคำต่างๆ ให้เป็นประโยคได้อย่างถูกต้องและชัดเจน (ศรียา นิยมธรรม. 2541 : 51) ซึ่งถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมทักษะทางภาษาอย่างเพียงพอ จะทำให้การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปอย่างรวดเร็ว และส่งผลต่อพัฒนาทางการพูดของเด็กอย่างถูกต้อง (วรภากรณ์ รักรวิชัย. 2527 : 91)

ในเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีพัฒนาการทางด้านทักษะภาษาและการสื่อความหมายล่าช้ามาก (ดารณี ธนะภูมิ. 2542 : 102) ดังที่ผดุง อารยะวิญญู (2544 : 2) กล่าวว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีปัญหาทางการพูดและภาษา จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ

องค์ประกอบหลายประการ ประการหนึ่งคือระดับความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีระดับสติปัญญาต่ำ จะมีปัญหาทางการพูดและภาษามากกว่าเด็กที่มีระดับสติปัญญาสูงกว่า ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ เจียมใจ จิระอัมพร (2540 : 1-2) ที่ว่าพัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีความสำคัญกับระดับความสามารถทางสติปัญญาของเด็ก และการพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็กมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางภาษาซึ่งเกิดขึ้นที่สมอง เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการจดจำสัญลักษณ์ต่างๆ (พัชรวิวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 :1)

การเรียนรู้ทางภาษาขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ การรับเอาภาษาและข้อมูลต่างๆ เก็บไว้ในสมองและการนำเอาข้อมูลหรือสิ่งที่บันทึกไว้ในสมองออกมาเป็นการพูด แต่เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความจำไม่ดี ลืมง่าย จึงสามารถรับรู้น้อย การเก็บข้อมูลต่างๆได้น้อย จึงใช้ภาษาพูดได้น้อย (ดารณี ธนะภูมิ. 2542 : 132) ปัญหาการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ได้แก่ เริ่มพูดช้า พูดไม่ชัด มีปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ เสียงแหบ และพูดติดอ่าง (เจียมใจ จิระอัมพร. 2540; และวาริ ธิระจิตร. 2537 : 117-118) บางคนพูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด ทำให้คนอื่นฟังแล้วไม่เข้าใจ (ดารณี ธนะภูมิ. 2542 : 132) อีกทั้งเด็กไม่สามารถสื่อสารให้ผู้อื่นทราบหรือเข้าใจตามที่ตนเองมุ่งหวังไว้ ทำให้เด็กขาดความเชื่อมั่น ขาดความกล้าแสดงออก ซึ่งหากละเลย มองข้ามหรือให้การส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ถูกต้องกับเด็กจะเป็นผลให้พัฒนาการทางการพูดของเด็กถดถอย ล่าช้า และส่งผลต่อการพูด การสื่อสารของเด็กในระยะยาว (ฉันทนา ภาคบงกช. 2538 : 2) ซึ่งความลำบากทางภาษาและการพูดสามารถแก้ไขได้ เมื่อมีการจัดการช่วยเหลือที่เหมาะสม (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543 : 102) ในด้านการรู้จักคำศัพท์ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เมื่อได้ รับการศึกษาก็จะรู้จักใช้คำศัพท์ง่ายๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต แม้จะรู้จักคำศัพท์ในวงจำกัด แต่ก็สามารถช่วยเหลือตนเองในการสื่อสารกับครูและเพื่อนที่โรงเรียน อีกทั้งรู้จักคำที่สำคัญๆ สำหรับใช้ดำรงชีวิตรอด เช่น ช่วยหน่อย อันตราย หยุดเถอะ หิว ฯลฯ (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543 : 103; อ้างอิงจาก Hardman, & et al. 1996)

ในการพัฒนาการใช้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะพัฒนาเช่นเดียวกับเด็กปกติ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาใช้คำนามมากกว่า มีปัญหาในการเรียนรู้คำที่ยุ่งยากซับซ้อน เช่น คำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ คำที่เป็นนามธรรม (เจียมใจ จิระอัมพร. 2540 : 1-2) และจากการที่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีพัฒนาการทางภาษาล่าช้ากว่าเด็กปกติในวัยเดียวกัน เช่น พูดไม่ชัด รู้คำศัพท์จำนวนจำกัด จึงเป็นผลทำให้มีปัญหาในการพูดและการเรียน เนื่องจากการเรียนเนื้อหาวิชาต่างๆ ต้องใช้ความรู้ความเข้าใจทางภาษาเป็นส่วนสำคัญ ทำให้มีผล

สัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 45) ดังนั้น การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาให้มีความสามารถทางการพูดจึงเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการพูดเป็นความสามารถขั้นพื้นฐานในการฟัง พูด อ่าน และเขียน

สิ่งที่น่าเป็นห่วง หรือกระบวนการเรียนรู้ในกิจกรรมต่าง ๆ นั้นมีอยู่หลายวิธี แต่วิธีหนึ่งที่ผู้วิจัยสนใจ คือ การใช้เกม เกมเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ โดยเฉพาะทักษะทางภาษา ทักษะการพูด เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มมากขึ้น ขณะที่เด็กเล่นเกมที่ต้องใช้คำพูด (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 85-86) ซึ่งจากผลการศึกษาของ สุไร พงษ์ทองเจริญ; และคณะ (2524 : 23) พบว่า การใช้เกมภาษาเป็นกิจกรรมในการสอนจะเป็นการกระตุ้นความสนใจของเด็กได้ดีมาก การเล่นเกมนั้นจะทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นก็ได้อ่านภาษาไปด้วย เกมภาษาจะช่วยช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้คล่องแคล่วขึ้น เข้าใจความหมายของคำต่างๆ จนสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์

จากสภาพปัญหาและความสำคัญที่กล่าวไว้ข้างต้น จึงได้พัฒนาวิธีการที่จะส่งเสริมพัฒนาการความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โดยการจัดกิจกรรมเกมภาษา เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่ง ที่จะช่วยให้เด็กเข้าใจความหมาย และสามารถสื่อความหมายได้ ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำหรับครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในการเลือกกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กได้อย่างเหมาะสม

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อน-หลัง การจัดกิจกรรมเกมภาษา

ความสำคัญของการวิจัย

ผลจากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมสำหรับครู และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ได้เลือกใช้กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจคำศัพท์ให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ (I.Q. 50 -70) ที่ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน อายุอยู่ระหว่าง 5 - 7 ปี

กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้มีระดับสติปัญญา 50-70 ที่ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน จำนวน 12 คน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนปัญญาวิมุติกร อายุอยู่ระหว่าง 5 - 7 ปี ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง

การจัดกิจกรรมเกมภาษา หมายถึง กิจกรรมที่จัดโดยใช้เกมเป็นสื่อในการสอนคำศัพท์ และมีครูผู้จัดเป็นผู้กระตุ้นให้เด็กร่วมกิจกรรม โดยมีกฎ กติกาต่างๆ ในการเล่น เกมภาษาในที่นี้ ประกอบด้วย เกมเปิดภาพ เกมซ่อนภาพ เกมตบบัตรภาพ เกมหาสิ่งของ เกมหยิบสิ่งของ เกมตามรอยเท้า เป็นต้น ซึ่งเกมภาษาแต่ละเกมจะมีคำศัพท์ต่างๆ ให้เด็กได้เล่น ได้พูด เด็กจะเกิดการเข้าใจ ความหมาย และสามารถใช้คำได้ถูกต้อง โดยแต่ละกิจกรรมใช้เวลาประมาณ 15 -20 นาที รวมเวลาทั้งหมด 24 ครั้ง

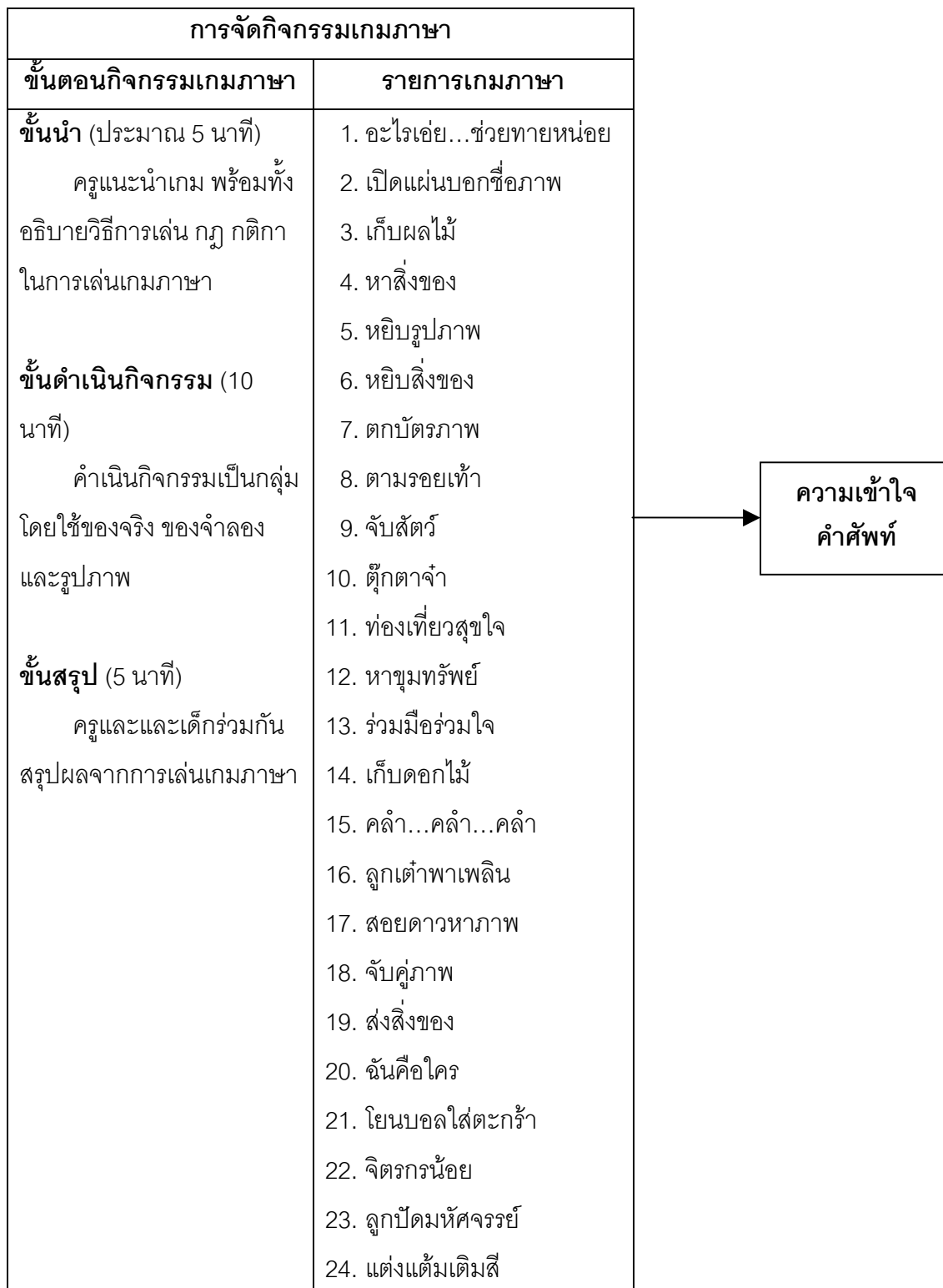
ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความเข้าใจคำศัพท์

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความเข้าใจคำศัพท์ หมายถึง การที่เด็กจำคำศัพท์ซึ่งเป็นคำที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันของเด็ก โดยอยู่ในสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน และเข้าใจความหมาย สามารถบอกชื่อภาพหรือประโยชน์ใช้สอยได้ถูกต้อง ซึ่งแบ่งเป็นหมวด ดังนี้

1. หมวดสิ่งของเครื่องใช้ ได้แก่ แก้วน้ำ จาน ช้อน ส้อม แปรงสีฟัน ยาสีฟัน โตะ แก้วชันทันน้ำ สบู่
2. หมวดเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง ถุงเท้า รองเท้า
3. หมวดเครื่องเขียน อุปกรณ์การเรียน ได้แก่ ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สมุด หนังสือ
4. หมวดสถานที่ ได้แก่ ห้องน้ำ

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาอยู่ในระดับดี
2. ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาสูงขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยการศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา มีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.1 คำจำกัดความ
 - 1.2 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.3 สาเหตุของความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.4 ระดับความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด
 - 2.1 ความหมายของการพูด
 - 2.2 ความสำคัญของการพูด
 - 2.3 ขั้นตอนการพัฒนาภาษาพูด
 - 2.4 พัฒนาการทางการพูด
 - 2.5 องค์ประกอบของการพูด
 - 2.6 การวัดความสามารถทางภาษา
 - 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 3.1 ความหมายของเกมและเกมภาษา
 - 3.2 จุดมุ่งหมายของเกม
 - 3.3 ประเภทของเกม
 - 3.4 ลักษณะที่ดีของเกม
 - 3.5 หลักการสร้างและการนำเกมมาใช้
 - 3.6 ประโยชน์ของเกม
 - 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

1.1 คำจำกัดความ

คำว่า “ความบกพร่องทางสติปัญญา” ตรงกับภาษาอังกฤษที่ใช้กันโดยมากกว่า “Mental Retardation” หรือแต่เดิมใช้คำว่า “Mental Deficiency” ซึ่งในประเทศต่างๆ จะใช้คำที่ต่างกันไป เช่น บางประเทศใช้คำว่า Mental Handicap Intellectual Handicap หรือ Intellectual Disability แต่องค์การอนามัยโลก (World Health Organization หรือ WHO) และสมาคมปัญญาอ่อนอเมริกัน (American Association on Mental Retardation หรือ AAMR) ใช้คำว่า Mental Retardation โดยนักวิชาการได้ให้ความหมายของคำว่า ความบกพร่องทางสติปัญญาไว้ดังนี้

กรอสแมน (Grossman. 1983 : 11) ให้ความหมายของความบกพร่องทางสติปัญญา คือ ภาวะที่มีความสามารถทางสติปัญญาต่ำกว่าปกติ อันเป็นผลทำให้เกิดความบกพร่องทางด้านพฤติกรรม การปรับตัว วุฒิภาวะ ความรับผิดชอบทางสังคม แสดงออกในช่วงระหว่างพัฒนาการของเด็ก 0-18 ปี โดยมองในลักษณะซ้ำ ความไม่สมบูรณ์ การชะงักงัน

องค์การอนามัยโลก ให้คำจำกัดความของคำว่า ความบกพร่องทางสติปัญญาหมายถึง ภาวะที่พัฒนาการทางสติปัญญา หรือจิตใจหยุดชะงัก เจริญเติบโตไม่เต็มที่ ทำให้มีความบกพร่องทางสติปัญญา คือมีสติปัญญาต่ำกว่าปกติ และไม่สามารถที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้

กัลยา สุตะบุตร (2535 : 25) กล่าวถึง ความหมายตาม ICD-10 (International Classification of Disease) โดยองค์การอนามัยโลก (World Health Organization) ว่า ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง ภาวะที่สมองหยุดพัฒนา หรือพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ทำให้เกิดความบกพร่องทางทักษะต่างๆ ในระยะพัฒนาการ ซึ่งส่งผลต่อระดับเชาวน์ปัญญาทุกๆ ด้าน เช่น ความสามารถด้านสติปัญญา ภาษา การเคลื่อนไหว และทักษะทางสังคม มีความบกพร่องในเรื่องการปรับตัว อาจมีหรือไม่มีความผิดปกติทางกายหรือทางจิตร่วมด้วย

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 39-67) ได้สรุปความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ดังนี้

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้ หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีระดับสติปัญญาอยู่ระหว่าง 50-70 วัดโดยใช้แบบทดสอบมาตรฐาน มีสติปัญญาและความเฉลียวฉลาดต่ำกว่าปกติทั่วไป และมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมกับวัย

2. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ฝึกได้ หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีระดับสติปัญญาอยู่ระหว่าง 35-49 โดยประมาณ เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาขั้นปานกลาง

3. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีระดับสติปัญญาต่ำมาก หมายถึง บุคคลที่มีระดับสติปัญญาต่ำกว่า 35 ลงมา ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีระดับสติปัญญาต่ำมาก มีระดับสติปัญญาอยู่ระหว่าง 30-34 และกลุ่มที่มีระดับสติปัญญาต่ำที่สุด โดยต่ำกว่า 20

AAMD (The American Academic of Mental Deficiency) ให้ความหมายของความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึงระดับสติปัญญาที่ด้อยหรือต่ำกว่าปกติ เนื่องจากพัฒนาการ ของสมองหรือจิตใจหยุดชะงัก การเจริญเติบโตไม่เต็มที่ ทำให้มีความสามารถจำกัดด้านการเรียน ไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและมีการเจริญเติบโตไม่สมวัย (Smith Patton and Ittenbach. 1994)

สำหรับคำจำกัดความที่ได้รับการยอมรับมากที่สุด เป็นคำจำกัดความที่กำหนดโดยสมาคมชาวอเมริกันที่ปฏิบัติงานด้านภาวะปัญญาอ่อน (American Association on Mental Retardation หรือ AAMR) ได้ให้คำจำกัดความของความบกพร่องทางสติปัญญา ในปี ค.ศ. 1992 ว่าความบกพร่องทางสติปัญญา (Mental Retardation) หมายถึง ภาวะที่มีความจำกัดอย่างชัดเจนของการปฏิบัติตน (Functioning) ในปัจจุบัน ซึ่งแสดงลักษณะเฉพาะ คือ

1. มีความสามารถทางสติปัญญาต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยอย่างมีนัยสำคัญร่วมกัน
2. มีความจำกัดของทักษะการปรับตัว (Adaptive Skills) อีกอย่างน้อย 2 ทักษะ จาก 10 ทักษะ ดังนี้

- 2.1 การสื่อความหมาย (Communication)
- 2.2 การดูแลตนเอง (Self-care)
- 2.3 การดำรงชีวิตในบ้าน (Home Living)
- 2.4 ทักษะทางสังคม (Social Skills)
- 2.5 การใช้บริการในชุมชน (Community Use)
- 2.6 การควบคุมตนเอง (Self-Direction)
- 2.7 สุขภาพอนามัยและความปลอดภัย (Health and Safety)
- 2.8 การนำความรู้มาใช้ในชีวิตประจำวัน (Functional Academics)
- 2.9 การใช้เวลาว่าง (Leisure)
- 2.10 การทำงาน (Work)

3. ภาวะบกพร่องทางสติปัญญา แสดงอาการก่อนอายุ 18 ปี (AAMR. 1992)

จากคำจำกัดความของ AAMR (American Association on Mental Retardation) ความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง การแสดงออกของหน้าที่ทางสติปัญญาอย่างจำกัดและมีความจำกัดในการดำเนินชีวิตในเหตุการณ์ต่างๆทั้งด้านการประยุกต์และการพัฒนาทักษะ เช่น

การสื่อสาร การดูแลตัวเอง การดำรงชีวิตในบ้าน ทักษะทางสังคม การอยู่ในชุมชน การดูแลสุขภาพ อนามัยและความปลอดภัยของตนเอง การใช้เวลารว่างให้เป็นประโยชน์ และการทำงาน ซึ่งความบกพร่องทางสติปัญญานี้จะแสดงให้เห็นก่อนอายุ 18 ปี (Hallahan and Kauffman. 1994)

วินเทอร์โบร์น (Winterbourn :1962) ให้ความหมายของความบกพร่องทางสติปัญญา โดยแบ่งเป็นความหมายด้านต่างๆ ดังนี้

ความหมายด้านจิตวิทยา หมายถึงการมีเงื่อนไขการเจริญเติบโตทางสติปัญญาที่จำกัด ไม่สามารถคิดหาเหตุผลหรือคิดได้ช้ากว่าปกติ และมีการเจริญเติบโตต่ำกว่าปกติ

ความหมายด้านการศึกษา หมายถึงการที่เด็กมีความจำกัดในการเรียนรู้ สิ่งที่สามารถทำได้ดีที่สุดคือ การอ่าน เขียน นับเลขได้เล็กน้อย ซึ่งเป็นไปอย่างยุ่งยาก แต่หากความบกพร่องนั้นมีมากก็ไม่สามารถเรียนรู้อะไรได้เลย

ความหมายด้านสังคม หมายถึงการมีความจำกัดในการเข้ากลุ่ม และการปรับตัวเข้ากับสังคม

ความหมายด้านกายภาพ หมายถึงผู้ที่สมองได้รับการกระทบกระเทือน หรือการเจริญเติบโตหยุดชะงัก หรืออาจมีความบกพร่องทางร่างกายอื่นๆร่วมด้วย

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปได้ว่า ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง ภาวะที่เด็กมีพัฒนาการที่ล่าช้าและมีระดับสติปัญญาที่ต่ำกว่าเด็กปกติในวัยเดียวกัน และมีข้อจำกัดของทักษะการปรับตัว ได้แก่ทักษะการสื่อความหมาย การดูแลตนเอง การควบคุมตนเอง ทักษะทางสังคม การใช้บริการในชุมชน การนำความรู้มาใช้ในชีวิตประจำวัน สุขภาพ อนามัยและความปลอดภัย การใช้เวลารว่าง และการทำงาน 2 ด้านขึ้นไป ซึ่งภาวะดังกล่าวจะแสดงอาการก่อนอายุ 18 ปี

1.2 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

การเข้าใจลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จะช่วยให้สามารถจัดบริการ การศึกษาให้กับเด็กได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ซึ่งเด็กแต่ละคนจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป บางคนอาจแสดงอาการเด่นชัด และบอกได้ว่าเป็นเด็กบกพร่องทางสติปัญญา บางคนไม่แสดงอาการเด่นชัดทั้งนี้ต้องได้รับการตรวจและวินิจฉัยจากผู้เชี่ยวชาญก่อน

ฮัลลาฮาน และคัฟฟ์แมน (Hallahan and Kauffman. 1991 : 79) ได้เสนอข้อเท็จจริง บางประการเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ซึ่งช่วยให้เข้าใจเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้ชัดเจน ดังนี้

1. ระดับสติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาไม่อยู่คงที่เสมอไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพียงเล็กน้อย

2. บุคคลที่ได้รับการทดสอบจากแบบทดสอบวัดสติปัญญา (I.Q.) ว่าต่ำกว่าปกติมีทักษะการปรับตัวที่ใช้ได้ดีอยู่ ซึ่งขึ้นอยู่กับการที่บุคคลนั้นได้รับการฝึกฝน ได้รับแรงจูงใจ ประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลได้รับ

3. การศึกษาวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่า ลักษณะการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพียงเล็กน้อยไม่แตกต่างไปจากเด็กปกติ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะเรียนได้ช้ากว่า

4. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาส่วนใหญ่ มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพียงเล็กน้อยที่มองไม่เห็นเด่นชัด เนื่องจากแบบทดสอบทางสติปัญญาที่ใช้กับเด็กเล็กไม่มีความเที่ยงตรงเหมือนกับแบบทดสอบที่ใช้กับเด็กโต ทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพียงเล็กน้อยไม่ได้รับการตรวจสอบก่อนที่จะเข้าสู่ระบบโรงเรียน

5. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพียงเล็กน้อย จะมีลักษณะเหมือนกับเด็กปกติโดยทั่วไป

6. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพียงเล็กน้อย ไม่สามารถระบุสาเหตุของความบกพร่องได้แน่ชัด ซึ่งปัจจัยที่เป็นสาเหตุหนึ่งอาจเนื่องมาจากสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดี

วัลรุณี คมกฤษ (2531 : 266 - 268) กล่าวถึงลักษณะของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

1.1 มีพัฒนาการไม่สมวัย เช่น คำว่า คลาน นั่ง ยืน เดิน ล่าช้ากว่าเด็กในวัยเดียวกัน

1.2 แม้วามีอายุ 3-4 เดือนแล้ว เด็กยังขาดความสนใจที่จะสื่อความหมายกับผู้อื่น เช่น ไม่จ้องหน้าจ้องตา ไม่ส่งเสียงอ้อแอ้

1.3 มีปัญหาในการพูด คือ พูดไม่ได้ พูดไม่ชัด พูดล่าช้า อายุ 2 ปีแล้วยังพูดเป็นคำๆ ไม่ได้แม้คำเดียว

1.4 มีหน้าตา และลักษณะภายนอกของร่างกายที่แสดงถึงความบกพร่องทางสติปัญญาอย่างเห็นได้ชัด

1.5 ช่วยเหลือตนเองไม่ได้ หรือได้น้อยเมื่อเปรียบเทียบกับเด็กในวัยเดียวกัน

1.6 เรียนหนังสือไม่ได้ ตกซ้ำชั้นบ่อยๆ

1.7 ไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้โดยลำพังตนเอง

2. ลักษณะทางจิตวิทยาของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

2.1 ชอบเล่น รำเริง บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มักจะเป็นคนชอบเล่น รำเริง ชอบสนุกสนาน ชอบดนตรี ชอบการเียนยอ ดังนั้นในการสอนหรือฝึกเด็กเหล่านี้ จึงควรเตรียมการเรียนการสอนร่วมกับการเล่น การเล่านิทานการจัดการเรียนการสอนประกอบดนตรี เพื่อปรับพฤติกรรมที่เชิงซ้ำให้ระดับกระแงขึ้น การให้คำชมเชยเป็นการให้รางวัลที่จะทำให้เด็กมีความตั้งใจและกำลังใจในการเรียน ไม่ควรดูว่าหรือทูปตัวอย่างรุนแรงเพราะไม่เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ของเด็ก

2.2 ลืมง่าย มีความสนใจระยะสั้น เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามักลืมง่าย มีความสนใจระยะสั้นมาก โดยเฉพาะเด็กที่สมองถูกทำลายมากยิ่งมีความสนใจสั้นมาก ดังนั้นการสอนเด็กประเภทนี้ ผู้สอนจะต้องยึดหลัก 3R's คือ

2.2.1 Repetition คือ สอนซ้ำๆ ทบทวนบ่อยๆ สอนง่ายๆ สั้นๆ โดยสอนจากง่ายไปหายาก

2.2.2 Relaxation คือการสอนต้องไม่เคร่งเครียด ให้มีบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ถ้าเด็กไม่สนใจควรดัดแปลงการสอนเป็นการพักผ่อน การเล่นเกม หรือการเล่านิทาน

2.2.3 Routine คือการสอนจะต้องทำให้สม่ำเสมอเป็นประจำ เป็นกิจวัตร เด็กจึงจะเรียนรู้และทำได้

3. ชอบเลียนแบบและถูกชักจูงได้ง่าย เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามักถูกชักจูงได้ง่าย โดยมากชอบเลียนแบบอย่างคนที่ตนรักและผู้ที่อยู่ใกล้ชิด ดังนั้น การสอนเด็กเหล่านี้จึงต้องทำแบบอย่างที่ดี เพื่อให้เด็กเลียนแบบอย่างสิ่งที่ถูกต้อง ลักษณะการถูกชักจูงง่ายและเลียนแบบผู้ที่รักอาจทำให้เด็กถูกชักจูงไปในทางที่เสื่อมเสียได้ง่าย

ศรียา นิยมธรรม (2539 : 42) กล่าวถึง ลักษณะบางอย่างของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่พอสังเกตได้ คือ

1. มีพัฒนาการโดยทั่วไปช้า
2. มีความสามารถทางร่างกายด้อยกว่าเด็กปกติ
3. อวัยวะภายนอกบางส่วนมีรูปร่างผิดปกติ
4. กล้ามเนื้อทำงานไม่ประสานกัน
5. ไม่สามารถปรับตัวได้
6. ไม่สามารถช่วยตนเองได้ เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กในวัยเดียวกัน
7. มีพัฒนาการทางภาษาล่าช้า

8. ขอบเล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงอาจสรุปได้ว่า ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีจะมีลักษณะแตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับระดับความบกพร่อง ถ้าเป็นในระดับน้อยก็จะดูเหมือนกับเด็กปกติโดยทั่วไป จนกว่าจะเข้าสู่ระบบโรงเรียน แต่ในกรณีที่มีความบกพร่อง ในระดับรุนแรง จะแสดงอาการให้เห็นเด่นชัด โดยเฉพาะทางด้านร่างกาย จะมองเห็นลักษณะ รูปร่างที่ผิดปกติกับเด็กทั่วไป พัฒนาการต่างๆ จะช้าไม่สมวัย เช่น ในด้านภาษาและการพูด การเคลื่อนไหวซ้ำ การทำงานของกล้ามเนื้อไม่ประสานสัมพันธ์กัน บางคนไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ นอกจากนี้ ในส่วนของสติปัญญาจะไม่สามารถเรียนรู้ได้เท่ากับเด็กในวัยเดียวกัน เรียนรู้ช้า ลืมง่าย ขาดสมาธิ และความสนใจ

1.3 สาเหตุของความบกพร่องทางสติปัญญา

ดาร์นี ธนะภูมิ (2542 : 17) กล่าวถึง สาเหตุของความบกพร่องทางสติปัญญา อาจมาจาก 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยปฐมภูมิ (Primary Factors) และปัจจัยทุติยภูมิ (Secondary Factors) ซึ่งเป็นปัจจัยที่สนับสนุนกัน เช่น ปัจจัยปฐมภูมิทางชีวภาพ (Primary Biological Factors) หรือปัจจัยปฐมภูมิทางสังคมจิตวิทยา (Primary Psychosocial Factors) หรือรวมกันทั้ง 2 ด้านและบางราย อาจเกิดจากสาเหตุที่ซับซ้อนและปัจจัยหลายอย่าง (Multifactorial Factors) พบว่าประมาณร้อยละ 30 ของความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับรุนแรง (Severe Mental Retardation) และประมาณร้อยละ 50 ของความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับน้อย (Mild Mental Retardation) นั้น ไม่ทราบสาเหตุหรือไม่สามารถระบุสาเหตุได้ และประมาณร้อยละ 50 ของความบกพร่องทางสติปัญญา เกิดจากสาเหตุมากกว่า 1 สาเหตุ

ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของความบกพร่องทางสติปัญญา มีดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยทางกรรมพันธุ์ (Heredity) พบประมาณร้อยละ 5 -10 ได้แก่

1.1 ความผิดปกติของยีนเดี่ยว (Single gene disorders)

1.1.1 ความผิดปกติแต่กำเนิดของการเผาผลาญสารอาหาร (Inborn errors of metabolism ; PKU (Phenylketonuria), Hurler Syndrome

1.1.2 กลุ่มโรคความผิดปกติของระบบประสาทและผิวหนัง (Neurocutaneous disorders)

1.2 ความผิดปกติของโครโมโซม (Chromosomal disorders)

1.2.1 กลุ่มอาการดาวน์ชนิดที่มีการเคลื่อนย้ายที่ของโครโมโซม (Translocation Down Syndrome)

1.2.2 กลุ่มอาการโครโมโซมเอ็กซ์เปราะ (Fragile X Syndrome)

1.3 ความผิดปกติของยีนหลายยีนร่วมกัน (Polygenic Familial Syndrome)

2. การผันแปรของการพัฒนาตัวอ่อนในครรภ์ตั้งแต่ระยะต้นๆ (Early alternation of embryonic development) พบประมาณร้อยละ 30 ได้แก่

2.1 การเปลี่ยนแปลงของโครโมโซม

กลุ่มอาการดาวน์ (Down Syndrome)

2.1.1 ชนิดที่มีโครโมโซมคู่ที่ 21 เกินมา 1 แห่ง (Trisomy 21)

2.1.2 ชนิดที่มีโครโมโซมปกติร่วมกับโครโมโซมที่ผิดปกติ (Mosaics)

2.2 การติดเชื้อไวรัส CMV (Cytomegalovirus) หัดเยอรมัน (Rubella) ทอกโซพลาสมา (Toxoplasmosis), เอชไอวี (AIDS), ซิฟิลิส (Syphilis)

2.3 สารที่ก่อให้เกิดความพิการ : เหล้า (Alcohol), รังสี (Radiation), ยาต่างๆ)

2.4 ความผิดปกติของรก

2.5 ความผิดปกติของระบบประสาทส่วนกลาง (CNS) แต่กำเนิดโดยไม่ทราบสาเหตุ

3. ปัญหาต่างๆในระยะตั้งครรภ์และคลอด พบประมาณร้อยละ 10 ได้แก่

3.1 ภาวะทุพโภชนาการของทารกในครรภ์

3.2 คลอดก่อนกำหนด

3.3 การบาดเจ็บที่ทำให้สมองขาดออกซิเจน-ขาดเลือด

3.4 เลือดออกภายในกะโหลกศีรษะ (Intracranial Hemorrhage)

3.5 ความผิดปกติของการเผาผลาญสารอาหาร (Metabolism) ภาวะน้ำตาลในเลือดต่ำกว่าปกติ (Hypoglycemia), ภาวะตัวเหลืองผิดปกติ (Hyperbilirubinemia)

3.6 การติดเชื้อเริม (Herpes simplex), เยื่อหุ้มสมองอักเสบจากเชื้อแบคทีเรีย (Bacterial meningitis)

4. ปัญหาต่างๆในระยะหลังคลอด พบประมาณร้อยละ 5 ได้แก่

4.1 การติดเชื้อสมองอักเสบ (Encephalitis), เยื่อหุ้มสมองอักเสบ (Meningitis)

4.2 การได้รับบาดเจ็บที่สมองอย่างรุนแรง

4.3 ภาวะขาดออกซิเจน (จมน้ำ ชัก)

- 4.4 ความผิดปกติของ Metabolism (ภาวะน้ำตาลต่ำ ไซเดียมสูง)
- 4.5 ได้รับสารพิษ (ตะกั่ว โลหะหนัก)
- 4.6 เลือดออกภายในกะโหลกศีรษะ
- 4.7 ภาวะทุพโภชนาการ
5. ปัจจัยต่างๆจากสิ่งแวดล้อมและความผิดปกติทางจิตอื่นๆ พบประมาณร้อยละ 15-20 ได้แก่
 - 5.1 ความยากจนและครอบครัวแตกแยก
 - 5.2 ความผิดปกติในปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เลี้ยงดูกับเด็ก
 - 5.3 ความผิดปกติทางจิตของผู้เลี้ยงดู
 - 5.4 ความผิดปกติทางจิตอย่างรุนแรง เช่น ออทิสติก (Autistic disorder)
 - 5.5 ผู้เลี้ยงดูติดสารเสพติด
6. ไม่ทราบสาเหตุ ประมาณร้อยละ 30 ของความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรง และร้อยละ 50 ของความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อย

ชวาลา เขียรหนู และกัลยา สุตะบุตร (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543 : 137-139; อ้างอิงจากชวาลา เขียรหนู และกัลยา สุตะบุตร. 2533 : 3 - 4) กล่าวถึง ความบกพร่องทาง สติปัญญาที่เกิดจากสาเหตุมากกว่า 1 สาเหตุ นั้น พบว่ามีประมาณร้อยละ 50 ของความบกพร่องทางสติปัญญาทั้งหมด

จากสาเหตุของความบกพร่องทางสติปัญญาที่กล่าวมา สรุปได้ว่า มีสาเหตุ 2 ประการ นั่นคือ ด้านพันธุกรรม ตั้งแต่อยู่ในครรภ์มาตา และด้านสิ่งแวดล้อม เช่น ขณะคลอด หลังคลอด ภาวะการขาดออกซิเจน การเลี้ยงดู และความยากจน เป็นต้น

1.4 ระดับความบกพร่องทางสติปัญญา

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2543 : 91-96) กล่าวถึง การจัดระดับความบกพร่องทางสติปัญญา ซึ่งมีประโยชน์ในแง่ที่ทำให้มีหลักเกณฑ์สำหรับการจัดการศึกษา ดูแลรักษา ให้การฝึกฝนอบรมแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ให้ตรงตามศักยภาพและความถนัด/ความสามารถของเด็ก นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความหลากหลายของความบกพร่องทางสติปัญญา และเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละคนอีกด้วย

เกณฑ์ที่ใช้จัดระดับความบกพร่องทางสติปัญญาเมื่ออยู่ 4 ประการได้แก่

1. ความเข้มของภาวะบกพร่องทางสติปัญญา
2. ความคาดหวังที่จะเรียนได้
3. ข้อมูลทางการแพทย์
4. ลักษณะที่ต้องได้รับการช่วยเหลือ

1. ความเข้มของความบกพร่องทางสติปัญญา

ความสามารถเชิงสติปัญญาและทักษะในการปรับตัวที่เบี่ยงเบนไปจากเกณฑ์ “ปกติ” อาจแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะตามลำดับความเข้มของภาวะบกพร่องทางสติปัญญา คือ (1) เบาบาง (mild) (2) ปานกลาง (moderate) (3) รุนแรง (severe) (4) รุนแรงมาก (profound) ผู้เชี่ยวชาญจะใช้คะแนนจากแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และความสามารถในการปรับตัวเป็นตัวแบ่งระดับ ในอดีตจะใช้เฉพาะคะแนนจากแบบทดสอบที่วัดสติปัญญา คือ (1) เบาบาง, IQ 55-70 (2) ปานกลาง, IQ 40-55 (3) รุนแรง, IQ 25-40 (4) รุนแรงมาก, IQ ต่ำกว่า 25 คะแนน IQ ในที่นี้หมายถึงคะแนนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Wechsler Intelligence Scale ในปัจจุบันจุดตัดของคะแนน IQ มีความยืดหยุ่นและมักจะพิจารณาร่วมกับแบบทดสอบอื่นๆ

ความบกพร่องทางสติปัญญาเบาบาง : เชื่อกันว่าบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มนี้ (ประมาณ 85 %) กลุ่มนี้จะเรียนได้จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ การปรับตัวเชิงสังคมเทียบได้เท่ากับเด็กวัยรุ่น เด็กกลุ่มนี้ยังต้องการคำชี้แนะช่วยเหลือ เพราะมักจะมองไม่เห็นเหตุและผลของการกระทำของตนเอง อย่างไรก็ตาม ถ้าเด็กในกลุ่มนี้ได้เข้าเรียนในโรงเรียนพิเศษ เด็กสามารถประกอบอาชีพได้ในระดับหนึ่ง

ความบกพร่องทางสติปัญญาปานกลาง : เชื่อกันว่าบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มนี้มีประมาณ 10 % ของกลุ่มคนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา บุคคลกลุ่มนี้จะเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ คนกลุ่มนี้มักจะงอแงๆ การประสานสัมพันธ์ของอวัยวะเคลื่อนไหวและประสาทสัมผัสไม่ค่อยดีนัก ถ้าได้รับการศึกษาอบรม จะดูแลตนเองได้บ้าง และจะมีพฤติกรรมทางสังคมพอใช้ได้ในระดับหนึ่ง

ความบกพร่องทางสติปัญญารุนแรง : เชื่อกันว่ากลุ่มนี้มีประมาณ 4% ของประชากรที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มนี้จะมี ความบกพร่องทางการเคลื่อนไหว และการใช้ภาษาพูดโดยมากมักมีความผิดปกติทางอวัยวะเคลื่อนไหวและประสาทสัมผัส เด็กอาจจะทำพฤติกรรมต่างๆ ธรรมดาได้ภายใต้คำแนะนำ เป็นเด็กที่ต้องพึ่งพิงบุคคลอื่นอย่างมาก

ความบกพร่องทางสติปัญญารุนแรงมาก : เชื่อกันว่ากลุ่มนี้มีประมาณ 1% ของประชากรที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มักพูดไม่ค่อยได้ ถ้าพูดก็จะมีเสียงซึ่งฟังไม่ค่อยเข้าใจ มักมีรูปร่างไม่สมส่วน ผิดปกติ ต้องได้รับการดูแลมากที่สุด เด็กกลุ่มนี้มักมีอายุไม่ยืนยาวนัก

2. ความคาดหวังที่จะเรียนได้ (Educability)

จากปรัชญาการศึกษาในปัจจุบัน คือการจัดการศึกษาให้แก่เด็กทุกระดับสติปัญญาทุกแบบของความถนัดและความสามารถ ซึ่งครอบคลุมถึงเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาด้วย จึงมีเกณฑ์กลางๆที่ใช้พิจารณาว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มใดควรมีความสามารถที่จะศึกษาเล่าเรียนระดับใด เมื่อไร และอย่างไร โดยภาพรวมจึงมีการแบ่งเด็กตามระดับที่จะเรียนได้ออกเป็น 3 กลุ่ม (1) กลุ่มที่เรียนได้ educable (EMR) (2) กลุ่มที่ฝึกฝนได้ (trainable) และ (3) กลุ่มที่ฝึกไม่ค่อยได้ต้องดูแลใกล้ชิด (custodial)

2.1 กลุ่มที่เรียนได้ (Educable Mentally Retarded– EMR)

เด็กกลุ่มนี้มีจำนวนน้อยมากที่สุดในบรรดาเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับต่างๆ พ่อแม่ของเด็กเหล่านี้มักมองไม่ค่อยเห็นชัดเจนว่าลูกมีความบกพร่องทางสติปัญญา จนกระทั่งมาเข้าโรงเรียน เพราะดูภายนอก เด็กมักจะพัฒนาความสามารถทางภาษาและการใช้อวัยวะเคลื่อนไหวต่างๆได้ระดับดีพอสมควร โดยมากเด็กกลุ่มนี้จะเรียนได้จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นอย่างสูง (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543 : 93 ; อ้างอิงจาก Lefrancois. 1990 : 358)

2.2 ระดับฝึกได้ (Trainable Mentally Retarded - TMR)

เด็กกลุ่มนี้มีปัญญาด้อยกว่ากลุ่มที่ 1 โดยทั่วๆ ไปจะเริ่มพูดได้ในวัยเด็ก ตอนต้น จะมีอัตราการพัฒนาของประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อช้ากว่าเด็กทั่วไป

2.3 ระดับที่ฝึกไม่ค่อยได้ต้องดูแลใกล้ชิด (custodial)

เด็กกลุ่มนี้เป็นเด็กด้อยที่สุด ที่อาจช่วยตัวเองเกือบไม่ได้ ต้องมีผู้ดูแลใกล้ชิด

3. ข้อมูลทางการแพทย์

ข้อมูลทางการแพทย์เป็นข้อมูลที่สำคัญประการหนึ่งในการบ่งชี้ความบกพร่องทางสติปัญญา โดยมากถือว่าเป็นข้อมูลเบื้องต้น ข้อมูลทางการแพทย์เรื่องนี้ ได้แก่ (1) fetal alcohol syndrome (2) ความผิดปกติของโครโมโซม (chromosomal abnormalities เช่น Down syndrome) (3) metabolic disorders (เช่น Hyperbilirubinemia (kernicterus) Hypoglycemia Hypothyroidism) และ (4) การติดเชื้อ (เช่น ซิฟิลิส, หัดเยอรมัน)

4. ลักษณะที่ต้องได้รับการช่วยเหลือ

การจัดกลุ่มลักษณะการให้ความช่วยเหลือบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในปี 1992 AAMR ได้ปรับปรุงความหมายของความบกพร่องทางสติปัญญา จึงได้แบ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาตามลักษณะที่ต้องให้การช่วยเหลือ โดยแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ (1) intermittent (2) limited (3) extensive (4) pervasive

การจัดกลุ่มลักษณะการให้ความช่วยเหลือบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาตามการจัดของ AAMR. (1992)

กลุ่ม	ลักษณะการให้ความช่วยเหลือ
Intermittent	<ul style="list-style-type: none"> - ช่วยเหลือเมื่อจำเป็น (as needed basis) - ช่วยเหลือระยะสั้นๆ เมื่อมีเหตุการณ์ที่เป็นภาวะวิกฤติในชีวิต เช่น ป่วยหนัก พ่อแม่ผู้เลี้ยงดูเสียชีวิต - ช่วยเป็นครั้งคราว
Limited	<ul style="list-style-type: none"> - ช่วยเหลือสม่ำเสมอในช่วงเวลาหนึ่งๆ - ให้ความช่วยเหลือเป็นระยะๆ - ช่วยเหลือเป็นทีม - ช่วยเหลือเป็นช่วงเวลาในระยะสำคัญของชีวิต เช่น การเปลี่ยนสถานภาพ จากวัยเด็กเป็นวัยผู้ใหญ่
Extensive	<ul style="list-style-type: none"> - ช่วยเหลืออย่างสม่ำเสมอในกิจกรรมที่เป็นชีวิตประจำวัน และในสถานการณ์แวดล้อมบางประการ เช่น ที่บ้าน ที่ทำงาน - ไม่จำกัดเวลา เช่น การดูแลที่บ้าน
Pervasive	<ul style="list-style-type: none"> - ต้องการได้รับความช่วยเหลือเป็นประจำอย่างมาก ในสถานการณ์ต่างๆ - ต้องช่วยเหลือโดยบุคลากรหลายฝ่าย - ไม่มีการจำกัดเวลา

การแบ่งระดับความรุนแรงแบบ DSM IV แบ่งเป็น 4 ระดับตามระดับเซาวน์ปัญญาดังนี้

ความรุนแรง	ลักษณะอาการ	ระดับเซาวน์ปัญญา	อัตราความชุก/ร้อยละ
ความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับน้อย Mild Mental Retardation	เด็กกลุ่มนี้มีความสามารถใกล้เคียงกับเด็กปกติ แต่ต้องมีการช่วยเหลือในด้านการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสม เด็กเหล่านี้สามารถที่จะดำเนินชีวิตในสังคมได้ และสามารถช่วยตนเองได้มากที่สุด	50-70	85
ความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับปานกลาง Moderate Mental Retardation	เด็กกลุ่มนี้มีระดับสติปัญญาอ่อนที่สามารถฝึกหัดได้ เรียนทักษะง่ายๆเกี่ยวกับการทำงาน การเข้าสังคม และการช่วยเหลือตนเองได้ดี	35-49	10
ความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับรุนแรง Severe Mental Retardation	เด็กกลุ่มนี้เรียนไม่ได้ แต่พอฝึกได้ในสิ่งง่ายๆ เช่น การช่วยเหลือตนเอง แต่ต้องได้รับการดูแลช่วยเหลือแนะนำจากครู ผู้ปกครอง หรือพี่เลี้ยงตลอดเวลา ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองเรื่องกิจวัตรประจำวัน การเข้าสังคมและการป้องกันอันตรายได้	20-34	3-4
ความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับรุนแรงมาก Profound Mental Retardation	เด็กกลุ่มนี้ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้เลย ถึงได้ก็น้อยมาก ต้องได้รับการช่วยเหลือเลี้ยงดูจากผู้อื่น เช่น พี่เลี้ยง ครู พ่อแม่อยู่ตลอดเวลา จะมีลักษณะพูดไม่ได้ เรียนไม่ได้ ฝึกกิจวัตรประจำวันง่ายๆ ได้เล็กน้อยมาก อาจจะไม่ได้เลย	ต่ำกว่า 20	1-2

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2543 : 143) กล่าวถึงในกรณีที่เป็นความบกพร่องทางสติปัญญาที่ ระบุความรุนแรงไม่ได้ (Mental Retardation Unspecified) ควรใช้เมื่อมีข้อสันนิษฐานอย่างหนัก แน่นว่าเป็นความบกพร่องทางสติปัญญา แต่ไม่สามารถทดสอบเชาวน์ปัญญาตามแบบทดสอบ มาตรฐานได้ เนื่องจากบุคคลนั้นมีความบกพร่องมาก หรือไม่ร่วมมือในการทดสอบ หรือในวัยเด็ก ทารก ซึ่งแบบทดสอบต่างๆ ยังไม่สามารถคำนวณค่าเชาวน์ปัญญาได้ โดยทั่วไปจะเห็นได้ว่า เด็ก ยิ่งอายุน้อยเท่าไร การวินิจฉัยว่าเป็นความบกพร่องทางสติปัญญาก็ยิ่งยากขึ้นเท่านั้น ยกเว้นในราย ที่มีความบกพร่องอย่างมาก

จากการแบ่งระดับความบกพร่องทางสติปัญญา สรุปได้ว่าการแบ่งระดับความบกพร่อง ทางสติปัญญา สามารถแบ่งได้หลายแบบ เช่น การแบ่งตามลักษณะการให้ความช่วยเหลือ ความ เข้มของระดับสติปัญญา ตามสาเหตุหรือจากพฤติกรรม

1.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทาง สติปัญญา

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2543 : 102) กล่าวถึงการพูดและการพัฒนาภาษาพูดของเด็กที่มี ความ บกพร่องทางสติปัญญาว่า มีความเชื่อมโยงในด้านพัฒนาการด้านการพูดและด้านภาษา โดยปัญหาที่พบเสมอในการพูด ได้แก่ ความเชื่อมโยงของพัฒนาการมากกว่าความแปลกในการใช้ ภาษา ความรุนแรงของปัญหาในการพูดและการใช้ภาษามีความสัมพันธ์ทางบวกกับความรุนแรงของ ความบกพร่องทางสติปัญญา คนที่มีอาการบกพร่องทางสติปัญญาน้อยจะมีความลำบากน้อยกว่า ในเรื่องภาษา ความลำบากด้านการพูดและการใช้ภาษาอาจมีตั้งแต่ปัญหาด้านการพูดเล็กๆ น้อยๆ เช่น ปัญหาการใช้คำ ไปจนถึงการไม่สามารถแสดงออกทางภาษาได้เลย ความลำบากทางภาษา และการพูดสามารถแก้ไขได้สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเมื่อมีการจัดการช่วยเหลือ ที่เหมาะสม อาการบกพร่องทางสติปัญญาอาจก่อให้เกิดปัญหาด้านการพูดจา แต่ปัญหาการพูดก็ อาจจะไปสู่ภาวะที่รุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญาได้เช่นกัน

ไอเซนสัน; และโอกิลวี (ผดุง อารยะวิญญู. 2544 : 29; อ้างอิงจาก Eisenson; & Ogilvie. 1971) ค้นพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาส่วนมากมีความบกพร่องทางภาษา และการพูด มีพัฒนาการทางภาษาและการพูดล่าช้ากว่าเด็กปกติ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติ ปัญญาขั้นรุนแรงมาก (profound) อาจพูดไม่ได้เลยตลอดชีวิต ขั้นรุนแรง (severe) อาจพูดได้บ้าง แต่อาจไม่เพียงพอที่จะใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ขั้นปานกลาง (moderate) อาจพูดได้ แต่ มีความบกพร่องทางการพูดค่อนข้างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งความผิดปกติในการเปล่งเสียงพูด ใน

ด้านภาษา เด็กกลุ่มนี้รู้คำศัพท์ที่ค่อนข้างจำกัด มีปัญหาในด้านโครงสร้างของประโยค ส่วนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพียงเล็กน้อย (mild) มีปัญหาทางการพูดและภาษาบ้าง เป็นกลุ่มที่มีปัญหาน้อยที่สุดในกลุ่มบกพร่องทางสติปัญญาทั้ง 4 ระดับ ในด้านการพูด เด็กกลุ่มนี้พูดผิดปกติบ้างแต่พอฟังเข้าใจ ในด้านภาษานั้นเด็กมีคำศัพท์ที่มีจำนวนค่อนข้างจำกัด โครงสร้างของประโยคที่ใช้เป็นประโยคง่ายๆ ไม่สามารถใช้ประโยคที่ยาว และสลับซับซ้อนได้

ชวาทซ์ (ผดุง อารยะวิญญู. 2544 : 29 -30; อ้างอิงจาก Schwartz.1994) ค้นพบว่า เด็กมักพูดผิด ยิ่งเล็กมากยิ่งพูดผิดมาก อย่างไรก็ตามเด็กเรียนรู้เกี่ยวกับการพูดและภาษาได้อย่างรวดเร็วในเด็กปกติ เด็กจะสามารถพูดได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียงในภาษาแม่ เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ 8-9 ปี ส่วนในเด็กที่มีความต้องการพิเศษนั้น เด็กหลายประเภทมีปัญหาทางการพูด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีความบกพร่องเกี่ยวกับระบบเส้นประสาท เช่น เด็กซีพี สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานั้นนอกจากจะมีปัญหาทางการพูดแล้ว ยังมีพัฒนาการทางภาษาล่าช้าอีกด้วย

โพลโลเวย์ (ผดุง อารยะวิญญู. 2544 : 30; อ้างอิงจาก Polloway. 1994) กล่าวว่า พัฒนาการทางภาษามีความสัมพันธ์โดยตรงกับระดับสติปัญญา จึงไม่น่าแปลกใจเลยว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีปัญหาทางการพูดและภาษามากกว่าเด็กปกติ ปัญหาทางการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่พบบ่อย ได้แก่ การใช้เสียงอื่นแทน (Substitution) และการงดเว้นไม่ออกเสียง (Omission) นอกจากการเปล่งเสียงพูด (Articulation) แล้ว เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญายังมีปัญหาทางการพูดและภาษาอีกหลายด้าน เช่น มีปัญหาทางการพูดและภาษาช้า รู้คำศัพท์จำกัด เขียนประโยคไม่ถูกต้อง เป็นต้น

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานั้น สรุปได้ว่า การพัฒนาทางภาษาและการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งต้องใช้เวลาในการเรียนรู้จำนวนของคำศัพท์ และการออกเสียง โดยที่เด็กจะพัฒนาได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคล ระดับสติปัญญา และสภาพแวดล้อม

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด

2.1 ความหมายของการพูด

มีผู้ให้ความหมายของการพูดไว้ดังนี้

สวณิต ยมาภัย และถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ (2524 : 1) กล่าวว่า การพูด หมายถึงการใช้ ถ้อยคำนำเสียง รวมทั้งกิริยาอาการถ่ายทอดความคิด และความรู้สึกของผู้พูดให้ผู้ฟังรับรู้ และเกิดการตอบสนอง

ฉัตรอรุณ ตันนะรัตน์ (2530 : 6) กล่าวว่า การพูด คือ พฤติกรรมในการสื่อความหมาย ของมนุษย์ด้วยการพูด โดยการใช้อยุทธลักษณะต่างๆ เช่น เสียง ภาษา อากัปกิริยาท่าทาง เพื่อ ถ่ายทอดความรู้ ความคิดเห็น และความรู้สึกจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง

จินดา งามสุทธิ (2531 : 1) กล่าวว่า การพูด คือ การเปล่งเสียงออกมาเป็นคำพูด เพื่อ ติดต่อสื่อสารให้เข้าใจกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง

กรูเนอร์ และคนอื่นๆ (Gruner, & others .1972 : 11) กล่าวว่า การพูด คือ ทฤษฎีและการฝึกฝนปฏิบัติของบุคคลในอันที่จะสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ปรัชญา อาภากุล และการุณันท์ รัตนแสนวงษ์ (2541 : 11) กล่าวว่า การพูด หมายถึง การถ่ายทอดความรู้ ความรู้สึก อารมณ์ ทัศนคติ ประสบการณ์ และอื่นๆ จากผู้พูดไปยังผู้ฟัง โดย ผ่านทางถ้อยคำ สีหน้า แววตา รวมทั้งน้ำเสียงและอากัปกิริยาที่แสดงประกอบ เพื่อให้ผู้ฟังรับรู้ และเกิดการตอบสนอง ทั้งทางวจนภาษา และอวจนภาษาได้ตรงตามจุดประสงค์ที่ ผู้พูดวางไว้

กรมวิชาการ (2542 : 107) ให้ความหมายของการพูดว่า การพูดเป็นการสื่อสารระหว่าง มนุษย์ด้วยการใช้เสียง ภาษาและท่าทาง เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดและความ เข้าใจจาก ผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง หรือเป็นการสื่อความหมายเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆ การพูดที่ดีต้องสามารถสื่อ สารให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ต้องการสื่อได้

ชัยยา เปรมภักดิ์ (2543 : 18) อธิบายว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ข่าวสาร โดยใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงหรือกิริยาอาการ ซึ่งต้องมีความรู้เกี่ยวกับเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ และวัฒนธรรม ผู้พูดจะต้องใช้กลวิธีในการพูดที่ทำให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากความหมายของการพูด พอจะสรุปได้ว่า การพูด หมายถึง การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง หรือกิริยาอาการ เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจของผู้พูดไปสู่ผู้ฟังและสามารถ สื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจได้

2.2 ความสำคัญของการพูด

พิสสมัย ถีตะแก้ว (2524 : 4) ให้ความสำคัญของการพูดว่าการพูดเป็นการสื่อความหมายที่สำคัญที่สุด ทุกชาติทุกภาษาต่างเห็นพ้องต้องกันว่า การพูดเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่ดีที่สุดกว่าวิธีอื่นๆ ถือได้ว่าเป็นแกนกลางสำคัญในการสร้างความเข้าใจระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2529 : 20) ให้ความสำคัญของการพูดไว้ว่า การพูดเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม การพูดเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้กิจกรรมต่างๆ สำเร็จไปได้ เนื่องจากการพูดต้องอาศัยน้ำเสียงเป็นสื่อ การที่ผู้พูดสามารถใช้ระดับเสียงต่างๆ กันตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม จะช่วยโน้มน้าวจิตใจของผู้ฟังได้ง่าย นอกจากนี้ ยังเห็น สีนหน้าท่าทางของผู้พูดประกอบเกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นและการพูดยังสามารถสื่อความหมายได้รวดเร็วกว่าการสื่อความหมายด้วยวิธีอื่นๆ

วรรณิ โสมประยูร (2537 : 98) กล่าวว่า การพูดเป็นการสื่อสารที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมากที่สุดเพราะคำพูดเป็นเครื่องมือสื่อสารความคิดที่รวดเร็ว แพร่หลายได้ผลอย่างยิ่ง นอกจากจะพูดในโอกาสทั่วไปในชีวิตประจำวันแล้ว ยังมีโอกาสอื่นๆ ที่ต้องพูดอย่างเป็นทางการหรือพูดเชิงวิชาการ ซึ่งเป็นการเผยแพร่หรือถ่ายทอดความรู้และความคิดเห็นที่นับว่าสำคัญ

นิพนธ์ ทิพย์ศรีนิมิต (2542 : 32-34) กล่าวว่า การพูดมีความสำคัญต่อมนุษย์ เพราะการพูดทำให้เกิดความเข้าใจกับบุคคลอื่นๆ ซึ่งมีความสำคัญดังนี้

1. การพูดมีความสำคัญต่อตนเอง เพราะมนุษย์มีการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ มีการคบหาสมาคม จำเป็นต้องใช้ภาษาพูดในการติดต่อเพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจซึ่งกันและกัน จึงจะทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ เกิดการพัฒนา รวมทั้งสามารถนำประสบการณ์ต่างๆ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

2. การพูดมีความสำคัญต่อผู้ฟังหรือผู้เกี่ยวข้องการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมนั้น ถ้าได้รับฟังข้อมูลที่ผิดพลาด อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด หรือนำไปปฏิบัติในทางที่ผิด ซึ่งเป็นการให้โทษแก่ผู้ฟังและผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรง จึงควรที่จะคิดให้รอบคอบเสียก่อน

3. การพูดมีความสำคัญต่อการประกอบอาชีพ เพราะการพูดเป็นเครื่องมือสำหรับประกอบอาชีพต่างๆ ช่วยให้สามารถติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นหรือสังคมภายนอกได้

4. การพูดมีความสำคัญต่อสังคม เนื่องจากภาษาพูดเป็นสิ่งที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารทำให้สมาชิกของสังคมเกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน ดังนั้น จึงควรระมัดระวังในเรื่องของการพูดเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาหรือความขัดแย้งในสังคม

5. การพูดมีความสำคัญต่อประเทศชาติ การพูดในระดับประเทศ มีผลกระทบต่อผู้คนในภาพรวม ผู้พูดจึงต้องระมัดระวังและต้องมีจุดประสงค์ที่แน่นอน เพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและอยู่ร่วมกันอย่างสงบเรียบร้อย

สุภาวดี ศรีวรรณนะ (2542 : 63) กล่าวว่า การพูดเป็นเครื่องมือสำคัญของการติดต่อสื่อสารที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิต

จากความสำคัญของการพูดดังกล่าวมา อาจสรุปความสำคัญของการพูดได้ว่า การพูดมีความสำคัญสำหรับมนุษย์ เพราะเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ทำให้ทราบความต้องการของผู้พูดต่อผู้ฟัง นอกจากนี้การพูดที่ดีสามารถโน้มน้าวจิตใจของผู้ฟังได้ ซึ่งมีความสำคัญทั้งต่อตนเอง ผู้ที่เกี่ยวข้อง สังคมและประเทศชาติ

2.3 ขั้นตอนการพัฒนาภาษาพูด

1. เสียงแสดงปฏิกิริยาสะท้อน (reflex sounds) อายุ 0-2 เดือน เป็นขั้นแรกของการเรียนรู้ภาษา และการพูด เริ่มตั้งแต่เด็กร้องไห้ตอนแรกคลอด ซึ่งเป็นการแสดงถึงการพัฒนาการทำงานของอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงและหายใจ ที่จะเป็นพื้นฐานของการพูดต่อไป การร้องไห้ระยะต่อมาจะแสดงถึงความต้องการของเด็กได้หลายอย่าง เช่น หิว เปียก หรือตกใจ เป็นต้น

2. เสียงอ้อแอ้ (babbling) อายุ 2 เดือน - 2½ ปี เป็นขั้นที่เด็กส่งเสียงด้วยความพอใจที่ได้เคลื่อนไหวอวัยวะที่ใช้ในการพูดโดยจะเลียนแบบเสียงของตัวเองซ้ำๆ เสียงอ้อแอ้นี้เกิดขึ้นโดยสัญชาตญาณของความเป็นมนุษย์ จะพบได้ในเด็กทุกคน แม้กระทั่งเด็กหูหนวก หูตึง แต่การส่งเสียงอ้อแอ้ในเด็กเหล่านี้จะไม่พัฒนาต่อไป เพราะไม่ได้ยินเสียงของตนเอง

3. การส่งเสียงเพื่อสื่อความหมาย (socialized vocal play) อายุ 5-6 ปี เดือน เป็นขั้นที่เด็กเริ่มส่งเสียงเพื่อการสื่อสารกับผู้อื่น โดยเด็กจะฟังเสียงผู้อื่นและส่งเสียงโต้ตอบเป็นครั้งคราว ขั้นนี้เป็นขั้นที่เกี่ยวกับการส่งเสียงอ้อแอ้ ซึ่งบางครั้งเด็กจะส่งเสียงอ้อแอ้เล่นคนเดียว บางครั้งส่งเสียงเพื่อโต้ตอบคนรอบข้าง

4. คำแรกที่มีความหมาย (the first meaningful word) อายุ 10-18 เดือน เป็นขั้นที่เด็กเริ่มเข้าใจคำพูดที่เคยได้ยินจากการเชื่อมโยงคำพูดกับเหตุการณ์ต่างๆ แล้วสะสมเป็นความรู้ภายใน เมื่อเด็กมีความพร้อม เด็กจะเลียนแบบการออกเสียงผู้อื่น และออกเสียงพูดคำคำนั้นได้ถูกต้องในเวลาต่อมา

5. วลี ประโยค และภาษาเด็ก (phrases, sentences, and jargon) อายุ 12-24 เดือน เป็นขั้นที่เด็กเริ่มพูดเป็นคำที่ยาว 2 พยางค์ หรือคำ 2 คำ รวมกันเป็นวลี และประโยค ซึ่งมีความ

ซับซ้อนมากขึ้นตามอายุ โดยเฉลี่ยเด็กอายุ 1 ปี จะพูดวลี หรือประโยคที่ยาว 1 คำ เด็กอายุ 2 ปี จะพูดวลี หรือประโยคที่ยาว 2 คำ เด็กอายุ 3 ปี จะพูดวลี หรือประโยคที่ยาว 3 คำ และเด็กอายุ 4 ปี จะพูดวลี หรือประโยคที่ยาว 4 คำ แต่ในบางครั้งเด็กจะมีการทดลองใช้คำศัพท์ใหม่ๆ ซึ่งอาจจะมีลักษณะของการหยุดคิด (pause) พูดซ้ำๆ ใช้คำเอื้อ อ้อ บ่อยๆ ครั้ง คล้ายคนพูดติดอ่าง (normal disfluency) ลักษณะการพูดเช่นนี้เกิดขึ้นได้ในช่วงที่เด็กอายุ 2-6 ปี ซึ่งจะค่อยๆ หายไปเมื่อเด็กเรียนรู้การพูดคำศัพท์ต่างๆ มากขึ้น หรือในบางครั้งเด็กอยากพูดอยากอธิบายบางสิ่งบางอย่าง แต่ไม่ทราบว่าจะใช้คำศัพท์อะไร เด็กจะใช้พยางค์ที่ไม่มีความหมายปนกับพยางค์ที่มีความหมาย (jargon) ในการพูดลักษณะเช่นนี้ควรจะหายไปเมื่อเด็กมีอายุ 2½ ปี เพราะเด็กมีการขยายคำศัพท์มากขึ้นแล้ว

6. พัฒนาการแปรเสียง เสียง จังหวะ และภาษา (articulation, voice, rhythm, and language development) อายุ 5-7 ปี เป็นขั้นที่เด็กมีการเรียนรู้การใช้เสียงพูดให้ถูกต้อง และมีการขยายคำศัพท์ โครงสร้าง และความซับซ้อนของประโยคมากขึ้น เด็กจะพัฒนาสิ่งเหล่านี้ได้ค่อนข้างสมบูรณ์ใกล้เคียงผู้ใหญ่ราวอายุ 7-8 ปี (เบญจมาศ พระธานี. 2538 : 10-11)

2.4 พัฒนาการทางภาษาพูด

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2519 : 6-12) กล่าวถึงการที่เด็กจะเรียนรู้ด้านภาษานั้น จะต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้ คือ

1. การเข้าใจภาษาที่ผู้อื่นพูด ความสามารถที่จะเข้าใจคำพูดของผู้อื่นต้องอาศัยความรู้ศัพท์ต่างๆ เป็นพื้นฐาน ทำนองเดียวกันผู้ใหญ่เรียนภาษาต่างประเทศก็ต้องรู้คำศัพท์มากพอควรจึงจะจับความได้ และอาจเข้าใจภาษาก่อนจะพูดได้ เด็กก็เช่นกัน เด็กอาจจะเข้าใจท่าทางการพูด การกระทำ แต่อาจจะไม่เข้าใจคำ ประโยคที่พูด ในการพัฒนาการความเข้าใจนั้น เด็กจะมีอาการตอบสนองต่อลีลาการพูดและสำเนียงที่เด็กได้ยินในสภาพการณ์ต่างๆ เด็กจะเรียนรู้ความหมายของคำจากสถานการณ์ จากท่าทาง เช่น การยิ้ม สัมผัสเสียงที่พูด จากการศึกษาของบอสซาร์ดพบว่า เด็กและแม่จะติดต่อสื่อความหมายกันได้จากภาษาพูดของแม่ สีหน้าและท่าทางของแม่ (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. 2519 : 6; อ้างอิงจาก Bossard. 1954) การพูดกับเด็กเล็กก่อนอายุ 2 ขวบ ต้องใช้ท่าทางประกอบคำพูดเสมอ เพราะคำพูดสัมพันธ์กับท่าทางอยู่มาก เช่น การเงยมือ การส่ายหน้า เป็นต้น หากต้องการให้แน่ใจว่าเด็กเข้าใจคำพูดนั้น แม้แต่คำง่ายๆ ก็ต้องชี้ท่าทางประกอบ ก่อนเข้าโรงเรียนเด็กจะรู้คำศัพท์มากพอที่จะเข้าใจคำพูดเรื่องราวที่คน

เล่าหรืออ่านให้ฟังได้ สามารถแยกความเหมือน และความแตกต่างในคำง่ายๆ ได้ การได้ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ จะช่วยในการพัฒนาภาษา และความเข้าใจคำศัพท์ของเด็ก

2. การเรียนรู้คำศัพท์ การเรียนรู้พิจารณาได้ 2 ด้าน คือ คำศัพท์ทั่วไปและคำศัพท์เฉพาะ

2.1 คำศัพท์ทั่วไป ได้แก่ คำที่มีความหมายใช้กันแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับ เป็นที่เข้าใจกันในกลุ่มคนทั่วไป เป็นคำที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น ชื่อคน ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ เป็นต้น คำศัพท์ประเภทนี้มีประโยชน์และเข้าใจง่าย จึงเป็นคำศัพท์ที่เด็กเรียนรู้ได้ก่อนในทุกระดับอายุ แม้ว่าการเรียนรู้นั้นจะเป็นการเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้ความหมายมากกว่าลักษณะทางไวยากรณ์ก็ตาม

2.2 คำศัพท์เฉพาะ ได้แก่ คำที่มีความหมายเฉพาะเจาะจง และใช้ได้ในบางสถานการณ์เท่านั้น ในวัยเด็กตอนต้น เช่น ระยะเวลาที่เด็กมุ่งพัฒนากับการใช้คำศัพท์ทั่วไป จึงไม่ได้มุ่งจะเพิ่มคำศัพท์เฉพาะมากนัก เด็กจะเพิ่มคำศัพท์เฉพาะขึ้นจากรวัย 3 ขวบ เป็นต้นไป คำศัพท์เฉพาะดังกล่าว ได้แก่ คำศัพท์ประเภทลงตา คือคำที่เด็กต้องใจ โดยที่อาจไม่รู้ความหมายจึง จำมาพูดผิดๆ ถูกๆ แต่ด้วยความภูมิใจ คำศัพท์ประเภทแสดงและภาษาลับเฉพาะ ซึ่งเป็นรหัสเฉพาะกลุ่ม

2.3 การสร้างประโยค เด็กต้องเรียนรู้การสร้างประโยค โดยปกติเด็กมักเอาคำมาต่อกัน โดยใช้กริยาทำทางประกอบไปด้วย เมื่อเด็กโตขึ้นเด็กก็จะค่อยๆ เรียนรู้การสร้างประโยคที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษาไปตามวัย

2.4 การออกเสียง เด็กจะพูดเลียนเสียงตามที่ได้ยินจากสิ่งแวดล้อม ในครั้งแรกอาจยังไม่ชัดเจน แต่ก็ก้าวหน้าขึ้นตามวัย จนสามารถออกเสียงพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ การพูดชัดเจนแค่ไหน ก็ขึ้นอยู่กับอัตราส่วนในการพัฒนาการของอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียง และการได้รับคำแนะนำช่วยเหลือจากพ่อแม่ผู้ใกล้ชิด

การที่เด็กจะเรียนรู้ภาษานั้น ต้องอาศัยความเข้าใจคำพูด และเรียนรู้คำศัพท์ทั่วไป คำศัพท์เฉพาะ เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ทั่วไปก่อนในวัยเด็กตอนต้น เนื่องจากเด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ที่มีประโยชน์ต่อตนเองมากที่สุด และสามารถเข้าใจได้ง่ายก่อน ส่วนคำศัพท์เฉพาะ จะใช้ในบางสถานการณ์เท่านั้น ซึ่งเด็กจะใช้เมื่ออายุ 3 ขวบขึ้นไป และเมื่อเด็กโตขึ้นจะค่อยๆ เรียนรู้การสร้างประโยคและสามารถออกเสียงพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ

ละออ ชูติกร และจิตติโส อินทโสฬส (2524 : 14 -15) กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาภาษาพูดของเด็ก ซึ่งแบ่งออกเป็นขั้นๆ ดังนี้

1. ขั้นปฏิบัติการสะท้อน (Reflexive Vocalization) นับตั้งแต่แรกเกิดถึง 3 เดือน เด็กจะร้องให้เป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอกและภายใน เช่น รู้สึกเปียกและจากปัสสาวะหรือ

เวลาหิว เสียงร้องนี้เป็นไปโดยอัตโนมัติและไม่มี ความหมาย ชั้นแรกเสียงร้องของเด็กต่างๆ ไปจะไม่แตกต่างกัน จนกระทั่ง 1 เดือนผ่านไป เสียงร้องจะต่างกันระหว่างชอบ ไม่ชอบ หิว ง่วง เจ็บปวด เป็นต้น

2. ชั้นเล่นเสียง (Babbling Stage) นับต่อจากชั้นที่ 1 จนก่อนถึง 8 เดือน วัตถุประสงค์สำหรับให้พูดเจริญขึ้น ทารกรู้จักใช้อวัยวะเหล่านี้อย่างชำนาญ ในวัยนี้เสียงของผู้ใหญ่จะเป็นสิ่งเร้าให้เด็กเล่นเสียงได้ หูของทารกจะรับฟังเสียงของตัวเองและคนอื่นได้ชัดเจนขึ้น แต่ตั้งใจฟังเสียงและเลียนเสียงของตัวเองมากกว่า จึงมักจะกล่าวว่าเป็นระยะเล่นเสียง (Vocal play) ซึ่งในขั้นนี้เด็กทุกชาติทุกภาษาจะเหมือนกันหมด ขั้นพัฒนาตอนนี้เรียกว่า ขั้นที่ทารกรู้สึกว่ามีเสียง (Sound Awareness) รู้ว่าตนเองทำเสียงอะไรออกไป แม้ไม่มี ความหมายในทางภาษาแต่เป็นระยะที่สำคัญคือ เป็นพื้นฐานในการพัฒนาขั้นต่อไป

3. ชั้นเลียนเสียง (Lalling Stage) ขั้นนี้เด็กมีอายุเฉลี่ย 9 เดือน มีพัฒนาการทางร่างกายมากขึ้น โดยเฉพาะประสาทรับเสียงและอวัยวะในการพูด เด็กสามารถจำเสียงพูดของผู้อื่นได้ละเอียด แต่เลียนเสียงตัวเองน้อยลง ชอบเลียนเสียงผู้อื่นด้วยความสนุกสนานมากกว่าเลียนแบบด้วยการรับรู้ความหมายหรือต้องการสื่อความหมายของตน

4. ชั้นเลียนแบบซ้ำ (Echolalia) เมื่อเด็กอายุได้ประมาณ 1 ปี จนเลิกเลียนเสียงตนเองที่ไม่มีความหมาย ซึ่งชอบทำในขั้นก่อนๆ มา ชอบเลียนเสียงของผู้อื่น บางคำเด็กสามารถพูดได้ชัดเจน แต่ยังไม่เข้าใจความหมายนัก

5. ชั้นพูดได้ (True Speech) อายุประมาณ 10-18 เดือน เด็กจะเริ่มพูดคำแรกได้ เช่น คำว่า หม่าๆ เวลาหิว เมื่อเด็กพูดได้เป็นคำๆ แล้ว ต่อมาเมื่ออายุมากขึ้น เด็กก็จะพูดได้มากขึ้น และจะพูดได้ 2-3 คำ เมื่ออายุ 2 ปี และพูดได้ยาวขึ้นจนเป็นประโยคได้ดีพอๆ กับผู้ใหญ่ เมื่ออายุราว 7-8 ปี

ฉลองรัฐ อินทรีย์ (2522 : 75 – 76) ได้แบ่งพัฒนาการทางการพูดออกเป็น 4 ขั้น ดังนี้

1. ชั้นปฏิบัติการสะท้อน (Reflexive Vocalization) เป็นการพูดของเด็กทารกคลอดใหม่ การออกเสียงเป็นไปโดยอัตโนมัติและยังไม่มี ความหมาย ซึ่งต่อมาเมื่ออายุประมาณหนึ่งเดือนครึ่งทารกจะเปล่งเสียงต่างๆกันได้ตามความรู้สึกของตนเอง เช่น ชอบ ไม่ชอบ ง่วง หิว เป็นต้น

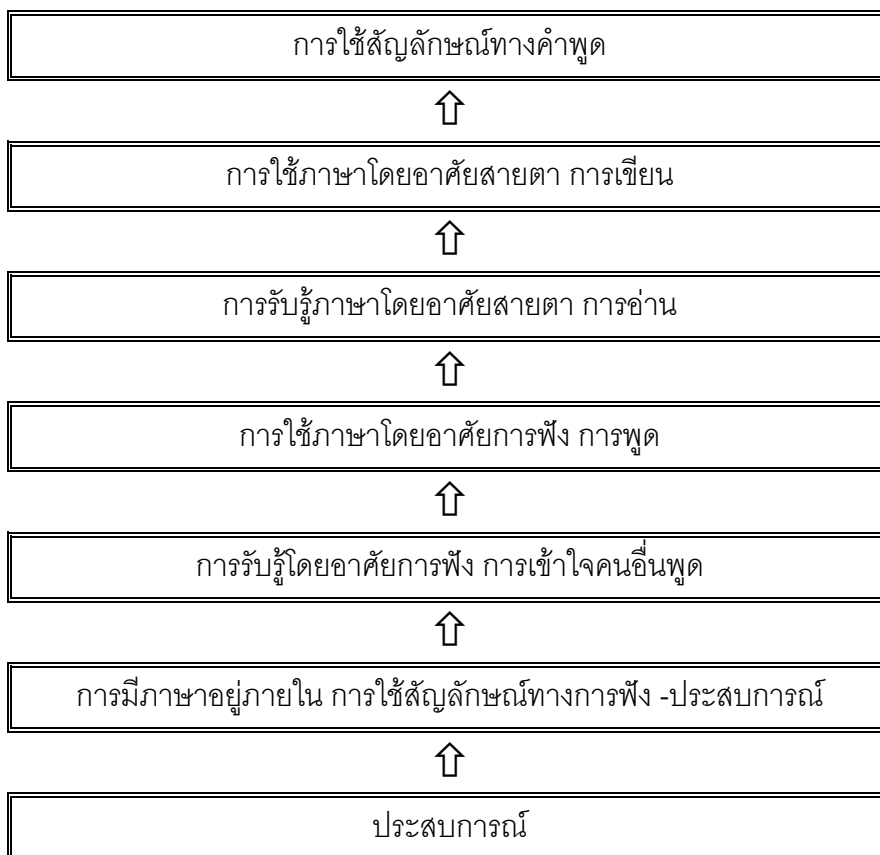
2. ชั้นเล่นเสียง (Babbling Stage) เป็นการพูดของเด็กทารกอายุตั้งแต่หนึ่งเดือนครึ่งถึงอายุ 8 เดือน ซึ่งอวัยวะในการเปล่งเสียงและการฟังเสียงเสียงมีการเริ่มพัฒนามากขึ้น เช่น ปาก ลิ้น หู ทารกจะได้ยินเสียงผู้อื่นและเสียงตนเอง และมีความสนุกในการเล่นเสียงที่ตนได้ยิน ทารกทุกชาติทุกภาษาจะส่งเสียงเหมือนกันหมด และเสียงที่เปล่งออกมายังไม่บอกความหมายชัดเจน ทารก

จะเริ่มมีความรู้สึกนึกคิด เข้าใจแยกแยะออกได้ว่า ตนเองและสิ่งแวดล้อมเป็นคนละส่วนกัน ซึ่งเมื่อเด็กอายุน้อยกว่า 8 เดือน เด็กจะมีความเข้าใจว่าทุกสิ่งทุกอย่างเป็นส่วนหนึ่งของเด็ก เช่น ขวดนมหมอน ต่อมาเมื่อมีอายุเพิ่มขึ้นจนถึง 8 เดือน ทารกจะพยายามลองทำเสียงต่างๆทุกชนิด ซึ่งเป็นการซ้อมเสียงก่อนที่จะสามารถเปล่งออกมาเป็นคำพูดต่อไป

3. ขั้นเลียนเสียง (Lalling Stage) เป็นการพัฒนาในการพูดของทารกอายุประมาณ 9 เดือน ทารกจะสนุกในการเลียนเสียงที่ได้ยินต่อจากการเล่นเสียงของตนเอง ประสาทของการรับเสียงจะมีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นและสามารถจับเสียงผู้อื่นพูด ประสาทตาสามารถจับภาพการเคลื่อนไหวของริมฝีปากได้แล้ว ทำให้เด็กมีความสุขที่จะเลียนเสียงผู้อื่นมากกว่าเลียนเสียงผิดๆ ถูกๆ และยังไม่ค่อยเข้าใจความหมายของเสียงพูดของผู้ใหญ่นัก เด็กหูหนวกไม่สามารถทางด้านภาษาในขั้นที่สามนี้ เป็นขั้นที่ทารกเริ่มพูดภาษาแม่ของตน (ภาษาแม่ หมายถึง ภาษาที่ได้มาตั้งแต่แรก ซึ่งเด็กได้รับการเลี้ยงดูให้เติบโตมาในภาษาใด ภาษานั้นก็กลายเป็นภาษาแม่)

4. ขั้นรู้ความหมายของเสียงที่ได้ยิน (True Speech) เป็นการพัฒนาการใช้ภาษาของทารกตั้งแต่อายุ 1 ปีจนถึง 2½ ปี โดยทารกจะใช้ความจำ การใช้เหตุผล การเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่ทารกได้รู้ได้เห็น เช่น ทารกจะเริ่มเข้าใจความหมายของคำว่า “แม่” คือ ผู้ที่เลี้ยงดูตน ให้ความรัก ความอบอุ่น ต่อมาเด็กจะค่อยๆ หัดพูดทีละคำก่อน แล้วจึงหัดใช้วลี ต่อมาเป็นประโยค ซึ่งยังไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เรื่อยๆ มาจนสามารถพูดอย่างถูกต้องตามหลักภาษาของชาตินั้นๆ

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2519 : 111) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นของพัฒนาการภาษาพูด ซึ่งในขอบแรกของชีวิตพื้นฐานขั้นต้น ในการเรียนรู้ภาษาก็คือประสบการณ์ที่มีความหมายต่อเด็ก มีการรับรู้ทางภาษา จนสามารถเข้าใจคำพูด เด็กจะเริ่มเป็นฝ่ายแสดงออกด้วยการใช้คำพูดบ้าง การพูดของเด็กในขั้นแรกเป็นไปในทำนองเดียวกันกับการรับรู้ คือ คำพูดง่ายๆ พูดในสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น การเรียกชื่อสัตว์ สิ่งของ เป็นต้น การเริ่มใช้คำนี้เป็นรากฐานสำคัญของการใช้ภาษาพูดในขั้นต่อไป ขณะเดียวกันการได้ยินเสียงที่ตนเองพูดสะท้อนกลับมาก็มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เด็กรับรู้ และคิดถึงสิ่งที่ตนพูดไปด้วย พัฒนาการทางภาษาพูดจึงอยู่ในช่วงการรับรู้ และเมื่ออายุปีที่ 2 การแสดงออกทางภาษาโดยการพูดจะมีบทบาทปรากฏชัด และอย่างน้อยเมื่ออายุ 5 ปีไปแล้ว จึงจะสามารถอ่านเขียนได้ตามลำดับ สามารถเขียนเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพประกอบ 1 ลำดับขั้นของพัฒนาการทางภาษา

จากพัฒนาการทางภาษาพูด สามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการทางการพูดของเด็กประกอบด้วยชั้นต่างๆ ได้แก่ ชั้นปฏิบัติการสะท้อน ชั้นเล่นเสียง ชั้นเลียนเสียง ชั้นรู้ความหมายของเสียง และชั้นพูดได้โดยเด็กต้องอาศัยความเข้าใจคำพูด การเรียนรู้คำศัพท์ทั่วไป คำศัพท์เฉพาะ ในการออกเสียงเพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่นได้

ตารางแสดงพัฒนาการด้านการจำคำศัพท์ในเด็กปกติ

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

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

รจนา ทรรทรานนท์ ชนิตต์ อาคมานนท์ และสุมาลี จงดีกิจ (2529 : 30) กล่าวว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จะมีพัฒนาการทางด้านภาษาและการพูดช้ากว่าอายุเช่นเดียวกับพัฒนาการทางด้านอื่นๆ ผู้ที่มีสติปัญญาต่ำกว่าระดับปกติ จะหยุดพูดได้ช้า พูดไม่ชัด ยิ่งสติปัญญาต่ำมากๆ ภาษาและการพูดจะไม่พัฒนาและทำให้พูดไม่ได้

เจียมใจ จิระอัมพร (2540 : 1- 2) กล่าวว่า การพัฒนาการใช้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จะพัฒนาแบบเดียวกับเด็กปกติ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จะใช้คำนามมากกว่า มักมีปัญหาในด้านการเรียนรู้คำที่ยุ่งยากซับซ้อนเช่น คำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ คำที่เป็นนามธรรม ซึ่งการพัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีความสัมพันธ์กับระดับความสามารถทางสติปัญญาของเด็ก

ตารางแสดงพัฒนาการด้านการจำคำศัพท์ในเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

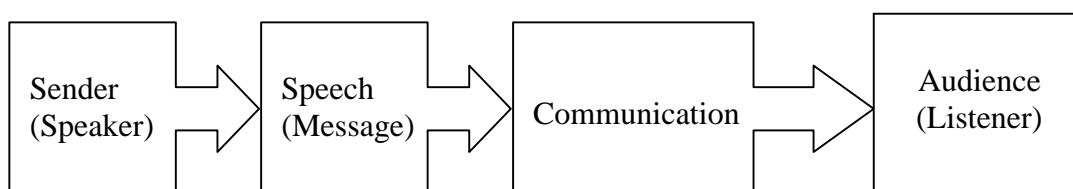
อายุ (ปี)	ระดับสติปัญญา			
	Mild	Moderate	Severe	Profound
3	เรียกชื่อสิ่งต่างๆ	พูดได้ 4-6 คำ	พูดได้ 1-2 คำ	พูดไม่ได้
6	พูดได้ 300 คำ	เรียกชื่อสิ่งต่างๆ	พูดได้ 4-6 คำ	พูดได้ 2-3 คำ
9	พูดเป็นประโยค	พูดได้ 300 คำ	เรียกชื่อสิ่งต่างๆ	พูดได้ 4-6 คำ
12	สนทนาโต้ตอบ	พูดเป็นประโยค	พูดได้ 300 คำ	พูดได้เป็นวลี
15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

(กาญจนลักษณ์ สัจจลักษณ์. ม.ป.ป. : 2; อ้างอิงจาก Grossman. 1973)

2.5 องค์ประกอบของการพูด

การพูดเป็นกระบวนการสื่อสารที่สำคัญที่สุด เพราะทำให้ผู้พูดกับผู้ฟังเกิดความเข้าใจตรงกัน ฉัตรวรรณ ตันนะรัตน์ (2519 : 6) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการพูดว่า มีส่วนประกอบดังนี้

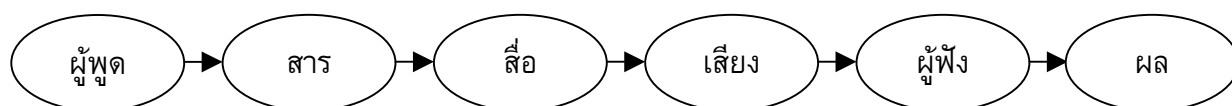
1. ผู้พูด
2. ผู้ฟัง
3. เนื้อหาสาระที่พูด
4. เครื่องมือในการสื่อความหมาย



ภาพประกอบ 2 ภาพจำลององค์ประกอบสำคัญของการพูด

วารุณี พลบูรณ์ (2545 : 40) กล่าวถึง องค์ประกอบของการพูดไว้ดังนี้

การพูด เริ่มต้นจากองค์ประกอบสำคัญ คือ “ผู้พูด” เกิดภาพ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ อารมณ์ ขึ้นในใจ เรียกว่า “สาร” สารนี้จะถูกสมองเปลี่ยนเป็นภาษา และใช้ภาษาเป็น “สื่อ” ที่สมองส่งตรงมายังอวัยวะเครื่องทำเสียงถ่ายทอดออกมาเป็น “เสียง” เสียงเป็นตัวกลางนำภาษาส่งผ่านอากาศหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์มายังองค์ประกอบสำคัญสุดท้าย คือ “ผู้ฟัง” อันเป็นจุดหมายปลายทางของการพูด เมื่อผู้ฟังได้ยินเสียงก็จะตีความออกมา ถ้าเป็นระบบภาษาเดียวกันก็จะตีความหมายออกมาเป็น “ผล” ที่พร้อมจะส่งกลับหรือโต้ตอบต่อไป



ภาพประกอบ 3 แผนภูมิจำลององค์ประกอบสำคัญของการพูด

จากองค์ประกอบของการพูด สรุปได้ว่าการพูด ประกอบด้วย ผู้พูด ผู้ฟัง สื่อ สารหรือเรื่องราว และผลที่เกิดจากการพูด เพื่อให้ได้ผลตรงตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

2.6 การวัดความสามารถทางภาษา

การวัดความสามารถทางภาษามักวัดโดยการพูดและการเขียน ซึ่งคีรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2518 : 123-134) ให้วิธีการไว้ดังนี้

1. การนับจำนวนคำ การนับจำนวนคำที่พูดหรือเขียนในช่วงเวลาที่กำหนด แล้วนำคำพูดหรือข้อเขียนมานับจำนวนคำ จำนวนประโยคและจำนวนคำต่อประโยคที่ใช้ในการพูดหรือเขียนนั้น

2. การนับจำนวนประโยค โดยได้จากการเล่าเรื่องหรือเขียนเรียงความ

3. การนับจำนวนคำต่อประโยค ความยาวของประโยค เป็นการวัดความคล่องในการใช้ภาษาได้เป็นอย่างดีทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน

ในการวัดความสามารถในการพูดนั้นต้องอาศัยเครื่องมือหรือสิ่งต่างๆ ลาโด (Lado. 1964 : 32) ให้ความเห็นว่ารูปภาพเป็นสื่อที่ดีที่สุดที่ใช้ทดสอบความสามารถในการพูด ถ้ารูปภาพนั้นสร้างขึ้นมาอย่างถูกต้อง โดยสามารถทดสอบได้ทั้งการออกเสียง คำศัพท์ และโครงสร้างทางภาษา แต่การดูภาพจะต้องมีคำถามสั้นๆ เช่น หนูเห็นอะไรบ้าง เขากำลังทำอะไร เป็นต้น ซึ่งผู้ทดสอบจะไม่บอกเด็กว่าพูดผิดหรือถูก แต่ควรใช้คำพูดเสริมแรงในระหว่างทดสอบ

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด

นิรันดร์ รอดเยี่ยม (2531 : 95) การศึกษาพัฒนาการทางภาษาพูดของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา ด้วยแบบทดสอบรูปภาพ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาศึกษาปีที่ 2, ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวนรวม 180 คน พบว่า เด็กนักเรียนที่มีระดับชั้นเรียนสูงขึ้น จะมีพัฒนาการทางภาษาพูดด้านจำนวนคำ และความซับซ้อนของประโยคสูงกว่านักเรียนที่เรียนอยู่ชั้นต่ำกว่า

เพ็ญจันทร์ สุนทรจารย์ (2525 : 85-86) ได้ศึกษาเรื่องความสามารถในการพูดของเด็กปฐมวัย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือภาพ 5 ภาพ ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว อาหาร สัตว์เลี้ยง สถานที่สำคัญในชุมชน ศาสนา และการคมนาคม พบว่า เด็กชายและเด็กหญิงมีความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์และการพูดเป็นประโยคไม่แตกต่างกัน

เดล (Dale. 1978 : 307) ศึกษาการใช้ถ้อยคำของเด็กในช่วงอายุต่างๆ ตั้งแต่ 2-12 ปี โดยวิธีการทดสอบคำศัพท์จากภาพสัญลักษณ์ ผลการศึกษาพบว่าความถูกต้องในการใช้คำศัพท์ของเด็กเพิ่มขึ้นตามลำดับอายุ กล่าวคือ ช่วงอายุ 2 ปี เริ่มที่ 25 คำ ถึง 60 คำ เมื่ออายุ 6 ปี และเพิ่มคำถึง 90 คำ เมื่ออายุ 12 ปี อัตราการเพิ่มของคำศัพท์ต่างๆ จะสูงขึ้นอย่างรวดเร็วในระยะก่อนวัยเรียน หลังจากวัยนี้ คำศัพท์จะค่อยๆ เพิ่มขึ้นอย่างช้าๆ แต่จะไม่มีการหยุดนิ่ง สัดส่วนของคำชนิดต่างๆ ที่เด็กนำมาใช้มักเปลี่ยนไปด้วย โดยสัดส่วนของการใช้คำนามจะลดลง ในขณะที่สัดส่วนการใช้คำวิเศษณ์ บุพบท และสันธาน จะเพิ่มขึ้น เมื่อพิจารณาจากคำนามคำที่เด็กนำมาใช้ทั้งหมด

จากงานวิจัยดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาภาษาพูดของเด็ก สามารถที่จะพัฒนาให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ ตามลำดับขั้นของพัฒนาการของเด็ก โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ อายุ ซึ่งพบว่าเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มมากขึ้น การพัฒนาคำศัพท์ต่างๆ จะมากขึ้นตามไปด้วย

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

3.1 ความหมายของเกมและเกมภาษา

พจนานุกรมการศึกษา (New Standard Encyclopedia. 1969) กล่าวว่า เกม หมายถึงถึงกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์กติกา กิจกรรมที่เล่นนั้นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) เกมต่างๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งการเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียด และสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

แกรมส์; และคนอื่นๆ (Grambs, & others. 1970 : 70) กล่าวว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน เพื่อให้การสนทนาดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน

อาร์โนลด์ (Arnold. 1983 : 110 -113) ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นการเล่นซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมาก มีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด ซึ่งการเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กมาก

วารุณี สกุลภารักษ์ (2537) ให้ความหมายเกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎ กติกา สลับซับซ้อน เป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 108) เกม หมายถึง การแข่งขัน การเล่น เพื่อความสนุกสนาน ลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงในคราวหนึ่งๆ

บุญโชติ นุ่มปาน (2537 : 18) ให้ความหมายเกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ใช้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน เกมต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ และต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

สุวิมล ต้นปิติ (2536 : 13) ให้ความหมายเกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกัน โดยผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่ได้วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความรู้หรือรู้ ฝึกสติปัญญาและไหวพริบ

กรรณิการ์ สุขบท (2539 : 28) ให้ความหมายของกิจกรรมเกมว่า เกมเป็นกิจกรรม การเล่นที่มีกฎเกณฑ์ กติกา ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีวัตถุประสงค์ในการเล่น และส่งเสริมให้เกิดทักษะด้านต่างๆ

จากความหมายของเกมดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น จึงอาจสรุปได้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีผู้เล่นตั้งแต่หนึ่งคน สองคนหรือเป็นทีมก็ได้ โดยอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์กติกาที่กำหนด เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้สำหรับเด็ก

สำหรับเกมภาษา ได้มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายดังนี้

ไรท์ เบทเทอร์ริจ และบัคบี (Wright, Betteridge and Buckby. 1998) ให้ความหมายว่าเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่เครียด และทำให้การฝึกภาษามีความหมาย

กรมวิชาการ (2542 : 157) ให้ความหมายของเกมภาษาว่า เกมเป็นสื่อประเภทวิชาการ ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาอย่างหลากหลาย เกิดความสนุกสนาน รู้จักทำงานร่วมกัน ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์ (2543 : 20) กล่าวถึงความหมายของเกมการสอน เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ประกอบไปด้วยผู้เล่น กฎเกณฑ์และกติกา โดยมีจุดมุ่งหมายให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถช่วยให้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็ว

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 :2) กล่าวว่า เกมภาษา หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่สนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้เงื่อนไขและวัตถุประสงค์ที่กำหนด

จากความหมายของเกมภาษา อาจสรุปได้ว่า เกมภาษา หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทางภาษาและเกิดความสนุกสนาน โดยมีกฎกติกา ทำให้เด็กเข้าใจภาษาได้ดีขึ้น

3.2 จุดมุ่งหมายของเกม

การที่นำเกมมาใช้ในการสอนให้มีประสิทธิภาพนั้น ครูควรจะเข้าใจความมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ในการสอน ดังนี้

ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525 : 162) ให้จุดมุ่งหมายของเกมดังนี้

1. เพื่อให้ครูรู้จักคิดหาเกมการเล่นมาใช้ในวิชาต่างๆ
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การควบคุมชั้นเรียนดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

สมจิต สวรรณไพบูลย์ (2526 : 133 -134) ให้จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมดังนี้

1. เพื่อช่วยสื่อความหมายระหว่างครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
2. เพื่อส่งเสริมและฝึกฝนการตัดสินใจการปฏิบัติตามกติกาของนักเรียน
3. เพื่อก่อให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน
4. เพื่อเป็นการฝึกความจำและเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชา
5. เพื่อช่วยให้นักเรียนรู้จักปรับตัว กล่าวพูด กล่าวแสดง และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

พิตรพลิน สนิทประชากร (2533) ให้จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนั้น

1. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางกาย
2. ช่วยพัฒนาทักษะกลไกการเคลื่อนไหว
3. ช่วยสนับสนุนให้เด็กมีวุฒิภาวะทางอารมณ์
4. ช่วยในการปรับตัวทางสังคม

วารุณี สกุลภารักษ์ (2537) ให้จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนั้น

1. เพื่อสร้างความสนุกสนาน ความพอใจ ให้กับผู้ร่วมเล่นทุกคน

2. เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียดทางด้านอารมณ์และจิตใจ
4. เพื่อส่งเสริมการมีสัมพันธภาพอันดีในระหว่างผู้เล่นด้วยกัน
5. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย
6. เพื่อเป็นแนวทางในการเล่นกีฬาประเภทอื่นต่อไป

จากจุดมุ่งหมายของเกมดังกล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของเกม เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว รู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา ผ่อนคลายความเครียดและสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งเป็นการส่งเสริมสัมพันธภาพอันดีระหว่างผู้เล่น ช่วยให้นักเรียนจดจำเข้าใจในเนื้อหาวิชามากขึ้น

3.3 ประเภทของเกม

โลเวล (Lovell. 1972 : 166 -167) ได้แบ่งประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่วไป ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นเกมที่สนุกสนาน การเล่น แบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็กๆ
2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน
3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากขึ้น การจัดเกมควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้นจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจช้า

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

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยเห็น
2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy games) เป็นเกมที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายในด้านต่างๆ

3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นพื้นฐานต่างๆ และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำเอาสิ่งใหม่ๆ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร (2525 : 226 - 232) ได้แบ่งเกมตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่นและสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นด้านการเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกาการเล่นง่ายๆ เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนมากมีดนตรีเพลง คำคล้องจอง และคำถามคำตอบ ประกอบในวิธีเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อยและมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เกมเสริมบทเรียนส่วนมากจะเป็นเกมในร่มและมีจุดมุ่งหมายเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

โคลัมบัส (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 54 - 68 ; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1979 : 141-149) ได้แบ่งเกมเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่างๆ (Manipulative Games) คือ เกมที่เด็กนำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา ซึ่งได้แก่

1.1 เกมฝึกประสาทสัมผัส เกมชนิดนี้จะฝึกทักษะบางประการให้กับเด็ก เช่น ร้อยลูกปัด การเย็บบัตรภาพ เป็นต้น

1.2 เกมสร้างสรรค์ เกมนี้เด็กจะสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น พลาสติกสร้างสรรค์ บล็อกตอกตะปู เป็นต้น

1.3 เกมสร้างสิ่งใหม่ ได้แก่ การต่อสิ่งทีคล้ายคลึงกัน ซึ่งถูกจับแยกออกจากกัน เช่น การต่อภาพตัดต่อ เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือ เกมที่พัฒนาความคิดของเด็ก ซึ่งเด็กจะต้องคิดหาเหตุผลจากการเล่นเกม แบ่งออกเป็น

2.1 เกมการแยกประเภท เป็นเกมที่แยกกลุ่ม จัดกลุ่ม จับคู่ เป็นต้น ซึ่งสามารถฝึกทักษะได้หลายอย่าง เช่น เกมลือตโต เกมโดมิโน เกมตารางสัมพันธ์ เป็นต้น

2.2 เกมฝึกทำตามแบบ เกมชนิดนี้เด็กจะต้องสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับ

2.3 เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม เกมนี้จะฝึกความจำของเด็ก

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่ายๆ เช่น เกมทำตามผู้นำ เกมไขมอนเซ เกมไล่จับ เป็นต้น

4. เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและใช้คำพูด โดยไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใดๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมเกี่ยวกับการฟัง เกมฝึกความจำ เป็นต้น

5. เกมทายบัตร (Card Games) จะช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือนและความต่าง ฝึกความจำและเสริมทักษะอื่น เช่น เกมริบทรพย์ เกมฝึกสมาธิ เป็นต้น

6. เกมพิเศษ (Special Games) เกมนี้เด็กจะเล่นเป็นบางครั้ง เช่น เกมล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ เกมใจรอสลัด เกมตามรอยเท้า เป็นต้น

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 61-63) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่ต้องใช้ท่าทางประกอบ
2. เกมเกมการเคลื่อนไหวแบบช้ากว่าปกติ
3. เกมเกี่ยวกับการรับรู้
4. เกมการสื่อความเข้าใจ
5. เกมให้ทำตามคำสั่ง
6. เกมการฟังและการใช้เสียง

จากประเภทของเกมทีกล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า เกมจัดแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้หลายประเภท มีทั้งเกมการเคลื่อนไหว เกมการศึกษา เกมภาษา เกมพิเศษ เกมฝึกทักษะในด้านต่างๆ และเกมเพื่อความสนุกสนาน

3.4 ลักษณะที่ดีของเกม

สุโร พงษ์ทองเจริญ (2524 : 28) อธิบายถึงลักษณะของเกมการสอนที่ดีดังนี้

1. ไม่จำเป็นต้องมีการเตรียมมาล่วงหน้า หรือถ้ามีก็ควรให้น้อยที่สุด
2. เป็นเกมที่ง่ายไม่ซับซ้อน และมีลักษณะทำทลายความสามารถของเด็ก
3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน

4. เป็นเกมสั้นๆ ไม่ควรใช้เวลาเกิน 15 นาที
5. เป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน ร่าเริง และได้ความรู้หรือทักษะ
6. เป็นเกมที่ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน
7. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีมหรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
8. เป็นเกมที่เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายบ้างตามสมควร
9. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินใจให้คะแนน
10. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถสร้างขึ้นเองได้ง่ายๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์

การสอนได้เป็นอย่างดี

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2534 : 4) ได้สรุปถึงลักษณะที่ดีของเกมไว้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้เด็กเกิดความพอใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
 2. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่ง และกติกาในการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน
 3. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบการตัดสินใจให้คะแนน และต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
 4. ครูควรควบคุมการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง
 5. ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่นอกห้องเรียนก็ควรเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า
 6. ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่ายๆ แต่ใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้ดี
 7. การเล่นนั้น ควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายบ้างพอสมควร
- จากลักษณะที่ดีของเกม สามารถสรุปได้ว่าลักษณะที่ดีของเกม คือ ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน เป็นเกมที่ใช้เวลาสั้นๆ โดยมีคำสั่ง กติกาชัดเจน อาจใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่ายๆ เป็นเกมที่ให้ความสนุกสนานซึ่งเหมาะกับวัยของผู้เรียนและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็ก

3.5 หลักในการนำเกมมาใช้

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร (2525 : 184 -186) กล่าวถึง หลักการนำเกมมาใช้ มีเกณฑ์ในการเลือกดังนี้

1. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
2. มีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก
3. เหมาะสมกับเวลา

4. มีความปลอดภัยในการเล่น

ราศี ทองสวัสดิ์ (2533 : 79) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ดังนี้

1. ครูควรเตรียมเกมไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ การจับคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่
3. เวลาที่ใช้ฝึกกำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้น ครูควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกมหรืออุปกรณ์ที่จะใช้ควรมีมีพอกที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอ หากจำเจเด็กอาจเบื่อ ไม่อยากเล่น

ประพันธ์ เจียรกุล (2535 : 15) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ดังนี้

1. ครูต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ให้ครบถ้วน และพร้อมที่จะใช้ได้ทันทีเมื่อเล่นเกมสิ้นสุดแล้วต้องเก็บอุปกรณ์ต่างๆ กลับเข้าที่ให้เป็นระบบเพื่อสะดวกในการใช้ครั้งต่อไป
2. ต้องยึดมั่นในวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนเป็นหลัก ไม่มุ่งแพ้ ชนะ หรือ สนุกสนานอย่างเดียว
3. คำถามหรือปัญหาที่เตรียมไว้สำหรับการเล่นเกม ควรมีทั้งปัญหาที่ยาก ปานกลาง และง่าย
4. ควรส่งเสริมการแข่งขันเป็นทีมมากกว่าการแข่งขันเป็นรายบุคคล
5. ควรใช้เวลาในการเล่นพอสมควร คือ ระหว่าง 10-30 นาที ลักษณะของเกมควรระมัดระวังไม่ให้เกิดเสียงดังรบกวนไปห้องอื่น

วีด (สุวิมล ต้นปิติ. 2536 : 18 -19 ; อ้างอิงจาก Weed. 1975 : 304 -305) กล่าวถึง การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ควรยึดหลักดังนี้

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆ เป็นอันดับแรกว่าจะใช้สอนอะไร
2. พิจารณาว่าเกมนั้นเป็นการแข่งขันรายบุคคลหรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม
3. พิจารณาถึงสถานที่ในการเล่นเกมนั้นว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด
4. พิจารณาอายุและวัยของผู้เรียนว่าเหมาะสมกับเกมหรือไม่
5. พิจารณาว่าควรให้รางวัลหรือไม่ในการเล่น

จากหลักการนำเกมมาใช้ สามารถสรุปได้ว่าการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนจะต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ให้ครบถ้วน โดยคำนึงถึงวัย จุดมุ่งหมาย เวลา สถานที่ และควรจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้เด็กได้เกิดปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน พัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก อีกทั้งได้รับความสนุกสนาน เด็กสามารถจดจำและนำไปใช้ประโยชน์ได้

3.6 ประโยชน์ของเกม

พีระพงษ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงษ์ (2536 : 10 -11) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านร่างกาย

- 1.1 สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน
- 1.2 เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เพื่อการฝึกกิจกรรมต่างๆ
- 1.3 ได้ออกกำลังกาย และส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
- 1.4 ได้ผลต่อการพัฒนาระบบอวัยวะต่างๆ ของร่างกายให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.5 ได้พัฒนาสมรรถภาพควบคุมส่วนต่างๆของร่างกาย เพื่อการเคลื่อนไหวตอบสนอง

ในสภาพการณ์ต่างๆ

- 1.6 พัฒนาความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว
- 1.7 พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวร่างกายให้เกิดความชำนาญ เคลื่อนไหวได้อย่าง

มีประสิทธิภาพ

- 1.8 ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคคล เพื่อการนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรมหรือเล่น

กีฬา

2. ด้านจิตใจ

- 2.1 ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด
- 2.2 เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่น หรือสามารถหากิจกรรมที่เหมาะสมให้กับตนเอง
- 2.3 ส่งเสริมและสร้างคุณธรรม คติธรรม ความเอื้อเฟื้อ
- 2.4 ช่วยให้มีอารมณ์ร่าเริงแจ่มใส ไม่อึดอัดและเศร้าซึม
- 2.5 ส่งเสริมให้มีบุคลิกภาพที่ดี เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

3. ด้านสังคม

- 3.1 มีมนุษยสัมพันธ์เข้ากับหมู่คณะได้
- 3.2 ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม เป็นที่ยอมรับซึ่งกันและกัน
- 3.3 ยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 3.4 สามารถแสดงออกได้อย่างเปิดเผย กล้าแสดงออก
- 3.5 เข้าร่วมกลุ่มในสังคมได้อย่างอย่างภาคภูมิ และสามารถปรับตัวได้

4. ด้านอารมณ์

- 4.1 มีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส

4.2 มีความเชื่อมั่นในตนเอง

4.3 รู้จักการเสียสละ ให้อภัย

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 18) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา
3. ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางภาษา
5. ช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา
6. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ศิริกาญจน์ โกลุมภ์ (2541 :20) มีความเห็นว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่น นอกจากเด็กจะได้รับความสนุกสนาน ยังเป็นโอกาสให้เด็กได้แสวงหาความรู้ ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง การที่เด็กได้ลองผิดลองถูก และรู้จักสังเกตจะเป็นสิ่ง ที่ช่วยให้เด็กค่อยๆเกิดความเข้าใจตนเองและผู้อื่น เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่ม คิดหาเหตุผลและ ตัดสินใจ นอกจากนี้การเล่นยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของเด็ก ช่วยให้เด็กรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น รู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบต่างๆ ทำให้เด็กมีวินัย รักหมั่น อดทน การเล่นจึงเป็นการเรียนรู้สำหรับเด็ก

จรุพร แสงจันทร์ (2543 : 21) กล่าวว่า เกมภาษาช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทั้ง 4 ด้าน

จากประโยชน์ของเกมที่กล่าวมาทั้งหมด สรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์มากมายต่อเด็ก ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยให้ร่างกายแข็งแรง ส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ทำให้เกิดการเรียนรู้และส่งเสริมในพัฒนาการด้านต่างๆ โดยเฉพาะเกมทางภาษาจะช่วยส่งเสริมทักษะทางด้านภาษา การพูด อาจใช้เป็นกิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน หรือสรุปบทเรียนก็ได้ โดยเป็นการกระตุ้นหรือเร้าความสนใจของเด็กให้เกิดการเรียนรู้

3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

ออร์คัทท์ (Orcutt. 1972 : 147-A) ทดลองใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะและพฤติกรรมของเด็กอย่างไร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับอนุบาล โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยให้นักเรียนเลือก เกมเอง กลุ่มที่ 2 โดยครูเป็นผู้เลือกเกมให้ กลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการสอนคือชุดการสอนของ

คอตकिन (Cotkin) และแบบทดสอบอีก 3 ชุด ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่เลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกให้ และกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนปกติ นอกจากนี้กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนยังมีคะแนนแตกต่างจากกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6465 - A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) เป็นสื่อในการเรียนการสอน ศึกษา กับนักเรียนชาย 146 คน และนักเรียนหญิง 128 คน ในการสอนโดยให้นักเรียนจำคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบ 40 คำ สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เรียนจะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานดำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดทำแบบฝึกหัด พบว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนจากการใช้เกมเฉื่อย ส่วนนักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุด ไม่ว่าจะ เป็นหญิงหรือชาย

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตำรา กระทำกับนักเรียนระดับสามในเพนซิลวาเนีย (Pensilvania) จำนวน 94 คน สี่ชั้นเรียน เพื่อศึกษาความรู้สึกเกี่ยวกับบรรยากาศและความสามารถในการสะกดคำ โดยการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังจากทดลอง 3 สัปดาห์ จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดลองการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา

เอสโคลา (Escola. 1980 : 1985 -1986 - A) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสารที่มีผลต่อการพัฒนาการด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบทดสอบ Modern Language Association – Cooperative Language Test โดยเปรียบเทียบผลการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวเยอรมันระดับ 2 และระดับ 4 ซึ่งกำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษาในมลรัฐแมริแลนด์ จำนวน 61 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 31 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการฝึกทักษะการฟัง-พูด โดยใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พัฒนาการด้านทักษะการฟัง-พูด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการฟังและการพูดมากขึ้น

จำปี แดงดวง (2538 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 5-6 ปี โดยการใช้เกมผสมผสานประกอบการสอน พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมผสมผสานมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม สรุปได้ว่า การใช้เกมและกิจกรรมภาษาเพื่อพัฒนาการพูดของเด็ก เป็นการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่ประโยชน์สำหรับเด็ก เนื่องจากเด็กได้ฝึกทักษะทางภาษา และการพูดอีกทั้งเกมยังช่วยผ่อนคลาย ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน เด็กสามารถจดจำได้ดี นอกจากนี้เกมยังช่วยพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ทำให้ส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่ดีของเด็กอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ (I.Q. 50 -70) ที่ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน อายุอยู่ระหว่าง 5 - 7 ปี

กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50 -70 ที่ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน จำนวน 9 คน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนปัญญาภูมิกร อายุอยู่ระหว่าง 5-7 ปี ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้

1. เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ระดับสติปัญญา 50-70
2. เป็นเด็กที่มีอายุอยู่ระหว่าง 5 - 7 ปี
3. เป็นเด็กที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษหรือเป็นเด็กที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนเรียนร่วม
4. เด็กให้ความร่วมมือในการศึกษา
5. เด็กสามารถเข้าร่วมกิจกรรมครบตามที่กำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ชนิด ได้แก่

1. โปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษา
2. แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

โปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษามีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษา เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมภาษา
2. ศึกษากิจกรรมเกมภาษาที่เหมาะสมกับเด็ก 5-7 ปี โดยแต่ละเกมจะมีคำศัพท์ให้เด็กได้เล่น และพูด โดยมีคำศัพท์ที่เด็กใช้ในชีวิตประจำวัน คำศัพท์ในที่นี่ หมายถึง คำที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันของเด็ก โดยอยู่ในสิ่งแวดล้อมโรงเรียน ซึ่งแบ่งเป็นหมวด ดังนี้

2.1 หมวดสิ่งของเครื่องใช้ ได้แก่ แก้วน้ำ จาน ช้อน ส้อม แปรงสีฟัน ยาสีฟัน ใ้ตะ
เก้าอี้ ชันน้ำ สบู่

2.2 หมวดเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง ถุงเท้า รองเท้า

2.3 หมวดเครื่องเขียน อุปกรณ์การเรียน ได้แก่ ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สมุด
หนังสือ

2.4 หมวดสถานที่ ได้แก่ ห้องน้ำ

รวมจำนวนคำศัพท์ทั้งหมด 20 คำ

การจัดกิจกรรมเกมภาษา แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที) ครูแนะนำเกม พร้อมทั้งอธิบาย วิธีการเล่น กฎ กติกา ใน
การเล่นเกมภาษา

ขั้นดำเนินกิจกรรม (10 นาที) ครูดำเนินกิจกรรมเป็นกลุ่ม โดยใช้ของจริง ของจำลอง
และรูปภาพ

ขั้นสรุป (5 นาที) ครูและเด็กร่วมกันสรุปผลจากการเล่นเกมภาษา

3. สร้างโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษาตามขอบเขตโครงสร้างขั้นตอนการทำ
กิจกรรมและกรอบเนื้อหาเกมที่กำหนดไว้

วิธีหาคุณภาพของโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษา

1. นำโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษาที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย สำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามคำศัพท์ จุดมุ่งหมายของการวิจัย กิจกรรม เนื้อหา และการประเมินผล แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. นำโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษาที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีระดับสติปัญญา 50 -70 อายุ 5-7 ปี ที่ ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 8 คน

3. นำโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษาที่ทดลองใช้แล้วมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้ในการวิจัยกลุ่มทดลองต่อไป

โปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษาเพื่อพัฒนาความเข้าใจคำศัพท์ ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันพฤหัสบดี เวลาประมาณ 15 - 20 นาที ระยะเวลา 8.45 – 9.05 น. รวมทั้งสิ้น 24 ครั้ง

วิธีดำเนินการสร้างแบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจคำศัพท์
2. กำหนดขอบเขตเนื้อหาที่จะประเมินความเข้าใจคำศัพท์เป็นคำต่างๆ รวมจำนวน 20 คำ ได้แก่ ห่องน้ำ ชัน สบู่ โต๊ะ แก้ว อี จาน ช้อน ส้อม แก้วน้ำ แปรงสีฟัน ยาสีฟัน ดินสอ ยางลบ สมุด ไม้บรรทัด หนังสือ เลื่อย กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า
3. สร้างแบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์ ประกอบเกณฑ์การให้คะแนนความเข้าใจ คำศัพท์ โดยถ้าเด็กใช้คำได้ถูกต้องตามที่กำหนด จะได้คะแนน

การใช้คำได้ถูกต้อง 1 คะแนน

4. สร้างแบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษตรวจสอบ ก่อนนำไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีระดับสติปัญญา 50-70 อายุ 5 -7 ปี จำนวน 8 คน และนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มทดลองต่อไป

5. ตั้งเกณฑ์การแปลความหมายการให้คะแนน (แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อายุ 5 -7 ปี โดยการจัดกิจกรรมเกมภาษา)

ใช้แนวทางของดำรง ศิริเจริญ. (2529) โดยผู้วิจัยเทียบเป็นคะแนน

16 -20 คะแนน มีความสามารถอยู่ในระดับดีมาก

14 -15 คะแนน มีความสามารถอยู่ในระดับดี

12 -13 คะแนน มีความสามารถอยู่ในระดับปานกลาง

10 -11 คะแนน มีความสามารถอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ

0 – 9 คะแนน มีความสามารถอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์

6. ขั้นตอนการทดสอบการประเมินความเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียน ครูนำภาพที่จะทดสอบให้เด็กดู และตั้งคำถามให้เด็กตอบว่าเป็นภาพอะไร โดยครูกำหนดเวลาในการตอบแต่ละภาพประมาณ 2 นาที ถ้าเด็กตอบได้ถูกต้อง ให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ในแบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์ และใส่เครื่องหมาย ✕ เมื่อนักเรียนไม่พูด หรือพูดไม่ถูกต้อง

แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี
 ชื่อกิจกรรม.....สถานที่.....เวลา.....น.

วัน เดือน ปี	คำศัพท์	พุดถูกต้อง	พุด ไม่ถูกต้อง	หมายเหตุ
	1. ห้องน้ำ			
	2. ชั้น			
	3. สบู่			
	4. ไต้ะ			
	5. แก้วน้ำ			
	6. จาน			
	7. ช้อน			
	8. ส้อม			
	9. แก้วน้ำ			
	10. แปรงสีฟัน			
	11. ยาสีฟัน			
	12. ดินสอ			
	13. ยางลบ			
	14. ไม้บรรทัด			
	15. สมุด			
	16. หนังสือ			
	17. เสื้อ			
	18. กางเกง			
	19. ถุงเท้า			
	20. รองเท้า			

หมายเหตุ พุดได้ถูกต้อง ใส่เครื่องหมาย ✓

พุดไม่ถูกต้อง ใส่เครื่องหมาย ×

วิธีดำเนินการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวโดยวัดก่อนและหลัง (One Group Pretest – Posttest Design) (ลิ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 249)

สอบก่อน	ตัวแปรอิสระ	สอบหลัง
T1	X	T2

X แทน การจัดกระทำ (Treatment)

T1 แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยการใช้แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์

T2 แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Post-test) โดยการใช้แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์

ขั้นตอนการทดลอง

ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวโดยวัดก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งมี 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะก่อนการทดลอง

ประเมินความเข้าใจในด้านการรู้จักคำศัพท์ของนักเรียนแต่ละคน โดยมีเกณฑ์พิจารณา คือ พูดยคำศัพท์ได้ตรงกับภาพ หรือบอกประโยชน์ใช้สอยได้ ตอบถูกต้อง คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 20 คะแนน และเก็บคะแนนก่อนการทดลอง

ระยะที่ 2 ระยะดำเนินการทดลอง

ดำเนินการทดลองตามโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษา เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านความเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนแต่ละคน โดยมีระยะเวลา 24 ครั้ง เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันพฤหัสบดี เวลา 8.45 – 9.05 น. ดังนี้

ตารางแสดงระยะดำเนินการทดลอง

สัปดาห์ ที่	วัน เดือน ปี	เวลา	รายการเกมภาษา	คำศัพท์
Baseline	จ.12 มิ.ย. 49 พ. 14 มิ.ย.49 พฤ. 15 มิ.ย.49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	ทดสอบความเข้าใจคำศัพท์ก่อนการทดลอง ทดสอบความเข้าใจคำศัพท์ก่อนการทดลอง ทดสอบความเข้าใจคำศัพท์ก่อนการทดลอง	จำนวน 20 คำ
1	จ.19 มิ.ย. 49 พ. 21 มิ.ย. 49 พฤ.22 มิ.ย. 49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	กิจกรรมอะไรเอ๋ย... ช่วยทายน้อย กิจกรรมเปิดแผ่นบอกชื่อภาพ กิจกรรมเก็บผลไม้	ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด
2	จ.26 มิ.ย.49 พ. 28 มิ.ย. 49 พฤ. 29 มิ.ย. 49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	กิจกรรมหยาบรูปภาพ กิจกรรมหยาบสิ่งของ กิจกรรมตบัตรภาพ	สมุด หนังสือ เส้น
3	จ. 3 ก.ค.49 พ. 5 ก.ค.49 พฤ. 6 ก.ค.49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	กิจกรรมจับสัตว์ กิจกรรมตุ๊กตาจำ กิจกรรมท้องที่ขยวสุขใจ	กางเกง รองเท้า ถุงเท้า
4	พ. 12 ก.ค.49 พฤ. 13 ก.ค 49 ศ. 14 ก.ค.49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	กิจกรรมหาสิ่งของ กิจกรรมเก็บดอกไม้ กิจกรรมคล่ำ...คล่ำ...คล่ำ	จาน แก้ว ขัน
5	จ. 17 ก.ค.49 พ. 19 ก.ค.49 พฤ.20 ก.ค.49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	กิจกรรมสอยดาวหามาภาพ กิจกรรมจับคู่ภาพ กิจกรรมส่งสิ่งของ	ช้อน ส้อม ส้อม
6	จ. 24 ก.ค.49 พ. 26 ก.ค.49 พฤ. 27 ก.ค.49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	กิจกรรมตามรอยเท้า กิจกรรมลูกเต๋าปาเพลิน กิจกรรมหาชุมทรัพย์	ห้องน้ำ แปรงสีฟัน ยาสีฟัน
7	จ.31 ก.ค..49 พ. 2 ส.ค.49 พฤ.3 ส.ค.49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	กิจกรรมจับคือใคร กิจกรรมโยนบอลใส่ตะกร้า กิจกรรมจิตกรรน้อยลากเส้น	โต๊ะ เก้าอี้ ทบทวน
8	จ.7 ส.ค.49 พ.9 ส.ค.49 พฤ.10 ส.ค.49	8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น. 8.45-9.05 น.	กิจกรรมลูกปัดมหัศจรรย์ กิจกรรมแต่งแต้มเติมสี กิจกรรมร่วมมือร่วมใจ	ทบทวน ทบทวน ทบทวน

ระยะที่ 3 ระยะหลังการทดลอง

ใช้แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์หลังการทดลองด้วยแบบประเมินชุดเดียวกับที่ประเมินความเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนก่อนการทดลองและเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน ไม่ให้ความร่วมมือ เนื่องจากไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมครบตามที่กำหนดได้ บางคนไม่ยอมพูด แต่มีจำนวน 9 คนที่ให้ความร่วมมืออย่างสม่ำเสมอ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการเก็บข้อมูลเฉพาะ 9 คน

1. การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการได้รับการจัดกิจกรรมเกมภาษา ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์

2. การเปรียบเทียบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนและหลังการได้รับการจัดกิจกรรมเกมภาษา ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ตรวจสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มหรือกลุ่มเดียวกัน แต่ให้ข้อมูล 2 ชุดที่มีการจับคู่ของหน่วยตัวอย่าง ได้แก่ The Wilcoxon Matched - Pairs Signed -Ranks Test

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่ามัธยฐาน (Median) โดยเรียงข้อมูลทั้งหมด (n) จากน้อยไปหามากตามลำดับ แล้วหาค่ามัธยฐาน โดยใช้สูตร (นิภา ศรีไพโรจน์. 2528 : 116)

$$\text{Mdn} = \frac{X_n + 1}{2}$$

เมื่อ Mdn = ค่ามัธยฐาน

n = จำนวนข้อมูลรวมของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ($n = n_1 + n_2$)

2. ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile range) คือ ช่วงระหว่างควอไทล์ที่ 3 กับควอไทล์ที่ 1 คำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด. 2541 : 82)

$$IR = Q3 - Q1$$

เมื่อ IR = ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์

Q3 = ควอไทล์ที่ 3

Q1 = ควอไทล์ที่ 1

3. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มหรือกลุ่มเดียวกัน แต่ให้ข้อมูล 2 ชุด ที่มีการจับคู่ของหน่วยตัวอย่าง ได้แก่ The Wilcoxon Matched - Pairs Signed -Ranks Test (นิภา ศรีโพธิ์โรจน์. 2528 : 47, 93)

$$D = Y - X$$

เมื่อ D = ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนน X และ Y ก่อนและหลังการทดลอง

X = คะแนนทดสอบก่อนการทดลอง

Y = คะแนนทดสอบหลังการทดลอง

หาความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ โดยคิดเครื่องหมาย (d_i) นำค่า d_i มาเรียงลำดับจากน้อยไปมาก โดยให้ค่าที่น้อยที่สุดอยู่ในอันดับ 1 (จัดอันดับโดยไม่คิดเครื่องหมาย) บันทึกเครื่องหมายของอันดับตามเครื่องหมายของ d_i หาผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายบวก และผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายลบ พิจารณาให้ค่าของผลรวมของอันดับที่มีค่าน้อยกว่าเป็นค่า T ที่จะทำให้การทดสอบ (โดยไม่คิดเครื่องหมาย) นับจำนวนอันดับที่มีอยู่ทั้งหมดให้เป็น N (ไม่จัดอันดับให้กับข้อมูลคู่ที่มีค่า $d_i = 0$) นำค่า N ไปเปิดตารางค่าวิกฤตของ T ใน The Wilcoxon Matched Pairs - Signed -Ranks Test แล้วเปรียบเทียบกับค่า T ที่คำนวณได้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา มีผลการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา ดังมีรายละเอียดในตาราง 1

ตาราง 1 คะแนนมัธยฐาน ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ และระดับความสามารถความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อน และหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมภาษา

คนที่	ความเข้าใจคำศัพท์ก่อนการทดลอง (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	ความเข้าใจคำศัพท์หลังการทดลอง (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)
1	5	9
2	6	10
3	8	11
4	9	16
5	10	18
6	11	16
7	12	19
8	13	20
9	13	19
Mdn	10	16
IR	5	9.5
ระดับ	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ	ดีมาก

จากตาราง 1 แสดงว่า ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนการสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 10 ผลคะแนนอยู่ระหว่าง 5-13 คะแนน ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เท่ากับ 5 ซึ่งมีความเข้าใจคำศัพท์จัดอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์

ขั้นต่ำ และความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หลังการสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา มีความเข้าใจคำศัพท์จัดอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่ามัธยฐานเท่ากับ 16 ผลคะแนนอยู่ระหว่าง 9-20 คะแนน ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เท่ากับ 9.5 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ที่ว่า ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาอยู่ในระดับดี

2. การศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อน-หลัง การจัดกิจกรรมเกมภาษา มีผลการวิจัยดังนี้

ตาราง 2 การเปรียบเทียบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนและ หลังการจัดกิจกรรมเกมภาษา

คนที่	ความเข้าใจคำศัพท์		ผลต่าง ของคะแนน D=Y-X	ลำดับที่ ของความ แตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
	ก่อนการ ทดลอง (X)	หลังการ ทดลอง (Y)			บวก	ลบ	
1	5	9	4	2.5	2.5	-	0*
2	6	10	4	2.5	2.5	-	
3	8	11	3	1	1	-	
4	9	16	7	6	6	-	
5	10	18	8	9	9	-	
6	11	16	5	4	4	-	
7	12	19	7	7.5	7.5	-	
8	13	20	7	7.5	7.5	-	
9	13	19	6	5	5	-	
รวม					45	0	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 N = 9 T = 5

จากตาราง 2 แสดงว่าความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 เสนอไว้ว่า ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาสูงขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา มีสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจากการจัดกิจกรรมเกมภาษา
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อน-หลัง การจัดกิจกรรมเกมภาษา

สมมติฐานการวิจัย

1. ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาอยู่ในระดับดี
2. ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาสูงขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ (I.Q. 50 -70) ที่ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน อายุอยู่ระหว่าง 5 - 7 ปี และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญา 50 -70 ที่ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน จำนวน 12 คน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนปัญญาคุณมิตร อายุอยู่ระหว่าง 5-7 ปี ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการเลือก เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ระดับสติปัญญา 50 -70 มีอายุอยู่ระหว่าง 5-7 ปี กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษหรือเป็นเด็กที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนเรียนร่วม อีกทั้งให้ความร่วมมือในการศึกษา และสามารถเข้าร่วมกิจกรรมครบตามที่กำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ชนิด ได้แก่ โปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมภาษา เป็นแผนการสอนที่สร้างขึ้นและได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยสำหรับเด็ก

ที่มีความต้องการพิเศษได้ค่า IOC อยู่ในช่วง 0.6-1 นำไปทดลองใช้พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขแล้ว ใช้เวลาในการทดลอง 24 ครั้งๆละ 30 นาที เป็นเวลา 8 สัปดาห์ และแบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์เป็นรูปภาพจำนวน 20 ภาพ สร้างขึ้นโดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ได้ค่า IOC อยู่ในช่วง 0.6 -1 นำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขแล้ว

ดำเนินการทดลองโดย ประเมินความเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนแต่ละคนโดยใช้แบบทดสอบรูปภาพ จำนวน 20 ภาพ ให้นักเรียนบอกชื่อภาพที่ถูกต้อง เก็บคะแนนก่อนการทดลอง หลังจากนั้นดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษาตามที่กำหนด และประเมินความเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนอีกครั้ง โดยใช้แบบทดสอบรูปภาพชุดเดิม

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้หาสถิติมัธยฐาน (Median) ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile range) และ The Wilcoxon Matched – Pairs Signed - Ranks Test

สรุปผลการวิจัย

1. ก่อนการสอนความเข้าใจคำศัพท์โดยการจัดกิจกรรมเกมภาษานักเรียนมีความเข้าใจคำศัพท์จัดอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ และความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หลังการจัดกิจกรรมเกมภาษา นักเรียนมีความเข้าใจคำศัพท์จัดอยู่ในระดับดี
2. ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาสูงขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โดยการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หลังการจัดกิจกรรมเกมภาษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการทดลองเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมภาษาทำให้ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสูงขึ้น เป็นเพราะว่าเกมเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ โดยเฉพาะทักษะทางภาษา ทักษะการพูด เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มมากขึ้น ขณะที่เด็กเล่นเกมที่ต้องใช้คำพูด (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 85-86) ซึ่งจากผลการศึกษาของ สุไร พงษ์ทองเจริญ; และคณะ (2524 : 23) พบว่า การใช้เกมภาษาเป็นกิจกรรมในการสอนจะ

เป็นการกระตุ้นความสนใจของเด็กได้ดีมาก การเล่นเกมนั้นจะทำให้เด็กมุ่ง ที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นก็ได้อ่านภาษาไปด้วย เกมภาษาจะช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้คล่องแคล่วขึ้น เข้าใจความหมายของคำต่างๆ จนสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอีริกสัน (Erikson) กับฟรอยด์ (Freud) ที่ว่า เกมเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กปลดปล่อยอารมณ์และความคับข้องใจ (พรพิศ เกื้อนมนเฑียร. 2542 : 19; อ้างอิงจาก Erikson. 1959 and Freud. 1935) นอกจากนี้เกมยังพัฒนาทักษะทางด้านสังคม ทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น กระตุ้นให้เด็กเกิดความร่วมมือกันภายในกลุ่ม เกมที่มีกฎและกติกา ทำให้เด็กรู้จักแพ้ รู้จักชนะ และการให้อภัย

นอกจากการใช้เกมประกอบการสอนจะพัฒนาทักษะด้านต่างๆ แล้ว เกมภาษายังทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนแตกต่างกันไป ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ช่วยให้การสอนเป็นการผ่อนคลายไม่ตึงเครียดทำให้เด็กมีความสนใจอยากเรียน ซึ่งการจัดกิจกรรมเกมภาษาทำให้เด็กมีโอกาสลงมือกระทำด้วยตนเอง เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ตลอดจนเกมยังเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จึงส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (อรสุดา ไคว่บัวอนาน. 2541 : 69) ซึ่งสอดคล้องกับนิธิมา หาญมานพ (2541 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้น และสอดคล้องกับ สุธินี จิตราพิทักษ์กุล (2540 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า ความสามารถในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม มีความสามารถในการพูดสูงขึ้น

จากผลการวิจัยครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมเกมภาษาช่วยทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความเข้าใจคำศัพท์เพิ่มขึ้น มีพัฒนาการทางด้านภาษา และการพูดดีขึ้น ซึ่งส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการด้านการสื่อความหมายได้ถูกต้อง และมีทักษะทางสังคมอย่างเหมาะสม

ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และสนใจในการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมภาษา สังเกตได้จาก เมื่อครูให้เล่นเกมและมีการหยิบบัตรภาพ หยิบสิ่งของ นักเรียนหยิบได้ถูกต้อง อีกทั้งเมื่อครูถามนักเรียนคนหนึ่งเกี่ยวกับภาพ และนักเรียนไม่ตอบหรือตอบไม่ได้ เพื่อนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนตอบหรือปฏิบัติ โดยดึงมือหรือทำท่ากระตุ้นให้ตอบ อีกทั้งนักเรียนจะดีใจเมื่อได้รับคำชมเชยจากครู

2. ในบางเกมที่มีกติกายากและซับซ้อน ครูต้องสาธิตให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างก่อนการเริ่มเล่นจริง หรือฝึกให้นักเรียนลองทำดูก่อน 2-3 ครั้ง นักเรียนจึงจะเล่นเกมได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์
3. การสอนเป็นกลุ่มทำให้ได้รู้จักการเลียนแบบ รู้จักสังเกต หรือบางครั้งเด็กจะสอนกันเอง โดยเลียนแบบการสอนของครู
4. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องมีการทบทวนเสมอๆ ถึงแม้เด็กจะสามารถผ่านเกณฑ์การประเมินแล้วก็ตาม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 จากการวิจัยพบว่า การสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมภาษา ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และนอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ได้ฝึกทักษะการพูดและการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดผลดีในการเรียนรู้ และการอยู่ร่วมกัน ดังนั้น ครูผู้สอน หรือผู้ที่เกี่ยวข้องควรนำรูปแบบการสอนนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในทักษะด้านอื่นๆ หรือวิชาอื่นๆ ต่อไป

1.2 การพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ศึกษาจากของจริง จะทำให้เด็กมีความเข้าใจคำศัพท์มากขึ้น

1.3 การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ผู้สอนควรใช้การอธิบายที่สั้น กระชับ ไม่ซับซ้อน เพราะจะทำให้เด็กเข้าใจได้ง่าย นอกจากนี้ ผู้สอนต้องมีความอดทน ใจเย็น ใน การที่จะฝึกให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ในคำศัพท์แต่ละคำ

1.4 ขณะที่ครูให้เด็กปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ครูผู้สอนควรให้แรงเสริม กล่าวคำ ชมเชย โดยการปรบมือ กล่าวคำชม ได้แก่ “เก่งมาก” “ดี” “เยี่ยม” เพื่อเป็นการกระตุ้นและให้กำลังใจแก่เด็ก

1.5 การจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงช่วงเวลาการจัดกิจกรรม ใช้ระยะเวลาประมาณ 20-30 นาที และเป็นเวลาช่วงเช้า เพราะเด็กจะมีสมาธิในการเรียนมากกว่า ซึ่งจะ让孩子เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

1.6 ขนาดของกลุ่มที่เหมาะสมในการฝึกและเวลาสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม ไม่ควรเป็นกลุ่มใหญ่เกินไป ควรเป็นบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรใช้การจัดกิจกรรมเกมภาษาในการพัฒนาความสามารถของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในด้านการเขียนคำศัพท์ การแต่งประโยค

2.2 ควรใช้การจัดกิจกรรมเกมภาษาในการพัฒนาความสามารถของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาทักษะในทักษะด้านอื่นๆ หรือวิชาอื่นๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ,กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- กรรณิการ์ สุขบพ. (2539). *ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้* เชาวน์ปัญญา 50-70 ที่ฝึกโดยใช้เกมการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก. *ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ)*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กัลยา สุตตะบุตร. (2535, กันยายน-ธันวาคม). การแบ่งประเภทของภาวะปัญญาอ่อนตาม ICD 10. *วารสารราชานุกูล*. 7(2) : 10.
- กาญจนลักษณ์ สัจจลักษณ์. (ม.ป.ป.). *ปัญหาทางการพูดในเด็กปัญญาอ่อนและวิธีแก้ไข*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตนาสิก ลาริงซ์วิทยา คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- จรุงพร แสงจันทร์. (2543, มกราคม). การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษา. *วารสารการศึกษากรุงเทพมหานคร*. 23(4) : 21-25.
- จินดา งามสุทธิ. (2531). *การพูด*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จำปี แดงด้วง. (2538). *การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน*. *ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ)*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เจียมใจ จิระอัมพร. (2540). *อรรถบำบัด : ปัญหาทางการพูดในเด็กปัญญาอ่อนและวิธีการแก้ไข*. เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตรระยะสั้นความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน. กรุงเทพฯ: โรงพยาบาลราชานุกูล.
- ฉลองรัฐ อินทรีย์. (2522). *อิทธิพลของสิ่งต่างๆ ที่มีต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็ก*. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองธรรม.
- ฉัตรวรรณ ตันนะรัตน์. (2519). *หลักวาทกรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- _____. (2530). *การพูดเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฉันทนา ภาคบงกช. (2538). *การสัมมนาทางวิชาการเรื่องสื่อเพื่อพัฒนาเด็กไทยวัยเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชวาลา เขียวธนู และกัลยา สุตตะบุตร. (2533). *ความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน*. กรุงเทพฯ: กองโรงพยาบาลราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

- ชัยยา เปรมภักดี. (2543). *การเปรียบเทียบความสามารถและเจตคติในด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนตามทฤษฎีการสอนแบบอรรถฐานและการสอนตามคู่มือ*. ปรินูญยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2525). *ลักษณะและเทคนิคการสอน*. กรุงเทพฯ: พัทธอักษร.
- ดารณี ธนะภูมิ. (2542). *การสอนเด็กปัญญาอ่อน*. กรุงเทพฯ: สมใจการพิมพ์.
- ดำรง ศิริเจริญ. (2529). *เอกสารคำสอนวิชาวัดผล 201 การวัดผลแบบอิงเกณฑ์*. พิษณุโลก : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุด “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. สารนิพนธ์ (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นงเยาว์ คลิกคล้าย. (2543). *ความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ โดยการใช้เพลงประกอบ*. ปรินูญยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นภเนตร ธรรมบวร. (2540). *การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิธิมา หาญมานพ. (2541). *การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับก่อนประถมศึกษา*. ปรินูญยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิพนธ์ ทิพย์ศรีนิมิตร. (2542). *หลักการพูด*. สงขลา: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- นิภา ศรีไพโรจน์. (2528). *สถิตินอนพาราเมตริก*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- นิรันดร์ รอดเยี่ยม. (2531). *การศึกษาพัฒนาการทางการพูดของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาด้วยแบบทดสอบรูปภาพ*. ปรินูญยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1*. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม : ภาควิชาพื้นฐานของการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- บุญโชติ นุ่มปาน. (2537). ผลการใช้เกมคณิตศาสตร์ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เบญจมาศ พระธานี. (2538). ความผิดปกติทางการพูดและภาษา. ขอนแก่น : ภาควิชาโสตศอ นาสิก ลาริงซ์วิทยา คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ประพันธ์ เจียรกุล. (2535). ของเล่นและเกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์. เอกสารชุดฝึกอบรมหลักสูตรการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ด้วยของเล่นและเกม. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปรัชญา อากาศ และการุณันท์ รัตนแสนวงษ์. (2541). ศิลปการใช้ภาษา (การพูด-การเขียน). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ปราณี คำแหง. (2547). การศึกษาความสามารถในการเข้าใจภาษาของเด็กกลุ่มอาการดาวน์อายุ 3-5 ปี โดยใช้เพลงประกอบจังหวะ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2533). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ. _____ . (2539). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานคร. _____ . (2544). การศึกษาความบกพร่องทางการพูดของเด็กปัญญาอ่อน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรพิศ เกื่อนมณชิยร. (2542). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามแตกต่างกัน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรวิวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. (2537). การฟื้นฟูสมรรถภาพและการจ้างงานบุคคลปัญญาอ่อน. คำบรรยายการประชุมเชิงปฏิบัติการฟื้นฟูสมรรถภาพและจ้างงานบุคคลปัญญาอ่อน. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิตรเพลิน สนิทประชากร. (2533). เกมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโรงเรียนสาธิต คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต.
- พิสมัย ถีตะแก้ว. (2524). วาทกรรมสำหรับครู. เอกสารนิเทศศึกษา ฉบับที่ 234. กรุงเทพฯ: หน่วยการนิเทศกรรมฝึกหัดครู.

- พีระพงษ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงษ์. (2536). *เกม (Games) ; The Activity for Human Performance*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เพ็ญจันทร์ สุนทรอาจารย์. (2525). *ความสามารถในการพูดของเด็กก่อนวัยเรียน*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การปฐมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร
- ภรณ์ี คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก : เอกสารคำสอนวิชาปว. 333*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- รจนา ทรรทรานนท์. (2529). *ความผิดปกติทางการพูด*. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- _____. (2537). *รจนาวิทยานิพนธ์ : รวบรวมบทความทางวิชาการเรื่องปัญหาทางการพูดและวิธีแก้ไข*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาศาสตร์ คอ และวารสารจิตวิทยา. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รจนา ทรรทรานนท์, ชนัดต์ อาคมานนท์ และสุมาลี จงดีกิจ. (2529). *ความผิดปกติทางการพูด*. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ราศี ทองสวัสดิ์. (2533). *จำเป็นต้องสอนอ่านเขียนในชั้นอนุบาลไหม? : เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: ชมรมไทย-อิสราเอล.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). *100 Language games*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- จำไพ โพธิ์จิต. (2542). *การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดติสสงสาราม*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *หลักการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศึกษาวรจำกัด.
- ละออ ชูติกร และจิตติไส อินทโสฬส. (2524). *รายงานการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนร่วมกับเด็กปกติและที่เรียนชั้นพิเศษในระดับอนุบาล*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ วิทยาลัยครูสวนดุสิต.
- วรรณิ์ โสภประยูร. (2537). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วราภรณ์ รักริย์. (2527). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- วัลลภณี คมกฤส. (2531). *ความพิการทางสติปัญญาและการฟื้นฟูสมรรถภาพ*. เอกสารการสอน
ชุดวิชาการดูแลบุคคลพิการ หน่วยที่ 1-7. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วารีย์ ธีระจิตร. (2537). *การศึกษาสำหรับเด็กพิเศษ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วารุณี พลบูรณ์. (2542). *หลักเบื้องต้นของการพูด*. พิมพ์ครั้งที่ 4. ภาควิชาภาษาไทย คณะ
ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วารุณี สกุลภารักษ์. (2537). *กิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย*. เอกสารประกอบการสอน
2172401. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโรงเรียนสาธิต สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- ศรียา นียมธรรม และประภัสร์ นียมธรรม. (2518). *พัฒนาการทางภาษา*. เจริญพัฒนการพิมพ์.
_____. (2519). *พัฒนาการทางภาษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บรรณกิจ.
- ศรียา นียมธรรม และประภัสร์ นียมธรรม. (2539). *การศึกษาพิเศษและการเรียนร่วม : ทศวรรษ
การจัดการเรียนร่วม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร.
- _____. (2541). *การวัดและประเมินผลทางการศึกษาพิเศษ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ P.A. Art &
Printing.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2543). *จิตวิทยาเด็กพิเศษแนวคิดสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริกาญจน์ โกลุมภ. (2541). *รายงานการวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างประสิทธิผลโรงเรียนขยาย
การศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.
- ศรียา คนิวรานนท์. (2541). *ค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อการพัฒนาความสามารถเพื่อการ
สื่อสารและสร้างเสริมทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน*. สารนิพนธ์ กศ.ม.
(การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- สมจิต สวณไพบูลย์. (2526). *วิทยาศาสตร์สำหรับครูประถม*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและ
การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. (2525). *สื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา*. เอกสารการสอน
ชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็กเล่มที่ 1. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สมภาพร สามเตี้ย. (2545). *พัฒนาทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการเล่น
เกมภาษา*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- สวนิต ยมาภัย และถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์. (2524). *หลักการพูดขั้นพื้นฐาน* สังเขป สารสำคัญ. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุธินี จิตราพิทักษ์กุล. (2540). *การศึกษาความสามารถในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนา ร่วมกับเกม*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุภาวดี ศรีวรรณนะ. (2542). *พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยและวิธีการส่งเสริม*. นครสวรรค์: เจ กรู๊ป แอ็ดเวอร์ไทซิง/อินทนนท์การพิมพ์.
- สุภาวดี อ่อนผิว. (2547). *ผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุรินทร์ ยอดคำแปง. (2542). *สังคมศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา*. นครราชสีมา : โปรแกรมวิชาการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ. (2524). *รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาปัญหาของเด็กภาคเหนือในการเรียนภาษาไทยกลาง*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิมล ต้นปิติ. (2536). *การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อรสุดา ใควบัวนอาน. (2541). *การศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- อัฉรวา ชีวพันธ์. (2529). *พัฒนาการของวากยสัมพันธ์และมโนสัมพันธ์ในการเรียงคำโยงคู่*.
 วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 ถ่ายเอกสาร.
- _____. (2534). *คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 6.
 กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- American Association on Mental Retardation. (1992). *Mental Retardation : Definition, Classification, and Systems of Supports*. Washington, DC : American Association on Mental Retardation.
- Arnold, Arnold . (1975, July). Your Child Play. In *Child Development Series*. 11(3) : 110-113.
- Bloom, L. (1978). *Reading in Language Development*. New York : Tohn wiley & Sons.
- Dale, P.S. (1978). *Language Learning Early, Encyclopedia of Education*. Washington D.C. : American Psychiatric Association.
- Dickerson. D.P. (1976, April). A comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First – Grade Children with Limited sight Vocabularies. *Dissertation Abstracts*. 10(2) : 6456 – A.
- Eisenson, Jon and Ogilvie, Mardel. (1971). *Speech Correction in the Schools*. 3rd ed. New York : Macmillan Company.
- Escola, Y.H. (1980). Certain Effects of Selected Activities of Communicative Competence Training On the Development of German : A Case Study. *Dissertation Abstracts International*. (Typed).
- Grambs, D., J. Carr and M. Fitch. *Modern Methods in Secondary Education*. 5th ed. Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice – Hall International.
- Grossman ,J. (1983). *Classification in Mental Redardation*. Washington : American Association on Mental Deficiency.
- Gruner, Charles R. and Others. (1972). *Speech Communication in Society*. Boston : Allyn and Bacon.

- Guilman, John Frances and others. (1976, December). Games in Senior High School Mathematics Classes. *The Mathematics Teacher*. 69(3) : 657 – 661.
- Hallahan, D.P. and Kauffman, J.M. (1991). *Exceptional Children : Introduction to Special Education*. 5th ed. New Jersey : Englewood Cliffs, Prentice Hall, Inc.
- _____. (1994). *Exceptional Children*. Massachusetts : Allyn and Bacon.
- Hardman, M.L.; Drew, C.J. & Egan, M.W. (1996). *Human exceptionality*. 5th ed. Boston : Allyn & Bacon.
- Hurlock Elizabeth Bergner. (1978). *Child Development Elizabeth B. Hurlock*. 6th ed. Auckland : Mc.Graw Hill.
- Kolumbus, E.S. (1979). *Is it Tomorrow Yet ?*. Haifa. Israel : Mount Carmel International Training Center for Community Services.
- Lado. Robert. (1964). *Language Testing*. New York : McGraw–Hill.
- Lefrancois, G.R. (1990). *The lifespan*. 3rd ed. California : Wadsworth Publishing. Co.
- Lovell, Kenneth. (1972). The Growth of The Control of Grammar in Imitation, Comprehension and Production. In *J. of Child PsychoPhychiat*.
- New Standard Encyclopedia. (1969). *Games*. Chicago. Standard Education Corperation.
- Orcutt, L.E. (1972, July). Child Management of Instructional Games : Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral, Maturity and self Concept of Disadvantaged Preschool Children. In *Dissertation Abstracts*. 1(2) : 147– A.
- Pinter, Donna dac Krewedl. (1977, August). The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of the Third Grade”. *Dissertation Abstracts International*. 2(3) : 710–A .
- Pollway, E.A. (1994). The Integration of Mildly Retarded Students in the Schools : A Historical Review. *Remedial & Special Education*. 5(4) : 18-28.
- Schwartz, R.G. (1994). *Phonological Disorders GH Shames, E.H. wiig. Human Communication Disorders*. New York : Merrill; Maxwell Macmillan.

- Smith, M.B.,Patton, R.J.,and Ittenbach, R. (1994). *Mental Retardation*. New York : Macmilan College Publishing.
- Ur. P. (1998). *A Course in Language Teaching*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Weed, Gretchen E. (1975, November). Using Games in Teaching Children. *English Teaching Forum*. Vol. 5678(3-4) : 304-305.
- Winterbourn, R. (1962). *Caring for Intellectually Handicapped Children*. 2nd ed. New Zealand : White Comb and Tambs.
- World Health Organization (WHO). (1985). *Mental Retardation : Meeting the Challenge*. Geneva : World Health Organization.
- Wright, A. Betteridge and Bukby. (1984). *Games for Language learning*. 2nd ed. Cambridge : Cambridge University Press.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิตติรัตน์ ทัดเทียมมรมย์

ตำแหน่ง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ระดับ 8
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ลาดยาว จตุจักร กรุงเทพฯ 10900
วุฒิการศึกษา	ค.บ.ประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ค.ม.โสตทัศนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติยา เรวัต

ตำแหน่ง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ระดับ 8
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ลาดยาว จตุจักร กรุงเทพฯ 10900
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

3. อาจารย์ระพีพร ศุภมสิริ

ตำแหน่ง	อาจารย์ ระดับ 7
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ลาดยาว จตุจักร กรุงเทพฯ 10900
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ภาคผนวก ข

แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์

คู่มือดำเนินการทดสอบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่อง ทางสติปัญญา (อายุ 5-7 ปี)



คำชี้แจง

เนื่องจากผู้รับการทดสอบเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา แบบทดสอบจึงเป็นรูปภาพ โดยผู้ดำเนินการทดสอบเป็นผู้อธิบายวิธีการทำแบบทดสอบ โดยดำเนินการทดสอบเด็กทีละคน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบทดสอบนี้ใช้เพื่อทดสอบความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุ 5-7 ปี
 2. ลักษณะของแบบทดสอบความเข้าใจคำศัพท์ มีจำนวน 1 ชุด ดังนี้
 - 2.1 เป็นแบบทดสอบการเข้าใจความหมายของรูปภาพ จำนวน 20 คำ โดยแบ่งเป็นหมวดต่างๆดังนี้
 - 2.1.1 หมวดเครื่องเขียน ได้แก่ สมุด หนังสือ ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ
 - 2.1.2 หมวดเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง ถุงเท้า รองเท้า
 - 2.1.3 หมวดสิ่งของเครื่องใช้ ได้แก่ จาน แก้วน้ำ ช้อน ส้อม แปรงสีฟัน ยาสีฟัน ขัน สบู่ โตะ เก้าอี้
 - 2.1.4 หมวดสถานที่ ได้แก่ ห้องน้ำ
 3. ระยะเวลาในการทดสอบ 10 - 15 นาที รวมเวลาทั้งหมด 2 วัน

วิธีดำเนินการทดสอบ

1. ใช้เวลาในการดำเนินการทดสอบจำนวน 2 วัน โดยทดสอบเด็กทีละคน
2. ผู้ดำเนินการทดสอบนำภาพแต่ละหมวดมาให้เด็กดู และใช้คำถามให้เด็กตอบ โดยถ้าเด็กสามารถตอบได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน ต่อ 1 คำศัพท์ และถ้าเด็กไม่ตอบ/ตอบไม่ได้ จะไม่ได้คะแนน ทดสอบจนครบคำศัพท์ทั้งหมด 20 คำ

แบบประเมินความเข้าใจคำศัพท์

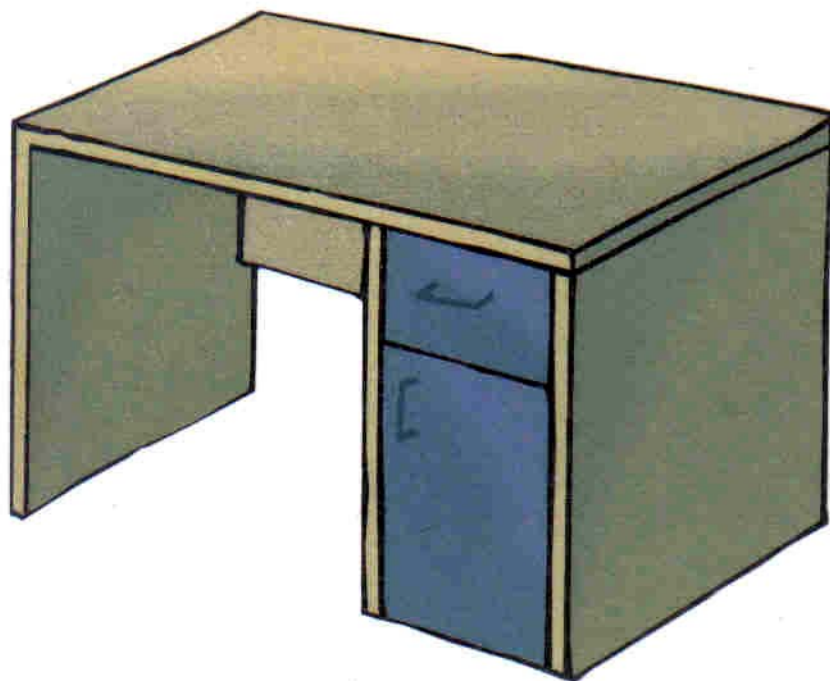
ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี
 ชื่อกิจกรรม.....สถานที่.....เวลา.....น.

วัน เดือน ปี	คำศัพท์	พูด ถูกต้อง	พูด ไม่ถูกต้อง	หมายเหตุ
	1. ห้องน้ำ			
	2. ชั้น			
	3. สบู่			
	4. ไต้ะ			
	5. แก้วน้ำ			
	6. จาน			
	7. ช้อน			
	8. ส้อม			
	9. แก้วน้ำ			
	10. แปรงสีฟัน			
	11. ยาสีฟัน			
	12. ดินสอ			
	13. ยางลบ			
	14. ไม้บรรทัด			
	15. สมุด			
	16. หนังสือ			
	17. เสื้อ			
	18. กางเกง			
	19. ถุงเท้า			
	20. รองเท้า			

หมายเหตุ พูดได้ถูกต้อง ใส่เครื่องหมาย ✓

พูดไม่ถูกต้อง ใส่เครื่องหมาย ×









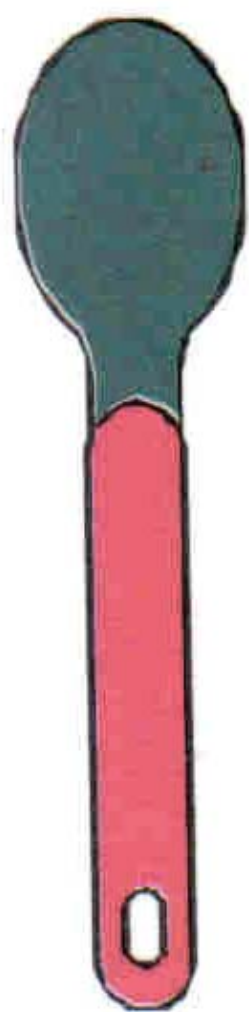


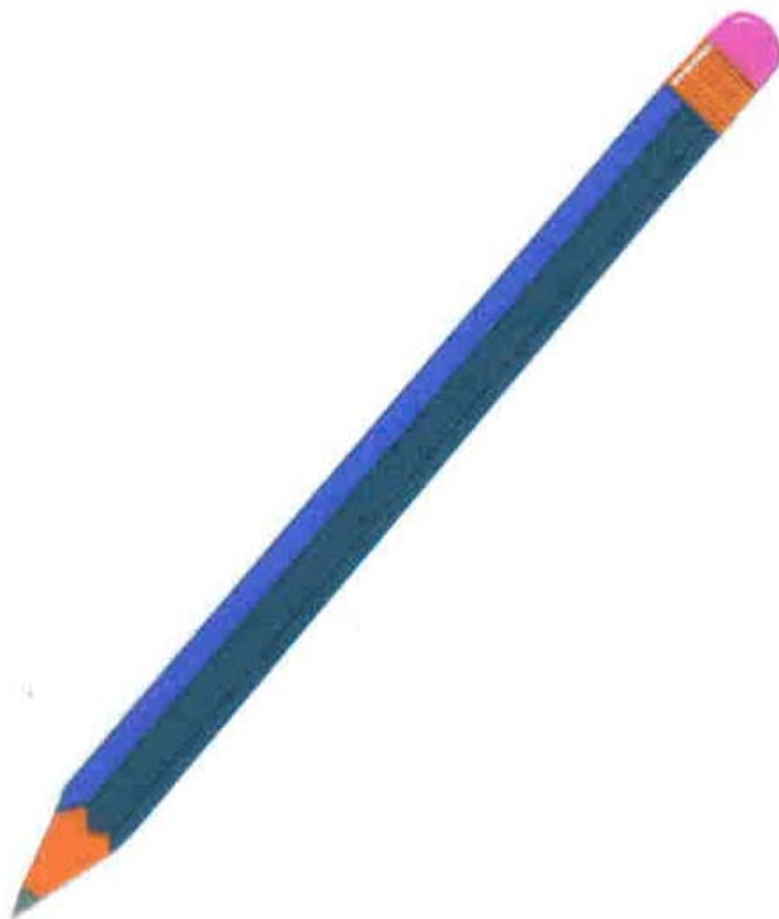




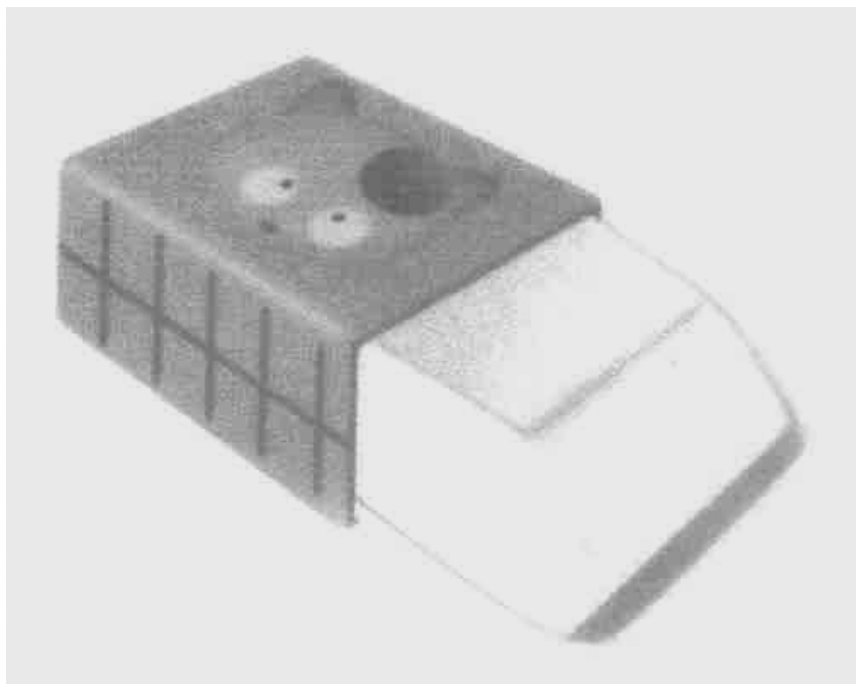


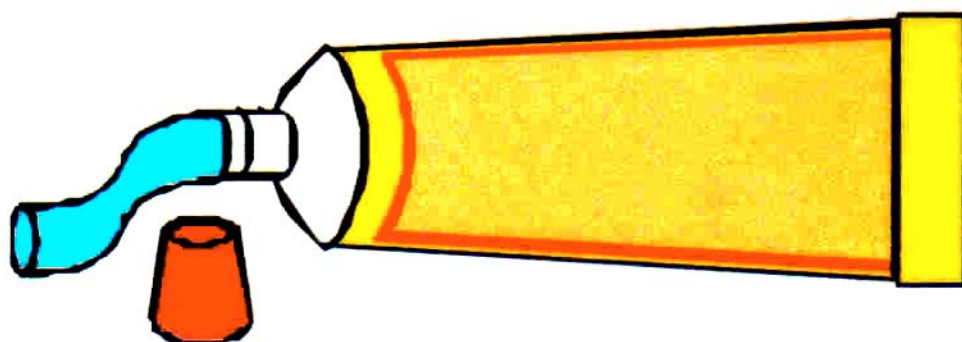






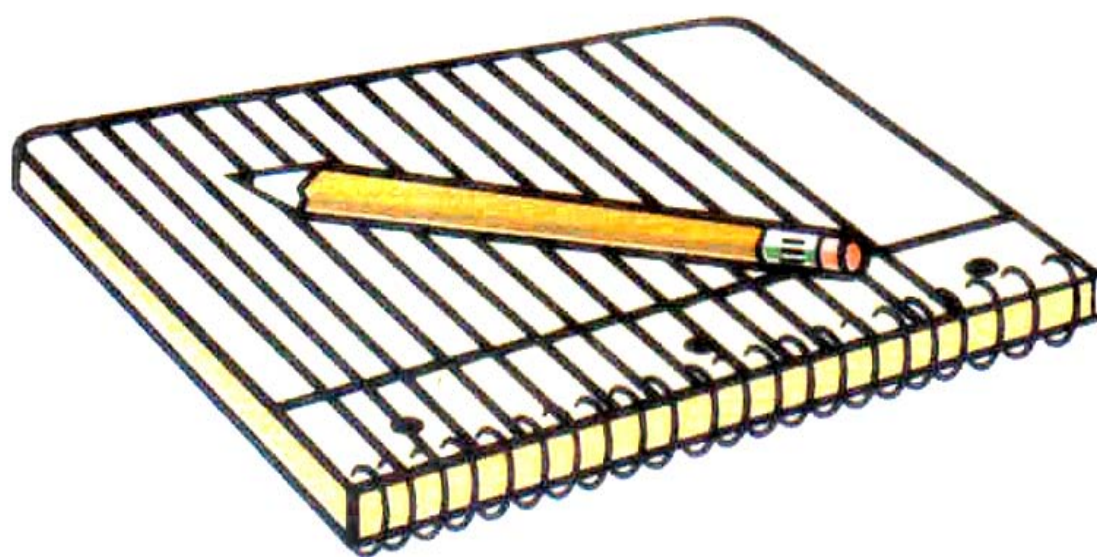


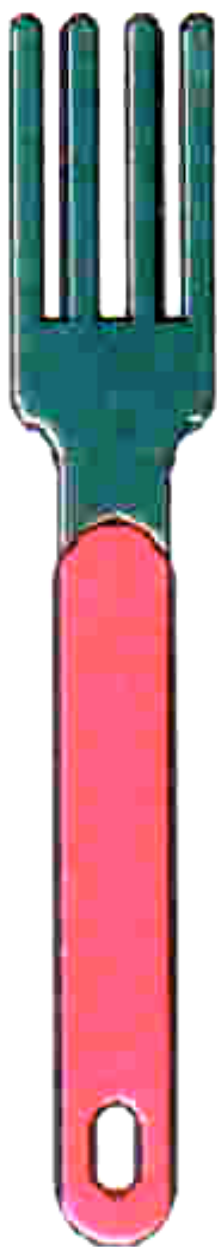


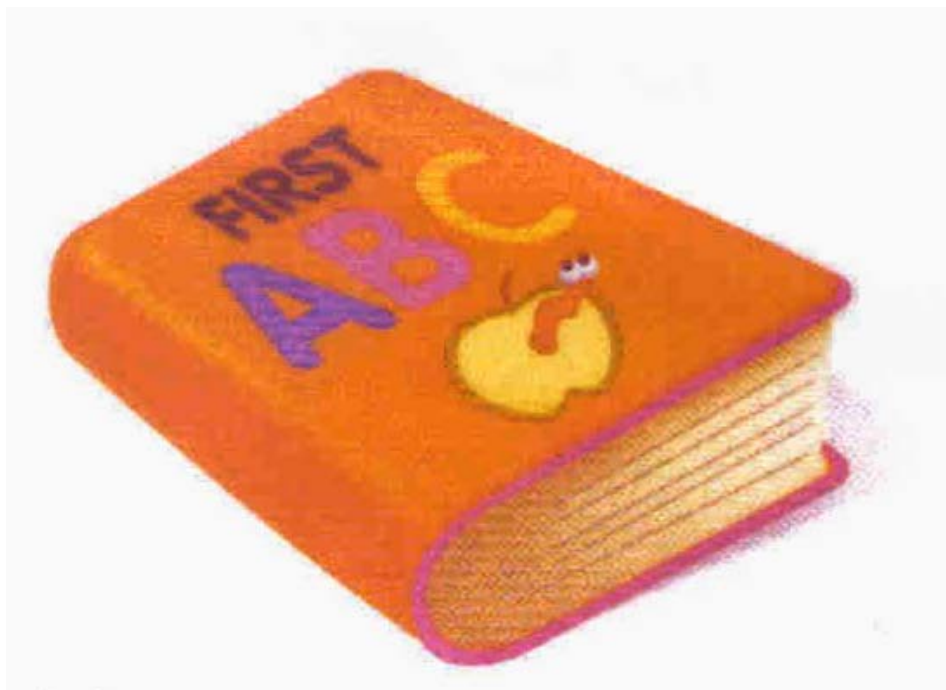


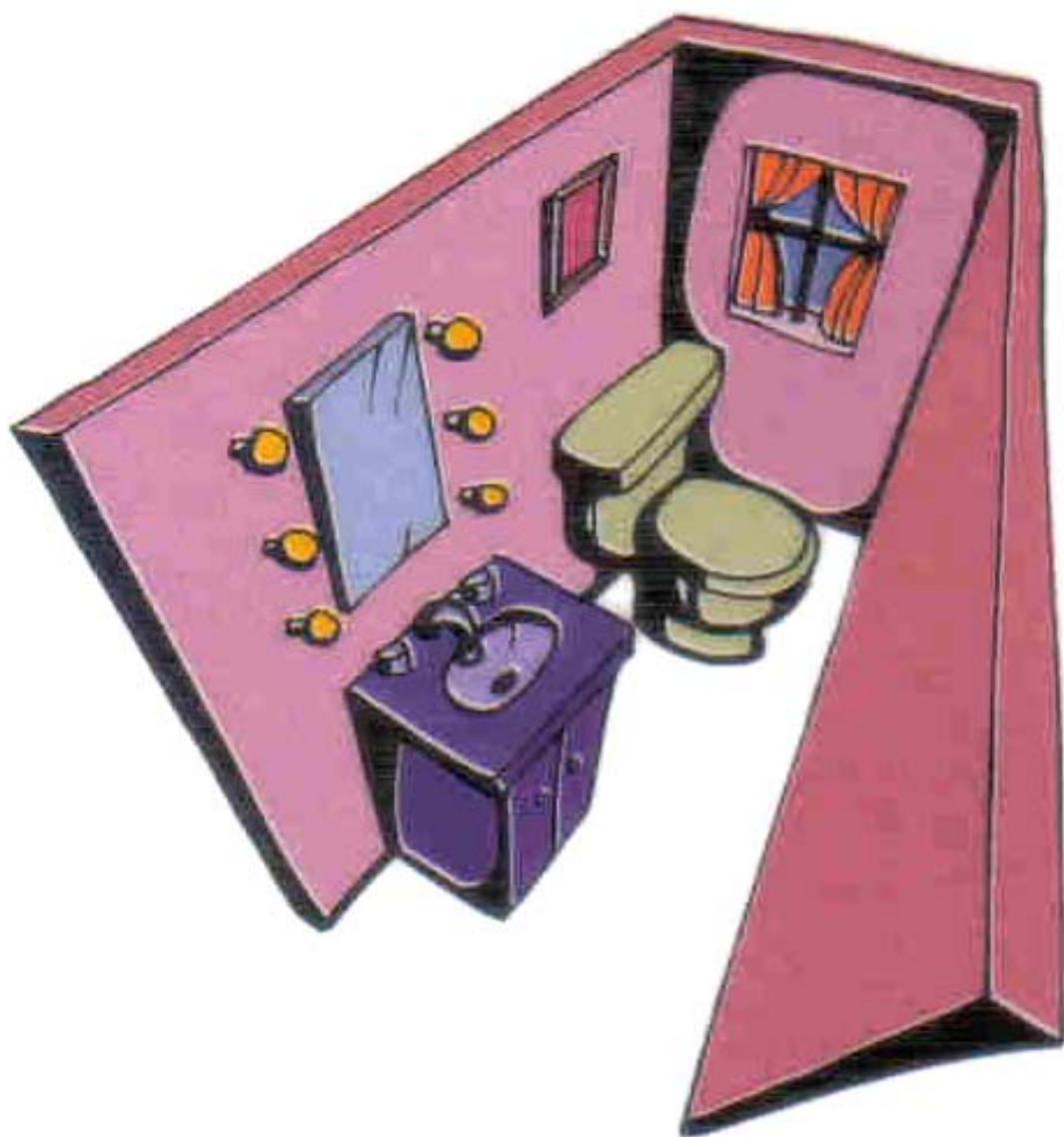













ภาคผนวก ค

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา
ครั้งที่ 1
ชื่อเกม “อะไรเอ่ย...ช่วยทายหน่อย”


จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูด คำว่า “ดินสอ” ได้ถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. ให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูสนทนากับนักเรียน โดยเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นักเรียนใช้อะไรในการเขียน ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้อง ครูพูดว่า “ดินสอ” และให้นักเรียนทุกคนพูดตามครูว่า “ดินสอ”

1.2 ครูบอกชื่อเกม “อะไรเอ่ย...ช่วยทายหน่อย” และกติกาในการเล่น โดยครูนับ 1, 2, 3 ก่อนแล้วจึงให้นักเรียนยกมือ โดยครูเป็นผู้เรียกให้นักเรียนที่ยกมือคนแรกตอบ ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูหยิบดินสอให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ดินสอ” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ดินสอ”

2.2 ครูนำรูปภาพดินสอให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ดินสอ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ดินสอ”

2.3 ครูนำดินสอ และรูปภาพดินสอ ใส่ในกระเป๋าผืน และเรียกนักเรียนออกมาหยิบดินสอ และรูปภาพดินสอตามที่ครูกำหนด

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “อะไรเอ่ย...ช่วยทายหน่อย”

2.4.1 ครูหยิบดินสอ 1 แท่ง และถามนักเรียนว่า นี่เรียกว่าอะไร ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูให้ 1 คะแนน

2.4.2 ครูนำรูปภาพดินสอให้นักเรียนดู และถามนักเรียนว่า นี่เรียกว่าอะไร
นักเรียนตอบถูกต้อง ครูให้ 1 คะแนน

2.4.3 ครูถามให้นักเรียนตอบจนครบทุกคน

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ดินสอ” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2
ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพดินสอ พร้อมกับ
พูดว่า “ดินสอ” และนำภาพดินสอทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ดินสอ” ถูกต้อง ด้วยดินสอ 1 แท่ง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|-------------------------------|--------------|
| 1. ดินสอ | จำนวน 9 แท่ง |
| 2. รูปภาพ ดินสอ จำนวน 9 | ภาพ |
| 3. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ | จำนวน 9 เล่ม |
| 4. กาว | 2 ขวด |
| 5. กระเป๋าหนังสือ | 1 อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา ครั้งที่ 2 ชื่อเกม “เปิดแผ่นบอกชื่อภาพ” ๑๑

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “ยางลบ” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูสนทนากับนักเรียน โดยเริ่มต้นถามนักเรียนว่า เวลาที่นักเรียนเขียนหนังสือ ไม่ถูกต้อง นักเรียนจะใช้อะไรในการลบ ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบ ไม่ถูกต้อง ครูพูดว่า “ยางลบ” และให้นักเรียนทุกคนพูดตามครูว่า “ยางลบ”

1.2 ครูบอกชื่อเกม “เปิดแผ่นบอกชื่อภาพ” และกติกาในการเล่น ครูนับ 1, 2, 3 ก่อน แล้วจึงให้นักเรียนยกมือ โดยครูเป็นผู้เรียกให้นักเรียนที่ยกมือคนแรกตอบ ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูหยิบยางลบให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ยางลบ” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ยางลบ”

2.2 ครูนำรูปภาพยางลบให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ยางลบ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ยางลบ”

2.3 ครูนำยางลบ และรูปภาพยางลบ ใส่ในกระเป๋าผ้า และเรียกนักเรียนออกมา หยิบยางลบ และรูปภาพยางลบตามที่ครูกำหนด

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “เปิดแผ่นบอกชื่อภาพ”

2.4.1 ครูนำภาพติดบนกระดาน 5 ภาพ โดยให้ด้านที่เป็นภาพซ่อนไว้ ครูเปิด ให้นักเรียนดูทีละภาพโดยครูนับ 1 2 3 และบอกให้นักเรียนยกมือตอบ ปฏิบัติจนครบทุกคน

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ยางลบ” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพยางลบ พร้อมกับพูดว่า “ยางลบ” และนำภาพยางลบทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ยางลบ” ถูกต้อง ด้วยยางลบ 1 ก้อน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | |
|-------------------------------|---------|------|
| 1. รูปภาพ | จำนวน 9 | ภาพ |
| 2. ยางลบ | จำนวน 9 | ก้อน |
| 3. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ | จำนวน 9 | เล่ม |
| 4. กาว | 2 | ขวด |
| 5. กระเป๋าดิน | 1 | อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 3

ชื่อเกม “เก็บผลไม้”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “ไม้บรรทัด” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้น
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง ดินสอ ยางลบ ครูชูรูปภาพ ดินสอ และยางลบทีละภาพ ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “ดินสอ และยางลบ”

1.2 ครูนำไม้บรรทัด 2 อันจับประกบกัน และสันไปมาให้มีเสียงกระทบกัน ครูถามนักเรียนว่า นี่เรียกว่าอะไร ถ้าเรียนตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้อง ครูพูดว่า “ไม้บรรทัด” และให้นักเรียนทุกคนพูดตามครูว่า “ไม้บรรทัด”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “เก็บผลไม้” และกติกาในการเล่น โดยให้นักเรียนเก็บผลไม้ นักเรียนคนใดเก็บผลไม้ที่มีรูปไม้บรรทัดติดอยู่ จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูหยิบไม้บรรทัดให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ไม้บรรทัด” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ไม้บรรทัด”

2.2 ครูนำรูปภาพไม้บรรทัด ให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ไม้บรรทัด” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ไม้บรรทัด”

2.3 ครูนำไม้บรรทัด และรูปภาพไม้บรรทัด ใส่ในกระเป๋าด้าน และเรียกนักเรียนออกมาหยิบไม้บรรทัด และรูปภาพไม้บรรทัด ตามที่ครูกำหนด

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “เก็บผลไม้”

2.4.1 ครูนำผลไม้จำลองวางไว้ในจุดที่ครูกำหนด 5 จุด และบอกให้นักเรียนออกมาเก็บผลไม้ โดยบนผลไม้ชิ้นนั้นจะมีรูปภาพไม้บรรทัดติดอยู่ 3 ภาพ

2.4.2 นักเรียนคนใดเก็บผลไม้ที่มีรูปภาพไม้บรรทัดติดอยู่ จะได้ 1 คะแนน

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ไม้บรรทัด” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพไม้บรรทัด พร้อมกับพูดว่า “ไม้บรรทัด” และนำภาพไม้บรรทัดทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ไม้บรรทัด” ถูกต้อง ด้วยไม้บรรทัด 1 อัน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | | |
|-------------------------|---------|---|------|
| 1. ของจำลองผลไม้ | จำนวน | 9 | ชิ้น |
| 2. ไม้บรรทัด | จำนวน | 9 | อัน |
| 3. รูปภาพไม้บรรทัด | จำนวน | 9 | ภาพ |
| 4. รูปภาพดินสอ และยางลบ | อย่างละ | 1 | ภาพ |
| 5. สมุดสำหรับติดรูปภาพ | จำนวน | 9 | เล่ม |
| 6. กาว | | 2 | ขวด |
| 7. กระเป๋าหนังสือ | | 1 | อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 4

ชื่อเกม “ซ่อนภาพ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “สมุด” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง ดินสอ ยางลบ และไม้บรรทัด ครูชูรูปภาพ ดินสอ ยางลบ และไม้บรรทัดทีละภาพ ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “ดินสอ ยางลบ และไม้บรรทัด”

1.2 ครูนำสมุดมาให้นักเรียนดู โดยครูเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นี่เรียกว่าอะไร ถ้านักเรียนตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้อง ครูพูดว่า “สมุด” และให้นักเรียนทุกคนพูดตามครูว่า “สมุด”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “ซ่อนภาพ” และกติกาในการเล่น โดยที่นักเรียนหาภาพที่ครูซ่อนได้ จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูหยิบสมุดให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “สมุด” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “สมุด”

2.2 ครูนำรูปภาพสมุด ให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “สมุด” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “สมุด”

2.3 ครูนำสมุด และรูปภาพสมุด ใส่ในกระเป๋าผืนหนึ่ง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบสมุด และรูปภาพสมุด ตามที่ครูกำหนด

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ซ่อนภาพ”

2.4.1 ครูนำภาพสมุด จำนวน 3 เล่ม ไปซ่อนไว้ตามจุดที่ครูกำหนด โดยครูนับ 1 2 3 และให้นักเรียนหาภาพสมุด ภายในเวลาที่กำหนด (ประมาณ 5 นาที)

2.4.2 นักเรียนที่หาภาพสมุดได้ จะได้ 1 คะแนน

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “สมุด” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพสมุด พร้อมกับพูดว่า “สมุด” และนำภาพสมุดทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “สมุด” ถูกต้อง ด้วยสมุด 1 เล่ม

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|-----------------------------------|---------------|
| 1. สมุด | จำนวน 9 เล่ม |
| 2. รูปภาพสมุด | จำนวน 9 แผ่น |
| 3. รูปภาพดินสอ ยางลบ และไม้บรรทัด | อย่างละ 1 ภาพ |
| 4. สมุดสำหรับให้เด็กติดรูปภาพ | จำนวน 9 เล่ม |
| 5. กาว | 2 ขวด |
| 6. กระเป๋าหนังสือ | |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 5

ชื่อเกม “หยิบสิ่งของ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “หนังสือ” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนหยิบสิ่งของตามที่ครูกำหนดได้
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด และสมุด ครูชูรูปภาพ ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด และสมุดทีละภาพ ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด และสมุด”

1.2 ครูนำหนังสือมาให้ให้นักเรียนดู โดยครูเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นี่เรียกว่าอะไร ถ้า นักเรียนตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้อง ครูพูดว่า “หนังสือ” และให้นักเรียน ทุกคนพูดตามครูว่า “หนังสือ”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “หยิบสิ่งของ” และกติกาในการเล่นโดยให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม ถ้านักเรียนหยิบสิ่งของได้ถูกต้อง จะได้คนละ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูหยิบหนังสือให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “หนังสือ” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “หนังสือ”

2.2 ครูนำรูปภาพหนังสือ ให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “หนังสือ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “หนังสือ”

2.3 ครูนำหนังสือ และรูปภาพหนังสือ ใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียนออกมา หยิบหนังสือ และรูปภาพหนังสือ ตามที่ครูกำหนด

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “หยิบสิ่งของ”

2.4.1 ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม และครูนำดินสอ ยางลบ และหนังสือ วางไว้ ตรงกลางของวงกลม และบอกให้นักเรียนหยิบสิ่งของ(หนังสือ) โดยครูนับ 1 2 3 ก่อน จึงหยิบได้ ทำซ้ำจนครบทุกคน

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “หนังสือ” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพสมุด พร้อมกับพูดว่า “สมุด” และนำภาพสมุดทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “หนังสือ” ถูกต้อง ด้วยหนังสือ 1 เล่ม

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | | |
|----------------------------------|---------|---|------|
| 1. หนังสือ | จำนวน | 9 | เล่ม |
| 2. ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด และสมุด | อย่างละ | 1 | ชิ้น |
| 3. รูปภาพหนังสือ จำนวน | | 9 | ภาพ |
| 4. สมุดสำหรับติดรูปภาพ | จำนวน | 9 | เล่ม |
| 5. กาว | | 2 | ขวด |
| 6. กระเป๋าหนังสือ | | 1 | อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 6

ชื่อเกม “ตบบัตรภาพ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “เสื่อ” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สมุดและหนังสือ ครูชูรูปภาพ ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สมุดและหนังสือทีละภาพ ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สมุด และหนังสือ”

1.2 ครูชี้ที่เสื่อที่ครูใส่ โดยครูเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นี่เรียกว่าอะไร ถ้านักเรียนตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้อง ครูพูดว่า “เสื่อ” และให้นักเรียนทุกคนพูดตามครูว่า “เสื่อ”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “ตบบัตรภาพ” และกติกาในการเล่น โดยให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม ถ้านักเรียนตบบัตรภาพเสื่อได้ถูกต้อง จะได้คนละ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูหยิบเสื่อเด็กขึ้นมา 1 ตัวให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “เสื่อ” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “เสื่อ”

2.2 ครูนำรูปภาพเสื่อ ให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “เสื่อ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “เสื่อ”

2.3 ครูนำเสื่อใส่ในตะกร้า และรูปภาพเสื่อ ใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบเสื่อ และรูปภาพเสื่อ ตามที่ครูกำหนด

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ตบบัตรภาพ”

2.4.1 ครูให้นักเรียนยืนเรียงเป็นแถวหน้ากระดาน โดยที่ครูวางตะกร้าที่ใส่รูปภาพเสื่อ และกางเกง ไว้ด้านหลังของนักเรียน และครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง จึงให้นักเรียนใช้คันเบ็ดตกรูปภาพเสื่อในตะกร้า พร้อมกับพูดคำว่า “เสื่อ”

2.4.2 ครูให้นักเรียนปฏิบัติจนครบทุกคน

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “เสื่อ” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพเสื่อ พร้อมกับพูดว่า “เสื่อ” และนำภาพเสื่อทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “เสื่อ” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

- สังเกตจากการทำกิจกรรม
- สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

1. เสื่อเด็ก	จำนวน	9	ตัว
2. รูปภาพเสื่อ	จำนวน	9	ภาพ
3. รูปภาพกางเกง	จำนวน	5	ภาพ
4. ตะกร้า		2	ใบ
5. กระเป๋าหนังสือ		1	อัน
6. สมุดสำหรับติดรูปภาพ	จำนวน	9	เล่ม
7. กาว		2	ขวด
8. นกหวีด		1	อัน
9. คั่นเบ็ด		2	คัน

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 7

ชื่อเกม “จับสัตว์”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “กางเกง” ได้
2. เพื่อให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนภาษา
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูทบทวนเรื่อง เสื้อ ครูนำเสื้อมาให้ให้นักเรียนดู ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “เสื้อ”
- 1.2 ครูนำถุงใส่กางเกง 1 ตัว และไม่ให้นักเรียนสามารถมองเห็นสิ่งของภายในถุง โดยครูเริ่มต้นถามนักเรียนว่า ใครต้องการเห็นสิ่งของที่อยู๋ภายในถุงบ้าง ให้นักเรียนยกมือขึ้น และครูเรียกนักเรียน 1 คน ให้ออกมาหยิบสิ่งของให้เพื่อนดู
- 1.3 ครูถามนักเรียนว่า สิ่งของที่เพื่อนหยิบออกมานี้เรียกว่าอะไร ถ้านักเรียนตอบได้ถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดว่า “กางเกง” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “กางเกง”
- 1.4 ครูบอกชื่อเกม “จับสัตว์” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถจับสัตว์ได้จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

- 2.1 ครูหยิบกางเกงขึ้นมา 1 ตัวให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “กางเกง” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “กางเกง”
- 2.2 ครูนำรูปภาพกางเกง ให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “กางเกง” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “กางเกง”
- 2.3 ครูนำกางเกงและรูปภาพกางเกง ใส่ในตะกร้า และเรียกนักเรียนออกมาหยิบกางเกง และพูดว่า “กางเกง” และรูปภาพกางเกง พูดว่า “กางเกง” ปฏิบัติจนครบทุกคน
- 2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “จับสัตว์”

2.4.1 ครูให้นักเรียนทุกคนออกมาจับสัตว์ โดยครูนำสัตว์ไปซ่อนไว้ในทางเกง ให้นักเรียนหาสัตว์ที่ครูซ่อนไว้ให้พบ

2.4.2 ครูให้นักเรียนปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4.3 ครูถามนักเรียนว่าสัตว์ที่ครูนำไปซ่อนไว้ที่ไหน ให้นักเรียนทุกคนพูด “ทางเกง”

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ทางเกง” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพทางเกง พร้อมกับพูดว่า “ทางเกง” และนำภาพทางเกงทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ทางเกง” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

- สังเกตจากการทำกิจกรรม
- สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | | |
|---------------------|-------|---|------|
| 1. ทางเกงเด็ก | จำนวน | 9 | ตัว |
| 2. เสื่อ | | 1 | ตัว |
| 3. รูปภาพทางเกง | จำนวน | 9 | ภาพ |
| 4. สัตว์จำลอง | จำนวน | 9 | ตัว |
| 5. ตะกร้า | | 2 | ใบ |
| 6. รูปภาพเสื่อ | | 1 | ภาพ |
| 7. สมุดสำหรับติดภาพ | | 9 | เล่ม |
| 8. กาว | | 2 | ขวด |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 8

ชื่อเกม “ตุ๊กตาจำ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูด คำว่า “รองเท้า” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง เสื้อ กางเกง และถุงเท้า โดยนำรูปภาพเสื้อ กางเกง และถุงเท้า มาให้นักเรียนดู ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “เสื้อ กางเกง และถุงเท้า”

1.2 ครูเริ่มต้นถามนักเรียนว่า เมื่อนักเรียนแต่งตัวเสร็จแล้ว นักเรียนใส่อะไรก่อนออกจากบ้าน ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “รองเท้า” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “รองเท้า”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “ตุ๊กตาจำ” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนหยิบรองเท้าของตนเองได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำรองเท้าขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “รองเท้า” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “รองเท้า”

2.2 ครูนำรูปภาพรองเท้าขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “รองเท้า” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “รองเท้า”

2.3 ครูนำรองเท้าใส่ในตะกร้า และรูปภาพรองเท้าใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียก นักเรียนออกมาหยิบรองเท้า พร้อมพูดว่า “รองเท้า” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ตุ๊กตาจำ”

2.4.1 ครูให้นักเรียนทุกคนออกมานั่งเป็นวงกลม โดยครูพูดว่า ตุ๊กตาจำ รองเท้าหนูอยู่ไหนให้นักเรียนออกไปหยิบรองเท้าของตนเอง พร้อมกับพูดว่า “รองเท้า” ปฏิบัติจนครบทุกคน

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “รองเท้า” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพรองเท้า พร้อมกับพูดว่า “รองเท้า” และนำภาพรองเท้าทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “รองเท้า” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | |
|-------------------------------|---------|--------|
| 1. รองเท้านักเรียน | จำนวน | 9 คู่ |
| 2. รูปภาพรองเท้า | จำนวน | 9 ภาพ |
| 3. รูปภาพเสื้อ กางเกง ถุงเท้า | อย่างละ | 1 ภาพ |
| 4. ตู๊กตาจำลอง | จำนวน | 2 ตัว |
| 5. สมุดสำหรับติดภาพ | | 9 เล่ม |
| 6. กาว | | 2 ขวด |
| 7. กระเป๋าผนัง | | 1 อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 9

ชื่อเกม “ท่องเที่ยวสุขใจ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถพูดคำว่า “ถุงเท้า” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง เสื้อ และกางเกง โดยนำเสื้อและกางเกงมาให้ นักเรียนดู ให้ นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “เสื้อ และกางเกง”

1.2 ครูนำถุงเท้ามาให้ นักเรียนดู โดยครูเริ่มต้นถามนักเรียนว่า สิ่งนี้เรียกว่าอะไร ถ้า นักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้า นักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “ถุงเท้า” ให้ นักเรียนพูด ตามครูว่า “ถุงเท้า”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “ท่องเที่ยวสุขใจ” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถพูด “ถุงเท้า” ได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำถุงเท้าขึ้นมาให้ นักเรียนดู ครูพูดว่า “ถุงเท้า” ให้ นักเรียนพูดตามครูว่า “ถุงเท้า”

2.2 ครูนำรูปภาพถุงเท้าขึ้นมาให้ นักเรียนดู ครูพูดว่า “ถุงเท้า” ให้ นักเรียนพูดตามครู ว่า “ถุงเท้า”

2.3 ครูนำถุงเท้าใส่ในตะกร้า และรูปภาพถุงเท้าใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียน ออกมาหยิบภาพถุงเท้า พร้อมพูดว่า “ถุงเท้า” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ท่องเที่ยวสุขใจ”

2.4.1 ครูให้ นักเรียนทุกคนออกมาเรียงเป็นแถวหน้ากระดาน โดยครูพูดว่า วันนี้เราจะไปท่องเที่ยวกัน

2.4.2 ครูและนักเรียนจะเดินไปมาภายในห้องเรียน ครูและนักเรียนเดินไปพบ
ถุงซึ่งมีถุงเท้าอยู่ใน

2.4.3 ครูหยิบสิ่งของที่อยู่ในออกมา ครูถามนักเรียนว่า นี่เรียกว่าอะไร นัก
เรียนทุกคนพูด “ถุงเท้า”

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ถุงเท้า” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2
ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพถุงเท้า พร้อมกับ
พูดว่า “ถุงเท้า” และนำภาพถุงเท้าทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ถุงเท้า” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|-------------------------|---------------|
| 1. ถุงเท้า | จำนวน 9 คู่ |
| 2. รูปภาพถุงเท้า | จำนวน 9 ภาพ |
| 3. รูปภาพเสื้อและกางเกง | อย่างละ 1 ภาพ |
| 4. สมุดสำหรับติดภาพ | 9 เล่ม |
| 5. กาว | 2 ขวด |
| 6. กระเป๋าหนังสือ | 1 อัน |
| 7. ถุง | 1 ใบ |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 10

ชื่อเกม “หาสิ่งของ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “จาน” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ชี้นำ

1.1 ครูสนทนากับนักเรียน โดยครูหยิบขนมและถามนักเรียนว่า นักเรียนใช้อุปกรณ์อะไรใส่ขนม ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “จาน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “จาน”

1.2 ครูบอกชื่อเกม “หาสิ่งของ” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถหาสิ่งของได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ชี้นำดำเนินการ

2.1 ครูนำจานพลาสติกขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “จาน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “จาน”

2.2 ครูนำรูปภาพจานขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “จาน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “จาน”

2.3 ครูนำจานใส่ในตะกร้า และรูปภาพจานใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบจาน พร้อมพูดว่า “จาน” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “หาสิ่งของ”

2.4.1 ครูให้นักเรียนทุกคนออกมายืนเรียงเป็นวงกลม โดยครูบอกให้นักเรียนหาจานที่ครูวางไว้ตามจุด

2.4.2 เมื่อนักเรียนหาจานได้แล้ว ให้พูดว่า “จาน” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4.3 ครูแจกขนมให้นักเรียนทุกคนในจาน และให้นักเรียนรับประทานขนมพร้อมกัน

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “จาน” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหิบบภาพจาน พร้อมกับพูดว่า “จาน” และนำภาพจานทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “จาน” ถูกต้อง ด้วยขนม 1 ชิ้น

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|---------------------|-------------|
| 1. จานพลาสติก | จำนวน 9 ใบ |
| 2. รูปภาพจาน | จำนวน 9 ภาพ |
| 3. สมุดสำหรับติดภาพ | 9 เล่ม |
| 4. กาว | 2 ขวด |
| 5. กระเป๋าน้ำ | 1 อัน |
| 6. ตะกร้า | 1 ใบ |
| 7. ขนม | 9 ชิ้น |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 11

ชื่อเกม “เก็บดอกไม้”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “แก้วน้ำ” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูสนทนากับนักเรียน โดยเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นักเรียนใช้อุปกรณ์อะไรในการดื่ม น้ำ ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “แก้ว” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “แก้ว”

1.2 ครูบอกชื่อเกม “เก็บดอกไม้” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถบอกชื่อภาพได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำแก้วน้ำขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “แก้ว” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “แก้ว”

2.2 ครูนำรูปภาพแก้วขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “แก้ว” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า

“แก้ว”

2.3 ครูนำแก้วใสในตะกร้า และรูปภาพแก้วใสในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบแก้วพร้อมพูดว่า “แก้ว” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “เก็บดอกไม้”

2.4.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

2.4.2 ครูนำดอกไม้วางไว้บนพื้น และให้นักเรียนช่วยกันเก็บดอกไม้ใส่แก้ว กลุ่มใดเก็บดอกไม้ได้มากที่สุด จะเป็นฝ่ายชนะ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “แก้ว” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2

ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพแก้ว พร้อมกับพูดว่า “แก้ว” และนำภาพแก้วทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “แก้ว” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|---------------------|------------|
| 1. แก้วน้ำ | จำนวน 9 ใบ |
| 2. รูปภาพแก้วน้ำ | 9 ภาพ |
| 3. กระดาษแผ่น | 1 อัน |
| 4. ตะกร้า | 1 ใบ |
| 5. สมุดสำหรับติดภาพ | 9 เล่ม |
| 6. กาว | 2 ขวด |
| 7. ดอกไม้กระดาษ | 10 ดอก |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 12

ชื่อเกม “คำ...คำ...คำ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถพูดคำว่า “ชัน” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง जान และ แก้วน้ำ โดยนำภาพ जान และ แก้วน้ำ มาให้นักเรียนดู ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “จาน และ แก้วน้ำ”

1.2 ครูสนทนากับนักเรียน โดยเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นักเรียนใช้อะไรในการตักน้ำ ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “ชัน” ให้นักเรียนพูดตามครู ว่า “ชัน”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “คำ...คำ...คำ” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถ หยิบชั้นได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำชั้นน้ำขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ชัน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ชัน”

2.2 ครูนำรูปภาพชั้นน้ำขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ชัน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ชัน”

2.3 ครูนำจาน แก้ว และ ชั้นใส่ในตะกร้า และรูปภาพ जान แก้ว และ ชั้นใส่ใน กระเป๋าผั่ง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบชั้นพร้อมพูดว่า “ชัน” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “คำ...คำ...คำ...”

2.4.1 ครูให้นักเรียนทุกคนนั่งเป็นวงกลม

2.4.2 ครูนำชั้น จานใส่ลงในถุง โดยให้นักเรียนออกมาคำ และหยิบชั้น ถ้านักเรียนหยิบชั้นถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

3. ขั้นสรุป

- 3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ชัน” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง
- 3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพชัน พร้อมกับพูดว่า “ชัน” และนำภาพชันทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน
- 3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ชัน” ถูกต้อง ด้วยขนม 1 ชิ้น

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|----------------------|---------------|
| 1. ชันน้ำ | จำนวน 9 ใบ |
| 2. รูปภาพชันน้ำ | จำนวน 9 ภาพ |
| 3. รูปภาพแก้วน้ำ จาน | อย่างละ 1 ภาพ |
| 4. จานพลาสติก | จำนวน 5 ใบ |
| 5. กระเป๋าดิน | 1 อัน |
| 6. ตะกร้า | 1 ใบ |
| 7. สมุดสำหรับติดภาพ | 9 เล่ม |
| 8. กาว | 2 ขวด |
| 8. จานพลาสติก แก้ว | อย่างละ 1 ใบ |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 13

ชื่อเกม “สอยดาวหาภาพ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถพูดคำว่า “ซัอน” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง จาน แก้ว และขัน โดยนำภาพจาน แก้ว และขันมาให้ นักเรียนดู
ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “จาน แก้ว และขัน”

1.2 ครูสนทนากับนักเรียน โดยครูเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นักเรียนใช้อะไรในการ
ตักอาหาร ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “ซัอน” ให้
นักเรียนพูดตามครูว่า “ซัอน”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “สอยดาวหาภาพ” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถ
สอยดาวที่มีภาพซัอนได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำซัอนขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ซัอน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ซัอน”

2.2 ครูนำรูปภาพซัอนขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ซัอน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า
“ซัอน”

2.3 ครูนำซัอนใส่ในตะกร้า และรูปภาพซัอนใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียน
ออกมาหยิบซัอน พร้อมพูดว่า “ซัอน” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “สอยดาวหาภาพ”

2.4.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม และให้นักเรียนออกมาสอยดาวที่ละกลุ่ม

2.4.2 กลุ่มใดสามารถสอยดาวหาภาพซัอนได้มากที่สุด จะเป็นผู้ชนะ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ซัอน” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพซัอน พร้อมกับพูดว่า “ซัอน” และนำภาพซัอนทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ซัอน” ถูกต้อง ด้วยขนม 1 ชิ้น

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. ซัอน | จำนวน 9 ชิ้น |
| 2. รูปภาพซัอน | จำนวน 9 ภาพ |
| 3. รูปภาพจาน แก้ว และขัน | จำนวนอย่างละ 1 ภาพ |
| 4. กระเป๋าดิน | 1 อัน |
| 5. ตะกร้า | 1 ใบ |
| 6. สมุดสำหรับติดภาพ | 9 เล่ม |
| 7. กาว | 2 ขวด |
| 8. ต้นไม้จำลอง | 1 ต้น |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 14

ชื่อเกม “จับคู่ภาพ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “ล้อม” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง จาน แก้ว ชัน และช้อน โดยนำภาพจาน แก้ว ชัน และช้อนมาให้
นักเรียนดู ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “จาน แก้ว ชัน และช้อน”

1.2 ครูสนทนากับนักเรียน โดยนำช้อนวางลงบนจานและถามนักเรียนว่า อะไรที่ใช้คู่
กับช้อน ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “ล้อม” ให้นักเรียน
พูดตามครูว่า “ล้อม”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “จับคู่ภาพ” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถจับคู่ภาพ
ได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำล้อมขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ล้อม” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ล้อม”

2.2 ครูนำรูปภาพล้อมขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ล้อม” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า
“ล้อม”

2.3 ครูนำ ช้อน และล้อมใส่ในตะกร้า และรูปภาพช้อนและล้อมใส่ในกระเป๋าผนัง
และเรียกนักเรียนออกมาหยิบล้อม พร้อมพูดว่า “ล้อม” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “จับคู่ภาพ”

2.4.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

2.4.2 ครูติดภาพช้อนไว้บนกระดานกลุ่มละ 5 แผ่น และให้นักเรียนออกมาหยิบ
ภาพล้อม นำไปติดคู่กับช้อน กลุ่มใดจับคู่เสร็จก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “สื่อม” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพสื่อม พร้อมกับพูดว่า “สื่อม” และนำภาพสื่อมทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “สื่อม” ถูกต้อง ด้วยขนม 1 ชิ้น

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

1. สื่อม	จำนวน	9	ชิ้น
2. รูปภาพสื่อม	จำนวน	9	ภาพ
3. รูปภาพจาน แก้ว ช้อน และช้อน	อย่างละ	1	ภาพ
4. จานพลาสติกและช้อน	อย่างละ	1	ชิ้น
5. กระเป๋าน้ำ		1	อัน
6. ตะกร้า		1	ใบ
7. สมุดสำหรับติดภาพ		9	เล่ม
8. กาว		2	ขวด

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 15

ชื่อเกม “ส่งสิ่งของ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “สนุ” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูสนทนากับนักเรียน โดยเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นักเรียนใช้อะไรในการล้างมือให้สะอาด ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “สนุ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “สนุ”

1.2 ครูบอกชื่อเกม “ส่งสิ่งของ” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถส่งสิ่งของได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำสนุขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “สนุ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “สนุ”

2.2 ครูนำรูปภาพสนุขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “สนุ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “สนุ”

2.3 ครูนำสนุใส่ในตะกร้า และรูปภาพสนุใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบสนุและรูปภาพสนุพร้อมพูดว่า “สนุ” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ส่งสิ่งของ”

2.4.1 ครูให้นักเรียนยืนเรียงเป็นแถวหน้ากระดาน

2.4.2 ครูส่งสนุ 1 ก้อน ให้นักเรียน และให้นักเรียนส่งต่อไปจนถึงคนสุดท้ายพร้อมพูดว่า “สนุ”

2.4.3 ครูให้นักเรียนทุกคนล้างมือด้วยสนุ

3. ขั้นสรุป

- 3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “สนุ่” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง
- 3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพสนุ่ พร้อมกับพูดว่า “สนุ่” และนำภาพสนุ่ทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน
- 3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “สนุ่” ถูกต้อง ด้วยสนุ่ 1 ก้อน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | |
|---------------------|---------|------|
| 1. สนุ่ | จำนวน 9 | ก้อน |
| 2. รูปภาพสนุ่ | จำนวน 9 | ภาพ |
| 3. กระเป๋าหนังสือ | 1 | อัน |
| 4. ตะกร้า | 1 | ใบ |
| 5. สมุดสำหรับติดภาพ | 9 | เล่ม |
| 6. กาว | 2 | ขวด |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 16

ชื่อเกม “ตามรอยเท้า”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนบอกชื่อคำศัพท์ คำว่า “ห้องน้ำ” ได้ถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในคำศัพท์เพิ่มขึ้น
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูทบทวนเรื่อง สบู่ และให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “สบู่”
- 1.2 ครูเริ่มต้นถามนักเรียนว่า เวลาที่นักเรียนปวดปัสสาวะ นักเรียนจะไปที่ไหน ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่นักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “ห้องน้ำ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ห้องน้ำ”
- 1.3 ครูบอกชื่อเกม “ตามรอยเท้า” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถเดินไปถึงห้องน้ำ และพูด “ห้องน้ำ” ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

- 2.1 ครูหยิบภาพห้องน้ำขึ้นมา 1 ภาพให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ห้องน้ำ” และให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ห้องน้ำ”
- 2.2 ครูนำรูปภาพห้องน้ำและห้องนอน ติดไว้ในกระเป่าผาง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบภาพห้องน้ำ พร้อมพูดว่า “ห้องน้ำ” ปฏิบัติจนครบทุกคน
- 2.3 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ตามรอยเท้า”
 - 2.3.1 ครูให้นักเรียนยืนเรียงเป็นแถวตอน 2 แถว โดยที่ครูนำรอยเท้าไปติดไว้บนพื้น และให้นักเรียนเดินตามรอยเท้า ไปจนพบห้องน้ำ พร้อมพูดว่า “ห้องน้ำ” ปฏิบัติจนครบทุกคน

3. ขั้นสรุป

- 3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ห้องน้ำ” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2

ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพห้องน้ำ พร้อมกับพูดว่า “ห้องน้ำ” และนำภาพห้องน้ำทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ห้องน้ำ” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | |
|---------------------|----------|---------|
| 1. รอยเท้าคน | จำนวน 10 | รอยเท้า |
| 2. รูปภาพห้องน้ำ | 9 | ภาพ |
| 3. รูปภาพห้องนอน | 1 | ภาพ |
| 4. รูปภาพสุนัข | 1 | ภาพ |
| 5. สมุดสำหรับติดภาพ | 9 | เล่ม |
| 6. กาว | 2 | ขวด |
| 7. กระเป๋าผนัง | 1 | อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 17

ชื่อเกม “ลูกเต๋าพาเพลิน”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “แปรงสีฟัน” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง แก้วน้ำ และห้องน้ำโดยนำภาพแก้วน้ำและห้องน้ำมาให้
นักเรียนดู ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “แก้วน้ำและห้องน้ำ”

1.2 ครูสนทนากับนักเรียน โดยเริ่มต้นถามนักเรียนว่า นักเรียนอะไรที่ใช้ทำความสะอาดฟัน ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “แปรงสีฟัน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “แปรงสีฟัน”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “ลูกเต๋าพาเพลิน” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถ
ทอดลูกเต๋ายาไปจนพบแปรงสีฟัน จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำแปรงสีฟันขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “แปรงสีฟัน” ให้นักเรียนพูดตาม
ครูว่า “แปรงสีฟัน”

2.2 ครูนำรูปภาพแปรงสีฟัน ขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “แปรงสีฟัน” ให้นักเรียน
พูดตามครูว่า “แปรงสีฟัน”

2.3 ครูนำ แก้ว และแปรงสีฟัน ใส่ในตะกร้า และรูปภาพ แก้ว และแปรงสีฟัน ใส่ใน
กระเป๋าดัง โดยครูเรียกนักเรียนออกมาหยิบแปรงสีฟัน พร้อมพูดว่า “แปรงสีฟัน” ปฏิบัติ จนครบ
ทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ลูกเต๋าพาเพลิน”

2.4.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยครูมีแผ่นบันไดงู 1 แผ่นสำหรับให้
เบี้ยของนักเรียนใช้เดิน

2.4.2 ครูแจกลูกเต๋าคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทอด และให้เบียดินตามคะแนนที่ทอดได้

2.4.3 นักเรียนกลุ่มใดทอดลูกเต๋าคำจนพบแปรงสีฟันก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “แปรงสีฟัน” โดยให้นักเรียนพูดตามครูคนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพแปรงสีฟัน พร้อมกับพูดว่า “แปรงสีฟัน” และนำภาพแปรงสีฟันทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “แปรงสีฟัน” ถูกต้อง ด้วยแปรงสีฟัน 1 อัน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

1. แปรงสีฟัน	จำนวน	9	อัน
2. รูปภาพแปรงสีฟัน	จำนวน	9	ภาพ
3. รูปภาพแก้วน้ำ และห้องน้ำ	อย่างละ	1	ภาพ
4. กระเป๋าผืน		1	อัน
5. ตะกร้า		1	ใบ
6. สมุดสำหรับติดภาพ		9	เล่ม
7. กาว		2	ขวด
8. ลูกเต๋า		2	ลูก
9. เบียด		2	ชุด
10. แผ่นบันไดงู		1	แผ่น

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 18

ชื่อเกม “หาขุมทรัพย์”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “ยาสีฟัน” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง แปรงสีฟัน โดยนำแปรงสีฟันและรูปภาพแปรงสีฟันมาให้ นักเรียนดู ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “แปรงสีฟัน”

1.2 ครูสนทนากับนักเรียน โดยเริ่มต้นถามนักเรียนว่า อะไรที่ใช้คู่กับแปรงสีฟัน ถ้า นักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “ยาสีฟัน” ให้นักเรียนพูดตาม ครูว่า “ยาสีฟัน”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “หาขุมทรัพย์” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถหา ยาสีฟันพบ จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำยาสีฟันขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ยาสีฟัน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ยาสีฟัน”

2.2 ครูนำรูปภาพยาสีฟัน ขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “ยาสีฟัน” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “ยาสีฟัน”

2.3 ครูนำ ยาสีฟัน และแปรงสีฟัน ใส่ในตะกร้า และรูปภาพ ยาสีฟัน และแปรงสีฟัน ใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบยาสีฟัน พร้อมพูดว่า “ยาสีฟัน” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “หาขุมทรัพย์”

2.4.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

2.4.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาหายาสีฟันให้พบ โดยเดินตามลายแทงที่ครูเตรียมไว้ กลุ่มใดพบก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ

3. ชั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ยาสีฟัน” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพยาสีฟัน พร้อมกับพูดว่า “ยาสีฟัน” และนำภาพยาสีฟันทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ยาสีฟัน” ถูกต้อง ด้วยยาสีฟัน 1 อัน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

1. ยาสีฟัน	จำนวน	9	หลอด
2. รูปภาพยาสีฟัน	จำนวน	9	ภาพ
3. แปรงสีฟัน	จำนวน	1	อัน
4. รูปภาพแปรงสีฟัน	จำนวน	1	ภาพ
5. กระเป๋าหนัง		1	อัน
6. ตะกร้า		1	ใบ
7. สมุดสำหรับติดภาพ		9	เล่ม
8. กาว		2	ขวด
9. แผ่นลายแทง		2	แผ่น

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 19

ชื่อเกม “ฉันคือใคร”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “โต๊ะ” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูสนทนากับนักเรียน โดยครูชี้ที่โต๊ะและถามนักเรียนว่า สิ่งนี้เรียกว่าอะไร ถ้า นักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “โต๊ะ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “โต๊ะ”

1.2 ครูบอกชื่อเกม “ฉันคือใคร” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถบอกชื่อ ฉันคือใครได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูชี้ที่โต๊ะของนักเรียน ครูพูดว่า “โต๊ะ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “โต๊ะ”

2.2 ครูนำรูปภาพโต๊ะขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “โต๊ะ” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “โต๊ะ”

2.3 ครูนำรูปภาพโต๊ะใส่ในกระเป๋าฟอง และเรียกนักเรียนออกหยิบรูปภาพโต๊ะพร้อมพูดว่า “โต๊ะ” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ฉันคือใคร”

2.4.1 ครูให้นักเรียนทุกคนนั่งเป็นวงกลม

2.4.2 ครูเริ่มต้นถามคำถาม “ฉันเป็นของใช้ทำด้วยไม้พื้นราบมีขา” ฉันคือใคร

2.4.3 กลุ่มใดตอบคำถามได้ถูกต้อง จะเป็นฝ่ายชนะ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “โต๊ะ” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหยิบภาพไต้ะ พร้อมกับพูดว่า “ไต้ะ” และนำภาพไต้ะทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ไต้ะ” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | | |
|---------------------|-------|---|------|
| 1. ไต้ะนักเรียน | จำนวน | 1 | ตัว |
| 2. รูปภาพไต้ะ | จำนวน | 9 | ภาพ |
| 3. กระเป๋าหนังสือ | | 1 | อัน |
| 4. นกหวีด | | 1 | อัน |
| 5. สมุดสำหรับติดภาพ | | 9 | เล่ม |
| 6. กาว | | 2 | ขวด |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 20

ชื่อเกม “โยนบอลใส่ตะกร้า”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า “เก้าอี้” ได้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง โต๊ะ โดยชี้ไปที่โต๊ะ และให้นักเรียนพูดว่า “โต๊ะ” และนำรูปภาพโต๊ะมาให้นักเรียนดู ให้นักเรียนทุกคนพูดคำว่า “โต๊ะ”

1.2 ครูสนทนากับนักเรียน โดยเริ่มต้นถามนักเรียนว่า สิ่งของอะไรที่ใช้คู่กับโต๊ะ ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูชมเชย แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูพูดคำว่า “เก้าอี้” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “เก้าอี้”

1.3 ครูบอกชื่อเกม “โยนบอลใส่ตะกร้า” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนสามารถโยนบอลใส่ตะกร้าได้ จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูชี้ไปที่เก้าอี้นักเรียน ครูพูดว่า “เก้าอี้” ให้นักเรียนพูดว่า “เก้าอี้”

2.2 ครูนำรูปภาพเก้าอี้ ขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูพูดว่า “เก้าอี้” ให้นักเรียนพูดตามครูว่า “เก้าอี้”

2.3 ครูนำรูปภาพ โต๊ะ และเก้าอี้ใส่ในกระเป๋าผนัง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบรูปภาพเก้าอี้ พร้อมพูดว่า “เก้าอี้” ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.4 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “โยนบอลใส่ตะกร้า”

2.4.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

2.4.2 ครูตั้งตะกร้าไว้บนเก้าอี้ และให้นักเรียนโยนบอลใส่ตะกร้า กลุ่มใดโยนบอลลงตะกร้าได้มากที่สุด จะเป็นฝ่ายชนะ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “แก้อ้อ” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูแจกสมุดให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และให้นักเรียนหียบภาพแก้อ้อ พร้อมกับพูดว่า “แก้อ้อ” และนำภาพแก้อ้อที่ทากาวติดลงในสมุด ปฏิบัติจนครบทุกคน

3.3 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “แก้อ้อ” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | | |
|---------------------|-------|---|------|
| 1. แก้อ้อนักเรียน | จำนวน | 9 | ตัว |
| 2. รูปภาพแก้อ้อ | จำนวน | 9 | ภาพ |
| 3. รูปภาพไต่ตะ | จำนวน | 1 | ภาพ |
| 4. กระเป๋าผั่ง | | 1 | อัน |
| 5. สมุดสำหรับติดภาพ | | 9 | เล่ม |
| 6. กาว | | 2 | ขวด |
| 7. ตะกร้า | | 2 | ใบ |
| 8. ลูกบอล | | 2 | ลูก |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 21

ชื่อเกม “จิตรกรน้อยลากเส้น”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อทบทวนการพูดคำศัพท์ของนักเรียน ได้แก่ คำว่า ห่องน้ำ ชัน สบู่ แปรงสีฟันและ ยาสีฟัน
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ชี้นำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง ห่องน้ำ ชัน สบู่ แปรงสีฟัน และยาสีฟัน โดยนำภาพมาให้ นักเรียนดูและให้นักเรียนทุกคนพูดว่า”ห่องน้ำ ชัน สบู่ แปรงสีฟัน และยาสีฟัน” ตามลำดับ

1.2 ครูบอกชื่อเกม “จิตรกรน้อยลากเส้น” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนที่สามารถลากเส้นตามรอยเส้นประ ได้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด (5 นาที) จะได้ภาพละ 1 คะแนน

2. ขั้นตอนการ

2.1 ครูนำรูปภาพห่องน้ำ ชัน สบู่ แปรงสีฟัน และยาสีฟันให้นักเรียนดู ครูให้นักเรียนบอกชื่อภาพทีละคน จนครบทุกคน

2.2 ครูนำรูปภาพห่องน้ำ ชัน สบู่ แปรงสีฟัน และยาสีฟันใส่ในกระเป่าม้วน และเรียกนักเรียนออกมาหยิบภาพตามที่ครูกำหนด ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.3 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “จิตรกรน้อยลากเส้น”

2.3.1 ครูแจกกระดาษที่มีรอยเส้นประให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น

2.3.2 ครูให้นักเรียนลากเส้นตามรอยเส้นประ ภายในเวลา 5 นาที

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ห่องน้ำ ชัน สบู่ แปรงสีฟัน และยาสีฟัน” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ห้องน้ำ ชั้น สบู่ แปรงสีฟัน และยาสีฟัน” ถูกต้อง ด้วยสติ๊กเกอร์ 3 ดวง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | | |
|---|---------|---|------|
| 1. รูปภาพห้องน้ำ ชั้น สบู่ แปรงสีฟัน และยาสีฟัน | อย่างละ | 1 | ภาพ |
| 2. ดินสอ | | 9 | แท่ง |
| 3. ชั้น สบู่ แปรงสีฟัน และยาสีฟัน | อย่างละ | 1 | ชิ้น |
| 4. กระเป๋าผนัง | | 1 | อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 22

ชื่อเกม “ลูกปัดมหัศจรรย์”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อทบทวนการพูดคำศัพท์ของนักเรียน ได้แก่ คำว่า เลื้อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง เลื้อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า โดยนำภาพมาให้นักเรียนดู และให้นักเรียนทุกคนพูดว่า “เลื้อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า” ตามลำดับ

1.2 ครูบอกชื่อเกม “ลูกปัดมหัศจรรย์” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนที่สามารถร้อยลูกปัดได้ จะได้ 1 คะแนน

2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ครูนำรูปภาพเลื้อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า ให้นักเรียนดู ครูให้นักเรียนบอกชื่อภาพทีละคน จนครบทุกคน

2.2 ครูนำรูปภาพเลื้อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า ใส่ในกระเป๋าม้วน และเรียกนักเรียนออกมาหยิบภาพตามที่ครูกำหนด ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.3 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ลูกปัดมหัศจรรย์”

2.3.1 ครูแจกตะกร้าที่มีลูกปัดอยู่ให้กับนักเรียน

2.3.2 ครูให้นักเรียนร้อยลูกปัดลงในเส้นลวดประมาณ 20 ลูก

2.3.3 ครูนำลูกปัดที่นักเรียนร้อยเสร็จแล้ว ดัดเป็นรูปหัวใจ ครูนำภาพเลื้อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้าห้อยไว้ด้านล่าง

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “เลื้อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “เสื่อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า” ถูกต้อง ด้วยลูกบิดที่นักเรียนร้อยเอาไว้

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | | |
|--|---------|---|------|
| 1. รูปภาพเสื่อ กางเกง ถุงเท้า และรองเท้า | อย่างละ | 1 | ภาพ |
| 2. ลูกบิด | | 1 | ถุง |
| 3. กระดิ่ง | | 9 | อัน |
| 4. เส้นลวด | | 9 | เส้น |
| 5. กระเป๋าหนัง | | 1 | อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 23

ชื่อเกม “แต่งแต้มเต็มสี”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อทบทวนการพูดคำศัพท์ของนักเรียน ได้แก่ คำว่า ดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัด
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ชี้นำ

1.1 ครูทบทวนเรื่อง ดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัด โดยนำภาพมาให้ นักเรียนดูและให้นักเรียนทุกคนพูดว่า “ดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัด” ตามลำดับ

1.2 ครูบอกชื่อเกม “แต่งแต้มเต็มสี” และกติกาในการเล่น โดยนักเรียนที่สามารถ ระบายสีภาพได้โดยไม่ออกนอกเส้น ไม่เกิน 5 เซนติเมตร จะได้ภาพละ 1 คะแนน

2. ขั้นตอนการ

2.1 ครูนำรูปภาพดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัดให้นักเรียนดู ครูให้นักเรียนบอกชื่อภาพทีละคน จนครบทุกคน

2.2 ครูนำรูปภาพดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัดใส่ในกระเป๋าผนัง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบภาพตามที่ครูกำหนด ปฏิบัติจนครบทุกคน

2.3 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “แต่งแต้มเต็มสี”

2.3.1 ครูแจกกระดาษที่มีภาพดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัด ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น

2.3.2 ครูให้นักเรียนระบายสีภาพด้วยสีเทียน ภายในเวลา 5 นาที

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัด” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง

3.2 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัด” ถูกต้อง ด้วยสียีน 1 กล่อง

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|--|---------------|
| 1. รูปภาพดินสอ ยางลบ สมุด หนังสือ และไม้บรรทัด | อย่างละ 1 ภาพ |
| 2. รูปภาพที่ให้นักเรียนระบายสี | จำนวน 9 ภาพ |
| 3. สียีนกล่องเล็ก | จำนวน 9 กล่อง |
| 4. กระเป๋าหนัง | 1 อัน |

แผนการจัดกิจกรรมเกมภาษา

ครั้งที่ 24

ชื่อเกม “ร่วมมือร่วมใจ”



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อทบทวนการพูดคำศัพท์ของนักเรียน ได้แก่ คำว่า ไต๊ะ แก้อี้ จาน ซ้อน ส้อม และแก้วน้ำ
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแข่งขันคิดหาคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นเกมภาษา

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูทบทวนเรื่อง ไต๊ะ แก้อี้ จาน ซ้อน ส้อม และแก้วน้ำโดยนำภาพมาให้ให้นักเรียนดูและให้นักเรียนทุกคนพูดว่า “ไต๊ะ แก้อี้ จาน ซ้อน ส้อม และแก้ว” ตามลำดับ
- 1.2 ครูบอกชื่อเกม “ร่วมมือร่วมใจ” และกติกาในการเล่น โดยครูให้นักเรียนช่วยกันจัดโต๊ะรับประทานขนม ครูให้นักเรียนหยิบจาน ซ้อน ส้อม และแก้วน้ำ มาวางไว้บนโต๊ะ

2. ขั้นดำเนินการ

- 2.1 ครูนำรูปภาพไต๊ะ แก้อี้ จาน ซ้อน ส้อม และแก้วน้ำให้นักเรียนดู ครูให้นักเรียนบอกชื่อภาพทีละคน จนครบทุกคน
- 2.2 ครูนำรูปภาพไต๊ะ แก้อี้ จาน ซ้อน ส้อม และแก้วน้ำใส่ในกระเป๋าหนัง และเรียกนักเรียนออกมาหยิบภาพตามที่ครูกำหนด ปฏิบัติจนครบทุกคน
- 2.3 ครูบอกนักเรียนว่า เราจะมาเล่นเกม “ร่วมมือร่วมใจ”
 - 2.3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันจัดโต๊ะสำหรับรับประทานขนม
 - 2.3.2 ครูแจกขนมให้นักเรียนทุกคน

3. ขั้นสรุป

- 3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คำว่า “ไต๊ะ แก้อี้ จาน ซ้อน ส้อม และแก้วน้ำ” โดยให้นักเรียนพูดตามครู คนละ 2 ครั้ง
- 3.2 ครูให้รางวัลนักเรียนที่พูด “ไต๊ะ แก้อี้ จาน ซ้อน ส้อม และแก้วน้ำ” ถูกต้อง ด้วยขนม คนละ 1 ถูง

ชั้นประเมินผล

1. สัมผัสจากการทำกิจกรรม
2. สัมผัสการพูดของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | |
|--|-----------|------|
| 1. รูปภาพโต๊ะ เก้าอี้ จาน ช้อน ส้อม และแก้วน้ำ | อย่างละ 1 | ภาพ |
| 2. กระดาษแข็ง | 1 | อัน |
| 3. ขนมห | จำนวน 9 | ชิ้น |
| 4. จาน | จำนวน 9 | ใบ |
| 5. ช้อน | จำนวน 9 | คัน |
| 6. ส้อม | จำนวน 9 | คัน |
| 7. แก้วน้ำ | จำนวน 9 | ใบ |
| 8. โต๊ะ | จำนวน 9 | ตัว |
| 9. เก้าอี้ | จำนวน 9 | ตัว |

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวเพ็ญพิชชา ลีลาเสริมสิริ
วัน เดือน ปีเกิด	16 กันยายน 2509
สถานที่เกิด	จังหวัดระยอง
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	202/1 หมู่ 6 ตำบลทุ่งควายกิน อำเภอแกลง จังหวัดระยอง 21110
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์ในโครงการการศึกษาพิเศษ
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ลาดยาว จตุจักร กรุงเทพฯ 10900

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2524	มัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนชำนาญสามัคคีวิทยา จ.ระยอง
พ.ศ. 2527	มัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2531	ศษ.บ (สุขศึกษา) จาก มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน
พ.ศ. 2549	กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ