

การศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่อง
ทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา ระหว่าง
การเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียม
ความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ

ปริญญานิพนธ์

ของ

อรสุดา ไคว่บัวนอาน

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

กรกฎาคม 2541

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

.....
(ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์)
.....กรรมการ
(ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร)

คณะกรรมการสอบ

.....
(ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์)
.....กรรมการ
(ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร)
.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)
.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกฤติ พูลพัฒน์)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)
วันที่ ๑๐ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๔๑

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิดต์ อภินันุรักษ์ และอาจารย์ศรีสมร กสิวัฒน์ ที่กรุณาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนให้กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้จนกระทั่งสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

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

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ศรีสมร กสิวัฒน์ อาจารย์ทองนวล ภูประเสริฐ และอาจารย์พิราอร สมศรี ที่ให้ข้อเสนอแนะและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการและครูประจำชั้นระดับก่อนประถมศึกษา โรงเรียน วัดโสมนัสทุกท่าน ที่อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการทำวิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้ที่มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา และผู้วิจัยขอบคุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาทุกคนที่เป็นแรงบันดาลใจในการทำงานวิจัยฉบับนี้

อรสุดา ไคว่บ้านอาน

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดการศึกษาค้นคว้า.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา.....	9
ความหมายของภาวะบกพร่องทางสติปัญญา.....	9
ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา.....	9
ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้.....	10
การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้.....	13
หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้.....	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่าน.....	17
ความหมายความพร้อมในการอ่าน.....	17
องค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน.....	17
การเตรียมความพร้อมในการอ่าน.....	18
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	20
ความหมาย.....	20
จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมน.....	21
หลักการนำเกมมาใช้.....	21
ประเภทของเกม.....	22
ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน.....	24
ลักษณะที่ดีของเกม.....	25
ประโยชน์ของเกม.....	26

บทที่	หน้า
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก.....	27
ความหมาย.....	27
หลักในการสร้างแบบฝึก.....	27
ลักษณะของแบบฝึกที่ดี.....	29
ขั้นตอนในการใช้แบบฝึกประกอบการสอน.....	30
ประโยชน์ของแบบฝึก.....	31
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบประสิทธิภาพของการสอน.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า.....	35
สมมติฐานการศึกษาค้นคว้า.....	38
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	39
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	39
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	39
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	39
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	52
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	65
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	65
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	65
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	66
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	68
อภิปรายผล.....	69
ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษารั้งนี้.....	70
ข้อเสนอแนะ.....	71
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย.....	71

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	72
ภาคผนวก.....	78
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	281

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อม ในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ.....	61
2 คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อม ในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ.....	62
3 เปรียบเทียบคะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทาง สติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้ แบบฝึกประกอบ.....	63

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การอ่านมีความสำคัญและมีความจำเป็นเพราะการอ่านเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ แทบทุกวิชา การที่เด็กจะเรียนวิชาอื่น ๆ ได้ดี เด็กต้องสามารถอ่านได้และเข้าใจความหมาย (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 240) เด็กที่อ่านได้ย่อมได้รับการยอมรับ สามารถเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ ได้ดี หากเด็กอ่านไม่ได้การเรียนย่อมพบอุปสรรค พฤติกรรมการเรียนของเด็กจะเปลี่ยนไป ทำให้เด็กเกิดมีปมด้อยและขาดความมั่นใจในตนเอง (บันลือ พฤกษ์วัน. 2532 : 10) สาเหตุที่เด็กอ่านไม่ได้เป็นผลมาจากเด็กไม่มีความพร้อมในการอ่าน ถึงแม้ครูจะพยายามสอนให้อ่าน เด็กจะรู้สึกว่าการเรียนอ่านเป็นเรื่องยาก (ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์. 2536 : 39) ดังนั้นการเตรียมความพร้อมในการอ่าน จำเป็นที่ครูต้องทำเป็นสิ่งแรก ก่อนที่จะเริ่มสอนอ่านให้กับเด็ก

การเตรียมความพร้อมในการอ่านเป็นการปูพื้นฐานความรู้ที่จำเป็นสำหรับการเรียนอ่านโดยตรงเพื่อพัฒนาความพร้อมในการอ่านให้เกิดขึ้นกับเด็ก การเตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กสามารถทำได้ตั้งแต่เด็กก่อนวัยเรียนจนถึงเด็กอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข, ประภาพันธุ์ นิลอรุณ และสมศักดิ์ ศรีมาโนชน. 2522 : 23) ในการเตรียมความพร้อมในการอ่านนั้น สิ่งที่ครูควรฝึกเพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการอ่าน คือ ฝึกการสร้างความคิดรวบยอดให้เด็กมีความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำ มีความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของต่าง ๆ และสามารถจำแนกประเภทได้ โดยเฉพาะการเข้าใจความหมายของคำ ถ้าเด็กไม่สามารถโยงความหมายกับสัญลักษณ์ได้แล้ว เด็กจะไม่สามารถเรียนอ่านได้ การฝึกการจำแนกเสียง ความสามารถในการจำแนกเสียงช่วยให้เด็กอ่านได้อย่างถูกต้อง การฝึกการจำแนกภาพ เพื่อให้เด็กมีความสามารถในการวิเคราะห์และสังเคราะห์คำที่มองเห็นด้วยตา ในชั้นแรกเด็กจำเป็นต้องรู้จักสังเกตเห็นความเหมือนกันและความต่างกันของรูปร่างวัตถุ รูปภาพ รูปทรงเรขาคณิต และคำที่เขียนเป็นสัญลักษณ์ การฝึกการจำแนกภาพจะทำให้เด็กสามารถจำตัวอักษรและจำคำได้ดี มีผลช่วยให้เด็กอ่านได้เร็วขึ้น การฝึกจำรูปร่างพยัญชนะ เด็กที่จำพยัญชนะได้ดีย่อมเป็นเครื่องทำนายความพร้อมในการอ่านของเด็กได้อย่างแม่นยำ (ประเทิน มหาจันทร์. 2530 : 89 - 112)

การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมในการอ่านเป็นสิ่งสำคัญที่ครูต้องทำเพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการอ่าน การเตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ครูสามารถกระทำได้ด้วยการจัดกิจกรรมในห้องเรียน (ประทีน มหาจันทร์. 2530 : 86) กิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กควรมุ่งให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน ความสนใจและความพอใจ (เยาวพา เคชะคุปต์. 2528 : 61) เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของเด็ก นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้พัฒนาทักษะต่าง ๆ และเป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิด ฝึกการสังเกต เพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านต่อไป (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 40) และในการเรียนภาษาไทยซึ่งเป็นวิชาทักษะ คำว่าทักษะ หมายถึง ความชำนาญ คล่องแคล่ว รวดเร็วและถูกต้อง ทักษะจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อได้มีการกระทำซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย ครูควรให้เด็กได้มีโอกาสทำซ้ำ ๆ อยู่เสมอ จนเกิดความชำนาญ สามารถทำได้คล่อง รวดเร็ว และถูกต้อง เครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่นำมาใช้ในการฝึกทักษะทางภาษาให้ได้ผลดีคือ แบบฝึก เพราะแบบฝึกช่วยให้เด็กได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่มีในแบบฝึกจนเกิดการเรียนรู้ (อัญชัญ อินคำ. 2536 : 42 - 43)

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีปัญหาในการพูดและภาษา เช่น พูดไม่ชัด รู้คำศัพท์จำนวนจำกัด เขียนประโยคไม่ถูกต้อง เนื่องจากมีข้อจำกัดทางภาษา จึงเป็นผลให้มีปัญหาในการเรียนแทบทุกวิชา ผลการเรียนต่ำ เรียนไม่ทันเพื่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 38) นอกจากนี้ปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออกเป็นปัญหาอย่างหนึ่งของการอ่านที่พบมากในปัจจุบันสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่อ่านหนังสือไม่ออกย่อมมีผลทำให้เด็กไม่สามารถเข้าใจความหมายในสิ่งที่อ่าน สาเหตุหนึ่งของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาอ่านหนังสือไม่ออก เป็นผลมาจากเด็กยังไม่มีความพร้อมในการอ่าน ในการจัดการศึกษา สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา ควรเน้นความพร้อมของเด็กในด้านความคิด ความจำ ร่างกาย อารมณ์ และสังคมของเด็ก ซึ่งความพร้อมของเด็กในระดับนี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนระดับประถมศึกษา การพัฒนาทักษะของเด็กในระดับนี้ควรเน้นทักษะที่จำเป็นที่จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการเรียน (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 39) ดังนั้นความพร้อมในการเรียนที่ครูควรสร้างให้เกิดขึ้นกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา คือความพร้อมในการอ่าน เพราะถ้าเด็กมีความพร้อมในการอ่านแล้วจะทำให้เด็กสามารถเรียนอ่านได้ดี เป็นผลให้เด็กอ่านหนังสือออก และช่วยให้เด็กประสบผลสำเร็จในการเรียนวิชาต่าง ๆ ในระดับชั้นต่อไป

ความพร้อมในการอ่านของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะเกิดขึ้นได้ ถ้าครูจัดกิจกรรมการเตรียมความพร้อมในการอ่านที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเตรียมความพร้อมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพควรคำนึงถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีลักษณะความจำไม่ดี ลืมสิ่งที่เรียนไปแล้วเร็วกว่าเด็กปกติ ดังนั้นการให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีโอกาสทำกิจกรรมซ้ำ ๆ บ่อย ๆ จะช่วยให้เด็กเกิดความชำนาญ ทำได้ถูกต้อง ส่งผลให้เด็กมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2540 : 6) นอกจากนี้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีช่วงความสนใจสั้น การสอนแบบผ่อนคลายไม่ตึงเครียด เปลี่ยนกิจกรรมการสอนวิชาการเป็นการเล่น จะช่วยให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน มีความสนใจอยากจะเรียนต่อไป (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 16) ดังนั้นเกมและแบบฝึกหัดจึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา เพราะเกมและแบบฝึกหัดเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ มีความสามารถในการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาว่า การ เตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษาด้วยการใช้เกมประกอบกับการใช้แบบฝึกประกอบจะมีผลแตกต่างกันหรือไม่ เพื่อผลที่ได้จะเป็นแนวทางให้ครูสามารถเลือกวิธีเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กได้ อย่างเหมาะสมอันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนต่อไป ด้วยการนำเกมประกอบกับการใช้แบบฝึกประกอบ

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ
2. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ
3. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบจะเป็นแนวทางแก่ครู และผู้ทำงานเกี่ยวข้อง กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี สามารถเลือกใช้กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการอ่านอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้สอนให้นักเรียนได้เกิดความพร้อมในการอ่านต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50 - 70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน เรียนร่วมอยู่ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กรุงเทพมหานคร

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50 - 70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน ของโรงเรียนวัดโสมนัส มีนักเรียนทั้งหมดจำนวน 18 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย เพื่อแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลองที่ 1 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ จำนวน 7 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ จำนวน 7 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการอ่าน

3.1.1 กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ

3.1.2 กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ

3.2 ตัวแปรตาม คือ ความพร้อมในการอ่าน

กํานิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการอ่าน หมายถึง วิธีการที่นำมาใช้เพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับนักเรียน แบ่งออกเป็น 2 แบบ ดังนี้

1.1 เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ หมายถึง การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้วิธีการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นชุด ๆ มีวัตถุประสงค์ใช้ฝึกความสามารถในแต่ละด้าน เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการอ่าน โดยให้นักเรียนเล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล ซึ่งการเล่นจะมีกติกาและวิธีการเล่นกำหนดไว้ ครูดูความสามารถในการเล่นของนักเรียนได้ ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นหรือเล่นเสร็จแล้ว เกมเตรียมความพร้อมในการอ่านแบ่งเป็น 5 ชุด แต่ละชุดใช้เกมเตรียมความพร้อมในการอ่านชุดละ 4 เกม รวมทั้งหมด 20 เกม แต่ละเกมใช้ระยะเวลาเล่นเกมละ 60 นาที รายละเอียดเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้ง 5 ชุด คือ

1.1.1 ชุดเกมการเข้าใจความหมายของคำ ได้แก่ เกมมีอะไรอยู่ในตะกร้า เกมเก็บป้าย เกมหาคู่ให้ฉันที และเกมทำนะมีรางวัล

1.1.2 ชุดเกมการจัดกลุ่มและจำแนกประเภท ได้แก่ เกมหาพวก เกมจ่ายตลาด เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง และเกมวงศาคนญาติ

1.1.3 ชุดเกมการจำแนกเสียง ได้แก่ เกมตีจันทน์ทำไม เกมเสียงปริศนา เกมวิธีข่าวสาร และเกมเก้าอี้ดนตรี

1.1.4 ชุดเกมการจำแนกภาพ ได้แก่ เกมเลือกคู่แฝด เกมเธออยู่ไหน เกมมิตรหรือศัตรู และเกมปริศนาคำทาย

1.1.5 ชุดเกมฝึกการจำตัวพยัญชนะ ได้แก่ เกมหัวใจเลือกคู่ เกมต่อตัวรถไฟ เกมกล่องปริศนา และเกมใครดีใครอยู่

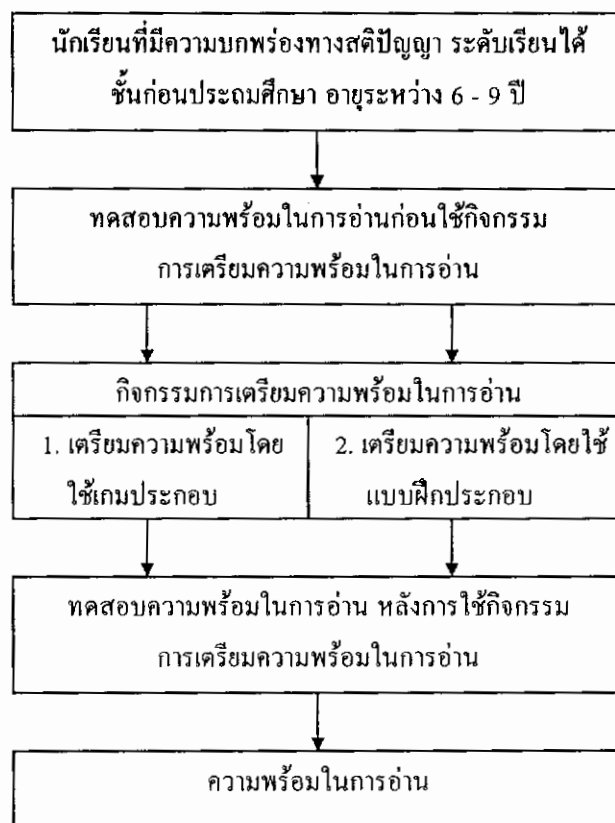
1.2 เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ หมายถึง วิธีการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นชุด ๆ มีวัตถุประสงค์ใช้ฝึกความสามารถในแต่ละด้าน เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการอ่าน การทำแบบฝึกให้นักเรียนทำเป็นรายบุคคล โดยให้ปฏิบัติตามคำชี้แจงในแบบฝึก เช่น โยงภาพ กากบาท วงกลมตามที่กำหนด ครูดูความสามารถในการทำแบบฝึกของนักเรียนได้ ขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกหรือเมื่อนักเรียนทำแบบฝึกเสร็จแล้ว แบบฝึกความพร้อมในการอ่านแบ่งเป็น 5 ชุด แต่ละชุดใช้แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน ชุดละ 4 แบบฝึก รวมทั้งหมด 20 แบบฝึก แต่ละแบบฝึกใช้เวลาฝึก แบบฝึกละ 60 นาที รายละเอียดแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้ง 5 ชุด คือ

- 1.2.1 ชุดแบบฝึกการเข้าใจความหมายของคำ ได้แก่ แบบฝึกที่ 1 - 4
- 1.2.2 ชุดแบบฝึกการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท ได้แก่ แบบฝึกที่ 5 - 8
- 1.2.3 ชุดแบบฝึกการจำแนกเสียง ได้แก่ แบบฝึกที่ 9 - 12
- 1.2.4 ชุดแบบฝึกการจำแนกภาพ ได้แก่ แบบฝึกที่ 13 - 16
- 1.2.5 ชุดแบบฝึกการจำตัวพยัญชนะ ได้แก่ แบบฝึกที่ 17 - 20

2. ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี อันเนื่องมาจากการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบที่ช่วยให้นักเรียนรับการสอนอ่านได้ดี ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งการทดสอบเป็น 5 ด้าน คือ ด้านการเข้าใจความหมายของคำ ด้านการจัดกลุ่ม และการจำแนกประเภท ด้านการจำแนกเสียง ด้านการจำแนกภาพ และด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยแบบทดสอบจะมีลักษณะเป็นคำถามเชิงรูปภาพ แบบปรนัยเลือกตอบ จำนวน 3 ตัวเลือก

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้าดังนี้



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเรียบเรียงตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.1 ความหมายของภาวะบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.2 ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
 - 1.3 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้
 - 1.4 การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้
 - 1.5 หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่าน
 - 2.1 ความหมายความพร้อมในการอ่าน
 - 2.2 องค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน
 - 2.3 การเตรียมความพร้อมในการอ่าน
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 3.1 ความหมาย
 - 3.2 จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม
 - 3.3 หลักการนำเกมมาใช้
 - 3.4 ประเภทของเกม
 - 3.5 ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.6 ลักษณะที่ดีของเกม
 - 3.7 ประโยชน์ของเกม
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก
 - 4.1 ความหมาย
 - 4.2 หลักในการสร้างแบบฝึก
 - 4.3 ลักษณะของแบบฝึกที่ดี
 - 4.4 ขั้นตอนในการใช้แบบฝึกประกอบการสอน
 - 4.5 ประโยชน์ของแบบฝึก

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบประสิทธิภาพของการสอน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

1. ความหมายของภาวะบกพร่องทางสติปัญญา

1.1 ความหมายโดย American Association on Mental Retardation (AAMR) ภาวะบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง ภาวะที่มีขีดจำกัดต่อการปฏิบัติงานในขณะนั้น แสดงลักษณะความสามารถทางสติปัญญาดำกว่าปกติ โดยการวัดระดับสติปัญญาได้ต่ำกว่า 70 - 75 และมีความจำกัดในทักษะการปรับตัวต่อไปน้ออย่างน้อย 2 ทักษะ หรือมากกว่า ได้แก่ การสื่อสาร ความหมาย การดูแลตนเองในการดำรงชีวิตในบ้าน ทักษะทางสังคม การใช้สาธารณสมบัติ การควบคุมตนเอง สุขอนามัย ความปลอดภัย การเรียนวิชาการเพื่อใช้ในชีวิตรประจำวัน การใช้เวลาว่าง และการทำงาน โดยลักษณะความบกพร่องทางสติปัญญาเกิดขึ้นก่อนอายุ 18 ปี (Luckasson. 1992 : 5)

1.2 ความหมายโดย American Psychiatric Association ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาดำกว่าเกณฑ์เฉลี่ย วัดระดับสติปัญญาได้ประมาณ 70 หรือต่ำกว่านั้น มีความสามารถในการปรับตัว บกพร่องอย่างน้อย 2 ด้าน คือ การสื่อสารความหมาย การดูแลตนเอง การดำรงชีวิตภายในบ้าน ทักษะทางสังคม การรู้จักใช้แหล่งทรัพยากรในชุมชน การควบคุมตนเอง การนำความรู้มาใช้ในชีวิตรประจำวัน การทำงาน การใช้เวลาว่าง สุขภาพอนามัย และความปลอดภัย มีการแสดงอาการความบกพร่องทางสติปัญญาก่อนอายุ 18 ปี (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder. 1994 : 50)

จากความหมายของภาวะบกพร่องทางสติปัญญาดังกล่าว สรุปได้ว่าภาวะบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึง ภาวะที่มีความสามารถทางสติปัญญาดำกว่าปกติ ปรากฏร่วมกับมีความจำกัดทางทักษะด้านการปรับตัวอย่างน้อย 2 ทักษะหรือมากกว่า คือ ทักษะการสื่อสารความหมาย การดูแลตนเอง การดำรงชีวิตในบ้าน ทักษะทางสังคม ทักษะการใช้สาธารณสมบัติ การควบคุมตนเอง สุขอนามัย และความปลอดภัย การเรียนวิชาการเพื่อชีวิตรประจำวัน การใช้เวลาว่าง และการทำงาน โดยลักษณะความบกพร่องทางสติปัญญาจะแสดงอาการก่อนอายุ 18 ปี

2. ระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

2.1 American Association on Mental Retardation แบ่งระดับความรุนแรงออกเป็น 4 ระดับคือ

- ระดับต้องการความช่วยเหลือเป็นครั้งคราว (Intermittent)
- ระดับต้องการความช่วยเหลือตามระยะเวลาที่กำหนด (Limit)
- ระดับต้องการความช่วยเหลือติดต่อกันตลอดไป (Extensive)
- ระดับต้องการความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านอย่างทั่วถึงและต้องการมาก

ที่สุด (Pervasive) (Luckasson. 1992 : 26)

2.2 American Psychiatric Association แบ่งระดับความรุนแรงออกเป็น 4 ระดับ คือ

- Mild (ความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อย) มีระดับสติปัญญา 50 - 55 ถึงประมาณ 70
- Moderate (ความบกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลาง) มีระดับสติปัญญา 35 - 40 ถึง 50 - 55
- Severe (ความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรง) มีระดับสติปัญญา 20 - 25 ถึง 35 - 40
- Profound (ความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรงมาก) มีระดับสติปัญญาต่ำกว่า 20 - 25 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder. 1994 : 40)

ดังนั้นในการแบ่งระดับความรุนแรงของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถแบ่งได้ตามระดับสติปัญญาและลักษณะความต้องการความช่วยเหลือ โดยความรุนแรงจะเรียงระดับจากน้อยไปหามาก เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อย จะมีระดับความต้องการความช่วยเหลือแตกต่างจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรงมาก

3. ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีลักษณะดังนี้

1. ด้านสติปัญญา เป็นด้านที่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาแตกต่างจากเด็กปกติมากที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ การวินิจฉัยด้านสติปัญญามักเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้ช้ากว่าเด็กปกติ หรือมีความสามารถในการเรียนรู้น้อยกว่าเด็กปกติ ซึ่งจะพบลักษณะเหล่านี้เมื่อเด็กเข้าโรงเรียนและเริ่มเรียนวิชาการ ดังนี้

1.1 อัตราเร็วของการเรียนรู้ (Rate of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาใช้เวลาในการเรียนรู้มากกว่าเด็กปกติ

1.2 ระดับการเรียนรู้ (Level of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามักมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนวิชาการ คือ เรียนได้ในระดับต่ำกว่าเด็กปกติ แต่เด็กที่มี

ความบกพร่องทางสติปัญญาอาจพัฒนาการเรียนรู้ได้ดีในวิชาพลศึกษา เครื่องจักรกลหรือในด้านศิลปะ เป็นต้น

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

1.4 การถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีปัญหาความยากลำบากในการถ่ายโยงการเรียนรู้จากสถานการณ์หนึ่งไปยังอีกสถานการณ์หนึ่ง ทักษะหรือความคิดรวบยอดที่กำลังเรียนอยู่ เด็กสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ขณะเรียนได้ดี แต่ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เลยในสถานการณ์ที่แตกต่างจากสถานการณ์เดิมเล็กน้อยหรือแตกต่างโดยสิ้นเชิง

1.5 การเรียนรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรม นามธรรม (Concrete Versus Abstract Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถจะเรียนรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรมชัดเจนตรงไปตรงมาได้ดีกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม

1.6 การเก็บรายละเอียดในการเรียนรู้ (Incidental Learning) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในขณะที่ เรียนรู้จะสนใจเฉพาะ main idea แต่ไม่สามารถเก็บข้อมูลที่เรียนรู้ส่วนอื่น ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ ในขณะที่เด็กปกติสามารถทำได้

1.7 รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Set) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องใช้เวลานานมากกว่าเด็กปกติในการที่จะพัฒนา Learning Set ซึ่งคือกระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ จะใช้วิธีแก้ไขเป็นขั้นตอนไปจนประสบความสำเร็จ เมื่อประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาบ่อย ๆ แล้วมนุษย์จะพัฒนารูปแบบการแก้ปัญหาของตนเอง ซึ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีปัญหาความยากลำบากมาก แต่ถ้าให้เด็กได้เรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีระบบได้แล้วก็สามารถทำได้เช่นเดียวกับเด็กปกติ

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

3. ทักษะทางสังคม เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะต้องต่อสู้แข่งขันในการดำรงชีวิตกับผู้อื่น ทักษะทางสังคมจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเมื่อต้องอยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างไปจากที่เคยชิน เด็กจะมีปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะกลัว วิดกกังวล หรือพฤติกรรม

ก่อนวันสังคม ดังนั้นโปรแกรมการเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับทักษะทางสังคมจึงต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบและเป็นระบบ โดยเฉพาะพฤติกรรมกรรมการปรับตัว (Adaptive Behavior) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

4. ทักษะกลไกกล้ามเนื้อ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับน้อย จะมีความแตกต่างของพัฒนาการด้านร่างกายและความสามารถทางทักษะกลไกกล้ามเนื้อกับเด็กปกติมีน้อยมาก ดังนั้นพัฒนาการด้านนี้หากมีลักษณะล่าช้าหรือมีความบกพร่องจะส่งผลให้พัฒนาการโดยรวมของเด็กมีความล่าช้าไปด้วย แต่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และการวินิจฉัยเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มิได้ขึ้นอยู่กับความผิดปกติหรือล่าช้าทางพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งเป็นเกณฑ์

หรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ที่อยู่ในช่วงวัยเด็กเล็ก จะมีลักษณะและพฤติกรรมต่างจากเด็กปกติทั่วไป คือ มีความจำกัดทางด้านความสามารถทางสติปัญญา การเรียนรู้ การพูดและการใช้ภาษา ซึ่งเป็นลักษณะของความต้องการพิเศษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา แต่โดยรวมเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะมีความคล้ายคลึงกับเด็กปกติมากกว่าความแตกต่างจากเด็กปกติ ความแตกต่างจากเด็กปกติสังเกตได้ยาก แต่เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยเรียน เริ่มเรียนทักษะวิชาการ ซึ่งจะแสดงลักษณะความต้องการพิเศษให้เห็นเด่นชัดขึ้น (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2540 : 5 - 8)

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ มีลักษณะทางบุคลิกภาพที่มักคิดว่าตนเป็นคนไม่มีความสามารถ พยายามหลีกเลี่ยงบางสิ่งบางอย่างที่จะนำความล้มเหลวมาให้ และชอบพึ่งพาอาศัยผู้อื่นในการแก้ปัญหาต่าง ๆ มีลักษณะการเรียนรู้ที่มีปัญหาในด้านความจำ ด้านการเรียน สิ่งที่เป็นนามธรรม การถ่ายโยงความรู้ และการหาความสัมพันธ์ในด้านการจำแนกความเหมือนและความแตกต่าง มีลักษณะทางภาษาที่พูดไม่ชัด รู้คำศัพท์จำนวนจำกัด เขียนประโยคไม่ถูกต้อง มีลักษณะทางร่างกายและสุขภาพที่พัฒนาช้ากว่าเด็กปกติ มีปัญหาในด้านการรักษาสุขภาพทั่วไป โดยเฉพาะปัญหาเกี่ยวกับฟัน และมีลักษณะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เรียนไม่ทันเพื่อน มีปัญหาในการเรียนแทบทุกวิชา (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 37 - 38)

จากลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ดังกล่าว โดยทั่วไป สรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ มีลักษณะพัฒนาการทางด้านร่างกายและความสามารถทางทักษะกลไกกล้ามเนื้อแตกต่างจากเด็กปกติบ้างเล็กน้อย มีความสามารถในการเรียนรู้ช้า และน้อยกว่าเด็กปกติ ผลการเรียนต่ำ มีปัญหาในการเรียนแทบทุกวิชา

ความจำไม่ดี สมาธิสั้น ขาดความ มั่นใจในตนเอง มีปัญหาลักษณะทางภาษาพูดไม่ชัด รู้คำศัพท์ จำกัด เขียนประโยคไม่ถูกต้อง

ส่วนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ที่อยู่ในช่วงวัยเด็กเล็ก โดยทั่ว ๆ ไป จะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ไม่แตกต่างจากเด็กปกติ จนกระทั่งเมื่อเด็กเข้าสู่วัยเรียนเริ่มเรียนวิชาการ ความบกพร่องทางสติปัญญาจะแสดงออกมาในลักษณะความจำกัดในการเรียนรู้ การพูดและการใช้ภาษา

4. การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งหวังปลูกฝังให้เด็กมีคุณลักษณะนิสัย มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ อ่านออก เขียนได้ และมีทักษะการคิดคำนวณเบื้องต้นที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน สามารถช่วยเหลือตนเอง ดูแลรักษาสุขภาพอนามัยของตนเอง ตลอดจนสามารถทำงานและปรับตัวให้เข้ากับคนปกติได้อย่างมีความสุข เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ที่ไม่สามารถเรียนวิชาการต่าง ๆ ได้ เทียบเท่ากับเด็กปกติ จึงจำเป็นที่ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจผู้เรียนและจัดการเรียนการสอนให้ถูกต้อง เหมาะสมกับผู้เรียน โดยการปรับหลักสูตรจากเด็กปกติทั่ว ๆ ไป ให้สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการพิเศษของผู้เรียน เพื่อพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพและดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 13)

หลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาควรครอบคลุมเนื้อหา 4 หมวด คือ

หมวดที่ 1 ความพร้อมและเนื้อหาที่จำเป็น

หมวดที่ 2 การสื่อสาร (การติดต่อผู้อื่น) ภาษาและพัฒนาการทางความคิด ความจำ

หมวดที่ 3 ทักษะในทางสังคม การดำรงชีวิต นันทนาการและการพัฒนาบุคลิก

ลักษณะ

หมวดที่ 4 พื้นฐานทางด้านการเงินและอาชีพ

เนื้อหาที่กำหนดไว้นี้ เป็นขอบข่ายกว้าง ๆ เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้มีความต้องการแตกต่างกันและชุมชนแต่ละแห่งสามารถสนองความต้องการของเด็กได้ในลักษณะที่ต่างกัน ดังนั้นหลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาประเภทนี้อาจมีรายละเอียดแตกต่างกันไป หลักสูตรในแต่ละระดับควรเน้นในสิ่งต่อไปนี้

1. ระดับก่อนวัยเรียน หลักสูตรในระดับนี้ควรเน้นความพร้อมของเด็กทั้งในด้าน ความคิด ความจำ ร่างกาย อารมณ์และสังคมของเด็ก ความพร้อมของเด็กเป็นพื้นฐานสำคัญในการ เรียนระดับประถมศึกษา การพัฒนาทักษะของเด็กในระดับนี้ควรเน้นทักษะที่จำเป็นที่จะช่วยให้เด็ก มีความพร้อมในการเรียน เช่น การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่ การฝึกให้เด็กมีความ สนใจในบทเรียนมากขึ้น การฝึกความคิดความจำ ฝึกภาษา ฝึกพูด เป็นต้น

2. ระดับประถมศึกษา หลักสูตรในระดับนี้ควรเน้นเกี่ยวกับการอ่าน คณิตศาสตร์ และภาษา ส่วนวิชาวิทยาศาสตร์และสังคมศึกษานั้นมีความสำคัญรองลงไป แต่นักการศึกษายัง ถกเถียงกันอยู่และยังหาข้อยุติไม่ได้ว่าควรให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาประเภทนี้เรียนวิชา สองหมวดหลังนี้หรือไม่ แต่สิ่งที่นักวิชาการเห็นพ้องต้องกันคือ หากบรรจุเนื้อหาสองหมวดหลังนี้ ลงในหลักสูตรสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรปรับปรุงเนื้อหาให้แตกต่างไปจาก หลักสูตรสำหรับเด็กปกติ ตลอดจนจัดเอกสาร การเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจ และ ความสามารถของเด็ก ส่วนเนื้อหาด้านวิชาดนตรีและศิลปะนั้นก็ควรจัดให้เหมาะสมกับเด็กประเภท นี้เช่นกัน

3. ระดับมัธยมศึกษา หลักสูตรในระดับมัธยมศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่อง ทางสติปัญญาที่เรียนหนังสือได้ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่แตกต่างไปจากหลักสูตรในสมัยก่อนมาก กล่าวคือ การจัดหลักสูตรในระดับนี้เน้นความต้องการและความสามารถของเด็กเป็นสำคัญ หากเด็ก มีความสามารถในการเรียน เด็กควรได้รับการส่งเสริมให้เรียนวิชาที่เหมาะสม หากเด็กไม่มีความ พร้อมที่จะเรียนในหลักสูตรที่เน้นวิชาการควรให้เด็กเรียนในด้านอาชีพและฝึกทักษะที่จำเป็น ในการดำรงชีวิต จุดประสงค์สำคัญในการให้การศึกษาแก่เด็กระดับนี้ เพื่อเตรียมเด็กให้สามารถ ดำรงชีวิตในสังคมได้ตามสภาพของสิ่งแวดล้อมและสังคมในท้องถิ่นของเด็ก เพื่อให้เด็กสามารถ ดำรงชีพในสังคมได้ ควรฝึกให้เด็กมีทักษะในด้านต่อไปนี้คือ ทักษะทางด้านการงานและอาชีพ การ ครองเรือน นันทนาการ การดูแลสุขภาพและการดำรงชีพในชุมชน (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 38 - 40)

สรุป การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ เป็นการ จัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตนเองให้มีความพร้อมที่จะใช้ชีวิตอยู่ร่วมในสังคม ได้อย่างปกติสุข โดยไม่เป็นภาระแก่ครอบครัวและสังคมที่ตนอาศัยอยู่ หลักสูตรในแต่ละระดับจะ จัดแตกต่างกันออกไป ตามความต้องการของเด็กในลักษณะที่แตกต่างกัน เด็กในระดับก่อนวัยเรียน เน้นการเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เด็กในระดับประถมศึกษา เน้นให้เด็กมีความรู้ความ สามารถในการอ่านออกเขียนได้ และมีความสามารถในการคิดคำนวณเบื้องต้น ส่วนเด็กในระดับ มัธยมศึกษาเน้นฝึกทักษะตามความต้องการและความสามารถของเด็ก เด็กที่มีความสามารถในการ เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้เรียนวิชาที่เหมาะสม ส่วนเด็กที่ไม่สามารถเรียนต่อไปได้ จะได้รับการฝึก ทักษะในด้านอาชีพ และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวัน

5. หลักการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้

การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้จำเป็นต้องมีวิธีสอนที่แตกต่างไปจากการสอนปกติ เพื่อสนองความต้องการพิเศษของเด็กเหล่านี้ ซึ่งมีหลักการสอนดังนี้

1. ครูต้องคำนึงถึงความพร้อมทางการเรียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพราะเด็กมีความพร้อมช้ากว่าเด็กปกติ ก่อนทำการสอนสิ่งใดครูจะต้องเตรียมความพร้อมก่อนนาน ๆ เมื่อเด็กมีความพร้อมแล้วครูจึงทำการสอนวิชานั้น ๆ

2. สอนตามความสามารถและความต้องการของเด็กแต่ละคนโดยจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพและลักษณะของเด็กคนนั้น

3. สอนตามระดับสติปัญญา เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีระดับสติปัญญาดำกว่าเด็กทั่วไปที่มีอายุเท่ากัน

4. ยอมรับความสามารถและพยายามส่งเสริมความสามารถของเด็กอย่าตามใจ คอยช่วยเหลือหรือลงโทษทั้งทางกายและวาจามากเกินไป

5. พยายามฝึกให้เด็กช่วยตัวเองให้มากที่สุด จะเป็นการช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น ทำให้เด็กรู้สึกภูมิใจในคุณค่าของตน และแบ่งเบาภาระจากผู้เลี้ยงดู

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

7. ใช้หลักการสอนแบบ 3 R's คือ

7.1 Repetition คือ การสอนซ้ำและใช้เวลาสอนมากกว่าเด็กปกติ ใช้วิธีสอนหลาย ๆ วิธีในเนื้อหาเดิม

7.2 Relaxation คือ การสอนแบบไม่ตึงเครียด ไม่สอนเนื้อหาวิชาเดียววนเกิน 15 นาที ควรเปลี่ยนกิจกรรมการสอน วิชาการเป็นการเล่น ร้องเพลง ดนตรี เล่นกีฬา หรือให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง

7.3 Routine คือ การสอนให้เป็นกิจวัตรประจำวัน เป็นกิจกรรมที่จะต้องทำเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน

8. สอนโดยการแบ่งหมู่ตามตารางสอน สามารถทำได้ดีในกรณีที่เด็กมีระดับสติปัญญาใกล้เคียงกัน

9. เมื่อฝึกเด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ต้องพยายามแทรกการฝึกหลายด้าน

10. ต้องช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กทุกคนจะเรียนได้ดีถ้าเขามีความรู้สึกประสบความสำเร็จ

11. สอนทีละขั้นจากสิ่งใกล้ตัวไปหาสิ่งไกลตัว หรือจากง่ายไปหายากเพื่อไม่ให้เด็กสับสนงานบางอย่างที่เด็กปกติในวัยเดียวกันเห็นว่าง่าย แต่เด็กเหล่านี้อาจสับสนไม่เข้าใจ

12. สอนโดยการลงมือปฏิบัติจริง

13. สอนสิ่งที่มีความหมายสำหรับเด็กและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยเฉพาะสิ่งที่เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กเข้าใจยาก ครูต้องพยายามอธิบายโดยใช้คำง่าย ๆ และยกตัวอย่างประกอบ

14. ต้องพยายามจัดการสอนให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีประสบการณ์ใหม่ ๆ เพื่อฝึกให้เด็กคิด

15. สอนโดยใช้ของจริงหรืออุปกรณ์ประกอบทุกครั้ง

16. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องอาศัยแรงจูงใจ การเสริมแรง และมีการประเมินผลความก้าวหน้าของเด็กสม่ำเสมอ

17. มีการประเมินผลความก้าวหน้าของเด็กในทุกด้านอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

18. ครูต้องเชื่อว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถและศักยภาพในตนเอง สามารถพัฒนาตนให้เป็นบุคคลที่สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณค่า มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพได้ทุกคน

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

20. การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องพยายามให้ได้ผลการพึ่งพาบุคคลอื่นลง (Stop to Independence) สอนทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตและแสวงหาการจ้างงาน ในอนาคต (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 15 - 16)

นอกจากนี้การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อาจสอนเป็นรายบุคคลหรือสอนเป็นกลุ่มก็ได้ การสอนควรยึดระดับความสามารถของเด็กเป็นหลัก (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 43)

ดังนั้นการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ควรยึดหลักการสอนในลักษณะสามารถสอนเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม การสอนควรยึดระดับความสามารถของเด็ก ควรสอนซ้ำ ๆ เป็นประจำ มีการยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับลักษณะของเด็ก บรรยายากในการเรียน การสอนไม่ตึงเครียด มีการประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ มีการใช้แรงจูงใจและให้การเสริมแรง

ตลอดเวลา เนื้อหาที่ใช้สอนควรมีการเรียงลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก และให้โอกาสเด็กลงมือปฏิบัติจริง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่าน

1. ความหมายความพร้อมในการอ่าน

ความพร้อมในการอ่านหมายถึงพัฒนาการระดับหนึ่งที่จะช่วยให้อ่านได้ โดยปราศจากอุปสรรคต่าง ๆ พัฒนาการดังกล่าวอาจจะเป็นพัฒนาการอันเนื่องมาจากวุฒิภาวะ (Maturation) หรือจากการเรียนรู้ที่ผ่านมา (Previous Learning) หรือเกิดจากอิทธิพลทั้งสองอย่างประกอบกัน (นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข , ประภาพันธุ์ นิลอรุณ และสมศักดิ์ ศรีมาโนชน. 2522 : 47)

ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง ช่วงเวลาที่เด็กมีความเหมาะสมที่จะเริ่มสอนอ่านได้ (ประเทิน มหาจันทร์. 2530 : 85)

ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง สภาพของเด็กที่มีความคล่องตัวที่จะใช้การผสมผสานของตัวอักษรผสมเป็นคำอ่าน อ่านเป็นประโยคหรือเรื่องราวแล้วได้รับความรู้ เช่น อ่านบัตรคำประกอบภาพ อ่านประโยคประกอบภาพ หรืออ่านเรื่องที่มิภาพประกอบ (บันลือ พุกกะวัน. 2532 : 27)

สรุป ความพร้อมในการอ่าน หมายถึง ความสามารถของเด็กอันเนื่องมาจากวุฒิภาวะหรือจากการเรียนรู้ที่ช่วยให้เด็กสามารถรับการสอนอ่านได้

2. องค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน

องค์ประกอบความพร้อมในการอ่านประกอบด้วยความสามารถต่อไปนี้

1. ความสามารถในการแยกสิ่งที่ได้ยิน ได้แก่ ความเข้าใจ และความสามารถใช้ภาษาพูดได้ถูกต้อง แยกคำพูดที่แตกต่างกัน สามารถแยกถ้อยคำและออกเสียงได้ถูกต้อง
2. ความสามารถทางสายตา ได้แก่ ความสามารถในการแยกคำที่คล้ายคลึงกัน และมองเห็นความแตกต่างของคำ
3. ความสามารถทางการคิดและจำ ได้แก่ สามารถใช้เหตุผล เข้าใจในเหตุผล รู้จักเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ ให้มีความหมาย เข้าใจความหมายของประโยค และจำรูปร่างของคำได้
4. ความสนใจ ได้แก่ ความสามารถที่จะนั่งฟัง และจับสายตาไปตามสิ่งที่อ่าน เคลื่อนไหวสายตา มีสมาธิในการอ่าน การฟัง และทำตามคำสั่งได้ (ทวี สุรเมธี. 2521 : 8)

องค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน มี 4 ประการ คือ

1. ความสามารถในการพูด (Oral Language)
2. ความรู้พื้นฐาน (Background of Knowledge)
3. ความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของภาพ (Visual Discrimination)
4. ความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของเสียง (Auditory Discrimination)

(รัตนา ศิริพานิช. 2524 : 2 - 6)

องค์ประกอบความพร้อมในการอ่านมี 5 ด้าน

1. ความพร้อมทางร่างกาย ได้แก่ ขนาด ส่วนสูง น้ำหนัก ซึ่งแสดงให้เห็นความเจริญเติบโตทางร่างกาย นอกจากนั้นยังรวมถึงการใช้สายตา หู ความคล่องแคล่วในกล้ามเนื้อ ความสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา

2. ความพร้อมทางสมอง ได้แก่ ความสามารถในการจำ การตีความและ แปลความ การอธิบายงานที่ตนเองทำ และเรื่องราวของตนและผู้อื่นได้ดี

3. ความพร้อมทางอารมณ์และสังคม ได้แก่ การมีอารมณ์ร่วมสนุกสนาน เล่นร่วมกับเพื่อน รู้จักช่วยเหลือเพื่อน และแบ่งปันของใช้ให้เพื่อน

4. ความพร้อมทางด้านจิตวิทยา ได้แก่ การมีสมาธิในการฟังนิทานหรือเรื่องราว มีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก

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

นอกจากนี้การที่ครูจะสอนเด็กให้อ่านได้นั้น ครูควรจะสังเกตและทดสอบเด็กก่อนว่าเขามีความสามารถเพียงพอที่จะเริ่มต้นเรียนได้หรือยัง เด็กคนใดที่ครูทดสอบแล้วพบว่า เขามีทักษะในการรับรู้ 3 ประการ แสดงว่าเขาจะมีความพร้อมทางการอ่าน ซึ่งทักษะที่ครูควรสนใจคือ

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

(ศรีสมร กลวิวัฒน์. 2541 : 1)

จะเห็นว่าความพร้อมในการอ่าน มีองค์ประกอบที่สำคัญหลายประการ เช่น ความสามารถในการแยกความแตกต่างของภาพและเสียง ความสามารถในการจำ การรู้จักเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ ให้มีความหมาย การมีความสามารถในการพูด การตอบคำถามความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว และมีความสนใจ มีสมาธิในการอ่าน และทำตามคำสั่งได้ ดังนั้น การที่ครูจะดูว่าเด็กมีความพร้อมในการอ่านหรือไม่ ครูควรคำนึงถึงองค์ประกอบความพร้อมในการอ่าน เพราะองค์ประกอบ

ของความพร้อมในการอ่านจะเป็นวิธีที่ทำให้ครูผู้สอนรู้ถึงความพร้อมในการอ่านของเด็กแต่ละคน และสามารถส่งเสริมหรือปรับปรุงแก้ไขเด็ก ในกรณีที่เด็กไม่พร้อมครูจะสามารถจัดกิจกรรมเสริมทักษะเตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

3. การเตรียมความพร้อมในการอ่าน

การเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กก่อนวัยเรียน ควรเป็นการปูพื้นฐานในการอ่านให้กับเด็ก เพราะเด็กก่อนวัยเรียนไม่ใช่วัยที่จะสามารถอ่านหนังสือได้ (เขาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 3)

การเตรียมความพร้อมในการอ่านมีแนวทางในการปฏิบัติ ดังนี้

1. สนทนากับเด็กและจัดกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กสามารถบอกชื่อสี ชื่อวันในสัปดาห์ คำตรงข้าม คำบุพบท เช่น ได้ บน ล่าง
2. ครูเล่านิทาน หรืออ่านเรื่องจากหนังสือให้ฟัง เพื่อฝึกความสามารถในการฟังของเด็กและเพิ่มความรู้ในคำศัพท์ใหม่ ๆ
3. ให้เด็กเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเองและสิ่งที่ได้พบเห็นหรือนึกคิด
4. จัดทำเกมการศึกษาที่จะฝึกให้เด็กเห็นความแตกต่าง เช่น เกมจับคู่ เกมเก้าอี้คนตรี
5. ฝึกให้เด็กสังเกตความแตกต่างของเสียง
6. จัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการพูดและการฟังของเด็ก เช่น ละครหุ่น การแสดงต่าง ๆ (ประหยัด ทองมาก. 2527 : 23)

การเตรียมความพร้อมในการอ่านสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะทางสมองของเด็กเป็นสำคัญ นั่นคือ จัดประสบการณ์ด้านความพร้อมให้สอดคล้องกับอายุสมองของเด็ก

การเตรียมความพร้อมในการอ่านสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญากระทำได้นี้

1. นำไปศึกษานอกสถานที่ ภายในบริเวณโรงเรียน หรือสถานที่อยู่ใกล้โรงเรียน เพื่อเพิ่มประสบการณ์ทางภาษาแก่เด็ก
2. เก็บสะสมสิ่งของต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ใบไม้ หรือแมลง เป็นต้น พร้อมมีชื่อกำกับไว้ให้ภาพ เพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับตัวอักษรหรือคำที่อยู่ได้ภาพ
3. จัดมุมแสดงหนังสือในห้องเรียน
4. ฝึกให้เด็กฟังและอ่านนิทานง่าย ๆ
5. จับคู่ระหว่างคำกับภาพ หรือจัดทำสมุดภาพ หากภาพที่กำหนดจากสมุดภาพ

6. เล่นเกมเกี่ยวกับจำนวน สี คำ ประโยค หรือเกมทางภาษา เช่น นำคำมาต่อกัน
7. มอบหมายงานจัดตกแต่งห้อง ดูแลความเป็นระเบียบเรียบร้อยในห้องเรียน
8. ประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 45 - 46)

ดังนั้นการเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กควรเป็นการจัดประสบการณ์และฝึกฝนให้เด็กมีความสามารถในด้านต่าง ๆ เบื้องต้นก่อนที่จะสอนอ่าน การเตรียมความพร้อมในการอ่านเพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการอ่านนั้น ครูควรเน้นกิจกรรมฝึกการสังเกตความแตกต่างของภาพและเสียง การฝึกการจับคู่ระหว่างคำกับภาพ ควรฝึกให้เด็กรู้จักความหมายของตัวอักษรและคำต่าง ๆ ตลอดจนจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการพูดและฟังให้กับเด็ก

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกัน โดยผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่ได้วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่ หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบ (สุวิมล ต้นปิติ. 2536 : 13)

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

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

สรุป เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกติกา และวิธีการเล่นกำหนดไว้ การเล่นเกมจะช่วยสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับเด็ก นอกจากนี้ การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่ง ที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อีกด้วย

2. จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมน

จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมน มีดังต่อไปนี้คือ

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้

กล้ามเนื้อและสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา (เบญจา แสงมะลิ. 2522 : 14)

ในการฝึกภาษา ได้มีการนำเกมมาเล่น เพื่อจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว มีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ
2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน จะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนทางภาษา และเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนยังอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย
3. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ระบบเสียงของภาษาได้ดี (สุวิมล ดันปีติ. 2536 : 18)

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

จากจุดมุ่งหมายดังกล่าว การเล่นเกมนจึงเป็นวิธีหนึ่งที่นำมาใช้ได้ในการส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถของเด็กในด้านต่าง ๆ ให้ดีขึ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และช่วยให้เด็กมีความสนใจในการเรียนภาษา ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การเล่นเกมนเหมาะสมจะเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้ในการเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็ก

3. หลักการนำเกมมาใช้

หลักการนำเกมมาใช้ ควรมีการเลือกเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย มีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก ใช้เวลาในการเล่นเหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็ก และคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. 2525 : 184 - 186) ควรมีการคำนึงถึงความ

ยากง่ายของเกมด้วย เพราะถ้าเกมง่ายเกินไปจะทำให้ความสนใจของผู้เล่นน้อยลง ไม่ควรให้เด็กฝึกทักษะซ้ำ ๆ จนเด็กเบื่อการเล่น เกม ควรเริ่มเกมจากง่ายไปหายากและแปลกขึ้น (อุษา กลเกม. 2533 : 22)

นอกจากนี้ในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ควรยึดหลักดังต่อไปนี้

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้น ๆ เป็นอันดับแรก เราจะใช้สอนอะไร
2. พิจารณาถึงสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม ว่าจำเป็นจะต้องใช้ที่ว่างมากน้อยเพียงใด เพราะในการเล่นจะต้องมีการเคลื่อนไหว
3. พิจารณาถึงจำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลดีถ้าใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่หรือเล่นเป็นทีม
4. พิจารณาว่าเกมนั้นเป็นการแข่งขันรายบุคคลหรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม
5. อายุหรือวัยของนักเรียน เกมที่ใช้เหมาะสมหรือไม่ ยากไปสำหรับเด็กที่เรา กำลังสอนหรือเปล่า
6. ควรเล่นเกมตอนท้ายชั่วโมง เพราะถ้าเล่นตอนต้นชั่วโมงจะเป็นการลำบากที่จะทำให้นักเรียนกลับมาเป็นระเบียบเพื่อที่จะเรียนต่อไปอีก
7. ควรเลือกใช้เกมหลาย ๆ แบบ
8. ควรมีการกะเวลาในการเล่นว่าในเกม ๆ หนึ่งจะใช้เวลาประมาณเท่าไร
9. ครูต้องมีการเตรียมตัวหรือวางแผนในการเล่นให้ดี
10. พิจารณาว่าควรให้รางวัลหรือไม่ในการเล่น
11. ครูควรสะสมหนังสือเกมต่าง ๆ ที่จะเลือกมาใช้ได้ตามความเหมาะสม
12. อาจดัดแปลงเกมต่าง ๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

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

ดังนั้นหลักในการนำเกมมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอน ครูควรต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบถ้วน เช่น จัดเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วัยของเด็ก เวลา และมีความปลอดภัย โดยจัดเกมจากง่ายไปหายากขึ้น ตามลำดับ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดผลต่าง ๆ ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

4. ประเภทของเกม

เกมแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากมายนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องส่งเสียงดัง

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

เกมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับส่วนใหญ่แบ่งได้ดังนี้ คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่น เหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวว่องไว

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมายจำนวนผู้เล่นมีกติกการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาท (สนใจ ทิพย์ชัยเมธา และ ละออ จูติกร. 2525 : 226 - 236)

นอกจากนี้เกมยังแบ่งออกเป็นอีก 6 ประเภท คือ

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

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

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

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

5. เกมทายบัตร (Card Games) จะช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือนความต่าง ความจำและเสริมทักษะอื่น ๆ

6. เกมพิเศษ (Special Games) ครูอาจจะจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น การทำลายแพง เกมหาสิ่งของ (เขาวงกต) (เขาวงกต. 2528 : 37)

จะเห็นว่า เกมมีการแบ่งออกเป็นหลายประเภทด้วยกัน เช่น เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมที่ไม่ต้องเคลื่อนไหวร่างกายมากนัก เกมที่สร้างความสนุกสนาน เกมการฝึกทักษะต่าง ๆ และเกมที่ใช้ในการเสริมทักษะการเรียนรู้ ซึ่งเกมในแต่ละประเภทจะมีลักษณะรูปแบบของวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งที่ประกอบการเล่นแตกต่างกันออกไป ดังนั้นการที่จะนำเกมประเภทใดมาใช้ในการเรียนการสอนครูควรต้องพิจารณาความเหมาะสมของลักษณะของเกมด้วย เช่น เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายจะเน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความคล่องตัว เกมที่สร้างความสนุกสนานจะเน้นความเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด เกมการฝึกทักษะจะเน้นการฝึกเพื่อให้เด็กเกิดความคล่องความชำนาญในด้านต่าง ๆ ที่ฝึก ส่วนเกมเสริมทักษะการเรียนรู้จะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย ซึ่งส่วนมากมักจะเป็นเกมที่เล่นในร่ม

5. ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน ควรมีลำดับขั้นดังต่อไปนี้

1. ขั้นเลือกและเตรียมเกม ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียนตลอดจนให้ตรงจุดมุ่งหมายที่จะใช้ ศึกษาวิธีการเล่นเกม เตรียมอุปกรณ์การเล่นไว้ให้พร้อม
2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือเป็นกลุ่ม ถ้าเป็นกลุ่มต้องแบ่งกลุ่มให้เหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม
3. ขั้นดำเนินกิจกรรม อธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าใจในวิธีการกติกา ก่อน แล้วให้ทดลองเล่นก่อนการเล่นจริง
4. ขั้นวิเคราะห์และประเมินผล นำผลจากการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนำผลไปอภิปรายและค้นคว้าเพิ่มเติม ให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน
5. ขั้นสรุปผล ครูผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปผล หาข้อยุติที่ถูกต้อง ย้ำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง (วิมล ร่วมสุข. 2522 : 68 - 69)

นอกจากนี้ยังมีการเสนอแนะลำดับขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนว่าควรมีลำดับขั้นดังนี้คือ

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

4. แสดงให้ดูก่อนการเริ่มจริง ถ้าเกมไหนยากแก่การเข้าใจ ครูต้องสาธิตการเล่นก่อน
5. สอบถามให้เข้าใจอีกครั้งหลังจากได้แสดงให้ดู
6. เริ่มเล่นตามคำชี้แจง
7. อภิปรายผลสรุปบทเรียน
8. สุขปฏิบัติ (ถนอมคร สุวรรณรัตน์. 2530 : 42)

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

6. ลักษณะที่ดีของเกม

ลักษณะที่ดีของเกมควรมีลักษณะต่อไปนี้คือ

1. เกมนั้นต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน
3. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
4. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง
5. ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่นอกห้องเรียน ก็ควรจะเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า
6. ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่าย ๆ แต่ใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้ดี
7. การเล่นนั้น ควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างพอสมควร (อจจรา ชีวพันธ์. 2526 : 4)

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

ดังนั้นในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ครูควรเลือกเกมหรือสร้างเกมที่มีคุณลักษณะการเล่นที่สนุกสนาน เด็กได้เคลื่อนไหว เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีวิธีการเล่นที่ง่าย ใช้เวลาสั้นและชัดเจน ตลอดจนเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

7. ประโยชน์ของเกม

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

(อัจฉรา ชิวพันธ์. 2526 : 3)

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

สรุป เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน เพราะนอกจากเด็กจะได้รับความสนุกสนานแล้ว เกมยังช่วยจูงใจให้เด็กแสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง อันเป็นการได้รับประสบการณ์ตรงจนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ และเกมยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมในการรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักหน้าที่ รับผิดชอบต่อตนเอง ตลอดจนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ให้ดีขึ้นอีกด้วย

จากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม สรุปเกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมจะนำมาใช้ในการฝึกเพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มักมีพฤติกรรมชอบเล่น ดังนั้นถ้านำเกมซึ่งมีลักษณะเป็นกิจกรรมการเล่นมาฝึกเพื่อใช้สอนให้กับเด็กจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ดีขึ้น

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

1. ความหมายของแบบฝึก

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

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

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

สรุป แบบฝึก หมายถึง กิจกรรมที่มีไว้ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้แนะนำ เพื่อช่วยให้เกิดทักษะตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ และจะมีการประเมินผลทุกครั้งที่ทำแบบฝึกเสร็จ

2. หลักในการสร้างแบบฝึก

ในการสร้างแบบฝึกเพื่อฝึกนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ ให้เกิดความชำนาญ คล่องแคล่ว รวดเร็วและถูกต้อง ครูจะต้องคำนึงถึงหลักในการสร้างแบบฝึกดังนี้

1. สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของเด็กและลำดับขั้นของการเรียน
2. เมื่อมีจุดมุ่งหมายฝึกด้านใดควรจัดเนื้อหาให้ตรงกับความรู้ความหมายนั้น
3. คำนึงถึงความแตกต่างของเด็ก ถ้าสามารถจัดทำแบบฝึกที่แก้ไขข้อบกพร่องที่ตรงจุดของเด็กได้เป็นเรื่องดี
4. ในแบบฝึกต้องมีคำชี้แจงง่าย ๆ สั้น ๆ เพื่อให้เด็กเข้าใจ ถ้าเด็กยังอ่านไม่ได้ครูต้องชี้แจงด้วยคำพูดที่ใช้ภาษาง่าย ๆ ให้เด็กสามารถทำตามคำสั่งได้
5. แบบฝึกต้องมีความถูกต้องไม่มีข้อผิดพลาด
6. การให้เด็กทำแบบฝึกหัดแต่ละครั้ง ต้องให้เหมาะสมกับเวลาและความสนใจของเด็ก

7. ควรทำแบบฝึกหลาย ๆ แบบเพื่อให้เด็กเรียนรู้ได้กว้างขวางและส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิด

8. กระดาษที่ใช้ทำแบบฝึกจะต้องเหนียวและทนทาน (รัชนี ศรีไพรวรรณ. 2517 : 412 - 413)

นอกจากนี้ในการสร้างแบบฝึกควรยึดหลักการสร้างต่าง ๆ อีก คือ

1. ก่อนสร้างต้องกำหนดโครงร่างคร่าว ๆ ว่าจะเขียนแบบฝึกเกี่ยวกับอะไร มีวัตถุประสงค์อย่างไร

2. ศึกษางานการอ่านและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำ

3. เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและเนื้อหาให้สอดคล้องกัน

4. แจกแจงวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมออกเป็นกิจกรรมย่อย โดยให้เหมาะสมกับ

ผู้เรียน

5. กำหนดอุปกรณ์ที่จะใช้ในกิจกรรมแต่ละตอนให้เหมาะสมกับแบบฝึก

6. กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในแบบฝึกแต่ละตอนให้เหมาะสม (Butts. 1974 : 85)

ในการสร้างแบบฝึกต้องยึดหลักทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยาดังนี้

1. กฎของธอร์นไดค์ (Thorndike) เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกซึ่งกล่าวว่าสิ่งใด ก็ตามที่มีการ ฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมจะทำให้ผู้ฝึกมีความคล่องตัว และสามารถทำได้ดี ในทางตรงกันข้าม สิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้รับการฝึกหรือทอดทิ้งไปนานแล้วย่อมจะทำได้ไม่ดี

2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรคำนึงว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ และความสนใจแตกต่างกัน ฉะนั้นในการสร้างแบบฝึกจึงต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมคือ ต้องไม่ยากและไม่ง่ายจนเกินไปและควรมีหลาย ๆ รูปแบบ

3. การจูงใจผู้เรียน ควรจัดแบบฝึกจากง่ายไปหายากเพื่อดึงดูดความสนใจนักเรียน ซึ่งจะทำให้เกิดผลสำเร็จในการฝึก และช่วยยั่วยุให้อยากฝึกต่อไป

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

สรุป หลักในการสร้างแบบฝึก ต้องกำหนดจุดประสงค์ที่จะฝึกให้แน่นอนว่าจะฝึกเด็กในเรื่องอะไร แล้วจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ วิธีการฝึกควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถ วัยของเด็กเป็นสำคัญเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่เด็กอย่างเต็มที่ มีการกำหนดอุปกรณ์ที่จะใช้ และกำหนดระยะเวลาที่จะใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมที่ทำในแบบฝึก

3. ลักษณะของแบบฝึกที่ดี

แบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. แบบฝึกนั้นต้องเป็นส่วนที่เพิ่มเติมหรือเสริมบทเรียนปกติ
2. เป็นเครื่องมือที่เสริมทักษะ แต่ต้องอาศัยการส่งเสริมและความเอาใจใส่จากครู

ผู้สอนด้วย

3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน
4. วิธีใช้แบบฝึกควรปฏิบัติ ดังนี้
 - 4.1 ฝึกทันทีหลังจากเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ
 - 4.2 ฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง
 - 4.3 เน้นเฉพาะในเรื่องที่ผิด
5. แบบฝึกจะเป็นเครื่องมือวัดผลในการเรียนหลังจากจบบทเรียนแต่ละครั้ง
6. แบบฝึกควรให้เด็กสามารถเก็บรักษาไว้ใช้เป็นแนวทางทบทวนด้วยตนเองได้
7. แบบฝึกควรมีส่วนช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของเด็กได้
8. แบบฝึกควรจัดขึ้นนอกเหนือบทเรียน เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนอย่างเต็มที่
9. แบบฝึกที่จัดพิมพ์ไว้เรียบร้อยแล้ว จะเป็นการช่วยประหยัดเวลา และแรงงาน

ให้กับครู รวมทั้งค่าใช้จ่าย (Petty. 1963 : 469 - 472)

นอกจากนี้แบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะต่าง ๆ อีกคือ

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

98 - 105)

ในการเรียนภาษาซึ่งเป็นวิชาทักษะ ลักษณะสำคัญของวิชาทักษะก็อยู่ที่การทำแบบฝึกและการทำกิจกรรมซ้ำ ฉะนั้นแบบฝึกที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะได้อย่างชำนาญคล่องแคล่ว ดังนั้นลักษณะของแบบฝึกทางภาษาที่ดี ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้ คือ

1. แบบฝึกควรสร้างขึ้นเพื่อฝึกสิ่งที่จะสอนมิใช่ว่าทดสอบว่านักเรียนเรียนรู้อะไรบ้าง
2. แบบฝึกหนึ่ง ๆ ควรเกี่ยวกับโครงสร้างเฉพาะของสิ่งที่จะสอนเพียงอย่างเดียว
3. สิ่งที่สำคัญที่จะฝึกควรเป็นสิ่งที่นักเรียนพบเห็นอยู่แล้ว
4. ข้อความที่นำมาฝึกในแต่ละแบบฝึกควรสั้น เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความยุ่งยากใจ
5. แต่ละแบบฝึกควรออกเสียงให้มากที่สุด จะเป็นการสร้างนิสัยในการออกเสียง

ในภาษาที่ดี

6. แต่ละแบบฝึกควรเป็นแบบที่กระตุ้นให้เกิดการตอบสนองที่พึงปรารถนาเท่านั้น
7. ในแบบฝึกที่เกี่ยวกับโครงสร้างของภาษา ไม่ควรใช้คำศัพท์มากนัก
8. โครงสร้างการฝึกควรเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและการฝึกอาจทำเป็น

กลุ่มหรือรายบุคคลหลาย ๆ ครั้ง (สมชัย ไชยกุล. 2526 : 14 - 15)

จะเห็นได้ว่าลักษณะของแบบฝึกที่ดีนั้นมีความสำคัญต่อการนำไปสร้างแบบฝึกที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งลักษณะของแบบฝึกที่ดีควรสร้างขึ้นเพื่อฝึกสิ่งที่จะสอน และสอดคล้องกับทักษะที่ต้องการฝึก คำพูดหรือเนื้อหาควรเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และเป็นสิ่งที่เด็กพบเห็นอยู่ สิ่งที่ดีฝึกแต่ละครั้ง ควรเป็นแบบฝึกสั้น ๆ เข้าใจง่าย มีคำชี้แจงในการทำ มีลักษณะดึงดูดความสนใจของเด็ก และไม่ใช้เวลาในการทำนานเกินไป

4. ขั้นตอนในการใช้แบบฝึกประกอบการสอน

ในการใช้แบบฝึกประกอบการสอน จะมีวิธีการทำและเนื้อหาต่าง ๆ กัน จึงควรศึกษาให้เข้าใจโดยละเอียด และปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. การทำแบบฝึก ครูควรอธิบายวิธีการทำให้เข้าใจอย่างชัดเจน ตอนที่เป็นตัวอย่างอาจเขียนเป็นแผนภูมิ หรืออาจเขียนขึ้นบนกระดาน อธิบายและให้ทำพร้อมกัน
2. การอ่านให้นักเรียนฟัง ควรอ่านโดยเว้นระยะให้เหมาะสมไม่เร็วเกินไป และออกเสียงให้ชัดเจน
3. เมื่อตรวจแบบฝึกพบว่านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจและทำผิด ควรให้ทำแบบฝึกอีกครั้ง พร้อมอธิบายเพิ่มเติมให้เข้าใจยิ่งขึ้น (วรี เกียสกุล. 2530 : 182)

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

จากขั้นตอนในการใช้แบบฝึกประกอบการสอนดังกล่าว จึงสรุปได้ว่าในการใช้แบบฝึก ควรมีลำดับขั้นตอนการเรียนการสอนเริ่มจากครูแจกแบบฝึกให้นักเรียนทำทีละแบบฝึก หลังจากนั้นอธิบายการทำแบบฝึกตามคำชี้แจง พร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการทำแบบฝึกแล้ว ครูจึงให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกด้วยตนเอง ถ้านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจและยังทำผิดอยู่ ก็ให้ครูอธิบายและสาธิตการทำแบบฝึกใหม่อีกครั้ง

5. ประโยชน์ของแบบฝึก

แบบฝึกมีประโยชน์ในการช่วยเพิ่มเติมในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่ถูกจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ ช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดีขึ้น แต่ต้องอาศัยความเอาใจใส่จากครูด้วย แบบฝึกช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เหมาะสมกับความสามารถของเด็กจะทำให้เกิดผลดีทางจิตใจ ช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้คงทน เพราะเด็กฝึกทำซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้งในเรื่องที่ตนบกพร่อง แบบฝึกยังใช้เป็นเครื่องมือวัดผลทางการเรียนหลังจากจบบทเรียน แล้วช่วยให้ครูเห็นปัญหาของเด็กอย่างชัดเจน สำหรับตัวเด็กก็สามารถเก็บแบบฝึกไว้ใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนความรู้ได้ นอกจากนี้แบบฝึกยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้ครูและนักเรียนประหยัดเวลา แรงงาน และค่าใช้จ่ายในการฝึกฝนแต่ละครั้ง (ฉันทา ฐานสร. 2537 : 41)

นอกจากนี้แบบฝึกยังมีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาทักษะดังต่อไปนี้

1. เป็นส่วนเพิ่มหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ
2. ช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้ดีขึ้น แต่จะต้องอาศัยการส่งเสริมและการดูแลเอาใจใส่จากครูด้วย
3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากเด็กมีความสามารถทางภาษาแตกต่างกัน การให้เด็กทำแบบฝึกที่เหมาะสมกับความสามารถของเขา จะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จทางด้านจิตใจมากขึ้น
4. ช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้คงทน โดยกระทำดังนี้
 - 4.1 ฝึกทันทีหลังจากเด็กได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น
 - 4.2 ฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง
 - 4.3 เน้นเฉพาะเรื่องที่ต้องการฝึก
5. แบบฝึกที่ใช้เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจากบทเรียนในแต่ละครั้ง
6. แบบฝึกที่จัดทำขึ้นเป็นรูปเล่ม เด็กสามารถเก็บรักษาไว้ใช้เป็นแนวทางเพื่อทบทวนด้วยตนเองได้ด้วยต่อไป

7. การให้เด็กทำแบบฝึกช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของเด็กได้ชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้ครูดำเนินการปรับปรุงแก้ไขปัญหานั้น ๆ ได้ทันทั่วถึง

8. แบบฝึกที่จัดขึ้นนอกเหนือจากที่อยู่ในแบบเรียนจะช่วยให้เด็กได้ฝึกอย่างเต็มที่

9. แบบฝึกที่ได้จัดพิมพ์ไว้เรียบร้อยแล้วจะช่วยให้ครูประหยัดทั้งเวลาและแรงงานในการที่จะต้องเตรียมแบบฝึกอยู่เสมอ ในด้านผู้เรียนก็ไม่ต้องเสียเวลาลอกแบบฝึกจากตำราเรียน ทำให้มีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ มากขึ้น

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

จากเอกสารดังกล่าวแบบฝึกมีประโยชน์ในการช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้น แบบฝึกช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาให้คงทนเพราะเด็กฝึกทำซ้ำ ๆ หลายครั้ง แบบฝึกเป็นเครื่องมือวัดผลทางการเรียนหลังจากจบบทเรียนแล้ว ช่วยให้ครูเห็นปัญหาของเด็กได้อย่างชัดเจนทำให้ครูได้แก้ปัญหาลูกได้ทันทั่วถึง ตัวเด็กก็สามารถเก็บแบบฝึกไว้ใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนความรู้ได้ นอกจากนี้แบบฝึกยังช่วยให้ครูและนักเรียนประหยัดเวลา แรงงาน และค่าใช้จ่ายในการฝึกฝนแต่ละครั้ง ด้วยเหตุนี้แบบฝึกจึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการฝึกความพร้อมในการอ่าน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา เพราะแบบฝึกช่วยให้เด็กเกิดความจำและความชำนาญในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ทั้งนี้เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มักจะมีปัญหาในด้านความจำ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบประสิทธิภาพของการสอน

การทดสอบประสิทธิภาพ เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะถึงแม้ว่าผู้สร้างจะดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอน หลักการต่าง ๆ มาแล้วดีเพียงใดก็ตาม ถ้าปราศจากการทดสอบประสิทธิภาพ เครื่องมือนั้นย่อมขาดความเชื่อถือ ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำเครื่องมือที่สร้างไปตรวจหาประสิทธิภาพโดยอาศัยวิธีการนำเอาเครื่องมือไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ว่า เครื่องมือที่สร้างขึ้นมามีคุณภาพตามวัตถุประสงค์หรือตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่

ในการทดสอบหาประสิทธิภาพนี้อาศัยการทดลอง โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การทดสอบเดี่ยว เป็นการทดลองเครื่องมือกับนักเรียน 1 คน โดยในการทดลองแต่ละครั้งประกอบด้วยผู้ทดสอบหนึ่งคนกับนักเรียนหนึ่งคน
2. การทดสอบแบบกลุ่มเล็ก เป็นการทดลองใช้เครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วจากขั้นตอนที่ 1 กับนักเรียนประมาณ 6 - 10 คน โดยในการทดลองแต่ละครั้งประกอบด้วยผู้ทดสอบ 1 คน กับนักเรียนประมาณ 6 - 10 คน
3. การทดสอบภาคสนาม เป็นการทดสอบขั้นสุดท้ายของกระบวนการทดสอบประสิทธิภาพ การทดสอบในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้สร้างมั่นใจได้ว่า เครื่องมือที่สร้างขึ้นมานั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพ

เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพ ส่วนมากกำหนดเป็น 80/80 ความหมายของตัวเลข 80 ตัวแรกเป็นคะแนนที่ได้จากการทำงานในแต่ละกระบวนการของผู้เรียนโดยเฉลี่ย ร้อยละ 80 ส่วน 80 ตัวหลังเป็นคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้โดยเฉลี่ยร้อยละ 80 (เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2526 : 52)

นอกจากนี้เกณฑ์ประสิทธิภาพยังหมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่ผู้ผลิตชุดการสอน จะพึงพอใจว่า หากชุดการสอนที่มีประสิทธิภาพถึงระดับนี้แล้ว ชุดการสอนก็มีคุณค่าที่จะนำไปสอนนักเรียน และคุ้มค่าที่จะนำไปสอนนักเรียน และคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก สำหรับการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ กระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) E_2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

การที่จะกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น ครูผู้สอนเป็นผู้พิจารณา โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ ความจำ มักจะตั้งไว้ 80/80 , 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตนาศึกษาอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 เป็นต้น

เกณฑ์ในการผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ นั้น เปิดโอกาสให้ผู้ประเมิน (ครูผู้สอน) เป็นผู้กำหนดขึ้นเองตามความเหมาะสมกับสภาพต่าง ๆ เช่น ความสำคัญของจุดประสงค์ ความยากง่ายของจุดประสงค์ ความพร้อมของผู้เรียน ซึ่งเกณฑ์ที่ใช้โดยทั่วไป คือ ร้อยละ 80 แต่ถ้าพบว่าเด็กส่วนใหญ่ไม่เกิดพฤติกรรมตามเกณฑ์ อาจต้องพิจารณาลดเกณฑ์หรือเลื่อนการวัดพฤติกรรมนั้นในช่วงถัดไป

การคำนวณหาประสิทธิภาพของชุดการสอนมี 2 วิธีคือ

1. โดยใช้สูตร E_1/E_2

$$\text{สูตรที่ 1} \quad \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึกหัดหรืองาน
A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชิ้นรวมกัน
N	แทน	จำนวนผู้เรียน

$$\text{สูตรที่ 2} \quad E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
B	แทน	คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน
N	แทน	จำนวนผู้เรียน

2. โดยวิธีคำนวณธรรมดา

หาค่า E_1 คือ ค่าประสิทธิภาพของงานและแบบฝึกนั้น กระทำได้โดยเอาคะแนนของงานทุกชิ้นของนักเรียนแต่ละคนมารวมกัน แล้วหาค่าเฉลี่ยและเทียบส่วนเพื่อหาค่าร้อยละ

หาค่า E_2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยการเอาคะแนนของนักเรียนทั้งหมดรวมกัน หาค่าเฉลี่ย แล้วเทียบส่วนเพื่อหาค่าร้อยละ

ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ

1. แบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการทดลองกับนักเรียน 1 คน เพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้นโดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก

2. แบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6 - 10 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ซึ่งคะแนนของผู้เรียนเพิ่มขึ้นเกือบเท่าเกณฑ์

3. ภาคสนาม เป็นการทดลองกับผู้เรียนเพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

การยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอน

เมื่อทดลองชุดการสอนภาคสนามแล้ว ให้เก็บค่า E_1/E_2 ของเกณฑ์การยอมรับประสิทธิภาพไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์ 5 % แต่โดยปกติกำหนดไว้ 2.5 % เช่น ถ้าตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ 90/90 เมื่อทดลองภาคสนามแล้ว ชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ 87.5/87.5 ก็สามารถยอมรับได้ว่าชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ

การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนมี 3 ระดับ คือ (1) สูงกว่าเกณฑ์ (2) เท่าเกณฑ์ (3) ต่ำกว่าเกณฑ์ (ประภัสสร ปรีเอี่ยม, 2539 : 33 - 35 ; อ้างอิงมาจาก ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2518)

สรุป การทดสอบประสิทธิภาพของการสอนเป็นการตรวจสอบหาประสิทธิภาพโดยการนำเครื่องมือไปทดลองใช้ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ว่าเครื่องมือที่สร้างขึ้นมามีคุณภาพตามวัตถุประสงค์หรือตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ เกณฑ์ในการกำหนดประสิทธิภาพจะตั้งไว้ 80/80 โดยมีการคำนวณหาประสิทธิภาพไว้ 2 วิธีคือ โดยการใช้สูตรและวิธีคำนวณธรรมดา ซึ่งขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพจะมีลักษณะต่อเนื่องกันคือ การทดสอบแบบเดี่ยว การทดสอบแบบกลุ่ม และการทดสอบภาคสนาม (เป็นการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายเป็นรายบุคคล โดยใช้หลักการวิเคราะห์งานและศึกษาผลของการฝึกด้วยแบบฝึกการช่วยเหลือตนเอง ด้านการแต่งกายเป็นรายบุคคล โดยใช้หลักการวิเคราะห์งานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นที่มีผลต่อความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง ด้านการแต่งกายของเด็กกลุ่มอาการดาวน์ ระดับปฐมวัย อายุ 6 - 9 ปี ระดับเชาวน์ปัญญา 35 - 68 จำนวน 16 คน พบว่า

1. แบบฝึกการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายเป็นรายบุคคล โดยใช้หลักการวิเคราะห์งาน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์โดยมีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 คือ 89.46/81.36

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

การศึกษาความสามารถใช้กล้ำเนื้อมัดเล็ก โดยใช้เกมฝึกกล้ำเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุระหว่าง 5 - 6 ปี เชาวนปัญญา 50 - 70 จำนวน 12 คน พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุระหว่าง 5 - 6 ปี เชาวนปัญญา 50 - 70 หลังฝึกด้วยเกมการฝึกกล้ำเนื้อมัดเล็ก มีความสามารถในการใช้กล้ำเนื้อมัดเล็กสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (กรรณิการ์ สุขบท. 2539 : บทคัดย่อ)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียง คำที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรานิลวัชร จ.สมุทรปราการ จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้เกมกับกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุวิมล ต้นปิติ. 2536 : บทคัดย่อ)

การศึกษาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 5 - 6 ปี จำนวน 6 คน โดยใช้เกมผสมผสานประกอบการสอน พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมผสมผสาน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (จำปี แดงด้วง. 2538 : บทคัดย่อ)

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

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

การศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของเด็กที่เรียนภาษาไทยเพียงภาษาเดียว กับเด็กที่เรียนทั้งภาษาไทยและภาษาอาหรับในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอยู่เป็นสุขอนุสรณ์ เขตพระโขนง กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน โดยการใช้แบบฝึกการอ่าน พบว่า เด็กที่เรียนภาษาไทยเพียงภาษาเดียว กับเด็กที่เรียนทั้งภาษาไทยและภาษาอาหรับ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังจากใช้แบบฝึกสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกการอ่าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (มนัส อารีพงษ์, 2530 : บทคัดย่อ)

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

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

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่าน

การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนอนุบาล ซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านมาก และได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านน้อย พบว่านักเรียนอนุบาลซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านมาก จะมีความพร้อมในการอ่านภาษาไทยสูงกว่านักเรียนอนุบาล ซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุนีย์ ทองศิริประภา, 2534 : บทคัดย่อ)

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอายุ เพศ และความรู้ความเข้าใจที่มีต่อความพร้อมในการอ่านของเด็กชั้นอนุบาล พบว่า

1. เด็กที่มีอายุมากจะมีคะแนนความพร้อมในการอ่านสูงกว่าเด็กที่มีอายุน้อยอย่างมีนัยสำคัญ
2. เด็กเพศชายหรือเพศหญิงไม่มีผลต่อคะแนนความพร้อมในการอ่าน

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

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

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จะเห็นได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา สามารถพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้ ถ้าได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เกมและแบบฝึกเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมจะนำมาใช้พัฒนาเด็กให้มีความสามารถในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ซึ่งในการเตรียมความพร้อมในการอ่าน สิ่งที่เป็นในการเตรียมความพร้อม คือ กิจกรรมที่จะต้องใช่วิธีการต่าง ๆ มาฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการอ่าน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเกิดแนวทางในการจัดกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี โดยผู้วิจัยสนใจจะศึกษาระหว่างการเตรียมความพร้อมในการอ่านด้วยการใช้เกม ประกอบกับการใช้แบบฝึกประกอบ จะมีผลทำให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกันอย่างไร

สมมติฐานในการศึกษากันไว้

1. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น
2. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น
3. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

บทที่ 8

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50 - 70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน เรียนร่วมอยู่ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50 - 70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน ของโรงเรียนวัดโสมนัส มีนักเรียนทั้งหมด 18 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย เพื่อแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลอง 1 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ จำนวน 7 คน และกลุ่มทดลอง 2 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ จำนวน 7 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. เกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน
2. แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน
3. แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ
4. แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ
5. แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. เกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้
 - 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการสร้างเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน

1.2 ดำเนินการสร้างเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 5 ชุด รวม 20 เกม ดังนี้

1.2.1 ชุดเกมการเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 4 เกม แต่ละเกมมีลักษณะดังต่อไปนี้

- เกมมีอะไรอยู่ในตะกร้า เป็นเกมให้นักเรียนบอกชื่อรูปภาพที่มีอยู่ในตะกร้า
- เกมเก็บป้าย เป็นเกมให้นักเรียนเก็บป้ายรูปภาพต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้
- เกมหาคู่ให้ฉันที เป็นเกมให้นักเรียนหีบภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยคที่ครูพูดให้ฟัง เช่น คนอยู่ในบ้าน ปลาอยู่ใน.....หรือ ฉันกินข้าว ควายกิน..... ฯลฯ
- เกมทำนะมีรางวัล เป็นเกมให้นักเรียนแสดงท่าทาง กิริยาตามคำสั่งของครู

1.2.2 ชุดเกมการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท จำนวน 4 เกม แต่ละเกมมีลักษณะดังต่อไปนี้

- เกมหาพวก เป็นเกมให้นักเรียนแขวนภาพจับกลุ่มประเภทของบัตรภาพที่ครูติดไว้บนกระดาน คือ บัตรภาพผลไม้ บัตรภาพผัก บัตรภาพสัตว์ เป็นต้น
- เกมจ่ายตลาด เป็นเกมให้นักเรียนเลือกหยิบสิ่งของหรือรูปภาพต่าง ๆ จำแนกตามหน้าที่ที่ครูกำหนดให้
- เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง เป็นเกมเลือกหีบภาพได้ตรงกับกลุ่มประเภทที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง
- เกมวงศาณาญาติ เป็นเกมเคลื่อนไหว ให้นักเรียนจับกลุ่มประเภทต่าง ๆ จำแนกตามสีที่ครูกำหนด โดยครูจะให้นักเรียนสวมหมวกเป็นภาพประเภทต่าง ๆ หลังจากนั้นครูจะโยนลูกเต๋า ถ้าลูกเต๋าบอกประเภทของสัตว์ นักเรียนที่สวมหมวกรูปสัตว์ก็จะจับกลุ่มกัน เป็นต้น

1.2.3 ชุดเกมการจำแนกเสียง จำนวน 4 เกม แต่ละเกมมีลักษณะดังต่อไปนี้

- เกมตีฉันทาไม เป็นเกมให้นักเรียนตีระฆัง และไม่ตีระฆังตามคู่เสียงเหมือนและไม่เหมือน
- เกมเสียงปริศนา ครูจะเปิดเสียงต่าง ๆ ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนบอกว่าเสียงนั้นเป็นเสียงของอะไร

- เกมรีรีข้าวสาร เป็นเกมการเล่นให้นักเรียนเดินเป็นแถว ลอดซุ้มรีรีข้าวสาร พอเพลงจบให้จับนักเรียนที่อยู่บริเวณซุ้ม หลังจากนั้นครูนำบัตรตัวอักษรมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนเลือกบอกเสียงต้นให้ถูกต้อง 1 เสียง โดยครูจะออกเสียงให้เลือก 2 เสียง

- เกมเก้าอี้คนตรี เป็นเกมเคลื่อนไหวโดยใช้เสียงเพลงประกอบ ซึ่งครูจะกำหนดว่า ถ้านักเรียนได้ยินเสียงกลอง นักเรียนต้องแย่งเก้าอี้ที่นั่ง แต่ถ้านักเรียนได้ยินเสียงอื่นที่ไม่ใช่กลอง นักเรียนไม่ต้องแย่งเก้าอี้

1.2.4 ชุดเกมการจำแนกภาพ จำนวน 4 เกม แต่ละเกมมีลักษณะดังต่อไปนี้

- เกมเลือกคู่แฝด เป็นเกมจับคู่รูปภาพที่เหมือนกัน
- เกมเธออยู่ไหน เป็นเกมรูปภาพให้นักเรียนหาภาพมาต่อเติมภาพส่วนที่ขาดหายไป ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
- เกมมิตรหรือศัตรู เป็นเกมแยกความเหมือนและความแตกต่างของภาพ ซึ่งครูจะให้นักเรียนหยาบคู่ภาพที่เหมือนกัน และคู่ภาพที่ไม่เหมือนกันได้ถูกต้อง
- เกมปริศนาคำทาย เป็นเกมรูปภาพ โดยครูจะให้นักเรียนเลือกหยาบภาพได้ถูกต้องตามลักษณะที่ครูกำหนดให้

1.2.5 ชุดเกมการจำตัวพยัญชนะ จำนวน 4 เกม แต่ละเกมมีลักษณะดังต่อไปนี้

- เกมหัวใจเลือกคู่ เป็นเกมจับคู่บัตรพยัญชนะกับบัตรภาพ โดยครูจะกำหนดบัตรภาพเป็นรูปหัวใจด้านซ้าย แล้วให้นักเรียนหาบัตรพยัญชนะที่เป็นหัวใจด้านขวา มาวางคู่ให้ตรงกัน
- เกมต่อตุ้รตุไฟ เป็นเกมลักษณะคล้ายกับเกมโดมิโน โดยครูจะเป็นหัวตุ้รตุไฟ แล้วให้นักเรียนต่อขบวนตุ้รตุไฟ ซึ่งต้องใช้พยัญชนะที่เหมือนกันต่อท้ายขบวนของครู
- เกมใครดีใครอยู่ เป็นเกมที่ครูให้นักเรียนเลือกหยาบบัตรภาพกับบัตรพยัญชนะที่ครูจัดคู่ไว้ไม่ต้องออก
- เกมกลองปริศนา เป็นเกมให้นักเรียนหยาบบัตรวงกลมในกล่องออกมากนละ 1 ใบ แล้วให้นักเรียนอ่านชื่อพยัญชนะที่ติดอยู่บนบัตรวงกลมนั้น

1.3 นำเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้งหมด จำนวน 20 เกม ไปหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอนเกมและมีความรู้ด้านการสอนการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถม ศึกษา จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน ทั้งหมด 20 เกม (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

1.4 แก้ไขปรับปรุงเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนจะนำไปทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพ

1.5 การหาประสิทธิภาพเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน มีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นทดลองรายบุคคล นำเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านที่แก้ไขปรับปรุงมาแล้วทั้งหมด 20 เกม ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนปัญญาวุฒิกิจ จำนวน 1 คน เพื่อหาข้อบกพร่องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จากผลการทดลองเป็นรายบุคคลได้พบข้อบกพร่องพอสมควรได้ดังนี้ นักเรียนไม่เข้าใจการสื่อความหมายของครูในขั้นตอนการเล่น เกมบางเกมมีรายละเอียดมากเกินไป ดังนั้นจึงต้องนำข้อบกพร่องมาปรับปรุง โดยการเลือกใช้คำพูดที่สั้นและชัดเจนในการสื่อความหมาย และลดขั้นตอนบางส่วนของเกมบางเกมที่ไม่สำคัญลงไป

2. ขั้นทดลองกลุ่มเล็ก นำเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านที่แก้ไขปรับปรุงหลังจากพบข้อบกพร่องในการทดลองรายบุคคลไปทดลองกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนปัญญาวุฒิกิจ จำนวน 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จากผลการทดลองกลุ่มเล็กได้พบข้อบกพร่องพอสมควรได้ดังนี้ การอธิบายวิธีการเล่นเกมของครู นักเรียนมีความเข้าใจที่แตกต่างกัน จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไข คำพูดที่ใช้สื่อความหมายกับนักเรียนให้เหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย เพื่อความเข้าใจของนักเรียนที่ตรงกัน รวมทั้งต้องมีการสาธิตซ้ำบ่อย ๆ บางครั้งต้องเน้นเป็นรายบุคคล

3. ขั้นทดลองภาคสนาม นำเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านที่แก้ไขปรับปรุงไปทดลองกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ของโรงเรียนวัดโสมนัส ที่เป็นกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 7 คน โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอน เพื่อนำผลที่ได้มาหาประสิทธิภาพเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านตามเกณฑ์ 80/80 ผลการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ได้ออกมา คือ 84.57/80.47

2. แบบฝึกความพร้อมในการอ่าน ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการสร้างแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน

2.2 ดำเนินการสร้างแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 5 ชุด รวม 20 แบบฝึก ดังนี้

2.2.1 ชุดแบบฝึกการเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 4 แบบฝึก แต่ละแบบฝึกมีลักษณะดังต่อไปนี้

- แบบฝึกที่ 1 บอกชื่อรูปภาพต่าง ๆ ได้ถูกต้อง
- แบบฝึกที่ 2 อากาบทรูปภาพต่าง ๆ ที่แทนความหมายของคำที่ครู

กำหนด

- แบบฝึกที่ 3 วงกลมภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยคที่ครูพูดให้ฟัง
- แบบฝึกที่ 4 วงกลมรอบภาพที่แสดงท่าทางต่าง ๆ ตามที่ครู

กำหนด

2.2.2 ชุดแบบฝึกการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท จำนวน 4 แบบฝึก แต่ละแบบฝึกมีลักษณะดังต่อไปนี้

- แบบฝึกที่ 5 วงกลมจับกลุ่มประเภทของภาพต่าง ๆ ได้
- แบบฝึกที่ 6 ใส่เครื่องหมายถูกหน้าภาพตามการจำแนกประเภท

ของหน้าที่ที่ครูกำหนด

- แบบฝึกที่ 7 อากาบทภาพได้ตรงกับกลุ่มประเภทที่ครูกำหนด
- แบบฝึกที่ 8 เลือกใช้สื่อบายภาพได้ถูกต้องตามกลุ่มต่าง ๆ ที่ครู

กำหนด

2.2.3 ชุดแบบฝึกการจำแนกเสียง จำนวน 4 แบบฝึก แต่ละแบบฝึกมี ลักษณะดังต่อไปนี้

- แบบฝึกที่ 9 อากาบทเลือกภาพที่ตรงกับเสียงได้ถูกต้อง
- แบบฝึกที่ 10 วงกลมเลือกเครื่องหมายถูกและผิดตามคู่เสียงเหมือน

และไม่เหมือน

- แบบฝึกที่ 11 ใส่เครื่องหมายถูกและผิดจำแนกเสียงตามรูปภาพที่

ครูกำหนด

- แบบฝึกที่ 12 ครูให้นักเรียนเลือกวงกลมคำที่ออกเสียงต้นตรงกับ

ตัวอักษรที่กำหนด

2.2.4 ชุดแบบฝึกการจำแนกภาพ จำนวน 4 แบบฝึก แต่ละแบบฝึกมี ลักษณะดังต่อไปนี้

- แบบฝึกที่ 13 ครูให้นักเรียนลากโยงเส้นรูปที่เหมือนกัน
- แบบฝึกที่ 14 วงกลมเลือกส่วนของภาพที่ขาดหายไป
- แบบฝึกที่ 15 อากาบทภาพที่เหมือนและภาพที่ไม่เหมือนกันได้

ถูกต้อง

- แบบฝึกที่ 16 วงกลมเลือกภาพที่ตรงตามลักษณะที่ครูกำหนด

2.2.5 ชุดแบบฝึกการจำตัวพยัญชนะ จำนวน 4 แบบฝึก แต่ละแบบฝึกมีลักษณะดังต่อไปนี้

- แบบฝึกที่ 17 ครูให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพกับตัวพยัญชนะ
- แบบฝึกที่ 18 วงกลมพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่ครูกำหนด
- แบบฝึกที่ 19 กากบาทภาพกับพยัญชนะที่ครูจับคู่ผิด
- แบบฝึกที่ 20 บอกชื่อพยัญชนะต่าง ๆ ที่ครูกำหนด

2.3 นำแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้งหมดจำนวน 20 แบบฝึกไปหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอนเกมและมีความรู้ด้านการสอนการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถมศึกษา จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านทั้งหมด จำนวน 20 แบบฝึก (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

2.4 แก้ไขปรับปรุงแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านตามข้อเสนอแนะก่อนจะนำไปทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพ

2.5 การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน มีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นทดลองรายบุคคล นำแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ปรับปรุงแล้วทั้งหมด 20 แบบฝึก ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนปัญญาวิศิษฐ์ จำนวน 1 คน เพื่อหาข้อบกพร่องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

ผลการทดลองรายบุคคลได้พบข้อบกพร่องพอสรุปได้ดังนี้ รูปภาพของแบบฝึกบางภาพเป็นลักษณะการ์ตูนมากเกินไป ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจ นักเรียนไม่เข้าใจสัญลักษณ์บางตัวที่ใช้ทำในแบบฝึก และจำนวนข้อในแบบฝึกแต่ละแผ่นอยู่ติดกันเกินไป ดังนั้นจึงได้มีการปรับปรุงรูปภาพเสียใหม่ สาธิตการทำเครื่องหมายในคำชี้แจงของแบบฝึกให้นักเรียนเข้าใจเสียก่อน และกำหนดจำนวนข้อในแบบฝึกแต่ละแผ่น ดังนี้ ถ้าเป็นการโยงเส้น กากบาท หรือวงกลม กำหนดแผ่นละ 3 ข้อ

2. ขั้นทดลองกลุ่มเล็ก นำแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านที่แก้ไขปรับปรุงแล้ว หลังจากพบข้อบกพร่องในการทดลองรายบุคคล ไปทดลองกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนปัญญาวิศิษฐ์ จำนวน 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

จากผลการทดลองกลุ่มเล็กได้พบข้อบกพร่องพอสรุปได้ดังนี้ นักเรียนแต่ละคนมีความคิดรวบยอดในภาพต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน ทำให้รูปภาพที่ใช้ในการสื่อความหมายบางภาพ นักเรียนแต่ละคนมีความเข้าใจไม่ตรงกัน และนักเรียนแต่ละคนใช้เวลาในการทำแบบฝึกแต่ละข้อในแต่ละแบบฝึกแตกต่างกัน เป็นผลทำให้ครูอาจจะไม่สามารถควบคุมเวลาในการทดลองที่กำหนดได้ จากข้อบกพร่องดังกล่าวจึงได้มีการปรับปรุงแก้ไข โดยการอธิบายให้นักเรียนเข้าใจความหมายของรูปภาพในแบบฝึกให้ตรงกัน และมีการกำหนดระยะเวลาที่จะให้นักเรียนทำแบบฝึกในแต่ละแบบฝึกไม่เกินคนละ 6 นาที

3. ขั้นทดลองภาคสนาม นำแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถม ศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ของโรงเรียนวัดโสมนัส ที่เป็นกลุ่มทดลอง 2 จำนวน 7 คน โดยที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอน เพื่อนำผลที่ได้มาหาประสิทธิภาพ แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านตามเกณฑ์ 80/80 ผลการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ได้ออกมา คือ 86.28/80.95

3. แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ ผู้วิจัยได้มีวิธีการสร้างดังต่อไปนี้

3.1 สร้างแผนการสอนทั้งหมด 20 แผน โดยนำเกมทั้งหมด 20 เกม มาเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมในการอ่าน แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบนั้นประกอบด้วย

3.1.1 ด้านการเข้าใจความหมายของคำ ได้แก่

- แผนการสอนที่ 1 ใช้เกมมีอะไรอยู่ในตะกร้า
- แผนการสอนที่ 2 ใช้เกมเก็บป้าย
- แผนการสอนที่ 3 ใช้เกมหาคู่ให้ฉันที
- แผนการสอนที่ 4 ใช้เกมทำนะมีรางวัล

3.1.2 ด้านการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท ได้แก่

- แผนการสอนที่ 5 ใช้เกมหาพวก
- แผนการสอนที่ 6 ใช้เกมจ่ายตลาด
- แผนการสอนที่ 7 ใช้เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง
- แผนการสอนที่ 8 ใช้เกมวงศาความญาติ

3.1.3 ด้านการจำแนกเสียง ได้แก่

- แผนการสอนที่ 9 ใช้เกมตีฉันทาโม
- แผนการสอนที่ 10 ใช้เกมเสียงปริศนา
- แผนการสอนที่ 11 ใช้เกมปริศนาข้าวสาร
- แผนการสอนที่ 12 ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี

3.1.4 ด้านการจำแนกภาพ ได้แก่

- แผนการสอนที่ 13 ใช้เกมเลือกคู่แฝด
- แผนการสอนที่ 14 ใช้เกมเธออยู่ไหน
- แผนการสอนที่ 15 ใช้เกมมิตรหรือศัตรู
- แผนการสอนที่ 16 ใช้เกมปริศนาคำทาย

3.1.5 ด้านการจำตัวพยัญชนะ ได้แก่

- แผนการสอนที่ 17 ใช้เกมหัวใจเลือกคู่
- แผนการสอนที่ 18 ใช้เกมต่อตัวรถไฟ
- แผนการสอนที่ 19 ใช้เกมกล่องปริศนา
- แผนการสอนที่ 20 ใช้เกมใครดีใครอยู่

3.2 เขียนแผนการสอนในแต่ละแผนตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 จุดประสงค์

3.2.2 เนื้อหา

3.2.3 กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ผู้วิจัยใช้เกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน

โดยมีลำดับขั้นตอนการเรียนรู้การสอน ตามลำดับขั้นดังนี้

- บอกชื่อเกมว่าจะเล่นเกมอะไร
- จัดรูปแบบในการเล่น เช่น ทำเป็นวงกลม หรือทำเป็นแถวให้ชัดเจน
- อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา และการตัดสินให้ชัดเจน
- แสดงให้ดูก่อนการเริ่มจริง ถ้าเกมไหนยากแก่การเข้าใจ ครูต้อง

สาธิตการเล่น

- สอบถามให้เข้าใจอีกครั้งหลังจากได้แสดงให้ดู
- เริ่มเล่นตามคำชี้แจง

3.2.4 สื่อการสอน

3.2.5 ประเมินผล

3.3 นำแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบที่เขียนเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอนเกมและมีความรู้ด้านการสอนการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถมศึกษา จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

3.4 นำแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการใช้ ก่อนที่จะนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ ผู้วิจัยได้มีวิธีการสร้างดังต่อไปนี้

4.1 สร้างแผนการสอนทั้งหมด 20 แผน โดยนำแบบฝึกทั้งหมด 20 แบบฝึก มาเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมในการอ่านแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบนั้น ประกอบด้วย

4.1.1 ด้านการเข้าใจความหมายของคำ ได้แก่

- แผนการสอนที่ 1 ใช้แบบฝึกที่ 1
- แผนการสอนที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 2
- แผนการสอนที่ 3 ใช้แบบฝึกที่ 3
- แผนการสอนที่ 4 ใช้แบบฝึกที่ 4

4.1.2 ด้านการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท ได้แก่

- แผนการสอนที่ 5 ใช้แบบฝึกที่ 5
- แผนการสอนที่ 6 ใช้แบบฝึกที่ 6
- แผนการสอนที่ 7 ใช้แบบฝึกที่ 7
- แผนการสอนที่ 8 ใช้แบบฝึกที่ 8

4.1.3 ด้านการจำแนกเสียง ได้แก่

- แผนการสอนที่ 9 ใช้แบบฝึกที่ 9
- แผนการสอนที่ 10 ใช้แบบฝึกที่ 10
- แผนการสอนที่ 11 ใช้แบบฝึกที่ 11
- แผนการสอนที่ 12 ใช้แบบฝึกที่ 12

4.1.4 ด้านการจำแนกภาพ ได้แก่

- แผนการสอนที่ 13 ใช้แบบฝึกที่ 13
- แผนการสอนที่ 14 ใช้แบบฝึกที่ 14
- แผนการสอนที่ 15 ใช้แบบฝึกที่ 15
- แผนการสอนที่ 16 ใช้แบบฝึกที่ 16

4.1.5 ด้านการจำตัวพยัญชนะ ได้แก่

- แผนการสอนที่ 17 ใช้แบบฝึกที่ 17
- แผนการสอนที่ 18 ใช้แบบฝึกที่ 18
- แผนการสอนที่ 19 ใช้แบบฝึกที่ 19
- แผนการสอนที่ 20 ใช้แบบฝึกที่ 20

4.2 เขียนแผนการสอนในแต่ละแผนตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.2.1 จุดประสงค์

4.2.2 เนื้อหา

4.2.3 กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยใช้แบบฝึกเตรียมความพร้อม โดยมีลำดับขั้นตอนการเรียนการสอน ตามลำดับขั้นดังนี้

- ครูแจกแบบฝึกให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก
- ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจวิธีการทำแบบฝึกแต่ละแบบฝึกตาม

คำชี้แจงอย่างชัดเจน

- ครูสาธิตการทำแบบฝึกให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เช่น การเขียนบนกระดาน หรือการสาธิตการทำตอนที่เป็นอย่างในแบบฝึก

- ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกด้วยตนเอง ถ้านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจและทำผิดให้ครูอธิบาย และสาธิตการทำแบบฝึกใหม่อีกครั้ง หลังจากนั้นให้นักเรียนทำด้วยตนเอง

4.2.4 สื่อการสอน

4.2.5 ประเมินผล

4.3 นำแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบที่เขียนเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอนเกมและมีความรู้ด้านการสอนการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถมศึกษา จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของแผนการสอน การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

4.4 นำแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อปรับปรุง แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการใช้ ก่อนที่จะนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

5. แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ชุด ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 ใช้วัดความพร้อมในการอ่านก่อนและหลังการใช้เกมและแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน

5.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการสร้างแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1

5.1.2 สร้างแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 แบบทดสอบมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 3 ตัวเลือก แบ่งการทดสอบออกเป็น 5 ด้าน รวม 30 ข้อ ดังนี้

1. ด้านการเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 6 ข้อ
2. ด้านการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท จำนวน 6 ข้อ
3. ด้านการจำแนกเสียง จำนวน 6 ข้อ
4. ด้านการจำแนกภาพ จำนวน 6 ข้อ
5. ด้านการจำตัวพยัญชนะ จำนวน 6 ข้อ

5.1.3 หากคุณภาพของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 โดยมีวิธีดำเนินการต่อไปนี้

1. นำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 ที่มีจำนวนข้อสอบมากกว่าจำนวนข้อสอบที่กำหนด จำนวน 45 ข้อ ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอนเกมและมีความรู้ด้านการสอนการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถมศึกษา จำนวน 3 คน (รายนามปรากฏในภาคผนวก) พิจารณาถึงความเห็นข้อสอบแต่ละข้อตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการวัดหรือไม่ โดยกำหนดคะแนนความคิดเห็นไว้ดังนี้

- | | | |
|----|---|--|
| +1 | = | แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น |
| 0 | = | ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้นหรือไม่ |
| -1 | = | แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น |

2. หากคะแนนผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน เป็นรายข้อ แทนค่าในสูตร ได้คะแนนอยู่ระหว่าง .33 - 1

3. คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ .5 มาเป็นข้อสอบในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 ไว้จำนวน 30 ข้อ

5.1.4 สร้างคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 1

5.1.5 หากคุณภาพของคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 1 โดยไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอนเกมและมีความรู้ด้านการสอนการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถมศึกษา จำนวน 3 คน ตรวจสอบและพิจารณาความเหมาะสม

5.1.6 ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 1 ตามข้อเสนอแนะ

5.1.7 เกณฑ์ประเมินความพร้อมในการอ่านจากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 1 เป็นดังนี้

คะแนน 23 - 30 มีความพร้อมในการอ่านระดับดี

คะแนน 15 - 22 มีความพร้อมในการอ่านระดับพอใช้

คะแนน 0 - 14 มีความพร้อมในการอ่านระดับปรับปรุง

5.2 แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 ใช้วัดความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้เกมและแบบฝึกเตรียมความพร้อมจบลงในแต่ละด้าน

5.2.1 ศึกษาจุดประสงค์ในแผนการสอนการใช้เกมและแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านแต่ละด้าน เพื่อเป็นประโยชน์ในการสร้างแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2

5.2.2 สร้างแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 แบ่งแยกออกเป็นชุด ๆ ทั้งหมด 5 ชุด โดยแบบทดสอบมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 3 ตัวเลือก แบบทดสอบแต่ละชุดจะเกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่านทั้งหมด ดังนี้

ชุดที่ 1 ด้านการเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 5 ข้อ

ชุดที่ 2 ด้านการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท จำนวน 5 ข้อ

ชุดที่ 3 ด้านการจำแนกเสียง จำนวน 5 ข้อ

ชุดที่ 4 ด้านการจำแนกภาพ จำนวน 5 ข้อ

ชุดที่ 5 ด้านการจำตัวพยัญชนะ จำนวน 5 ข้อ

5.2.3 หากคุณภาพของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 โดยมีวิธีการดำเนินการต่อไปนี้

1. นำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2 รวมทั้งหมด 5 ชุด โดยแต่ละชุดกำหนดข้อสอบมากกว่าข้อสอบที่กำหนด ชุดละ 7 ข้อ รวมข้อสอบทั้งหมด 35 ข้อ นำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอนเกมและมีความรู้ด้านการสอนการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 3 คน (รายนามปรากฏในภาคผนวก) พิจารณาลงความคิดเห็นว่าข้อสอบ แต่ละข้อในแต่ละชุดตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการวัดหรือไม่ โดยกำหนดคะแนนความคิดเห็นไว้ดังนี้

+1 = แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น

0 = ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้นหรือไม่

-1 = แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น

2. หากคะแนนผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ในแต่ละชุดเป็นรายข้อ แทนค่าในสูตร ได้คะแนนอยู่ระหว่าง .33 - 1

3. คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ .5 มาเป็นข้อสอบในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2 ไว้จำนวน 25 ข้อ

5.2.4 สร้างคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2

5.2.5 หากคุณภาพของคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2 โดยไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอนเกมและมีความรู้ด้านการสอนการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถมศึกษา จำนวน 3 คน ตรวจสอบแก้ไขและพิจารณาความเหมาะสม

5.2.6 ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2 ตามข้อเสนอแนะ

5.2.7 เสนอประเมินความพร้อมในการอ่านจากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2 เป็นดังนี้

คะแนน 19 - 25 มีความพร้อมในการอ่านระดับดี

คะแนน 13 - 18 มีความพร้อมในการอ่านระดับพอใช้

คะแนน 0 - 12 มีความพร้อมในการอ่านระดับปรับปรุง

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. แบบแผนการทดลอง

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

การกำหนดเข้ากลุ่ม	สอบก่อน	ตัวแปรต้น	สอบหลัง
(R) E ₁	T ₁ E ₁	X ₁	T ₂ E ₁
(R) E ₂	T ₁ E ₂	X ₂	T ₂ E ₂

เมื่อ E ₁	หมายถึง	กลุ่มทดลอง 1 เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ
E ₂	หมายถึง	กลุ่มทดลอง 2 เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ
T ₁ E ₁	หมายถึง	การทดสอบความพร้อมในการอ่านก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง 1
T ₁ E ₂	หมายถึง	การทดสอบความพร้อมในการอ่านก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง 2
X ₁	หมายถึง	การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ
X ₂	หมายถึง	การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ
T ₂ E ₁	หมายถึง	การทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง 1
T ₂ E ₂	หมายถึง	การทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง 2
R	หมายถึง	การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม

2. ขั้นตอนการทดลอง

2.1 ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือเพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการขอทดลองเครื่องมือ

2.2 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การทดลอง และดำเนินการทดลองตามแผนการเตรียมความพร้อมในการอ่านแก่ครูประจำชั้นของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองที่ใช้การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และกลุ่มทดลองที่ใช้การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ

2.3 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความพร้อมในการอ่านกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี โดยใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 1 จำนวน 30 ข้อ กับกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยทำการทดสอบเป็นรายบุคคล ใช้เวลาทดสอบกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม เป็นเวลา 1 วัน ในวันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2541

2.4 ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองเองทั้งสองกลุ่ม ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลาประมาณ 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 60 นาทีต่อกลุ่ม ตั้งแต่วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2541 ถึงวันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2541 โดย

2.4.1 กลุ่มทดลองที่ 1 ดำเนินการทดลองตามแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และหลังจากเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบครบในแต่ละด้านแล้ว จะมีการนำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 มาทดสอบวัดความสามารถของเด็ก เพื่อนำผลคะแนนที่ได้มาใช้หาประสิทธิภาพของเกมในแต่ละด้าน

2.4.2 กลุ่มทดลองที่ 2 ดำเนินการทดลองตามแผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ และหลังจากเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบครบในแต่ละด้านแล้ว จะมีการนำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 มาทดสอบวัดความสามารถของเด็ก เพื่อนำผลคะแนนที่ได้มาใช้หาประสิทธิภาพของแบบฝึกแต่ละด้าน ซึ่งผู้วิจัยได้จัดตารางเตรียมความพร้อมในการอ่านของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ไว้ดังนี้

การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึกประกอบ

สัปดาห์	วัน	เวลา 8.30 - 9.30 น.	เวลา 10.00 - 11.00 น.
1	จันทร์	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมมีอะไรอยู่ในตะกร้า	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 1
	อังคาร	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 2	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมเก็บป้าย
	พุธ	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมหาคู่ให้ฉันที	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 3
	พฤหัสบดี	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 4	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมทำเนมิรางวัล
	ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 1 ทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้เกม เตรียมความพร้อมในการอ่านชุดการเข้าใจความหมายของคำ	กลุ่มทดลองที่ 2 ทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านชุดการเข้าใจความหมายของคำ
2	จันทร์	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 5	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมหาพวก
	อังคาร	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมจ่ายตลาด	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 6
	พุธ	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 7	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง
	พฤหัสบดี	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมวงศาความญาติ	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 8
	ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 2 ทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านชุดการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท	กลุ่มทดลองที่ 1 ทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้เกมเตรียมความพร้อมในการอ่านชุดการจัดกลุ่มและการจำแนกประเภท
3	จันทร์	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมดิฉันทำไม	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 9
	อังคาร	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 10	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมเสียงปริศนา
	พุธ	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมรื้อข้าวสาร	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 11
	พฤหัสบดี	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 12	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี
	ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 1 ทำแบบทดสอบ	กลุ่มทดลองที่ 2 ทำแบบทดสอบ

สัปดาห์	วัน	เวลา 8.30 - 9.30 น.	เวลา 10.00 - 11.00 น.
4	จันทร์ อังคาร พุธ พฤหัสบดี ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 13 กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมเรออยู่ไหน กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 15 กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมปริศนาคำทาย กลุ่มทดลองที่ 2 ทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านชุดการจำแนกภาพ	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมเลือกคู่แฝด กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 14 กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมมิตรหรือศัตรู กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 16 กลุ่มทดลองที่ 1 ทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้เกมเตรียมความพร้อมในการอ่านชุดการจำแนกภาพ
5	จันทร์ อังคาร พุธ พฤหัสบดี ศุกร์	กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมหัวใจเลือกคู่ กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 18 กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมกล่องปริศนา กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 20 กลุ่มทดลองที่ 1 ทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้เกมเตรียมความพร้อมในการอ่านอ่านชุดการจำตัวพยัญชนะ	กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 17 กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมต่อตัวรถไฟ กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้แบบฝึกที่ 19 กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมใครดีใครอยู่ กลุ่มทดลองที่ 2 ทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านชุดการจำตัวพยัญชนะ

3. หลังสิ้นสุดการทดลองการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึกประกอบสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี แล้ว ผู้วิจัยจะทำการทดสอบความพร้อมในการอ่านด้วยแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 อีกครั้งกับกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม โดยดำเนินการทดสอบเหมือนกับการทดสอบครั้งแรกก่อนการทดลอง ในวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ. 2541

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1.1 คะแนนเฉลี่ย คำนวณจากสูตร (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2534 : 40)

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

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

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณจากสูตร (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2534 : 74)

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

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

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาค่าดัชนีความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา หรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2527 : 89 -91)

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

IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถมศึกษาทั้งหมด
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนชั้นก่อนประถมศึกษา

2.2 หาเกณฑ์ประสิทธิภาพของเกมและแบบฝึกที่สร้างขึ้น กำหนดไว้ 80/80 ใช้สูตร

$$E_1 = \frac{\left(\frac{\sum X}{N}\right)}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\left(\frac{\sum F}{N}\right)}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของเกมหรือแบบฝึก
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบท้ายการฝึก
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของเกมหรือแบบฝึกทุกชิ้นรวมกัน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบท้ายการฝึก

(ประภัศร ปรีเอี่ยม, 2539 : 34 อ้างอิงมาจาก ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2518)

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 ใช้สถิติแบบ Nonparametric Statistics เปรียบเทียบความแตกต่างของความพร้อมในการอ่าน ก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองที่ 1 ที่ใช้เกมประกอบ และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ใช้แบบฝึกประกอบ โดยใช้วิธีการทดสอบแบบ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test (นิภา ศรีไพโรจน์, 2528 : 91)

$$D = X - Y$$

เมื่อ	D	แทน	ความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ก่อนและหลังการทดลอง
	X	แทน	คะแนนความพร้อมในการอ่านก่อนการทดลองเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบและเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ
	Y	แทน	คะแนนความพร้อมในการอ่านหลังการทดลองเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ

การพิจารณาให้เลือกค่า T ที่ต่ำกว่า โดยไม่คำนึงถึงเครื่องหมายบวกและลบไปทดสอบ

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

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

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

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

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

$$U_1 = N_1 N_2 + \frac{N_1(N_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = N_1 N_2 + \frac{N_1(N_1 + 1)}{2} - \sum R_2$$

เมื่อ	U_1	แทน	ค่าสถิติ U_1
	U_2	แทน	ค่าสถิติ U_2
	N_1	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ
	N_2	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ
	$\sum R_1$	แทน	ผลรวมของอันดับที่ของนักเรียนในกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ
	$\sum R_2$	แทน	ผลรวมของอันดับที่ของนักเรียนในกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ

การพิจารณาให้เลือกค่า U_1 และ U_2 ที่น้อยกว่าไปทดสอบ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ทำการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมประกอบ และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่าน
โดยใช้เกมประกอบ

กลุ่มนักเรียนที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ							
คนที่	คะแนนความพร้อมใน		ผลต่าง ของคะแนน (d = x - y)	อันดับที่ ของความ แตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
	การอ่าน				บวก	ลบ	
	ก่อนการ ทดลอง (x)	หลังการ ทดลอง (y)					
1	24	27	- 3	4		-4	1**
2	23	27	- 4	6		-6	
3	22	24	- 2	2.5		-2.5	
4	22	21	1	1	1		
5	21	25	- 4	6		-6	
6	20	22	- 2	2.5		-2.5	
7	19	23	- 4	6		-6	
$\bar{X}$	21.57	24.14		รวม	1	- 27	
S	1.72	7.45					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 แสดงว่า คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ ก่อนการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ย 21.57 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.72 ซึ่งนับว่ามีความพร้อมในการอ่านอยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 24.14 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.45 ซึ่งนับว่ามีความพร้อมในการอ่านอยู่ในระดับดี นอกจากนี้ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานในการศึกษาค้นคว้าที่ว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น

2. การศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ

กลุ่มนักเรียนที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ							
คนที่	คะแนนความพร้อมในการอ่าน		ผลต่าง ของคะแนน (d = x - y)	อันดับที่ ของความ แตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
	ก่อนการ ทดลอง (x)	หลังการ ทดลอง (y)			บวก	ลบ	
1	26	28	- 2	1.5		- 1.5	0**
2	24	28	- 4	4		- 4	
3	23	28	- 5	6		- 6	
4	19	24	- 5	6		- 6	
5	18	21	- 3	3		- 3	
6	17	22	- 5	6		- 6	
7	17	19	- 2	1.5		- 1.5	
$\bar{X}$	20.57	24.28		รวม		- 28	
S	3.69	3.77					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 แสดงว่า คะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ ก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 20.57 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.69 ซึ่งนับว่ามีความพร้อมในการอ่านอยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 24.28 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.77 ซึ่งนับว่ามีความพร้อมในการอ่านอยู่ในระดับดี นอกจากนี้ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความ

พร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานในการศึกษาค้นคว้าที่ว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น

3. การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 การเปรียบเทียบคะแนนความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ

คนที่	กลุ่มเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้ เกมประกอบ				กลุ่มเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้ แบบฝึกประกอบ			
	คะแนนความพร้อมในการอ่าน				คะแนนความพร้อมในการอ่าน			
	ก่อน ทดลอง (x)	หลัง ทดลอง (y)	ผลต่าง ของ คะแนน (d = x-y)	อันดับที่ ความ แตกต่าง ของ คะแนน	ก่อน ทดลอง (x)	หลัง ทดลอง (y)	ผลต่าง ของ คะแนน (d = x-y)	อันดับที่ ความ แตกต่าง ของ คะแนน
1	24	27	- 3	6.5	26	28	- 2	3.5
2	23	27	- 4	9.5	24	28	- 4	9.5
3	22	24	- 2	3.5	23	28	- 5	13
4	22	21	1	1	19	24	- 5	13
5	21	25	- 4	9.5	18	21	- 3	6.5
6	20	22	- 2	3.5	17	22	- 5	13
7	19	23	- 4	9.5	17	19	- 2	3.5
				$\Sigma R_1 = 43$				$\Sigma R_2 = 62$

$$U = 0.130$$

จากตาราง 3 แสดงว่าความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ และการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานการศึกษาครั้งนี้ว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ ซึ่งสรุปขั้นตอนและผลของการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ
2. เพื่อศึกษาความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ
3. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น
2. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น

3. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 60 - 70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน เรียนร่วมอยู่ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กรุงเทพมหานคร

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีระดับสติปัญญาระหว่าง 50 - 70 ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีคามพิการซ้ำซ้อน ของโรงเรียนวัดโสมนัส มีนักเรียนทั้งหมด 18 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย เพื่อแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลองที่ 1 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ จำนวน 7 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ จำนวน 7 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

3.1 เกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 5 ชุด ได้แก่ ชุดเกมการเข้าใจความหมายของคำ ชุดเกมการจัดกลุ่มและจำแนกประเภท ชุดเกมการจำแนกเสียง ชุดเกมการจำแนกภาพ และชุดเกมการจำตัวพยัญชนะ โดยกำหนดให้ชุดเกมแต่ละชุดมี 4 เกม รวมเกมเตรียมความพร้อมในการอ่านมีทั้งหมด 20 เกม เกมเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการทดลอง มีประสิทธิภาพ 84.57/80.47

3.2 แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 5 ชุด ได้แก่ ชุดแบบฝึกการเข้าใจความหมายของคำ ชุดแบบฝึกการจัดกลุ่มและจำแนกประเภท ชุดแบบฝึกการจำแนกเสียง ชุดแบบฝึกการจำแนกภาพ และชุดแบบฝึกการจำตัวพยัญชนะ โดยกำหนดให้ชุดแบบฝึกแต่ละชุดมี 4 แบบฝึก รวมแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านมีทั้งหมด 20 แบบฝึก แบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการทดลองมีประสิทธิภาพ 86.28/80.95

3.3 แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบมีทั้งหมด 20 แผน โดยใช้เกมทั้งหมด 20 เกม มาเป็นวิธีเตรียมความพร้อมในการอ่าน แผนการสอนในแต่ละแผนจะมีลำดับขั้นตอน

3.3.1 จุดประสงค์

3.3.2 เนื้อหา

3.3.3 กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบบอกชื่อเกม จัดรูปภาพในการเล่น อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา และการตัดสินใจให้ชัดเจน แสดงให้ดูก่อนเล่น เริ่มเล่นตามคำชี้แจง

3.3.4 สื่อการสอน

3.3.5 ประเมินผล

3.4 แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบมีทั้งหมด 20 แผน โดยใช้แบบฝึกทั้งหมด 20 แบบฝึก มาเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมในการอ่าน แผนการสอนในแต่ละแผนจะมีลำดับขั้นตอน

3.4.1 จุดประสงค์

3.4.2 เนื้อหา

3.4.3 กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบ ครูแจกแบบฝึกให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก อธิบายวิธีการทำแบบฝึกตามคำชี้แจง สาธิตการทำแบบฝึก ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง และให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึก

3.4.4 สื่อการสอน

3.4.5 ประเมินผล

3.5 แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 ใช้วัดความพร้อมในการอ่านก่อนและหลังการใช้เกมและแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน รวมทั้งหมด 30 ข้อ และแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 ใช้วัดความพร้อมในการอ่านหลังจากใช้เกมและแบบฝึกเตรียมความพร้อมจบลงในแต่ละด้าน ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ๆ ละ 5 ข้อ รวมทั้งหมด 25 ข้อ ทั้งแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 และชุดที่ 2 ผู้วิจัยได้นำไปหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความรู้ด้านการสอน เกม และมีความรู้ด้านการสอน การใช้แบบฝึก จำนวน 3 คน พิจารณาแบบทดสอบโดยการลงความเห็นวิเคราะห์ความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ ซึ่งข้อสอบที่ได้คัดเลือกไว้ในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 จำนวน 30 ข้อ และชุดที่ 2 จำนวน 25 ข้อ มีค่าอยู่ระหว่าง 0.66 - 1

4. วิธีดำเนินการทดลอง

4.1 ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือเพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการขอทดลองเครื่องมือ

4.2 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การทดลองและการดำเนินการทดลองตามแผนการเตรียมความพร้อมในการอ่านแก่ครูประจำชั้นของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองที่ใช้การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และกลุ่มทดลองที่ใช้การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ

4.3 ผู้วิจัยทำการทดสอบความพร้อมในการอ่านก่อนทดลองด้วยแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 ซึ่งทำการทดสอบเป็นรายบุคคล

4.4 ผู้วิจัยทำการทดลองเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยกลุ่มทดลองที่ 1 จะเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และกลุ่มทดลองที่ 2 จะเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ ผู้วิจัยจะสอนด้วยตนเองทั้งสองกลุ่มโดยทำทีละกลุ่ม ๆ ละ 60 นาที สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ใช้เวลา 5 สัปดาห์ ซึ่งทั้งกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ จะได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่าน กลุ่มละ 20 ครั้ง ส่วนอีก 5 ครั้ง จะเป็นการทดสอบหลังจากที่กลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ได้รับการเตรียมความพร้อมจบลงในแต่ละด้านแล้ว ด้วยแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2

4.5 เมื่อทดลองครบ 5 สัปดาห์แล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบความพร้อมในการอ่านหลังการทดลอง ด้วยแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 ซึ่งทำการทดสอบเป็นรายบุคคล

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการศึกษาผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึกประกอบ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้นทั้งสองกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 1 และข้อ 2 ที่ตั้งไว้ ที่เกิดผลเช่นนี้เป็นเพราะเกมและแบบฝึกเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการสอน นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ในรูปการสอนแบบการสอนซ้ำ ๆ สอนแบบไม่ตึงเครียด เปลี่ยนกิจกรรมการสอนเป็นการเล่น และสอนเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน จะช่วยให้ให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2539 : 15)

นอกจากนี้เกมยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ช่วยจิตใจและสร้างความสนใจ และการสอนโดยใช้เกมจะช่วยให้นักเรียนที่เรียนอ่อน เรียนซ้ำ มีพัฒนาการการเรียนรู้ดีขึ้น (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 18) ส่วนแบบฝึกก็เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสทำซ้ำ ๆ อยู่เสมอ จนเกิดเป็นความชำนาญ สามารถทำได้คล่อง รวดเร็ว และถูกต้อง ส่งผลทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (อัญชัญ อินคำ. 2536 : 42 - 43)

2. ความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมและแบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้ แสดงว่า การเตรียมความพร้อมในการอ่านระหว่างการใช้เกมประกอบกับการใช้แบบฝึกประกอบ ส่งผลต่อความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ไม่ต่างกัน ที่เกิดผลเช่นนี้ เป็นเพราะเกมและแบบฝึกเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอื่น ๆ ที่พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม มีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ สูงกว่านักเรียน

กลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : บทคัดย่อ) นอกจากนี้เด็กที่เรียนภาษาไทยเพียงภาษาเดียว กับเด็กที่เรียนทั้งภาษาไทยและภาษาอาหรับ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังจากการใช้แบบฝึกสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกการอ่าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (มนัส อารีพงษ์. 2530 : บทคัดย่อ) และเมื่อพิจารณาประสิทธิภาพของเกมและแบบฝึกที่นำมาใช้เตรียมความพร้อมในการอ่านจากการวิจัยครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าทั้งเกมและแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่านมีประสิทธิภาพที่ใกล้เคียงกัน กล่าวคือ ประสิทธิภาพของเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน 84.57/80.47 ส่วนประสิทธิภาพของแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน 86.28/80.95

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาค้างนี้

จากการศึกษาค้างนี้จะเห็นได้ว่าเกมและแบบฝึก สามารถเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้เตรียมความพร้อมในการอ่าน เพื่อให้ให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้น นอกจากนี้เกมและแบบฝึกยังช่วยพัฒนาในด้านอื่น ๆ อีก คือ

1. ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เนื่องจากนักเรียนต้องรู้จักหยิบจับ โยงเส้น จีดเขียน เครื่องหมายต่าง ๆ ที่ต้องใช้การสัมพันธ์ระหว่างมือและตาในการเล่นเกมนและทำแบบฝึก
2. ช่วยพัฒนาอารมณ์ การเล่นเกมนจะช่วยให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ส่วนการทำแบบฝึกจะช่วยให้นักเรียนมีสมาธิขึ้น
3. ช่วยพัฒนาในด้านสังคม ทำให้นักเรียนรู้จักเล่นด้วยกัน ช่วยเหลือกัน มีน้ำใจ และสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกมได้ ตลอดจนรู้จักการปฏิบัติตามคำชี้แจงที่ให้ทำในแบบฝึก
4. ช่วยพัฒนาสติปัญญา ระหว่างที่นักเรียนเล่นเกมและทำแบบฝึก นักเรียนจะต้องใช้ความคิดในการตัดสินใจ และพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งเร้ารอบ ๆ ตัว นอกจากนี้ในช่วงที่ทำการทดลองผู้วิจัยพบว่า แบบฝึกจะช่วยให้นักเรียนมีความจำระยะสั้นได้ดีกว่าเกม ดูได้จากการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบความพร้อมในการอ่านแต่ละด้านจบลง ซึ่งนักเรียนที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกจะมีคะแนนมากกว่านักเรียนที่เตรียมความพร้อมโดยใช้เกม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเกม
 - 1.1 การเล่นเกมควรมีวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อน
 - 1.2 เกมที่จัดควรให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ
 - 1.3 ควรให้เวลาในการเล่นเหมาะสมกับความแตกต่างกันของนักเรียน
2. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแบบฝึก
 - 2.1 รูปภาพในแบบฝึกไม่ควรมีรายละเอียดในรูปภาพให้มากนัก แต่ควรเน้นโครงสร้างที่สำคัญของรูปภาพ
 - 2.2 ควรกำหนดความห่างของแบบฝึกแต่ละข้อไม่ให้ติดกันมากเกินไป
 - 2.3 คำชี้แจงในการทำแบบฝึก ควรเป็นคำสั่งเดียวที่ชัดเจนและสั้น จะได้เข้าใจง่าย

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ควรมีการศึกษานำเกมและแบบฝึกไปใช้ในการเตรียมความพร้อมด้านการเขียนสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา
2. ควรมีการศึกษาผลของความคงทนในการจำ ระหว่างการใช้เกมกับการใช้แบบฝึก

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ สุขบท. ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้. เขาวนปัญญา 50 - 70 ที่ฝึกโดยใช้เกมการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.
- ก่อ สวัสดิพิพาณิชย์. “แนวการสอนภาษาไทย,” เอกสารนิเทศการศึกษา. หน้า 17. หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2514.
- จำปี แดงด้วง. การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534.
- ณัฐชา ฐานิสร์. การเปรียบเทียบผลของการฝึกคิดเป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคลที่มีต่อความสร้างสรรค์ทางภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.
- ถนันทกร สุวรรณรัตน์. “เกม,” สารพัฒนาหลักสูตร. 68 : 42 ; พฤศจิกายน 2530.
- ทรรศยา เทพสิงห์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การฟังภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม จังหวัดสมุทรปราการ ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการฟังที่สร้างขึ้น กับแบบฝึกทักษะการฟังตามคู่มือครู. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.
- ทวี สุรเมธี. ความพร้อมในการอ่านของเด็กก่อนวัยเรียนในจังหวัดชุมพร. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521. อัดสำเนา.
- เทพวณีย์ หอมสนธิ และคนอื่น ๆ. เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานครพิมพ์, 2522.
- นางเยาว์ แข่งเพ็ญแข, ประภาพันธุ์ นิลอรุณ และสมศักดิ์ ศรีมานิชน. ความพร้อมในการเรียนอ่าน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2522.
- นาที เกิดอรุณ. การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและการใช้แบบฝึก. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.

นิภา ศรีไพโรจน์. สถิติออนไลน์. มหาสารคาม : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2528.

บันลือ พุกกะวัน. มติใหม่ในการสอนอ่าน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2532.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ :

โอเดียนสโตร์, 2527.

เบญจา แสงมะลิ. เล่นกับเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2522.

บำรุง ไตรรัตน์. วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2524.

ประเทิน มหาจันทร์. การสอนอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2530.

ประภัสสร ปรีเอี่ยม. การศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกาย
เป็นรายบุคคล โดยใช้หลักการวิเคราะห์งานของเด็กกลุ่มอาการดาวน์. ปรินญานิพนธ์
กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.

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

ผดุง อารยะวิญญู. การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
บรรณกิจ, 2533.

พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. “แนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่อง
ทางสติปัญญา ระดับเรียนได้,” เอกสารประกอบการอบรมครูการศึกษาพิเศษ กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539.

_____. “การจัดบริการการศึกษาของบุคคลปัญญาอ่อน : การเรียนร่วมระหว่างเด็กที่มีความ
บกพร่องทางสติปัญญากับเด็กปกติ,” เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตรระยะสั้น
ความรู้เรื่องภาวะปัญญาอ่อน. กรุงเทพฯ : โรงพยาบาลราชานุกูล, 2540.

มนัส อารีพงษ์. การใช้แบบฝึกอ่านภาษาไทยของเด็กที่เรียนภาษาไทยเพียงภาษาเดียวกับเด็กที่
เรียนทั้งภาษาไทยและภาษาอาหรับ ในอายุระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในเขต
พระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.

มาลา ชูเชิด. ผลการเรียนรู้ด้านความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จาก
การใช้แบบฝึกหัดรูปภาพ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.

เยวพา เฉชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2528.

- รัชณี ศรีไพรวรรณ. แบบฝึกทักษะวิชาภาษาไทยสำหรับเด็กแรกเรียน คู่มือแนวความคิดและ
ทรรสนะบางประการเกี่ยวกับกลุ่สโบายการสอนเด็กเริ่มเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2.
นครราชสีมา : สำนักงานศึกษาธิการเขต 11 นครราชสีมา, 2517.
- รัตนา ศิริพานิช. ความหมายและตัวประกอบของความพร้อมในการเรียนอ่าน. กรุงเทพฯ :
ม.ป.ท., 2524.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ :
ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, 2536.
- วรี เกียสกุล. การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้
เกมและแบบฝึก. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.
- วิมล ร่วมสุข. การสอนภาษาไทย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน, 2522.
- วิมลรัตน์ คงภรณ์ชื่น. การศึกษาคผลการศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริม
ประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแบบฝึกทักษะ.
ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530.
อัดสำเนา.
- ศรีรัตน์ เจริญจันทร์. การอ่านและการสร้างนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช,
2536.
- ศรีสมร กสิวัฒน์. เอกสารการสอนการเตรียมความพร้อมด้านการอ่านและเขียน. กรุงเทพฯ :
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2541.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. “การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย,” ใน เอกสาร
ประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยศึกษา. เล่มที่ 1. หน่วยที่ 4.
สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2525.
- สมชัย ไชยกุล. การสร้างแบบฝึกหัดการอ่านออกเสียงคำที่สะกดด้วย แม่ “ก ก” ,” ก ด” , และ
” ก บ” สำหรับนักเรียนที่พูดภาษามลายู ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดยะลา.
วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2526. อัดสำเนา.
- สุโขทัยธรรมาธิราช, มหาวิทยาลัย. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มทักษะ (ภาษาไทย)
หน่วยที่ 1 - 8. พิมพ์ครั้งที่ 4. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529.
- สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มพรรษ์. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช, 2523.

- สุนีย์ ทองศิริประภา. การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนอนุบาล ซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านต่างกัน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อัดสำเนา.
- สุวิมล ดันปิติ. การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2536. อัดสำเนา.
- เสาวณีย์ ลิกขาบัณฑิต. หน่วยการเรียนรู้การสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ, 2526.
- เสริมศรี หอทิมาวรกุล. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มทักษะ 1 (ภาษาไทย). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2526.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2526.
- อัญญู อินคำ. การศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกซ่อมเสริมนักเรียนชาวเขาเผ่าแม้ว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีปัญหาด้านการออกเสียงตัวสะกดไม่ชัดเจน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2536. อัดสำเนา.
- อุษา กลแกม. การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวก ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. อัดสำเนา.
- Burstein, Marilyn C. "High-Stakes Testing and Kindergarten Retention : The Relationship of Chronological Age, Gender, and/or Cognitive Style to Reading Readiness Scores," *Dissertation Abstract International*. 54 (2) : 381 ; August, 1993.
- Butts, David. *The Teaching of Science A Self Directed Playing Guide*. New York : Harper Row Publisher, 1974.
- Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*. 4 th ed. Washington, D.C. : American Psychiatric Association, 1994.

- Luckasson, R.D. and others. Mental Retardation Definition, classification, and Systems of Supports. 9 th ed. Washington, D.C. : American Association on Mental Retardation, 1992.
- Petty, Green. Developing Language Skills in the Elementary School. New York : Allyn and Bacon, 1963.
- Phalen, Patricia M. "The Effect Parental Language Interaction Through Story Reading and Preschool Language Interaction Through Story Reading has on the Acquisition of Reading Readiness Skills of Preschoolers," Master Abstract International. 32(5) : 1265 ; October, 1994.
- Rivers, M. Wilga. Teaching Foreign Language Skills. Chicago : The University of Chicago Press, 1968.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

**รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านและแผนการสอน
การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึกประกอบ**

**รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านและแผนการสอน
การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึกประกอบ**

1. อาจารย์ศรีสมร กสิวัฒน์ อาจารย์ประจำภาคการศึกษาพิเศษ
สถาบันราชภัฏ สอนคูสิต
2. อาจารย์ทองนวล ภูประเสริฐ อาจารย์ 3 ระดับ 8 หัวหน้าโครงการสอนนักเรียน
ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเรียนร่วมในโรงเรียนวัดโสมนัส
3. อาจารย์พิราอร สมศรี อาจารย์ประจำหัวหน้าระดับชั้นก่อนประถมศึกษา
โรงเรียนปัญญาวุฒิกร

ภาคผนวก ข

- คู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน วัดก่อน - หลังการทดลอง (ชุดที่ 1)
- แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านวัดก่อน - หลังการทดลอง (ชุดที่ 1)
- คู่มือการใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน เพื่อวัดความพร้อมในแต่ละด้าน (ชุดที่ 2)
- แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านในแต่ละด้าน (ชุดที่ 2)
- แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ
- แผนการสอนการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ

คู่มือแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพสำหรับผู้วิจั้ดำเนินการทดสอบนักเรียนก่อนและหลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม และแบบฝึกประกอบแบบทดสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่านด้าน

1. การเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 6 ข้อ
2. การจับกลุ่มและจำแนกประเภท จำนวน 6 ข้อ
3. การจำแนกเสียง จำนวน 6 ข้อ
4. การจำแนกภาพ จำนวน 6 ข้อ
5. การจำตัวพยัญชนะ จำนวน 6 ข้อ

การดำเนินการทดสอบ

การเตรียมการก่อนการทดสอบ

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

การทดสอบ

1. ทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 กับนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. อธิบายคำสั่งในการทำแบบทดสอบให้นักเรียนฟังว่าครูต้องการให้นักเรียนทำเครื่องหมายอะไรในการตอบแบบสอบถาม
3. การทำแบบทดสอบครูควรให้นักเรียนทำไปเรื่อย ๆ ทีละข้อ
4. ข้อสอบที่มีตัวหนังสือ ครูจะต้องให้นักเรียนฟัง เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจว่าครูต้องการให้นักเรียนเลือกตอบอย่างไร
5. ครูควรให้กำลังใจนักเรียนขณะที่ทำแบบทดสอบ

6. ถ้านักเรียนคนใดต้องการจะเปลี่ยนคำตอบ ครูต้องให้โอกาสนักเรียนเลือกตอบใหม่ได้

7. ครูควรให้เวลานักเรียนในการทำข้อทดสอบแต่ละข้อพอสมควร โดยไม่ควรเร่งให้นักเรียนรีบตอบมากนัก

ขั้นตอนการทำข้อสอบแต่ละข้อในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1

1. ครูนำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 มาวางไว้หน้านักเรียน แล้วให้นักเรียนดูที่หน้าแรก

2. ครูให้นักเรียนดูรูปแบบของข้อสอบว่า ข้อสอบแต่ละข้อจะมีตัวเลือกให้นักเรียนเลือกตอบอยู่ 3 ตัวเลือก ถ้านักเรียนต้องการตอบตัวเลือกไหนให้นักเรียนกากบาทลงบนตัวเลือกนั้น

(หมายเหตุ) ครูมีแผนการทดสอบในการทำเครื่องหมาย X บนตัวเลือกที่นักเรียนต้องการเลือกตอบ ซึ่งจะมีข้อสอบที่ใช้สาริต จำนวน 3 ข้อ

3. หลังจากนักเรียนเข้าใจในการเลือกตอบข้อสอบแต่ละข้อแล้ว ครูก็ดำเนินการทดสอบนักเรียนโดยเริ่มจากข้อที่ 1 ดังต่อไปนี้

ข้อที่ 1 กากบาทภาพ เบ็ด

ข้อที่ 2 กากบาทภาพ แดงโม

ข้อที่ 3 กากบาทภาพ โต๊ะ

ข้อที่ 4 กากบาทภาพ ใครทำหน้าที่จับผู้ร้าย

ข้อที่ 5 กากบาทภาพ คนกินอะไรเป็นอาหาร

ข้อที่ 6 กากบาทภาพ พระอาศัยอยู่ที่ไหน

ข้อที่ 7 กากบาทภาพ เครื่องแต่งกาย

ข้อที่ 8 กากบาทภาพ ที่ใช้ตัดกระดาษ

ข้อที่ 9 กากบาทภาพ ที่ใช้ตัดอาหาร

ข้อที่ 10 กากบาทภาพ ที่ไม่ใช่ผัก

ข้อที่ 11 กากบาทภาพ ที่ไม่ใช่สัตว์

ข้อที่ 12 กากบาทภาพ ที่ไม่ใช่ผลไม้

ข้อที่ 13 กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (เหมียว ... เหมียว)

ข้อที่ 14 กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (โง้ง โง้ง)

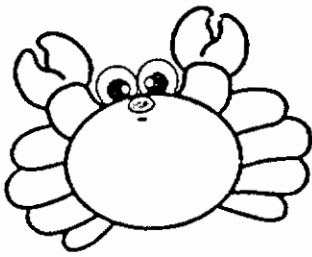
ข้อที่ 15 กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (กริ้ง กริ้ง)

ข้อที่ 16 กากบาทคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น

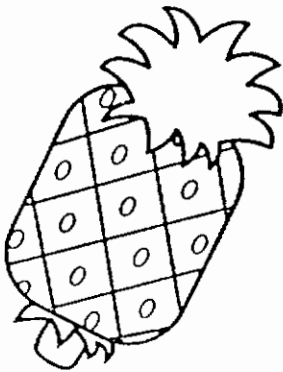
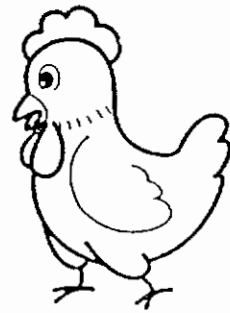
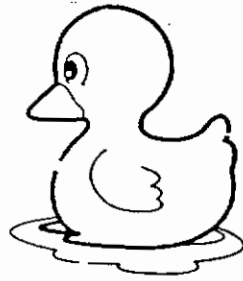
- ข้อที่ 17 ภาพคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น
- ข้อที่ 18 ภาพคำที่ออกเสียงต้นให้ตรงกับบัตรตัวอักษร (ค)
- ข้อที่ 19 ภาพภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น
- ข้อที่ 20 ภาพภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น
- ข้อที่ 21 ภาพสถานที่ที่นักเรียนมาเรียนหนังสือ
- ข้อที่ 22 ภาพสถานที่ที่ใช้รักษาผู้ป่วย
- ข้อที่ 23 ภาพภาพส่วนที่ขาดหายไป
- ข้อที่ 24 ภาพภาพส่วนที่ขาดหายไป
- ข้อที่ 25 ภาพตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด
- ข้อที่ 26 ภาพตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด
- ข้อที่ 27 ภาพตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ
- ข้อที่ 28 ภาพตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ
- ข้อที่ 29 ภาพตัวพยัญชนะที่กำหนด (บ)
- ข้อที่ 30 ภาพตัวพยัญชนะที่ครูกำหนด (ส)

หลังจากนั้นนักเรียนทำข้อสอบในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 หมดทุกข้อแล้ว ครูให้คำชมเชยนักเรียนว่าเก่งมาก ตอนนี้ให้นักเรียนกลับไปโต๊ะของนักเรียนได้ จากนั้นครูก็เก็บรวบรวมแบบทดสอบที่นักเรียนทำลงในแฟ้ม เพื่อจะได้นำมาตรวจสอบต่อไป

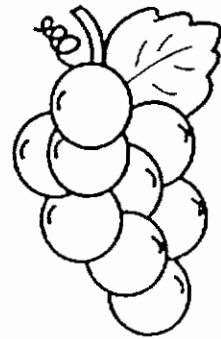
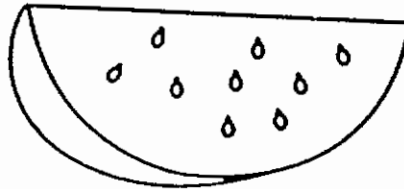
แบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน



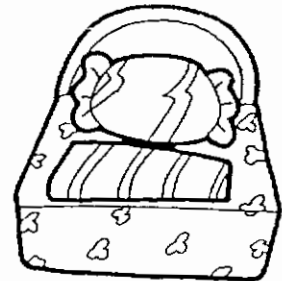
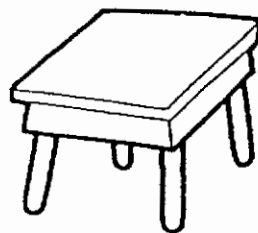
1



2



3

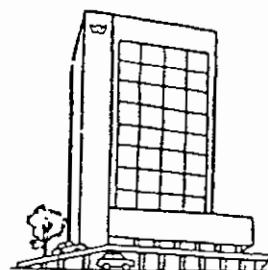
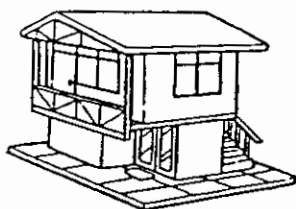




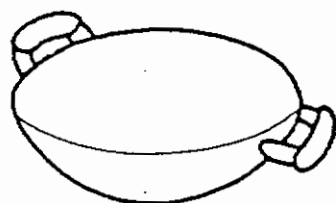
4



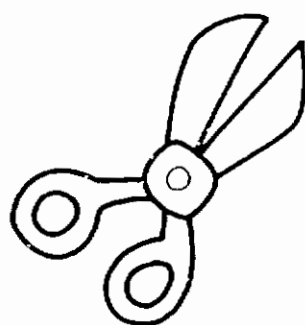
5



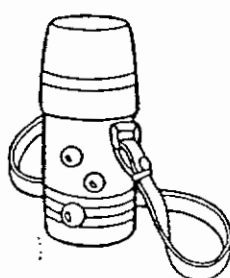
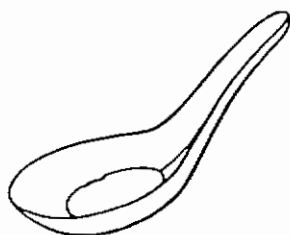
6



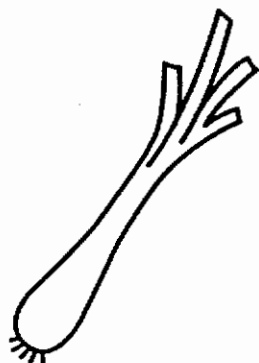
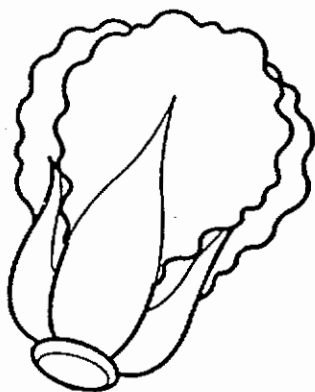
7



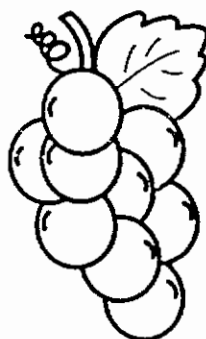
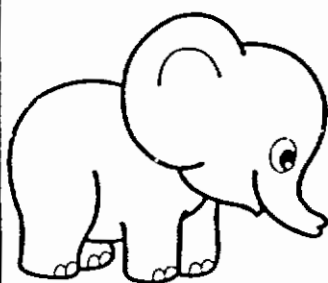
8



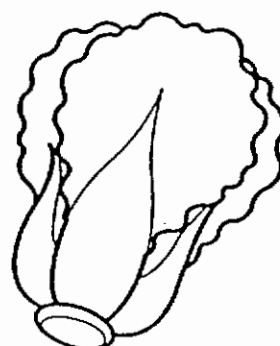
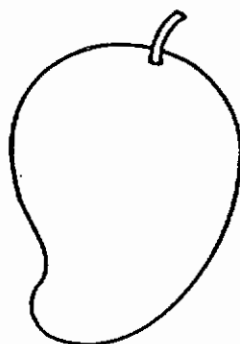
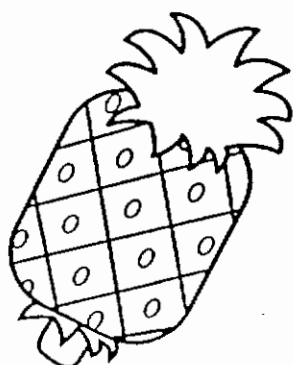
9



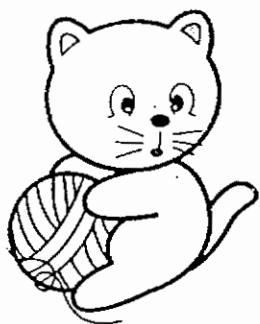
10



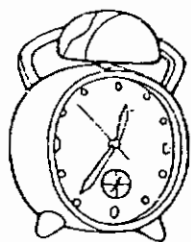
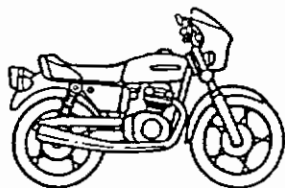
11



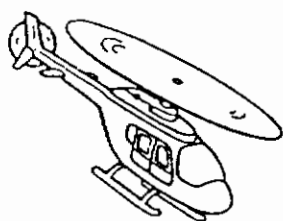
12



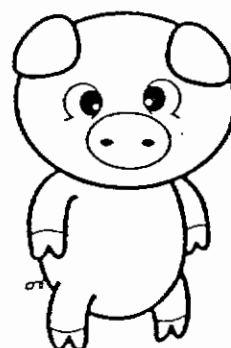
13



14



15



อี อี้ อึ

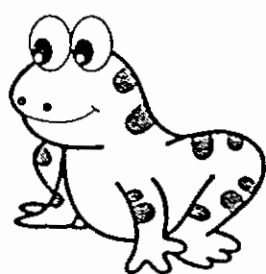
16

อา อำ อู

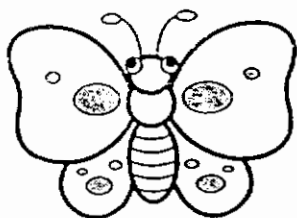
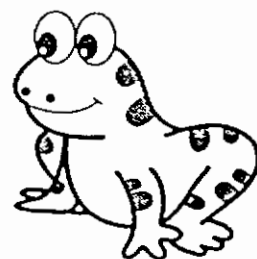
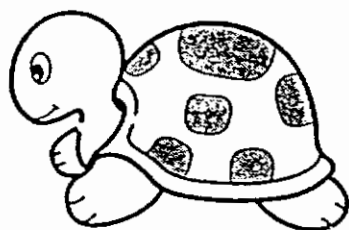
17

ตอ งอ บอ

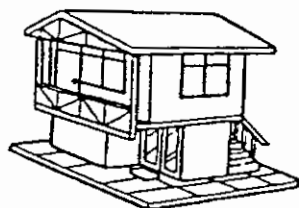
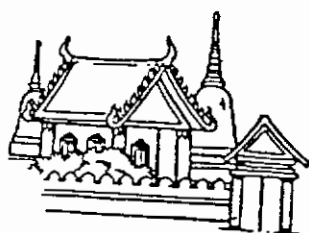
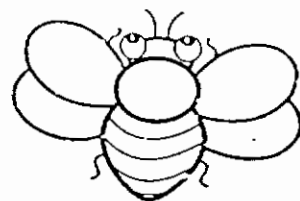
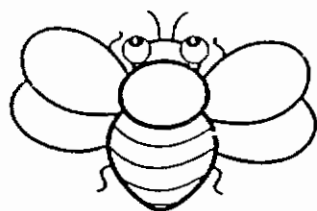
18



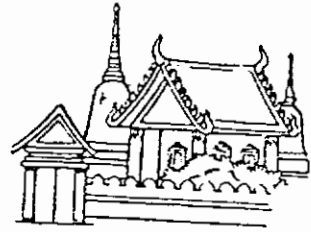
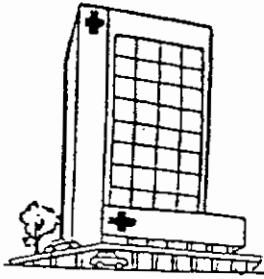
19



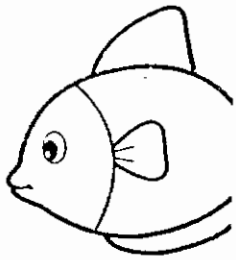
20



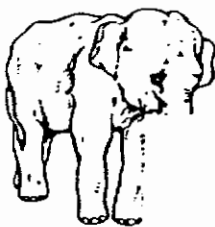
21



22



23



24

25

ด

ต

ค

ด

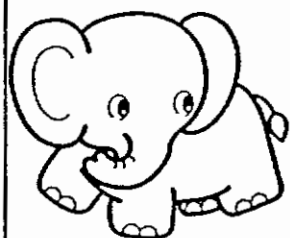
26

ล

ล

น

ล



27

น

ย

ร



28

ม ช น

ข

บ

ป

29

ฉ

ค

ส

30

คู่มือแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพสำหรับผู้วิจัยดำเนินการทดสอบนักเรียนก่อนและหลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกม และแบบฝึกประกอบแบบทดสอบมีทั้งหมด 25 ข้อ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับความพร้อมในการอ่านด้าน

1. การเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 5 ข้อ
2. การจับกลุ่มและจำแนกประเภท จำนวน 5 ข้อ
3. การจำแนกเสียง จำนวน 5 ข้อ
4. การจำแนกภาพ จำนวน 5 ข้อ
5. การจำตัวพยัญชนะ จำนวน 5 ข้อ

หน้าข้อสอบแต่ละข้อจะแทนด้วยตัวเลขตั้งแต่ 1 - 25

การดำเนินการทดสอบ

การเตรียมการก่อนการทดสอบ

1. จัดที่นั่งสำหรับนักเรียนที่จะทดสอบ
2. เตรียมเครื่องใช้ต่าง ๆ ในการทดสอบ ได้แก่
 - รายชื่อนักเรียนที่จะทดสอบ
 - ดินสอ
 - ยางลบ
 - แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 (เลือกเฉพาะด้านที่สอนจบลงในแต่ละด้าน)

การทดสอบ

1. ทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 กับนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. อธิบายคำสั่งในการทำแบบทดสอบให้นักเรียนฟังว่าครูต้องการให้นักเรียนทำเครื่องหมายอะไรในการตอบแบบทดสอบ
3. การทำแบบทดสอบครูควรให้นักเรียนทำไปเรื่อย ๆ ทีละข้อ
4. ข้อสอบที่มีตัวหนังสือ ครูจะต้องให้นักเรียนฟัง เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจว่าครูต้องการให้นักเรียนเลือกตอบอย่างไร

5. ครูควรให้กำลังใจนักเรียนขณะที่ทำแบบทดสอบ
6. ถ้านักเรียนคนใดต้องการจะเปลี่ยนคำตอบ ครูต้องให้โอกาสนักเรียนเลือกตอบใหม่ได้
7. ครูควรให้เวลานักเรียนในการทำข้อทดสอบแต่ละข้อพอสมควร โดยไม่ควรเร่งให้นักเรียนรีบตอบมากนัก

ขั้นตอนการทำข้อสอบแต่ละข้อในด้านต่าง ๆ หลังจากได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกรมและแบบฝึกจบลงในแต่ละด้าน (แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2)

แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 ด้านการเข้าใจความหมายของคำ

- ข้อที่ 1 กากบาทภาพ เงาะ
- ข้อที่ 2 กากบาทภาพ โต๊ะ
- ข้อที่ 3 กากบาทภาพ ใครทำหน้าที่ผู้รับ
- ข้อที่ 4 กากบาทภาพ พระอยู่ที่ไหน
- ข้อที่ 5 กากบาทภาพ ที่แสดงท่าทางนั่ง

แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 ด้านการจับกลุ่มและจำแนกประเภท

- ข้อที่ 1 กากบาทภาพภาพที่ไม่ใช่ผลไม้
- ข้อที่ 2 กากบาทภาพภาพที่ไม่ใช่ผัก
- ข้อที่ 3 กากบาทภาพภาพที่ไม่ใช่เครื่องแต่งกาย
- ข้อที่ 4 กากบาทภาพภาพที่ใช้ตักอาหาร
- ข้อที่ 5 กากบาทภาพภาพที่ใช้แปรงฟัน

แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 ด้านการจำแนกเสียง

- ข้อที่ 1 กากบาทภาพภาพตามเสียงที่ได้ยิน (เหมียว เหมียว)
- ข้อที่ 2 กากบาทภาพภาพตามเสียงที่ได้ยิน (บริน ... บริน)
- ข้อที่ 3 กากบาทภาพคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น
- ข้อที่ 4 กากบาทภาพคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น
- ข้อที่ 5 กากบาทภาพคำที่ออกเสียงต้นให้ตรงกับบัตรตัวอักษร (ด)

แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 ด้านการจำแนกภาพ

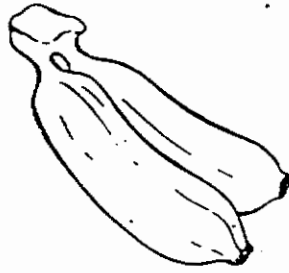
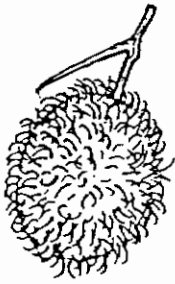
- ข้อที่ 1 กากบาทภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น
- ข้อที่ 2 กากบาทภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น
- ข้อที่ 3 กากบาทภาพพาหนะที่วิ่งอยู่บนถนน
- ข้อที่ 4 กากบาทภาพสถานที่ที่นักเรียนมาเรียนหนังสือ
- ข้อที่ 5 กากบาทภาพส่วนที่ขาดหายไป

แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 ด้านการจำตัวพยัญชนะ

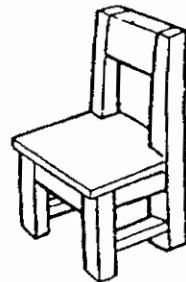
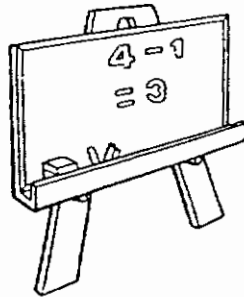
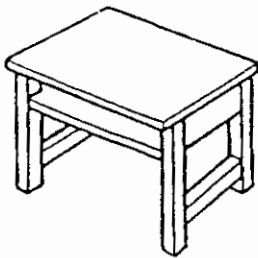
- ข้อที่ 1 กากบาทตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด
- ข้อที่ 2 กากบาทตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด
- ข้อที่ 3 กากบาทตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ
- ข้อที่ 4 กากบาทตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ
- ข้อที่ 5 กากบาทตัวพยัญชนะที่ครูกำหนด (น)

หลังจากนั้นนักเรียนทำข้อสอบในแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 จบใน
 แต่ละด้านแล้ว ครูให้คำชมเชยนักเรียนว่าเก่งมาก ตอนนี้ให้นักเรียนกลับไปโต๊ะของนักเรียนได้
 จากนั้นครูก็เก็บรวบรวมแบบทดสอบที่นักเรียนทำลงในแฟ้ม เพื่อจะได้นำมาตรวจสอบต่อไป

ด้านการเข้าใจความหมายของคำ



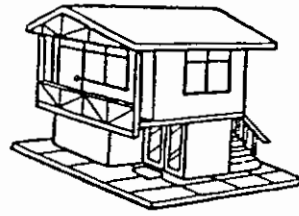
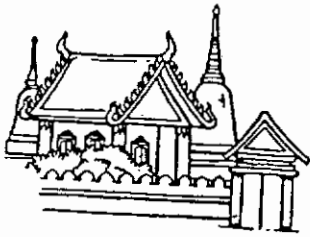
1



2



3

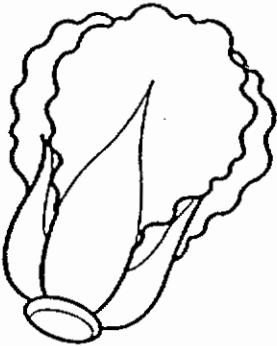
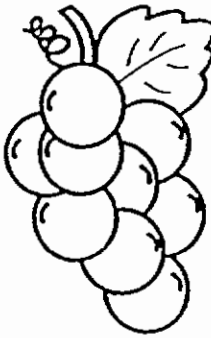
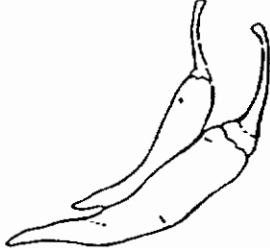
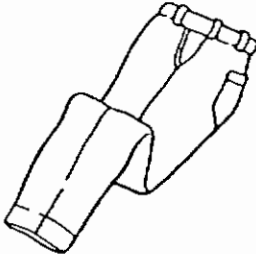


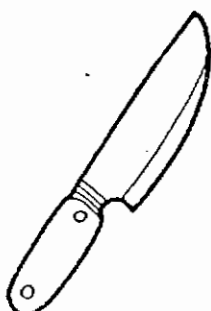
4



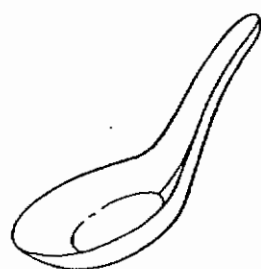
5

ด้านการจัดกลุ่มและจำแนกประเภท

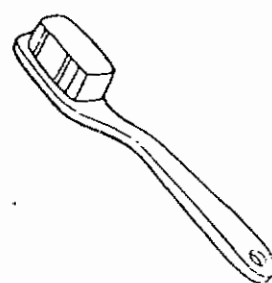
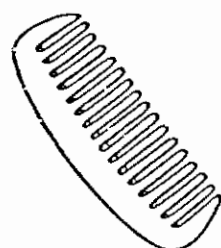
 6		
 7		
 8		



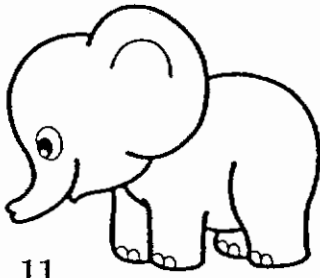
9



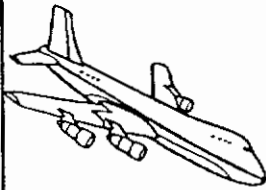
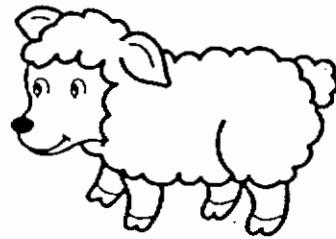
10



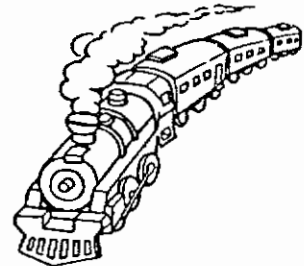
ด้านการจำแนกเสียง



11



12

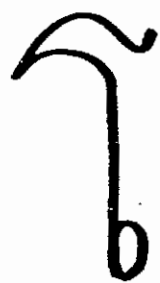


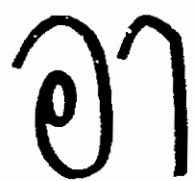
อ
ข

อ

อ
ข

13


 โ


 อ


 า

14


 ต


 ง

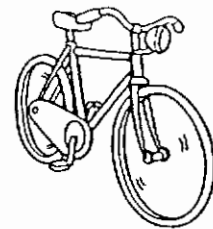
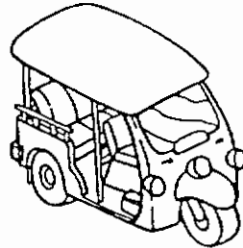

 บ

15

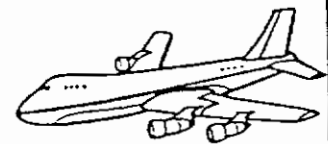
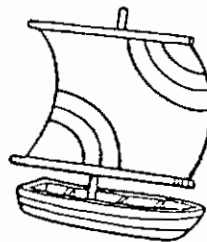
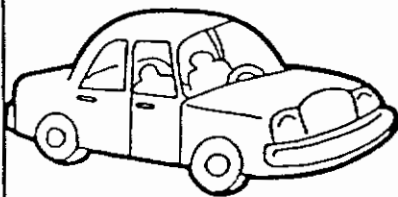
ด้านการจำแนกภาพ



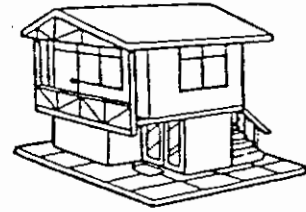
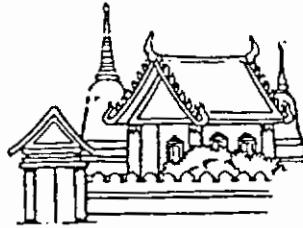
16



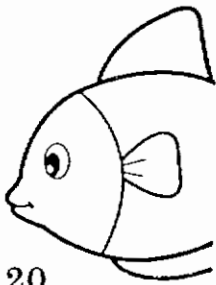
17



18



19



20



ด้านการจำตัวพยัญชนะ

บ

21

ว ป บ

ด

22

ต ศ ด



23

ม น ช



24

ข

บ

ป

ม

น

ร

25

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้เกมมีอะไรอยู่ในตะกร้า

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกชื่อรูปภาพต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ เช่น

1. ประเภทของสัตว์ ได้แก่ ปลา หมู แมว สุนัข นก ไก่ ควายน
2. ประเภทของผลไม้ ได้แก่ ส้ม แอปเปิ้ล มะละกอ มะม่วง
เงาะ กล้วย สับปะรด
3. ประเภทของพืชต่าง ๆ ได้แก่ หมวก แปร่งสีฟัน แก้วน้ำ หวี
เก้าอี้ ดินสอ ไม้บรรทัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำสิ่งของต่าง ๆ รวมทั้งรูปภาพต่าง ๆ มาละรวมกัน แล้วใส่ลงในถุงจำนวน 7 ถุง ในแต่ละถุงจะใส่สิ่งของ 3 อย่าง ที่ไม่เหมือนกัน

2. ครูนำถุงแต่ละถุงแจกให้นักเรียนคนละ 1 ถุง

3. ครูให้นักเรียนแต่ละคน หยิบภาพในถุงของแต่ละคน ออกมาคนละ 1 อย่าง หลังจากนั้นครูชี้ถามนักเรียนแต่ละคนว่าภาพที่หยิบขึ้นมาคืออะไร ในกรณีที่นักเรียนตอบไม่ถูกต้องจะให้เพื่อน ๆ ช่วยบอก ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดบอกถูก ครูก็จะบอกชื่อสิ่งของให้นักเรียนทราบ

4. เมื่อนักเรียนหยิบของชิ้นที่ 1 ออกจากถุงแล้วทำตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังกล่าวแล้ว ครูให้นักเรียนนำภาพที่หยิบออกมาแล้ว มาใส่รวมไว้ในตะกร้าที่เตรียมไว้

5. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบภาพชิ้นที่ 2 และ 3 ตามลำดับและทำตามขั้นตอนตามข้อ 4 - 5

6. เมื่อนักเรียนทุกคนนำภาพที่มีอยู่ในถุงของแต่ละคน ใส่ลงในตะกร้าที่ครูเตรียมไว้จนหมดแล้ว ครูก็เริ่มให้นักเรียนแต่ละคนเล่นเกมแข่งขันกันบอกชื่อสิ่งของที่มีอยู่ในตะกร้า โดยครูกำหนดวิธีการเล่นดังต่อไปนี้

6.1 ครูนำรูปภาพต่าง ๆ ที่รวมอยู่ในตะกร้า นำมาแยกใส่ตะกร้าอีก 1 ใบ ต่างหาก โดยจะใส่ภาพคละกันลงไป จำนวน 10 อย่าง แบ่งออกเป็นภาพสัตว์ 3 ภาพ, ผลไม้ 3 ภาพ และสิ่งของเครื่องใช้ 4 ภาพ

6.2 ครูกำหนดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

6.3 ครูทำฉลากจำนวน 7 ชิ้น โดยกำหนดนักเรียนคนใดหยิบฉลากได้สีแดง นักเรียนคนนั้นจะต้องเป็นคนบอกชื่อภาพในตะกร้า

6.4 ครูให้นักเรียนที่จับฉลากสีแดง บอกชื่อภาพ 10 อย่างในตะกร้าที่ครูใส่ลงไป ถ้านักเรียนคนใดบอกชื่อภาพผิดครูจะบอกชื่อภาพที่ถูกต้องให้ฟัง

6.5 หลังจากทีนักเรียนบอกชื่อภาพต่าง ๆ ทั้ง 10 อย่างไปแล้ว ครูก็ให้นักเรียนคนอื่น ๆ จับฉลากขึ้นมาใหม่ นักเรียนคนใดจับฉลากได้สีแดงก็จะเป็นผู้บอกชื่อก่อน โดยครูจะนำภาพใส่ลงไปในตะกร้าเหมือนเดิม

6.6 ครูกำหนดให้รางวัลกับนักเรียนที่ตอบภาพถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ภาพ

สื่อการสอน

1. รูปภาพต่าง ๆ ที่กำหนดในเนื้อหาที่สอน
2. ตะกร้า จำนวน 3 ใบ
3. ถุงจำนวน 7 ใบ
4. ฉลากที่ครูสร้างขึ้น 7 แผ่น โดย 1 ในแผ่นจะมีแผ่นฉลากสีแดงอยู่ 1 แผ่น
5. ภาชนะที่ใส่ฉลาก

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยมีเกณฑ์การผ่าน คือ นักเรียนจะต้องบอกชื่อรูปภาพต่าง ๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้เกมเก็บป้าย

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเก็บป้ายรูปภาพต่าง ๆ ที่แทนความหมายของคำตามที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพที่แสดงความหมายของคำต่าง ๆ ได้แก่

1. ลักษณะของคน คือ คนแก่, เด็ก
2. ลักษณะกิริยาอาการ คือ หัวเราะ, ร้องไห้
3. ลักษณะอาชีพ คือ ทหาร, ตำรวจ
4. ลักษณะของอวัยวะ คือ มือ, เท้า
5. ลักษณะของสิ่งของ คือ โต๊ะ, เก้าอี้

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้วิธีการจับลูกบิงโปงในกระป๋อง ลูกบิงโปงจะมีอยู่ทั้งหมด 7 ลูก ครูจะเขียนตัวเลข 1 กับ 2 ติดใส่ลูกบิงโปงแต่ละลูก โดยกำหนดเลข 1 จำนวน 4 ลูก และเลข 2 จำนวน 3 ลูก

2. เมื่อนักเรียนแต่ละคนจับลูกบิงโปงขึ้นมาแล้ว ครูจะจัดให้นักเรียนนั่งตามกลุ่มตัวเลขที่เหมือนกัน ซึ่งจะมีกลุ่มอยู่ทั้งหมด คือ กลุ่มที่ 1 จำนวน 4 คน และกลุ่มที่ 2 จำนวน 3 คน

3. ครูนำรูปภาพที่ครูเตรียมไว้จำนวน 10 ภาพ ได้แก่ ภาพคนแก่, เด็ก, คนหัวเราะ, คนร้องไห้, ทหาร, ตำรวจ, มือ, เท้า, ประตู และหน้าต่าง แจกให้กลุ่มแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 ภาพ

4. ครูกำหนดเงื่อนไขให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มบอกชื่อภาพต่าง ๆ ที่ครูแจกให้ โดยเริ่มจากกลุ่มที่ 1 ก่อน ว่ากลุ่มของตนได้ภาพอะไรบ้าง (นักเรียนในกลุ่มที่ 1 ช่วยกันตอบ พร้อมชูภาพแสดงให้เห็น)

5. หลังจากกลุ่มที่ 1 บอกชื่อภาพครบแล้ว ครูก็ให้นักเรียนในกลุ่มที่ 2 ช่วยกันบอกชื่อภาพต่าง ๆ ที่กลุ่มของตนได้พร้อมรูปภาพแสดงให้ดู

(หมายเหตุ ภาพใดที่นักเรียนบอกความหมายไม่ได้ ครูต้องบอกความหมายให้นักเรียนทราบ)

6. เมื่อนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม บอกความหมายของภาพจบลง ครูก็รวบรวมภาพทั้งหมดในแต่ละกลุ่มมารวมกัน หลังจากนั้นให้นักเรียนทั้งหมดช่วยกันบอกชื่อภาพทีละภาพอีกครั้ง

7. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม เก็บป้ายรูปภาพแข่งขันกัน โดยครูกำหนดวิธีการเล่น และกติกาดังต่อไปนี้

7.1 ครูจัดให้นักเรียนแข่งขันกันเก็บป้ายรูปภาพ ครั้งละ 2 คน ยกเว้นครั้งสุดท้ายจะเก็บป้ายคนเดียว (เนื่องจากนักเรียนมีทั้งหมด 7 คน)

7.2 ครูนำรูปภาพจำนวน 2 ชุด แต่ละชุดมีภาพ 10 ภาพที่เหมือนกัน ได้แก่ ภาพคนแก่, เด็ก, คนหัวเราะ, คนร้องไห้, ทหาร, ดำรง, มือ, เท้า, โต๊ะ และเก้าอี้ มาแขวนติดบนแผ่นซีดี 2 แผ่น แผ่นละ 10 ภาพ

7.3 ครูก็เริ่มให้แข่งขัน โดยครูจะเป็นผู้กำหนดให้เก็บป้ายรูปภาพที่แขวนติดบนแผ่นซีดีตามชื่อที่ครูบอกคนละ 1 ภาพ การแข่งขันครูจะให้เก็บทั้งหมด 10 ภาพ ถ้านักเรียนคนใดเก็บป้ายรูปภาพไม่ตรงกับที่ครูกำหนด ครูจะชี้แนะให้นักเรียนเก็บภาพที่ถูกต้องทันที

(หมายเหตุ ในการแข่งขันแต่ละครั้ง ลำดับชื่อภาพที่ครูกำหนดอาจซ้ำหรือไม่ซ้ำกันก็ได้)

7.4 ครูกำหนดให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่เก็บป้ายตามที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ภาพ

สื่อการสอน

1. รูปภาพ จำนวน 2 ชุด ชุดละ 10 ภาพ ได้แก่ ภาพคนแก่, เด็ก, คนหัวเราะ, คนร้องไห้, ทหาร, ดำรง, มือ, เท้า, โต๊ะ และเก้าอี้
2. แผ่นซีดี และตะขอ
3. กระป๋องใส่ลูกปิงปอง
4. เบอร์ดัดไว้ในลูกปิงปอง ได้แก่ เบอร์ดัด 1 กับเบอร์ดัด 2
5. ลูกปิงปอง
6. รางวัล

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม เกมจบการผ่าน นักเรียนแต่ละคนต้องเก็บ
ป้ายรูปภาพที่ครูกำหนดได้ไม่น้อยกว่า 8 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้เกมหาคู่ให้ฉันที

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถหีบภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยคที่ครูพูดให้ฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยค ได้แก่

- | | |
|---------------------------|-----------------|
| 1. คนอยู่ในบ้าน | ปลาอยู่ในน้ำ |
| 2. คนกินข้าว | ควายกินหญ้า |
| 3. ผู้หญิงใส่กระโปรง | ผู้ชายใส่กางเกง |
| 4. พ่อเป็นผู้ชาย | แม่เป็นผู้หญิง |
| 5. นักเรียนอยู่ในโรงเรียน | พระอยู่ในวัด |

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพที่ครูเตรียมไว้จำนวน 10 ภาพ มาให้นักเรียนดูทีละภาพ ได้แก่ ภาพบ้าน แม่น้ำ ต้นหญ้า กระโปรง กางเกง จานข้าว ผู้ชาย ผู้หญิง โรงเรียน และวัด แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่เห็นคือภาพอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูก็บอกความหมายของภาพนั้นให้นักเรียนทราบ

2. ครูนำภาพทั้ง 10 ภาพ ย้อนกลับมาให้นักเรียนดูอีกครั้ง แต่เปลี่ยนคำถามใหม่ เช่น

รูปภาพบ้าน	คำถาม บ้านเป็นที่อยู่ของใคร?	นักเรียนทุกคนช่วยกันตอบ คำถาม ถ้าตอบผิดหรือตอบไม่ได้ ครูจะบอกคำตอบ ที่ถูกให้นักเรียนทราบ
	ก. คน ข. สัตว์	
รูปภาพแม่น้ำ	คำถาม อะไรอยู่ในแม่น้ำ?	
	ก. ปลา ข. ไก่	
รูปภาพจานข้าว	คำถาม ข้าวเป็นอาหารของใคร?	
	ก. เสือ ข. คน	

รูปภาพต้นหญ้า	คำถาม หญ้าเป็นอาหารของอะไร? ก. ควาย ข. แมว
รูปภาพกระโปรง	คำถาม ใครใส่กระโปรง? ก. ผู้ชาย ข. ผู้หญิง
รูปภาพกางเกง	คำถาม ใครชอบใส่กางเกง? ก. ผู้ชาย ข. ผู้หญิง
รูปภาพโรงเรียน	คำถาม ใครอยู่ในโรงเรียน? ก. ตำรวจ ข. นักเรียน
รูปภาพวัด	คำถาม ใครอยู่ในวัด? ก. พระ ข. หมอ คำถาม พ่อเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง คำถาม แม่เป็นผู้ชายหรือผู้หญิง

นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม ถ้าตอบไม่ได้ ครูจะบอกคำตอบให้นักเรียนฟัง

3. ครูเปลี่ยนกิจกรรมการสอนใหม่ โดยติดภาพลงในกระดานแม่เหล็ก ครั้งละ 2 ภาพ แล้วตั้งประโยคถามนักเรียนทีละประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนออกมาหยาบภาพที่ความสัมพันธ์กับประโยคทีละคน คนละ 1 ประโยค เช่น

ครูตั้งประโยคถามนักเรียน

คนอยู่ในบ้าน

ปลาอยู่ในไหน?

พฤติกรรมของนักเรียน

นักเรียนออกมาเลือกหยาบภาพที่ครูติดบนกระดานแม่เหล็ก เลือก 1 ใน 2 ภาพ ที่ถูกต้องสัมพันธ์กับประโยคที่ครูถาม ในกรณีที่นักเรียนคนใดหยาบภาพไม่ถูก ครูจะให้เพื่อน ๆ อาสาออกมาหยาบภาพที่ถูกให้

4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมหาคู่ให้ฉันทีโดยให้นักเรียนเล่นเกมทีละคน โดยการให้จับฉลากใครจับได้ฉลากสีแดงคนนั้นจะเป็นผู้เล่นก่อน

5. ครูจะติดภาพครั้งละ 2 ภาพ บนกระดานแม่เหล็ก หลังจากนั้นครูให้นักเรียนฟังประโยคที่ครูจะพูด เช่น ใครอยู่ในโรงเรียน พฤติกรรมของนักเรียนจะต้องเลือกหยาบภาพ 1 ใน 2 ตัวเลือกที่ถูกต้อง นั่นคือ ภาพนักเรียน แต่ถ้านักเรียนเลือกภาพผิด ครูจะชี้แนะภาพที่ถูกต้องทันที

สื่อการสอน

1. รูปภาพ 10 ภาพ ตามเนื้อหาที่กำหนด
2. กระดานแม่เหล็ก, แผ่นแม่เหล็ก
3. นวัตกรรมที่ให้นักเรียนจับ

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน คือ นักเรียนต้องสามารถหยิบภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยคที่ครูพูดถูกต้องอย่างน้อย 80%

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้เกมทำนะมีรางวัล

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถแสดงท่าทางต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ให้นักเรียนแสดงท่าทางต่าง ๆ ได้แก่ อาปาก, กระโดด 2 ขา, นั่ง, ยืน, ประหม่อ, หลับตา, ยกมือไหว้, กำมือ, กางแขน และทำท่าว่ายน้ำ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนยืนเป็นแถวหน้ากระดาน 1 แถว โดยครูยืนอยู่ข้างหน้า
2. ครูบอกให้นักเรียนดูตัวอย่างการทำท่าทางต่าง ๆ ที่ครูทำให้ดู โดยครูจะบอกท่าทาง
 1 ท่าทาง 1 อย่าง หลังจากครูทำเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนทำท่าทางต่าง ๆ พร้อมครู พร้อม
 บอกชื่อท่าทางที่ทำด้วย ในแต่ละท่าจนครบ
3. เมื่อนักเรียนทำท่าทางต่าง ๆ ตามครูจนครบแล้ว ครูให้นักเรียนดูรูปภาพที่แสดง
 ท่าทางต่าง ๆ ที่ละภาพ พร้อมถามว่าภาพที่เห็นคือภาพท่าทางอะไร หลังจากนั้นครูจะให้นักเรียนทำ
 ท่าทางต่าง ๆ เอง โดยครูจะเป็นผู้บอกให้นักเรียนทำท่าทางท่าละท่า ขณะที่นักเรียนทำครูจะคอยสังเกตดู
 ว่านักเรียนคนใดทำท่าทางไม่ถูกต้อง ครูจะต้องเข้าไปแนะนำหรือสาธิตให้นักเรียนดู เพื่อให้
 นักเรียนทำท่าทางนั้นถูก
4. เมื่อนักเรียนทำท่าทางพร้อมบอกชื่อครบแล้ว ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกมโดยให้นักเรียน
 ยืนเป็นรูปตัวยู โดยครูจะชี้ให้นักเรียนทำท่าทางท่าละคนแบบสลับ โดยไม่เรียงลำดับกัน แต่ละคนจะต้อง
 ทำท่าทางตามคำสั่งของครูทั้งหมด 10 อย่าง นักเรียนทำท่าทางไม่ถูก ครูจะทำท่าทางให้ดูพร้อมกับ
 ให้นักเรียนทำตามอีกครั้ง

สื่อการสอน

รูปภาพที่แสดงท่าทางต่าง ๆ 10 ภาพ

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยมีเกณฑ์ การผ่าน คือ นักเรียนจะต้องทำท่าทางตามคำสั่งของครูได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ใน 10 ท่าทาง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจัดกลุ่ม และจำแนกประเภท โดยใช้เกมหาพวก

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

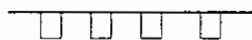
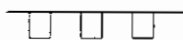
นักเรียนสามารถแขวนภาพจับกลุ่มประเภทต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ประเภทของผัก	ได้แก่ พริก ต้นหอม ผักกาด
ประเภทของสัตว์	ได้แก่ ช้าง เสือ ลิง
ประเภทของผลไม้	ได้แก่ กล้วย แดงโม ฝรั่ง แอปเปิ้ล

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูเตรียมภาพต่าง ๆ จำนวน 10 ภาพ ได้แก่ ภาพพริก ต้นหอม ผักกาด ช้าง เสือ ลิง กล้วย แดงโม ฝรั่ง และแอปเปิ้ล มาให้นักเรียนดู
2. ครูคัดแยกภาพ แบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ
 - 3.1 ประเภทของผัก ครูให้นักเรียนดูภาพต้นหอม ผักกาด พริก
 - 3.2 ประเภทของผลไม้ ครูให้นักเรียนดูภาพ แดงโม ฝรั่ง แอปเปิ้ล กล้วย
 - 3.3 ประเภทของสัตว์ ครูให้นักเรียนดูภาพ ช้าง เสือ ลิง
3. ครูให้นักเรียนบอกชื่อภาพที่อยู่ในกลุ่มประเภทต่าง ๆ โดยครูจะให้นักเรียนบอกชื่อภาพที่อยู่ในประเภทผักก่อนว่ามีอะไรบ้าง หลังจากนั้นก็บอกให้ให้นักเรียนบอกชื่อภาพที่อยู่ในประเภทผลไม้ และสัตว์ตามลำดับ
4. หลังจากที่นักเรียนบอกภาพในกลุ่มประเภทต่าง ๆ จบลง ครูก็นำภาพในแต่ละประเภทมาร้อยติดกับเชือก 3 เส้น หน้าห้องที่ครูเตรียมไว้ดังภาพ



โดยจัดแยกออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามสีของเชือก คือ

เชือกสีแดง	ใช้ร้อยภาพเกี่ยวกับ	ผัก
เชือกสีเขียว	ใช้ร้อยภาพเกี่ยวกับ	ผลไม้
เชือกสีเหลือง	ใช้ร้อยภาพเกี่ยวกับ	สัตว์

5. ครูเปลี่ยนกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกมหาพวก โดยกำหนดวิธีการเล่นดังต่อไปนี้

5.1 ครูจัดให้นักเรียนยืนเข้าแถวต่อกันเป็นแถวตอนตามลำดับฉลากของเบอร์ที่นักเรียนจับได้ในตอนแรก

5.2 ครูนำแผ่นกระดาษสีเหลี่ยมที่มีการติดตะขอไว้ 3 ตัว แต่ละตัวห่างกันพอประมาณ และมีการกำหนดตัวเลขของตะขอ 1, 2, 3 ไว้ด้วยมาวางไว้หน้าห้อง หลังจากนั้นครูบอกวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังว่า นักเรียนจะต้องเล่นทีละคน โดยครูจะแจกแผ่นรูปภาพให้นักเรียนคนละ 10 ภาพ

5.3 เมื่อนักเรียนได้ภาพครบทั้ง 10 ภาพแล้ว ครูกำหนดหน้าที่ของตะขอแต่ละตัวให้นักเรียนฟังว่า ตะขอตัวที่ 1 ใส่ภาพประเภทผัก, ตะขอตัวที่ 2 ใส่ภาพประเภทผลไม้ และตะขอตัวที่ 3 ใส่ภาพประเภทสัตว์ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนเลือกรูปภาพของตนเองที่มีอยู่แขวนในตะขอแต่ละตัวตามประเภทของภาพ ซึ่งครูจะกำหนดกลุ่มภาพที่ละประเภทพร้อมชี้ไปที่ตะขอที่จะใส่ภาพประเภทนั้น (ในกรณี นักเรียนแขวนภาพในตะขอต่าง ๆ ผิดประเภท ครูจะช่วยแนะนำโดยการแขวนภาพที่ถูกต้องให้นักเรียนทราบ)

สื่อการสอน

1. รูปภาพจำนวน 10 ภาพ ได้แก่ ภาพพริก, ต้นหอม, ผักกาด, ข้าง, เสือ, ลิง, กล้วย, แดงโม, องุ่น และแอปเปิ้ล
2. ฉลากเขียนเลข 1 - 7 เพื่อลำดับคิวในการเล่น
3. เชือกยาวพอประมาณ ได้แก่ เชือกสีแดง, เชือกสีเขียว และเชือกสีเหลือง
4. กระดาษสีเหลี่ยม 1 แผ่น
5. ตะขอ 3 ตัว

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม เกมจำการผ่าน คือ นักเรียนจะต้องแขวนภาพจับกลุ่มประเภทของภาพต่าง ๆ ใส่นิตะกร้านแต่ละตัวได้ถูกต้องไม่ต่ำกว่า 80%

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจัดกลุ่ม และจำแนกประเภท โดยใช้เกมจำลองตลาด

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกหยิบสิ่งของหรือรูปภาพต่าง ๆ จำแนกตามหน้าที่ที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ความเข้าใจเกี่ยวกับหน้าที่ของสิ่งของหรือรูปภาพต่าง ๆ เช่น

1. หมวดอาชีพ ได้แก่ ภาพหมอ ภาพครู ภาพตำรวจ ภาพชาวนา และภาพทหาร
2. หมวดเครื่องใช้ ได้แก่ หวี กรรไกร ช้อน มีด และแปรงสีฟัน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูแบ่งประเภทของรูปภาพ และสิ่งของต่าง ๆ ใส่กล่องเตรียมไว้ โดยกล่องที่ 1 ใส่หมวดรูปภาพอาชีพต่าง ๆ กล่องที่ 2 ใส่หมวดสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ

2. ครูนำกล่องที่ 1 มาวางไว้ข้าง ๆ ครู แล้วครูหยิบรูปภาพที่อยู่ในกล่องที่ 1 ขึ้นมาทีละภาพ แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าภาพนั้นคือภาพอาชีพอะไร หลังจากนั้นครูก็สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับความเข้าใจในหน้าที่ของรูปภาพอาชีพต่าง ๆ เช่น ภาพครู มีหน้าที่สอนหนังสือ เป็นต้น

3. ครูทบทวนความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับภาพอาชีพต่าง ๆ โดยการหยิบภาพขึ้นมาทีละภาพแล้วซักถามคำถามนักเรียนจำนวน 2 ข้อ คือ

1. ภาพอาชีพที่นักเรียนเห็นคือภาพอะไร?
2. ภาพนี้ทำหน้าที่อะไร?

ในการตอบคำถามครูจะมีตัวเลือก 2 ตัว ให้นักเรียนเลือกตอบ 1 ตัว ในแต่ละคำถาม

ในการตอบคำถามนักเรียนจะช่วยกันตอบ ถ้านักเรียนตอบผิด ครูจะบอกคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนทราบ (ครูควรสังเกตนักเรียนในกลุ่มด้วย ว่านักเรียนคนใดไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม ครูจะใช้วิธีการเจาะจงให้นักเรียนคนนั้นตอบ)

4. เมื่อครูทำกิจกรรมในขั้นตอนต่าง ๆ ของกล่องที่ 1 เสร็จแล้ว ครูก็หยิบกล่องที่ 2 ที่ใส่สิ่งของขึ้นมา แล้วทำตามขั้นตอนต่าง ๆ เหมือนกล่องที่ 1 ตั้งแต่ข้อ 2 - 3

5. ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกมจ่ายตลาด โดยมีวิธีการเล่นดังต่อไปนี้

5.1 ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม

5.2 ครูแจกรูปภาพอาชีพต่าง ๆ และแจกลีตราต่าง ๆ ให้นักเรียนแต่ละคน บางคนถือ 1 อย่าง บางคนถือ 2 อย่าง

5.3 ครูอธิบายวิธีการเล่น โดยครูจะสุ่มเรียกชื่อนักเรียนขึ้นมาครั้งละ 1 คน พร้อมส่งตราให้นักเรียนคนนั้น 1 ใบ หลังจากนั้น ครูจะเป็นผู้กำหนดสิ่งที่จะให้นักเรียนเลือกหยิบใส่ลงในตะกร้า ยกตัวอย่างเช่น

คำสั่งครู : หยิบรูปภาพอาชีพที่ใช้รักษาคนไข้

พฤติกรรมของนักเรียนที่ถือตะกร้าก็จะเดินดูรอบ ๆ ว่าเพื่อนคนไหนถือภาพของหมออยู่ เมื่อพบภาพหมอแล้ว นักเรียนคนนั้นก็หยิบภาพหมอที่เพื่อนถือใส่ลงในตะกร้า

หรือคำสั่งครู : หยิบสิ่งของที่ใช้ตัดกระดาษ

พฤติกรรมของนักเรียนที่ถือตะกร้า ก็จะต้องมองหาเพื่อนคนไหนถือกรรไกร เมื่อพบแล้วก็หยิบกรรไกรใส่ลงในตะกร้า

(หมายเหตุ ในกรณีที่นักเรียนเลือกหยิบภาพหรือสิ่งของตามคำสั่งของครู ครูควรเตือนให้นักเรียนที่ถือตะกร้าทราบว่า สิ่งของหรือรูปภาพที่นักเรียนถืออยู่ด้วยคืออะไร เพราะคำสั่งบางคำสั่งอาจจะเป็นภาพหรือสิ่งของที่นักเรียนถืออยู่เอง)

5.4 ในการเล่นเกมจ่ายตลาด ครูกำหนดให้นักเรียนเล่นครั้งละ 1 คน ครูจะกำหนดรูปภาพหรือสิ่งของให้นักเรียนเลือกหยิบ คนละ 10 อย่าง เมื่อนักเรียนคนที่ 1 เล่นเสร็จ ครูก็เอาภาพหรือสิ่งของที่เรียนแจกให้นักเรียนในวงใหม่ แล้วให้ปฏิบัติตามขั้นตอนการเล่นตามข้อที่ 5.3 - 5.4 จนนักเรียนเล่นครบหมดทุกคน ในกรณีที่นักเรียนคนใดเลือกหยิบภาพหรือสิ่งของที่ครูสั่งผิด ครูกับเพื่อน ๆ จะช่วยกันดูภาพหรือสิ่งของที่ถูกต้องให้นักเรียนที่เลือกหยิบผิดทราบทันที

สื่อการสอน

1. รูปภาพ ได้แก่ ภาพหมอ ครู ตำรวจ ทหาร ชวนา
2. สิ่งของที่เป็นของจริง ได้แก่ หวี กรรไกร ช้อน มีด แปรงสีฟัน
3. กล่องใส่รูปภาพ และสิ่งของ จำนวน 2 ใบ
4. ตะกร้า 1 ใบ

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม เกมჭาก์การผ่าน นักเรียนต้องหยิบภาพหรือสิ่งของจำแนกตามหน้าที่ที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 อย่าง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจัดกลุ่ม และจำแนกประเภท โดยใช้ใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกหยิบภาพได้ตรงกับกลุ่มประเภทที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การจัดสิ่งต่าง ๆ ให้อยู่ในประเภทเดียวกัน เช่น

1. ประเภทของเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ, กางเกง, กระโปรง, รองเท้า
2. ประเภทพาหนะ ได้แก่ รถยนต์, เรือ, เครื่องบิน, รถไฟ
3. ประเภทของใช้ในครัว ได้แก่ กะทะ, หม้อ, มีด, เตา

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูสอนให้นักเรียนรู้จักประเภทของสิ่งต่าง ๆ เสียก่อน ประเภทสิ่งของที่ครูกำหนดมี 3 ประเภท คือ ประเภทของเครื่องแต่งกาย ประเภทพาหนะ และประเภทของใช้ในครัว โดยครูมีรูปภาพของแต่ละประเภทมาให้นักเรียนดู เช่น ประเภทของเครื่องแต่งกาย เอารูปเสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า มาให้นักเรียนดู ประเภทพาหนะครูเอารูปรถยนต์ เรือ เครื่องบิน รถไฟ มาให้ดู ส่วนประเภทของใช้ในครัว ครูเอารูปกะทะ หม้อ มีด เตา มาให้นักเรียนดู

2. ครูนำรูปภาพทั้งหมดจำนวน 12 ภาพ ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า รถยนต์ เรือ เครื่องบิน รถไฟ กะทะ หม้อ มีด และเตา มาให้นักเรียนดูทีละภาพอีกครั้ง พร้อมใช้คำถามถามนักเรียนว่า แต่ละภาพที่เห็นอยู่ในประเภทของอะไร ซึ่งครูจะมีตัวเลือก 3 ตัวให้นักเรียนเลือกตอบ 1 ตัวที่ถูกต้อง ตัวเลือก 3 ตัวที่ครูให้นักเรียนเลือกตอบคือ ก.เครื่องแต่งกาย ข.พาหนะ

(หมายเหตุ การซักถามในข้อนี้ ครูจะใช้การสุ่มถามนักเรียนทีละคน จนครบทุกคน)

3. ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง โดยมีขั้นตอนการเล่นดังต่อไปนี้

3.1 กำหนดจำนวนนักเรียนในการเล่นเกมนั่งละ 1 คน (โดยการสุ่มเรียกชื่อ)

3.2 ครูเอากระดานแม่เหล็กมาแขวนไว้ที่หน้าห้อง แล้วนำภาพ 2 ภาพที่ไม่ได้อยู่ประเภทเดียวกัน มาติดบนกระดานแม่เหล็ก จากนั้นครูออกคำสั่งให้นักเรียนเลือกภาพ 1 ภาพ ที่อยู่ในกลุ่มประเภทที่ครูต้องการ การเลือกภาพตามกลุ่มประเภทครูกำหนดให้เลือกประเภทละ 2 ครั้ง รวม 3 ประเภท จำนวน 6 ครั้ง ซึ่งแต่ละครั้งครูจะกำหนดรูปต่างกัน

3.4 ก่อนการเล่นเกมนักเรียนเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง ครูจะสาธิตการเล่นเกมนักเรียนดูเป็นตัวอย่าง 3 ครั้ง ครั้งละประเภท เพื่อให้นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่น แต่ถ้าในขณะที่เล่นเกมนักเรียนเลือกหยิบภาพไม่ตรงกับประเภทที่ครูกำหนด ครูจะชี้แจงและแนะนำให้นักเรียนเลือกหยิบภาพที่ถูกต้องทันที

สื่อการสอน

1. รูปภาพ ได้แก่ รูปเสือ กางเกง กระโปรง รองเท้า รอยนต์ เรือ เครื่องบิน รถไฟ กะทะ หม้อ มีด เตา
2. กระดานแม่เหล็ก และแผ่นแม่เหล็ก

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน คือ นักเรียนต้องเลือกหยิบภาพได้ตรงกับกลุ่มประเภทที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจัดกลุ่ม และจำแนกประเภท โดยใช้เกมวงศาความญาติ

จำนวนนักเรียน 9 คน

เวลาที่ใช้สอน 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถจับกลุ่มประเภทต่าง ๆ จำแนกภาพตามสีที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ประเภทของกลุ่มต่าง ๆ ได้แก่ กลุ่มของผัก กลุ่มของผลไม้ และกลุ่มของสัตว์

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งรวมกันเป็นรูปครึ่งวงกลม
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่นักเรียนรู้จัก เช่น นักเรียนเคยกินผักอะไรบ้าง, นักเรียนเคยเห็นสัตว์อะไรบ้าง หรือนักเรียนชอบกินหรือรู้จักผลไม้อะไรบ้าง (คำถามต่าง ๆ ในแต่ละคำถามครูจะสุ่มถามนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยนักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการตอบคำถามทุกคน)
3. ครูจัดกิจกรรมเป็นเกมให้นักเรียนเล่นเกมวงศาความญาติ ตามขั้นตอนต่อไปนี้
 - 3.1 ครูให้นักเรียนทุกคนสวมหมวกที่มีภาพต่าง ๆ ติดอยู่คนละ 1 ใบ ภาพที่ติดบนหมวก ได้แก่ ภาพพริก ภาพผักกาด ภาพต้นหอม, ภาพกล้วย, ภาพแตงโม, ภาพสับปะรด, ภาพไก่, ภาพหมู และภาพนก
 - 3.2 ครูจัดให้นักเรียนยืนจับกันเป็นวงกลม
 - 3.3 หลังจากนักเรียนยืนเป็นวงกลมแล้ว ครูให้นักเรียนแต่ละคนบอกให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มทราบว่า หมวกที่ตนเองสวมอยู่เป็นรูปอะไร และอยู่ในกลุ่มของประเภทอะไร ครูให้นักเรียนทำแบบนี้จนครบทุกคน
 - 3.4 ครูกำหนดกติกาการเล่นให้นักเรียนฟังว่า ครูจะโยนลูกเต๋า ถ้าลูกเต๋าดูออกด้านสีที่ให้จับกลุ่มประเภทอะไร นักเรียนที่สวมหมวกในกลุ่มนั้นจะต้องวิ่งเข้ามาจับกันแล้วนั่งลง (หมายเหตุ ลูกเต๋าดูแต่ละด้านกำหนดเป็นสีต่าง ๆ ได้แก่ สีแดง 2 ด้าน สีเขียว 2 ด้าน และสีเหลือง 2 ด้าน โดยก่อนการเล่นครูจะอธิบายการจำแนกสี ตามประเภทที่ให้จับกลุ่มเสียก่อนว่า สีแดงให้จับกลุ่มประเภทสัตว์ สีเขียวให้จับกลุ่มประเภทผัก และสีเหลืองให้จับกลุ่มประเภทผลไม้ โดยครูจะสอนให้นักเรียนเข้าใจในการจำแนกสี ตามประเภทกลุ่มที่ให้จับเสียก่อน โดยการใช้คำถามถาม

นักเรียนว่า ลูกเต๋าสีแดงให้จับกลุ่มอะไร ด้านสีเขียวให้จับกลุ่มอะไร และด้านสีเหลืองให้จับกลุ่มอะไร

3.5 ครูกำหนดให้นักเรียนวิ่งจับกลุ่มตามลูกเต๋าทันทีทั้งหมดจำนวน 6 ครั้ง โดยในแต่ละครั้ง ครูจะให้นักเรียนแลกเปลี่ยนสวามิภักดิ์กันทุกครั้ง ในกรณีที่นักเรียนวิ่งจับกลุ่มผิดประเภทตามสีที่กำหนดถูกต้องเข้าไปแนะนำทันที

สื่อการสอน

1. หมวกจำนวน 9 ใบ
2. รูปภาพที่ใช้ติดบนหมวก 9 ภาพ ได้แก่ ภาพพริก ผักกาด ต้นหอม กล้วย แดง ไม้สับประรด ไก่ หมู และนก
3. ลูกเต๋ารวม 1 ลูก โดยในแต่ละด้านของลูกเต๋าคือสีต่างๆ ได้แก่ สีแดง เขียว และเหลือง สีละ 2 ด้าน เพื่อกำหนดประเภทของการจับกลุ่มไว้

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมโดยใช้การประเมินเป็นกลุ่มจากการวิ่งจับกลุ่มของนักเรียนตามประเภทต่าง ๆ กำหนดเกณฑ์การผ่าน ในการวิ่งจับกลุ่มจำนวน 6 ครั้ง นักเรียนในกลุ่มสามารถวิ่งจับกลุ่มตามประเภทต่าง ๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ครั้ง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจำแนกเสียงโดยใช้เกมเสียงปริศนา

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกเสียงที่ฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา

เสียงต่าง ๆ ที่นักเรียนมักได้ยินในชีวิตประจำวัน จำนวน 10 เสียง ได้แก่

1. เสียงของสัตว์ ได้แก่ เสียงแมว, เสียงสุนัข, เสียงเป็ด, เสียงวัว
2. เสียงของกริยาท่าทาง ได้แก่ เสียงเคาะประตู, เสียงร้องไห้, เสียงหัวเราะ
3. เสียงของสิ่งของ ได้แก่ เสียงนาฬิกาปลุก, เสียงระฆัง
4. เสียงของยานพาหนะ ได้แก่ รถยนต์

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำเครื่องบันทึกเสียงมาเปิดเสียงต่าง ๆ ให้นักเรียนฟังทีละเสียงจนครบ 10 เสียง
2. หลังจากครูเปิดเสียงให้นักเรียนฟังจนครบทุกเสียง ครูย้อนเทปกลับมาเริ่มต้นใหม่ แล้วเปิดให้นักเรียนฟังทีละเสียง หลังจากนั้นครูสนทนากับนักเรียนว่าเสียงที่ครูเปิดนักเรียนเคยได้ยินไหม ถ้าเคยได้ยินบอกชื่อว่าเป็นเสียงอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูจึงจะเฉลยคำตอบของเสียงนั้น
3. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม โดยบอกชื่อเกมที่จะให้นักเรียนเล่นว่าชื่อเกมเสียงปริศนา
4. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการจับฉลากสี ซึ่งครูกำหนดให้มี 2 สี คือ สีแดงและสีเขียว โดยกำหนดสีแดงให้มีนักเรียนจำนวน 3 คน และสีเขียวกำหนดให้มีนักเรียนจำนวน 3 คน หลังจากนั้นให้นักเรียนแยกนั่งตามกลุ่มสีที่จับได้ คือ สีแดงและสีเขียว
5. ครูจัดให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเรียงแถวหน้ากระดาน ดังภาพ



(กลุ่มสีแดง)



(กลุ่มสีเขียว)

6. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมเสียงปริศนาให้นักเรียนฟังรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.1 ครูเปิดเสียงทีละเสียงจากเครื่องบันทึกเสียงให้นักเรียนฟังทีละกลุ่ม แล้วให้นักเรียนในกลุ่ม แต่ละสัช่วยกันบอกว่าเสียงแต่ละเสียงเป็นเสียงอะไร หลังจากกลุ่มสีแดงบอกเสียงแต่ละเสียงครบหมดแล้ว กลุ่มสีเขียวจึงจะเริ่มทำตามขั้นตอนตามแบบกลุ่มสีแดง (ในกรณีที่นักเรียนบอกเสียงผิด ครูจะต้องบอกเสียงที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังทันที)

6.2 ครูให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาในขั้นตอนใหม่ โดยต่อไปนี้จะให้แต่ละกลุ่มสี แข่งกันกันตอบว่าเสียงที่ได้ยินนั้นเป็นเสียงของอะไร ซึ่งครูจะกำหนดกติกาว่าหลังจากให้นักเรียนฟังทีละเสียงจบลง ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มสี แข่งกันกันตอบ กลุ่มไหนตอบได้ก่อนว่าเสียงนั้นคือเสียงอะไร โดยครูกำหนดคะแนนในการเล่นดังนี้ นักเรียนกลุ่มสีใดตอบเสียงถูกต้องให้ 1 คะแนน

หลังจากนั้นการเล่นเกมเสียงปริศนาจบลงทั้ง 10 เสียง ครูจะรวบรวมคะแนนในแต่ละกลุ่มว่ากลุ่มใดมีคะแนนสูงสุด ครูจะมีรางวัลให้

สื่อการสอน

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปบันทึกเสียงต่าง ๆ
3. ขนมหั้เป็นรางวัลสำหรับกลุ่มที่ทำคะแนนได้สูงสุด
4. กระดาษที่ใช้จับสลากมีจำนวน 7 แผ่น แบ่งออกเป็นสีเขียว 3 แผ่น สีแดง 4 แผ่น
5. แผ่นภาพแสดงความหมายของเสียงทั้ง 10 เสียง จำนวน 2 ชุด

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยใช้เกณฑ์ประเมินเป็นกลุ่มสี ซึ่งแต่ละกลุ่มสีจะต้องบอกเสียงที่ฟังได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจำแนกเสียง โดยใช้เกมตีฉันท้าไม้

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถดีและไม่ดีระฆังตามคู่เสียงเหมือนและไม่เหมือนตามเสียงที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คู่ของเสียงสระต่าง ๆ ที่เป็นคู่เสียงเหมือนกัน และไม่เหมือนกัน ได้แก่ อา - อา, อุ - อุ, อี - อี, อา - อี, อุ - อี, อี - อา เป็นต้น

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม โดยครูนั่งอยู่ตรงกลาง
2. ครูให้นักเรียนฟังเสียงที่ครูจะออกต่อไปนี้ โดยครูจะให้นักเรียนฟังเสียงที่เหมือนกันก่อน ซึ่งครูจะยกตัวอย่างออกคู่เสียงเหมือน 2 ครั้ง เช่น อา - อา แล้วครูถามนักเรียนว่าเสียงที่ครูออกเหมือนกันมั๊ย (การออกเสียงคู่ 2 เสียงที่เหมือนกัน ครูจะออกเสียงทั้งหมด 3 ชุด คือ อา - อา, อุ - อุ, และ อี - อี ถ้านักเรียนตอบผิดครูจะชี้แนะคำตอบที่ถูกต้องทันที)
3. ครูออกเสียง 2 เสียงอีกครั้งหนึ่ง แต่ในตอนนี้ครูจะออกเสียง 2 ครั้ง แต่จะเป็นการออกเสียงคู่ที่เหมือนกัน และเสียงคู่ที่ไม่เหมือนกันให้นักเรียนฟัง หลังจากนั้นให้นักเรียนเลือกตอบว่า เสียงคู่ 2 เสียงที่ครูออกแต่ละครั้งเสียง 2 เสียงเหมือนกันหรือไม่ เช่น ออกเสียง อุ - อุ แล้วให้นักเรียนตอบ เหมือน หรือ ไม่เหมือน หรือครูออกเสียง อา - อี ครูก็ให้นักเรียนตอบเหมือน หรือ ไม่เหมือน ถ้านักเรียนตอบผิด ครูจะชี้แนะคำตอบที่ถูกต้องทันที
4. ครูกำหนดให้นักเรียนเล่นเกมตีฉันท้าไม้ โดยกำหนดวิธีการเล่นและกติกาดังนี้
 - 4.1 ครูให้นักเรียนเล่นเกมตีฉันท้าไม้ที่ละคนด้วยการเรียกตามรายชื่อนักเรียน
 - 4.2 ครูกำหนดวิธีการเล่นและกติกาโดยการที่ครูนำระฆังมาแขวนไว้ใกล้ ๆ ถ้านักเรียนได้ยินครูออกเสียงคู่ 2 เสียง ที่เหมือนกัน ให้นักเรียนตีระฆังที่แขวนอยู่ใกล้ ๆ 1 ครั้ง

แต่ถ้านักเรียนได้ยินครูออกเสียง 2 เสียงที่ไม่เหมือนกัน นักเรียนจะต้องไม่ตีระฆัง (ในกรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจหรือทำผิดกติกาครูจะชี้แจงวิธีการเล่น และแนะนำสิ่งที่ถูกต้องทันที หรืออาจจะเป็นตัวอย่างให้ดู)

5. คู่เสียงที่ครูกำหนดมีทั้งหมด 6 คู่ ดังต่อไปนี้ อา - อา, อุ - อุ, อี - อี, เอา - อี, อุ - อี, อี - อา

สื่อการสอน

ระฆัง 1 ใบ

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำเล่นเกม เกมหลักผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถตีและไม่ตีระฆังตามคู่เสียงเหมือนและไม่เหมือน ตามเสียงที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 คู่

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ ด้านการจำแนกเสียง โดยใช้เกมเก้าอี้ดนตรี

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนได้ยินเสียงต่าง ๆ นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมจำแนกเสียงที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

เสียงที่ครูกำหนดมี 2 เสียง ได้แก่ เสียงกลอง และเสียงนกหวีด

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดเสียงต่าง ๆ มาให้นักเรียนฟังจำนวน 2 เสียง เรียงลำดับเสียงที่ 1 เป็นเสียงกลอง เสียงที่ 2 เป็นเสียงนกหวีด ในขณะที่ครูใช้อุปกรณ์ทำเสียงให้นักเรียนฟัง ครูจะใช้คำถามถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินคือเสียงอะไรบ้าง ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกครูจะเฉลยเสียงนั้น ๆ ให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งรูปภาพให้นักเรียนดูประกอบด้วย

2. ครูกำหนดเงื่อนไขใหม่ให้กับนักเรียน โดยครูจะบันทึกเสียงกลอง และเสียงนกหวีดลงในเครื่องบันทึกเสียง แล้วเปิดเสียงให้นักเรียนฟังสลับไปมา พร้อมถามนักเรียนว่าแต่ละเสียงที่นักเรียนได้ยินคือเสียงกลองหรือเสียงนกหวีด โดยให้นักเรียนตอบเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวสลับกัน

3. ครูบันทึกเสียงต่าง ๆ ลงในเครื่องบันทึกเสียงอีก แต่ในขั้นตอนนี้นอกจากจะมีเสียงกลองและเสียงนกหวีดแล้วยังมีเสียงอื่น ๆ แทรกรวมอยู่ด้วยคือเสียงระฆัง และเสียงฉิ่ง ซึ่งเสียงทั้งหมดจะบันทึกสลับไปมา โดยครูจะเปิดให้นักเรียนฟังทีละเสียง พร้อมกับใช้คำถามถามนักเรียนว่า เสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงกลองใช่หรือไม่ ฟังนะ แล้วครูก็เปิดเสียงกลอง ถ้านักเรียนตอบว่าใช่ ครูจะชมเชยว่าถูกต้อง แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ใช่ ครูต้องชี้แนะทันที หรือครูถามนักเรียนว่าเสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงนกหวีดใช่หรือไม่ แล้วครูก็เปิดเสียงฉิ่ง ถ้านักเรียนตอบว่าใช่ แสดงว่านักเรียนตอบผิด ครูจะต้องชี้แนะทันทีพร้อมกับให้ฟังว่าเสียงนกหวีดเป็นอย่างไร และเสียงฉิ่งเป็นอย่างไร

4. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม โดยบอกชื่อเกมที่จะให้ให้นักเรียนเล่นว่าชื่อเกมเก้าอี้ดนตรี

5. ครูจัดสถานที่ในการเล่นเกมนำเก้าอี้มาวางติดกันเป็นวงกลม โดยจำนวนเก้าอี้ที่เล่นในแต่ละครั้งจะต้องน้อยกว่าจำนวนนักเรียน 1 ตัว

6. ครูใช้ซอด้ก หรือแท่งสี่ (ต้องสามารถลบออกได้) ชี้เป็นวงกลมล้อมรอบวงเก้าอี้
อีกที เพื่อให้นักเรียนเดินตามเส้นที่ครูกำหนด

7. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมเก้าอี้ดนตรีให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งแสดงตัวอย่างการเล่นให้
นักเรียนดู ตามขั้นตอนต่อไปนี้

7.1 เมื่อครูเปิดเสียงเพลง ให้นักเรียนเดินไปรอบ ๆ เก้าอี้โดยเดินอยู่ในขอบเขตของ
เส้นรอบวงที่ครูทำไว้

7.2 ครูกำหนดกติกาให้นักเรียนฟังว่า ในขณะที่นักเรียนเดินไปตามเส้นรอบวง
โดยมีเสียงเพลงประกอบ เมื่อครูปิดเสียงเพลง แล้วนักเรียนได้ยินเสียงกลอง นักเรียนจะต้องแย่ง
กันนั่งเก้าอี้ที่ครูจัดไว้ นักเรียนคนใดแย่งนั่งเก้าอี้ไม่ทัน ก็ต้องออกมานั่งที่เก้าอี้ข้างนอกที่ครูเตรียม
ไว้ และในขณะที่เดินไปรอบ ๆ เก้าอี้ตามเสียงเพลง ถ้าครูปิดเพลงแล้วนักเรียนได้ยินเสียงที่ไม่ใช่
เสียงกลอง นักเรียนไม่ต้องแย่งนั่งเก้าอี้

7.3 ครูควรวางทีมงานมาเล่นเกมเก้าอี้ดนตรีให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เพื่อที่นักเรียน
จะได้เกิดความเข้าใจมากขึ้น

7.4 หลังจากนั้นครูให้นักเรียนเริ่มเล่นเกมเก้าอี้ดนตรีได้ โดยครูจะตัดนักเรียนออก
ในกรณีที่นักเรียนทำผิดกติกา หรือแย่งเก้าอี้ที่นั่งไม่ได้

สื่อการสอน

1. กลอง และนกหวีด
2. เก้าอี้
3. เครื่องบันทึกเสียง
4. เทปเพลง
5. ซอด้กหรือแท่งสี่ (สามารถลบออกได้)

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นเกมน โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านประเมิน
ในการปฏิบัติตามกติกาจำแนกเสียงที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 80%

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจำแนกเสียง โดยใช้เกมรีรีข้าวสาร

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกบอกเสียงต้นของตัวอักษรที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

เสียงต้นของตัวอักษร ได้แก่ ก - กอ, ข - ขอ, ค - คอ, ต - ตอ, น - นอ, ม - มอ, ถ - ถอ, ห - หอ, ว - วอ, และ ง - งอ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดที่นั่งให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม โดยครูจะตั่งนั่งตรงกลาง
2. ครูนำบัตรตัวอักษรจำนวน 10 ใบ ได้แก่ ก, ข, ค, ต, น, ม, ถ, ห, ว, ง มาวางเตรียมไว้ข้าง ๆ ครู
3. ครูหยิบบัตรตัวอักษรทีละใบมาให้นักเรียนดู พร้อมออกเสียงต้นของตัวอักษรนั้นให้นักเรียนฟังทีละเสียง แล้วให้นักเรียนทั้งหมดออกเสียงต้นของตัวอักษรตามครูทีละเสียง โดยครูยังชูบัตรตัวอักษรให้นักเรียนดูด้วย
4. ครูดำเนินการตามข้อ 3 อีกครั้ง แต่ในครั้งนี้ออกเสียงทีละคน ตามเสียงต้นของตัวอักษรที่ครูออกเสียงให้ฟัง พร้อมทั้งยกบัตรตัวอักษรขึ้นมาให้นักเรียนดูด้วยจนนักเรียนออกเสียงได้ครบหมดทุกคน (ในกรณีที่ครูให้นักเรียนออกเสียงทีละคนนั้น ครูจะไม่เรียงลำดับการนั่งของนักเรียน แต่จะใช้วิธีสุ่มนักเรียนสลับไปมาแทน เพื่อเด็กจะได้มีความสนใจตลอดเวลา เพราะนักเรียนจะไม่รู้ว่าตัวเองจะโดนตรงไหน)
5. หลังจากนักเรียนออกเสียงจนครบทุกคนแล้ว ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกมโดยบอกชื่อเกมที่ให้นักเรียนเล่น ว่าชื่อเกม รีรีข้าวสาร โดยอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู ดังต่อไปนี้
 - 5.1 ครูกับ (ครูประจำชั้นหรือพี่เลี้ยงในห้อง) จะทำหน้าที่เป็นขุมให้นักเรียนทอด
 - 5.2 ให้นักเรียนทั้งหมดจัดแถว เป็นแถวตอนโดยเรียงลำดับจากใหญ่ไปหาเล็ก

5.3 นักเรียนที่จัดเป็นแถวตอน จะต้องเดินลอดซุ้มที่ครูทำไว้ โดยในขณะที่นักเรียนลอดซุ้ม นักเรียนจะต้องร้องเพลงวีรชีวีขาวสารด้วย (ในกรณีที่นักเรียนร้องเพลงไม่ได้ ครูจะช่วยร้องเพลงวีรชีวีขาวสารให้นักเรียนฟัง)

5.4 เมื่อครูกับนักเรียนช่วยกันร้องเพลงจบ ซุ้มของครูจะจับนักเรียนคนใดคนหนึ่งที่อยู่ในซุมนั้นไว้ ส่วนนักเรียนที่เหลือคนอื่น ๆ ก็ให้มาจับแถวตอนกันใหม่

5.5 นักเรียนที่อยู่ในซุ้มที่ครูจับไว้จะต้องบอกเสียงต้นบัตรตัวอักษรที่ครูนำมาให้ดู โดยครูจะออกเสียงต้นของอักษรนั้นให้นักเรียนเลือก 2 เสียง แล้วให้นักเรียนเลือกบอกว่าเสียงใดเป็นเสียงต้นของบัตรตัวอักษรที่ต้องการ โดยนักเรียนที่โดนจับอยู่ในซุ้ม จะต้องเลือกบอกเสียงต้นของตัวอักษรทั้งหมด คนละ 10 ตัว ถ้านักเรียนเลือกบอกผิด ครูต้องบอกเสียงตัวเลือกที่ต้องการให้นักเรียนฟังทันที

5.6 นักเรียนคนใดที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ ในซุ้มเสร็จแล้ว หลังจากที่ถูกจับ ครูจะปล่อยให้นักเรียนนั่งพักอยู่ในบริเวณห้องเรียน

สื่อการสอน

บัตรตัวอักษรทั้งหมด 10 ตัว ได้แก่ ก, ข, ค, ต, น, ม, ถ, ห, ว, และ ง

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม เกณฑ์การผ่านนักเรียนต้องเลือกบอกเสียงต้นของตัวอักษรได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 เสียง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจำแนกภาพ โดยใช้เกมเลือกคู่แฝด

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถจับคู่ภาพที่เหมือนกันได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพที่มีลักษณะต่าง ๆ เหมือนกัน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูแขวนกระเป๋านั่งไว้หน้าห้อง
 2. ครูนำรูปภาพที่เหมือนกันมาให้นักเรียนดูทีละคู่ โดยใช้ภาพ 2 ภาพลงในกระเป๋านั่ง เพื่อให้นักเรียนดูว่าภาพทั้ง 2 ภาพ เหมือนกันอย่างไร
 3. ครูนำรูปภาพที่เหมือนกับคู่อื่น ๆ มาใส่ลงในกระเป๋านั่ง โดยใช้เรียงแถวลงมาแถวละ 1 คู่ จนครบทั้ง 5 คู่ แล้วให้นักเรียนดูภาพแต่ละคู่ว่ามีความเหมือนกันอย่างไร
 4. ครูจัดเรียงรูปภาพแต่ละคู่ใหม่ โดยตอนนี้ภาพแต่ละคู่อาจจะมีภาพที่เหมือนกัน และ บางคู่อาจจะมีภาพที่ไม่เหมือนกันปะปนอยู่
 5. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปภาพแต่ละคู่ว่าภาพคู่นี้เหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน ถ้าเหมือนกันก็ให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าเหมือนกัน แต่ถ้าไม่เหมือนกันก็ให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าไม่เหมือน
- (ในบางครั้งครูอาจจะเรียกให้นักเรียนตอบคำถามทีละคนก็ได้ แล้วแต่ความเหมาะสม)
6. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกมเลือกคู่แฝด ตามขั้นตอนต่อไปนี้
 - 6.1 เกมกำหนดให้นักเรียนเล่นทีละคน โดยการจับฉลากที่ครูเตรียมไว้ให้ ซึ่งจะมีอยู่ทั้งหมด 7 แผ่น แต่จะมีอยู่ 1 แผ่นที่ครูทำเครื่องหมายถูก นักเรียนคนใดจับฉลากที่มีเครื่องหมายถูกจะได้เล่นก่อน
 - 6.2 ครูจะให้นักเรียนที่ได้เล่นเกม มานั่งที่โต๊ะกับครู แล้วครูจะกำหนดวางภาพให้นักเรียนดูจำนวน 5 ภาพ หลังจากนั้นครูจะแจกภาพให้นักเรียน 1 ชุด จำนวน 5 ภาพ ซึ่งภาพที่แจกจะเป็นภาพที่เหมือนกับภาพที่ครูวางให้ดู

6.3 ครูออกคำสั่งให้นักเรียนดูภาพที่ครูวางบนโต๊ะทั้ง 5 ภาพ ว่ามีภาพอะไรบ้าง แล้วให้นักเรียนดูภาพที่ครูแจกให้ทั้ง 5 ภาพ เลือกหยิบภาพที่เหมือนกับภาพของครู โดยนำภาพนั้นมาซ้อนทับกับภาพที่ครูกำหนดให้

6.4 หลังจากทีนักเรียนคนที่ 1 เลือกภาพที่เหมือนกันมาวางซ้อนกับภาพที่ครูกำหนดจนครบ 5 ภาพแล้ว ครูก็จะให้นักเรียนคนอื่นมาเล่นต่อจนครบทุกคน โดยทำตามขั้นตอนตั้งแต่ข้อ 6.1 - 6.3

(หมายเหตุ ถ้านักเรียนจับคู่ภาพใดผิด ครูจะชี้แนะให้นักเรียนเลือกจับคู่ภาพที่ถูกต้องทันที)

สื่อการสอน

1. รูปภาพต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับกำหนดการจับคู่ภาพที่เหมือนกันทั้งหมด 5 ภาพ
2. กระดาษแผ่น 1 ใบ
3. จลาก 7 แผ่น โดย 1 ใบ ใน 7 แผ่น จะมีการใส่เครื่องหมายถูกเอาไว้

การประเมินผล

ประเมินจากการสังเกตการจับคู่ภาพเหมือนของนักเรียนแต่ละคน โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน คือ นักเรียนแต่ละคนจะต้องจับคู่ภาพที่เหมือนกันถูกต้องอย่างน้อย 4 คู่ จากจำนวนภาพที่ครูกำหนดให้จับคู่ 5 คู่

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจำแนกภาพ โดยใช้เกมเธออยู่ไหน

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกหยิบภาพมาต่อเติมภาพส่วนที่ขาดหายไปได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหา

การต่อเติมภาพส่วนที่ขาดหายไป โดยกำหนดภาพที่จะนำมาให้ต่อเติม คือ ภาพรถยนต์ ภาพบ้าน ภาพช้าง ภาพปลา และภาพมังคุด

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพมาให้ให้นักเรียนดู ได้แก่ ภาพรถยนต์ บ้าน ช้าง ปลา และมังคุด
2. ครูอธิบายเกี่ยวกับลักษณะรูปร่างของภาพต่าง ๆ ที่ละภาพให้นักเรียนฟังพร้อมให้นักเรียนดูรูปภาพประกอบไปด้วย
3. เมื่อนักเรียนดูภาพและฟังคำอธิบายลักษณะของภาพต่าง ๆ จบลงครบหมดทุกภาพ ครูจะหยิบภาพใดภาพหนึ่งขึ้นมาให้นักเรียนดูอีกครั้งว่าคือภาพอะไร หลังจากนั้นครูจะนำกระดาษความบิดบางส่วนของรูปภาพนั้น แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบว่า อะไรในภาพที่ขาดหายไป หรือในบางครั้งครูอาจจะเรียกนักเรียนถามเป็นรายบุคคลก็ได้ (ครูจะทำตามขั้นตอนที่ 3 จนครบหมดทุกภาพ)
4. ครูจัดกิจกรรมใหม่โดยให้นักเรียนเล่นเกม เธออยู่ไหน ตามขั้นตอนต่อไปนี้
 - 4.1 ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม
 - 4.2 ครูนำกระดานแม่เหล็กมาแขวนไว้หน้าห้องเรียน
 - 4.3 ครูนำภาพรถยนต์ บ้าน ช้าง ปลา และมังคุด ที่เป็นภาพที่สมบูรณ์ มาติดบนกระดานแม่เหล็ก เพื่อให้นักเรียนดูว่าภาพที่สมบูรณ์เป็นอย่างไร
 - 4.4 ครูดึงภาพสมบูรณ์ทั้ง 5 ภาพออก แล้วครูนำภาพรถยนต์, บ้าน, ช้าง, ปลา และมังคุด มาติดบนกระดานแม่เหล็ก โดยภาพทั้ง 5 ภาพ จะมีบางส่วนที่ขาดหายไป 1 ส่วน

4.5 ครูเรียกชื่อนักเรียนแบบเจาะจงขึ้นมารั้งละ 1 คน จากนั้นครูจะแจกส่วนที่ขาดหายไปทีละ 1 ส่วน ให้นักเรียนถือไว้แล้วบอกให้นำส่วนที่ถือไปติดให้ตรงกับภาพที่ขาดหายไป ถ้านักเรียนติดถูกต้องครูก็จะแจกส่วนของภาพอื่นต่ออีก 1 ส่วน เพื่อนำไปติด โดยครูจะแจกแต่ละส่วนจนครบจำนวนภาพที่กำหนด

4.6 ในกรณีที่นักเรียนติดชิ้นส่วนผิด ครูจะชี้แนะและให้นักเรียนแก้ไขติดชิ้นส่วนให้ถูกต้องตรงกับส่วนของภาพที่ขาดหายไปทันที

สื่อการสอน

1. รูปภาพจำนวน 5 ภาพ ได้แก่ ภาพรถยนต์, บ้าน, ช้าง, ปลา และมั่งคุด (เป็นภาพสมบูรณ์)
2. รูปภาพจำนวน 5 ภาพ ได้แก่ ภาพรถยนต์, บ้าน, ช้าง, ปลา และมั่งคุด เป็นภาพไม่สมบูรณ์แต่ขาดหายไป 1 ส่วน
3. ชิ้นส่วนที่ขาดหายไปของภาพแต่ละภาพ เพื่อให้นักเรียนนำมาต่อให้ถูกต้อง
4. กระดานแม่เหล็ก

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยมีเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องหยิบส่วนของภาพมาต่อเติมภาพส่วนที่ขาดหายไปถูกต้องอย่างน้อย 4 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจำแนกภาพ โดยใช้เกมมิตรหรือศัตรู

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกจับหยิบคู่ภาพที่เหมือนกัน และไม่เหมือนกันได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ความเหมือนและความแตกต่างของภาพ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพต่าง ๆ ที่มีทั้งเหมือนกันและไม่เหมือนกัน มาให้นักเรียนดู โดยนำรูปภาพมาติดลงบนกระดานแม่เหล็กครั้งละ 2 ภาพ เพื่อให้นักเรียนสังเกตว่า 2 ภาพที่ติดนั้น ภาพที่เหมือนกันเป็นอย่างไร และภาพที่ไม่เหมือนกันเป็นอย่างไร โดยครูจะอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ

2. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกมมิตรหรือศัตรู โดยอธิบายการเล่นตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.1 ครูจะวางภาพบนโต๊ะครั้งละ 2 คู่ ในแต่ละคู่ภาพที่เหมือนกัน 1 คู่ และคู่ภาพที่ไม่เหมือนกัน 1 คู่

2.2 ครูอธิบายคำสั่งว่า ถ้าครูพูดคำว่า มิตร นักเรียนจะต้องเลือกหยิบภาพคู่ที่เหมือนกัน แต่ถ้าครูพูดคำว่า ศัตรู นักเรียนจะต้องเลือกหยิบภาพที่ไม่เหมือนกัน

3. ครูกำหนดการเล่นเกมมิตรหรือศัตรู โดยให้เล่นทีละคน จำนวน 6 ครั้ง แบ่งออกเป็นเลือกหยิบคู่ภาพที่เหมือนกัน (มิตร) จำนวน 3 ครั้ง และเลือกหยิบคู่ภาพที่ไม่เหมือนกัน (ศัตรู) จำนวน 3 ครั้ง

(หมายเหตุ คำสั่งมิตร และศัตรู ครูจะพูดสลับไปมา)

4. ในขณะที่เล่นเกมมิตรและศัตรู ถ้าครูสังเกตว่านักเรียนคนใดไม่เข้าใจ หรือทำผิดกติกา ครูจะช่วยแนะนำทันที

สื่อการสอน

1. รูปภาพเหมือนกัน จำนวน 5 คู่ และรูปภาพไม่เหมือนกัน จำนวน 5 คู่
2. กระดานแม่เหล็ก และแผ่นแม่เหล็ก

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยมีเกณฑ์การผ่าน นักเรียนจะต้องเลือกหยิบรูปภาพที่เหมือนกันและรูปภาพที่ไม่เหมือนกันได้ถูกต้องตามคำสั่งได้ไม่ต่ำกว่า 4 ครั้ง

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ
ด้านการจำแนกภาพ โดยใช้เกมปริศนาคำทาย

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกหยิบภาพได้ถูกต้องตามลักษณะที่ครูกำหนดให้

เนื้อหา

รายละเอียดเกี่ยวกับภาพต่าง ๆ ที่ครูใช้สอน ได้แก่

1. เกี่ยวกับสถานที่ จะเป็นภาพโรงเรียน โรงพยาบาล และบ้าน โดยกำหนดรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพโรงเรียน เป็นสถานที่ใช้สอนหนังสือให้กับเด็ก

ภาพโรงพยาบาล เป็นสถานที่รักษาคนป่วย

ภาพบ้าน เป็นสถานที่ใช้พักอาศัย

2. เกี่ยวกับยานพาหนะ จะเป็นภาพรถยนต์ เรือ และเครื่องบิน โดยกำหนดรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพรถยนต์ เป็นพาหนะวิ่งอยู่บนถนน

ภาพเรือ เป็นพาหนะอยู่ในน้ำ

ภาพเครื่องบิน เป็นพาหนะอยู่บนท้องฟ้า

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพต่าง ๆ ได้แก่ ภาพโรงเรียน โรงพยาบาล บ้าน รถยนต์ เรือ และเครื่องบิน ที่ใส่ไว้ในกล่อง มาให้นักเรียนดูทีละภาพ พร้อมถามนักเรียนว่าภาพที่นักเรียนเห็นคืออะไร? แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบ ถ้าตอบผิดครูจะบอกคำตอบที่ถูกให้นักเรียนทราบ

2. ครูนำกระดานแม่เหล็กมาแขวนไว้หน้าห้อง แล้วเรียกชื่อนักเรียนแบบสุ่มออกมาครั้งละ 1 คน โดยให้นักเรียนเลือกหยิบภาพใดภาพหนึ่งในกล่องออกมาคนละ 1 ภาพ แล้วนำไปติดบนกระดานแม่เหล็ก พร้อมทั้งให้นักเรียนคนนั้นบอกชื่อภาพที่เลือกมาด้วย

3. หลังจากที่นักเรียนใส่ภาพลงในกระป๋องแล้ว ครูจะอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับภาพ ๆ นั้น ทีละภาพให้นักเรียนฟัง จนครบทั้งหมด 6 ภาพ

(จะมีการกำหนดการให้รายละเอียดของภาพต่าง ๆ ปรากฏอยู่ในส่วนของเนื้อหา)

4. ครูเปลี่ยนให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาคำทาย โดยกำหนดนักเรียนให้เล่นครั้งละ 1 คน คนละ 6 ข้อ (การกำหนดภาพจะใช้ภาพ 2 ภาพ เป็นตัวเลือก สำหรับให้นักเรียนเลือก 1 ภาพ ที่ตรงกับปริศนาคำทายในแต่ละข้อ)

5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาคำทายตามวิธีการเล่นในข้อ 5 จนครบหมดทุกคน โดยในการเล่นแต่ละครั้ง ครูกำหนดการให้คะแนนสำหรับนักเรียนที่เลือกหีบภาพตรงปริศนาคำทาย ได้ถูกต้องข้อละ 1 คะแนน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะเล่นเกมปริศนาคำทายทั้งหมด 6 ข้อ ถ้าหีบภาพ ถูกหมดจะได้คะแนนเต็ม 6 คะแนน

รางวัลที่ครูเตรียมสำหรับคะแนนรวมที่นักเรียนแต่ละคนได้มีดังนี้

- | | | | |
|------------------------|---------|----------|--------|
| 1. ถ้านักเรียนได้คะแนน | 4 คะแนน | จะได้ขนม | 1 ชิ้น |
| 2. ถ้านักเรียนได้คะแนน | 5 คะแนน | จะได้ขนม | 2 ชิ้น |
| 3. ถ้านักเรียนได้คะแนน | 6 คะแนน | จะได้ขนม | 3 ชิ้น |

(ในกรณีที่นักเรียนหีบภาพไม่ตรงกับปริศนาคำทาย ครูจะต้องชี้แนะทันที)

สื่อการสอน

1. รูปภาพ ได้แก่ ภาพโรงเรียน โรงพยาบาล บ้าน รถยนต์ เรือ และเครื่องบิน
2. กลอง 1 ใบ
3. กระดานแม่เหล็ก, แผ่นแม่เหล็ก
4. รางวัลที่ให้กับนักเรียน

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมเลือกภาพให้ตรงกับปริศนาคำทาย โดยมีเกณฑ์การผ่าน คือ นักเรียนแต่ละคนจะต้องเลือกหีบภาพได้ถูกต้องตามลักษณะที่ครูกำหนดให้ อย่างน้อย 4 ใน 6 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยใช้เกมหัวใจเลือกคู่

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถจับคู่ภาพกับพยัญชนะได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ภาพกับพยัญชนะที่นำมาใช้ในการจับคู่ ได้แก่ (ข, ช) (ม, น) (ค, ต) (บ, ป) (ล, ส) รวมทั้งหมด 10 ตัว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูนำกล่องกระดาษที่บรรจุบัตรรูปภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ด้วยจำนวน 10 ใบ มาถือไว้
2. ครูเดินไปหานักเรียนแต่ละคน โดยออกคำสั่งให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรในกล่อง ขึ้นมาคนละ 1 ใบ ยกเว้นบางคนจะให้หยิบภาพบัตรขึ้นมา 2 ใบ เพราะมีบัตร 10 ใบ แต่มีนักเรียน อยู่ 7 คน
3. หลังจากที่นักเรียนแต่ละคนได้มีบัตรรูปภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ด้วยแล้ว ครูก็ให้นักเรียนดูบัตรภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ว่าตนเองได้บัตรอะไร หลังจากนั้นครูจะชี้ถามเป็นรายบุคคล เพื่อให้ตอบคำถาม
4. ครูนำกระดานแม่เหล็กมาแขวนหน้าห้อง แล้วออกคำสั่งให้นักเรียนนำบัตรรูปภาพ ที่มีพยัญชนะติดอยู่ตามที่ครูกำหนดมาติดบนกระดานแม่เหล็ก ซึ่งครูจะออกคำสั่งทั้งหมด 10 ครั้ง แต่ละครั้งจะกำหนดบัตรภาพและพยัญชนะครั้งละ 1 ชื่อ จนนักเรียนทำครบหมดทุกคน ครูจึงนำ บัตรทั้งหมดออกจากกระดานแม่เหล็ก
5. ครูแยกบัตรรูปภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ออก โดยครูทำบัตรรูปภาพขึ้นมาใหม่ 10 ใบ และบัตรตัวพยัญชนะขึ้นมาอีก 10 ใบ หลังจากนั้นครูนำบัตรรูปภาพทั้ง 10 ใบ มาติดบนกระดาน แม่เหล็กเรียงเป็นแถวลงมาแถวละ 1 ใบ ทางด้านซ้ายมือ

6. ครูแจกบัตรตัวพยัญชนะให้นักเรียนคนละ 1 ใบ แล้วเรียกให้นักเรียนที่ถือบัตรพยัญชนะนำบัตรพยัญชนะตัวนั้นมาติดบนกระดานแม่เหล็กให้ตรงกับรูปภาพทีละคน โดยครูจะเรียกนักเรียนตามรายชื่อนักเรียน ในกรณีที่นักเรียนนำบัตรพยัญชนะมาวางไม่ตรงกับรูปภาพ ครูจะบอกให้นักเรียนคนนั้นทราบ แล้วให้นักเรียน คนอื่น ๆ ช่วยกันหาบัตรพยัญชนะที่ถูกต้องมาใส่แทน

7. หลังจากที่ครูให้นักเรียนนำบัตรพยัญชนะมาวางใส่ให้ตรงกับรูปภาพจนครบหมดแล้ว ครูจัดเกมให้นักเรียนเล่นโดยบอกกับนักเรียนว่า จะเล่นเกมหัวใจเลือกคู่กัน โดยครูจะกำหนดขั้นตอนการเล่นเกimdังต่อไปนี้

7.1 ครูจะแจกบัตรเกมหัวใจเลือกคู่ให้นักเรียนคนละ 1 ใบ โดยบัตรเกมหัวใจเลือกมีลักษณะดังภาพ

ชื่อ	
รวม	

7.2 ครูกำหนดหัวใจด้านซ้ายเป็นรูปภาพต่าง ๆ จำนวน 10 ภาพ แล้วครูแจกชุดรูปหัวใจด้านขวาที่เป็นตัวพยัญชนะต่าง ๆ ให้นักเรียนคนละ 1 ชุด ชุดละ 10 ตัว

7.3 ครูอธิบายการเล่นเกิมนักเรียนฟังว่า นักเรียนจะต้องเอารูปหัวใจด้านขวาที่มีตัวพยัญชนะติดอยู่มาวางคู่กับหัวใจด้านซ้ายที่มีรูปภาพติดอยู่ให้ถูกต้อง เมื่อครูอธิบายเสร็จแล้ว ครูก็สาธิตการทำให้นักเรียนดู

7.4 ครูกำหนดการให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่จับคู่ภาพกับพยัญชนะได้ถูกต้อง คือ ครูจะมีรางวัลสำหรับนักเรียนที่ทำถูกต้องตั้งแต่ 8 - 10 ข้อ

7.5 ครูให้นักเรียนทุกคนเล่นเกมได้ โดยจะดูการเล่นของนักเรียนเป็นรายบุคคล คนละ 5 นาที หลังจากครบ 5 นาที ครูก็ตรวจสอบความถูกต้อง และแจกรางวัลสำหรับนักเรียนที่ทำได้ตามเงื่อนไขการกำหนดให้รางวัล (ข้อเสนอแนะ ขณะที่ครูให้นักเรียนแต่ละคนเล่นเกมนั้น ครูต้องตรวจดูว่านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจ หรือทำผิด ครูต้องให้คำแนะนำนักเรียนทันที)

สื่อการสอน

1. กลองกระดาด 1 ใบ
2. บัตรภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ทั้งหมด 10 ใบ ได้แก่ กั กั ข ช ม น ด ต บ ป ล และ ส
3. กระดานแม่เหล็ก, แผ่นแม่เหล็ก
4. บัตรเกมหัวใจเลือกคู่ 9 ใบ
5. บัตรหัวใจด้านซ้ายที่มีรูปภาพติดอยู่ 7 ชุด ชุดละ 10 ภาพ
6. บัตรหัวใจด้านขวาที่มีตัวพยัญชนะติดอยู่ 7 ชุด ชุดละ 10 ตัว
7. รางวัล

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านดังนี้ นักเรียนแต่ละคนจะต้องจับคู่ภาพกับพยัญชนะได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยใช้เกมต่อตุ้รไฟ

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกันได้ถูกต้อง

เนื้อหา

พยัญชนะที่นำมาจับคู่เหมือนกันมีทั้งหมด 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ด ต บ ป ล และ ส

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูทบทวนความเหมือนและความแตกต่างของรูปภาพต่าง ๆ โดยกำหนดภาพที่เหมือนกัน 5 คู่ กับภาพที่แตกต่างกัน 5 คู่ โดยครูจะติดภาพไต่ลงบนกระดานแม่เหล็กให้นักเรียนดูทีละคู่ แล้วถามนักเรียนว่าภาพคู่นี้ เหมือนหรือแตกต่างกัน (การตอบคำถามของนักเรียน ครูอาจให้นักเรียนช่วยกันตอบ หรือบางครั้งครูอาจชี้ถามนักเรียนทีละคน และการให้ดูภาพเหมือนและแตกต่างกัน ครูจะให้คู่สลับไปมาพร้อมถามคำถาม)

2. หลังจากทบทวนความเหมือน และความแตกต่างของภาพให้กับนักเรียนแล้ว ครูก็เปลี่ยนจากรูปภาพเป็นตัวพยัญชนะบ้าง โดยครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนทำโดยการให้นักเรียนจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

3. ครูอธิบายการทำกิจกรรมให้นักเรียนฟัง ตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.1 ครูจัดให้นักเรียนทั้งหมดยืนเข้าแถวเรียงหน้ากระดาน โดยครูจะกำหนดให้นักเรียนออกมาทำกิจกรรมทีละคนเรียงตามลำดับจากคนแรกที่อยู่ด้านขวามือไปจนถึงคนสุดท้าย

3.2 ครูแจกบัตรพยัญชนะให้นักเรียนคนละ 2 ใบ แต่ละใบจะไม่มีพยัญชนะที่ซ้ำกัน เช่น คนที่ 1 ได้บัตร ล กับบัตร ม หรือคนที่ 2 ได้บัตร ข กับบัตร ม เป็นต้น

3.3 ครูนำกระดานแม่เหล็กมาแขวนไว้หน้าห้อง หลังจากนั้นครูติดบัตรพยัญชนะทั้ง 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ด ต บ ป ล และ ส ลงบนกระดานแม่เหล็กโดยเรียงลำดับทีละตัวตามแนวนอนดังภาพ

ข	ช	ม	น	ค	ด	บ	ป	ล	ส
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

3.4 เมื่อครูคิดบัตรพยัญชนะครบทุกตัวแล้ว ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า นักเรียนแต่ละคนจะต้องเลือกเอาบัตรพยัญชนะที่มีอยู่คนละ 2 ใบ มาติดข้างล่างโดยพยัญชนะที่ติดจะต้องเหมือนกับพยัญชนะที่ครูคิดไว้ (ครูทำเป็นตัวอย่างให้นักเรียนดู)

3.5 ครูให้นักเรียนออกมาติดพยัญชนะทีละคน เรียงตามลำดับที่ครูกำหนดไว้ตั้งแต่ต้น ในขณะที่นักเรียนแต่ละคนติดบัตรพยัญชนะครูจะต้องคอยดูว่านักเรียนทำถูกต้องหรือไม่ ถ้านักเรียนคนใดทำไม่ถูกต้องครูจะแนะนำให้นักเรียนทำให้ถูกต้องทันที

4. หลังจากทำกิจกรรมในข้อที่ 3.5 จนครบหมดทุกคนแล้ว ครูจะบอกกับนักเรียนว่าต่อไปนี่ครูจะให้นักเรียนเล่นเกมต่อจรวดไฟ จากนั้นครูนำหัวรถไฟที่ครูทำไว้มาแจกนักเรียนคนละ 1 หัว โดยที่หัวรถไฟของครูแต่ละหัวจะกำหนดพยัญชนะอยู่ 1 ตัว คือ ม และการวางหัวรถไฟให้นักเรียนหันหัวรถไฟไปทางซ้ายมือ ดังภาพ

5. ครูแจกบัตรพยัญชนะให้นักเรียนคนละ 10 ใบ แต่ละใบจะแบ่งออกเป็น 2 ช่อง แต่ละช่องจะมีพยัญชนะที่ไม่เหมือนกันติดอยู่

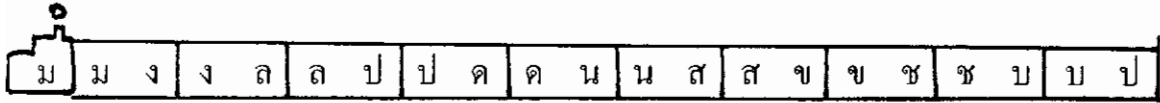
ครูกำหนดพยัญชนะในบัตรแต่ละใบ ดังภาพ

ง	ล	ป	ค	ม	ง	ล	ป	ค	น
น	ส	ข	ช	ส	ข	ช	บ	บ	ป

6. ครูอธิบายการเล่นเกมต่อจรวดไฟให้นักเรียนฟังดังนี้

6.1 ให้นักเรียนดูที่หัวรถไฟที่วางอยู่ว่าที่หัวรถไฟมีตัวพยัญชนะอะไรอยู่

6.2 ให้นักเรียนเลือกบัตรพยัญชนะที่ครูแจกให้ทั้ง 10 ใบ ว่าบัตรพยัญชนะใบใดที่ช่องแรกมีพยัญชนะเหมือนกับพยัญชนะที่หัวรถไฟ เมื่อนักเรียนพบแล้วก็ให้นำบัตรพยัญชนะนั้นมาต่อที่หัวรถไฟ จากนั้นดูที่บัตรต่อว่าช่องสุดท้ายมีพยัญชนะอะไรอยู่ ก็ให้นักเรียนเลือกบัตรพยัญชนะที่เหลือ โดยดูที่ช่องแรกว่าขึ้นต้นด้วยพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะตัวท้าย ให้นักเรียนนำบัตรมาต่อแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนต่อบัตรพยัญชนะครบทุกใบ

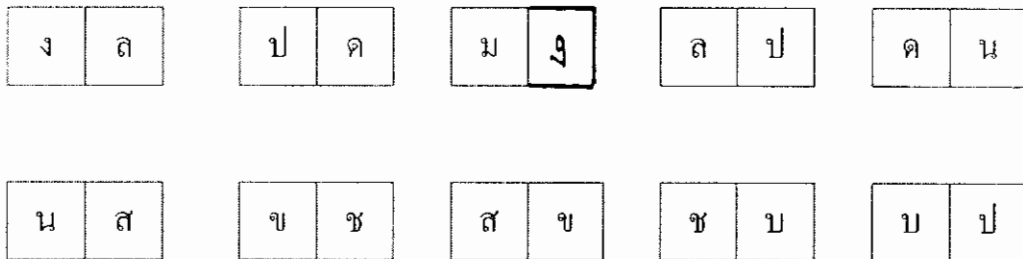


(หมายเหตุ ในขณะที่ครูอธิบาย ครูจะสาธิตการเล่นเกมต่อจั่วไฟฟ้าให้นักเรียนดูด้วย)

7. ครูกำหนดเวลาให้นักเรียนเล่นเกมต่อจั่วไฟฟ้าคนละประมาณ 5 นาที โดยให้นักเรียนเล่นเกมท ในทีละคนขณะที่นักเรียนแต่ละคนต่อจั่วไฟฟ้าอยู่ ครูต้องดูการปฏิบัติของนักเรียนแต่ละคนด้วย ถ้านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจทำไมถึงต้อง ครูต้องแนะนำทันที

สื่อการสอน

1. รูปภาพที่เหมือนกัน 5 คู่ และแตกต่างกัน 5 คู่
2. กระดานแม่เหล็ก, แผ่นแม่เหล็ก
3. ชุดบัตรพยัญชนะทั้ง 10 ใบ ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส
4. หัวธไฟฟ้าจำนวน 7 หัว
5. บัตรพยัญชนะที่ทำเป็นจั่วไฟฟ้า จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ใบ ดังนี้



การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน คือ นักเรียนจะต้องจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกันได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ใน 10 คู่

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยใช้เกมใครดีใครอยู่

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกหยิบภาพกับพยัญชนะที่ครูจับคู่ไว้ไม่ต้องออกมาได้

เนื้อหา

การจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับพยัญชนะที่มีการจับคู่ที่ถูกต้อง และการจับคู่ไม่ถูกต้อง โดยใช้บัตรภาพกับพยัญชนะจำนวน 10 ตัว ได้แก่ แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูทบทวนเนื้อหาที่สอนไปแล้วเกี่ยวกับการจับคู่ภาพกับพยัญชนะ จำนวน 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส โดยการนำบัตรภาพ 10 ใบ มาติดบนกระดานแม่เหล็กครูแขวนไว้หน้าห้อง การติดจะทำครั้งละ 5 ภาพ จากนั้นครูแจกบัตรพยัญชนะให้กับนักเรียนคนละ 1 ใบ เมื่อครูแจกบัตรพยัญชนะกับนักเรียนทุกคนแล้ว ครูออกคำสั่งให้นักเรียนแต่ละคนดูบัตรพยัญชนะของตนเอง ถ้าใครมีพยัญชนะตรงกับรูปภาพที่ครูกำหนดให้ 5 ภาพในกระดานแม่เหล็ก ก็ให้นักเรียนคนนั้นนำบัตรพยัญชนะนั้นมาวางคู่กับบัตรภาพให้ถูกต้อง

2. ครูตรวจสอบการวางบัตรจับคู่ระหว่างภาพกับพยัญชนะของนักเรียนที่ทำว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้านักเรียนคนใดยังทำไม่ถูก ครูจะแก้ไขให้ถูกต้องทันที เมื่อครูตรวจสอบการจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับพยัญชนะใน 5 ตัวแรกเสร็จแล้ว ครูก็นำบัตรภาพที่เหลืออีก 5 ภาพ มาติดบนกระดานแม่เหล็กแล้วก็นำนักเรียนที่มีบัตรพยัญชนะเหลืออยู่ นำบัตรพยัญชนะมาวางคู่กับบัตรภาพที่ครูใส่อีก 5 ภาพให้ถูกต้อง หลังจากนั้นครูก็ทำการตรวจสอบเหมือนกับบัตรทั้ง 5 ภาพในตอนแรก

3. ครูจับคู่บัตรภาพกับบัตรพยัญชนะให้นักเรียนดูใหม่ โดยติดบัตรทั้งสองลงบนกระดานแม่เหล็ก ในครั้งนี้ครูจะเป็นผู้กำหนดการจับคู่เอง โดยจะมีทั้งการจับคู่บัตรภาพกับบัตรพยัญชนะที่ถูกต้อง กับการจับคู่บัตรภาพกับบัตรพยัญชนะที่ผิดไว้ จากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันบอกว่า การจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับบัตรพยัญชนะคู่ไหนผิด ซึ่งครูจะชี้การจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับบัตรพยัญชนะเรียงลงมาทีละคู่

4. ครูเปลี่ยนกิจกรรมใหม่ โดยให้นักเรียนเล่นเกมโดยใช้เกมไครดีไครอยู่ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 ครูนำแผ่นเกมไครดีไครอยู่ที่ครูทำขึ้นจำนวน 7 แผ่น มาแจกให้กับนักเรียนคนละ 1 แผ่น

(หมายเหตุ แผ่นเกมไครดีไครอยู่ที่ครูทำขึ้นมีลักษณะ)

4.1.1 เป็นแผ่นสี่เหลี่ยมผืนผ้าตามแนวดัง

4.1.2 ในแผ่นสี่เหลี่ยม ครูจะแบ่งเป็นแถวทั้งหมด 10 แถว ในตอนล่างของแต่ละแถว ครูจะทำเป็นช่องเพื่อใช้สำหรับใส่และดึงบัตรออกได้

4.1.3 ในแต่ละแถวครูจะใส่บัตรภาพที่มีพยัญชนะติดคู่อยู่ด้วยในบัตรเดียวกัน โดยบัตรแต่ละบัตรจะมีการจับคู่ภาพกับพยัญชนะที่ถูกต้อง และไม่ถูกต้อง แบ่งออกเป็นจับคู่ถูกต้อง 5 บัตร และบัตรที่จับคู่ภาพกับพยัญชนะไม่ถูกต้อง 5 บัตร

4.2 ครูอธิบายการเล่นเกมไครดีไครอยู่ให้นักเรียนฟัง โดยครูจะใช้แผ่นเกมไครดีไครอยู่ที่ครูทำขึ้นสำหรับสาธิตมาสาธิตประกอบคำอธิบายวิธีการเล่นเกมไครดีไครอยู่ ให้นักเรียนดูที่แผ่นเกมไครดีไครอยู่ ซึ่งในแผ่นเกมจะมีบัตรภาพจับคู่กับพยัญชนะอยู่ทั้งหมด 10 บัตร แต่ละบัตรจะวางไว้ในแถวแต่ละแถว หลังจากนั้นนักเรียนดูบัตรทั้งหมดแล้วก็ให้นักเรียนหยิบบัตรภาพที่จับคู่กับพยัญชนะไม่ถูกต้องออกมาจากแถวที่ใส่ หลังจากอธิบายเสร็จแล้ว ครูก็สาธิตวิธีการเล่นเกมไครดีไครอยู่ให้นักเรียนดู โดยครูใช้แผ่นเกมที่ครูเตรียมมาสาธิตทำเป็นตัวอย่าง

4.3 เมื่อครูสาธิตให้นักเรียนดูจบลง ครูให้นักเรียนเล่นเกมทีละคนโดยครูออกคำสั่งให้นักเรียนแต่ละคนดูที่แผ่นเกมไครดีไครอยู่ที่ครูแจกให้ แล้วเริ่มลงมือเล่นเกมได้ (ในขณะที่นักเรียนเล่นเกมอยู่ ครูต้องดูการเล่นของนักเรียนแต่ละคน ถ้านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจหรือทำผิดครูต้องแนะนำทันที)

4.4 ครูให้เวลานักเรียนทำประมาณ 5 นาที หลังจากนั้นครูขอเก็บแผ่นเกมไครดีไครอยู่ของนักเรียนแต่ละคน แล้วนำมาตรวจสอบความถูกต้อง

สื่อการสอน

1. บัตรรูปภาพ 10 ใบ ได้แก่ ไข่ ช้าง ม้า หนู เด็ก เต่า ใบไม้ ปลา ลิง และเสื้
2. บัตรพยัญชนะ 10 ใบ ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส
3. กระดานแม่เหล็ก, แผ่นแม่เหล็ก

4. แผ่นเกมใครดีใครอยู่ แบ่งออกเป็น

- ครูใช้สาธิต 1 แผ่น
- นักเรียนใช้เล่นเกม 7 แผ่น

5. ชุดบัตรภาพที่มีพยัญชนะติดจับคู่กันอยู่ 10 ชุด แต่ละชุดจะมีบัตรภาพที่มีพยัญชนะติดจับคู่กันอยู่ 10 บัตร ซึ่งในบัตรทั้ง 10 บัตรจะแบ่งออกเป็น

- ◆ บัตรที่จับคู่ภาพกับพยัญชนะถูกต้อง 5 บัตร
- ◆ บัตรที่จับคู่ภาพกับพยัญชนะไม่ถูกต้อง 5 บัตร

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม โดยมีเกณฑ์การผ่าน คือ นักเรียนจะต้องเลือกหยิบบัตรภาพที่จับคู่กับพยัญชนะไม่ถูกต้องออกมาได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 3 บัตร

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยใช้เกมกล่องปริศนา

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกชื่อพยัญชนะต่าง ๆ ที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

พยัญชนะทั้ง 10 ตัวที่นักเรียนเรียนผ่านมาแล้ว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ
 ศ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำบัตรพยัญชนะทั้ง 10 ตัว มาติดไว้บนกระดานแม่เหล็ก การติดบัตรพยัญชนะ
 ครูจะติด ทีละตัว พร้อมบอกชื่อพยัญชนะตัวนั้นให้นักเรียนฟัง
2. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อพยัญชนะต่าง ๆ ตามที่ครูใช้ไม้ชี้ทีละตัวพร้อม ๆ กัน
 โดยครูจะบอกชื่อพยัญชนะก่อนแล้วนักเรียนพูดตาม
3. ครูเปลี่ยนกิจกรรมโดยนำเกมกล่องปริศนามาให้นักเรียนเล่น โดยการนำกล่องใบหนึ่ง
 ที่ครูตกแต่งไว้อย่างสวยงาม มาวางให้นักเรียนเห็นหน้าห้อง พร้อมให้นักเรียนช่วยกันทายว่ากล่อง
 ที่ครูนำมาให้ดูนั้น คือกล่องอะไร โดยครูจะเขย่ากล่องให้นักเรียนฟังเสียงด้วย
4. ครูให้เวลานักเรียนช่วยกันตอบพอสมควร หลังจากนั้นครูก็จะบอกกับนักเรียนว่า
 ถ้าอยากรู้ว่ากล่องปริศนาใบนี้คือกล่องอะไรก็ให้นักเรียนแต่ละคนเอามือล้วงลงไปในกลุ่ม จากนั้น
 ครูก็เดินถือกล่องสวยงามใบนั้นไปหานักเรียนทีละคน พร้อมกันนั้นครูก็ถามนักเรียนที่เอามือล้วง
 ลงไปในกล่องว่า “นักเรียนคิดว่ากล่องนี้คือกล่องอะไร” ซึ่งนักเรียนแต่ละคนก็จะตอบตามความ
 คิดของตนเอง แต่ถ้านักเรียนคนไหนไม่ยอมตอบครูก็จะไม่บังคับ
5. ครูเฉลยให้นักเรียนรู้ว่ากล่องสวยงามที่เป็นปริศนานั้นคือกล่องอะไรโดยการเทวัสดุ
 ที่อยู่ในกล่องใส่ลงในตะกร้าจนหมด พร้อมกับบอกคำตอบกับนักเรียนว่ากล่องใบนี้คือกล่อง
 บัตรพยัญชนะ จากนั้นครูก็เทบัตรพยัญชนะที่อยู่ในตะกร้าใส่ลงไปในกล่องสวยงามใบนั้น
 เหมือนเดิม

6. ครูหยิบบัตรพยัญชนะในกล่อง ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 10 ใบ นำมาแจกให้นักเรียนแต่ละคน คนละ 1 ลูก แล้วให้นักเรียนช่วยกันสังเกตว่าบนบัตรพยัญชนะมีตัวอะไรบ้าง โดยครูจะสุ่มเรียกถามนักเรียนเป็นรายบุคคล ประมาณ 3 คน หลังจากนักเรียนตอบแล้วครูก็ให้นักเรียนเอาบัตรพยัญชนะใส่กล่อง

7. ครูสรุปชื่อพยัญชนะต่าง ๆ ในบัตรให้นักเรียนฟัง โดยครูจะหยิบบัตรพยัญชนะขึ้นมาทีละใบ ให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อพยัญชนะทีละใบ ในกรณีที่นักเรียนบอกชื่อผิดครูจะต้องบอกชื่อที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังทันที

8. ครูกำหนดให้นักเรียนเล่นแข่งขันกันบอกชื่อพยัญชนะที่อยู่บนบัตร โดยมีการขึ้นตอนการแข่งขันต่อไปนี้

8.1 ครูบอกกับนักเรียนว่าครูจะให้ให้นักเรียนเล่นแข่งขันกันทีละคน ซึ่งครูจะสุ่มสุ่มให้นักเรียนเล่น โดยไม่เรียงลำดับ

8.2 ครูจะเดินถือกล่องที่บรรจุบัตรพยัญชนะ จำนวน 10 ใบ เดินไปหานักเรียนที่ครูต้องการให้เล่นแข่งขันทีละคน หลังจากนั้นครูก็จะให้นักเรียนคนนั้นบอกชื่อพยัญชนะที่ดีอยู่บนบัตรให้ครูฟังทีละใบ

(หมายเหตุ ถ้านักเรียนบอกชื่อพยัญชนะในบัตรผิด ครูจะชี้แนะบอกชื่อที่ถูกต้องทันที)

สื่อการสอน

1. บัตรพยัญชนะ 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส
2. กล่องกระดาษ 1 ใบ
3. วัสดุที่นำมาใช้ตกแต่งกล่องให้สวยงาม
4. ไม้ที่ใช้สำหรับชี้พยัญชนะให้นักเรียนอ่าน
5. บัตรพยัญชนะขนาดเล็ก จำนวน 10 ใบ
6. กาวหรือเทปใสสำหรับติดบัตรพยัญชนะลงบนลูกโป่ง

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่น โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน คือ นักเรียนบอกชื่อพยัญชนะที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ตัว

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้แบบฝึกที่ 1

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกชื่อรูปภาพต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพต่าง ๆ แบ่งออกเป็น ประเภทต่าง ๆ เช่น

ประเภทของสัตว์ ได้แก่ ปลา หมู แมว สุนัข นก ไก่ ควาย

ประเภทของผลไม้ ได้แก่ ส้ม องุ่น แตงโม เงาะ สับปะรด กล้วย มะละกอ

มะม่วง

ประเภทของเครื่องใช้ต่าง ๆ ได้แก่ หมวก แปรงสีฟัน แก้วน้ำ หวี แก้วน้ำ ดินสอ

ไม้บรรทัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพต่าง ๆ มาคละรวมกันแล้วใส่ลงในถุงจำนวน 7 ใบ ถุงละ 3 ภาพ โดยในแต่ละถุงจะมีรูปภาพที่ไม่เหมือนกัน

2. ครูนำถุงแต่ละถุง แจกให้นักเรียนคนละถุง

3. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบภาพในถุงของแต่ละคนออกมาคนละ 1 ภาพ หลังจากนั้นครูชี้ถามนักเรียนแต่ละคนว่าภาพที่หยิบขึ้นมานั้นคืออะไร ในกรณีที่นักเรียนตอบไม่ถูกหรือไม่ได้ครูจะให้เพื่อน ๆ ช่วยบอก ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดบอกถูก ครูก็จะบอกชื่อภาพนั้น ๆ ให้นักเรียนทราบ

4. เมื่อนักเรียนหยิบภาพที่ 1 ออกจากถุง แล้วทำตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังกล่าวแล้ว ครูให้นำภาพที่หยิบออกมาแล้วมารวมใส่ไว้ในตะกร้าที่เตรียมไว้

5. ครูให้นักเรียนหยิบภาพที่ 2 และภาพที่ 3 ตามลำดับ และทำตามขั้นตอนตามข้อ 4- 5

6. เมื่อนักเรียนทุกคนนำภาพที่มีอยู่ในถุงของแต่ละคนใส่ลงในตะกร้าที่ครูเตรียมไว้จนหมดแล้ว ครูก็แจกแบบฝึกที่ 1 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 10 ภาพ รายละเอียดของแบบฝึกที่ครูแจกให้กับนักเรียนแต่ละคน จะเป็นแบบฝึกที่มีรูปภาพจำนวน 10 ภาพ แบ่งออกเป็น

ภาพสัตว์ 3 ภาพ, ภาพผลไม้ 3 ภาพ และภาพสิ่งของเครื่องใช้ 4 ภาพ ซึ่งภาพทั้ง 10 ภาพจะอยู่ปะปนกัน

7. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 1 ตามคำชี้แจงในแบบฝึกพร้อมทั้งสาธิตให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง โดยครูจะชี้ให้นักเรียนดูภาพทีละภาพในแบบฝึก หลังจากนั้นให้นักเรียนบอกว่าภาพที่ครูชี้คือภาพอะไร

8. ในการทำแบบฝึกที่ 1 ของนักเรียน ครูจะเรียกให้มาทำทีละคน โดยการเรียกชื่อเรียงตามลำดับในใบรายชื่อของนักเรียน นักเรียนที่บอกชื่อภาพที่ครูชี้ถูกต้องครูจะทำเครื่องหมายถูกที่ภาพนั้น แต่ถ้านักเรียนบอกชื่อภาพไม่ถูก ครูจะไม่ใส่เครื่องหมายอะไรเลย ในกรณีที่นักเรียนบอกชื่อภาพผิด ครูจะบอกให้นักเรียนทราบ แล้วให้นักเรียนบอกชื่อภาพนั้นอีกครั้ง

9. ครูกำหนดรางวัลให้นักเรียน ว่าถ้านักเรียนคนใดบอกชื่อภาพถูกไม่น้อยกว่า 8 ภาพ ครูจะให้รางวัล

สื่อการสอน

1. รูปภาพต่าง ๆ ที่ระบุในเนื้อหา
2. ดุง 7 ใบ
3. ตะกร้า 1 ใบ
4. แบบฝึกที่ 1 จำนวน 7 ชุด ๆ ละ 10 ภาพ
5. รางวัล

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถบอกชื่อรูปภาพต่าง ๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ

ด้านการเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้แบบฝึกที่ 2

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาทรูปภาพต่าง ๆ ที่แทนความหมายของคำตามที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพต่าง ๆ ที่แสดงความหมายของคำ ได้แก่ คนร้องไห้, คนหัวเราะ, คนแก่, เด็ก, ทหาร, ตำรวจ, มือ, เท้า, โต๊ะ, เก้าอี้,

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้วิธีการจับลูกปิงปองในกระป๋อง ลูกปิงปองจะมีอยู่ทั้งหมด 7 ลูก ครูจะเขียนตัวเลข 1 กับ 2 ไว้ โดยกำหนดเลข 1 จำนวน 4 ลูก และเลข 2 จำนวน 3 ลูก

2. เมื่อนักเรียนแต่ละคนจับลูกปิงปองขึ้นมาแล้ว ครูจะจัดให้นักเรียนนั่งตามกลุ่มตัวเลขที่เหมือนกัน ซึ่งจะมีกลุ่มอยู่ทั้งหมด คือ กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2

3. ครูนำรูปภาพที่ครูเตรียมไว้จำนวน 10 ภาพ ได้แก่ ภาพคนร้องไห้, คนหัวเราะ, คนแก่, เด็ก, ทหาร, ตำรวจ, มือ, เท้า, โต๊ะ, เก้าอี้ แจกให้กับกลุ่ม ๆ ละ 5 ภาพ

4. ครูให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มบอกชื่อภาพต่าง ๆ ที่ครูแจกให้โดยเริ่มจากกลุ่มที่ 1 ก่อนว่าได้ภาพอะไรบ้าง (นักเรียนในกลุ่มที่ 1 ช่วยกันตอบ พร้อมชูภาพแสดงให้เห็น)

5. หลังจากกลุ่มที่ 1 บอกชื่อภาพครบแล้ว ครูก็ให้นักเรียนในกลุ่มที่ 2 ช่วยกันบอกชื่อภาพต่าง ๆ ที่กลุ่มของตนได้พร้อมชูภาพแสดงให้เห็น

(หมายเหตุ ภาพบางภาพถ้านักเรียนบอกไม่ได้ ครูต้องบอกความหมายของภาพนั้นให้นักเรียนรู้)

6. เมื่อนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม บอกความหมายของภาพจบลง ครูก็รวบรวมภาพทั้งหมดในแต่ละกลุ่มมารวมกัน หลังจากนั้นให้นักเรียนทั้งหมดช่วยกันบอกชื่อภาพทีละภาพอีกครั้งจนครบ

7. เมื่อนักเรียนบอกชื่อภาพทุกภาพครบหมดทุกคนแล้ว ครูก็แจกแบบฝึกที่ 2 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 10 ข้อ รายละเอียดของแบบฝึกที่ครูแจกให้กับนักเรียนในแต่ละข้อจะเป็นรูปภาพที่ครูให้เป็นตัวเลือกข้อละ 2 ภาพ ซึ่ง 1 ใน 2 ภาพจะเป็นภาพที่ครูกำหนดให้นักเรียนเลือก

8. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 2 ให้นักเรียนฟังตามคำชี้แจงพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกที่ 2 ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง โดยครูจะใช้แบบฝึกที่ครูสร้างขึ้นประกอบการสาธิต รูปแบบเหมือนแบบฝึกที่ 2 ซึ่งครูจะทำให้ดูเป็นตัวอย่าง 3 ข้อ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

8.1 ครูคิดแผ่นข่าวบนกระดานดำ

8.2 ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างที่ 1 ในแผ่นข่าวที่มีรูปภาพอยู่ 2 ภาพ ว่าคือภาพอะไรบ้าง หลังจากนั้นครูก็บอกกับนักเรียนว่ากาบาทภาพตำรวจ แล้วครูก็ใช้ปากกาทำเครื่องหมายกากบาทที่ภาพตำรวจให้นักเรียนดู

8.3 ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างข้อที่ 2 และ 3 ในแผ่นข่าว โดยครูจะใช้รูปแบบการสาธิตเหมือนกับตัวอย่างที่ 1 แต่แตกต่างกันตรงที่เมื่อครูกำหนดให้กาบาทภาพใด ครูจะเรียกนักเรียนออกมาทำ ถ้านักเรียนคนนั้นกาบาทภาพได้ถูกต้องครูจะชมเชย แต่ถ้านักเรียนทำผิดครูก็จะเรียกนักเรียนคนอื่นออกมาทำให้เพื่อนดู หรือครูอาจจะกาบาทภาพที่ถูกต้องให้เอง

9. หลังจากครูอธิบายและสาธิตการทำแบบฝึกที่ 2 จบลงแล้ว ครูก็ให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกที่ 2 ทีละคน โดยครูจะบอกให้ทำทีละข้อ ตามคำสั่งที่ครูกำหนดให้กาบาทภาพในข้อนั้น ๆ ถ้านักเรียนคนใดทำผิด ครูจะชี้แจงให้กาบาทภาพที่ถูกต้องในข้อนั้น ๆ ทันที

10. ครูกำหนดให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่ทำแบบฝึกที่ 2 ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อ

สื่อการสอน

1. รูปภาพต่าง ๆ ตามเนื้อหา
2. ลูกปิงปอง 7 ลูก
3. กระป๋องใส่ลูกปิงปอง 1 ใบ
4. แบบฝึกที่ 2 จ
5. แผ่นข่าวประกอบการสาธิตแบบฝึกที่ 2
6. ปากกาสำหรับการใส่เครื่องหมายตอนสาธิต
7. รางวัล

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก เกมჭกรผ่าน นักเรียนสามารถกากบาทรูปภาพต่าง ๆ ที่แทนความหมายของคำที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้แบบฝึกที่ 3

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยคที่ครูพูดให้ฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยค ได้แก่

- | | |
|---------------------------|-----------------|
| 1. คนอยู่ในบ้าน | ปลาอยู่ในน้ำ |
| 2. คนกินข้าว | ควายกินหญ้า |
| 3. ผู้หญิงใส่กระโปรง | ผู้ชายใส่กางเกง |
| 4. พ่อเป็นผู้ชาย | แม่เป็นผู้หญิง |
| 5. นักเรียนอยู่ในโรงเรียน | พระอยู่ในวัด |

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพที่เตรียมไว้จำนวน 10 ภาพ มาให้นักเรียนดูทีละภาพ ได้แก่ ภาพบ้าน ภาพแม่น้ำ ภาพจานข้าว ภาพต้นหญ้า ภาพกระโปรง ภาพกางเกง ภาพโรงเรียน ภาพวัด ภาพผู้ชาย ภาพผู้หญิง แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่เห็นคือภาพอะไร ถ้านักเรียนบอกไม่ได้ครูก็บอกความหมายของภาพที่นักเรียนเห็นให้ฟังว่าคือภาพอะไร

2. ครูนำภาพทั้ง 10 ย้อนกลับมาให้นักเรียนดูอีกครั้ง แต่เปลี่ยนคำถามใหม่ เช่น

- รูปภาพบ้าน คำถาม บ้านเป็นที่อยู่อาศัยของใคร?
 - ก. คน ข. สัตว์
- รูปภาพแม่น้ำ คำถาม อะไรอยู่ในแม่น้ำ?
 - ก. ปลา ข. ไก่
- รูปภาพจานข้าว คำถาม ข้าวเป็นอาหารของใคร?
 - ก. เสือ ข. คน
- รูปภาพต้นหญ้า คำถาม หญ้าเป็นอาหารของอะไร?
 - ก. ควาย ข. หมา
- รูปภาพกระโปรง คำถาม ใครใส่กระโปรง?
 - ก. ผู้ชาย ข. ผู้หญิง

- รูปภาพกางเกง คำถาม ใครชอบใส่กางเกง?
ก. ผู้ชาย ข. ผู้หญิง
- รูปภาพโรงเรียน คำถาม ใครอยู่ในโรงเรียน?
ก. ตำรวจ ข. นักเรียน
- รูปภาพวัด คำถาม ใครอยู่ในวัด?
ก. พระ ข. หมอ
- คำถามพ่อเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง
- คำถามแม่เป็นผู้ชายหรือผู้หญิง

นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม ถ้าตอบไม่ได้ ครูจะบอกคำตอบให้นักเรียนฟัง

3. ครูเปลี่ยนกิจกรรมการสอนใหม่ โดยติดภาพลงในกระดานแผ่นหลักครึ่งละ 2 ภาพ แล้วตั้งประโยคถามนักเรียนทีละประโยค เช่น ครูพูดประโยค “คนอยู่ในบ้าน ปลาอยู่ในไหน (ครูชี้เลือกนักเรียนออกมาหีบบัตรภาพทีละคน) นักเรียนที่โดนครูชี้ก็จะออกมาหีบภาพ 1 ใน 2 ที่ถูกต้องกับประโยคที่ครูพูด ในกรณีนักเรียนคนใดหีบไม่ถูกต้องครูจะให้เพื่อน ๆ อาสาออกมาหีบภาพที่ถูกให้”

4. เมื่อนักเรียนทุกคนทำกิจกรรมในข้อ 3 ครบหมดแล้วครูก็แจกแบบฝึกที่ 3 ให้กับนักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 10 ข้อ ในแต่ละข้อครูจะมีตัวเลือกที่เป็นรูปภาพจำนวน 2 ตัว เลือก ซึ่ง 1 ใน 2 ตัวเลือกจะเป็นรูปภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยคที่ครูพูด

5. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 3 ตามคำชี้แจง พร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกให้นักเรียนดูบนกระดาน โดยครูจะทำให้ดูเป็นตัวอย่าง 3 ข้อ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 ครูยกตัวอย่างข้อที่ 1 ให้นักเรียนดู โดยครูจะนำภาพ 2 ภาพ ได้แก่ ภาพบ้าน และภาพวัด มาติดบนกระดานดำ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนดูว่า ภาพที่ครูติดบนกระดานดำมีอะไรบ้าง แล้วครูก็ให้นักเรียนฟังประโยคที่ครูจะพูด เสร็จแล้วครูพูดว่า “พระอยู่ที่ไหน” โดยให้นักเรียนวงกลมภาพที่เลือก ถ้านักเรียนวงกลมภาพวัดถูกต้องครูจะซาเซย แต่ถ้านักเรียนวงกลมผิดหรือไม่วงกลม ครูจะบอกคำตอบแล้ววงกลมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง

5.2 เมื่อครูยกตัวอย่างที่ 1 ให้นักเรียนดูเสร็จแล้ว ครูก็ยกตัวอย่างข้อที่ 2 และข้อที่ 3 ตามลำดับ โดยครูจะใช้วิธีการเดียวกับตัวอย่างข้อที่ 1 เพียงแค่เปลี่ยนรูปภาพ และประโยคที่พูด

6. เมื่อครูอธิบายพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกที่ 3 จบลง ครูก็ให้นักเรียนทุกคนทำแบบฝึกที่ 3 ซึ่งการทำแบบฝึกที่ 3 นี้ครูจะให้นักเรียนลงมือทีละคน เนื่องจากนักเรียนจะต้องฟังประโยคที่ครูพูด เพื่อที่นักเรียนจะได้วงกลมเลือกภาพได้ตามประโยค ที่ครูพูด ในกรณีที่นักเรียนเลือกวงกลมผิด ครูจะชี้แนะคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนทันที

สื่อการสอน

1. รูปภาพ 10 ภาพ ได้แก่ ภาพบ้าน, ภาพแม่น้ำ, ภาพจานข้าว, ภาพต้นหญ้า, ภาพกระโปรง, ภาพกางเกง, ภาพโรงเรียน, ภาพวัด, ภาพผู้ชาย และภาพผู้หญิง
2. กระดานแม่เหล็กและแผ่นแม่เหล็ก
3. กระดานดำ
4. ชอล์ก
5. กระดาษกาวติดภาพบนกระดานดำ
6. แบบฝึกที่ 3 จำนวน 7 ชุด ๆ ละ 10 ข้อ
7. รางวัลสำหรับนักเรียน

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถวงกลมภาพที่มีความสัมพันธ์กับประโยคที่ครูพูดให้ฟังได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้แบบฝึกที่ 4

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมล้อมรอบภาพที่แสดงท่าทางต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ท่าทางต่าง ๆ ได้แก่ อ้าปาก กระโดด 2 ขา นั่ง ยืน ประหม่อ หลับตา ยกมือไหว้ กำมือ ทำท้าวายน้ำ กางแขน

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดนักเรียนยืนเป็นแถวหน้ากระดาน 1 แถว โดยครูยืนอยู่ข้างหน้า
 2. ครูบอกให้นักเรียนดูตัวอย่างท่าทางกิริยาต่าง ๆ ที่ครูทำโดยครูจะบอกทีละอย่าง พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบไปด้วย หลังจากครูทำเสร็จแล้ว ครูก็บอกให้นักเรียนทำตามพร้อมครูทีละท่าจนครบ
 3. เมื่อนักเรียนทำตามท่าทางต่าง ๆ ตามครูจนครบแล้ว ครูให้นักเรียนดูรูปภาพที่แสดงท่าทางต่าง ๆ ทีละภาพพร้อมถามนักเรียนว่าภาพที่เห็นคือภาพท่าทางอะไรบ้าง เพื่อให้นักเรียนตอบถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูจะบอก
 4. ครูให้นักเรียนทุกคนกลับมา นั่งที่โต๊ะเรียนของ หลังจากนั้นก็แจกแบบฝึกที่ 3 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 10 ข้อ รูปแบบของแบบฝึกที่ 3 จะเป็นรูปภาพท่าทางต่าง ๆ โดยในแต่ละข้อตัวเลือกจะเป็นรูปภาพท่าทางอยู่ 2 ภาพ แต่ละภาพจะเป็นท่าทางที่แตกต่างกัน
 5. ครูอธิบายการท
- ฝึกให้นักเรียนดู โดยใช้แผ่นซ้ำที่ครูสร้างขึ้นมาประกอบการสาธิตติดบนกระดานดำ รายละเอียดในแผ่นซ้ำจะเป็นตัวอย่างการทำแบบฝึก 3 ข้อ ซึ่งรูปภาพทั้ง 2 รูปในแต่ละข้อที่เป็นท่าทางต่าง ๆ จะมีขนาดใหญ่พอสมควร เพื่อให้นักเรียนทุกคนเห็นการสาธิตขั้นตอนการทำแบบฝึกที่ 3 มีดังต่อไปนี้

ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างข้อที่ 1 ในแผ่นข่าวว่ามีรูปท่าทางอะไรบ้าง

เช่น

ภาพอื่น

ภาพนี้

หลังจากนั้นครูก็จะถามนักเรียนว่าภาพใดเป็นภาพนี้ แล้วสุ่มเรียกนักเรียนคนใดคนหนึ่งออกมาวงกลมเลือกภาพนี้ (ครูจะทำตามขั้นตอนแบบนี้จนครบตัวอย่างทั้ง 3 ข้อ)

6. หลังจากครูอธิบายและสาธิตการทำแบบฝึกที่ 3 ให้นักเรียนฟังและดูจนครบทั้ง 3 ข้อแล้ว ครูก็ให้นักเรียนทำแบบฝึกที่ 3 ทีละคน เริ่มจากข้อที่ 1 ให้นักเรียนดูภาพท่าทางทั้ง 2 ภาพว่ามีภาพอะไรบ้างจากนั้นครูออกคำสั่งให้นักเรียนวงกลมภาพท่าทางที่กำหนด หลังจากครูออกคำสั่งแล้วครูต้องสังเกตการทำแบบฝึกของนักเรียนด้วยว่าเข้าใจหรือไม่เข้าใจ ตลอดจนทำแบบฝึกถูกต้องหรือไม่

(หมายเหตุ ท่าทางที่ครูกำหนดให้นักเรียนวงกลม ตั้งแต่ข้อที่ 1 - 10 มีดังนี้)

- | | | |
|----------------|-----------|------------|
| 1. กางแขน | 2. กลับตา | 3. ว่ายน้ำ |
| 4. ยกมือไหว้ | 5. นั่ง | 6. ปรับมือ |
| 7. กระโดด 2 ขา | 8. กำมือ | 9. ยืน |
| 10. อาปาก | | |

7. ครูมีรางวัลให้กับนักเรียนที่ทำแบบฝึกถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อ

สื่อการสอน

1. แบบฝึกที่ 4 จำนวน 7 แบบฝึก แบบฝึกละ 10 ข้อ
2. ดินสอ
3. แผ่นข่าวประกอบการสาธิต
4. ปากกาที่ใช้เขียนวงกลมลงบนแผ่นข่าว
5. กระดาษกาวปิดแผ่นข่าว

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องสามารถวงกลมล้อมรอบภาพที่แสดงท่าทางต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดให้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจับกลุ่มและจำแนกประเภท โดยใช้แบบฝึกที่ 5

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมจับกลุ่มประเภทของภาพต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ประเภทของผัก ได้แก่ ต้นหอม ผักกาด พริก

ประเภทของสัตว์ ได้แก่ ช้าง เสือ ลิง

ประเภทของผลไม้ ได้แก่ แดงโม องุ่น แอปเปิ้ล กล้วย

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูเตรียมภาพต่าง ๆ จำนวน 10 ภาพ ได้แก่ พริก ต้นหอม ผักกาด ช้าง เสือ ลิง กล้วย แดงโม องุ่น แอปเปิ้ล มาให้นักเรียนดู

2. ครูคัดแยกภาพแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

2.1 ประเภทผัก ครูให้นักเรียนดูภาพต้นหอม ผักกาด และพริก

2.2 ประเภทผลไม้ ครูให้นักเรียนดูภาพแดงโม องุ่น แอปเปิ้ล กล้วย

2.3 ประเภทของสัตว์ ครูให้นักเรียนดูภาพ ช้าง เสือ ลิง

3. ครูให้นักเรียนบอกชื่อภาพที่อยู่ในกลุ่มประเภทต่าง ๆ โดยครูจะให้นักเรียนบอกชื่อภาพที่อยู่ในประเภทผักก่อนว่ามีอะไรบ้าง หลังจากนั้นก็ให้บอกชื่อภาพที่อยู่ในประเภทผลไม้ และ สัตว์ตามลำดับ

4. หลังจากให้นักเรียนบอกภาพในประเภทต่าง ๆ จบลง ครูก็จะนำภาพในแต่ละประเภท มาร้อยติดเชือก 3 เส้น หน้าห้องที่ครูเตรียมไว้ ดังภาพ โดยจัดแยกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามสีของเชือก คือ

เชือกสีแดง ใสร้อยภาพเกี่ยวกับ ผัก

เชือกสีเขียว ใสร้อยภาพเกี่ยวกับ ผลไม้

เชือกสีเหลือง ใสร้อยภาพเกี่ยวกับ สัตว์

5. เมื่อครูนำรูปภาพต่าง ๆ มาร้อยแยกแบ่งตามประเภทผัก ผลไม้ และสัตว์ ให้นักเรียนดู เพื่อเป็นการสรุปจบลงแล้ว ครูก็แจกแบบฝึกที่ 5 ให้กับนักเรียนคนละ 1 แบบฝึก จำนวน 10 ข้อ โดยแต่ละข้อ ครูจะกำหนดรูปภาพต่าง ๆ ไว้ 2 รูป หลังจากนั้นครูจะออกคำสั่งให้นักเรียนวงกลมตามประเภทที่ครูต้องการ

6. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 5 ตามคำชี้แจงพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกให้นักเรียน ฟังและดูบนกระดานแม่เหล็ก โดยครูจะทำให้เป็นตัวอย่าง 3 ข้อ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

6.1 ตัวอย่างที่ 1 ครูติดรูปผักกาด กับกล้วยบนกระดานแม่เหล็ก จากนั้นครูสุ่มเรียนนักเรียนขึ้นมา 1 คน แล้วให้นักเรียนออกมาวงกลมเลือกภาพที่เป็นประเภทผลไม้ ถ้านักเรียนเลือกวงกลมถูก ครูจะชมเชย

6.2 ครูทำตัวอย่างที่ 2 และ 3 ให้นักเรียนดู โดยมีขั้นตอนเหมือนกับการทำตัวอย่างที่ 1 เพียงแต่เปลี่ยนรูปภาพ และคำสั่งในการเลือกวงกลมประเภทเท่านั้น

7. เมื่อครูอธิบายพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกที่ 5 ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างแล้ว ครูให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึก

สื่อการสอน

1. รูปภาพ 10 ภาพ ได้แก่ พริก ต้นหอม ผักกาด ช่าง เสือ ลิง กล้วย แดงโม อู่น แอปเปิ้ล
2. เชือก 3 เส้น แบ่งออกเป็นสีต่าง ๆ ได้แก่ สีแดง สีเขียว และสีเหลือง
3. แบบฝึกที่ 5 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ข้อ
4. กระดานดำ กระดานแม่เหล็ก และแผ่นแม่เหล็ก

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก เกณฑ์การผ่าน นักเรียนสามารถวงกลมจับกลุ่มประเภทของภาพต่าง ๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจับกลุ่มและจำแนกประเภท โดยใช้แบบฝึกที่ 6

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถใส่เครื่องหมายถูกหน้าภาพตามการจำแนกประเภทของหน้าที่ที่ครูกำหนดให้

เนื้อหา

ความเข้าใจเกี่ยวกับหน้าที่ของรูปภาพหรือสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 2 หมวด คือ

1. หมวดอาชีพ ได้แก่ หมอ ครู ตำรวจ ช่างนา ทหาร
2. หมวดสิ่งของเครื่องใช้ ได้แก่ หวี กรรไกร ช้อน มีด แปรงสีฟัน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูจัดแบ่งประเภทของรูปภาพ และสิ่งของต่าง ๆ ใส่กล่องเตรียมไว้ โดยกล่องที่ 1 ใส่รูปภาพอาชีพต่าง ๆ กล่องที่ 2 ใส่สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ

2. ครูนำกล่องที่ 1 มาวางไว้ข้าง ๆ ครู แล้วครูหยิบรูปภาพที่อยู่ในกล่องที่ 1 ขึ้นมาทีละภาพ แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าภาพนั้นคือภาพอาชีพอะไร เช่น ครูมีหน้าที่สอนหนังสือ หมอมีหน้าที่รักษาคนไข้ ตำรวจมีหน้าที่จับผู้ร้าย ช่างนามีหน้าที่ปลูกข้าว ทหารมีหน้าที่ป้องกันประเทศชาติ

3. ครูทบทวนความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับภาพอาชีพต่าง ๆ โดยการหยิบภาพอาชีพต่าง ๆ ขึ้นมาทีละภาพ แล้วซักถามคำถามจำนวน 2 ข้อ คือ ภาพอาชีพที่นักเรียนเห็นคือภาพอะไร? และทำหน้าที่อะไร? ซึ่งจะมีคำตอบให้เลือกตอบ 2 คำตอบ ในแต่ละคำถาม การตอบคำถามของนักเรียนครูจะให้นักเรียนช่วยกันตอบ ถ้านักเรียนตอบผิดหรือตอบไม่ได้ครูก็จะบอกคำตอบที่ถูกให้นักเรียนทราบ

4. เมื่อครูสอนความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ในกล่องที่ 1 เสร็จแล้ว ครูก็หยิบกล่องที่ 2 ที่ใส่สิ่งของเครื่องใช้ขึ้นมา แล้วทำตามขั้นตอนเหมือนกล่องที่ 1 ตั้งแต่ข้อ 2 - 3

5. ครูแจกแบบฝึกข้อที่ 6 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก จำนวน 10 ข้อ รายละเอียดของแบบฝึกที่ครูแจกให้กับนักเรียนแต่ละคนจะมีทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อจะเป็นรูปภาพให้เลือกตอบ 2 ภาพ ในรูปแบบดังนี้

1.  

2.  

6. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 6 ตามคำชี้แจงในแบบฝึกให้นักเรียนฟังว่า ครูจะพูดถึงหน้าของภาพที่ครูต้องการจะให้นักเรียนเลือกตอบให้ถูกต้องตามหน้าที่ของภาพที่ครูกำหนด โดยครูจะให้นักเรียนใส่เครื่องหมายถูกหน้าภาพนั้น

7. ครูสาธิตการทำแบบฝึกที่ 6 ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง โดยครูจะนำแผ่นผ้าที่ครูสร้างขึ้นมาสำหรับการสาธิตติดบนกระดานดำ จำนวนข้อที่ครูจะสาธิตมี 3 ข้อ

8. หลังจากครูสาธิตครบทั้ง 3 ข้อแล้ว ครูให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกทีละคน ตามขั้นตอนดังนี้

8.1 ครูให้นักเรียนดูแบบฝึกข้อที่ 1

8.2 ครูออกคำสั่งให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย / หน้าภาพที่ทำหน้าที่ตามที่ครูกำหนด

8.3 ในขณะที่นักเรียนกำลังทำแบบฝึกที่ 6 ครูก็มองดูการใส่เครื่องหมาย / ของนักเรียนแต่ละคนโดยสังเกตนักเรียน ถ้านักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจการทำแบบฝึก ครูจะอธิบายให้นักเรียนคนนั้นฟัง พร้อมสาธิตเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ถ้านักเรียนทำผิดครูจะต้องบอกภาพที่เป็นคำตอบที่ถูกต้องทันที

(หมายเหตุ การกำหนดหน้าที่ของภาพต่าง ๆ ครูกำหนดดังนี้)

ข้อที่ 1 ภาพที่ทำหน้าที่รักษาคนไข้

ข้อที่ 2 ภาพที่ทำหน้าที่ปลูกข้าว

ข้อที่ 3 ภาพที่ทำหน้าที่สอนหนังสือ

ข้อที่ 4 ภาพที่ทำหน้าที่ป้องกันประเทศ

ข้อที่ 5 ภาพที่ทำหน้าที่จับผู้ร้าย

ข้อที่ 6 ภาพที่ทำหน้าที่ตัดกระดาษ

ข้อที่ 7 ภาพที่ทำหน้าที่ดักอาหาร

ข้อที่ 8 ภาพที่ทำหน้าที่แปรงฟัน

ข้อที่ 9 ภาพที่ทำหน้าที่หั่น

ข้อที่ 10 ภาพที่ทำหน้าที่หิว

9. ครูจะมีการให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่ทำแบบฝึกถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อ

สื่อการสอน

1. รูปภาพหมวดอาชีพต่าง ๆ ได้แก่ หมอ ครู ตำรวจ ช่างนา ทหาร
2. หมวดสิ่งของเครื่องใช้ ได้แก่ หวี กรรไกร ช้อน มีด แปรงสีฟัน
3. กล้องกระดาษ 2 ใบ
4. แบบฝึกที่ 6 ทั้งหมด 7 ชุด ชุดละ 10 ข้อ
5. แผ่นข่าวที่ครูสร้างขึ้นสำหรับสาธิต
6. ปากกาที่ครูเขียนใส่เครื่องหมาย / บนแผ่นข่าว

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องใส่เครื่องหมายถูก หน้าภาพตามหน้าที่ที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่า 8 ข้อจากจำนวน 10 ข้อ

**แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจับกลุ่มและจำแนกประเภท โดยใช้แบบฝึกที่ 7**

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาทภาพได้ตรงกับกลุ่มประเภทที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

สิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่ในกลุ่มประเภทเดียวกัน เช่น

1. ประเภทของเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า
2. ประเภทของยานพาหนะ ได้แก่ รถยนต์ เรือ เครื่องบิน รถไฟ
3. ประเภทของใช้ในครัว ได้แก่ กะทะ หม้อ มีด เตา

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูสอนให้นักเรียนรู้จักกลุ่มประเภทของสิ่งต่าง ๆ เสียก่อน ประเภทสิ่งของที่ครูกำหนดมี 3 ประเภท คือ ประเภทเครื่องแต่งกาย, ยานพาหนะ และของใช้ในครัว โดยครูจะมีรูปภาพของแต่ละประเภทให้นักเรียนดู เช่น ประเภทเครื่องแต่งกาย ครูเอารูปเสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า มาให้ดู ประเภทยานพาหนะครูเอารูปรถยนต์ เรือ เครื่องบิน รถไฟ มาให้ดู ส่วนประเภทของใช้ในครัวครูเอารูปกะทะ หม้อ มีด เตา มาให้นักเรียนดู

2. ครูนำรูปภาพทั้งหมดจำนวน 12 ภาพ มาให้นักเรียนดูทีละภาพพร้อมใช้คำถามถามนักเรียนว่า แต่ละภาพที่เห็นอยู่เป็นประเภทอะไร ซึ่งครูจะมีตัวเลือก 2 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกตอบ 1 ตัว คือ ประเภทเครื่องแต่งกาย, หรือพาหนะ

(หมายเหตุ การซักถามในข้อนี้ครูจะใช้การสุ่มถามนักเรียนทีละคน จนครบทุกคน)

3. ครูแจกแบบฝึกที่ 7 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 10 ข้อ รูปแบบของแบบฝึกที่ 7 จะมีลักษณะดังนี้ คือในแต่ละข้อ ครูจะกำหนดรูปภาพไว้ 2 ภาพ ที่อยู่ในกลุ่มที่ต่างกันแล้ว กำหนดให้นักเรียนกากบาทเลือกภาพตามกลุ่มที่ครูกำหนด

4. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 7 ตามคำชี้แจงให้นักเรียนฟัง พร้อมสาธิตการทำแบบฝึกที่ 7 ให้นักเรียนดูบนกระดานแม่เหล็ก โดยการที่ครูจะนำรูปภาพ 2 ภาพ ที่อยู่ในกลุ่มประเภทต่างกัน มาติด แล้วครูก็ให้นักเรียนช่วยกันเลือกดูซิว่า 2 ภาพ ภาพใดเป็นภาพในกลุ่มประเภทที่ครูกำหนด โดยครูจะเรียกให้นักเรียนออกมาจากภาพในกลุ่มที่ครูกำหนด

(หมายเหตุ การสาธิตของครูจะให้นักเรียนดู 3 ข้อ)

5. หลังจากครูอธิบายและสาธิตการทำแบบฝึกที่ 6 ให้นักเรียนฟังและดูเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทีละคนโดยขณะที่ทำ ครูจะคอยชี้แจงและแก้ไขให้นักเรียนเลือกจากภาพที่ถูกต้องตามกลุ่มที่ครูกำหนดให้

6. ครูกำหนดให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่ทำแบบฝึกถูกไม่ต่ำกว่า 8 ข้อจากจำนวน 10 ข้อ

สื่อการสอน

1. รูปภาพประเภทของเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า รูปภาพประเภทของยานพาหนะ ได้แก่ รถยนต์ เรือ เครื่องบิน รถไฟ รูปภาพประเภทของใช้ในครัว ได้แก่ กระทะ หม้อ มีด เตา
2. แบบฝึกที่ 6 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ข้อ
3. กระดานแม่เหล็ก และแผ่นแม่เหล็ก
4. รางวัลที่ครูจัดให้นักเรียน

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องจากภาพได้ตรงกับกลุ่มประเภทที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจับกลุ่มและจำแนกประเภท โดยใช้แบบฝึกที่ 8

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถเลือกใช้สื่อบายภาพได้ถูกต้อง ตามกลุ่มต่าง ๆ ที่ครูกำหนด

เนื้อหา

ประเภทของกลุ่มต่าง ๆ เช่น กลุ่มผัก, สัตว์ และผลไม้

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนนั่งรวมกันเป็นกลุ่มครึ่งวงกลมบนพื้น
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่นักเรียนรู้จัก เช่น นักเรียนเคยกินผักอะไรบ้าง, นักเรียนเคยเห็นสัตว์อะไรบ้าง, นักเรียนชอบกินหรือรู้จักผลไม้อะไรบ้าง (คำถามต่าง ๆ ในแต่ละข้อ ครูจะสุ่มถามนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยนักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการตอบคำถามทุกคน)
3. ครูให้นักเรียนขึ้นมานั่งบนเก้าอี้ประจำโต๊ะเรียนของนักเรียนแต่ละคน
4. ครูแจกแบบฝึกที่ 8 ซึ่งมีอยู่ 1 แผ่น ให้นักเรียนแต่ละคน และแจกสีให้นักเรียนคนละ 3 สี ได้แก่ สีแดง, สีเขียว และสีเหลือง ซึ่งรายละเอียดของแบบฝึกที่ 1 จะเกี่ยวกับการกำหนดให้ระบายสีต่าง ๆ ตามกลุ่มที่ครูกำหนดไว้ คือ ใช้สีแดงระบายสีภาพกลุ่มสัตว์, ใช้สีเขียวระบายสีภาพกลุ่มผัก และใช้สีเหลืองระบายสีภาพกลุ่มผลไม้ ในแบบฝึกที่ 8 จะมีรูปภาพทั้งหมด 10 ภาพ ได้แก่ ภาพต้นหอม ผักกาด พริก แตงโม ถั่วฝักยาว มะละกอ ไข่ นก หมู และปลา ภาพทั้ง 10 ภาพจะอยู่กระจัดกระจายสลับไปมาโดยไม่เรียงลำดับ
5. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 8 ตามคำชี้แจงให้นักเรียนฟังว่า ให้นักเรียนเลือกใช้สีที่ครูแจกให้ 3 สี คือ สีแดง สีเขียว และสีเหลือง ระบายลงในภาพแต่ละภาพดังนี้ ถ้าภาพนั้นเป็นผักให้ใช้สีเขียวระบาย, ถ้าภาพนั้นเป็นสัตว์ ให้ใช้สีแดงระบาย และถ้าภาพนั้นเป็นผลไม้ให้ใช้สีเหลืองระบาย
6. หลังจากครูอธิบายเสร็จแล้ว ครูก็สาธิตการทำแบบฝึกที่ 8 ให้นักเรียนดู โดยครูจะมีแผ่นกระดาษที่ครูทำขึ้นมามีลักษณะรายละเอียดต่าง ๆ เหมือนแบบฝึกที่แจกให้นักเรียน แต่มีขนาดใหญ่กว่าเพื่อให้ให้นักเรียนแต่ละคนเห็นการสาธิตของครูบนแผ่นกระดาษที่ติดบนกระดานดำ การสาธิต

ครูจะให้นักเรียนดู 3 ภาพ โดยแต่ละภาพจะเป็นการระบายสีที่กำหนดให้ระบายแต่ละในกลุ่มต่าง ๆ ที่กำหนด ภาพที่ครูจะใช้ระบายสีให้นักเรียนดู คือ ภาพต้นหอม , ภาพนก และภาพสับปะรด

7. ครูให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกที่ 8 ที่ละคน ขณะเดียวกันครูต้องสังเกตการทำแบบฝึกของนักเรียนด้วยว่านักเรียนทำได้หรือไม่ได้ ถ้านักเรียนคนใดทำไม่ได้ ครูจะชี้แนะการทำแบบฝึกให้นักเรียนเข้าใจ

สื่อการสอน

1. แบบฝึกที่ 8 จำนวน 7 แผ่น ในแต่ละแผ่นจะมีรูปภาพจำนวน 10 ภาพ
2. สีที่ครูแจกให้นักเรียน คนละ 3 สี ได้แก่ สีแดง, สีเขียว และสีเหลือง
3. แผ่นขาดที่ครูใช้สาธิต 1 แผ่น
4. สีที่ครูใช้ระบายภาพบนขาดมี 3 สี คือ สีแดง, สีเขียว และสีเหลือง

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนจะต้องเลือกใช้สีระบายภาพตามกลุ่มต่าง ๆ ที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ภาพจากจำนวนภาพทั้งหมด 10 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำแนกเสียง โดยใช้แบบฝึกที่ 9

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกาบทบาทเลือกภาพที่ตรงกับเสียงนั้น ๆ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

เสียงต่าง ๆ ที่นักเรียนมักได้ยินในชีวิตประจำวัน จำนวน 10 เสียง ได้แก่

1. เสียงของสัตว์ ได้แก่ เสียงแมว, เสียงสุนัข, เสียงเป็ด, เสียงวัว
2. เสียงของกิริยาท่าทาง ได้แก่ เสียงเคาะประตู, เสียงร้องไห้, เสียงหัวเราะ
3. เสียงของสิ่งของ ได้แก่ เสียงนาฬิกาปลุก, เสียงระฆัง
4. เสียงของยานพาหนะ ได้แก่ เสียงรถยนต์

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำเครื่องบันทึกเสียงมาเปิดเสียงต่าง ๆ ให้นักเรียนฟังทีละเสียงจนครบ 10 เสียง พร้อมมีรูปภาพของเสียงต่าง ๆ มาให้นักเรียนดูประกอบด้วย

2. หลังจากครูเปิดเสียงให้นักเรียนฟังจนครบทุกเสียง ครูย้อนเทปกลับมาเริ่มต้นใหม่ แล้วเปิดให้นักเรียนฟังทีละเสียง หลังจากนั้นครูสนทนากับนักเรียนว่าเสียงที่ครูเปิดให้นักเรียนเคยได้ยินไหม ถ้าเคยได้ยินบอกชื่อว่าเป็นเสียงอะไร ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูจึงจะเฉลยคำตอบของเสียงนั้น ๆ

3. ครูแจกแบบฝึกที่ 9 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 10 ข้อ

4. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังถึงวิธีการทำแบบฝึกตามคำชี้แจง ซึ่งคำชี้แจงจะให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาทลงบนภาพที่ตรงกับเสียงที่ครูเปิดให้ฟังทีละเสียง ซึ่งครูจะมีภาพให้นักเรียนเลือกเสียง จำนวน 3 ตัวเลือก

5. ครูสาธิตการทำแบบฝึกที่ 9 ให้นักเรียนดูบนกระดานแม่เหล็ก จำนวน 3 ข้อ โดยในแต่ละข้อครูจะนำรูปภาพที่แทนเสียงต่าง ๆ มาเป็นตัวเลือก 3 ตัว หลังจากนั้นครูจะเปิดเสียงให้นักเรียนฟัง แล้วถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินคือเสียงอะไร ถ้านักเรียนตอบเสียงนั้นถูก ครูก็จะกากบาททับภาพที่แทนเสียงนั้นให้นักเรียนดู

6. ครูให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกที่ 9 ด้วยตนเองทีละคนตามขั้นตอนต่อไปนี้

6.1 ให้นักเรียนดูข้อที่ 1 มีภาพอะไรบ้าง

6.2 ครูบอกให้นักเรียนฟังเสียงที่ครูเปิดต่อไปนี้ แล้วครูก็เปิดเสียง ให้นักเรียนฟัง

6.3 ครูให้นักเรียนกากบาทบนภาพที่ตรงกับเสียงที่ครูเปิด ขณะเดียวกันครูก็ดูการทำแบบฝึกของนักเรียนว่านักเรียนทำได้หรือไม่ ถ้าเห็นว่านักเรียนทำไม่ได้ ครูต้องแนะนำช่วยเหลือทันที เช่น ช่วยบอกภาพที่ตรงกับเสียงที่นักเรียนฟัง เพื่อให้นักเรียนรู้

6.4 ครูปฏิบัติตามขั้นตอน 6.1 - 6.3 ไปจนครบ 10 เสียง

(หมายเหตุ เสียงบางเสียงที่ครูสังเกตเด็กฟังไม่รู้ว่าเป็นเสียงอะไรจากเครื่องบันทึกเสียง ครูสามารถจะเขียนแบบเสียงนั้นให้นักเรียนฟังได้)

สื่อการสอน

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปบันทึกเสียงต่าง ๆ
3. แบบฝึกที่ 9 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ข้อ
4. ดินสอ
5. รูปภาพแสดงความหมายของเสียงต่าง ๆ
6. กระดานแม่เหล็กและแผ่นแม่เหล็ก

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถกากบาท เลือกภาพที่ตรงกับเสียงที่ได้ยินถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำแนกเสียง โดยใช้แบบฝึกที่ 10

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมเลือกเครื่องหมายถูกและผิดตามคู่เสียงเหมือนและไม่เหมือนที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คู่ของเสียงสระต่าง ๆ ที่เป็นคู่เสียงเหมือนกัน และไม่เหมือนกัน ได้แก่ อา - อา, อุ - อุ, อี - อี, เอา - อี, อุ - อี, อี - เอา เป็นต้น

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม โดยครูนั่งอยู่ตรงกลาง
2. ครูให้นักเรียนฟังเสียงที่ครูจะออกต่อไปนี้ โดยครูจะให้นักเรียนฟังเสียงที่เหมือนกันก่อน ซึ่งครูจะยกตัวอย่างออกคู่เสียงเหมือน 2 ครั้ง เช่น อา - อา แล้วครูถามนักเรียนว่าเสียงที่ครูออกเหมือนกันมั๊ย (การออกเสียงคู่ 2 เสียงที่เหมือนกัน ครูจะออกเสียงทั้งหมด 3 ชุด คือ อา - อา, อุ - อุ, และ อี - อี ถ้านักเรียนตอบผิดครูจะชี้แนะคำตอบที่ถูกต้องทันที)
3. ครูออกเสียง 2 เสียงอีกครั้งหนึ่ง แต่ในตอนนี้ครูจะออกเสียง 2 ครั้ง แต่จะเป็นการออกเสียงคู่ที่เหมือนกัน และเสียงคู่ที่ไม่เหมือนกันให้นักเรียนฟัง หลังจากนั้นให้นักเรียนเลือกตอบว่า เสียงคู่ 2 เสียงที่ครูออกแต่ละครั้งเสียง 2 เสียงเหมือนกันหรือไม่ เช่น ออกเสียง อุ - อุ แล้วให้นักเรียนตอบ เหมือน หรือ ไม่เหมือน หรือครูออกเสียง อา - อี ครูก็ให้นักเรียนตอบเหมือน หรือ ไม่เหมือน ถ้านักเรียนตอบผิด ครูจะชี้แนะคำตอบที่ถูกต้องทันที
4. ครูแจกแบบฝึกที่ 10 ให้นักเรียนคนละ 1 ชุด รูปแบบของแบบฝึกที่ 10 จะมีทั้งหมด 6 ข้อ ซึ่งครูจะกำหนดให้นักเรียนวงกลมเลือกเครื่องหมายถูก และผิด ตามคู่เสียงที่ได้ยิน ถ้าคู่เสียง 2 เสียงออกเสียงเหมือนกันให้ใส่เครื่องหมายถูก แต่ถ้าคู่เสียง 2 เสียงออกเสียงไม่เหมือนกัน ให้ใส่เครื่องหมาย X
5. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกที่ 10 ทีละคน ถ้านักเรียนเลือกวงกลมเครื่องหมายผิดตามสิ่งที่ครูกำหนด ครูจะชี้แนะหรือทำเป็นตัวอย่างที่ถูกต้องให้นักเรียนเข้าใจในการทำแบบฝึก

6. แบบฝึกที่ 10 มีทั้งหมด 6 ข้อ แต่ละข้อครูกำหนดคู่เสียงดังต่อไปนี้

6.1 อา - อา

6.2 อา- อี

6.3 อี - อี

6.4 อุ - อุ

6.5 อือ- อุ

6.6 อี - ไอ

สื่อการสอน

แบบฝึกที่ 10 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 6 ข้อ

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถวงกลมเครื่องหมายถูกและผิด ตามคู่เสียงเหมือนและไม่เหมือนที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำแนกเสียง โดยใช้แบบฝึกที่ 11

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถใส่เครื่องหมายถูกและผิด จำแนกเสียงตามรูปภาพที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

เสียงที่ครูกำหนดมี 2 เสียง เสียงกลอง และเสียงนกหวีด

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูนำอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดเสียงต่าง ๆ มาให้นักเรียนฟังจำนวน 2 เสียง เรียงลำดับเสียงที่ 1 เป็นเสียงกลอง เสียงที่ 2 เป็นเสียงนกหวีด ในขณะที่ครูใช้อุปกรณ์ทำเสียงให้นักเรียนฟัง ครูจะใช้คำถามถามนักเรียนว่าเสียงที่ได้ยินคือเสียงอะไรบ้าง ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้องครูจะเฉลยเสียงนั้น ๆ ให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งรูปภาพให้นักเรียนดูประกอบด้วย

2. ครูกำหนดเงื่อนไขใหม่ให้กับนักเรียน โดยครูจะบันทึกเสียงกลอง และเสียงนกหวีดลงในเครื่องบันทึกเสียง แล้วเปิดเสียงให้นักเรียนฟังสลับไปมา พร้อมถามนักเรียนว่าแต่ละเสียงที่นักเรียนได้ยินคือเสียงกลองหรือเสียงนกหวีด โดยให้นักเรียนตอบเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวสลับกัน

3. ครูบันทึกเสียงต่าง ๆ ลงในเครื่องบันทึกเสียงอีก แต่ในขั้นตอนนี้นอกจากจะมีเสียงกลองและเสียงนกหวีดแล้วยังมีเสียงอื่น ๆ แทรกรวมอยู่ด้วยคือเสียงระฆัง และเสียงฉิ่ง ซึ่งเสียงทั้งหมดจะบันทึกสลับไปมา โดยครูจะเปิดให้นักเรียนฟังทีละเสียง พร้อมกับใช้คำถามถามนักเรียนนำว่า เสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงกลองใช่หรือไม่ ฟังนะ แล้วครูก็เปิดเสียงกลอง ถ้านักเรียนตอบว่าใช่ ครูจะชมเชยว่าถูกต้อง แต่ถ้านักเรียนตอบไม่ใช่ ครูต้องชี้แนะทันที หรือครูถามนักเรียนว่าเสียงที่ครูเปิดเป็นเสียงนกหวีดใช่หรือไม่ แล้วครูก็เปิดเสียงฉิ่ง ถ้านักเรียนตอบว่าใช่ แสดงว่านักเรียนตอบผิด ครูจะต้องชี้แนะทันทีพร้อมกับให้ฟังว่าเสียงนกหวีดเป็นอย่างไร และเสียงฉิ่งเป็นอย่างไร

4. ครูแจกแบบฝึกที่ 11 ให้นักเรียนโดยในแบบฝึกที่ 11 จะมีรายละเอียดจำนวนข้อที่ครูกำหนดให้ 10 ข้อ ในแต่ละข้อครูจะกำหนดใส่เฉพาะรูปภาพของกลองหรือนกหวีด เอาไว้สลับไปมาในแต่ละข้อ ข้อละ 1 ภาพ คำชี้แจงในการทำแบบฝึกที่ 11 ครูจะให้นักเรียนดูว่าข้อที่ 1 เป็นรูปอะไร ถ้าข้อที่ 1 เป็นรูปกลอง แต่ครูเปิดเสียงนกหวีดให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมายผิด แต่ถ้าเป็นรูปกลอง แล้วครูเปิดเสียงกลองให้นักเรียนใส่เครื่องหมายถูกลงไป เป็นต้น

5. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกที่ 11 ที่ละคน โดยในขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกครูต้องชี้แนะนักเรียนทันที ถ้านักเรียนยังไม่เข้าใจหรือทำไม่ถูกต้อง

สื่อการสอน

1. อุปกรณ์ของจริง ได้แก่ กลอง และนกหวีด
2. เครื่องบันทึกเสียง
3. รูปภาพกลอง และนกหวีด
4. แบบฝึกที่ 11 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ข้อ

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องใส่เครื่องหมายถูกและผิด จำแนกเสียงตามรูปภาพที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำแนกเสียง โดยใช้แบบฝึกที่ 12

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมเลือกคำที่ออกเสียงตรงกับตัวอักษรที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

เสียงต้นของตัวอักษร ได้แก่ ก - กอ, ข - ขอ, ค - คอ, ต - ตอ, น - นอ, ม - มอ, ถ - ถอ, ห - หอ, ว - วอ, และ ง - งอ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม โดยครูจะอยู่ตรงกลาง
2. ครูนำบัตรตัวอักษรจำนวน 10 ใบ ได้แก่ ก, ข, ค, ต, น, ม, ถ, ห, ว, ง มาวางเตรียมไว้ข้าง ๆ ครู
3. ครูหยิบบัตรตัวอักษรทีละใบมาให้นักเรียนดู พร้อมออกเสียงต้นของตัวอักษรนั้นให้นักเรียนฟังทีละเสียง แล้วให้นักเรียนทั้งหมดออกเสียงต้นของตัวอักษรตามครูทีละเสียง โดยครูยังชูบัตรตัวอักษรให้นักเรียนดูด้วย
4. ครูดำเนินการตามข้อ 3 อีกครั้ง แต่ในครั้งนี้ครูให้นักเรียนออกเสียงทีละคน ตามเสียงต้นของตัวอักษรที่ครูออกเสียงให้ฟังทีละตัว พร้อมทั้งยกบัตรตัวอักษรขึ้นมาให้นักเรียนดูด้วย จนนักเรียนออกเสียงได้ครบหมดทุกคน (ในกรณีที่ครูให้นักเรียนออกเสียงทีละคนนั้น ครูจะไม่เรียงลำดับการนั่งของนักเรียน แต่จะใช้วิธีสุ่มนักเรียนสลับไปมา)
5. หลังจากนักเรียนออกเสียงจนครบทุกคนแล้ว ครูก็ให้นักเรียนขึ้นมานั่งที่โต๊ะเรียนของตนเองแล้วแจกแบบฝึกที่ 11 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึกมีจำนวน 10 ข้อ รูปแบบของแบบฝึกที่ 11 ครูจะกำหนดตัวอักษรไว้ทางด้านซ้ายมือในแต่ละข้อ ข้อละ 1 ตัว แล้วกำหนดตัวเลือกในแต่ละข้อ ข้อละ 2 ตัว โดยตัวเลือกครูจะเขียนเป็นพยางค์แทนเสียงต้นของตัวอักษร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ว	มอ	วอ
---	----	----

6. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 12 ให้นักเรียนฟังตามคำชี้แจงพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกที่ 11 ให้นักเรียนดูตามขั้นตอนต่อไปนี้

6.1 ครูจะเขียนรูปแบบของแบบฝึกที่ 12 ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง 2 ข้อ บนกระดานดำ

6.2 ครูจะนำฉลากรายชื่อของนักเรียนที่ครูทำไว้ขึ้นมาจับ 1 แผ่น แล้วให้นักเรียนที่มีรายชื่อในฉลากออกมาหน้าห้อง เพื่อทำตัวอย่างในข้อที่ 1 ให้เพื่อน ๆ ดู

6.3 ครูให้นักเรียนดูอักษรทางด้านซ้ายมือจากนั้นครูก็ให้นักเรียนมาดูตัวเลือก 2 ตัวที่อยู่ในแถวเดียวกับตัวอักษรทางด้านซ้ายมือ โดยตัวเลือกแต่ละตัวครูจะออกเสียงให้นักเรียนฟัง

6.4 หลังจากทีนักเรียนดูตัวอักษรทางด้านซ้ายมือและฟังเสียงของตัวเลือก 2 ตัว ที่ครูออกเสียงให้ฟังทีละตัวแล้ว ครูก็ให้นักเรียนเลือกตัวเลือกเพียง 1 ตัว ที่ครูออกเสียงตนได้ถูกต้องตรงกับตัวอักษรทางด้านซ้ายมือ โดยการให้ชื่อก่อนว่าคือตัวเลือกไหน ถ้าชี้ได้ถูกต้องครูก็ส่งชอล์กให้นักเรียนวงกลมรอบตัวเลือกที่ถูกต้อง

(ในตัวอย่างข้อที่ 2 ครูก็ทำตามขั้นตอนเหมือนตัวอย่างข้อที่ 1 ตั้งแต่ 6.2 - 6.4)

7. เมื่อครูอธิบายและสาธิตการทำแบบฝึกที่ 12 ให้นักเรียนฟังและดูจบลงแล้ว ครูก็ให้นักเรียนแต่ละคนลงมือทำแบบฝึกที่ 12 ทีละคน โดยครูจะต้องออกเสียงตัวเลือกทั้ง 2 ตัวในแต่ละข้อให้นักเรียน เพื่อที่นักเรียนจะได้เลือกเสียงได้ว่าเสียงไหนคือเสียงที่ถูกต้อง (ในการทำแบบฝึกแต่ละข้อครูจะต้องเข้าไปแนะนำทันที เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจในการทำแบบฝึกหรือทำผิด)

สื่อการสอน

1. บัตรตัวอักษรทั้งหมด 10 ใบ ได้แก่ ก, ข, ค, ด, น, ม, ถ, ห, ว, และ ง
2. แบบฝึกที่ 12 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ข้อ

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถวงกลมเลือกคำที่ออกเสียงตนตรงกับตัวอักษรที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำแนกภาพ โดยใช้แบบฝึกที่ 13

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถโยงเส้นรูปภาพที่เหมือนกันได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพที่มีลักษณะต่าง ๆ เหมือนกัน

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูแขวนกระเป๋านั่งไถ่หน้าห้อง
2. ครูนำรูปภาพที่เหมือนกัน มาให้นักเรียนดูทีละคู่ โดยใช้ภาพทั้ง 2 ภาพ ลงในกระเป๋านั่งเพื่อให้นักเรียนดูว่า ภาพทั้ง 2 ภาพ เหมือนกันอย่างไร
3. ครูนำรูปภาพที่เหมือนกันคู่อื่น ๆ มาใส่ลงในกระเป๋านั่ง โดยใช้เรียงแถวลงมาทีละแถว แถวละ 1 คู่ จนครบทั้ง 5 คู่ แล้วให้นักเรียนดูภาพแต่ละคู่มีความเหมือนกันอย่างไร
4. ครูจัดเรียงรูปภาพแต่ละคู่ใหม่ โดยตอนนี้แต่ละคู่อาจจะมีภาพที่เหมือนกัน และบางคู่อาจจะมีภาพที่ไม่เหมือนกันปะปนอยู่
5. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปภาพแต่ละคู่ว่าภาพคู่นี้เหมือนกันหรือไม่ ถ้าเหมือนกันก็ให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าเหมือนกัน แต่ถ้าไม่เหมือนกันก็ให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าไม่เหมือนกัน
6. ครูแจกแบบฝึกที่ 13 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวนภาพทั้งหมด 10 ภาพ ในแต่ละด้าน รูปแบบของแบบฝึกที่ 13 จะแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านซ้าย และด้านขวา โดยภาพทางด้านซ้ายมีทั้งหมด 10 ภาพ เรียงลงมาทีละภาพ และภาพทางด้านขวามีทั้งหมด 10 ภาพ เหมือนภาพทางด้านซ้ายมือ เรียงลงมาทีละภาพเช่นเดียวกัน แต่ตำแหน่งของภาพแต่ละภาพไม่เหมือนกันกับภาพทางด้านซ้าย
7. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 13 ให้นักเรียนฟังตามคำชี้แจงพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึก ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง โดยนำรูปภาพต่าง ๆ มาติดบนกระดานดำ แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านซ้าย และด้านขวา แต่ละด้านจะติดภาพ 1 ภาพ เรียงเป็นแถวลงมาประมาณ 3 แถว จากนั้นครูชี้ให้นักเรียนดูภาพทางด้านซ้ายภาพแรก แล้วให้ดูภาพทางด้านขวามีภาพใดเหมือนกับภาพที่

ครูชี้ให้ดู โดยจะให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งอาสาสมัครออกมาเลือกภาพทางด้านขวามือที่เหมือนภาพที่ครูชี้ ถ้านักเรียนเลือกภาพถูกต้องเหมือนกับภาพที่ครูชี้ ครูก็จะให้นักเรียนคนนั้นไขชอล์กแลกโยงเส้นภาพทั้งสองที่เหมือนกัน (ในการสาธิตด้วยอย่างอื่น ๆ ครูจะใช้ขั้นตอนเหมือนภาพแรก)

8. หลังจากครูอธิบายและครูสาธิตการทำแบบฝึกที่ 13 จบลง ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกที่ 13 ทีละคน ในขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกครูจะดูการทำแบบฝึกของนักเรียนแต่ละคนว่าเข้าใจหรือไม่เข้าใจ ถ้าพบว่านักเรียนไม่เข้าใจครูจะแนะนำให้เกิดความเข้าใจ หรือถ้านักเรียนทำผิดครูจะช่วยบอกภาพที่เหมือนกันให้นักเรียนสามารถโยงจับคู่ได้ถูกต้อง

สื่อการสอน

1. กระเป๋าน้ำ 1 ใบ
2. รูปภาพจำนวน 5 คู่ แต่ละคู่จะมีภาพที่เหมือนกัน
3. กระดานดำ
4. ชอล์ก
5. กระดาษกาวใช้ติดภาพบนกระดาน
6. แบบฝึกที่ 13 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ภาพ
7. ดินสอ

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถโยงเส้นรูปภาพที่เหมือนกันได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำแนกภาพ โดยใช้แบบฝึกที่ 14

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมเลือกส่วนของภาพที่ขาดหายไปได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ภาพรถยนต์ ภาพช้าง ภาพบ้าน ภาพปลา และภาพมังคุด

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพมาให้แก่นักเรียนดู ได้แก่ ภาพรถยนต์ บ้าน ช้าง ปลา และมังคุด
2. ครูอธิบายเกี่ยวกับลักษณะรูปร่างของภาพต่าง ๆ ที่ละภาพให้นักเรียนฟังพร้อมให้นักเรียนดูรูปภาพประกอบไปด้วย
3. เมื่อนักเรียนดูภาพและฟังคำอธิบายลักษณะของภาพต่าง ๆ จบลงครบหมดทุกภาพ ครูจะหยิบภาพใดภาพหนึ่งขึ้นมาให้นักเรียนดูอีกครั้งว่าคือภาพอะไร หลังจากนั้นครูจะนำกระดาษมาปิดบางส่วนของรูปภาพนั้น แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบว่า อะไรในภาพที่ขาดหายไป หรือในบางครั้งครูอาจจะเรียกนักเรียนถามเป็นรายบุคคลก็ได้ (ครูจะทำตามขั้นตอนที่ 3 จนครบหมดทุกภาพ)
4. ครูแจกแบบฝึกที่ 14 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึกมีจำนวน 5 ข้อ รูปแบบของแบบฝึกที่ 14 จะเป็นลักษณะระนาบแต่ละข้อ ครูกำหนดภาพทางด้านซ้ายมือไว้ 1 ภาพ โดยภาพนั้นจะมีบางส่วนของภาพขาดหายไป ส่วนทางด้านขวาจะกำหนดตัวให้เลือก 2 ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกจะเป็นภาพของส่วนที่ขาดหายไปที่ไม่เหมือนกัน
5. ครูอธิบายการทำแบบฝึกให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกที่ 14 ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง 1 ข้อ ดังนี้
 - 5.1 ครูวาดภาพรถยนต์ (ไม่มีล้อ) บนกระดานดำทางด้านซ้ายมือ
 - 5.2 ครูวาดภาพ 2 ภาพ ทางด้านขวามือแต่ละภาพห่างกันพอสมควร โดยตัวเลือกที่ 1 ครูวาดส่วนของจุกมังคุด ตัวเลือกที่ 2 ครูวาดส่วนของล้อรถยนต์

5.3 ครูบอกกับนักเรียนว่าภาพที่เห็นทางซ้ายมือคือภาพรถยนต์ให้นักเรียนดูในภาพรถยนต์มีส่วนอะไรบ้างที่ขาดหายไป จากนั้นครูก็มาชี้ที่ภาพตัวให้เลือก 2 ภาพทางด้านขวามือแล้วถามนักเรียนว่าในภาพ 3 ภาพที่นักเรียนเห็นภาพใดคือส่วนของรถยนต์ที่ขาดหายไป โดยครูจะขออาสาสมัครออกมาเลือกภาพ ถ้านักเรียนที่เป็นอาสาสมัครเลือกภาพถูกครูจะชมเชย พร้อมกับให้นักเรียนคนนั้นวงกลมภาพที่เลือกถูกต้องว่าเป็นส่วนของรถยนต์ที่ขาดหายไป

6. เมื่อครูอธิบายและทำการสาธิตการทำแบบฝึกที่ 14 เสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกที่ 14 ที่ครูแจกให้ทีละคน ซึ่งครูจะเป็นผู้บอกชื่อภาพทางซ้ายมือในแต่ละข้อให้นักเรียนทราบ จากนั้นให้นักเรียนสังเกตส่วนของภาพทางซ้ายมืออะไรที่ขาดหายไป เพื่อนักเรียนจะได้วงกลมเลือกภาพที่ถูกต้องในจำนวนภาพ 2 ตัวเลือก

(ขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกหัด ครูต้องสังเกตว่านักเรียนเข้าใจการทำแบบฝึกหรือไม่ ถ้าพบว่านักเรียนไม่เข้าใจหรือวงกลมเลือกภาพผิด ครูต้องเข้าไปแนะนำทันที)

7. ครูกำหนดการให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่วงกลมเลือกส่วนที่ขาดหายไปถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ข้อ

สื่อการสอน

1. รูปภาพจำนวน 5 ภาพ ได้แก่ ภาพรถยนต์, บ้าน, ช้าง, ปลา และมังคุด
2. กระดาษขาว
3. แบบฝึกที่ 14 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 5 ข้อ
4. ดินสอ
5. กระดานดำ
6. ชอล์ก
7. รางวัลสำหรับนักเรียน

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถวงกลมเลือกส่วนของภาพที่ขาดหายไปได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำแนกภาพ โดยใช้แบบฝึกที่ 15

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาทภาพที่เหมือนและภาพที่ไม่เหมือนกัน ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ความเหมือนและความที่ไม่เหมือนกันของภาพ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพต่าง ๆ ที่มีทั้งเหมือนกันและไม่เหมือนกัน มาให้นักเรียนดู โดยนำรูปภาพมาติดลงบนกระดานแม่เหล็กครั้งละ 2 ภาพ เพื่อให้นักเรียนสังเกตว่า 2 ภาพที่ติดนั้น ภาพที่เหมือนกันเป็นอย่างไร และภาพที่ที่ไม่เหมือนกันเป็นอย่างไร โดยครูจะอธิบายให้นักเรียนเข้าใจด้วย
2. ครูนำภาพที่เหมือนกัน 2 ภาพ มาติดบนกระดานแม่เหล็ก แล้วถามนักเรียนว่า ภาพ 2 ภาพ ที่ครูติดเหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันตอบ
3. ครูนำภาพที่ที่ไม่เหมือนกัน 2 ภาพ มาติดบนกระดานแม่เหล็ก แล้วถามนักเรียนว่า ภาพ 2 ภาพ ที่ครูติดเหมือนกันหรือไม่เหมือนกัน จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันตอบ
4. ครูนำภาพที่เหมือนกันและไม่เหมือนกัน มาสลับติดบนกระดานแม่เหล็ก แล้วถามนักเรียนถึงความเหมือน หรือความที่ไม่เหมือนกันอีกครั้ง
5. ครูแจกแบบฝึก 15 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก รูปแบบของแบบฝึกที่ 15 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 มีจำนวน 5 ข้อ และตอนที่ 2 มีจำนวน 5 ข้อ
6. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 15 ตามคำชี้แจงให้นักเรียนฟังพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกในแต่ละขั้นตอน โดยเริ่มจากตอนที่ 1 ก่อนคือ
 - 6.1 ครูจะให้นักเรียนเลือกกากบาทภาพตัวเองว่าภาพใดเหมือนกับภาพที่ครูกำหนด การสาธิตครูจะใช้รูปภาพติดบนกระดานแม่เหล็กทางด้านซ้ายมือ 1 ภาพ (สมมติให้เป็นภาพที่ครูกำหนด) จากนั้นครูนำภาพอีก 2 ภาพ มาติดทางด้านซ้ายมือ โดยแต่ละภาพเว้นระยะห่างกันพอสมควร

6.2 ครูเรียกนักเรียนแบบสุ่มมา 1 คน แล้วให้นักเรียนคนนั้นใช้ชอล์กกากบาทเลือกภาพทางด้านขวาที่มี ภาพว่าภาพใดเหมือนภาพที่กำหนด ถ้านักเรียนเลือกกากบาทถูกครูจะชมเชย

(ครูจะสาธิตการเลือกกากบาทภาพที่เหมือนกันกับภาพที่ครูกำหนดจำนวน 2 ข้อ)

7. หลังจากครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 15 ตอนที่ 1 ตามคำชี้แจงพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกให้ดูเป็นตัวอย่างเสร็จแล้ว ครูก็ให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกที่ 15 ในตอนที่ 1 ก่อนทีละคน โดยครูบอกกับนักเรียนว่าตอนที่ 1 มี 5 ข้อ แต่ละข้อให้นักเรียนเลือกกากบาทภาพที่เหมือนในกรอบที่ครูกำหนด (ขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกตอนที่ 1 ครูต้องคอยดูและคอยแก้ไขเมื่อนักเรียนเลือกภาพไม่ถูกต้อง)

8. เมื่อนักเรียนทุกคนทำแบบฝึกในตอนที่ 1 ครบหมดทั้ง 5 ข้อแล้ว ครูก็อธิบายการทำแบบฝึกที่ 15 ตอนที่ 2 ตามคำชี้แจงพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกตอนที่ 2 ต่อ ซึ่งครูจะกำหนดภาพตัวเลือกให้ 3 ภาพ แล้วให้นักเรียนเลือกกากบาทภาพที่ไม่เหมือนกันกับภาพอื่น

9. เมื่อครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 15 ตอนที่ 2 ตามคำชี้แจงพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกให้ดูเป็นตัวอย่างเสร็จแล้ว ครูก็ให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกที่ 15 ในตอนที่ 2 ต่อทีละคน โดยบอกกับนักเรียนว่าตอนที่ 2 มี 5 ข้อ แต่ละข้อให้นักเรียนเลือกกากบาทภาพที่ไม่เหมือนกับภาพอื่น (ขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกที่ 15 ตอนที่ 2 ครูต้องคอยดูและคอยแก้ไขเมื่อนักเรียนเลือกภาพไม่ถูกต้อง)

สื่อการสอน

1. ภาพที่เหมือนกัน 3 คู่
2. ภาพที่แตกต่างกัน 3 คู่
3. กระดานแม่เหล็ก และแผ่นแม่เหล็ก
4. แบบฝึกที่ 15 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ข้อ

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถกากบาทภาพที่เหมือนกับภาพที่ครูกำหนดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ภาพ และกากบาทภาพที่ไม่เหมือนกันกับภาพอื่นได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 4 ภาพ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำแนกภาพ โดยใช้แบบฝึกที่ 16

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมเลือกที่ตรงตามลักษณะที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รายละเอียดเกี่ยวกับภาพต่าง ๆ ที่ครูใช้สอน ได้แก่

หมวดสถานที่ คือ โรงเรียน โรงพยาบาล บ้าน

หมวดยานพาหนะ คือ รถยนต์ เรือ เครื่องบิน

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำรูปภาพต่าง ๆ ได้แก่ ภาพโรงเรียน โรงพยาบาล บ้าน รถยนต์ เรือ เครื่องบิน ที่ใส่ในกล่องมาให้ให้นักเรียนดูทีละภาพ พร้อมถามนักเรียนว่าภาพนี้คืออะไร แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบ ถ้าตอบผิดครูจะบอกคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนทราบ

2. ครูนำกระดานแม่เหล็กมาแขวนไว้หน้าห้อง แล้วเรียกชื่อนักเรียนแบบสุ่มออกมาทีละคน โดยให้นักเรียนเลือกหยิบภาพใดภาพหนึ่งในกล่องออกมาคนละ 1 ภาพ แล้วนำไปติดบนกระดานแม่เหล็ก พร้อมให้นักเรียนคนนั้นบอกชื่อภาพที่เลือกด้วย หลังจากให้นักเรียนติดภาพลงบนกระดานแม่เหล็ก ครูจะอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะของภาพนั้น ๆ ทีละภาพให้นักเรียนฟังจนครบทั้งหมด 6 ภาพ

(หมายเหตุ จะมีการกำหนดรายละเอียดการอธิบายภาพแต่ละภาพดังนี้)

ภาพโรงเรียน เป็นสถานที่ใช้สอนหนังสือเด็ก

ภาพโรงพยาบาล เป็นสถานที่ใช้รักษาคนเจ็บป่วย

ภาพบ้าน เป็นสถานที่ใช้พักอาศัย

ภาพรถยนต์ เป็นพาหนะวิ่งบนถนน

ภาพเรือ เป็นพาหนะแล่นอยู่ในน้ำ

ภาพเครื่องบิน เป็นพาหนะอยู่บนท้องฟ้า)

3. ครูแจกแบบฝึกที่ 16 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 6 ข้อ รูปแบบของแบบฝึกที่ 15 แต่ละข้อจะมีตัวเลือกเป็นรูปภาพต่าง ๆ 2 ภาพ

4. ครูอธิบายการทำแบบฝึกให้นักเรียนฟังตามคำชี้แจง พร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกที่ 16 ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง 2 ข้อ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 ครูตีกรูปภาพต่าง ๆ บนกระดานแม่เหล็กจำนวน 2 ภาพ ได้แก่ ภาพบ้าน และภาพโรงเรียน

4.2 ครูให้นักเรียนดูภาพทั้ง 2 ภาพว่ามีภาพอะไรบ้าง หลังจากนั้นครูพูดกับนักเรียนว่า ภาพใดเป็นภาพที่ใช้เป็นที่อยู่อาศัย นักเรียนช่วยกันตอบถ้านักเรียนตอบถูกว่าบ้าน ครูจะเรียนนักเรียนคนใดคนหนึ่งออกมาวางกลมภาพบ้านให้เพื่อน ๆ ดู

4.3 เมื่อทำตัวอย่างที่ 1 ให้นักเรียนดูเสร็จแล้ว ครูก็ทำตัวอย่างที่ 2 ให้นักเรียนดูอีก โดยดำเนินการต่าง ๆ เหมือนข้อ 4.1 - ข้อ 4.2 เพียงแต่เปลี่ยนการบอกลักษณะของภาพที่ต้องการให้เลือกใหม่

5. หลังจากครูอธิบายและสาธิตตัวอย่างในการทำแบบฝึกฝึกครบ 2 ตัวอย่างแล้ว ให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกที่ 16 ทีละคน เริ่มจากข้อที่ 1 ครูจะบอกให้นักเรียนดูภาพที่มีให้เลือก 3 ภาพ ว่ามีภาพอะไรบ้าง หลังจากนั้นครูกำหนดลักษณะของภาพที่ต้องการ ดังนี้ “ภาพใดอยู่น้ำ” เมื่อครูพูดจบครูก็ให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกข้อที่ 1 โดยวงกลมภาพที่นักเรียนต้องการเลือกตอบ (ครูควรดูนักเรียนแต่ละคนด้วยว่าเข้าใจในการทำแบบฝึกที่ 16 หรือเปล่า ถ้านักเรียนไม่เข้าใจหรือทำผิดครูจะเข้าไปแนะนำทันที)

หมายเหตุ การบอกลักษณะของภาพที่ครูกำหนดให้นักเรียนตอบโดยการวงกลมภาพนั้น ครูกำหนดดังนี้

ข้อที่ 1 ภาพใดอยู่ในน้ำ

ข้อที่ 2 ภาพใดใช้เป็นที่สอนหนังสือ

ข้อที่ 3 ภาพใดใช้เป็นที่พักอาศัย

ข้อที่ 4 ภาพใดวิ่งอยู่บนถนน

ข้อที่ 5 ภาพใดใช้เป็นที่รักษาผู้ป่วย

ข้อที่ 6 ภาพใดอยู่บนท้องฟ้า

สื่อการสอน

1. รูปภาพต่าง ๆ 6 ภาพ ได้แก่ ภาพโรงเรียน เรียน โรงพยาบาล บ้าน รถยนต์ เรือ และเครื่องบิน

2. กล้องกระดาษ 1 ใบ

3. กระดานแม่เหล็ก และแผ่นแม่เหล็ก

4. แบบฝึกที่ 16 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 6 ข้อ
5. ดินสอ

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถวงกลมเลือกภาพตรงตามลักษณะที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ

ด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยใช้แบบฝึกที่ 17

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ให้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถโยงเส้นจับคู่ภาพกับพยัญชนะได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รูปภาพและพยัญชนะที่นำมาใช้ในการจับคู่ ได้แก่ (ข, ช) (ม, น), (ค, ต) (บ, ป)
(ล, ส) รวมทั้งหมด 10 ตัว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูนำกล่องกระดาษที่บรรจุบัตรรูปภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ด้วยจำนวน 10 ใบ มาถือไว้
2. ครูเดินไปหานักเรียนแต่ละคน โดยออกคำสั่งให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรในกล่องขึ้นมาคนละ 1 ใบ ยกเว้นบางคนจะให้หยิบบัตรขึ้นมา 2 ใบ เพราะบัตรมี 10 ใบ แต่นักเรียนมีอยู่ 7 คน
3. หลังจากที่นักเรียนแต่ละคนได้มีบัตรที่เป็นบัตรรูปภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ด้วย ครูให้นักเรียนทุกคนดูบัตรภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ว่าตนเองได้บัตรอะไร หลังจากนั้นครูจะชี้ถามนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้อธิบายคำตอบ
4. ครูนำกระดานแม่เหล็กมาแขวนหน้าห้อง แล้วออกคำสั่งให้นักเรียนนำบัตรรูปภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ตามที่ครูกำหนดมาติดบนกระดานแม่เหล็ก ซึ่งครูจะออกคำสั่งทั้งหมด 10 ครั้ง แต่ละครั้งจะกำหนดบัตรภาพและพยัญชนะครั้งละ 1 ชื่อ จนนักเรียนทำครบหมดทุกคน ครูจึงนำบัตรภาพทั้งหมดออกจากกระดานแม่เหล็ก
5. ครูแยกบัตรรูปภาพที่มีพยัญชนะติดอยู่ออก โดยครูทำบัตรรูปภาพขึ้นมาใหม่ 10 ใบ และบัตรพยัญชนะขึ้นมาอีก 10 ใบ หลังจากนั้นครูนำบัตรรูปภาพทั้ง 10 ใบ มาติดบนกระดานแม่เหล็ก เรียงเป็นแถวลงมาแถวละ 1 ใบ ทางด้านซ้ายมือ

6. ครูแจกบัตรตัวพยัญชนะให้นักเรียนคนละ 1 ใบ (ยกเว้นบางคนจะได้ 2 ใบ) จากนั้นครูจะเรียกให้นักเรียนที่ถือบัตรพยัญชนะนำบัตรพยัญชนะตัวนั้นมาติดบนกระดานแม่เหล็กให้ตรงกับรูปภาพทีละคน โดยครูจะเรียกนักเรียนตามรายชื่อนักเรียน ในกรณีที่นักเรียนทำบัตรพยัญชนะมาวางไม่ตรงกับรูปภาพ ครูจะบอกให้นักเรียนทราบ แล้วให้นักเรียนคนอื่น ๆ ช่วยกันหาบัตรพยัญชนะที่ถูกต้องมาใส่แทน

7. หลังจากนั้นครูให้นักเรียนนำบัตรพยัญชนะมาวางใส่ให้ตรงกับรูปภาพจนครบหมดแล้ว ครูก็แจกแบบฝึกให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 10 คู่ รูปแบบของแบบฝึกที่ 17 จะแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านซ้าย กำหนดให้เป็นรูปภาพพยัญชนะต่าง ๆ มีจำนวน 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ด ต บ ป ล และ ส ส่วนด้านขวากำหนดให้เป็นตัวพยัญชนะต่าง ๆ มีจำนวน 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ด ต บ ป ล และ ส ซึ่งพยัญชนะแทนความหมายของรูปภาพจะไม่อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน แต่จะเป็นการสลับตำแหน่งกัน

8. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 17 ตามคำชี้แจงให้นักเรียนฟังพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกให้นักเรียนดู โดยใช้แผ่นกระดาษที่ครูสร้างขึ้นมาประกอบการสาธิตติดบนกระดานดำ รายละเอียดในแผ่นกระดาษจะมีรูปแบบเหมือนแบบฝึกที่ 17 แต่ครูจะยกตัวอย่างให้นักเรียนดูเพียง 3 ตัวอย่างเท่านั้น ดังภาพ

ภาพไข่	ล
ภาพม้า	ข
ภาพลิง	ม

9. ครูจะสุ่มเรียกเด็กนักเรียนออกมาทีละคน แล้วบอกให้นักเรียนชี้ตัวพยัญชนะให้ตรงกับรูปภาพที่ครูกำหนด ถ้านักเรียนชี้จับคู่ถูกต้อง ครูจะให้นักเรียนไขปากกาโยงเส้นจับคู่ระหว่างภาพกับพยัญชนะที่ถูกต้อง แต่ถ้านักเรียนชี้ตัวพยัญชนะจับคู่ภาพผิด ครูจะบอกให้นักเรียนชี้ตัวพยัญชนะที่จับคู่กับภาพที่ถูกต้องเสียก่อนแล้วถึงจะให้โยงเส้นจับคู่

10. หลังจากครูอธิบายและสาธิตการทำแบบฝึกที่ 17 จบแล้ว ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกที่ 17 ทีละคน ถ้านักเรียนโยงเส้นจับคู่ผิด ครูจะแนะนำให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพกับพยัญชนะที่ถูกต้อง

11. ครูกำหนดจะให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่ทำแบบฝึกที่ 17 ถูกต้องไม่ต่ำกว่า 8 คู่

สื่อการสอน

1. กลองกระดาย 1 ใบ
2. บัตรรูปภาพที่มีพยัญชนะแต่ละตัวอยู่จำนวน 10 ใบ ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส
3. กระดานแม่เหล็ก และแผ่นแม่เหล็ก
4. บัตรรูปภาพ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส
5. บัตรพยัญชนะ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส
6. แบบฝึกที่ 17 จำนวน 7 ชุด แต่ละชุดมี 10 คู่
7. แผ่นขาดที่ครูใช้สาธิต
8. ปากกาไฮโยเจน 1 ด้าม
9. รางวัลสำหรับนักเรียน

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถโยงเส้นจับคู่ภาพกับพยัญชนะได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คู่

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ

ด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยใช้แบบฝึกที่ 18

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวงกลมพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

พยัญชนะที่นำมาจับคู่เหมือนกันมีทั้งหมด 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล

และ ส

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูทบทวนความเหมือนและความแตกต่างของรูปภาพต่าง ๆ โดยกำหนดภาพที่เหมือนกัน 5 คู่ กับภาพที่แตกต่างกัน 5 คู่ โดยครูจะติดภาพลงในกระดานแม่เหล็กให้นักเรียนดูทีละคู่ แล้วถามนักเรียนว่าภาพคู่นี้ เหมือนหรือแตกต่างกัน (การตอบคำถามของนักเรียน ครูอาจให้นักเรียนช่วยกันตอบ หรือบางครั้งครูอาจชี้ถามนักเรียนทีละคน และการให้ดูภาพเหมือนและแตกต่างกัน ครูจะให้คู่สลับไปมาพร้อมถามคำถาม)

2. หลังจากทีครูบันทึกทบทวนความเหมือนและความแตกต่างของภาพให้กับนักเรียนแล้ว ครูก็เปลี่ยนจากรูปภาพที่เป็นตัวพยัญชนะบ้าง โดยครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนทำ โดยการให้นักเรียนจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

3. ครูอธิบายการทำกิจกรรมให้นักเรียนฟัง ตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.1 ครูจัดให้นักเรียนทั้งหมดยืนเข้าแถวเรียงหน้ากระดานโดยครูจะกำหนดให้นักเรียนออกมาทำกิจกรรมทีละคนเรียงตามลำดับจากคนแรกที่อยู่ด้านขวามือไปจนถึงคนสุดท้าย

3.2 ครูแจกบัตรพยัญชนะให้นักเรียนคนละ 2 ใบ แต่ละใบจะไม่มีพยัญชนะที่ซ้ำกัน เช่น คนที่ 1 ได้บัตร ล กับบัตร ม หรือคนที่ 2 ได้บัตร ข กับบัตร ม เป็นต้น

3.3 ครูนำกระดานแม่เหล็กไว้น้ำห้อง หลังจากนั้นครูติดบัตรพยัญชนะทั้ง 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส ลงบนกระดานแม่เหล็กโดยเรียงลำดับทีละตัวตามแนวนอนดังภาพ

ข	ช	ม	น	ค	ต	บ	ป	ล	ส
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

3.4 เมื่อครูคิดบัตรพยัญชนะครบทุกตัวแล้ว ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า นักเรียนแต่ละคนจะต้องเลือกเอาบัตรพยัญชนะที่มีอยู่คนละ 2 ใบ มาติดข้างล่างโดยพยัญชนะที่ติดจะต้องเหมือนกับพยัญชนะที่ครูคิดไว้ (ครูทำเป็นตัวอย่างให้นักเรียนดู)

3.5 ครูให้นักเรียนออกมาติดพยัญชนะทีละคน เรียงตามลำดับที่ครูกำหนดไว้ตั้งแต่ต้น ในขณะที่นักเรียนแต่ละคนติดบัตรพยัญชนะครูจะต้องคอยดูว่านักเรียนทำถูกต้องหรือไม่ ถ้านักเรียนคนใดทำไม่ถูกต้องครูจะแนะนำให้นักเรียนทำให้ถูกต้องทันที

4. หลังจากทำกิจกรรมในข้อที่ 3 จนครบทุกขั้นตอนแล้วครูก็แจกแบบฝึกที่ 18 ให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก แบบฝึกนี้มี 10 ข้อ รูปแบบของแบบฝึกที่ 18 ในกรอบสี่เหลี่ยมด้านซ้ายมือ จะเป็นตัวพยัญชนะที่ครูกำหนดให้ข้อละ 1 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส ในแต่ละข้อจะให้หมีตัวเลือกเป็นพยัญชนะต่าง ๆ 2 ตัว

5. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 18 ตามคำชี้แจงพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง 3 ข้อ ซึ่งครูจะเขียนรูปแบบของแบบฝึกที่ 18 บนกระดานดำ ดังภาพ

ล	ช	ล
ม	ม	ป
ต	ส	ต

ครูสาธิตในข้อแรกก่อนคือ ตัว ล โดยครูให้นักเรียนดูพยัญชนะที่ครูกำหนดในกรอบสี่เหลี่ยมด้านซ้ายมือก่อนว่าคือตัวอะไร จากนั้นให้นักเรียนดูตัวเลือกที่ครูให้ 2 ตัว ตัวเลือกไหนเหมือนพยัญชนะที่ครูกำหนด ให้นักเรียนวงกลมรอบตัวเลือกนั้น ซึ่งครูจะใช้ชอล์กวงกลมให้ดูเป็นตัวอย่าง

6. หลังจากครูอธิบายและสาธิตการแบบฝึกที่ 18 ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างครบ 3 ข้อแล้วครูก็ให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกที่ 18 ทีละคน โดยครูจะเดินดูการทำแบบฝึกของนักเรียนแต่ละคน เพื่อดูว่านักเรียนเข้าใจหรือไม่เข้าใจการทำแบบฝึกนี้ ถ้าพบว่านักเรียนยังไม่เข้าใจครูต้องเข้าไปแนะนำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ

สื่อการสอน

1. รูปภาพที่เหมือนกัน 5 คู่
2. รูปภาพที่ไม่เหมือนกัน 5 คู่
3. กระดานแม่เหล็ก, แผ่นแม่เหล็ก
4. บัตรพยัญชนะ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส จำนวน 3 ชุด
5. แบบฝึกที่ 18 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 10 ข้อ
6. กระดานดำและชอล์กสำหรับการสาธิตการทำแบบฝึก

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถวงกลมพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ
ด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยใช้แบบฝึกที่ 19

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถกากบาทภาพกับพยัญชนะที่ครูจับคู่ผิดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับพยัญชนะที่มีทั้งการจับคู่ที่ถูกต้อง และการจับคู่ที่ไม่ถูกต้อง โดยใช้บัตรภาพกับพยัญชนะ จำนวน 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูทบทวนเนื้อหาที่สอนไปแล้วเกี่ยวกับการจับคู่ภาพกับพยัญชนะ จำนวน 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส โดยการนำบัตรภาพ 10 ใบ มาติดบนกระดานแม่เหล็กแขวนไว้หน้าห้อง การวางใส่จะทำครั้งละ 5 ภาพ จากนั้นครูแจกบัตรพยัญชนะทั้ง 10 ตัว ให้กับนักเรียนคนละ 1 ใบ เมื่อครูแจกบัตรพยัญชนะกับนักเรียนทุกคนแล้ว ครูออกคำสั่งให้นักเรียนแต่ละคนดูบัตรพยัญชนะของตนเอง ถ้าใครมีพยัญชนะตรงกับรูปภาพที่ครูกำหนดให้ 5 ภาพบนกระดานแม่เหล็ก ก็ให้นักเรียนคนนั้นนำบัตรพยัญชนะนั้นมาวางคู่กับบัตรภาพ ให้ถูกต้อง

2. ครูตรวจสอบการวางบัตรจับคู่ระหว่างภาพกับพยัญชนะของนักเรียนที่ทำว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้านักเรียนคนใดยังทำไม่ถูก ครูจะแก้ไขให้ถูกต้องทันที เมื่อครูตรวจสอบการจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับพยัญชนะใน 5 ตัวแรกเสร็จแล้ว ครูก็นำบัตรภาพที่เหลืออีก 5 ภาพ มาติดบนกระดานแม่เหล็ก แล้วก็ให้นักเรียนที่มีบัตรพยัญชนะเหลืออยู่ นำบัตรพยัญชนะมาวางคู่กับบัตรภาพ ที่ครูใส่อีก 5 ภาพให้ถูกต้อง หลังจากนั้นครูก็ทำการตรวจสอบเหมือนกับบัตรทั้ง 5 ภาพในตอนแรก

3. ครูจับคู่บัตรภาพกับบัตรพยัญชนะให้นักเรียนดูใหม่ โดยติดบัตรทั้งสองลงบนกระดานแม่เหล็ก ในครั้งนี้ครูจะเป็นผู้กำหนดการจับคู่เอง โดยจะมีทั้งการจับคู่บัตรภาพกับบัตรพยัญชนะที่ถูกต้อง กับการจับคู่บัตรภาพกับบัตรพยัญชนะที่ผิดไว้ จากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันบอกว่า การจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับบัตรพยัญชนะคู่ไหนผิด ซึ่งครูจะชี้การจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับบัตรพยัญชนะเรียงลงมาทีละคู่

4. หลังจากที่นักเรียนสามารถบอกได้ว่าการจับคู่ระหว่างบัตรภาพกับบัตรพยัญชนะคู่ไหนผิดได้แล้ว ครูก็นำแบบฝึกที่ 19 มาแจกให้นักเรียนคนละ 1 แบบฝึก มีจำนวน 10 รูปแบบของแบบฝึกที่ 19 จะแบ่งตัวเลือกออกเป็น 2 ตัวเลือก โดย 1 ใน 2 ตัวเลือก ครูจะกำหนดให้เป็นการจับคู่ผิดระหว่างบัตรภาพกับบัตรพยัญชนะ ดังภาพ

ภาพเด็ก ค	ภาพปลา บ
--	---

5. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 19 ตามคำชี้แจงให้นักเรียนฟังพร้อมทั้งสาธิตการทำแบบฝึกที่ 19 ให้นักเรียนดู โดยการนำแผ่นขี้ดที่ครูสร้างขึ้นสำหรับประกอบการสาธิตติดบนกระดาน การสาธิตครูจะทำเป็นตัวอย่างให้นักเรียนจำนวน 2 ข้อ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 ครูจะติดแผ่นขี้ดเพื่อสาธิตให้นักเรียนดูการทำแบบฝึกที่ 19

5.2 ครูให้นักเรียนดูในแต่ละข้อที่มีตัวเลือก 2 ตัว ว่าตัวเลือกในช่องใดเป็นการจับคู่ระหว่างภาพกับพยัญชนะผิด จากนั้นครูจะให้อาสาสมัครออกมาชี้ว่าคือช่องตัวเลือกไหน ถ้านักเรียนชี้ถูกครูจะชมเชย แล้วให้นักเรียนคนที่เป็นอาสาสมัครคนนั้นใช้ปากกาที่ครูแจกให้ขีดเครื่องหมายกากบาทในช่องตัวเลือกที่จับคู่ผิดให้เพื่อน ๆ ดู (ส่วนตัวอย่างอีก 1 ข้อ ครูก็จะทำวิธีการสาธิตเหมือนตัวอย่างข้อที่ 1)

6. เมื่อครูอธิบายและสาธิตการทำแบบฝึกที่ 19 จบลงแล้ว ครูก็ให้นักเรียนทุกคนทำแบบฝึกที่ 19 ทีละคน ขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกอยู่ ครูต้องดูการทำแบบฝึกของนักเรียนว่านักเรียนเข้าใจหรือไม่เข้าใจในการทำแบบฝึก ถ้าพบนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจการทำครูต้องเข้าไปแนะนำ และชี้แนะการเลือกคำตอบที่ถูกต้องทันที

สื่อการสอน

1. บัตรภาพ 10 ใบ ได้แก่ ไข่ ช้าง ม้า หนู เด็ก เต่า ไบไม้ ปลา ลิง และเสื่อ
2. บัตรพยัญชนะ ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ส
3. กระดานแม่เหล็ก, แผ่นแม่เหล็ก
4. แบบฝึกที่ 19 จำนวน 9 ชุด ชุดละ 10 ข้อ
5. แผ่นขี้ดประกอบการสาธิต
6. ปากกา

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถกากบาทภาพกับพยัญชนะที่ครูจับคู่ผิดได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า 8 ข้อ

แผนการสอนเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้แบบฝึกประกอบ

ด้านการจำตัวพยัญชนะ โดยใช้แบบฝึกที่ 20

จำนวนนักเรียน 7 คน

เวลาที่ใช้สอน 60 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกชื่อพยัญชนะต่าง ๆ ที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

พยัญชนะทั้ง 10 ตัวที่นักเรียนเรียนผ่านมาแล้ว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ศ

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำบัตรพยัญชนะทั้ง 10 ตัว มาติดไว้บนกระดานแม่เหล็ก การติดบัตรพยัญชนะครูจะติดทีละตัว พร้อมบอกชื่อพยัญชนะตัวนั้นให้นักเรียนฟัง
2. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อพยัญชนะต่าง ๆ ตามที่ครูชี้ไม่ว่าทีละตัวพร้อม ๆ กัน โดยครูจะบอกชื่อพยัญชนะก่อนแล้วนักเรียนพูดตาม
3. ครูเอาบัตรพยัญชนะทั้ง 10 ตัว ที่ติดบนกระดานแม่เหล็กออกมาให้หมด จากนั้นครูก็ก็นำบัตรพยัญชนะมาติดบนกระดานแม่เหล็กอีกครั้ง แต่ในครั้งนี้นักเรียนจะติดบัตรพยัญชนะทีละตัวแล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อพยัญชนะนั้น ๆ ทีละตัวจนครบทั้งหมด 10 ตัว ในกรณีที่นักเรียนบอกชื่อผิด ครูจะต้องบอกชื่อที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังทันที
4. ครูทำตามขั้นตอนที่ 3 อีกครั้ง แต่ในครั้งนี้นักเรียนบอกชื่อพยัญชนะแต่ละตัวทีละคน โดยครูจะสุ่มนักเรียนสลับไปมาจนครบทุกคน
5. เมื่อนักเรียนบอกชื่อพยัญชนะครบหมดทุกคนแล้ว ครูก็แจกแบบฝึกที่ 20 ให้กับนักเรียนคนละ 1 แบบฝึก แบบฝึกจะเป็นกระดาษแผ่นเดียว รายละเอียดในแบบฝึกครูจะเขียนพยัญชนะแต่ละตัวไว้ มีจำนวน 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ค ต บ ป ล และ ศ
6. ครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 20 ตามคำชี้แจงว่าครูจะให้ให้นักเรียนบอกชื่อพยัญชนะต่าง ๆ ที่มีอยู่ในแบบฝึกทีละคน โดยครูจะกำหนดให้บอกชื่อพยัญชนะในแบบฝึกทีละตัวจนครบทั้ง 10 ตัว พยัญชนะตัวใดที่นักเรียนบอกชื่อถูกต้องครูจะใส่เครื่องหมายถูก

7. หลังจากครูอธิบายการทำแบบฝึกที่ 20 จบลงแล้ว ครูก็จะเรียกนักเรียนมาที่โต๊ะทีละคน เพื่อให้ทำแบบฝึกที่ 20 ตามคำชี้แจง ถ้านักเรียนบอกชื่อพยัญชนะผิด ครูจะต้องบอกชื่อที่ถูกต้องของพยัญชนะทันที

(หมายเหตุ การเรียกนักเรียนมาทำแบบฝึกที่ 20 กับครู ครูจะใช้การจับฉลากชื่อนักเรียนขึ้นมาครั้งละ 1 ชื่อ)

8. ครูกำหนดให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่บอกชื่อพยัญชนะถูกต้องไม่ต่ำกว่า 8 ตัว

สื่อการสอน

- บัตรพยัญชนะ 10 ตัว ได้แก่ ข ช ม น ด ต บ ป ล และ ส
- กระดาษแม่เหล็ก และแผ่นแม่เหล็ก
- แบบฝึกที่ 20 จำนวน 7 ชุด ชุดละ 1 แผ่น ซึ่งประกอบด้วยพยัญชนะทั้ง 10 ตัว คือ ข ช ม น ด ต บ ป ล และ ส
- ฉลากที่เขียนรายชื่อนักเรียนแต่ละคน 9 แผ่น
- รางวัลสำหรับนักเรียน

การประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำแบบฝึก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านคือ นักเรียนต้องสามารถบอกชื่อพยัญชนะต่าง ๆ ที่ครูกำหนดได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 ตัว

ภาคผนวก ค

- การหาประสิทธิภาพของเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน
- การหาประสิทธิภาพแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน
- การวิเคราะห์ความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา ระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 1 (วัดก่อน - หลังการทดลอง)
- การวิเคราะห์ความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา ระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2 (วัดในแต่ละด้าน)

การหาประสิทธิภาพของเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน

คนที่	คะแนนรวมความพร้อมในการอ่าน แต่ละด้านจากการเตรียมความพร้อมโดย ใช้เกมประกอบ	คะแนนความพร้อมในการอ่านหลังจาก การเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมประกอบ
1	23	27
2	23	27
3	20	24
4	19	21
5	22	25
6	20	22
7	21	23
	$\sum X = 148$	$\sum F = 169$

ความพร้อมในการอ่านแต่ละด้าน จากการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมประกอบ มีคะแนนเต็มด้านละ 5 คะแนน ได้แก่ ด้านการเข้าใจความหมายของคำ ด้านการจัดกลุ่มและจำแนกประเภท ด้านการจำแนกเสียง ด้านการจำแนกภาพ และด้านการจำตัวพยัญชนะ รวมคะแนนทั้งหมด 25 คะแนน

ความพร้อมในการอ่านหลังจากการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกมประกอบ มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน

การคำนวณหาประสิทธิภาพของเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน ใช้สูตร E_1 / E_2

$$\text{สูตรที่ 1} \quad E_1 = \frac{\frac{(\sum X)}{N}}{\frac{A}{A}} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึกหรือเกม
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกทุกชิ้นรวมกันหรือเกมทุกชิ้นรวมกัน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

$$\text{สูตรที่ 2} \quad E_2 = \frac{\frac{(\sum F)}{N}}{\frac{B}{B}} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

แทนค่าในสูตร

$$E_1 = \frac{148}{\frac{7}{25}} \times 100$$

$$= 84.57$$

$$E_2 = \frac{169}{\frac{7}{30}} \times 100$$

$$= 80.47$$

ดังนั้นประสิทธิภาพของเกมเตรียมความพร้อมในการอ่าน = $84.57/80.47$

การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน

คนที่	คะแนนรวมความพร้อมในการอ่าน แต่ละด้านจากการเตรียมความพร้อมโดย ใช้แบบฝึกประกอบ	คะแนนความพร้อมในการอ่านหลังจาก การเตรียมความพร้อมโดยใช้ แบบฝึกประกอบ
1	24	28
2	23	28
3	22	28
4	21	24
5	22	21
6	20	22
7	19	19
	$\sum X = 151$	$\sum F = 170$

ความพร้อมในการอ่านแต่ละด้าน จากการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีคะแนนเต็มด้านละ 5 คะแนน ได้แก่ ด้านการเข้าใจความหมายของคำ ด้านการจัดกลุ่มและจำแนกประเภท ด้านการจำแนกเสียง ด้านการจำแนกภาพ และด้านการจำตัวพยัญชนะ รวมคะแนนทั้งหมด 25 คะแนน

ความพร้อมในการอ่านหลังจากการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน

การคำนวณหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน ใช้สูตร E_1/E_2

$$\text{สูตรที่ 1} \quad E_1 = \frac{\frac{(\sum X)}{N}}{\frac{A}{B}} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึกหรือเกม
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกทุกชิ้นรวมกันหรือเกมทุกชิ้นรวมกัน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

$$\text{สูตรที่ 2} \quad E_2 = \frac{\frac{(\sum F)}{N}}{\frac{B}{B}} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

แทนค่าในสูตร

$$E_1 = \frac{\frac{151}{7}}{\frac{25}{25}} \times 100$$

$$= 86.28$$

$$E_2 = \frac{\frac{170}{7}}{\frac{30}{30}} \times 100$$

$$= 80.95$$

ดังนั้นประสิทธิภาพของแบบฝึกเตรียมความพร้อมในการอ่าน = $86.28/80.95$

วิเคราะห์ความแม่นยำเชิงเนื้อหา ระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบ
ความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 (วัดก่อน - หลังการทดลอง)

ข้อที่	รายละเอียด	ค่า IOC
ด้านการเข้าใจความหมายของคำ		
1	กากบาทภาพที่แสดงท่าทางที่กำหนด	.33
2*	กากบาทภาพสัตว์ (เปิด)	1
3*	กากบาทภาพผลไม้ (แดงโม)	1
4*	กากบาทภาพสิ่งของ (โต๊ะ)	1
5*	กากบาทภาพที่แสดงความหมายของคำ (ใครทำหน้าที่จับผู้ร้าย)	1
6*	กากบาทภาพที่แสดงความหมายของคำ(คนอาศัยอยู่ที่ไหน)	1
7*	กากบาทภาพที่สัมพันธ์กับประโยค (ใครรักษาเราเวลาป่วย)	1
8*	กากบาทภาพที่สัมพันธ์กับประโยค (พระอยู่ที่ไหน)	1
9*	กากบาทภาพที่สัมพันธ์กับประโยค (ปลาอยู่ที่ไหน)	1
ด้านการจับกลุ่มและจำแนกประเภท		
10	กากบาทภาพที่เป็นผลไม้ (การจำแนก)	1
11	กากบาทภาพที่เป็นผัก (การจำแนก)	1
12	กากบาทภาพที่เป็นสัตว์ (การจำแนก)	1
13*	กากบาทภาพใดเป็นเครื่องแต่งกาย (การจำแนก)	1
14*	กากบาทภาพที่ใช้ตัดกระดาษ (การจำแนก)	1
15*	กากบาทภาพที่ใช้ตัดอาหาร (การจำแนก)	1
16*	กากบาทภาพที่ไม่ใช่ผัก (การจับกลุ่ม)	1
17*	กากบาทภาพที่ไม่ใช่สัตว์ (การจับกลุ่ม)	1
18*	กากบาทภาพที่ไม่ใช่ผลไม้ (การจับกลุ่ม)	1

ข้อที่	รายละเอียด	ค่า IOC
ด้านการจำแนกเสียง		
19*	กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (เหมียว...เหมียว)	1
20*	กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (โง้ง...โง้ง)	1
21*	กากบาทภาพตามเสียงที่ได้ยิน (กริ่ง...กริ่ง)	1
22	กากบาทคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น (ครูออกเสียงให้ฟัง)	1
23*	กากบาทคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น (ครูออกเสียงให้ฟัง)	1
24*	กากบาทคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น (ครูออกเสียงให้ฟัง)	1
25*	กากบาทคำที่ออกเสียงต้นให้ตรงกับบัตรตัวอักษร (บัตร ต) ครูออกเสียงตัวเลือกให้นักเรียนฟัง	.66
26	กากบาทคำที่ออกเสียงต้นให้ตรงกับบัตรตัวอักษร (บัตร น) ครูออกเสียงตัวเลือกให้นักเรียนฟัง	.66
27	กากบาทคำที่ออกเสียงต้นให้ตรงกับบัตรตัวอักษร (บัตร บ) ครูออกเสียงตัวเลือกให้นักเรียนฟัง	.66
ด้านการจำแนกภาพ		
28	กากบาทภาพที่เหมือนกัน	.66
29	กากบาทภาพที่ เหมือนกัน	1
30	กากบาทภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น	1
31	กากบาทภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น	1
32	กากบาทภาพให้ตรงตามลักษณะที่ครูกำหนด (พาหนะที่วิ่งอยู่บนถนน)	1
33*	กากบาทภาพให้ตรงตามลักษณะที่ครูกำหนด (สถานที่ที่นักเรียนมาเรียนหนังสือ)	1
34*	กากบาทภาพให้ตรงตามลักษณะที่ครูกำหนด (สถานที่รักษาผู้ป่วย)	1
35*	กากบาทส่วนที่ขาดหายไป (ปลา)	1
36*	กากบาทส่วนที่ขาดหายไป (ช้าง)	1

ข้อที่	รายละเอียด	ค่า IOC
	ด้านการจำตัวพยัญชนะ	
37*	กากบาทตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด (ค)	1
38*	กากบาทตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด (ล)	1
39*	กากบาทตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด (ต)	1
40*	กากบาทตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ (ภาพช้าง)	1
41*	กากบาทตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ (ภาพม้า)	1
42	กากบาทตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ (ภาพปลา)	1
43*	กากบาทพยัญชนะที่ครูกำหนด (บ)	.66
44	กากบาทพยัญชนะที่ครูกำหนด (น)	.66
45*	กากบาทพยัญชนะที่ครูกำหนด (ส)	.66

จากตารางวิเคราะห์ความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหาระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 1 (วัดก่อน - หลังการทดลอง) จำนวน 45 ข้อ ผลที่ได้ออกมา มีค่าอยู่ระหว่าง .33 - 1 ดังนั้นจึงมีการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าตั้งแต่ .5 ขึ้นไป มาเป็นข้อทดสอบที่ใช้วัดความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 จำนวน 30 ข้อ การคัดเลือกจะไม่คัดเลือกเฉพาะข้อสอบที่ได้ค่า 1 เท่านั้น แต่จะมีการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า .66 ไปด้วย เพราะถ้าตัดข้อสอบที่มีค่า .66 ออกไป จะทำให้ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์บางส่วน

ดังนั้นจึงได้ใส่เครื่องหมาย * ในข้อที่พิจารณามาใช้เป็นข้อทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 1 จำนวน 30 ข้อ

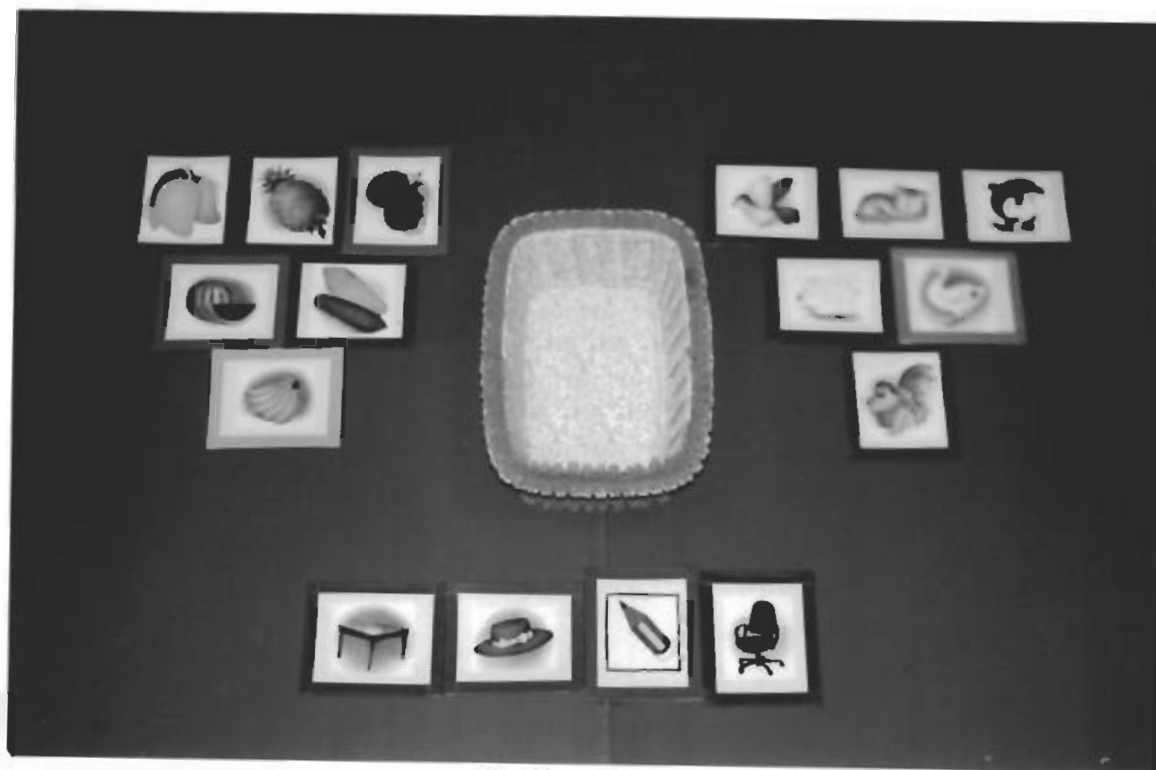
วิเคราะห์ความมั่นคงเชิงเนื้อหาระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบ
ความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 (วัดหลังจากเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึก
จบลงในแต่ละด้าน)

ข้อที่	รายละเอียด	ค่า IOC
	ด้านการเข้าใจความหมายของคำ	
1.	กากบาทภาพสัตว์ (ไก่)	1
2*	กากบาทภาพผลไม้ (เงาะ)	1
3*	กากบาทภาพสิ่งของ (โต๊ะ)	1
4*	กากบาทภาพที่แสดงความหมายของคำ (ใครทำหน้าที่จับผู้ร้าย)	1
5	กากบาทภาพที่สัมพันธ์กับประโยค (คนอาศัยอยู่ที่ไหน)	.66
6*	กากบาทภาพที่สัมพันธ์กับประโยค (พระองค์ไหน)	1
7*	กากบาทภาพที่แสดงท่าทาง (นั่ง)	1
	ด้านการจับกลุ่มและจำแนกประเภท	
1*	กากบาทภาพที่ไม่ใช่ผลไม้ (การจับกลุ่ม)	1
2*	กากบาทภาพที่ไม่ใช่ผัก (การจับกลุ่ม)	1
3*	กากบาทภาพที่ไม่ใช่สัตว์ (การจับกลุ่ม)	.66
4*	กากบาทภาพที่ไม่ใช่เครื่องแต่งกาย (การจับกลุ่ม)	1
5*	กากบาทภาพที่ใช้ตักอาหาร	1
6*	กากบาทภาพที่ใช้แปรงฟัน	1
7	กากบาทภาพที่ใช้หวีผม	1

ข้อที่	รายละเอียด	ค่า IOC
ด้านการจำแนกเสียง		
1*	การถอดภาพตามเสียงที่ได้ยิน (เหมียว...เหมียว)	1
2*	การถอดภาพตามเสียงที่ได้ยิน (บรีน...บรีน)	1
3	การถอดภาพตามเสียงที่ได้ยิน (โธ้ง...โธ้ง)	1
4*	การถอดคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น (ครูออกเสียงให้ฟัง)	1
5*	การถอดคำที่ออกเสียงไม่เหมือนคำอื่น (ครูออกเสียงให้ฟัง)	1
6*	การถอดคำที่ออกเสียงตรงกับบัตรตัวอักษร (บัตร ต) ครูออกเสียงตัวเลือกให้นักเรียนฟัง	.66
7	การถอดคำที่ออกเสียงตรงกับบัตรตัวอักษร (บัตร ว) ครูออกเสียงตัวเลือกให้นักเรียนฟัง	.66
ด้านการจำแนกภาพ		
1	การถอดภาพที่เหมือนกัน	.66
2*	การถอดภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น	1
3*	การถอดภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น	1
4*	การถอดภาพให้ตรงตามลักษณะที่ครูกำหนด (พาหนะที่วิ่งอยู่บนถนน)	1
5*	การถอดภาพให้ตรงตามลักษณะที่ครูกำหนด (สถานที่ที่นักเรียนมาเรียนหนังสือ)	1
6*	การถอดส่วนที่ขาดหายไป (ปลา)	1
7	การถอดส่วนที่ขาดหายไป (รถยนต์)	1
ด้านการจำตัวพยัญชนะ		
1*	การถอดตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด (บ)	1
2*	การถอดตัวพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด (ค)	1
3*	การถอดตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ (ม)	1
4*	การถอดตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ (ข)	1
5*	การถอดตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ (ล)	1
6*	การถอดพยัญชนะที่ครูกำหนด (น)	1
7	การถอดพยัญชนะที่ครูกำหนด (ส)	1

จากตารางวิเคราะห์ความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหาระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบความพร้อมในการอ่าน ชุดที่ 2 (วัดหลังจากเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมและแบบฝึกจบลงในแต่ละด้าน) จำนวน 35 ข้อ ผลที่ได้ออกมามีค่าอยู่ระหว่าง .66 - 1 ดังนั้นจึงมีการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าตั้งแต่ .5 ขึ้นไป มาเป็นข้อทดสอบที่ใช้วัดความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 จำนวน 25 ข้อ การคัดเลือกจะไม่คัดเลือกเฉพาะข้อสอบที่ได้ค่า 1 เท่านั้น แต่จะมีการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า .66 ไปด้วย เพราะถ้าตัดข้อสอบที่มีค่า .66 ออกไป จะทำให้ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์บางส่วน

ดังนั้นจึงได้ใส่เครื่องหมาย * ในข้อที่พิจารณามาใช้เป็นข้อทดสอบความพร้อมในการอ่านชุดที่ 2 จำนวน 25 ข้อ



เกมมีอะไรอยู่ในตะกร้า



เกมเก็บป้าย



เกมถ่ายทอด



เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง



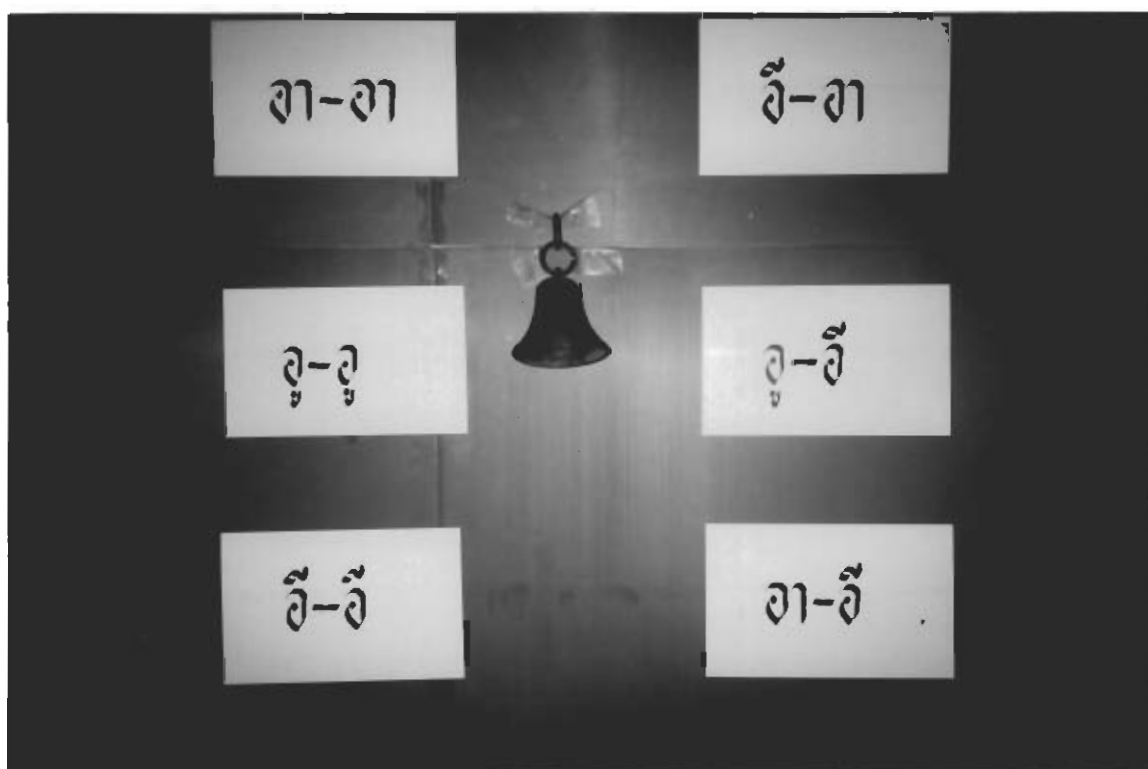
เกมหาญาติฉันที



เกมหาพวก



เกมวงศาคณาญาติ



เกมตีฉันทำไม



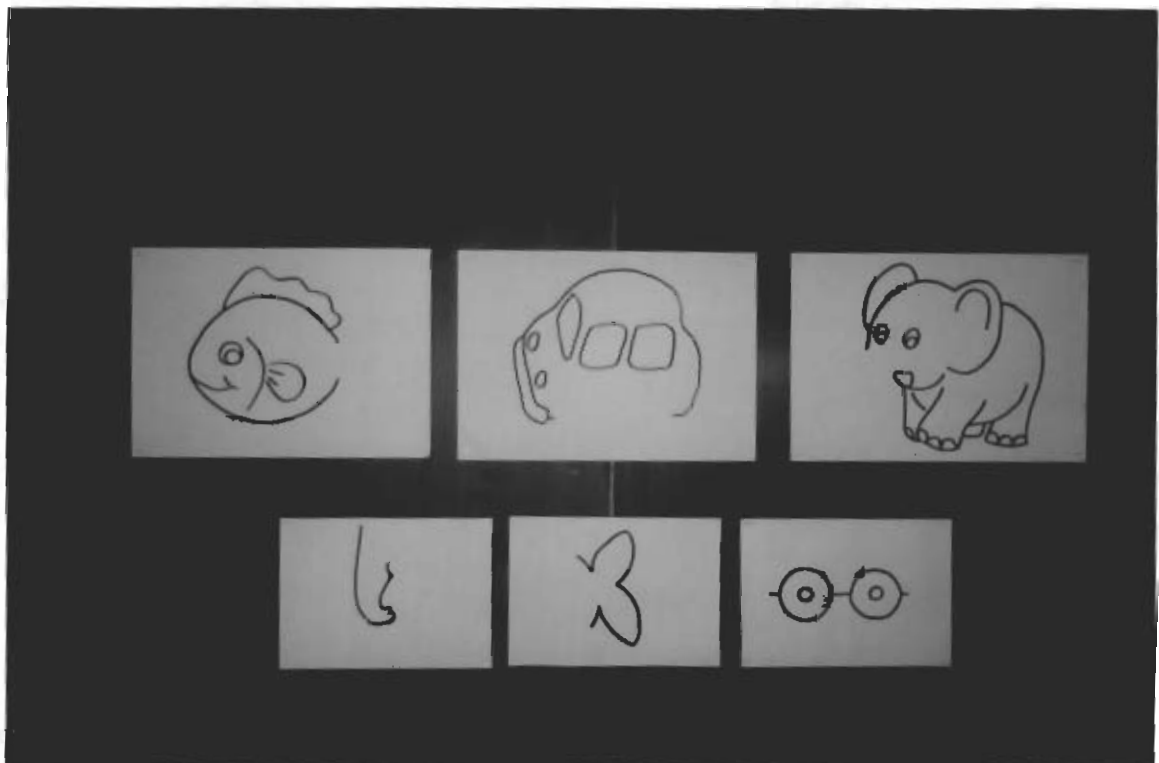
เกมเลี้ยงปรีตนา



เกมเก้าอี้ดนตรี



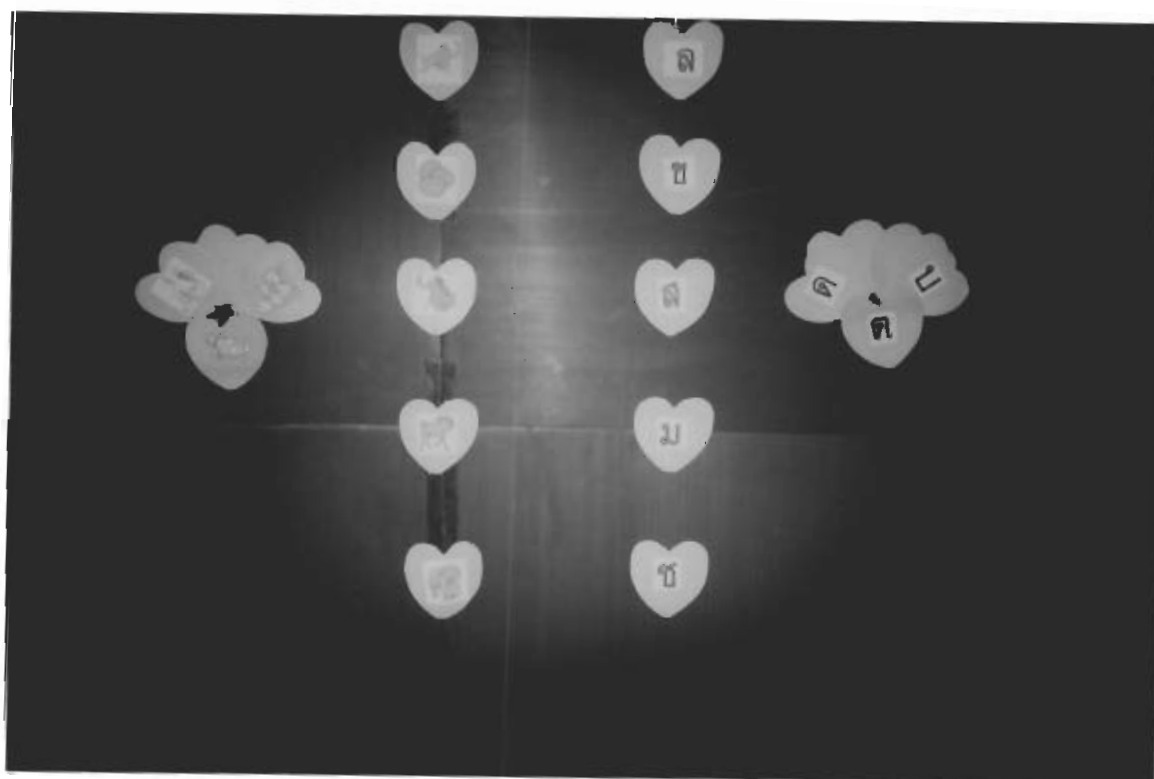
เกมเลือกคู่แฝด



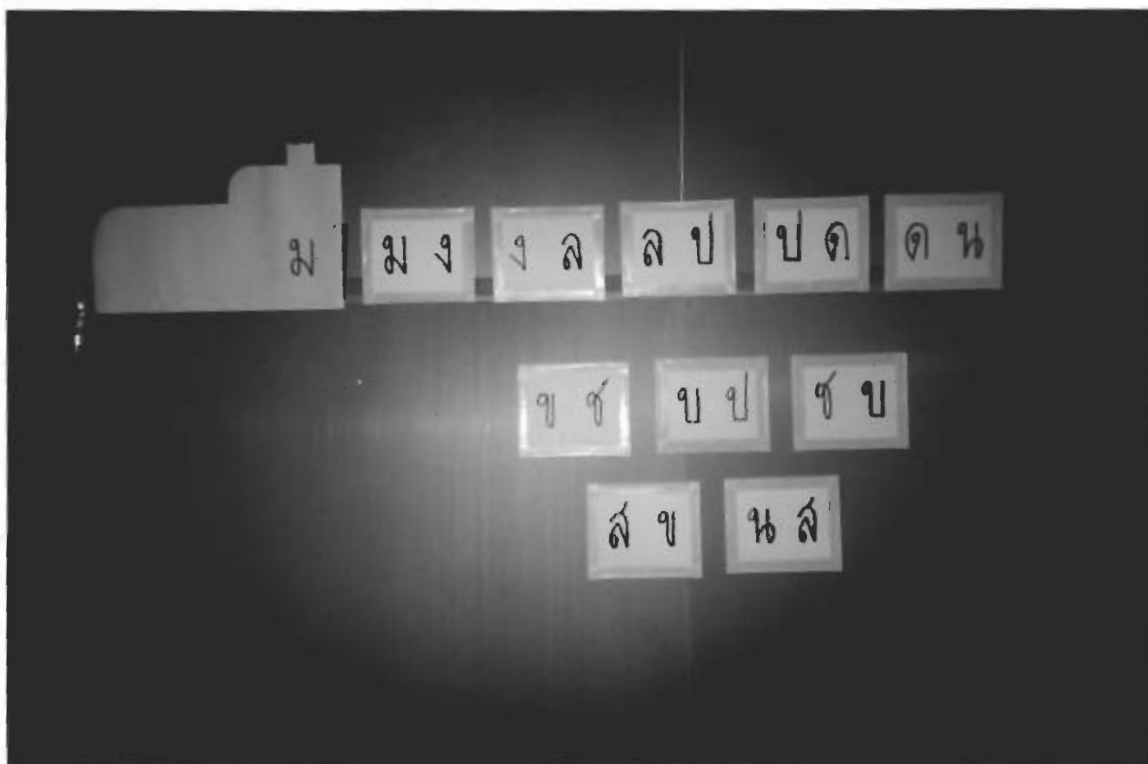
เกมเธออยู่ไหน



เกมมิตรหรือศัตรู



เกมหัวใจเลือกคู่



เกมต่อตัวรถไฟ

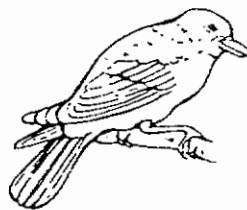
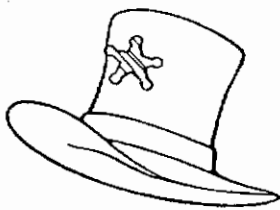
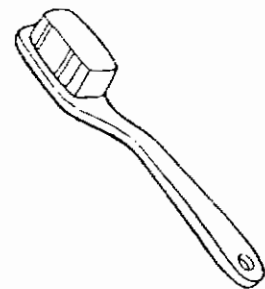
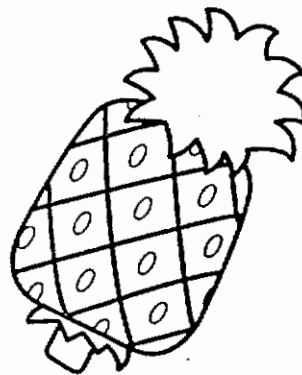
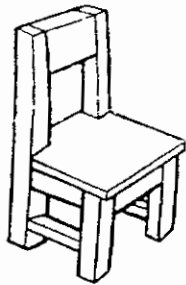
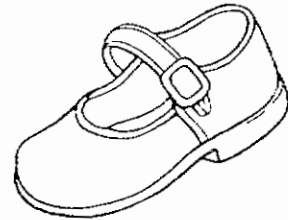
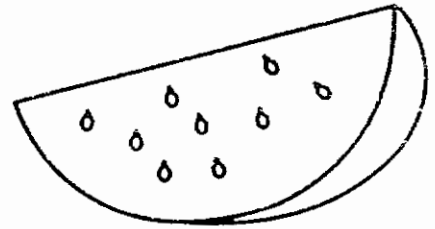
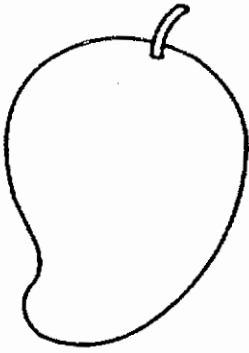


เกมไครดีไครอยู่

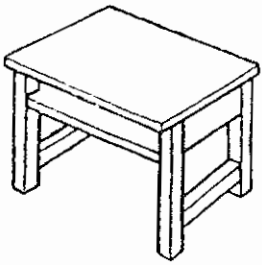
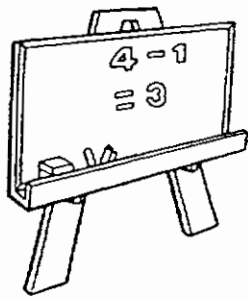
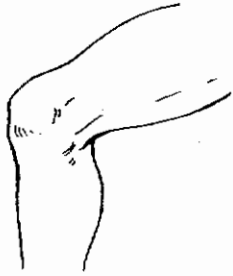


เกมกล่องปริศนา

บอกชื่อรูปภาพที่กำหนด



กากบาทภาพตามความหมายที่กำหนด

	คนหัวเราะ 
	โต๊ะ 
	เท้า 

เด็ก



ตำรวจ



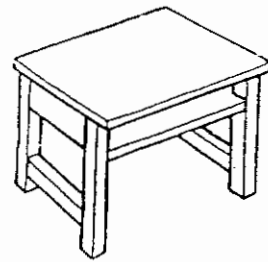
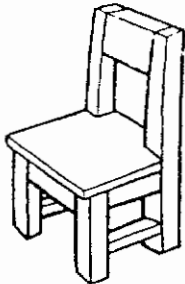
คนแก่



ทหาร

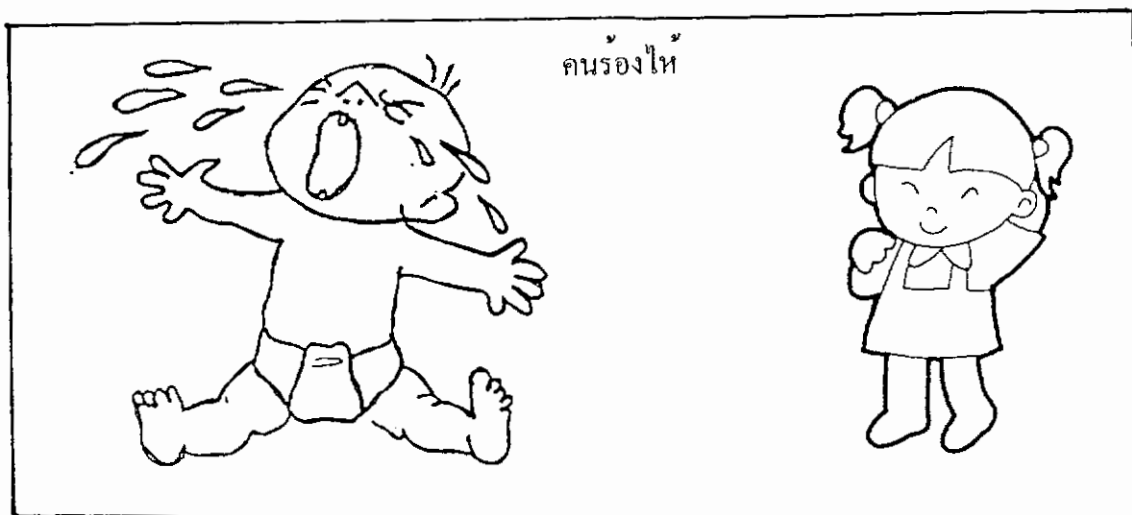


เก้าอี้



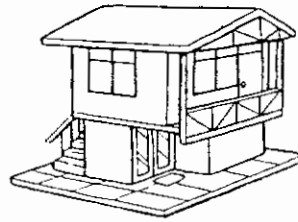
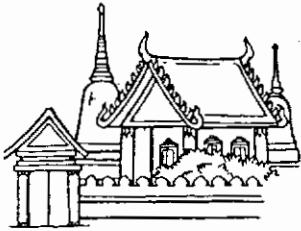
มือ





วงกลมภาพที่สัมพันธ์กับประโยคที่กำหนด

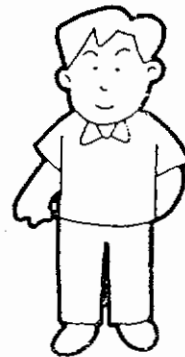
พระอยู่ใน



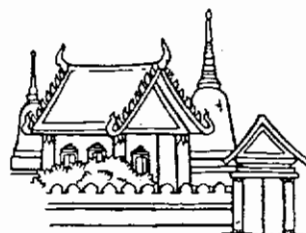
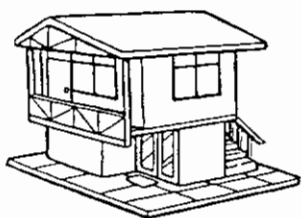
ควายกิน



แม่เป็น



คนอยู่ใน



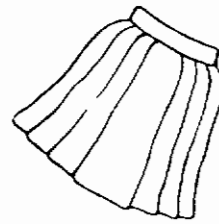
คนกิน



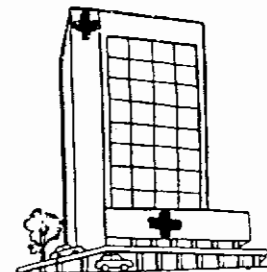
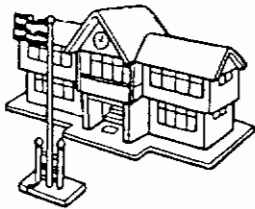
พ่อเป็น



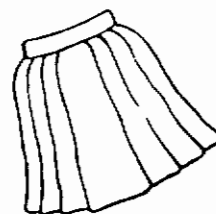
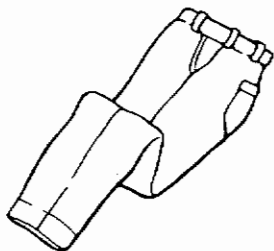
ผู้หญิงใส่



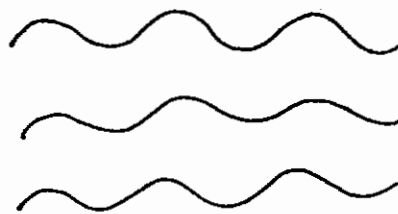
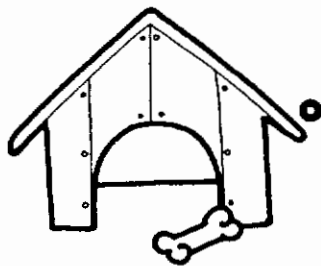
นักเรียนอยู่ใน



ผู้ชายใส่



ปลาอยู่ใน



วงกลมภาพที่แสดงท่าทางที่กำหนด

ยกมือไหว้



นั่ง



ยืน



ว้ายน้ำ



กำมือ



กระโดด 2 ขา



ปรบมือ



กางแขน



อ้าปาก

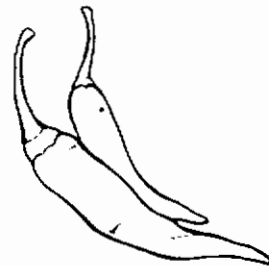


หลับตา

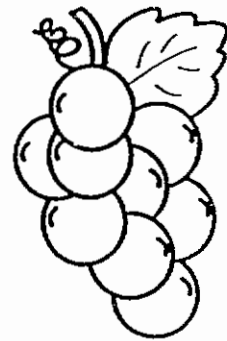
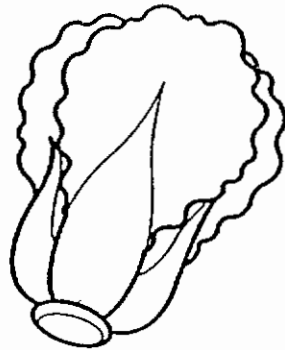


วงกลมจับกลุ่มประเภทที่กำหนด

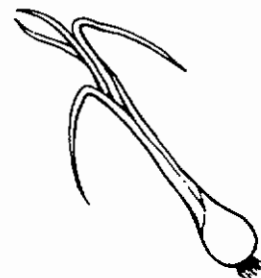
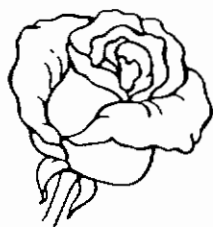
ภาพสัตว์



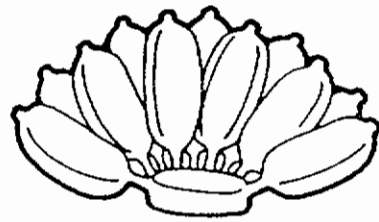
ภาพผลไม้



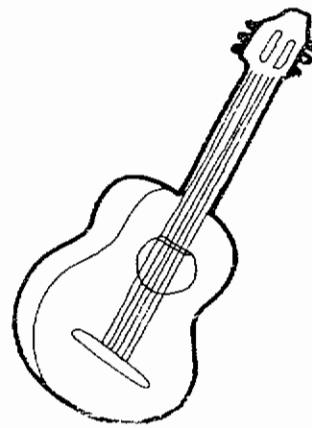
ภาพผัก



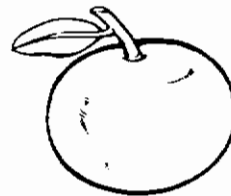
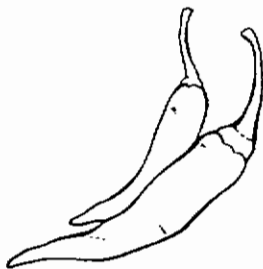
ภาพผลไม้



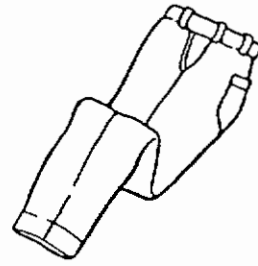
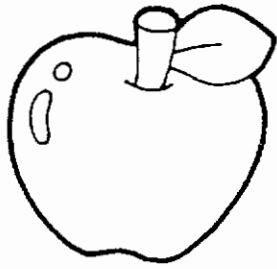
ภาพสัตว์



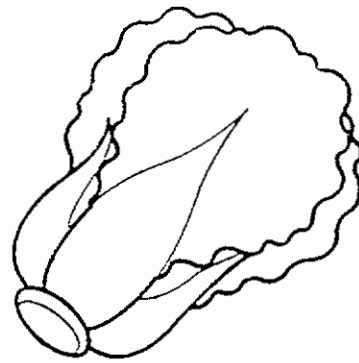
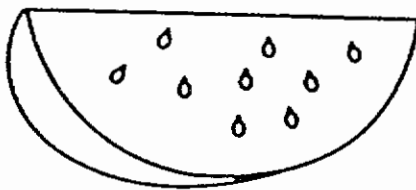
ภาพผัก



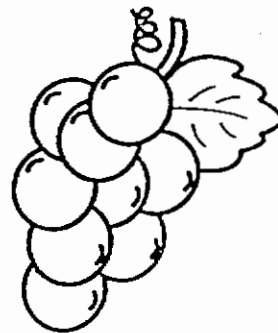
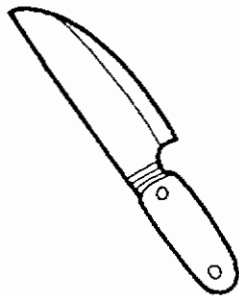
ภาพผลไม้



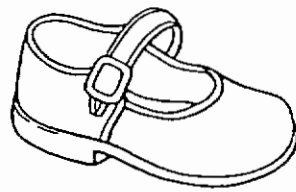
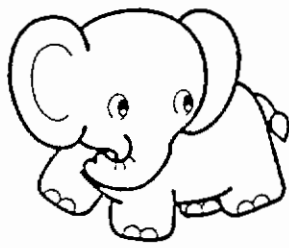
ภาพผัก



ภาพผลไม้



ภาพสัตว์



ใส่เครื่องหมายถูกหน้าภาพตามประเภทของหน้าที่ที่กำหนด

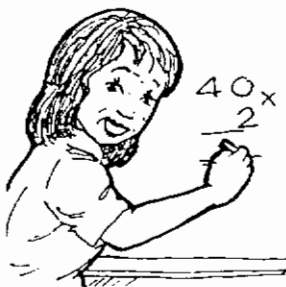
ภาพที่ทำหน้าที่รักษาคนไข้



ภาพที่ทำหน้าที่ปลูกข้าว



ภาพที่ทำหน้าที่จับผู้ร้าย



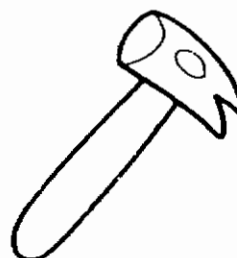
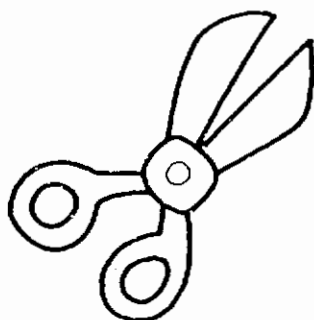
ภาพที่ทำหน้าที่ป้องกันประเทศ



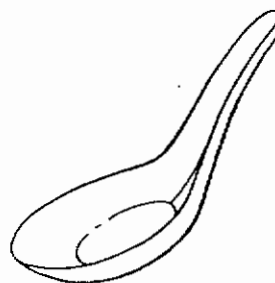
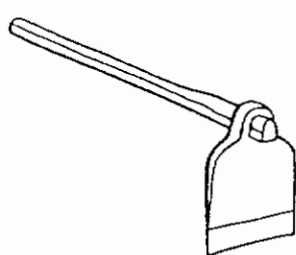
ภาพที่ทำหน้าที่สอนหนังสือ



ภาพที่ทำหน้าที่ตัดกระดาษ



ภาพที่ทำหน้าที่ตัดอาหาร



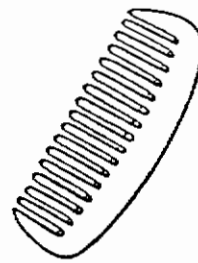
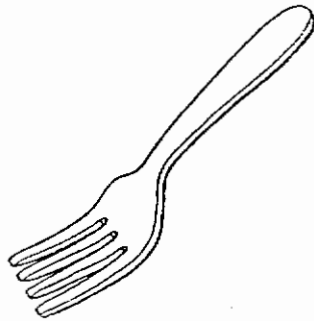
ภาพที่ทำหน้าที่แปรงฟัน



ภาพที่ทำหน้าที่ขีด

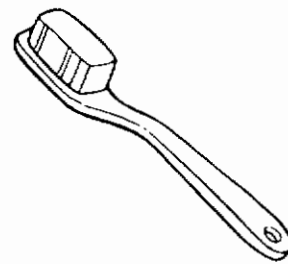
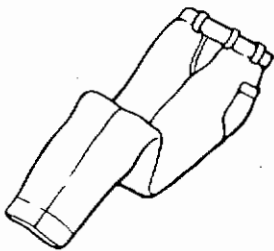


ภาพที่ทำหน้าที่หิวผม

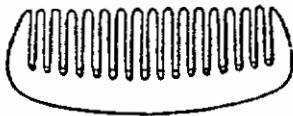


กาบขาทกลุ่มประเภทที่กำหนด

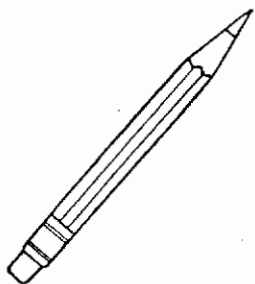
ประเภทเครื่องแต่งกาย



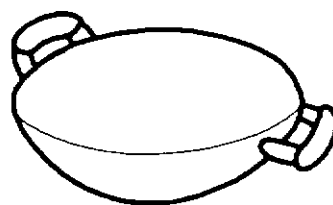
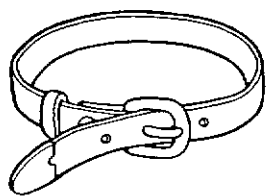
ประเภทของเครื่องแต่งกาย



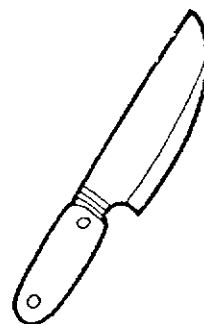
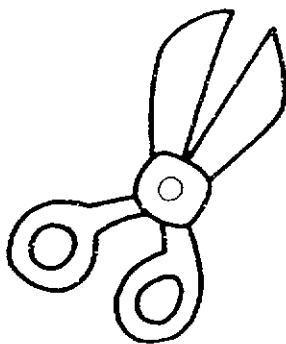
ประเภทของเครื่องแต่งกาย



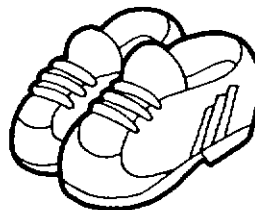
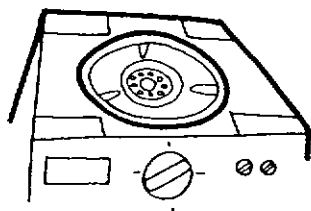
ประเภทของใช้ในครัว



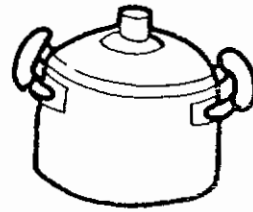
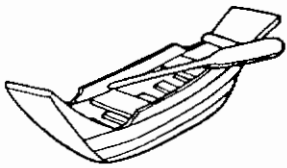
ประเภทของใช้ในครัว



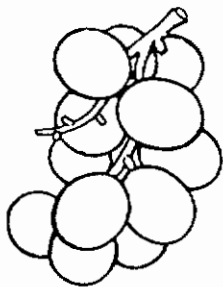
ประเภทเครื่องแต่งกาย



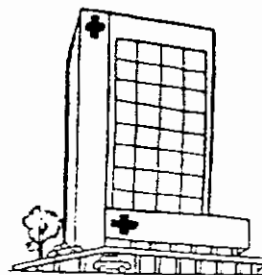
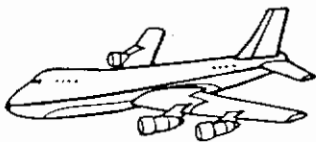
ของใช้ในครัว



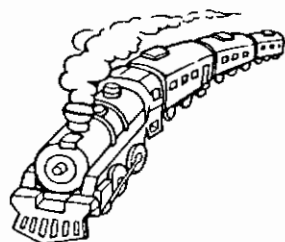
ประเภทของยานพาหนะ



ประเภทของยานพาหนะ



ยานพาหนะ

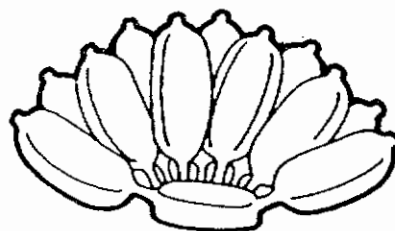
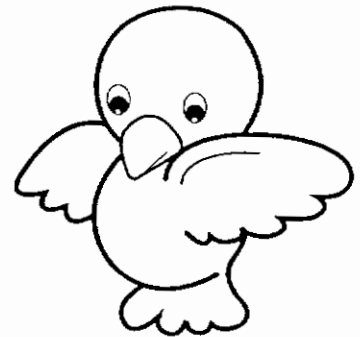
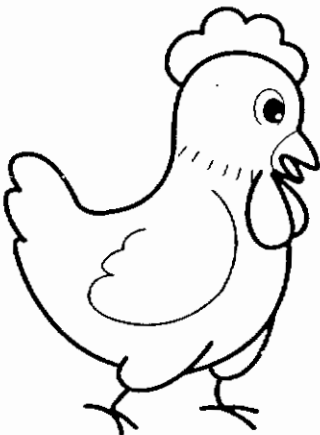
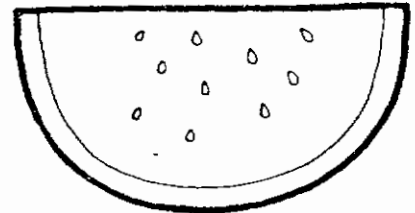
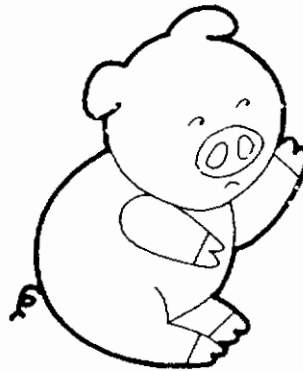
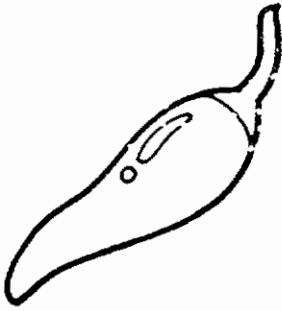
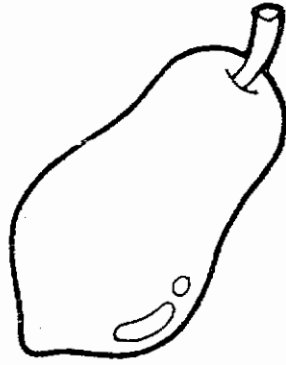
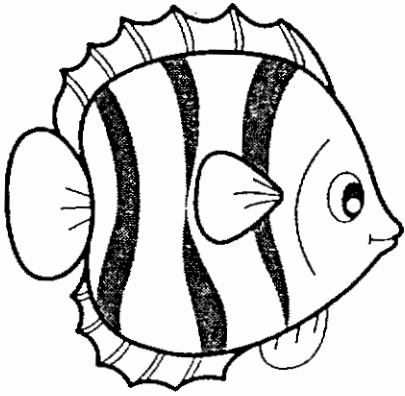


แบบฝึกที่ 8

246

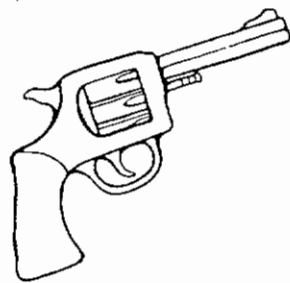
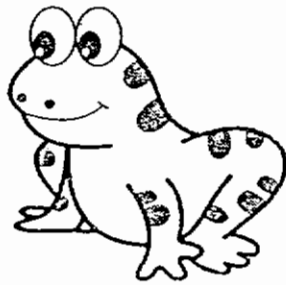
ระบายสีภาพตามกลุ่มที่กำหนด

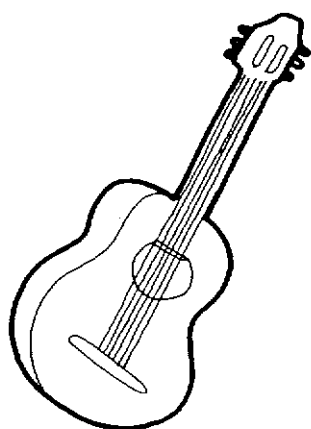
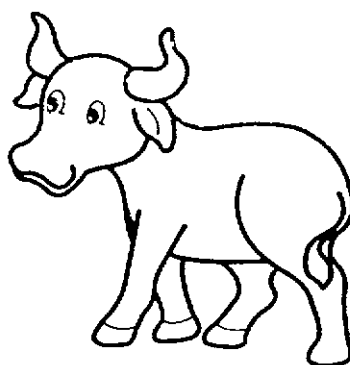
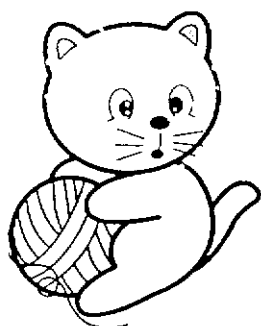
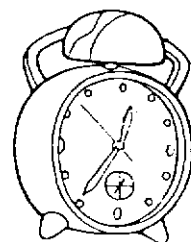
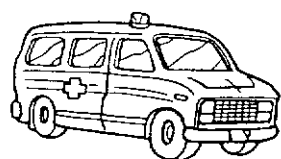
- สีแดงระบายภาพสัตว์
- สีเขียวระบายภาพผัก
- สีเหลืองระบายภาพผลไม้

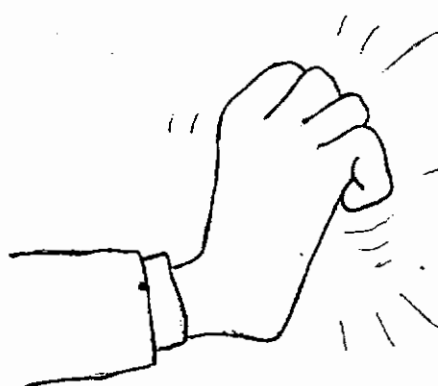
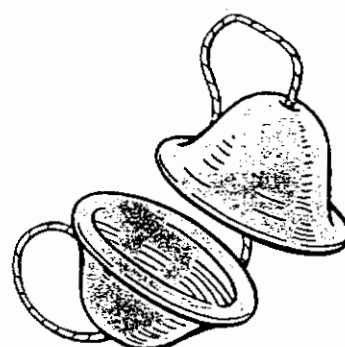
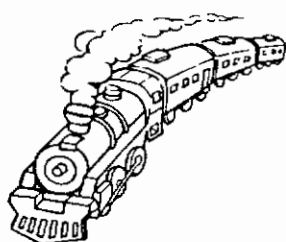


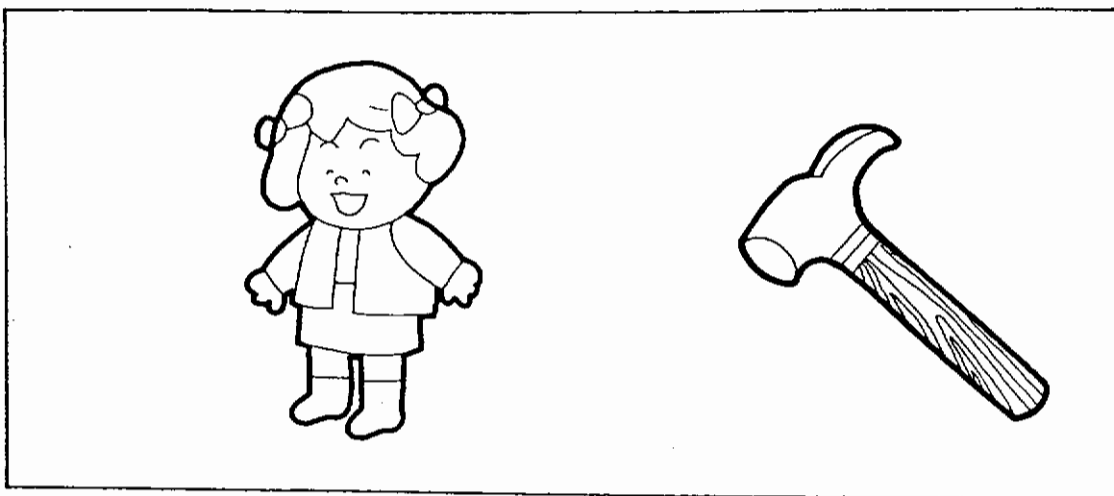
แบบฝึกที่ 9

กากบาทเลือกภาพให้ตรงกับเสียงที่ได้ยิน









ใส่เครื่องหมายถูกในคู่เสียงที่เหมือนกัน และใส่เครื่องหมายผิดในคู่เสียงที่ไม่เหมือนกัน

หมายเหตุ ครูออกเสียงให้นักเรียนฟังตามคู่เสียงที่กำหนด คู่เสียงละ 2 ครั้ง แต่ครั้ง
ห่างกันพอสมควร หลังจากนั้นถึงให้นักเรียนใส่เครื่องหมายที่กำหนด

อา อา

อา อี

อี อี

ဝိုဝ

ဝ
၅

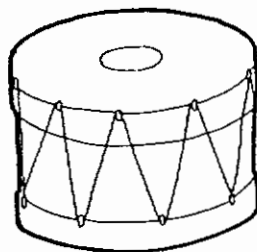
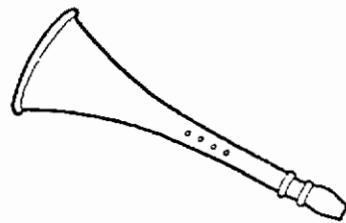
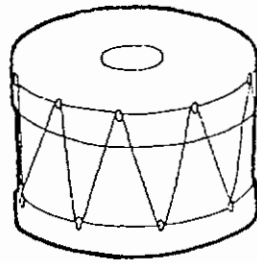
ဝ
၅

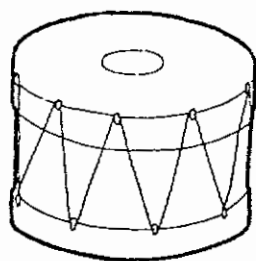
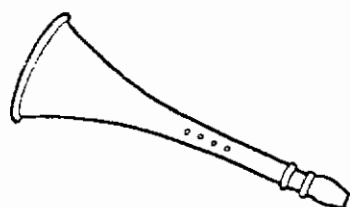
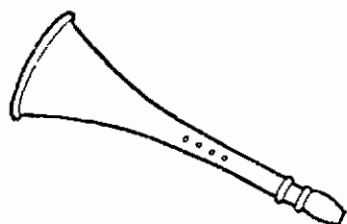
ဝ
၅

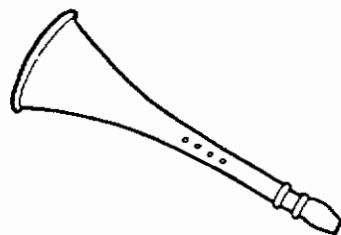
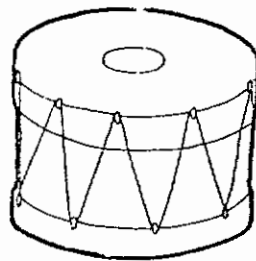
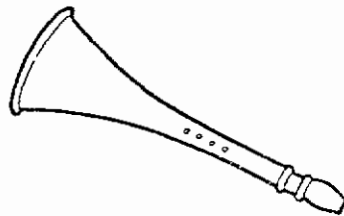
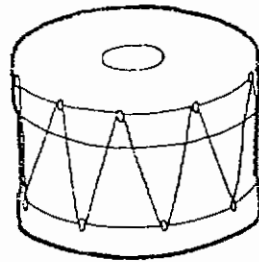
ဝ
၅

ဝို

ใส่เครื่องหมายถูก และขีด จังหวะเสียงที่ได้ยินตามรูปภาพที่กำหนด







แบบฝึกที่ 12

256

วงกลมคำที่ออกเสียงต้นตรงกับอักษรที่กำหนด

หมายเหตุ ครูให้นักเรียนดูตัวอักษรในแต่ละตัว หลังจากนั้นครูออกเสียงต้นที่เป็นตัวเลือกให้นักเรียนฟังทั้ง 2 เสียง ชั่วละ 2 ครั้ง จากนั้นให้นักเรียนเลือกเสียงต้นที่ถูกต้องตามอักษรที่กำหนด

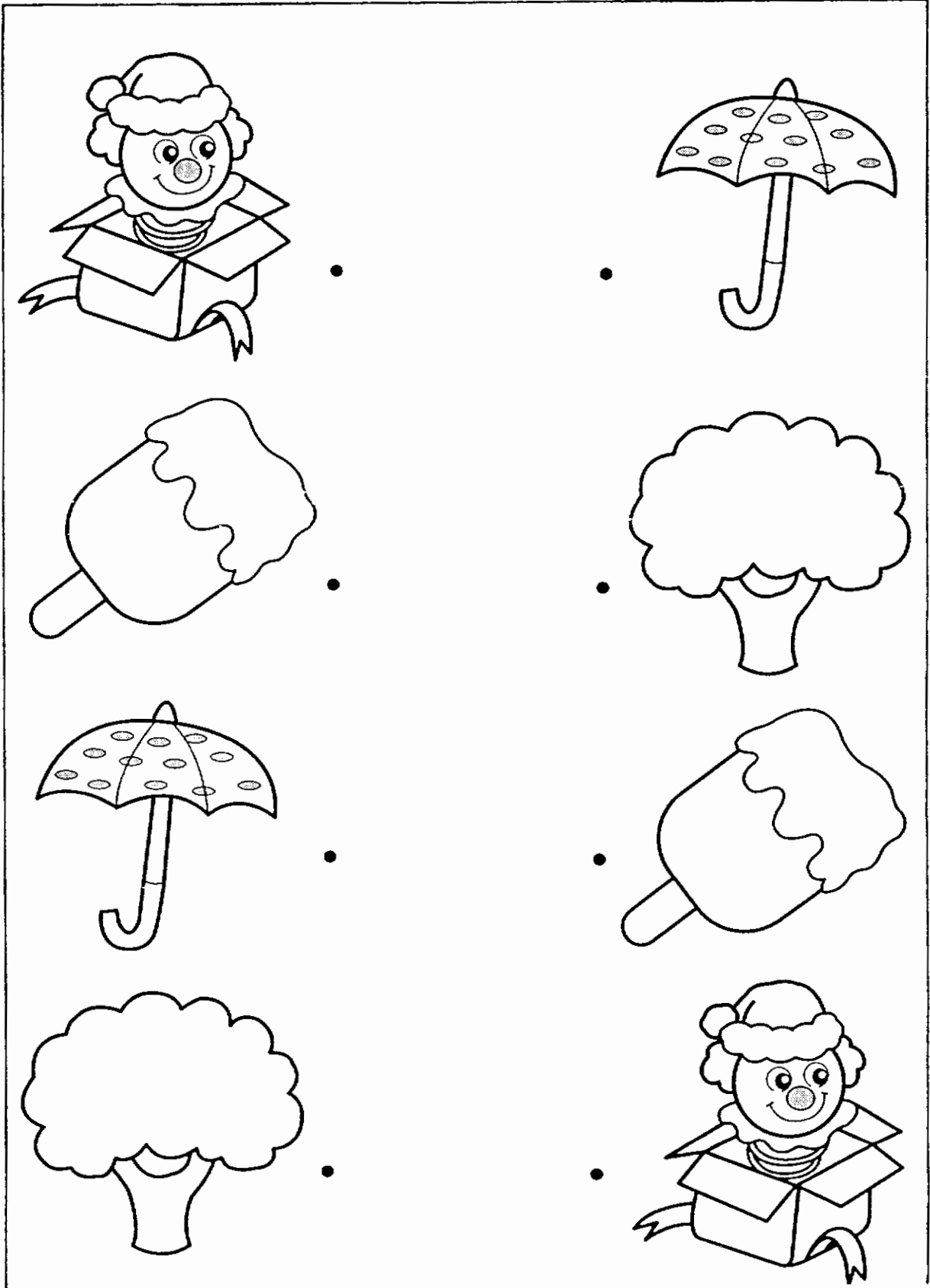
ก	กอ เกอ
ค	คอ ดอ
ม	โม หอ

๒	๒๐ ๒๑
๓	๓๐ ๓๑
๔	๔๐ ๔๑

ங்	தெ	ஹெ
எ	கெ	பெ
ச	செ	மெ

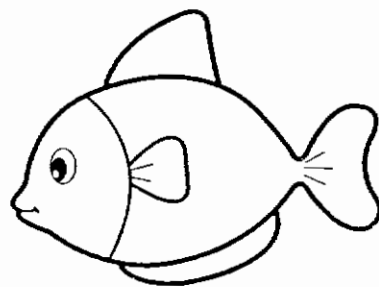
๑๙	๒๐ ๒๑
----	-------

โยงเส้นรูปภาพที่เหมือนกัน

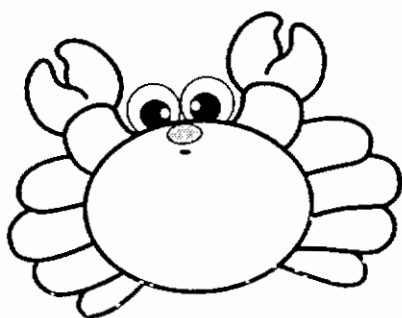




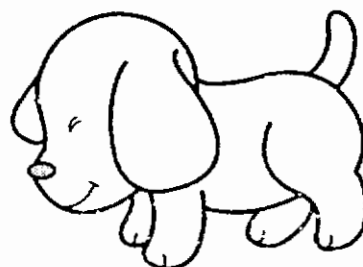
.



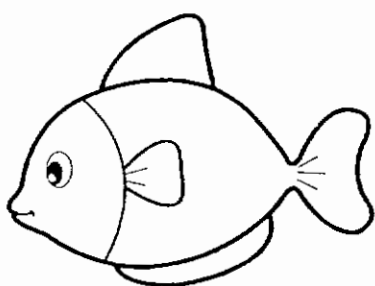
.



.

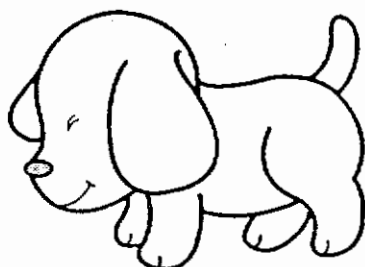


.



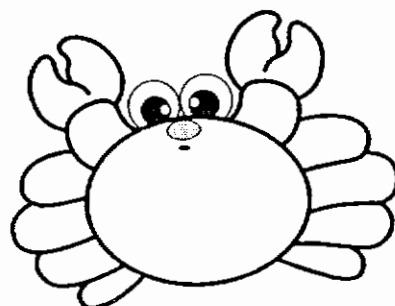
.

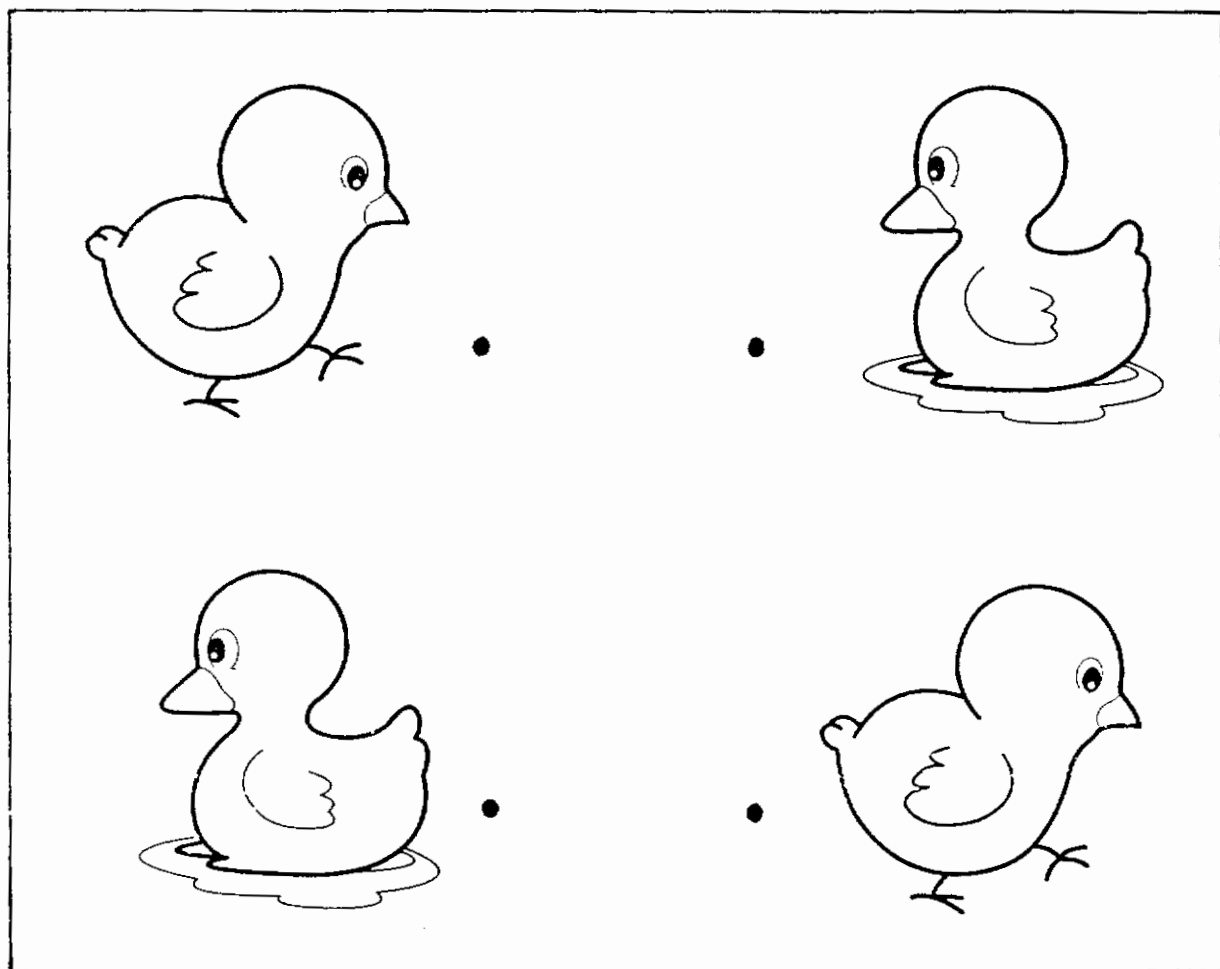
.



.

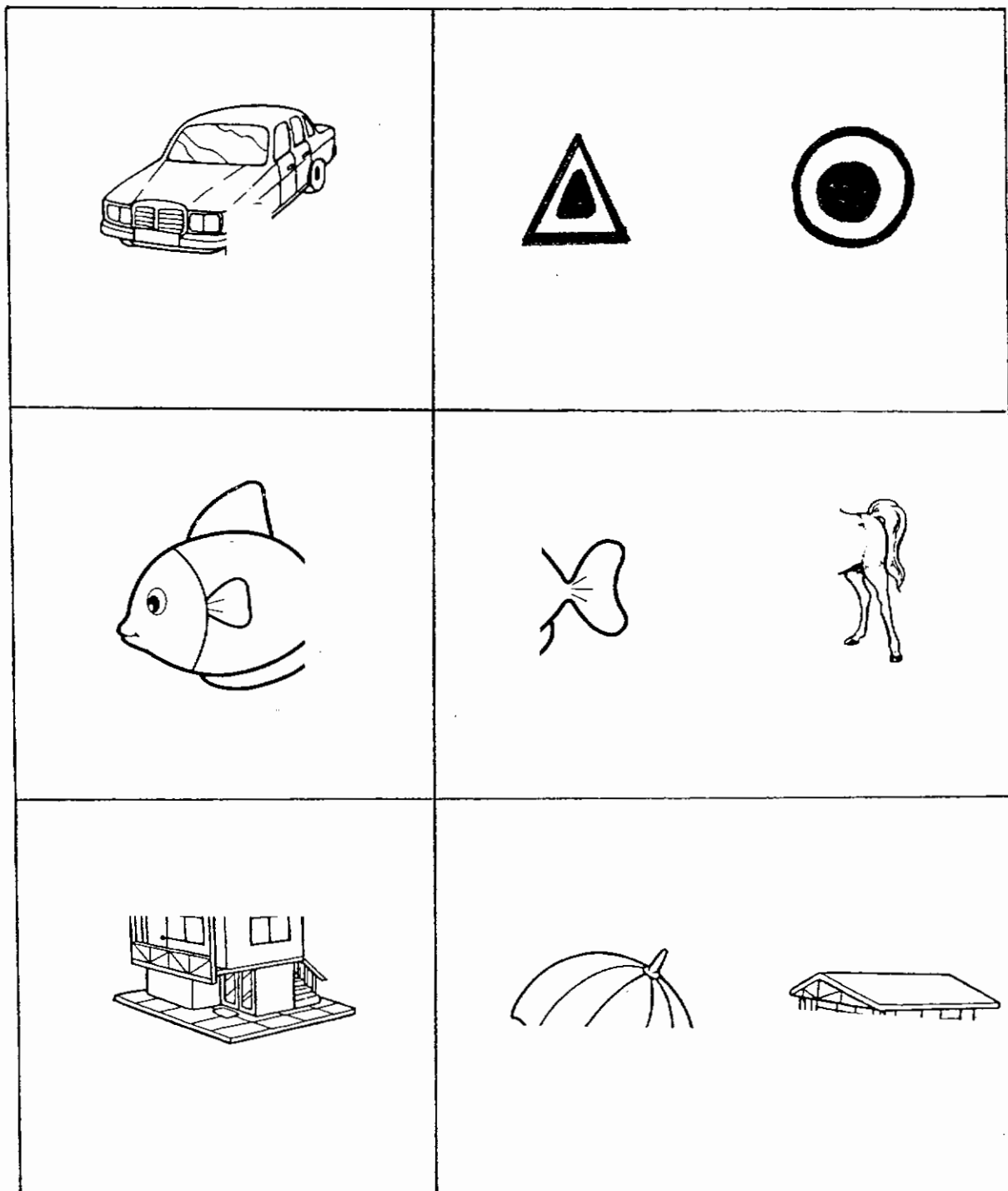
.

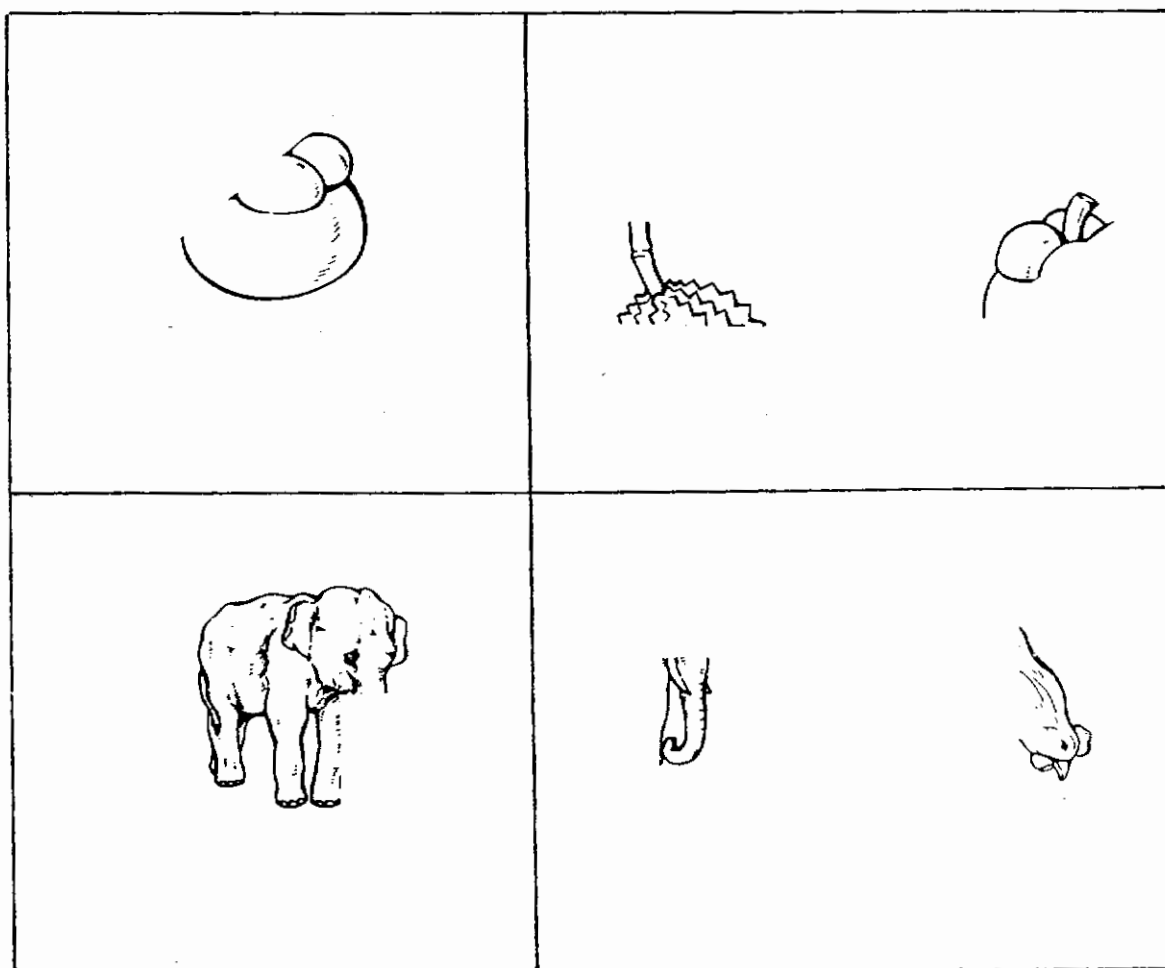




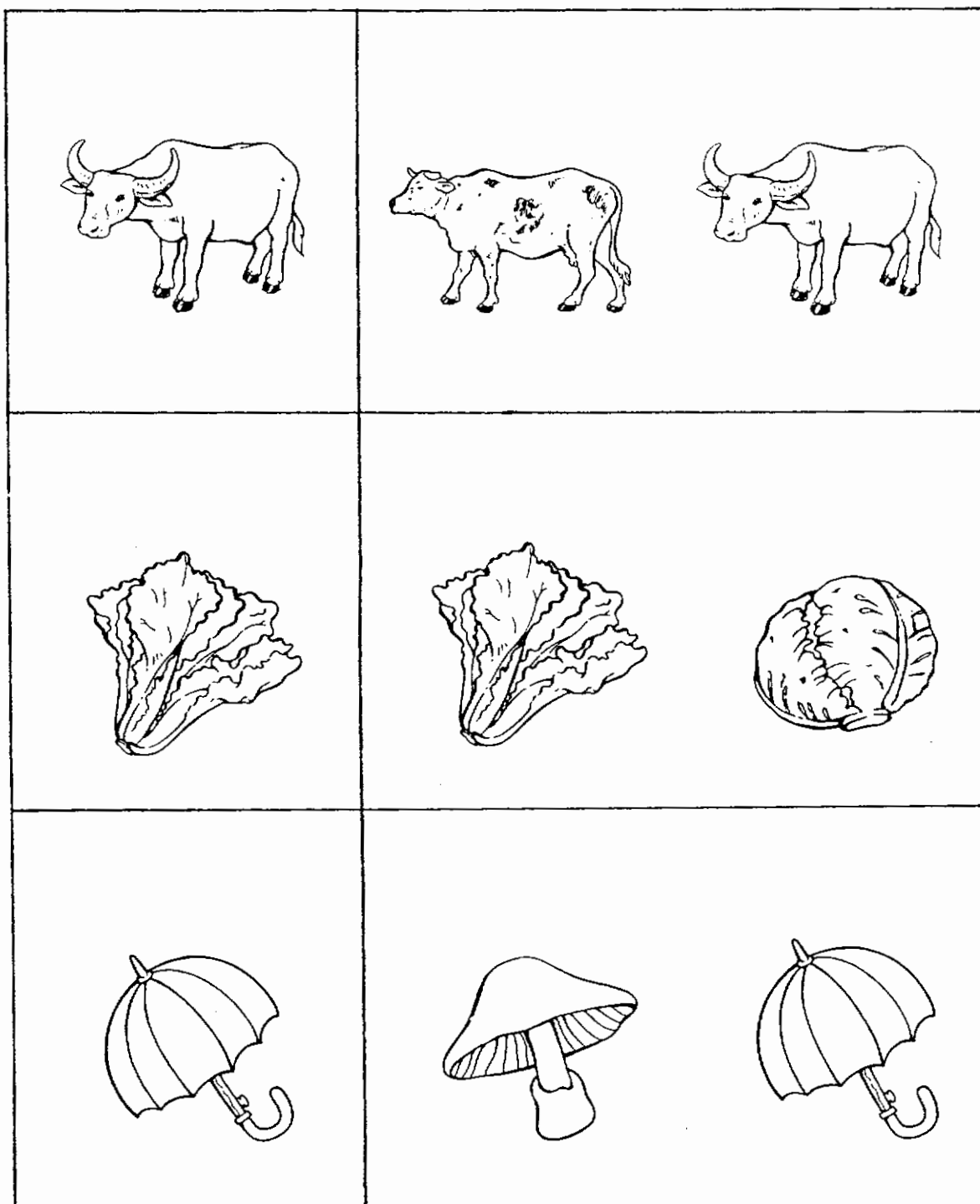
แบบฝึกที่ 14

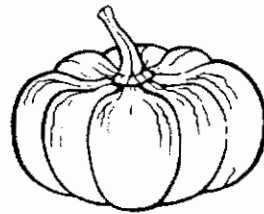
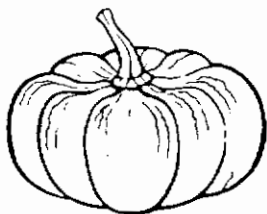
วงกลมเลือกส่วนของภาพที่ขาดหายไป



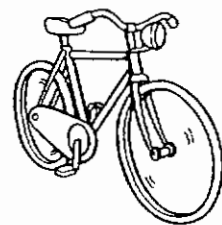
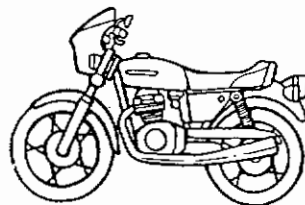
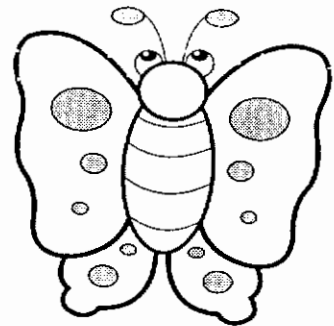
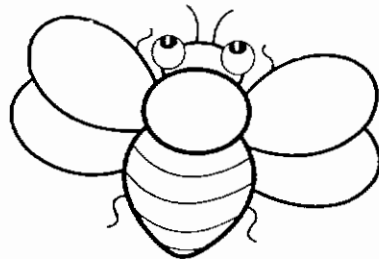
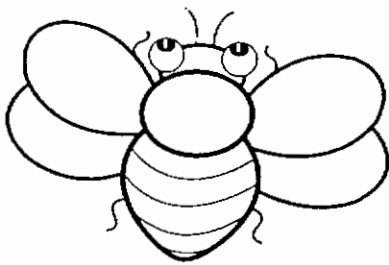
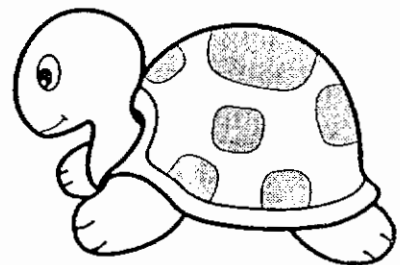
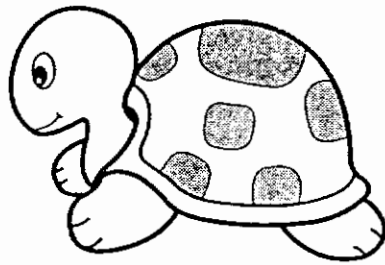
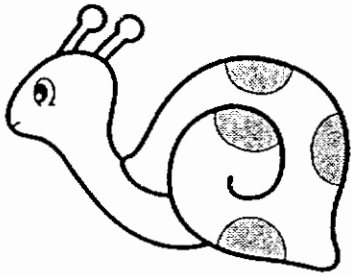


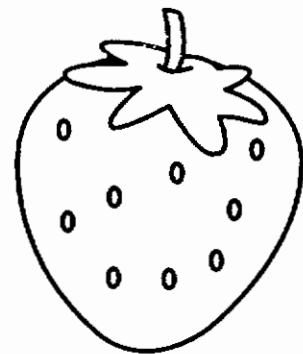
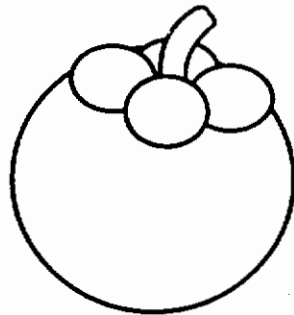
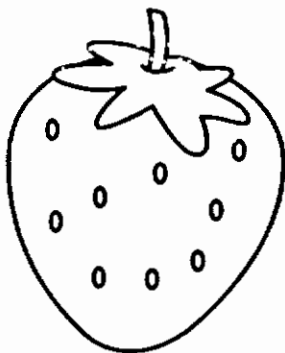
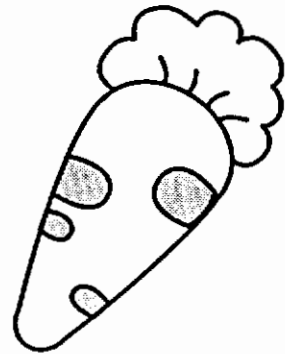
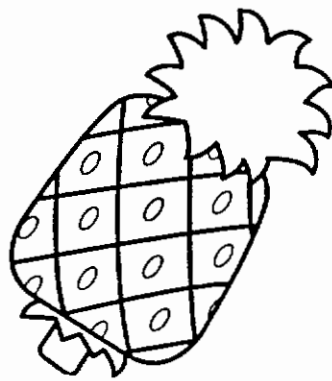
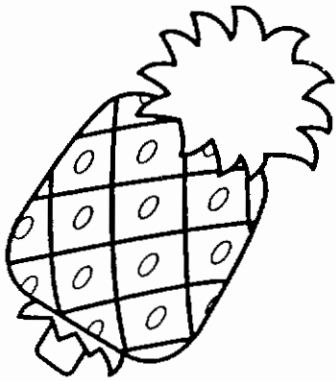
กากบาทภาพที่เหมือนกับภาพที่กำหนด





กากบาทภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น

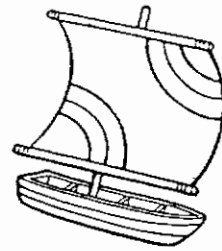
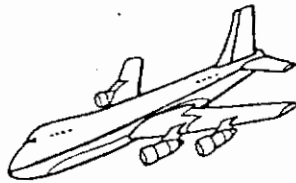




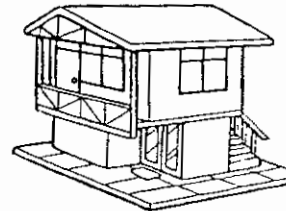
แบบฝึกที่ 16

วงกลมภาพตามลักษณะที่กำหนด

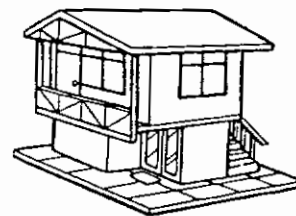
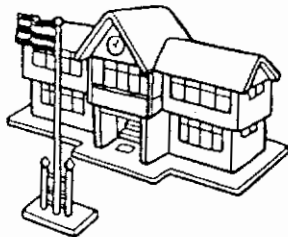
เป็นพาหนะแล่นอยู่ในน้ำ



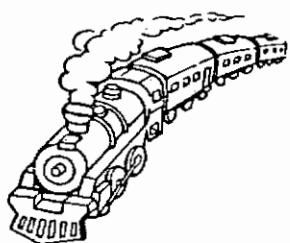
เป็นสถานที่ใช้สอนหนังสือเด็ก



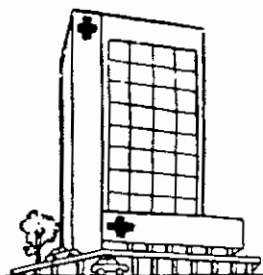
เป็นสถานที่ใช้พักอาศัย



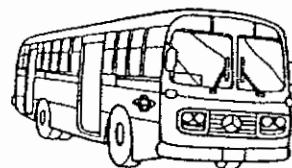
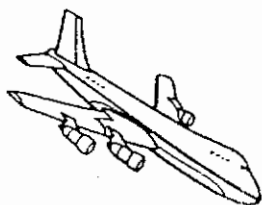
เป็นพาหนะวิ่งบนถนน



เป็นสถานที่ใช้รักษาคคนเจ็บป่วย



เป็นพาหนะอยู่บนท้องฟ้า



โยงเส้นจับคู่ภาพกับพยัญชนะ



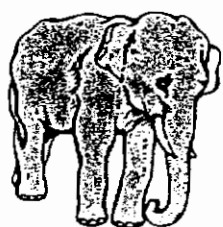
ด



บ



ด



๓



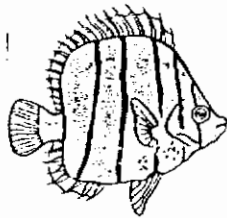
๔



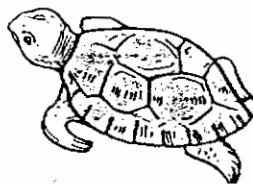
๕



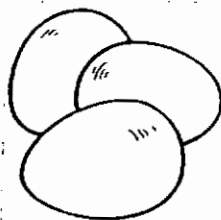
ข



ม



ป



ต

แบบฝึกที่ 18

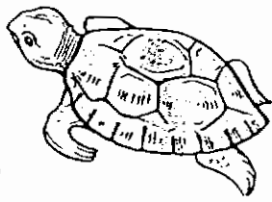
วงกลมพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ณ	ณ	ณ
ด	ด	ค
บ	ช	บ

ต	ฒ	ต
ป	ฟ	ป
ช	ช	ช

ม	ม	ฆ
ณ	ณ	ณ
ช	ช	ช
น	น	ช

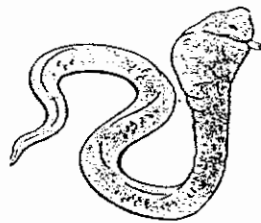
กากบาทภาพกับพยัญชนะที่จับคู่ผิด



๑



๑



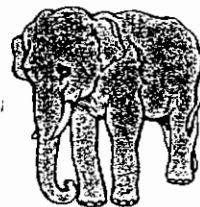
๑



๑๖



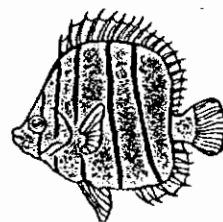
๑



๑



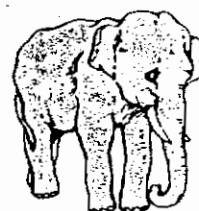
ခ



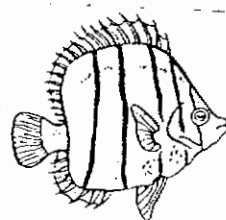
ဖ



ခ



ဂ



ပ



လ



၇



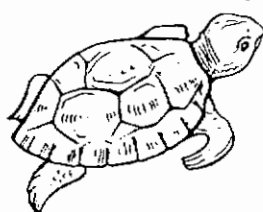
၉



၈



၆



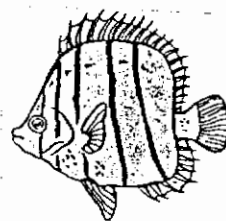
၅



၆



၈



၇

บอกชื่อพยัญชนะที่กำหนด

บ	น	ช
ม	ด	ส
ป	ล	ซ
ค		

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวอรสุดา โค้วบ้านาน
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 3 เดือนกุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2507
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	102/164 หมู่บ้านสายทิพย์ ซอยอัครพล ถนนสรงประภา ตำบลสีกัน เขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร 10210
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2525	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร
พ.ศ.2529	ค.บ. (เกียรตินิยมอันดับ 2) เอกการศึกษาพิเศษ จากวิทยาลัยครูสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร
พ.ศ.2541	กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

การศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่อง
ทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา ระหว่าง
การเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียม
ความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ

บทคัดย่อ
ของ
อรสุดา โกว์บ้านอาน

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
กรกฎาคม 2541

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม และการเตรียมความพร้อมโดยใช้แบบฝึกประกอบ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี มีระดับสติปัญญา 50 - 70 และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน โรงเรียนวัดโสมนัส ปีการศึกษา 2540 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 14 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลองที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ จำนวน 7 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 เป็นกลุ่มที่เตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ จำนวน 7 คน ใช้ระยะเวลาทดลอง 5 สัปดาห์ ๆ ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองทั้งสองกลุ่ม

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

ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยใช้เกมประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษา อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ที่ได้รับการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมประกอบ และการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้แบบฝึกประกอบ มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A COMPARATIVE STUDY ON READING READINESS
OF PRESCHOOL CHILDREN WITH MENTAL
RETARDATION BETWEEN USING GAMES
AND SKILLS TRAINING PACKAGE

AN ABSTRACT
BY
ORNSUDA KHOWBUANARN

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

July 1998

The purpose of this study was to compare the reading readiness of the educable mentally retarded preschool children between using games and skills raining package.

The sample consisted of 14 educable mentally retarded preschoolers, age 6 - 9 years from Watsomanut School in the second semester of the acadamic year 1997, selected by employing the simple random sampling technique. The subjects were divided into and experimental group using games with 7 children and an experimental group 2 using skills training package with 7 children. They were taught for 60 minutes for each session, 5 sessions a week, for 5 experimental weeks.

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

The results were as follows :

1. The reading readiness of experimental group 1 using games was significantly improved at the .05 level.
2. The reading readiness of experimental group 2 using skills training package was significantly improved at the .05 level.
3. No difference was found between the experimental group 1 using games and the experimental group 2 using skills training package at the .05 level.