

๑๗๑. ๙๑๒๙

๙ ๓๖/๑

๗.๓

การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนศัพท์  
กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ปริญญานิพนธ์

ของ

จ.ปี แดงดั่ง

๒๓ ส.ค. ๒๕๓๙

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

ตุลาคม ๒๕๓๘

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

197149

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว  
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

.....กรรมการ

(ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

.....กรรมการ

(ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(รองศาสตราจารย์ ดร.พดุง อารยะวิญญู)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ดร.ศิริยุภา พูลสุวรรณ)

วันที่ 3 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2538

## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์  
จากรองศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์ ที่ได้กรุณาแนะนำ  
แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนผู้วิจัยสามารถดำเนินการทำปริญญานิพนธ์ได้จนสำเร็จ ผู้วิจัย  
รู้สึกซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
ดร.สุนันท์ สลโกสุม อาจารย์พวงแก้ว กิจธรรม ที่กรุณาให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์  
อย่างยิ่งในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิดต์ อภินันท์รักต์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
บังอร ต้นบาน อาจารย์อุษา กลแกม อาจารย์พรรัก อินทามระ อาจารย์นวลทิพย์ ศรีธรากุล  
ที่กรุณาตรวจและแก้ไขเครื่องมือในการทดลอง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ปกครองสถานสงเคราะห์เด็กอ่อนพิการทางสมองและปัญญา  
ผู้ปกครองสถานสงเคราะห์เด็กพิการและทุพพลภาพ อาจารย์เพียว ศรีบัว และนักเรียน  
ที่กรุณาอำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการศึกษาทดลอง และเก็บข้อมูล  
ครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ที่ได้จากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ  
บิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน รวมทั้งเพื่อน ๆ ที่ให้กำลังใจที่ช่วยให้  
ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา

จำปี แดงด้วง

## สารบัญ

| บทที่                                                    | หน้า |
|----------------------------------------------------------|------|
| 1 บทนำ .....                                             | 1    |
| ภูมิหลัง .....                                           | 1    |
| จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า .....                      | 3    |
| ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า .....                        | 4    |
| ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า .....                           | 4    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ .....                                    | 5    |
| 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....                   | 6    |
| เอกสารที่เกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ..... | 6    |
| ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน .....        | 6    |
| ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน .....          | 8    |
| พัฒนาการทางภาษาพูด .....                                 | 19   |
| การเข้าใจภาษาที่ผู้อื่นพูด .....                         | 21   |
| การเรียนรู้คำศัพท์ .....                                 | 22   |
| ทฤษฎีและแนวความคิดของความคิดรวบยอด .....                 | 25   |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....        | 26   |
| เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเกม .....                      | 29   |
| ความหมายของเกม .....                                     | 29   |
| จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม .....                           | 31   |
| ความสำคัญของเกมและการเล่น .....                          | 32   |
| ประเภทของเกม .....                                       | 34   |
| คุณค่าและลักษณะที่ดีของเกม .....                         | 36   |
| หลักการนำเกมมาใช้ .....                                  | 38   |

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| งานวิจัย .....                                                         | 39 |
| งานวิจัยในประเทศไทย .....                                              | 39 |
| งานวิจัยในต่างประเทศ .....                                             | 41 |
| สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า .....                                        | 43 |
| 3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า .....                                      | 44 |
| ประชากร .....                                                          | 44 |
| กลุ่มตัวอย่าง .....                                                    | 44 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า .....                                | 44 |
| ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ..... | 45 |
| วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า .....                                     | 46 |
| สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....                                  | 47 |
| 4 การวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาค้นคว้า .....                                 | 48 |
| สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....                              | 48 |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....                                             | 48 |
| 5 บทย่อ สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ .....                               | 51 |
| บทย่อ .....                                                            | 51 |
| จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า .....                                    | 51 |
| สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า .....                                        | 51 |
| วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า .....                                        | 51 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล .....                                               | 52 |
| สรุปผลการศึกษาค้นคว้า .....                                            | 52 |

| บทที่                                | หน้า |
|--------------------------------------|------|
| อภิปรายผล .....                      | 53   |
| ข้อเสนอแนะทั่วไป .....               | 54   |
| ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งถัดไป ..... | 54   |
| บรรณานุกรม .....                     | 55   |
| ภาคผนวก .....                        | 61   |
| ประวัติย่อของผู้วิจัย .....          | 195  |

## บัญชีตาราง

| ตาราง                                                                                                | หน้า |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1 แสดงสถานภาพของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน .....                                               | 49   |
| 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดรวบยอดเกี่ยวกับศัพท์ก่อนและ<br>หลังการทดลอง โดยใช้ Sign Test ..... | 50   |

## บทที่ 1

### บทนำ

#### บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือความหมาย ที่ใช้แทนสิ่งของความคิด ความรู้สึก มนุษย์สามารถจดจำเรียบเรียงสิ่งที่รู้จักกันได้ สามารถใช้สัญลักษณ์ทางสายตา การรับฟัง เพื่อช่วยในการติดต่อกันได้ และยังสามารถรวบรวมปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ มาแสดงออกทางภาษาเพื่อให้คนบรรลุสิ่งที่ปรารถนาได้ (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. 2519 : 108)

✓ เด็กปกติจะเรียนรู้ทางด้านภาษาโดยอาศัยประสาทสัมผัสทางการฟังเป็นส่วนใหญ่ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่สามารถจะใช้ประสาทสัมผัสทางด้านนี้ได้ เนื่องจากการสูญเสียการได้ยิน ดังนั้นการเรียนรู้จึงต้องอาศัยประสาทสัมผัสทุกด้าน ได้แก่ ทางการฟัง ซึ่งเด็กจะต้องสวมเครื่องช่วยฟัง ทางสายตา ทางการสัมผัสภายนอก ทางการสัมผัสภายใน เด็กจะต้องได้รับการฝึกให้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 4 ด้านนี้เป็นอย่างดี เพื่อให้เด็กมีโอกาสรับรู้ทางด้านภาษาให้มากที่สุด (ผดุง อารยะวิญญู. 2529 : 3) เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น ประสาทสัมผัสด้านการฟังเสียไปอาจใช้เป็นประสาททางได้เท่ากับประสาทตา ผู้ที่บกพร่องทางการได้ยินจึงต้องอาศัยการรับรู้ทางสายตามาช่วยในการรับรู้อย่างมาก และการรับรู้จากการสัมผัสก็มีส่วนช่วยเช่นกัน โดยปกติเด็กที่รับรู้จากการเห็นมักเรียนรู้ได้เร็ว แต่ก็ลืมได้เร็วเช่นกัน ดังนั้นจึงพบเสมอ ๆ ว่า คนที่บกพร่องทางการได้ยินมักลืมนำ (ศรียา นิยมธรรม. 2535 : 45 - 48) ทางด้านภาษาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีปัญหาเกี่ยวกับภาษา เช่น มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในวงจำกัด เรียงคำเป็นประโยคที่ผิดหลักภาษา เป็นต้น ปัญหาทางภาษาของเด็กขึ้นอยู่กับการสูญเสียการได้ยิน นั่นคือ เด็กยิ่งสูญเสียการได้ยินมากเท่าใดยิ่งมีปัญหานทางภาษามากขึ้นเท่านั้น และทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวนมากจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ทั้งนี้เป็นเพราะว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาทางภาษา และมีทักษะทางภาษาจำกัด

จึงเป็นอุปสรรคในการทำข้อสอบ เพราะผู้ที่ทำข้อสอบได้นั้นจะต้องมีความรู้ทางภาษาเป็น  
อย่างดี ด้วยเหตุนี้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ค่อนข้างต่ำ  
กว่าเด็กปกติ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 14)

นอกจากนี้ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอาจมีปัญหในการปรับตัว ซึ่งสาเหตุ  
ส่วนหนึ่งมาจากภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกับผู้อื่น หากเด็กสามารถสื่อสารได้ดี ปัญหาทางอารมณ์  
อาจลดลง ทำให้เด็กสามารถปรับตัวได้ แต่ถ้าเด็กไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี เด็กอาจเกิด  
ความคับข้องใจ ซึ่งจะมีผลต่อพฤติกรรมของเด็ก (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 14 - 15)

ด้วยเหตุนี้ในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จึงจำเป็นต้องพยายามให้  
ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับภาษาโดยเฉพาะคำศัพท์ต่าง ๆ เพื่อที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารกับผู้อื่น  
ให้เกิดการรับรู้ ซึ่งจะนำไปสู่ความคิดรวบยอดในสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น ดังนั้นในการสอนเด็กที่มี  
ความบกพร่องทางการได้ยินจะต้องพยายามให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำประสบการณ์ที่สัมผัสอื่น ๆ นอกจาก  
สายตาและการได้ยินที่เหลืออยู่

การเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่ง  
รูคอล์ฟ (Rudolph. 1984 : 95) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการของการพัฒนาทั้ง  
4 ด้าน ของเด็กคือ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม โดยการเล่นมี  
องค์ประกอบ 3 ประการ คือ การเล่นนำไปสู่การค้นพบและความคิด การเล่นเป็นการเชื่อมโยง  
ระหว่างเด็กกับสังคม การเล่นเป็นการนำเด็กไปสู่ภาวะสมดุลทางอารมณ์ (กรรณิการ์ สุธัม.  
2533 : 27) นอกจากการเล่นแล้ว เกมนับว่าเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งในการฝึกทักษะ  
และช่วยทำให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนได้ดี ทั้งยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน  
ให้แก่เด็กอีกด้วย (เขาวพา เตชะคุปต์. 2525 : 28)

นอกจากนี้ เกมก็เป็นกิจกรรมอีกอย่างหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ และเล่นในสิ่ง  
ที่เป็นรูปธรรม (วิยะดา บัวเพื่อน. 2531 : 3) จากการศึกษาของ อุษา กลแกม ซึ่งได้  
ทดลองเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะ  
โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกหัด พบว่า นักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมการ  
ศึกษา และใช้แบบฝึกหัด มีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาเพิ่มขึ้น (อุษา กลแกม.  
2533 : 53) และจากการศึกษาของ ปรียา จันทรสิริเวช ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนและความคงทนในการจำ ในการสอนคณิตศาสตร์โดยใช้เกม และไม่ใช้เกมในการสอน ผลการทดลองปรากฏว่า ทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน (ปรียา จันทรสิทธิเวช, 2522 : 65 - 69)

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่า เกมมีคุณค่าในการจัดการเรียนการสอน ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม นอกจากนี้เกมยังช่วยทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการฝึกทักษะทางภาษา ในด้านการเรียนการสอน คำศัพท์ทั่ว ๆ ไป นับว่าเป็นคำที่เด็กจำเป็นต้องเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน เช่น ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ ชื่อผักและผลไม้ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ก็จะต้องเรียนรู้คำต่าง ๆ เหล่านี้เช่นเดียวกับเด็กปกติ แต่จากการศึกษาของ ปรียา จันทรสิทธิเวช ที่ใช้เกมเพียงประเภทเดียว พบว่า ไม่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียน (ปรียา จันทรสิทธิเวช, 2522 : 23) ด้วยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมีปัญหาด้านภาษา และมีทักษะทางภาษาจำกัด (ผดุง อารยะวิญญู, 2533 : 14) และจากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม พบว่า งานวิจัยในประเทศไทยได้มีผู้ทำการศึกษา ค้นคว้าไว้ครั้งสุดท้ายปี พ.ศ. 2533 และในต่างประเทศ ปี ค.ศ. 1984 ซึ่งปัจจุบันนี้ ปี พ.ศ. 2535 หรือ ค.ศ. 1995 จะเห็นได้ว่าหลายปีมาแล้วที่ไม่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับเกมอีกเลย

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัย จึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับเกมโดยการนำเกมผสมผสาน ซึ่งเป็นการนำเอาเกม 2 ประเภท ได้แก่ เกมฝึกการกระทำ และเกมจับคู่ มาทดลองใช้ร่วมกันในการสอนคำศัพท์แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อศึกษาว่าจะส่งผลให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำต่าง ๆ หรือไม่

### จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้เกมผสมผสานประกอบการสอน

### ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องในการสอนคำศัพท์ต่าง ๆ แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

### ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

#### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุ 5 - 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นเรียนพิเศษของสถานสงเคราะห์ มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มีภาวะพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน

#### 2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 5 - 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นเรียนพิเศษ ของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อนพิการทางสมองและปัญญา ปากเกร็ด นนทบุรี ปีการศึกษา 2537 มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มีภาวะพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 6 คน

#### 3. ตัวแปรที่ศึกษา

##### 3.1 ตัวแปรอิสระ

วิธีสอนโดยใช้เกมผสมผสาน

##### 3.2 ตัวแปรตาม

ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่มีการได้ยินของหูเมื่อทำการวัดการได้ยิน โดยใช้เสียงบริสุทธิ์ (Pure Tone) ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 Hz โดยใช้วิธีการอันถูกต้องทุกประการแล้วได้ผลค่าเฉลี่ยของขีดเริ่มของการได้ยินที่ได้จากการวัดด้วยเสียงทั้งสามความถี่นั้นในหูข้างที่ต่ำกว่าเป็นค่าเกินกว่า 25 dB. ค่ามาตรฐานระหว่างชาติ (ISO - 1864)
2. เกมผสมผสาน หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ในการสอนคำศัพท์กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้เกมฝึกการกระทำและเกมจับคู่
3. แบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ หมายถึง แบบทดสอบที่วัดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ชื่อคน ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ และชื่อผลไม้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
4. ความคิดรวบยอด หมายถึง การรับรู้สิ่งเร้าหลาย ๆ อย่าง เข้าใจแล้วจัดจำพวกหรือกลั่นกรองในสมอง เป็นความคิดรวบยอดเมื่อพบสิ่งนั้นอีกก็จะตอบสนองสิ่งนั้น โดยใช้ความคิดรวบยอดเดิม
5. คำศัพท์ หมายถึง คำศัพท์ทั่ว ๆ ไป ประกอบด้วย ชื่อคน ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ และชื่อผลไม้

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
  - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
  - 1.2 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
  - 1.3 พัฒนาการทางภาษาพูด
    - 1.3.1 การเข้าใจภาษาที่ผู้อื่นพูด
    - 1.3.2 การเรียนรู้คำศัพท์
  - 1.4 ทฤษฎีและแนวความคิดของความคิดรวบยอด
2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเกม
  - 2.1 ความหมายของเกม
  - 2.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม
  - 2.3 ความสำคัญของเกมและการเล่น
  - 2.4 ประเภทของเกม
  - 2.5 ลักษณะที่ดีของเกม
  - 2.6 การนำเกมมาใช้
3. งานวิจัย
  - 3.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

#### เอกสารเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1. ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินเพียงเล็กน้อย (หูตึง) ไปจนถึงเด็กที่สูญเสียการได้ยินมาก (หูหนวก) ซึ่งสมาคมโรค สอ นาสิก

แพทย์แห่งประเทศไทย (พ.ศ. 2518) ได้แบ่งระดับการได้ยินโดยใช้อัตราเฉลี่ยการได้ยินที่ความถี่ 500 1,000 และ 2,000 Hz ในหูข้างที่ดีกว่ามี 5 ระดับคือ หูตึงน้อย หูตึงปานกลาง หูตึงมาก หูตึงรุนแรง และหูหนวก (สำจิต ชยาภิม. 2528 : 95 - 96)

- |                 |         |            |         |
|-----------------|---------|------------|---------|
| 1. หูตึงน้อย    | ระหว่าง | 26 - 40    | เดซิเบล |
| 2. หูตึงปานกลาง | ระหว่าง | 41 - 55    | เดซิเบล |
| 3. หูตึงมาก     | ระหว่าง | 50 - 70    | เดซิเบล |
| 4. หูตึงรุนแรง  | ระหว่าง | 71 - 90    | เดซิเบล |
| 5. หูหนวก       | ตั้งแต่ | 90 เดซิเบล | ขึ้นไป  |

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินอาจจะเป็น เด็กหูตึง หรือเด็กหูหนวกก็ได้ ซึ่งมีลักษณะดังนี้ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 11)

1. เด็กหูตึง หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินระหว่าง 26 ถึง 89 เดซิเบล ในหูข้างที่ดีกว่า วัดโดยใช้อัตราเสียงบริสุทธิ์ที่ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิรท์ ซึ่งเป็นเด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อยจนถึงสูญเสียการได้ยินขั้นรุนแรง (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 11) และการที่สูญเสียการได้ยินไปบ้าง จึงทำให้ไม่อาจพัฒนาทักษะทางภาษาได้ในวัยที่อยู่ในช่วงการเรียนรู้ภาษา (ศรีริยา นิยมธรรม. 2535 : 25)

2. เด็กหูหนวก หมายถึง เด็กที่มีสมรรถภาพการได้ยิน เมื่อทำการวัดการได้ยินด้วยเสียงบริสุทธิ์เป็นเดซิเบล ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิรท์ ได้ค่าเฉลี่ยการได้ยินของหูแต่ละข้างสูงกว่า 90 เดซิเบล อันเป็นค่ามาตรฐานระหว่างชาติ (ISO. 1964) (ประจิตต์ อภินันท์รักต์ และมลิวลย์ ธรรมแสง. 2529 : 6) เด็กเหล่านี้ไม่สามารถใช้การได้ยินให้เป็นประโยชน์ในการฟังอย่างมีประสิทธิภาพได้ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 11)

การกำหนดระดับการได้ยินและการเรียกชื่อบุคคลที่สูญเสียการได้ยินนั้นแตกต่างกันไปตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งได้แบ่งเป็นคนหูตึงและคนหูหนวกข้างต้นเป็นการแบ่งให้เห็นว่า นอกจากจะแบ่งเป็นระดับการได้ยินยังบอกถึงความสามารถในการดำรงชีวิตของบุคคลด้วย ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญในการจัดการศึกษา การแบ่งระดับการได้ยินนั้นใช้ตามเกณฑ์พิจารณาอัตราความพิการของของสมาคมโสต ศอ นาสิก แพทย์แห่งประเทศไทย (วัดโดยใช้อัตราเฉลี่ยการได้ยินที่ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิรท์ ในหูข้างที่ดีกว่า) (มลิวลย์ ธรรมแสง. 2528 : 7)

พุมพิศ อมาตยกุล และคนอื่น ๆ (2522 : 14 - 22) ได้กล่าวถึง ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

1. เด็กหูตึง หมายถึง เด็กที่มีการได้ยินเสียงของหู ซึ่งได้รับการตรวจวัดด้วยเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 รอบต่อวินาที โดยใช้วิธีการวัดที่ถูกต้องทุกประการแล้วได้ผลเฉลี่ยความไวที่น้อยที่สุดระหว่าง 26 ถึง 89 เดซิเบล (ISO. 1964)
2. เด็กหูหนวก หมายถึง เด็กที่มีการได้ยินเสียงของหู ซึ่งได้รับการตรวจวัดด้วยเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 รอบต่อวินาที โดยใช้วิธีการตรวจวัดที่ถูกต้องทุกประการแล้วได้ผลเฉลี่ยความไวที่น้อยที่สุด 90 เดซิเบลขึ้นไป (ISO. 1964)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยิน ตั้งแต่ 26 เดซิเบลขึ้นไปจนถึง 90 เดซิเบล สามารถใช้เครื่องช่วยฟังเพื่อรับฟังให้ชัดเจนขึ้นได้ เรียกว่าเด็กหูตึง สำหรับเด็กที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 90 เดซิเบลขึ้นไปหรือไม่ได้ยินเสียงเลย เรียกว่า เด็กหูหนวกและจากการสูญเสียการได้ยินนี้ทำให้มีผลต่อพัฒนาการทางภาษาทำให้การเรียนรู้ การเข้าใจภาษาไม่เป็นไปตามปกติ

## 2. ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 13 - 15) กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

1. การพูด จะมีปัญหาทางการพูดโดยอาจพูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด ซึ่งขึ้นอยู่กับระดับการสูญเสียการได้ยินของเด็ก โอกาสในการได้รับการสอนพูดและอายุของเด็ก เมื่อสูญเสียการได้ยิน
2. ภาษา จะมีปัญหาเกี่ยวกับภาษา ได้แก่ มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในวงจำกัด เรียงคำเป็นประโยคที่ผิดหลักภาษา ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับปัญหาในการพูด คือ ถ้าสูญเสียการได้ยินมากเท่าใดก็ยิ่งมีปัญหาด้านทางภาษามากขึ้น
3. ความสามารถทางสติปัญญา จากรายงานการวิจัยเป็นจำนวนมาก พบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความสามารถทางสติปัญญาในหลาย ๆ ระดับคล้ายเด็กปกติ

แต่ที่บางคนคิดว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีสติปัญญาต่ำก็เพราะว่าปัญหาในการสื่อสารไม่เข้าใจกัน

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเด็กปกติ อันเนื่องมาจากปัญหาทางภาษา และทักษะทางภาษาจำกัด ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียน

5. การปรับตัว เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาในการปรับตัว ซึ่งเป็นผลมาจากการสื่อสารกับผู้อื่น หากเด็กสามารถสื่อสารได้ดี ปัญหาทางอารมณ์อาจลดลง ทำให้เด็กสามารถปรับตัวได้

พิณทิพย์ ทวยเจริญ (2528 : 84 - 85) กล่าวถึง ลักษณะการพูดของเด็กหูหนวกไว้ว่า ลักษณะการพูดของเด็กหูหนวกแตกต่างกับการพูดของเด็กปกติ กล่าวคือ เด็กหูหนวกเรียนรู้เกี่ยวกับการควบคุมการหายใจเมื่อเปล่งเสียงอ้อแอ้ตั้งแต่ในวัยทารก ส่วนเด็กหูหนวกนั้นค่อย ๆ หดอ้อแอ้ ตั้งแต่ในวัยทารกจึงพลาดโอกาสสำคัญที่จะได้ฝึกฝนตนเอง เป็นผลทำให้เด็กหูหนวกไม่รู้จักรับการควบคุมการหายใจ จึงทำให้การหายใจขาดตอนเป็นห้วง ๆ ในขณะที่พูดลักษณะอีกประการหนึ่งก็คือ เสียงจั้นจุ่มก การพูดเสียงเดียวตลอดเวลา สำหรับลักษณะอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กับการพูดของคณหูหนวก เช่น จังหวะของการออกเสียง ระดับเสียง ความเร็วช้าของการพูดนั้นยังพบว่าผิดปกติมาก

บุญทัน ไกรเพชร (2531 : 15) กล่าวว่า การที่เด็กบกพร่องทางการได้ยินเกิดมาอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคม ย่อมมีผลต่อพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจ เช่นเดียวกับที่มีผลต่อพัฒนาการด้านอื่น ๆ เป็นต้นว่า พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางด้านการพูด ฯลฯ จากการที่หูไม่ได้ยินและพูดไม่ได้ทำให้เด็กขาดภาษาที่จะสื่อความคิด ความรู้สึก และความต้องการของตนเองแก่ผู้อื่น เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่บ่งถึงการไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เช่น จี๋มโห่ เอาแต่ใจตนเอง ก้าวร้าว ขาดความยับยั้งชั่งใจ ไม่ทำตามระเบียบข้อบังคับ เห็นแก่ตัว เป็นต้น

รจนา ทรรทรานนท์ และคนอื่น ๆ (2526 : 87 - 91) ได้กล่าวถึงลักษณะทางจิตวิทยาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่บ่งถึงการไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเอง เช่น จี๋มโห่ เอาแต่ใจตัว ก้าวร้าว ขาดความยับยั้งชั่งใจ ไม่ทำตามระเบียบข้อบังคับ เห็นแก่ตัว เป็นต้น

การที่เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมนั้นเกิดจากความไม่เข้าใจถึงความคิด ความรู้สึก และความต้องการของตัวเองได้ดังที่ต้องการ

ความบกพร่องทางการได้ยินจะมีผลต่ออารมณ์และจิตใจของเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเด็กแบบค่อยเป็นค่อยไปโดยการเรียนรู้จากพ่อแม่และสิ่งแวดล้อมตั้งแต่ยังอยู่ในวัยทารก การพัฒนาของอารมณ์และจิตใจของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ขึ้นอยู่กับทัศนคติและความรู้สึกของพ่อแม่ที่มีต่อตัวเด็ก ความรู้สึกและอารมณ์ของพ่อแม่ไม่ว่าจะเป็นความเสียใจ ความโกรธ ผิดหวัง วิตกกังวล ราคาญ สงสาร หรือความรู้สึกไม่แน่ใจว่าลูกพิการจริงหรือไม่ ล้วนแต่ถ่ายทอดไปสู่ลูกได้ทางสีหน้า ท่าทาง อากัปกิริยาที่พ่อแม่แสดงต่อเด็ก เมื่ออายุมากขึ้นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินก็จะมีปัญหาเกี่ยวกับอารมณ์และจิตใจซับซ้อนขึ้น เมื่อเข้าสู่วัยเรียนก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพของโรงเรียน เด็กจะถูกมองว่าเป็นคนประหลาด ในขณะที่เด็กจะรู้สึกรู้ว่าด้อยกว่าเด็กปกติทั้งด้านการเข้าใจและการใช้ภาษา ตลอดจนด้านวิชาการ ดังนั้นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงอาจมีปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจที่เกี่ยวข้องกับความคิดคำนึงเกี่ยวกับตัวเอง

พฤติกรรมต่าง ๆ ที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินแสดงออกมานั้น เป็นพฤติกรรมที่ต่างจากเด็กปกติ และมีผลต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กด้วย พัฒนาการที่เห็นได้ชัดเจน คือ พัฒนาการทางด้านอารมณ์ เพราะผลจากการที่สูญเสียการได้ยินจึงทำให้เด็กมีความยากลำบากในการพูด และขาดภาษาในการสื่อความคิด ความรู้สึก และความต้องการกับผู้อื่น เด็กเหล่านี้มีความกดดันและจะแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่บ่งถึงการไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเอง เช่น รมริห เอาแต่ใจ ก้าวร้าว ไม่ทำตามระเบียบข้อบังคับ เห็นแก่ตัว มองโลกแคบ เก็บตัว ซึมเศร้า นอกจากนี้ยังมีปัญหาด้านสังคมที่แสดงออกทางพฤติกรรมอันได้แก่ การขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กบางคนไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับเด็กปกติได้ เพราะไม่ได้รับการยอมรับ จากปัญหาดังกล่าวจึงทำให้เด็กเหล่านี้แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งล้วนแต่มาจากสาเหตุที่เด็กไม่เข้าใจถึงความคิด ความรู้สึก และความต้องการของตนเอง ทั้งสิ้น (ผดุง อารยะวิญญู. 2523 : 35) จึงส่งผลทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินขาดโอกาสในการรับรู้ มีจุดอ่อนในการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดในด้านนามธรรม

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น จะมีปัญหาเกือบทุกเรื่องเมื่อเทียบกับเด็กปกติไม่ว่าจะเป็นด้านความสามารถทางสติปัญญา การพูด การใช้ภาษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การปรับตัว อารมณ์ และสังคม เป็นผลมาจากการที่ไม่สามารถสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองแก่ผู้อื่นได้จึงเป็นผลให้พัฒนาการในด้านต่าง ๆ มีความล่าช้าไป ซึ่งอาจจะไม่ใช่เพราะความต้อทางสติปัญญา แต่เป็นความบกพร่องทางการได้ยินจึงเป็นอุปสรรคด้านความเข้าใจและการใช้ภาษา ดังนั้นการพัฒนาประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ให้มีความค่าและมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการรับรู้ทางสายตาจะช่วยให้ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านอารมณ์และจิตใจดีขึ้นได้ ซึ่งจะส่งผลไปยังพัฒนาการด้านอื่นด้วย

#### การเรียนการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 15 - 16) กล่าวว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้มีการกำหนดเนื้อหาวิชาการใกล้เคียงกับเด็กปกติ เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ แต่มีความแตกต่างออกไปในเรื่องของวิธีการสอน และต้องมีการใช้อุปกรณ์การสอนที่จำเป็นมากกว่าการเรียนการสอนของเด็กปกติ เพื่อสนองความต้องการพิเศษของเด็กประเภทนี้ หลักสูตรควรครอบคลุมทักษะพิเศษ คือ การฝึกฟัง การฝึกสายตา การฝึกทักษะทางการพูด การฝึกทักษะทางภาษาซึ่งควรทำเป็นขั้นตอนตามลำดับความยากง่าย

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะเริ่มมีความล่าช้าทางการเรียนกว่าเด็กที่มีสภาพปกติ ตั้งแต่อายุ 3 - 5 ปี และจะเพิ่มขึ้นเมื่อเด็กมีอายุสูงขึ้น โดยความล่าช้านี้ มักจะพบในวิชาคำนวณ การสะกดคำ การใช้เชาว์ทั่ว ๆ ไป การใช้ภาษา และวิชาที่ต้องใช้ทักษะในการคิด (ประมวญ ดิฉินสัน, 2524 : 55) เด็กเหล่านี้จึงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเด็กปกติในทุกวิชา และอยู่ในระดับอ่อนถึงอ่อนมาก เมื่อมาเปรียบเทียบกับเด็กปกติโดยเฉพาะวิชาที่ต้องใช้ความสามารถทางภาษาเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นเพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนี้มีอุปสรรคด้านความเข้าใจและการใช้ภาษา ซึ่งเด็กเหล่านี้มีอยู่แต่เริ่มแรกทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียนจึงต้องใช้เวลานานในการศึกษายาวนานกว่าเด็กที่มีการฟังปกติ ดังนั้นการเรียนการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ควรมุ่งเตรียมเด็กให้มีความพร้อมเพื่อการเรียนร่วม หรือถ้าเด็กเรียนร่วมอยู่แล้วก็ควรได้รับการทางการศึกษา

พร้อมการแก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเรียนร่วม จึงมีการมุ่งเน้นในเรื่องการฝึกฟัง การแก้ไขการพูด การอ่าน คำพูด และการฝึกภาษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนในชั้นเรียนพิเศษ หลักสูตรจะเน้น การฝึกฟัง การแก้ไขการพูด การอ่านคำพูดโดยใช้เนื้อหาจากวิชาอื่น ๆ ที่มีสอนในโรงเรียน

การพัฒนาประสาทการรับรู้ที่เหลืออยู่ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะการรับรู้จำเป็นต้องเรียนมิใช่ได้มาเองโดยอัตโนมัติ นักศึกษาพัฒนาการของเด็ก ใต้แก์ เพียเจต์ และกิลเฮลล์ ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ทารกเรียนรู้โดยฟังพิจารณาส่วนย่อยเสียก่อนเสมอ โดยใช้สายตาจับจ้องที่ละส่วนนาน ๆ มิใช่ดูเพียงผิวเผินครั้งต่อมาก็ผสมผสานส่วนย่อยจนกลายเป็นความหมายของส่วนรวม ซึ่งเป็นการรับรู้การพัฒนา การรับรู้จะต้องเรียนรู้ด้วยตัวเองโดยอาศัย "การเล่น" เป็นกิจกรรมในการฝึกทักษะอันนี้ (ประมวญ ดิลคินสัน. 2532 : 276 - 277) ดังนั้น การพัฒนาประสาทการรับรู้ที่เหลืออยู่ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยเฉพาะการรับรู้ทางสายตาก็สามารถนำกิจกรรมการเล่นในรูปแบบต่าง ๆ มาช่วยให้การรับรู้ที่เหลืออยู่ดีขึ้นได้ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาให้เกิดความเข้าใจอย่างกว้างขวาง อันจะเป็นผลให้พัฒนาการทางอารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กดีขึ้นไปด้วย เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินความสามารถทางภาษา ความสามารถในการสื่อสาร วิธีสื่อสาร ความสามารถในการเรียนวิชาสามัญ พฤติกรรมทางสังคม ตลอดจนบุคลิกภาพของเด็กเป็นเรื่องสำคัญในการจัดการเรียนการสอน

เด็กปกติในช่วงวัย 3 - 6 ปี กำลังเป็นวัยที่เจริญมากในการเรียนรู้ด้านภาษา อันเป็นรากฐานในการพัฒนาความคิด

เด็กวัยนี้จะเป็นเด็กที่ช่างซักถามเพราะฉะนั้นเด็กต้องการคำศัพท์ การพูดคุยกับเด็กจะทำให้เด็กได้เรียนรู้ภาษามากขึ้น คำศัพท์ในวัยนี้จะเจริญอย่างรวดเร็วมาก วัยนี้เป็นวัยเริ่มต้นที่จะกระตุ้นให้เด็กรู้จักคิด คิดเป็น ริเริ่มเป็น

เด็กวัยนี้กำลังมีลักษณะที่เด่น คือ จินตนาการ มโนภาพสูงเราจะเห็นว่าเด็กช่างเล่า เด็กจะเริ่มเล่าเรื่องเป็นแล้ว เห็นอะไรมาจะเล่าเป็นเหตุเป็นตะ เขาเล่าตามความคิดของเขา จินตนาการของเขาแต่เขายังแยกแยะไม่เห็นว่าอะไรคือจริง อะไรคือสมมุติ อะไรคือสิ่งที่ เป็นความคิดของเขา

เด็กจะมีความเข้าใจกับเรื่องง่าย ๆ ก่อน เพราะฉะนั้นการเรียนรู้ของเด็ก  
ยังเป็นลักษณะที่ค่อยเป็นค่อยไปอยู่เสมอ บางเรื่องเขาอาจจะเข้าใจได้เร็ว

วัยนี้เด็กจะรู้จักเชื่อมโยงเหตุการณ์ง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น รู้จักคุ้ยเขี่ย  
ถั่วไม่เท่า พอเห็นคนแก่ที่หนาก็จะว่าเป็นคนอายุไปหมด นี่คือลักษณะของเด็กวัย 2 - 3 ขวบ  
แต่วัย 4 - 5 ขวบเขาจะเริ่มแยกแยะได้

การเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ที่ดีที่สุดคือ การเรียนรู้ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่พบเห็น  
จับ หยิบ ต้อง ดูได้เป็นรูปธรรม (วันเพ็ญ บุญประกอบ. 2534 : 3 - 5)

มลิวลีย์ ธรรมแสง (2528 : 14) กล่าวว่า ในการจัดการศึกษาแก่เด็ก  
ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินควรจัดให้มีการตรวจวัดการได้ยิน และระดับความสามารถ  
ในการเรียน แล้วพิจารณาการจัดสถานที่ให้เหมาะสมกับความรุนแรงของการสูญเสียการได้ยิน  
การศึกษาสำหรับเด็กหูตึงยังมีข้อบกพร่องในเรื่องของบริการพิเศษ เช่น การฝึกฟังและพูด  
การอ่านริมฝีปาก การแก้ไข การพูดที่ผิดปกติ การสอนซ่อมเสริมในวิชาสามัญ

ประมวญ ดิฉินสัน (2523 : 110) กล่าวว่าเด็กที่สูญเสียการได้ยินควร  
จะได้เครื่องช่วยฟังเพราะเด็กต้องเรียนอีกมาก ครูประจำชั้นควรจัดเด็กดังนี้

1. ให้เด็กหุนวณนั่งแถวหน้าใกล้ ๆ กระดานดำ
2. เวลาอธิบาย หันหน้าเต็มสู่ชั้น มิใช่พูดไปเขียนกระดานไป
3. เขียนข้อความสำคัญที่ตอนสอนลงบนกระดานดำ เพื่อเด็กหุนวณจะได้เข้าใจ  
ง่ายขึ้น
4. ดูให้แน่ใจว่าเด็กฟังรู้เรื่อง มิใช่สักแต่ยิ้มหรือพยักหน้าว่าเข้าใจแล้ว
5. หนุนให้เด็กมีส่วนในการปรึกษาหารือและอภิปรายในชั้น
6. จัดให้เด็กมีเครื่องช่วยฟัง แนะนำการไปขอบริการที่ศูนย์แห่งการได้ยิน  
ดูแลให้เด็กสวมเครื่องช่วยฟังในชั้น
7. ให้ความยุติธรรม ความอบอุ่น สอดส่องมิให้มีการล้อเลียน แต่มิใช่รอเด็ก  
อยู่คนเดียว
8. ไม่บังคับพ่อแม่เกี่ยวกับความก้าวหน้าของเด็ก หรือเมื่อเด็กจำเป็นต้อง  
ได้รับความช่วยเหลือเป็นพิเศษ

9. ระวังเสียงรบกวนที่เป็นการทรมานเด็ก เช่น เขียนกระดานดำด้วยเสียง  
ขอล่งซี้ดกรีด ๆ

10. ช่วย让孩子ตระหนักว่าตนมีปัญญา แต่ไม่ควรอับอายขายหน้า หนุนให้พยายาม  
ช่วยตัวเองเต็มความสามารถที่มีอยู่

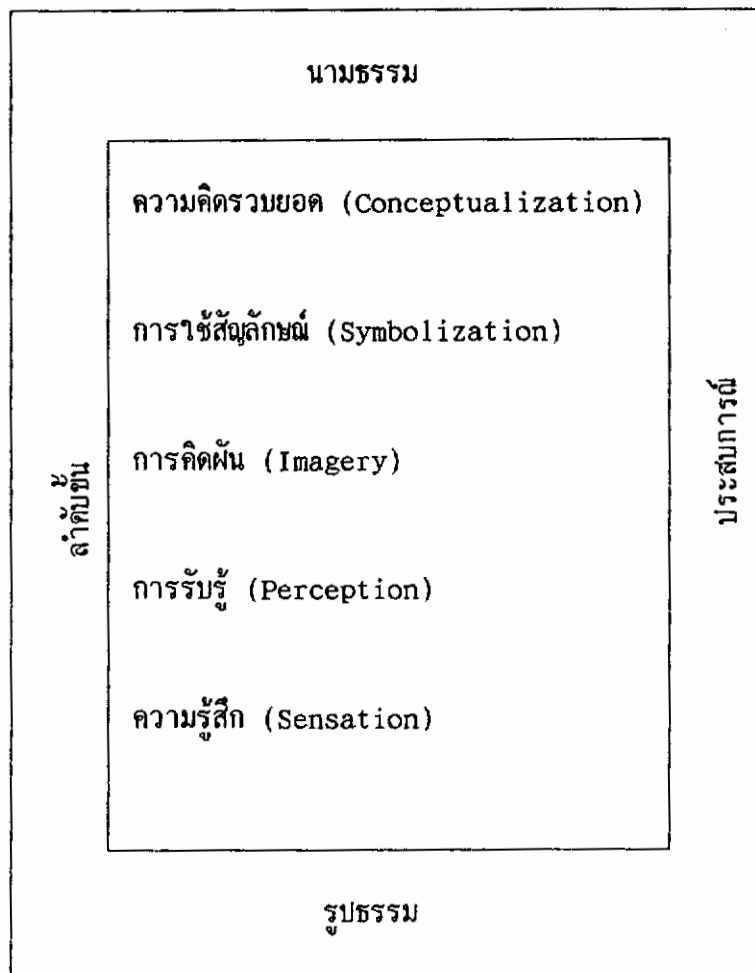
จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่าการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทาง  
การได้ยินจะใกล้เคียงกับเด็กปกติ ซึ่งจะแตกต่างตรงวิธีการสอนเพื่อสื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจ  
และจะเสริมบริการทางการศึกษาพิเศษ ได้แก่ การแก้ไขการพูด การฝึกฟัง การฝึกสังเกต  
เป็นต้น จึงต้องมีการพัฒนาประสาทการรับรู้ภาษาให้มีประสิทธิภาพขึ้นด้วยการใช้กิจกรรมการเล่น  
มาช่วยเพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสามารถสื่อสารและเข้าใจภาษาได้ดีขึ้น ซึ่งทำ  
ให้เด็กสามารถปรับตัวพฤติกรรมทางสังคมได้และมีวุฒิภาวะที่เหมาะสมจะทำให้เด็กพัฒนาตาม  
กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมแต่ละประเภทได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### พัฒนาการทางภาษาของเด็กปกติและเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

การเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาของเด็กปกติและเด็กที่มีความบกพร่อง  
ทางการได้ยิน มีผู้ที่สนใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษา และมีผลงานดีเด่นนำศึกษาอีกท่านหนึ่งก็คือ  
ไมเคิลบัสต์ (สรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. 2519 : อ้างอิงมาจาก  
Myklebust. 1971) ผู้สร้างลำดับขั้นของประสบการณ์ในการเรียนรู้ของบุคคล ตลอดจน  
เปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาของเด็กปกติ และเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ ดังนี้

##### ลำดับขั้นของประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้

ก่อนที่มนุษย์จะเกิดการเรียนรู้ ก็ต้องอาศัยประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ มาเสริม  
ต่อกัน เช่น การฝึกใช้ประสาทสัมผัส การมีทักษะในการใช้สัญลักษณ์ ฯลฯ เป็นต้น นอกจากนี้  
การเรียนรู้ก็มักเริ่มจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปยังสิ่งที่เป็นนามธรรม ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้  
ของเด็กปกติ หรือเด็กที่มีความพิการ หรือมีความบกพร่องในด้านใด ๆ ผิดกันตรงที่ว่าความ  
บกพร่องหรือความพิการนั้น ๆ อาจส่งผลให้พัฒนาการด้านต่าง ๆ ล่าช้า หรืออาจไปไม่ถึงขีด  
สูงสุดของความสามารถของเขาเท่านั้น ไมเคิลบัสต์จึงได้ลำดับขั้นของประสบการณ์ที่ก่อให้เกิด  
การเรียนรู้ไว้ ดังนี้คือ



ลำดับขั้นของประสบการณ์เรียงจากการเรียนรู้ซึ่งเป็นรูปธรรมไปยังสิ่งที่เป็นนามธรรม

#### ความรู้สึกรู้ (Sensation)

ความรู้สึกรู้ในที่นี้หมายถึง การทำงานของระบบประสาท ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากการทำงานของอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการสัมผัส และเกิดขึ้นในสัตว์ทุกประเภท โดยไม่จำเป็นต้องมีการเรียนรู้ก็ได้ เช่น คนอาจได้ยินเสียง แต่บอกไม่ได้ว่าเป็นเสียงอะไร การได้ยินโดยไม่รับรู้ในกรณีนี้ แสดงให้เห็นถึงการทำงานของประสาทสัมผัสเท่านั้น โดยปกติความรู้สึกรู้ของคนจะต้องมีการทำงานทั้งของร่างกาย และจิตใจ คนหูหนวก ตาบอด เป็นตัวอย่างอันดีของความเกี่ยวข้องของสภาพทางร่างกาย หนทางเดียวกันกับการที่คนหูหนวก ตาบอด โดยไร้สาเหตุทางกายก็สื่อให้เห็น

ถึงการทำงานที่เกี่ยวข้องกับสภาพของจิตใจ ดังนั้น ความรู้สึกของคนจึงจัดเป็นประสบการณ์เบื้องต้น

ในการเรียนรู้ของเด็กก็เช่นกัน ขั้นแรก การรับรู้ต่อสิ่งต่าง ๆ ยังไม่มีความหมายใดเป็นพิเศษ นอกจากเมื่อมีสิ่งเร้าที่รุนแรงพอ เช่น มีแสงจ้ามาก ๆ เสียงดังมาก ๆ ยังไม่สนใจต่อการรวมเอาสิ่งรอบ ๆ ตัวเข้ามารู้ ต่อมาเมื่อมีการรับรู้ เด็กก็เริ่มมีปฏิกิริยาต่อสิ่งแวดล้อมมีการเรียนรู้ การแปลความหมาย จากความรู้สึกสัมผัสต่าง ๆ เช่น เด็กสามารถจำเสียงแม่ได้ หรือระลึกถึงเสียงบางเสียงได้ ในปลายเดือนแรก เด็กสามารถจำแนกเสียง เช่น จาเสียงเคลื่อนไหวของแม่จากเสียงรอบ ๆ ตัวได้ นอกจากนี้ด้านสายตาก็มีส่วนช่วยในการเรียนรู้ กล่าวคือ สามารถเรียนรู้การแยกรูปร่างของสิ่งต่าง ๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม ระยะทางใกล้ไกล นั่นก็คือ เด็กมีทักษะทางสายตามากขึ้น แม้แต่การพัฒนาความรู้สึกจากการแตะต้องสัมผัสทางองเดียวกันราว 6 ปีขึ้นไป เด็กจะสามารถรับรู้เรื่อง ความสูง ความกว้าง ระยะทาง ฯลฯ ในการฝึกการไต่บันไดก็ต้องอาศัยทักษะของการรับรู้ทางประสาทสัมผัส พวกที่ไม่ได้ฝึกเลยจะเฉยเมยต่อเสียงหลาย ๆ เสียง คนที่ได้รับการฝึกฝนก็จะมีความละเอียดอ่อนในเรื่องเหล่านี้ โดยเฉพาะพวกเด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่บันได ยังต้องฝึกการไต่ประสาทสัมผัสให้เป็นประโยชน์ให้มากที่สุด เพื่อช่วยในการรับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จนเกิดทักษะจากการใช้ประสาทสัมผัสนั้น ๆ

### การรับรู้ (Perception)

การรับรู้เป็นขบวนการทางจิตวิทยา ที่มีความหมายใกล้เคียงกับความรู้สึก (Sensation) มาก อย่างไรก็ตามเมื่อพูดถึงการรับรู้ ก็ต้องโยงไปถึงความเกี่ยวพันของวัฒนธรรมและสังคม เพราะการที่จะมีการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง และคนอื่นอย่างไรบ้างนั้น เห็นพ้องกันว่าในขั้นของความรู้สึก (Sensation) นั้น ไม่มีการเอาสิ่งที่เกิดจากประสาทสัมผัสมารวมกันเข้า เพื่อตีความหมายแต่จะมารวมในขั้นของการรับรู้ (Perception) ในขั้นนี้ สิ่งเร้าทางประสาทสัมผัสเป็นสิ่งที่มีความหมาย คนจะเกิดการรับรู้ไปตามสภาพความรู้สึกของแต่ละคน ในสัตว์ก็เช่นเดียวกัน การแปลความหมายจากประสาทสัมผัสก็ก่อให้เกิดพฤติกรรมที่คาดหมายล่วงหน้า เช่น การหลบหนีของกวางเมื่อได้กลิ่นเสือ เป็นต้น การรับรู้จึงจัดว่าเป็นสิ่งที่มีอยู่และเป็นเรื่องสำคัญของชีวิตในดิ้นแดนมนุษย์ และในการดำรงชีวิตของสัตว์

รวมถึงสภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์ด้วยว่าอยู่ในสภาพใด การรับรู้จะเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้  
สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว

### ความคิดค้น (Imagery)

ความคิดค้น มีบทบาทสำคัญทางจิตวิทยาในยุคต้น ๆ แต่ภายหลังไม่ค่อยได้เน้นถึง  
เรื่องนี้มากนัก ตรงข้ามนักประสาทวิทยากลับให้ความสำคัญเรื่องนี้เป็นอย่างมากในการศึกษา  
จิตวิทยาของพวกคนหูหนวกนั้น ออกจะเป็นการยากถ้าไม่รวมเอาเรื่องของความนึกคิด หรือ  
ความคิดค้น เข้าไปด้วย ถึงแม้จะมีนักปรัชญายืนยันไว้ว่า "ไม่มีความคิดที่ปราศจากคำพูด"  
แต่ก็ปรากฏว่า เด็กที่หูหนวกมาแต่กำเนิดก็ยังมีความคิดก่อนที่จะเรียนรู้ภาษาพูด ดังนั้น  
จึงน่าประหลาดใจว่า เขาคิดอย่างไร อาจสังเกตจากการใช้ท่าทาง ซึ่งเป็นเสมือนสัญลักษณ์  
แทนการใช้คำพูดกระมัง การอธิบายเช่นนี้ออกจะไม่เหมาะสม เพราะบ่อยครั้งที่เด็กพวกนี้  
มีท่าทางตามแบบที่คิดขึ้นเอง แทนที่จะเป็นไปได้อีกกรณีก็คือ เด็กอาจมีความคิดอิสระของ  
ตัวเอง จึงไม่ควรเหมาเอาว่า คำพูดและความคิดค้นจำเป็นต้องเป็นตัวแทนต่อกัน ถึงแม้ว่า  
คำพูดอาจก่อให้เกิดความคิดค้นด้วย ความคิดค้นนี้แตกต่างไปจากการใช้สัญลักษณ์ทางคำพูด  
ซึ่งสามารถแสดงเป็นภาพที่ชัดเจนกว่า การใช้คำพูดเรียกสิ่งต่าง ๆ หรือเพื่อช่วยในการระลึก  
ถึงสิ่งต่าง ๆ เป็นการแสดงถึงขอบความคิดว่าสิ่งนั้นคล้ายอะไร รู้สึกอย่างไร ซึ่งเป็นส่วน  
ไปช่วยเสริมสร้างความนึกคิด กระบวนการดังกล่าวอาจเกิดโดยไม่จำเป็นต้องใช้คำพูด แต่ก็  
จะใช้คำพูดแทนได้ ความคิดค้นเช่นนี้เป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดการรับรู้ ด้วยเหตุนี้จึงพบว่าคนใช้  
ความคิดค้น ก่อนจะเรียนรู้ภาษา และแม้แต่ทารกก็จะมีความคิดก่อนจะพูดได้

แม้จะไม่มีการศึกษาอย่างกว้างขวางในเรื่องนี้ แต่ก็มีข้อยืนยันถึงธรรมชาติ  
ของการนึกคิดในแง่ของการบำบัดทางจิต (Psychopathology) ซึ่งมีสมองเป็นส่วนสำคัญ  
ในการดำเนินงาน ดังนั้นหากคนมีการเจ็บป่วยทางสมองจึงมักมีภาพลวงตา หรือเป็นประสาท  
หลอน นักจิตบำบัดจึงศึกษาและวิเคราะห์ถึงความคิดของคนโดยใช้ความฝัน ซึ่งกระบวนการนี้  
จำต้องรู้ถึงระดับของความคิดค้น

จากรูปจะเห็นว่า ความคิดค้นเมื่อเปรียบเทียบกับการใช้สัญลักษณ์ทางการพูด  
แล้วเป็นสิ่งที่อยู่ขั้นของรูปธรรม แม้ว่า ความคิดค้นจะเป็นประเด็นสำคัญของพฤติกรรม  
ของสัตว์ แต่คนก็พัฒนาการใช้สัญลักษณ์ขั้นสูงกว่าสัตว์ชั้นต่ำ เช่น ผลงานของเบอร์ค

(ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. 2519 ; อ้างอิงมาจาก Yerkes. 1443) ที่ทดลองกับลิงชิมแปนซีก็ได้ชี้ให้เห็นถึงความคิดขั้นพื้นฐาน หากเราศึกษาย้อนหลังไปอาศัยการวัดทาง Phylogenetic เราก็อาจพบจุด ๆ หนึ่ง ซึ่งไม่ปรากฏความคิดขั้นมาปรากฏ เรื่องของความคิดขั้นนี้สิ่งที่มีเหมือนกันอยู่ในคนและสัตว์ เราทราบแล้วว่า สัตว์ทุกประเภทต้องมีการสื่อสารผ่านประสาทสัมผัสและการรับรู้ กว่าสัตว์ขั้นสูง เช่น มนุษย์เท่านั้นจึงจะก้าวไปถึงขั้นของการใช้สัญลักษณ์ และความคิดในการรับรู้

การมีภาพพจน์ เช่น จากการจดจำ และระลึกถึงสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการสะสมเรื่องราวต่าง ๆ ไว้ ก็เป็นเรื่องของกระบวนการทางสมองเกี่ยวกับความคิดขั้นด้วยการเห็น จึงมีส่วนช่วยในการระลึก และมีอิทธิพลมาก และสำคัญกว่าการได้ยิน เพราะความคิดของคนมักเกิดเป็นภาพพจน์ทางสมอง ตั้งแต่วัยเด็กแม้จะยังไม่อาจแยกชนิดต่าง ๆ ของสิ่งแวดล้อมได้

ในด้านนี้คนต่างจากสัตว์ตรงที่ว่า สัตว์ต้องใช้สัญลักษณ์ที่คนให้หรือที่มีปัจจุบัน แต่คนสามารถใช้ความนึกคิดมาคาดคะเนสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคน จะสะท้อนให้เกิดความคิดขั้นที่ต่างกันออกไป

#### การใช้สัญลักษณ์ (Symbolization)

การใช้สัญลักษณ์ด้วยการพูด เป็นพฤติกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของมนุษย์และมนุษย์เท่านั้นที่สามารถเรียนรู้ภาษาได้ ภาษาเป็นเครื่องมือความหมายที่ใช้แทนสิ่งของ ความคิด ความรู้สึก มนุษย์สามารถจดจำเรียบเรียงสิ่งที่รู้จักเสียใหม่ได้สามารถใช้สัญลักษณ์ทางสายตา การรับฟัง เพื่อช่วยในการติดต่อกันได้ และยังสามารถรวบรวมปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ มาแสดงออกทางภาษา เพื่อให้ตนบรรลุสิ่งที่ปรารถนาได้ นอกจากนี้มนุษย์ยังสามารถใช้คำพูดเล่าประสบการณ์ย้อนหลังได้ ซึ่งในกรณีนี้หมายความว่ามนุษย์ต้องอาศัยความจำ การระลึกได้ และการใช้ภาษา มาประกอบขึ้น จากข้อเขียนของแลนเจอร์ (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. 2519 ; อ้างอิงมาจาก Langer. 1957) เขาได้ให้ข้อคิดว่าว่าการใช้สัญลักษณ์ทางภาษาของคนต่างกับของสัตว์ตรงที่ว่าสัตว์สามารถเรียนรู้ภัยอันตรายที่จะมาถึง โดยใช้การสังเกต

จากบางสิ่งบางอย่างที่มันเคยมีประสบการณ์มา แต่พฤติกรรมก็อยู่แค่ระดับของการสังเกต สัตว์สามารถรู้ภัยจากการสังเกตได้ แต่ไม่รับรู้ถึงการใช้อัญลักษณ์

มนุษย์สามารถใช้อัญลักษณ์ทั้งภาษาพูด และที่ไม่ใช่ภาษาพูด เทพนิยาย ศิลปะ ศาสนา และดนตรี ล้วนเป็นตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงการใช้อัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษาพูดไปเกี่ยวข้องแต่ในการติดต่อกัน การพูดก็ยังเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นคนที่สูญเสียการได้ยิน จึงมีผลกระทบกระเทือนต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้นอยู่เป็นอันมาก

### ความคิดรวบยอด (Conceptualization)

ความคิดรวบยอด หมายถึง ความสามารถเข้าใจความคิดในการเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ การคิดสิ่งที่เป็นนามธรรม โดยอาศัยเรื่องราวที่มีอยู่ในสิ่งแวดล้อม ต้องอาศัยความสามารถในการจัดจำพวก การแยกแยะ การเรียนรู้กฎเกณฑ์ ความจำ ฯลฯ เด็กที่หูหนวกก่อนจะเรียนรู้ภาษาพูด จะมีความสามารถในการจัดจำพวกต่างไปจากเด็กปกติ เนื่องจากขาดการได้ยินทำให้ขาดประสบการณ์ทางรูปธรรมอันเป็นเรื่องพื้นฐาน จึงเป็นเหตุให้พัฒนาการไปยังความคิดด้านนามธรรมด้วยความลำบาก ประสบการณ์ขั้นนี้ถือเป็นการพัฒนาการขั้นสูงสุด และเป็นเรื่องสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพูด และการใช้ภาษา (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. 2519 : 104 - 109)

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีปัญหาในการสื่อสารกับผู้อื่น ทำให้เป็นผลต่ออารมณ์ การปรับตัว การอยู่ร่วมในสังคม และการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้พัฒนาการด้านต่าง ๆ ล่าช้า ดังนั้นการพัฒนาการรับรู้ที่เหลืออยู่ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง

### 3. พัฒนาการทางภาษาพูด

ก่อนที่จะคนเราจะสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารกันได้นั้น มีขั้นตอนของพัฒนาการทางภาษามาก่อน ซึ่งอาจแบ่งได้ 4 ขั้น ดังนี้

1. การเปล่งเสียงก่อนการพูดภาษาตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ปี ในระยะนี้เด็กเริ่มส่งเสียงร้อง การโต้ตอบอาจมีความหมายหรือไม่มีความหมาย แต่ส่วนมากเป็นการสื่อความรู้สึก

คือ เด็กจะเริ่มส่งเสียงที่ไม่มีมีความหมายเป็นพื้นเสียงธรรมชาติ ไม่มีเสียงสูงต่ำ เริ่มเล่นเสียง เริ่มเรียนคำง่าย ๆ อย่างกลั้ว เช่น พ่อ แม่ และบางครั้งเพื่อความเข้าใจของตัวเองเท่านั้น แต่ไม่มีสื่อความหมายสำหรับผู้อื่น

2. การพัฒนาการพูดภาษาไทยในระยะเริ่มแรก (Early Linguistic Development) เด็กวัย 1 - 5 ปี เด็กเริ่มใช้ภาษาพูดเป็นประโยคง่าย ๆ เช่น แม่มา พ่อไป ระยะแรกเด็กส่วนมากจะพูดคำเดียวมากกว่าคำหลายพยางค์ ในการวิจัยปรากฏว่า เด็กเริ่มพูดนั้น จะพูดคำนามก่อน เช่น แมว หมา นม ต่อมาจึงเป็นคำกริยาที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว เช่น ไป กิน และต่อมาก็เป็นคำคุณศัพท์ วิเศษณ์ สรรพนาม สันธาน บุพบท ปรากฏระยะหลัง และเมื่อเข้าโรงเรียน ภาษาของเด็กวัยเริ่มเรียนเริ่มเป็นประโยคแต่จะฝึกทักษะในการออกเสียงมากกว่าอย่างอื่น

3. การพัฒนาการพูดในระยะหลัง (Later Linguistic Development) ระยะ 3 - 11 ปี ระยะนี้เด็กเริ่มเข้าโรงเรียนแล้ว ในระยะ 5 - 8 ปี เด็กก็มีการพัฒนาทางภาษามากขึ้น เด็กเริ่มเรียนคำศัพท์ การอ่านความหมาย เริ่มสนใจไวยากรณ์ เริ่มใช้ภาษาพูดในลักษณะรูปประโยคที่สมบูรณ์และในระยะหลังเริ่มศึกษาคำศัพท์ต่าง ๆ เริ่มเข้าใจความหมายนามธรรมของคำศัพท์มากขึ้น

4. การพัฒนาการสร้างประโยค (Development of Syntax) ระยะตั้งแต่ 11 ปีขึ้นไป เด็กจะเริ่มศึกษาไวยากรณ์อย่างแท้จริง และสามารถใช้ภาษาได้ดียิ่งขึ้น (พรหมทิพย์ ศิริวรรณบุษย์. 2521 : 96 - 98)

กระบวนการเรียนภาษาพูด ในการเรียนภาษาพูดของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งสามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารกันได้นั้น มีกระบวนการการเรียนภาษาพูดตามลำดับขั้น ดังนี้

1. การเลียนแบบ (Imitation) เป็นกระบวนการที่สำคัญในการเรียนภาษา เพราะเป็นขั้นที่เด็กเลียนเสียงคำพูดตามเสียงที่ได้ยิน
2. การเอาอย่าง (Identification) เด็กมิได้เลียนการออกเสียงอย่างเดียว แต่เลียนท่าทาง นิสัยใจคอจากบุคคลที่ตนเลียนภาษานั้น
3. การเรียนพฤติกรรมตอบสนองพร้อมทั้งสิ่งเร้าหลายตัว (Multiple Response Learning) เป็นพฤติกรรมตอบสนองสิ่งเร้า โดยพยายามลองใช้วิธีจะเครื่องแปลเสียงต่าง ๆ

นั้นให้ทำงานสัมพันธ์กันหลายส่วน ได้แก่ ส่วนสมองที่มองเห็น ได้ยิน สะสมความจำ การทำ  
ริมฝีปาก สีน้ ทาทาง สายตา คิ้ว เด็กจะพยายามทำตามอย่าง

4. การเรียนรู้โดยสัมพันธ์ภาวะ (Associative Learning) เด็กเรียนรู้  
คำศัพท์และความหมายของคำระหว่างเสียง และสิ่งของหรือพฤติกรรม เช่น เด็กเรียนรู้คำว่า  
ตุ๊กตาได้ทันที เมื่อแม่ยื่นตุ๊กตาให้แล้วบอกว่า "ตุ๊กตา" เด็กก็จะจำได้และเรียนรู้ได้

5. การเรียนรู้แบบสอบถามตอบ (Question - Answering) เมื่อเด็ก  
ได้เรียนรู้ภาษาไปบ้างแล้วเกิดความรู้ความคิดอย่างมีระเบียบ รู้จักใช้เหตุผล ซึ่งเด็กในวัย  
6 ขวบ จะมีอารมณ์อยากรู้ อยากเห็นมากจึงชอบถาม ผู้ปกครองควรสนองตอบเพราะจะช่วย  
ในการพัฒนาภาษาของเด็กให้ดีขึ้น

6. การลองผิดลองถูก (Trial and Error) ช่วงนี้เป็นช่วงการปฏิบัติ  
เด็กอาจจะปฏิบัติถูกบ้าง ผิดบ้าง ควรเข้าใจและชมเชยเมื่อเด็กออกเสียงได้ถูกต้อง

7. การถ่ายทอดการเรียนรู้ (Transfer of Learning) การเรียนรู้  
สิ่งใหม่ ๆ เป็นการง่ายขึ้น ถ้าผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้มาก่อน เช่น รู้จักไก่อยู่แล้ว ก็สอนให้รู้จัก  
เป็ด และห่าน โดยชี้ให้เห็นความแตกต่าง เด็กจะจำได้เร็วและมีความคิดเป็นระเบียบ  
(ศรีเรือน แก้วสังวาล. 2519 : 127 - 133)

การที่เด็กจะเรียนรู้ด้านการพูดนั้น จะต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้คือ  
(ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. 2519 : 6)

#### 1. การเข้าใจภาษาที่ผู้อื่นพูด

ความสามารถที่จะเข้าใจคำพูดของผู้อื่น ต้องอาศัยความรู้ศัพท์ต่าง ๆ เป็น  
พื้นฐาน ทานองเดียวกับผู้ใหญ่เรียนภาษาต่างประเทศ ก็ต้องรู้ศัพท์มากพอควรจึงจะจับความได้  
และอาจเข้าใจภาษาก่อนจะพูดได้ เด็กก็เช่นกัน เด็กอาจเข้าใจท่าทางการพูด การกระทำ  
แต่อาจไม่เข้าใจคำ ประโยคที่พูด ฉะนั้นเวลาพูดด้วยเด็กจะเงิบ ทว่าพอจะเข้าใจผู้พูด  
มีความเป็นมิตรหรือโกรธเคือง

ในการพัฒนาการความเข้าใจนั้น เด็กจะมีอาการตอบสนองต่อทั้งสี่สถานการณ์  
และสำเนียงที่เขาได้ยินในสภาพการณ์ต่าง ๆ เด็กจะเรียนรู้ความหมายของคำจากสถานการณ์  
จากท่าทาง เช่น การยิ้ม ลืมเสียงที่พูด จากการศึกษาค้นคว้าของ บอสซาร์ด (ศรียา นิยมธรรม.  
2535 ; อ้างอิงมาจาก Bossard. 1954) พบว่าเด็กและแม่จะติดต่อสื่อความหมายกันได้

จากภาษาพูดของแม่สีหน้าและท่าทางของแม่ และเป็นการยากที่จะทราบว่าเด็กเข้าใจคำพูดผู้อื่นแค่ไหน เช่น เมื่อแม่บอกว่า "อย่า...อย่า" หรือ "หยุด หยุดนะ" หรือ "นอนลง" ทั้งนี้เพราะคำพูดสัมพันธ์กับท่าทางอยู่มาก เช่น การเงยมือ ส่ายหน้า ฯลฯ เด็กอาจแปลเอาจากน้ำเสียงที่เกรี้ยวกราดขึ้น การพูดกับเด็กเล็กก่อนอายุ 2 ขวบ จึงมักต้องใช้ท่าทางประกอบคำพูดเสมอ หากต้องการให้แน่ใจว่าเด็กเข้าใจคำพูดนั้น แม้แต่คำสั่งง่าย ๆ เช่น "วางช้อนลงบนโต๊ะ" ก็ต้องใช้ท่าทางประกอบ

จากแบบทดสอบสติปัญญาฉบับมาตรฐาน และผลรายงานสรุปที่ได้จากการหาปกติวิสัย ทำให้เห็นแนวโน้มของระดับความเข้าใจที่อาจคาดหวังจากเด็กในระดับอายุต่าง ๆ ดังนี้ คือ (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. 2519 : 6)

อายุประมาณ 6 ถึง 8 เดือน สามารถปรับตัวเข้ากับคำพูดต่าง ๆ ได้ เช่น "ยืมหวาน"

อายุประมาณ 12 เดือน สามารถทำตามคำสั่งง่ายได้

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า ก่อนเข้าโรงเรียนเด็กจะมีความรู้คำศัพท์มากพอที่จะเข้าใจคำพูดเรื่องราวที่คนเล่า หรืออ่านให้ฟังได้ สามารถแยกความเหมือนแตกต่างในคำง่าย ๆ ได้ การได้ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ จะช่วยในการพัฒนาภาษาและความเข้าใจคำศัพท์ของเด็ก

## 2. การเรียนรู้คำศัพท์

การเรียนรู้คำศัพท์ พิจารณาได้ 2 ด้าน คือ ศัพท์ทั่ว ๆ ไป และศัพท์เฉพาะ (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. 2519 : 7 - 11)

2.1 ศัพท์ทั่ว ๆ ไป ได้แก่ คำที่มีความหมายทั่ว ๆ ไป และใช้ได้ในหลายกรณีแล้วแต่สถานการณ์ เช่น คน สววย ไป

เนื่องจากศัพท์ทั่ว ๆ ไป มีประโยชน์มากกว่าศัพท์เฉพาะเด็กจึงเรียนรู้ศัพท์ทั่วไปก่อนในทุกระดับอายุ เด็กจะเรียนรู้ศัพท์ทั่วไปมากกว่าศัพท์เฉพาะ ในการพัฒนาคำศัพท์ทั่วไป เด็กไม่ได้เรียนรู้ถึงลักษณะหน้าที่ของคำไปพร้อม ๆ กันทีเดียว เด็กจะเรียนรู้คำที่มีประโยชน์ต่อตัวเองมากที่สุด และสามารถเข้าใจได้ง่ายก่อน เช่น ชื่อคน ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ แล้วเรียนรู้ส่วนต่าง ๆ ของภาษาพูดหลังสุด เพราะมีประโยชน์ต่อเขาน้อยที่สุด และยาก เช่น

คำสรรพนาม เขาอาจใช้คำนามหรือท่าทำประกอบได้ เด็กจะเรียนรู้คำนามก่อนสุด และมักจะ เป็นคำนามที่มีพยางค์เดียว

คำบุพบท และสรรพนาม มักพบหลังสุด เมื่อวิเคราะห์ส่วนประกอบ ของภาษาของเด็กเริ่มหัดพูดพบว่า เด็กอายุประมาณ 18 เดือน จะใช้คำนามมากที่สุด อายุ 2 ขวบ ใช้คำนามน้อยลงแต่ใช้คำกริยาสรรพนาม และคำเชื่อมประโยคมากขึ้น การเปลี่ยนแปลง ลักษณะการใช้คำนี้ จะเห็นได้ชัดก่อนอายุ 3 ขวบ เมื่อเด็กสามารถพูดเป็นประโยคที่ถูกต้องได้ การรู้จักลักษณะการใช้คำก็จะช่วยให้เด็กมีภาษาที่ดีขึ้น ความแตกต่างของการเรียนรู้คำศัพท์ ของเด็กแต่ละคนนั้น เริ่มเห็นได้ตั้งแต่เมื่ออายุ 18 เดือน และเพิ่มจนเห็นชัดมากขึ้นตามอายุ สิ่งที่ทำให้เกิดความแตกต่างในเรื่องนี้อย่างมากก็คือ อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม โอกาสที่เด็กจะ ได้เรียนรู้ แรงกระตุ้นและสติปัญญาของเด็กเอง จำนวนคำศัพท์ที่เด็กเรียนรู้ ส่งผลถึงภาษาพูด ของเด็กและยังรวมไปถึงภาษาเขียนด้วย การใช้ถ้อยคำในการพูดจะสะท้อนให้เห็นถึงจำนวนคำที่ เด็กรู้จักและพูดได้ ดังนั้นความสำเร็จในการเขียนจึงขึ้นอยู่กับความสำเร็จทางการใช้ภาษาพูดด้วย

2.2 ศัพท์เฉพาะได้แก่ คำที่มีความหมายเฉพาะเจาะจง และใช้ได้ในบาง สถานการณ์เท่านั้น ในวัยเด็กตอนต้นเป็นระยะที่เด็กมุ่งพัฒนาการใช้คำศัพท์ทั่วไป จึงไม่ได้มุ่ง จะเพิ่มคำศัพท์เฉพาะมากนัก จากวัย 3 ขวบเป็นต้นไป คำศัพท์เฉพาะต่าง ๆ จึงเริ่มมีบทบาท ควบคู่ไปกับการใช้คำศัพท์ทั่ว ๆ ไป คำศัพท์เฉพาะดังกล่าวจะมีพัฒนาการไปตามวัย คือ

2.2.1 คำศัพท์ประเภท "ลวงตา" เป็นการเลือกใช้คำที่เด็ก ต้องใจ โดยที่คำนั้นอาจเป็นคำยาก ยาว และเด็กอาจไม่รู้ความหมาย การเอามาพูดก็เพียง เพื่อจะแสดงออกว่าตนรู้คำนั้น จึงพบว่าบางทีก็นำมาพูดผิด ๆ ปรากฏการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้น กับเด็กในวัย 1 - 2 ขวบ

2.2.2 คำศัพท์ประเภทแสดงจรรยาบรรณ ได้แก่ คำว่า ขอบคุณ ขอโทษ สวัสดี ฯลฯ คำเหล่านี้เด็กควรเรียนรู้การใช้โดยถูกต้อง การใช้คำเหล่านี้ ได้ถูกต้องแต่ไหนขึ้นอยู่กับการฝึกฝนที่เด็กได้รับ

2.2.3 คำศัพท์เกี่ยวกับสี เด็กเล็ก ๆ มักสนใจเรื่องสี ชื่อของสี จึงได้รับความสนใจแต่ด้วยต้น ๆ เด็กส่วนมากจะรู้จักชื่อสีก่อนอายุ 4 ขวบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าเด็ก สนใจเพียงไร และมีโอกาสเรียนรู้เรื่องสีแค่ไหน

2.2.4 คำศัพท์เกี่ยวกับตัวเลข เด็กอายุ 2 ขวบครึ่ง - 3 ขวบ  
หลาย ๆ คนสามารถนับเลขได้ถึง 10 แต่จะเข้าใจความหมายเพียงไรนั้นยังน่าสงสัย คำศัพท์  
ของเด็กพวกนี้น่าจะเป็นการนับแบบ "นกแก้ว" มากกว่า อย่างไรก็ตามเมื่อเข้าโรงเรียนแล้ว  
เด็กจะค่อย ๆ เรียนรู้ความหมายไปเอง โดยทั่วไปแล้วเด็กปกติจะสามารถนับได้จริง ๆ ราว  
5 ขวบ และรู้ความหมายตัวเลขในราว ๆ 9 ขวบ

2.2.5 คำศัพท์เกี่ยวกับเวลา เด็กอายุประมาณ 6 - 7 ขวบ  
จะเข้าใจความหมายของคำว่า "เช้า" "บ่าย" "เย็น" "กลางคืน" "หน้าร้อน" "หน้าฝน"  
และเมื่อไปโรงเรียนก็จะรู้จักชื่อ วัน เดือน ปี

2.2.6 คำศัพท์เกี่ยวกับเงิน เมื่อยังเล็กหรืออนุบาลหรือชั้นประถม  
ก็คือเงินเหมือนกันหมด จากการศึกษาพบว่าเด็กที่มาจากครอบครัวยากจนจะเรียนรู้คำศัพท์ด้านค่า  
ของเงินได้เร็ว และมากกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวซึ่งฐานะดี ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่าชีวิต  
ต้องพัวพันกับค่าของเงินมากกว่า เช่น อาจถูกใช้ไปซื้อของ อย่างไรก็ตามก่อนระยะสิ้นสุดวัยเด็ก  
เด็กควรรู้จักชื่อของ เงินที่ใช้กันในประเทศ และอาจรู้จักค่าของเงินตราต่างประเทศด้วย

2.2.7 ศัพท์แสลง เป็นคำพูดซึ่งไม่เป็นที่ยอมรับว่าเป็นภาษาที่  
ถูกต้อง ควรแก่การพูด คำพวกนี้ได้แก่ คำสับถอ คำที่นำมาเพี้ยน ความหมายเป็นต้น การใช้คำ  
ประเภทนี้ของเด็กเล็ก ๆ เป็นเพียงการเล่นแบบ โดยไม่รู้ความหมายที่แท้จริง ในช่วงอายุ  
7 - 8 ปี การให้คำแสลงมาใช้เป็นการเลียนแบบหรือต้องการอวดเด่นอีกต่อไป หากมุ่งแสดง  
ความหมาย ความรู้สึกทางอารมณ์ เช่น การกล่าวคำหยาบหรือคำพูดที่มีความหมายส่อนัย

2.2.8 ภาษาลับเฉพาะ มักพบในเด็กวัยก่อนวัยรุ่น เด็กพวกนี้  
มักมีภาษาเฉพาะกลุ่มของตนโดยเฉพาะ อาจเป็นทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน หรือการให้สัญญาณ  
เป็นรหัสต่าง ๆ เพื่อไม่ให้คนอื่นรู้ความลับในหมู่นั่น ภาษาลับมักเริ่มตอนเด็กอายุราว 8 ขวบ  
ไปจนถึง 15 ปี และจะมีมากที่สุดในช่วงอายุ 10 - 13 ปี เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะมีรหัส  
ของภาษาที่ใช้ต่างกันไป และพบว่าเด็กผู้หญิงนิยมใช้ภาษาลับเฉพาะมากกว่าเด็กผู้ชาย ภาษา  
ลับเฉพาะนี้ นอกจากจะช่วยให้เด็กเกิดความพึงพอใจ และมีความรู้สึกปลอดภัยแล้ว ยังช่วย  
กระตุ้นการทำงานของสมองในแง่ให้เกิดการคิดสมมติอีกด้วย

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า การเรียนรู้คำศัพท์เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์  
ทั่ว ๆ ไป และศัพท์เฉพาะเด็กจะเรียนศัพท์ทั่ว ๆ ไปก่อน ในวัยเด็กตอนต้น เนื่องจากมี

ประโยชน์ต่อตัวเองมากที่สุด และสามารถเข้าใจได้ง่าย ส่วนศัพท์เฉพาะจะใช้ในบางสถานการณ์เท่านั้น ซึ่งเด็กจะใช้เมื่ออายุ 3 ขวบขึ้นไป

#### 4. ทฤษฎีและแนวความคิดของความคิดรวบยอด

นักจิตวิทยา และนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความสนใจต่อ "ความคิดรวบยอด" โดยพยายามสังเกตพฤติกรรมของคน ตลอดจนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะเป็นความแตกต่างทางด้านร่างกาย สติปัญญา และทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย ดังนั้นจึงมีนักจิตวิทยาเป็นจำนวนมากพยายามอธิบายเกี่ยวกับความคิดรวบยอดว่า มีลักษณะอย่างไร เป็นมาอย่างไร และทำให้เกิดได้อย่างไร ในตัวของคนเรา

นักจิตวิทยา และนักการศึกษาหลายท่านพยายามอธิบาย ความคิดรวบยอดนั้น เกิดจากการรับรู้ สิ่งเร้าต่าง ๆ เข้าไป เมื่อรับรู้หลาย ๆ อย่าง ก็จะเข้าไปจัดจำพวก หรือกลั่นกรองในสมองเป็นความคิดรวบยอด และเมื่อไปพบสิ่งเร้าต่อไปอีก อาจตอบสนองสิ่งนั้น โดยใช้ความคิดรวบยอดเดิม

ทฤษฎีความคิดรวบยอดที่สำคัญ ได้แก่ ทฤษฎีของเพียเจต์ (Piaget) แบ่งเป็นระดับต่าง ๆ ดังนี้ (พรณี ช. เจตจิต. 2528 : 87 - 89)

1. ระยะการใช้อวัยวะรับรู้ (Sensory Motor Stage) 0 - 2 ปี  
เป็นระยะตอบสนองโดยอัตโนมัติ ทำไปโดยอาจไม่ได้เกี่ยวกับความคิดรวบยอดในสมอง
2. ระยะเริ่มต้นกระบวนการคิด (Pre Operation Stage) 2 - 7 ปี  
เป็นระยะการรับรู้ แล้วจดจำได้ แต่เป็นแบบง่าย ๆ
3. ระยะกระบวนการคิดในเรื่องรูปธรรม (Concrete Operation Stage) 7 - 12 ปี  
เป็นระยะความสามารถทางสมอง คือ สามารถคิดเป็น แต่จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ เป็นรูปธรรมเป็นส่วนใหญ่
4. ระยะกระบวนการคิดที่เป็นแบบแผน (Formal Operation Stage) 12 - 15 ปี  
เป็นกระบวนการคิดที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น

เพียเจต์ ได้อธิบายการสร้างความคิดรวบยอดว่า เกิดจากกระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) และกระบวนการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) โดยเขาได้อธิบายไว้ดังนี้คือ

1. กระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) คือ ความสามารถจัดจำแนกหรือแยกแยะสิ่งต่าง (Discrimination) หมายถึง ความสามารถที่จะแยกประเภทของสิ่ง หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ และความหมายสรุปครอบคลุม (Generalization) หมายถึง ความสามารถที่จัดรวมสิ่งของหรือเหตุการณ์เข้าเป็นพวกเดียวกัน ความสามารถทั้งสองประการนี้ช่วยส่งเสริมกระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างให้มีปริมาณ และคุณภาพอยู่ในระดับสูงขึ้น กล่าวคือ เมื่อมีโครงสร้างอันหนึ่งอยู่ เมื่อไปพบสิ่งใหม่แล้วสามารถปรับเข้ากับโครงสร้างเดิมได้ ไม่ต้องจัดเป็นอีกประเภทหนึ่ง หรืออีกโครงสร้างหนึ่ง

2. กระบวนการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) หมายถึง เมื่อพบสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่สามารถจัดอยู่ในโครงสร้างเดิมได้ ต้องสร้างโครงสร้างขึ้นใหม่ บุคคลที่มีความสามารถสร้างขึ้นมาใหม่ได้มาก เป็นบุคคลที่มีความสามารถสูงในการสร้างความคิดรวบยอดใหม่ ๆ

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า จุดสำคัญของความคิดของเพียเจต์ (Piaget) ก็คือเด็กที่มีวัยอยู่ในระยะที่ 3 คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา การให้เด็กบรรลุความคิดรวบยอดนั้น เป็นสิ่งที่สามารถทำได้ แต่ควรจะให้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic Achievement) หมายถึง คุณลักษณะ และความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์ การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม หรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผล (Level of Accomplishment) ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไรมีความสามารถชนิดใด ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมาย และลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าว ในรูปการกระทำจริงให้

ออกมาเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปะศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องใช้ "ข้อสอบภาคปฏิบัติ" (Performance Test)

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาอันเป็น ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้ โดยใช้ "ข้อสอบผลสัมฤทธิ์" (Achievement Test) (ไพศาล หวังพานิช. 2523 : 137)

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เพิ่มเติมว่า เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่เรียนไปแล้ว ซึ่งมักจะเป็นข้อคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษ และดินสอ (Paper and Pencil Test) กับให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง (Performance Test) ซึ่งแบ่งแบบทดสอบประเภทนี้ได้เป็น 2 พวก คือ

1. แบบทดสอบของครู หมายถึง ชุดของข้อคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้น ซึ่งเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียน ว่านักเรียนมีความรู้มากน้อยแค่ไหน บทพร้อมส่วนใดจะได้สอนซ่อมเสริมหรือเป็นการวัดดูความพร้อมที่จะเรียนบทเรียนใหม่ ซึ่งขึ้น กับความต้องการของครู

2. แบบทดสอบมาตรฐาน แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละ สาขาวิชา หรือจากครูที่สอนวิชานั้น แต่ผ่านการทดลองหาคุณภาพหลายครั้ง จนกระทั่งมีคุณภาพ ดีพอ จึงสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบในเรื่องใด ๆ ก็ได้ แบบทดสอบมาตรฐานจะมีคู่มือ คำแนะนำการสอบบอกถึงวิธีการสอบและยังมีมาตรฐานในด้านการแปลคะแนนด้วย

ทั้งแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น และแบบทดสอบมาตรฐานมีวิธีการสร้างข้อคำถาม เหมือนกันเป็นคำถามที่วัดเนื้อหาพฤติกรรมที่ได้สอนไปแล้ว จะเป็นพฤติกรรมที่สามารถตั้งคำถาม วัดได้ ซึ่งควรวัดให้ครอบคลุมพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. วัดด้านความรู้ ความจำ (Knowledge - Memory)
2. วัดด้านความเข้าใจ (Comprehension)
3. วัดด้านการนำไปใช้ (Application)
4. วัดด้านการวิเคราะห์ (Analysis)
5. วัดด้านการสังเคราะห์ (Synthesis)
6. วัดด้านการประเมินค่า (Evaluation)

สำหรับการสร้างข้อคำถามในการวัดพฤติกรรมทั้ง 6 ด้านนั้นพอจะสรุปได้ ดังนี้

1. ข้อคำถามวัดความรู้ความจำ เป็นข้อคำถามที่วัดความสามารถที่ระลึกออกมาได้ หรือจำได้ เช่น คำศัพท์ นิยาม สถานที่ เวลา ขนาด ปริมาณ บุคคล ระเบียบ ประเพณี โครงสร้าง ทฤษฎี และการขยายความ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สอนแล้ว จึงเอามาถามและถือว่าเป็น การวัดความจำเท่านั้น
2. ข้อคำถามวัดความเข้าใจ เป็นข้อคำถามที่วัดความสามารถในการจับใจความ สำคัญของเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น ความสามารถในการจับใจความ ด้านการ แปลความ ขยายความ และการตีความของคำ ข้อความ เรื่องราว เหตุการณ์ ภาพ ฯลฯ
3. ข้อคำถามวัดการนำไปใช้เป็นข้อคำถามที่วัดความสามารถในการนำความรู้ ไปใช้ แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่
4. ข้อคำถามวัดการวิเคราะห์ เป็นข้อคำถามที่วัดความสามารถในการแยกแยะ ส่วนย่อย ๆ ของเหตุการณ์ เรื่องราว หรือเนื้อหาต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไร มีจุดมุ่งหมาย หรือความประสงค์ใด นอกจากนั้นยังมองถึงความเกี่ยวข้องกัน ซึ่งเป็นการหาเหตุผลมาเกี่ยวข้อง อยู่เสมอ การวิเคราะห์จึงต้องอาศัยพฤติกรรมด้านความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ มาประกอบการพิจารณา
5. ข้อคำถามวัดการสังเคราะห์ เป็นข้อคำถามที่วัดความสามารถในการผสมส่วน ย่อย ๆ เข้ามาเป็นเรื่องราวเดียวกัน เป็นการวัดว่านักเรียนจะสามารถนำความรู้แต่ละหน่วย มารวมเป็นหน่วยใหม่ขึ้นคำถามประเภทนี้จะถามเกี่ยวกับการสังเคราะห์ข้อความการวางแผน และสังเคราะห์ ความสัมพันธ์ เป็นคำถามเพื่อดูความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน
6. ข้อคำถามวัดการประเมินค่า เป็นข้อคำถามที่วัดความสามารถในการวินิจฉัย ตีราคาโดยสรุปอย่างมีหลักเกณฑ์ ซึ่งในการประเมินค่านั้นต้องอาศัยเกณฑ์และมาตรฐานไป ประกอบการวินิจฉัย ซึ่งขาดเสมอว่าดี - เลว อย่างไร (ลิวน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 146 - 150)

นอกจากนี้ ขวาล แพร่ตุนกุล แนะนำไว้ว่า ในการออกข้อคำถามในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์นั้น จะต้องครอบคลุมพฤติกรรมรวมทั้ง 6 ด้าน แล้วภายใน 6 ด้านนี้ ยังสามารถแบ่ง ได้เป็นข้อย่อย ๆ ได้อีก 21 ชนิด โดยแต่ละชนิดมิได้เป็นอิสระจากกัน จะเกี่ยวข้องและต่อเนื่อง กันไปตลอดทั้งระบบ และจะเรียงจากชนิดที่ใช้ความคิดแบบสามัญง่าย ๆ ไปหายากที่คิดลึกซึ้ง

มากขึ้นตามลำดับ เช่น คำถามง่าย ๆ ว่า "ท่านแปลว่าอะไร...เธอ...ฉัน...หรือบุรุษที่สอง" แล้วเปลี่ยนเป็นคำถามยากขึ้นว่า "ท่านเจ้าข้า จันพาลูกมา....." แล้วถามว่า "ท่านในที่นี้ คืออะไร ? ...พระ...เพื่อน..." เป็นต้น (ชวาล แพรัตนกุล. 2520 : 6 - 7)

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบความสามารถของ บุคคล ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ คือ วัดตามจุดมุ่งหมายและวัดตามลักษณะวิชาที่สอน ซึ่งการวัด ควรจะวัดให้ครอบคลุมพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ได้แก่ วัดด้านความรู้ ความจำ วัดด้านความเข้าใจ วัดด้านการนำไปใช้ วัดด้านการวิเคราะห์ วัดด้านการสังเคราะห์ และวัดด้านการประเมินค่า

### เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเกม

#### 1. ความหมายของเกม

เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่นำมาใช้ในการสอน ได้มีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

สำหรับเอกสารในประเทศไทยได้มีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ต่าง ๆ ดังนี้

ประภากร รัตน์ทองคำ และคนอื่น ๆ (2522 : 57) กล่าวว่า เกมหรือการเล่นเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน และในขณะที่เดียวกันก็จะนำเอาแง่คิดหรือความเห็นจากการเล่นนำไปวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป การเล่นเกมช่วยทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง ช่วยให้ผู้สอนได้ทราบถึงพฤติกรรมของผู้เรียน

ทิสนา แคมมณี และคนอื่น ๆ (2522 : 20) อธิบายว่า เกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนได้เล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดให้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจหาอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

สมาธิ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุตติกร (2525 : 169) ได้กล่าวไว้ว่า เกมคือ การเล่นของเด็ก แต่เป็นการเล่นที่พัฒนาขึ้นมาจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบ โดยมุ่งให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน

เยาวพา เดชะคุปต์ (2528 : 36) กล่าวว่า การเล่นเกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ผู้เล่นจะต้องพยายามแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีการแพ้ ชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ให้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งหลักสำคัญในการเล่นจะต้องมีกติกา และวิธีการเล่น

วรี เกียสกุล (2530 : 72) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นวิธีการซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนให้ผู้เรียนเกิดความสุขสำราญ มีกฎเกณฑ์ กติกา ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย และจิตใจ

นอกจากนี้ นักจิตวิทยา นักการศึกษา และนักพลศึกษา ได้ให้ความหมายของเกมและการเล่นไว้ดังต่อไปนี้ (ภรณ์ สุวรรตนะ. 2535 : 109)

เกม หมายถึง การเล่นส่วนหนึ่งที่ได้พัฒนามาจากการเล่น เป็นการเล่น เพื่อให้เกิดความสุขสำราญเพลิดเพลิน

เกม หมายถึง เป็นการเล่นเชิงกีฬา มีกฎ กติกาที่แน่นอน เป็นการแข่งขัน ซึ่งจะเป็นทางกายหรือสมองก็ได้ โดยจะเล่นไปตามกฎเกณฑ์ หรือกติกาที่วางไว้

เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกำหนดเวลาที่จำกัดเวลา และมีกำหนดเวลาที่แน่นอน

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎ กติกาซับซ้อนซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน และทักษะเบื้องต้นไปสู่การกีฬา

เกม หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่มีลักษณะการเล่น และการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับ ในระหว่างผู้เล่นสองฝ่าย

สำหรับเอกสารต่างประเทศได้มีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

แกรม และคนอื่น ๆ (Grambs and others. 1970 : 244) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการศึกษาให้นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสุขสำราญ เพลิดเพลิน มีกฎเกณฑ์ กติกา บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมองช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรู้จักการแก้ปัญหา พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

## 2. จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

การเล่นเกมจัดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เราให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และมีจุดมุ่งหมายในการใช้ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวไว้หลายท่าน ดังนี้

เทพวณีย์ หอมสนธิ และคนอื่น ๆ (2522 : 1) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อสอนให้มีการสนองตอบสังคม โดยให้ความร่วมมือและมีการแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนให้รู้จักทำงานให้ดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มตน
4. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี
5. เพื่อพัฒนาให้เค็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และให้เห็นความสำคัญของการ

มีกฎ กติกา

6. เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีความตื่นตัว และมีความรู้สึก  
ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

เบญญา แสงมะลิ (2522 : 14) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม ดังนี้คือ

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

ใช้กล้ามเนื้อและสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา

จากจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมจะเห็นได้ว่า การเล่นเกม เหมาะที่จะเป็นสื่อของการเรียนรู้ของเด็กระดับก่อนวัยเรียนเป็นอย่างยิ่ง เพราะการเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริม

าให้เกิดการเรียนรู้พัฒนาด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม เป็นการฝึกให้เด็กคิด รู้จักหาเหตุผลฝึกการสังเกต และเพื่อเตรียมความพร้อมที่จะเรียนอ่านในชั้นประถมศึกษาต่อไป

### 3. ความสำคัญของเกมและการเล่น

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 110 - 111) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมและการเล่นที่มีต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กไว้ดังนี้

เกมถือว่าเป็นทั้งการเรียนและการทำงานของเด็กมีความสำคัญต่อเด็กเช่นเดียวกับการเล่นเกมจะช่วยฝึกความร่วมมือ ช่วยให้เด็กมีระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ รู้แพ้รู้ชนะ ซึ่งจะช่วยให้เด็กฝึกฝนในเรื่องการปรับตัวให้เข้ากับระเบียบ กฎเกณฑ์ทางสังคมได้ดีต่อไป เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

การเล่นนอกจากจะมีความสำคัญต่อเด็กที่ได้กล่าวไว้ในเรื่องเกมแล้ว การเล่นยังมีความสำคัญต่อเด็กในวัยนี้อีกหลายประการ เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นของตนเอง โดยไม่ต้องมีใครสอนเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ การเล่นยังทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนาน เพลิดเพลิน และพร้อมที่จะกระทำกิจกรรมนั้นซ้ำ เมื่อเกิดความสนใจและพอใจ โดยไม่ต้องใช้การให้รางวัล หรือการทำโทษมากระตุ้น นักจิตวิทยาและนักการศึกษาในปัจจุบันจึงถือการเล่นคือ การทำงาน และถือว่าการเล่นเป็นกิจกรรมหลักของเด็กทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กปฐมวัย ดังนั้น ครูผู้สอนเด็กจึงควรรู้จักเลือก หรือสร้างอุปกรณ์และกิจกรรมที่จะนำการเล่นเข้ามาเป็นกิจกรรมการเรียน ที่จะช่วยพัฒนาเด็กได้ครบทุกด้าน และเพื่อให้การสอนของตนเป็นที่น่าสนใจและเกิดคุณค่าทางการศึกษายิ่งขึ้น

เกมและการเล่นของเด็กระดับปฐมวัย มีหลายลักษณะ คือ การเล่นคนเดียว โดยไม่มีเครื่องเล่น เช่น การวิ่ง กระโดด เล่นกับมือและเท้าของตนเอง การเล่นโดยมีเครื่องเล่นประกอบ เช่น เล่นบล็อก ภาพตัดต่อ เล่นทราย เล่นน้ำ เล่นเครื่องเล่นอื่น ๆ รวมทั้งเล่นกับวัสดุตามธรรมชาติ เท่าที่จะหาได้ เช่น เมล็ดผลไม้ ก้อนหิน ท่อนไม้ การเล่นกับเพื่อน การเล่นของเล่นต่าง ๆ ซึ่งการเล่นเหล่านี้จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และมีพัฒนาการที่พึงประสงค์ในทุก ๆ ด้าน

ดังนั้น เกมและการเล่นจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาและการเรียนรู้ของเด็ก  
ดังนี้คือ

1. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะแสดงออกได้อย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ต้องการ ได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยทำให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจและช่วยทำให้เกิดความแจ่มใส

2. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบ จับ สัมผัส เขย่าฟังเสียง รโยนหรือขว้างปา ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ และเป็นการทดแทนความต้องการของเด็ก ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการเล่นสมมติ

3. เป็นการเรียนรู้ของเด็กที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เช่น เรียนรู้เรื่อง ขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความแตกต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น รู้ว่าชอบหรือไม่ชอบทำอะไร ทำสิ่งใดได้หรือไม่ได้ เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การพลัดเปลี่ยนกันเล่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินใจหาต่าง ๆ และเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของตนที่มีต่อชุมชน เช่น หน้าที่ของพ่อ แม่ ลูก ตำรวจ กำนัน หมอ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้มาจากการเล่นสมมติ และจากการสังเกต

4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จในการทำงาน เมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้น ทักษะที่เด็กได้รับการเล่นจะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต เพราะขณะที่เด็กเล่น เด็กจะมีโอกาสได้เรียนรู้ถึงภารกิจและหน้าที่ของการเป็นผู้ใหญ่ เป็นการฝึกนิสัยในเรื่องรักการทำงาน มีความรับผิดชอบและการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ ที่ตนเองต้องทำในอนาคต ฝึกการพึ่งตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

6. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย และเพื่อเป็นแนวทางการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

7. ช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน คือ

ทางด้านร่างกาย เกมและการเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็ก เป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ทางอารมณ์และจิตใจ เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์ และจิตใจให้มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับภาวะแวดล้อม และการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก

ทางสังคม เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัว

ทางสติปัญญา เกมและการเล่นถือว่าการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก ในเรื่องความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมการใช้จินตนาการ และภาษา

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมและการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งจะช่วยทางด้านการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก ช่วย让孩子เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว และช่วยพัฒนาเด็กทางด้านร่างกาย ทางสังคม ทางอารมณ์ และจิตใจ

#### 4. ประเภทของเกม

สำหรับเอกสารในประเทศไทยได้มีผู้กล่าวถึงประเภทของเกมไว้ดังนี้

สมาธิ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุตินทร (2525 : 226 - 236) ได้กล่าวถึงเกมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแบ่งได้ดังนี้คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่น เหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมายจำนวนผู้เล่นมักติดการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาท

ภรณ์ี คุรุทันะ (2526 : 61 - 63) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่ต้องใช้ท่าทางประกอบ
2. เกมการเคลื่อนไหวแบบช้ากว่าปกติ
3. เกมเกี่ยวกับการรับรู้
4. เกมการสื่อความเข้าใจ
5. เกมการให้ทำตามคำสั่ง
6. เกมการฟังและการใช้เสียง

สำหรับเอกสารจากต่างประเทศได้มีผู้กล่าวถึงประเภทของเกมไว้ ดังนี้

โลเวล (Lovell. 1971 : 166 - 167) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่ว ๆ ไปว่า สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นกลุ่มที่สนุกสนาน การเล่นแบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ
2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้นในการจัดเกมดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้น จนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

โคลัมบัส (Kolumbus. 1979 : 141 - 149) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมฝึกการกระทำ คือ การที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้มือ และสายตา เช่น การร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ กรอกน้ําส้วม

2. เกมการศึกษา คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็กให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่สิ่งของหรือภาพ การเล่นเกมมิวสิก การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายอย่างซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่าย ๆ ของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4. เกมฝึกทักษะภาษา เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุ อุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือตือกแต่ก

5. เกมทายบัตร เป็นบัตรที่ครูทำขึ้น ช่วยให้ได้ฝึกสามารถแยกความเหมือน ความต่าง ฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่น ๆ

6. เกมพิเศษ เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมหาสายทาง

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า เกมสามารถแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ที่น่าสนใจได้แก่การจัดแบ่งเกมของโรลัมบัส ซึ่งแบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท ใหญ่ ๆ คือ เกมฝึกการกระทำ เกมการศึกษา เกมฝึกทักษะทางร่างกาย หรือเกมพลศึกษา เกมฝึกทักษะภาษา เกมทายบัตร และเกมพิเศษ

## 5. คุณค่าและลักษณะที่ดีของเกม

สำหรับเอกสารในประเทศไทยได้มีผู้กล่าวถึงคุณค่าและลักษณะที่ดีของเกมไว้ดังนี้

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526 : 3) ได้กล่าวถึงเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. ช่วยให้ได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของเด็ก

7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
  8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
  9. ช่วยให้ผู้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
  10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน
- สำหรับเอกสารในต่างประเทศได้มีผู้กล่าวถึงคุณค่าและลักษณะที่ดีของเกมไว้ดังนี้
- แกรมม์ และคนอื่น ๆ (Grambs and others. 1970 : 244 - 251)

ได้กล่าวว่า การสอนแบบใช้เกมจะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่า และสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อน เรียนช้า พัฒนาการเรียนได้ดีขึ้น ช่วยฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการศึกษาตามหลักสูตร ที่ต้องการให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และส่วนรวม โดยให้เหตุผลของการใช้เกมว่ามีประโยชน์ เพราะ

1. เกมทำให้สภาพจำเจของห้องเปลี่ยนเป็นสภาพสนุกสนาน
2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่
3. เกมจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมาย ในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้อง

การฝึก

4. เกมช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจการเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน
5. เกมช่วยทำให้เกิดความสนุกสนาน

เกมการสอนจัดเป็นสื่อการเรียนประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้เร้าให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร ความสามารถอะไร (ลาวัลย์ พลกล้า. 2523 : 11) และนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังเป็นกิจกรรมในการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ความสามารถในการเรียนรู้ และการคิด กิจกรรมเล่นทำให้นักได้สร้างประสบการณ์ และฝึกความสามารถในการรับรู้ ในทางสร้างเสริมความคิดหลาย ๆ ด้าน (มณีรัตน์ ลูกโชติรัตน์. 2527 : 19 - 20)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ลักษณะที่ดีของเกมสำหรับเด็กระดับก่อนวัยเรียนควรเป็นเกมที่ตรงหรือสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ มีวิธีการเล่นที่ง่าย ๆ ใช้ระยะเวลาสั้น เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้หรือ

การฝึกทักษะด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ความคิดรวบยอด ทั้งยังส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็ก ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอีกด้วย

## 6. หลักการนำเกมมาใช้

สมาใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุตติกร (2525 : 184 - 186) ได้กล่าวถึง หลักการนำเกมสำหรับเด็กปฐมวัยมาใช้ ควรมีเกณฑ์ในการเลือกดังนี้

1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เด็กปฐมวัยมีความสนใจในการเล่นต่าง ๆ ในระยะเวลาที่ไม่ยาวนานนัก การจัดการเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์จึงต้องศึกษาให้เข้าใจ ถ่องแท้ มิฉะนั้นจะมองดูการเล่นของเด็กกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ไม่สอดคล้องกัน

2. ความเหมาะสมกับวัยของเด็ก เด็กปฐมวัย ถ้าอยู่ในโรงเรียนอนุบาลหรือ สถานรับเลี้ยงเด็กทั่วไป จะมีอายุ 3 - 6 ขวบ และจะแยกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็ก บริบาล (3 - 4 ขวบ) และกลุ่มเด็กอนุบาล (4 - 6 ขวบ) เด็กทั้งสองกลุ่มมีความสามารถ ทางร่างกายและสติปัญญาแตกต่างกัน ครูเด็กปฐมวัยจะต้องศึกษาความมุ่งหมายของเกม นั้น ๆ ว่าสอดคล้องกับพัฒนาการดังกล่าวมากน้อยเพียงไร และการพิจารณาวิธีการเล่น การเล่น บางอย่างมีความมุ่งหมายอย่างเดียวกัน แต่มีวิธีเล่นได้หลายวิธี

3. ความเหมาะสมกับเวลา การเลือกเกมให้เหมาะสมกับเวลานั้น มีความหมาย เป็น 2 ทางด้วย คือหมายถึง ระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของเด็ก ระยะเวลาอันเหมาะสมกับ วัยของกลุ่มเด็กปฐมวัย ส่วนระยะเวลาอีกนัยหนึ่งนั้นหมายถึงระยะเวลาหรือช่วงเวลานี้เราเปิด โอกาสให้เด็กเล่น บางคนมีความปรารถนาจะให้เด็กได้รับรู้และมีความชำนาญหลาย ๆ เรื่อง ในวันหนึ่ง ๆ จึงจัดกิจกรรมให้หลาย ๆ แบบแตกต่างกันไป ถ้าเวลาของการเล่นและเกมถูก จัดไว้ในช่วงเวลาอันจำกัด การเล่นของเด็กกำลังสนุกสนานแต่เด็กต้องหยุดชะงักการเล่นนั้น ลงอย่างฉับพลันแล้ว ย่อมทำให้เด็กไม่พอใจ

4. ความปลอดภัยในการเล่น ความปลอดภัยในการเล่นสำหรับเด็ก ได้แก่ การจัดตั้งของเล่น วิธีเล่นของการเล่นเกม ความปลอดภัยจากสิ่งของประกอบการเล่น

ในการจัดกิจกรรมการเล่นควรลำดับความสามารถของเด็ก โดยเริ่มจากสิ่ง ที่ไม่ละเอียด เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่มีขนาดใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีการสังเกตจดจำดีแล้วจึงจะ

ให้เด็กได้สังเกตส่วนย่อย ๆ หรือส่วนที่ละเอียดมากขึ้นตามลำดับควรจัดให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักสังเกตจดจำอย่างมีเหตุผลมากขึ้น ในการให้เด็กเหล่านั้น นอกจากจะให้เล่นเป็นกลุ่มแล้วครูอาจให้เด็กเล่นเป็นรายบุคคลหรือ 2 คน ต่อ 1 ชุด เมื่อเด็กเล่นเสร็จและถูกต้องตามกติกา ก็ให้เปลี่ยนเล่นเกมชุดอื่นต่อไป (อารี เกษมรติ. 2523 : 71 - 72)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การนำเกมมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอน ครูควรจะต้องจัดเตรียม และดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบถ้วน เช่น จัดเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วัยของเด็ก เวลา และมีความปลอดภัย โดยจัดเกมจากง่ายไปหายากตามลำดับ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกิดความคิดรวบยอด และความสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดผลต่าง ๆ ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

## งานวิจัย

### งานวิจัยในประเทศไทย

พจณ สุวรรณวงศ์ (2528 : 93 - 94) ได้ศึกษาเรื่องการทดลองสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 60 คน โดยเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองดำเนินการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนหลายกลุ่มควบคุมดำเนินการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียน โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี (2529 : 56 - 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถด้านการจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษา และใช้แบบฝึกหัดกับนักเรียนชั้นเด็กเล็ก จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 20 คน กลุ่มควบคุม 20 คน ผลปรากฏว่า ความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของกลุ่มที่ฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่ใช้แบบฝึกหัด

วรี เกียสกุล (2530 : 52 - 53) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมและแบบฝึกกับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 36 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 18 คน ผลปรากฏว่า ความสามารถทางการได้ยินของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถทางการฟังสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึก

อุษา กลแกม (2533 : 36 - 38) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด โดยศึกษากับนักเรียนหูหนวกชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 20 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 10 คน และกลุ่มควบคุม 10 คน โดยการจับฉลากแล้วให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำการทดสอบก่อนโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และดำเนินการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์เหมือนกันทั้งสองกลุ่มแต่ต่างกันที่วิธีการฝึกทักษะ โดยกลุ่มทดลองฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา และกลุ่มควบคุมฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึกหัด โดยสอนกลุ่มละ 10 ครั้ง ๆ ละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 5 สัปดาห์ แล้วทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาฉบับเดิม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา และใช้แบบฝึกหัดมีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการฝึกทักษะไปแล้วทั้งสองกลุ่ม และกลุ่มที่ฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษามีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาสูงกว่ากลุ่มที่ฝึกทักษะ โดยใช้แบบฝึกหัดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วรรณา แจ่มกังวาล (2534 : 45 - 46) ได้ศึกษาความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกม การศึกษาปกติที่เสริมเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์ และเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกมการศึกษาปกติ โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกมการศึกษาปกติที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์และเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกมการศึกษาปกติมีความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกมการศึกษาปกติที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์ และเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกมการศึกษาปกติมีความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 กล่าวคือ เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกมการศึกษาปกติที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์มีความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกมการศึกษาปกติ

สุรินทร์ธารณ์ อนันต์มพงษ์ (2533 : 48 - 57) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตาของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยทดลองกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 15 คน ที่ระดับการได้ยินเกินกว่า 65 เดซิเบล โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางการสังเกต และรับรู้ด้วยสายตา เกมการศึกษาและแบบประเมินผลการฝึกทักษะด้วยเกมการศึกษา ผลการวิจัยปรากฏว่า เกมการศึกษามีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะใช้กับเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งถ้ามีความสามารถทางการสังเกต และรับรู้ด้วยสายตาได้ การนำเกมการศึกษาไปใช้ฝึกทักษะจะได้ผลดีมาก เด็กจะสามารถพัฒนาการสังเกต และรับรู้ด้วยสายตาได้ใกล้เคียงเด็กที่มีความสามารถทางสายตาอยู่ในระดับสูง และปานกลาง

#### งานวิจัยในต่างประเทศ

ออร์คัทท์ (Orcutt. 1972 : 147 - A) ได้ทดลองใช้เกมการสอนกับเด็กอนุบาล ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้เกม มีความสามารถในการใช้ภาษามากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมและกลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษามากกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้

เทลเลอร์ และซูซาน (Tolor and Susan. 1974 : 674 - 678) ศึกษาเกี่ยวกับการนำเกมเคลื่อนไหว (Active Games) มาใช้กับนักเรียนที่ด้อยทางสมองโดยวิธีการทดลองเชิงปฏิบัติ โดยเทลเลอร์สอนและฝึกเด็กที่ด้อยทางสมองในโคลัมเบีย ส่วนวัตกินส์สอนเด็กที่ด้อยทางสมองในระดับประถมศึกษา ผลปรากฏว่า เด็กที่ด้อยทางสมองและเด็กปกติจะมีความแตกต่างกันในการเรียนคณิตศาสตร์ แต่เด็กที่ด้อยทางสมองจะเรียนคณิตศาสตร์ดีขึ้น ถ้าใช้เกมการเคลื่อนไหวเข้าไปประกอบการสอน เขาได้ให้ข้อเสนอแนะว่าการใช้เกมอย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์เป็นกระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง นอกจากนี้จากการศึกษาเกี่ยวกับเกมเคลื่อนไหวกับเด็กที่ด้อยทางสมองในวิชาคณิตศาสตร์ ของ เทเลอร์ และวัตกินส์ (Tolor and Watkins. 1974 : 178 - A) พบว่า เด็กด้อยทางสมองที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกม มีผลการเรียนดีขึ้น

คินเคด (Kincaid. 1977 : 4194 - A) ได้ทำการศึกษาผลของการนำเกมคณิตศาสตร์ไปใช้ที่บ้าน โดยการฝึกบิดาหรือมารดาของเด็กนักเรียนเป็นพิเศษ เพื่อศึกษาทัศนคติ

และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยทำการทดลองกับนักเรียนระดับ 2 ซึ่งบิดามารดาของนักเรียนสมัครใจจะร่วมศึกษา จำนวน 35 คน เข้าประชุมร่วมกัน เพื่อศึกษาและสร้างอุปกรณ์การใช้อุปกรณ์ที่บ้านของตน ก่อนที่จะนำกลับไปบ้านจะต้องทดลองอย่างเต็มที่ ใช้อุปกรณ์อย่างมีประสิทธิภาพ ทำการทดลองเป็นเวลา 10 สัปดาห์ ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้เล่นเกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้อุปกรณ์การศึกษา และสอนโดยตำรา กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยศึกษาเกี่ยวกับรูปภาพ และความสามารถในการสะกดคำ ทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้อุปกรณ์ศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา

เยอเคส (Yerkes. 1982 : 8) ได้ศึกษาผลการเล่นในสนามที่จะส่งผลต่อการเห็นและการเคลื่อนไหวของเด็กก่อนวัยเรียนทั้งชายและหญิง จำนวน 32 คน อายุระหว่าง 3 - 4.5 ปี โดยแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กำหนดให้กลุ่มทดลองเล่นเกมในสนามสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที กลุ่มควบคุมให้เล่นแต่ในอาคาร ผลการศึกษาพบว่า เด็กในกลุ่มทดลองทั้งชายและหญิงมีความสนุกสนาน มีจินตนาการ และมีทักษะการเห็น การเคลื่อนไหว ตลอดจนความสามารถออกแบบเสริมสภาพแวดล้อมในสนามอย่างเห็นได้ชัดดีกว่ากลุ่มควบคุม และยังพบว่า ครูสามารถใช้เกมผจญภัยแปลก ๆ ในสนามเพื่อเสริมพื้นฐานการเรียนรู้ให้แก่เด็กได้ด้วย เพราะสภาพสนามมีธรรมชาติของการเรียนรู้ที่ติดอยู่แล้ว

สรุปจากที่ได้กล่าวมาจะเห็นว่า การนำเกมไปใช้ในการสอนนั้น จะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้สูงขึ้น ซึ่งการเล่นเกมนั้นจะต้องเล่นอย่างมีจุดหมาย เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด การเล่นเกมจะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน มีจินตนาการ และมีทักษะต่าง ๆ

### สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมผสมผสาน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น

### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุ 5 - 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นเรียนพิเศษของสถานสงเคราะห์ มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มีความพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 5 - 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นเรียนพิเศษ ของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อนพิการทางสมองและปัญญา ปากเกร็ด นนทบุรี ปีการศึกษา 2537 มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มีความพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 6 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. เกมผสมผสานประกอบด้วยเกมฝึกการกระทำ และเกมจับคู่
2. บัตรภาพคำศัพท์ ประกอบด้วย ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพสิ่งของ และภาพผลไม้
3. แผนการสอน
4. ภาพ Articulation Chart
5. แบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์

## ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

### 1. เกมแสนพसान ซึ่งประกอบด้วย

1.1 เกมฝึกการกระทำ คือ การที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้มือ และสายตา เช่น การคัดแยกบัตรภาพ การทำตามคำสั่ง

1.2 เกมจับคู่ คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็กให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น จับคู่สิ่งของ จับคู่ภาพ

การสร้างเกมผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมฝึกการกระทำและเกมจับคู่ แล้วเสนอเกมทั้งหมดให้ผู้เชี่ยวชาญ และครูที่ทำการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 3 คน เป็นผู้ตรวจสอบแล้วว่าไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีอายุ 5 - 6 ปี จากสถานสงเคราะห์เด็กพิการและทุพพลภาพ ปากเกร็ด นนทบุรี จำนวน 5 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและความเหมาะสมของเกมเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

### 2. บัตรภาพ

ผู้วิจัย ได้ดำเนินการคัดเลือกเกี่ยวกับชื่อคน ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ และชื่อผลไม้จากแบบประมวลการสอน สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โรงเรียนสาธิตการศึกษาพิเศษ วิทยาลัยครูสวนดุสิต แล้วผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกภาพตามบัตรที่กำหนดจำนวน 30 ภาพ ได้แก่ พ่อ แม่ พี่ น้อง ครู นก เป็ด ไข่ แมว หมา เสือ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า กระเป๋า ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ สมุด แก้วน้ำ จาน ชาม ช้อน หม้อ เภา กล้วย แตรม มะละกอ ส้ม แล้วนำภาพทั้งหมดเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมปริญญาโท เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความชัดเจนของภาพ

### 3. แผนการสอน

ผู้วิจัยสร้างแผนการสอนจำนวน 30 แผน โดยประกอบด้วย

#### 3.1 ความคิดรวบยอด

#### 3.2 จุดประสงค์

### 3.3 เนื้อหา

### 3.4 การสอนและกิจกรรม

### 3.5 สื่อการสอน

### 3.6 การประเมินผล

หลังจากสร้างแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวน 3 คน ตรวจสอบและแก้ไขความเที่ยงตรงของเนื้อหา

## 4. ภาพ Articulation Chart

ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์ภาพ Articulation chart จากอาจารย์ สุภาพร สุขศรี

## 5. แบบทดสอบความคิดรวบยอด

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบทั้งหมด มีจำนวน 3 ตัวเลือก แล้วนำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษา มีจำนวน 3 คน ตรวจสอบและพิจารณาความเหมาะสม นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีอายุ 5 - 6 ปี จากสถานสงเคราะห์เด็กพิการ และทุพพลภาพจำนวน 5 คน ตรวจสอบแบบทดสอบโดยตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบ หรือตอบเกิน 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน นำผลจากการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย และหาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบโดยใช้เทคนิค 50% (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2528 : 181) และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร Kuder - Richardson (วิเชียร เกตุสิงห์. 2525 : 175)

## วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยดำเนินการสอนคำศัพท์ต่าง ๆ ด้วยตนเองตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์

2. ดำเนินการสอน ตามแผนการสอนที่กำหนดโดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที เป็นจำนวน 30 ครั้ง รวมเวลาที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 6 สัปดาห์
3. เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนตามเนื้อหาที่กำหนดแล้ว ทำการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์
4. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติแบบ Nonparametric เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้วิธีการทดสอบแบบ Sign Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2528 : 64 - 65)

#### บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาต้นแก้ว

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การแปลความหมายผลของการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัย  
จึงได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่ได้คะแนนเพิ่มขึ้น

X แทน จำนวนนักเรียนที่ได้คะแนนลดลง

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบมีค่าตั้งแต่ .33 - .66 และค่าอำนาจจำแนกมีค่า  
ตั้งแต่ .33 - 1.00 และได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .828

หลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล  
ดังนี้

วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง จากแบบ  
ทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ ผลปรากฏดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงสถานภาพของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

| คนที่ | เพศ  | อายุ | ระดับการได้ยิน<br>(หูขวา) | (dB)<br>(หูซ้าย) |
|-------|------|------|---------------------------|------------------|
| 1     | ชาย  | 6.0  | 84*                       | 97*              |
| 2     | ชาย  | 5.1  | 86*                       | 93*              |
| 3     | ชาย  | 5.7  | 93*                       | 87*              |
| 4     | หญิง | 5.5  | 94*                       | 83*              |
| 5     | หญิง | 5.3  | 85*                       | 90*              |
| 6     | หญิง | 5.5  | 87*                       | 90*              |

หมายเหตุ ระดับการได้ยินวัดโดย นักโสตสัมผัสวิทยา ก่อนใส่เครื่องช่วยฟัง

\*\* แสดงการใส่เครื่องช่วยฟังทั้ง 2 ข้าง

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนของความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ก่อนและหลัง  
การทดลอง โดยใช้ Sign Test

| คนที่ | ก่อนทดลอง | หลังทดลอง | ทิศทางของ<br>ความแตกต่าง | เลขหมาย |
|-------|-----------|-----------|--------------------------|---------|
| 1     | 11        | 27        | 16                       | +       |
| 2     | 15        | 24        | 9                        | +       |
| 3     | 18        | 22        | 4                        | +       |
| 4     | 14        | 26        | 12                       | +       |
| 5     | 14        | 25        | 11                       | +       |
| 6     | 18        | 26        | 8                        | +       |

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่  $N = 6$ ,  $X = 0$

ค่า Sign Test = .016

จากตาราง 2 แสดงว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม  
ผสมผสาน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## บทที่ 5

### บทย่อ สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

#### บทย่อ

##### จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้ เกมผสมผสานประกอบการสอน

##### สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยใช้ เกมผสมผสานมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น

##### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

##### 1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นเรียนพิเศษ ของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อนพิการทางสมองและปัญญา ปากเกร็ด นนทบุรี ปีการศึกษา 2537 มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มีภาวะพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 6 คน

##### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 เกมผสมผสานประกอบด้วย เกมฝึกการกระทำและเกมจับคู่

2.2 บัตรภาพคำศัพท์ ประกอบด้วย ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพสิ่งของ และ

ภาพผลไม้

### 2.3 แผนการสอน

### 2.4 ภาพ Articulation Chart

### 2.5 แบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์

## 3. การดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยดำเนินการสอนคำศัพท์ต่าง ๆ ด้วยตนเองตามขั้นตอนต่อไปนี้

ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ไปทดลองกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นเรียนพิเศษ ปีการศึกษา 2537 จำนวน 5 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง แล้วนำผลจากการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ต่อจากนั้นได้ทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 6 คน แล้วดำเนินการสอนตามแผนการสอนที่กำหนด โดยใช้ระยะเวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที เป็นจำนวน 30 ครั้ง เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนตามเนื้อหาที่กำหนดแล้ว จึงทำการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบ วิธีการทดสอบ และวิธีการตรวจให้คะแนน เช่นเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน

## 4. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

วันที่ 19 ธันวาคม 2537 - 10 กุมภาพันธ์ 2538

## การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติ

Nonparametric โดยวิธีการทดสอบแบบ Sign Test

## สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมผสมผสานมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

## อภิปรายผล

จากผลของการศึกษาค้นคว้า แสดงว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนได้ดี ทั้งยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่เด็กอีกด้วย เพราะเกมผสมผสานที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วยเกมฝึกการกระทำ และเกมจับคู่ ซึ่งเกมฝึกการกระทำมีลักษณะของเกมดังนี้คือ การนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้มือ และสายตา จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า ในขณะที่เล่นเกมเด็กจะทำตามกติกาที่ตกลงกันไว้ ในการจับคู่ภาพนั้น เด็กจะต้องใช้ประสาทสัมผัสระหว่างการใช้มือและสายตาในการจับคู่ภาพตามที่กำหนดและในขณะที่เล่นเกมเด็กจะได้เคลื่อนไหวไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรินทร์ภรณ์ อนันต์มพงศ์ (2533 : 48 - 57) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถทางการสังเกต และรับรู้ด้วยสายตาของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พบว่า เกมการศึกษามีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะใช้กับเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งถ้าเด็กมีความสามารถทางการสังเกต และรับรู้ด้วยสายตาต่ำ การนำเกมการศึกษาไปใช้ฝึกทักษะจะได้ผลดีมาก เด็กจะสามารถพัฒนาการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตาได้ใกล้เคียงเด็กที่มีความสามารถทางสายตาอยู่ในระดับสูง และปานกลาง และจากการศึกษาของ อุษา กลแกม (2533 : 38) ได้ทดลองเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกหัดพบว่า นักเรียนอนุบาลที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกหัดมีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาเพิ่มขึ้น นอกจากนี้เกมจับคู่ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าเป็นเกมการเล่นที่พัฒนาความคิดของเด็กให้ได้คิดหาเหตุผล จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า ในการจับคู่รูปภาพกับคำ และรูปภาพกับรูปภาพนั้น เด็กจะต้องใช้ความคิดเพื่อจับคู่ตามคำสั่งที่กำหนด ซึ่งการฝึกทักษะในการจับคู่นี้จะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ พจณ สุวรรณวงศ์ (2528 : 93 - 94) ได้ศึกษาเรื่องการทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้เกมการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพินเตอร์

(Pinter. 1977 : 710) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้ เกมการศึกษา และสอน โดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเพนซิลวาเนีย ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา

จากผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สามารถมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น โดยใช้นเกมผสมผสานเป็นสื่อในการสอน ทั้งนี้เพราะผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏว่า เกมสามารถทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น จากการใช้นเกมผสมผสาน ได้แก่ เกมฝึกการกระทำ และ เกมจับคู่ในการสอน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ครูควรศึกษาเนื้อหาการใช้นเกมให้เข้าใจก่อนที่จะทำการสอน
2. ครูควรอธิบายเนื้อหา วิธีเล่น และกฎกติกา ให้เด็กทุกคนเข้าใจก่อนเล่นเกม
3. ให้เด็กทุกคนได้มีโอกาสนำเสนอเลือกเล่นเกมก่อนหรือหลังเพื่อน ๆ
4. ครูควรสนับสนุน และให้แรงเสริมแก่เด็กเพื่อให้เด็กกล้าแสดงออก

### ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้นเกมผสมผสานสอนคำศัพท์อื่น ๆ เช่น คำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับตัวเลข เวลา เงิน คำศัพท์ประเภทแสดงมารยาท นั่ง เดิน ยืน คำศัพท์ที่ใกล้ตัวเด็ก เช่น สัตว์ที่ไม่มีอยู่ทั่วไป ของใช้ที่ไม่ได้ใช้ประจำหรือผลไม้ที่นักเรียนไม่ได้พบเห็นบ่อย ๆ นอกจากนี้อาจสอนวิชาอื่น ๆ เช่น คณิตศาสตร์ สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต การงานพื้นฐานอาชีพ เป็นต้น

## บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กรรณิกา สุขุม. การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้าง. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2533. อัดสำเนา.
- การศึกษาพิเศษ. คณะอาจารย์โรงเรียนสาธิต. ประมวลการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต. 2532.
- ฉวีวรรณ จึงเจริญ. เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน เล่ม 3. กรุงเทพฯ : อักษรไทย. 2518.
- ชวาล แพร่ตกุล. เทคนิคการเขียนข้อสอบ. กรุงเทพฯ : พิกัดอักษร. 2520.
- เทพวณี หอมสนิท และคนอื่น ๆ. เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานครพิมพ์. 2522.
- ทศนา แชนมณี และคนอื่น ๆ. กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติเล่ม 1. กรุงเทพฯ : บุรพาศิลป์การพิมพ์. 2522.
- นิภา ศรีไพโรจน์. สถิติอนพาราเมตริก. มหาสารคาม : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. 2528.
- นิรันดร์ สันติตระกูล. เอกสารการศึกษาคนหูหนวก - หูตึง อันดับ 1. ไม่ปรากฏที่พิมพ์. 2527.
- เบญจา แสงมะลิ. เล่นกับเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว. 2522.
- บุญทัน ไกรเพชร. การทดลองปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นอนุบาล โดยใช้การเสริมแรงทางสังคม. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2531. อัดสำเนา.
- ประจิตต์ อภินันท์รักต์ และมลิวลัย ธรรมแสง. ความสามารถในการจำแนกเสียงวรรณยุกต์ในภาษาไทยของเด็กหูหนวกโดยใช้ท่าและคำพูด. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2529.
- ประภากร โล่ห์ทองคำ และคนอื่น ๆ. กลุ่มการสอนกลุ่มสัมพันธ์ในโรงเรียน. นครราชสีมา : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยครูนครราชสีมา. 2522.

- ประมวญ ดิฉินสัน. หูนวท - หุตัง จิตวิทยาคลินิค. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2524.
- \_\_\_\_\_. จิตวิทยาการศึกษาพิเศษ. ตารา - เอกสารวิชาการ ฉบับที่ 21 กรุงเทพฯ : ภาควิชาตาราและเอกสารวิชาการหน่วศึกษาพิเศษ ธรรมการฝึกหัดครู, 2532.
- ปริยา จันทรสิทธิเวช. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยมีเกมและไม่มีเกมประกอบ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2522. อัดสำเนา.
- พจญ สุวรรณวงษ์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.
- พดุง อารยะวิญญู. การฟื้นฟูสมรรถภาพทางการพัฒนาและการพูด. เอกสารประกอบ การสอนวิชาการศึกษาพิเศษ 521. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.
- \_\_\_\_\_. วิธีสอนพูด. เอกสารการสอนประกอบวิชาการศึกษาพิเศษ 531 ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่ และการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.
- \_\_\_\_\_. การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ : สำนักรพิมพ์บรรณกิจ, 2533.
- พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่น ๆ. โรคซึมเศร้า. กรุงเทพฯ : ภาควิชาโรคประสาท รารังษ์ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล, 2522.
- พรรณี ช.เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน (จิตวิทยาการศึกษาสำหรับครูในชั้นเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2528
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุญ. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : หน่วยเอกสาร คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521.
- ไพศาล หวังพานิชย์. การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักรทดสอบทางการศึกษาและ จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.

- มนรัตน์ สุกษัตริรัตน์. "เด็กกับการเล่นเพื่อเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา,"  
ใน วารสารศูนย์วิจัยเพื่อการศึกษา. 3 - 4 : 19 - 26 ; กรกฎาคม -  
ธันวาคม 2527.
- มลวัลย์ ธรรมแสง. วิธีสอนภาษาสำหรับเด็กหนวก. กรุงเทพฯ : โรงเรียนเศรษฐเสถียร,  
2528.
- เยาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- \_\_\_\_\_. "การเล่นสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน," ใน กิจกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ :  
โอเดียนสโตร์, 2528.
- รจนา ทรรทรานนท์. เมื่อลูกหัดการจะทำอะไร. กรุงเทพฯ : ภาควิชาโสต ศอ นาสิก  
คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล, 2526.
- รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี. การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็ก  
ปฐมวัยที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกมการศึกษาและใช้แบบฝึก. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม.  
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- ลาวัลย์ พลกล้า. การสอนคณิตศาสตร์แบบปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร, 2523.
- วันเพ็ญ บุญประกอบ. พาลูกรักเข้าเรียนอนุบาล. พิมพ์ครั้งที่ 3., ตุลาคม 2534.
- วรี เกียสกุล. การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ  
โดยใช้เกมและแบบฝึก. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.
- วิยะดา บัวเฟื่อน. การศึกษาความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยมี  
ครูชี้แนะและเล่นด้วยตนเอง. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.

- วรรณ แจ่มกั้วาล. การศึกษาความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้  
รับการเล่นเกมการศึกษาปกติและที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์. ปริณิพนธ์  
กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อัดสำเนา.
- ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. พัฒนาการทางภาษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์  
เฟื่องอักษร, 2519.
- \_\_\_\_\_. ความบกพร่องทางการได้ยิน ผลกระทบทางจิตวิทยาการศึกษาและสังคม.  
กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,  
2535.
- ศรีเรือน แก้วกั้วาล. จิตวิทยาฝ่ายภาษา. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา, 2517.
- สมาจิ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุตติกร. "การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย," เอกสาร  
ประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยศึกษา เล่ม 1 หน่วยที่ 4.  
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2528.
- สุรินทราภรณ์ อนันต์มหงศ์. ผลของการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถทางการสังเกต  
และรับรู้ด้วยสายตาของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. วิทยานิพนธ์  
ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533. อัดสำเนา.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ :  
ไทยวัฒนาพานิช, 2526.
- อารี เกษมรติ. "การสอนเกมการศึกษาแก่เด็กอนุบาลปีที่ 1." ใน เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน.  
กรุงเทพฯ : ชมรมไทย - อิสราเอล, 2523.
- อุษา กลแกม. การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหนูนวก  
ที่ได้รับการฝึกทักษะรอยาใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกหัด. ปริณิพนธ์ กศ.ม.  
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. อัดสำเนา.
- Grambs, Jean Dresden and others. Modern Methods in Secondary Education.  
3 rd ed., U.S.A. Holt : Rinehart and Winston, Inc., 1970.
- Kolumbus. Elinor Schulman. "Is It Tomorrow Yet Haifa, Israel,"  
Mount Carmel International Training Center for Community  
Services. 1979.

- Lovell, Kenneth. The Growth of Understanding in Mathematics.  
New York : Holt : Rinehart and Winston, Inc., 1971.
- Orcutt, Larry Emmet. "Child Management of Instructional Games :  
Effects upon Cognitive Abilities, behavioral Maturity and  
Self-Concept of Disadvantaged Preschool Children," Dissertation  
Abstracts International. 1 : 147-A ; July 1972.
- Piaget, J. and Inhelder. The Psychology of the Child. Translated by  
Helen Weaver. New York : Basic Book, 1970.
- Pinter, Donna Dae Krewodl. "The Effects of an Academic Game on the  
Spelling Achievement of Third Grades," Dissertation Abstracts  
International. 2 : 710-A ; August, 1977.
- Rudolph M. and D.H. Cohen. Kindergarten and Early Schooling. New York :  
New Jersey Prentice Hall Inc., 1984.
- Talor, G.R. and T.W. Susan. "Active Games and Approach to Teaching  
Mathematical Skills to the Educable Mentally Retarded," The  
Arithmetic Teachers. 8 : 674 - 678 : December 1974.
- Yerkes, R.A. "Playground that Extends the Classroom," Dissertation  
Abstracts International. 43(01) : 8 - A ; July 1982.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

### รายนามผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1. รองศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินันท์รักต์
4. ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บังอร ต้นปาน

## เสียงสระ ออ เอาะ / ๖ : ๖ /

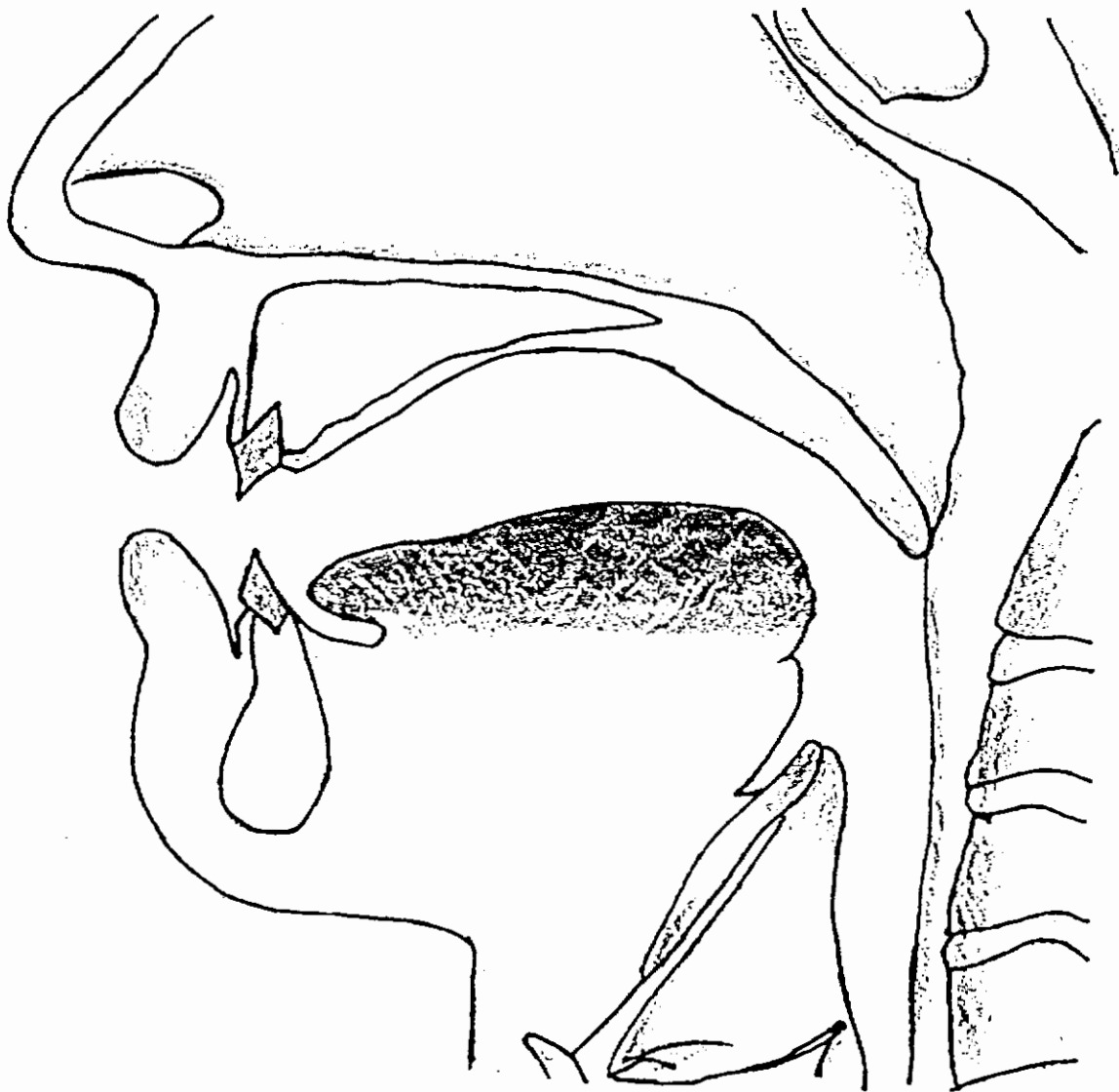
ลักษณะของเสียง

เป็นสระเดี่ยว เสียงยาว และเสียงสั้น ใช้ลิ้นส่วนหลัง ลิ้นอยู่ในระดับต่ำ ริมฝีปาก

ห่อกลม

การเปล่งเสียง

ทำริมฝีปากทั้งสองข้างให้ห่อเล็กน้อยกว่าเปล่งเสียงสระโอ ลิ้นทุกส่วนแบนราบติดพื้นปาก แล้วเปล่งเสียงให้ลิ้นกลางคอให้เสียงยาว เป็นเสียง สระออ เปล่งเสียงสั้นเป็นเสียงสระ เอาะ



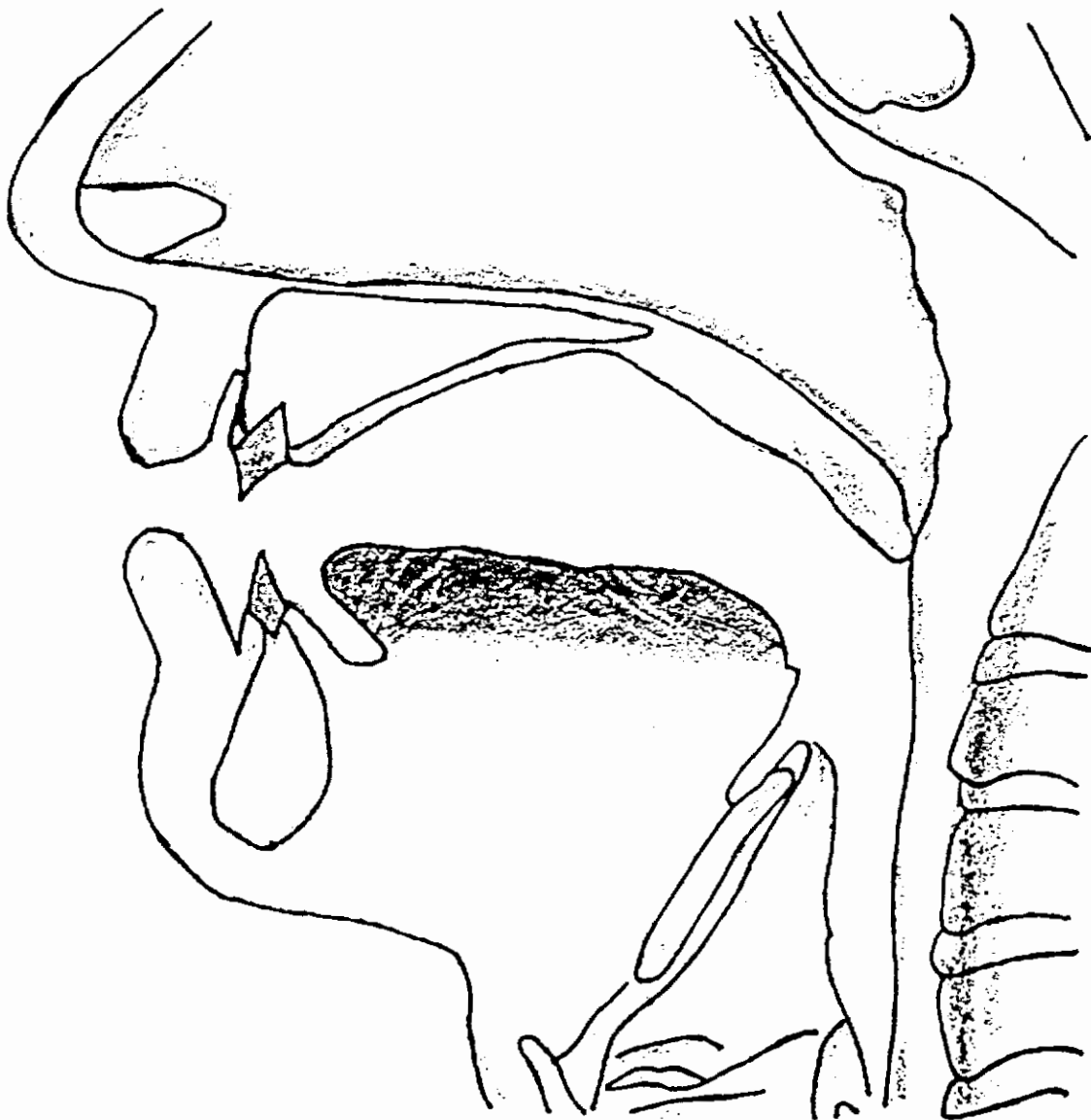
## เสียงสระ แอ แอะ /ɛ : ɛ/

### ลักษณะเสียง

เป็นสระเดี่ยว เสียงยาว และเสียงสั้น เป็นสระหน้า ใช้ลิ้นส่วนหน้า ลิ้นอยู่ในระดับต่ำ  
ริมฝีปากไม่ห่อ

### การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ลิ้นแบนราบติดกับพื้นปาก เปล่งเสียงให้ยาว เป็นเสียงสระ แอ และ  
เปล่งเสียงให้สั้นเป็นสระ แอะ



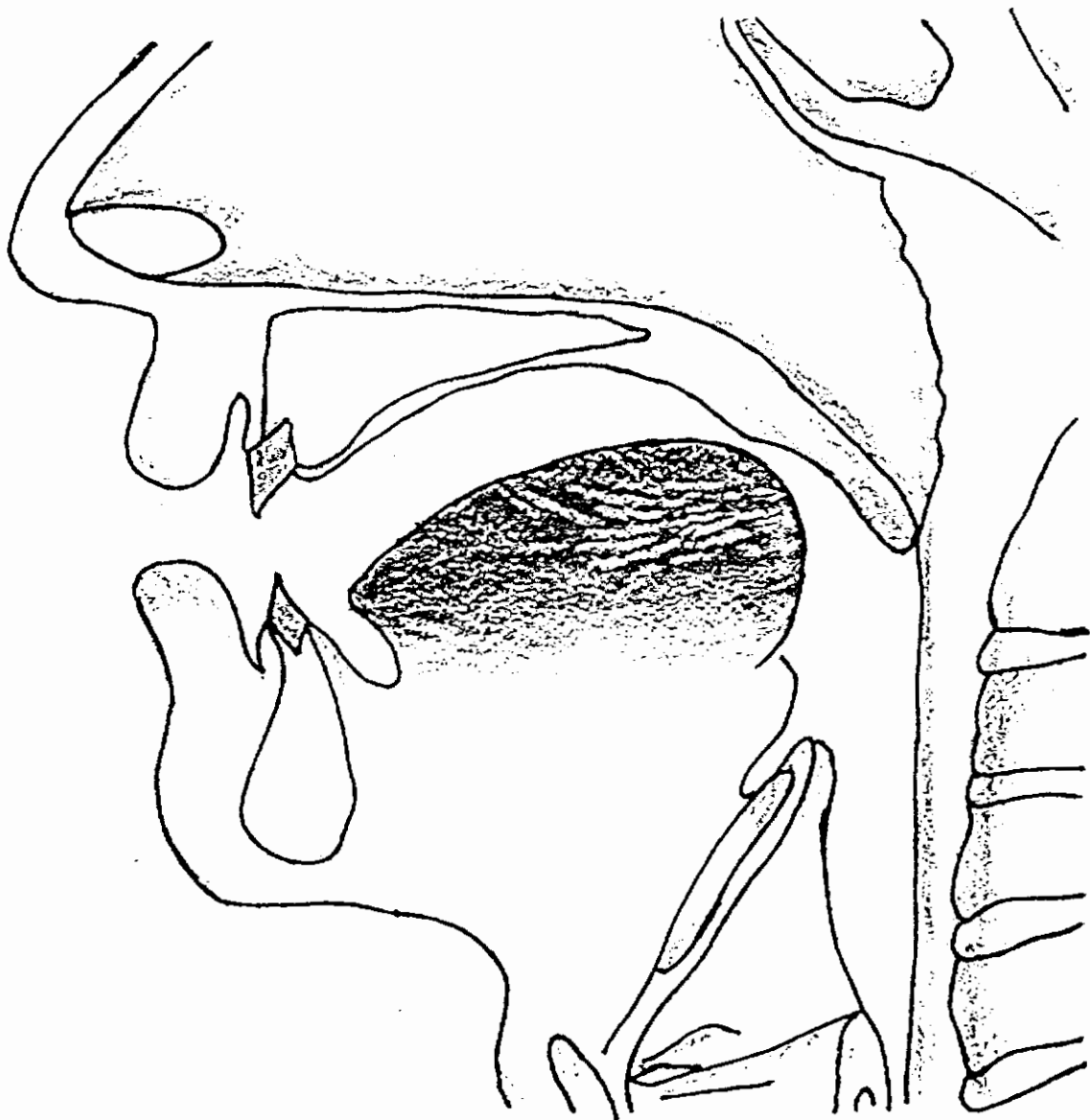
## เสียงสระ อี อี / i : i /

### ลักษณะของเสียง

เป็นสระเดี่ยวเสียงยาว และเสียงสั้น ใช้ลิ้นส่วนหน้า ลิ้นส่วนใหญ่อยู่นระดับสูง

### การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อยก่อนเปล่งเสียง แล้วเหยีดริมฝีปาก ลิ้นแบบราบติดพื้นปากแล้วยกลิ้นส่วนหน้าให้สูงขึ้นเกือบจรดเพดานแข็ง พร้อมกับเปล่งเสียง ำให้ยาวเป็นเสียงสระ อี เบล่งเสียง ำให้สั้นเป็นเสียงสระ อี



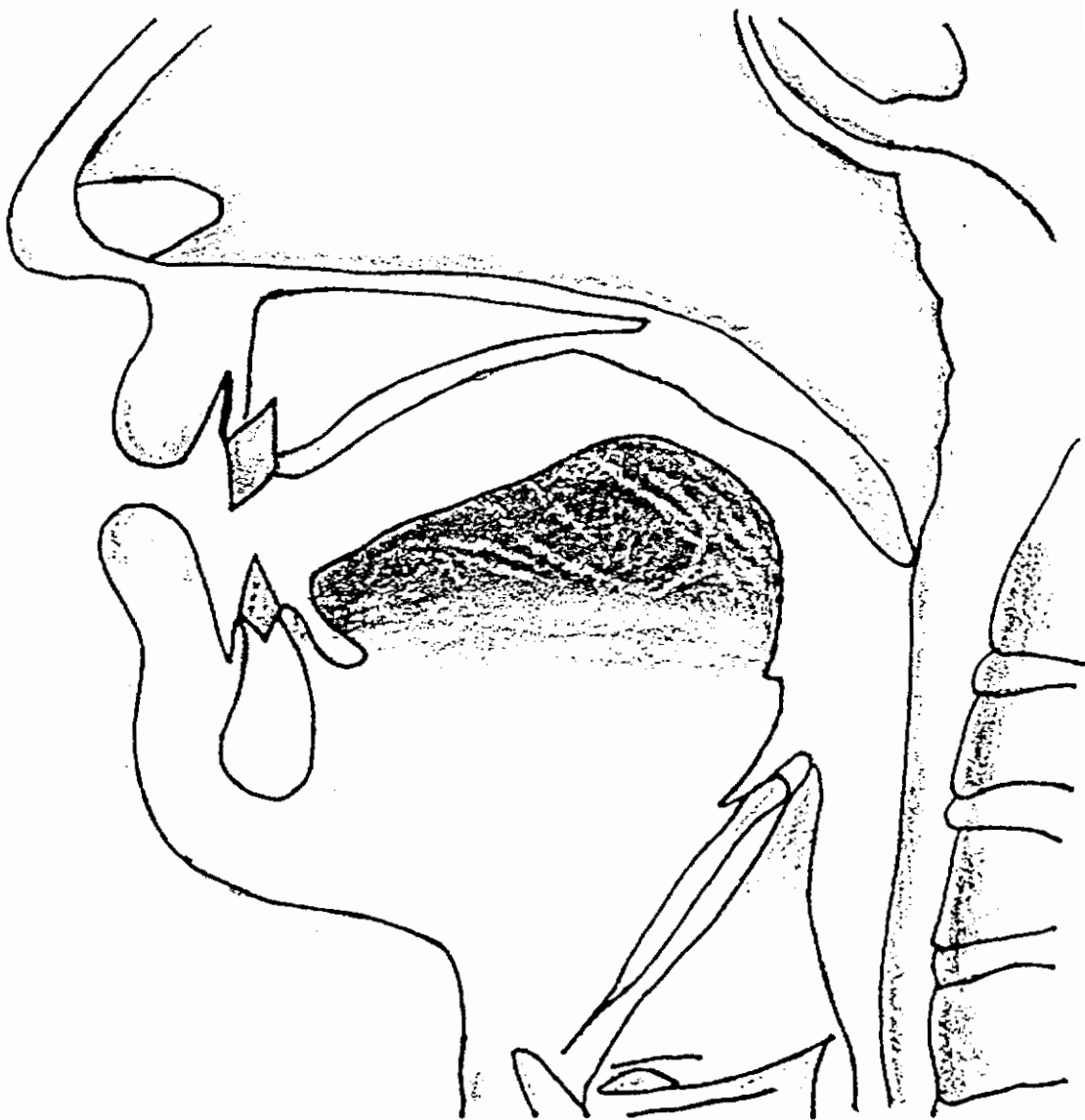
## เสียงสระ อุ ู / น : น /

### ลักษณะของเสียง

เป็นสระเดี่ยว เสียงยาว และเสียงสั้น เป็นสระหลัง ใช้ลิ้นส่วนหลังให้อยู่ตำแหน่งระดับสูง ริมฝีปากห่อกลม

### การเปล่งเสียง

ห่อริมฝีปากเข้าหากัน ให้อากาศรไกรบนและล่างห่างกันเล็กน้อย ยกโคนลิ้นให้สูงขึ้น แต่ไม่แตะเพดาน พร้อมกับเปล่งเสียงยาว เป็นเสียงสระ อุ และเปล่งเสียงสั้นเป็นเสียงสระ ู



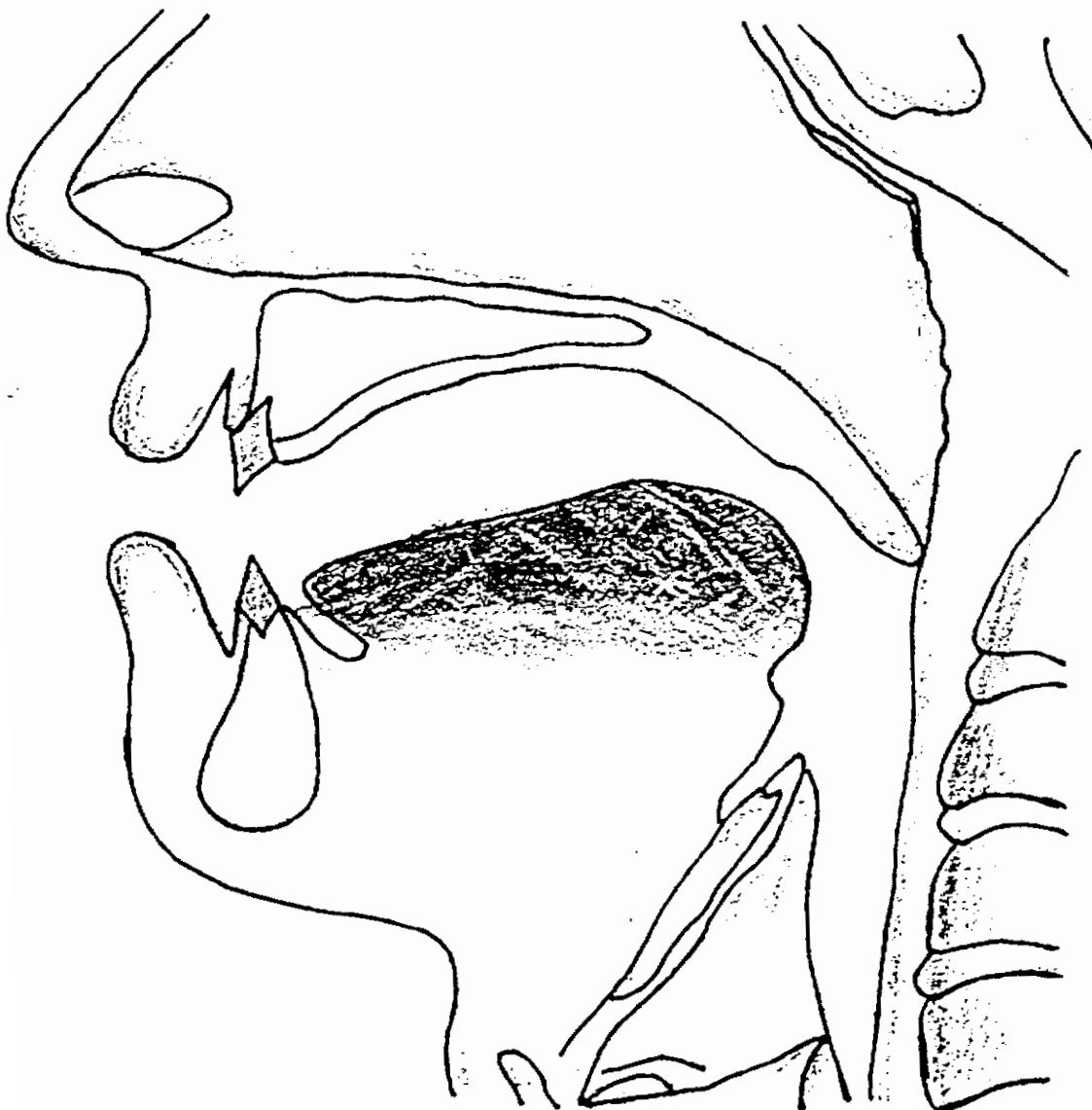
## เสียงสระ โอ โอะะ / ๐ : ๐ /

### ลักษณะของเสียง

สระเคี้ยว เสียงยาว และสั้น สระหลัง ใช้ลิ้นส่วนหลัง ตามหลังลิ้นอยู่ในระดับกลาง  
ริมฝีปากห่อกลม

### การเปล่งเสียง

ทำริมฝีปากทั้งสองให้ห่อกลม ช่องปากกว้างกว่าสระ อุ ปากยื่นเล็กน้อยยกโคนลิ้น  
ให้สูงในระดับกลาง พร้อมกับเปล่งเสียงยาวเป็นเสียงสระ โอ และเปล่งเสียงสั้นเป็นเสียงสระ  
โอะะ



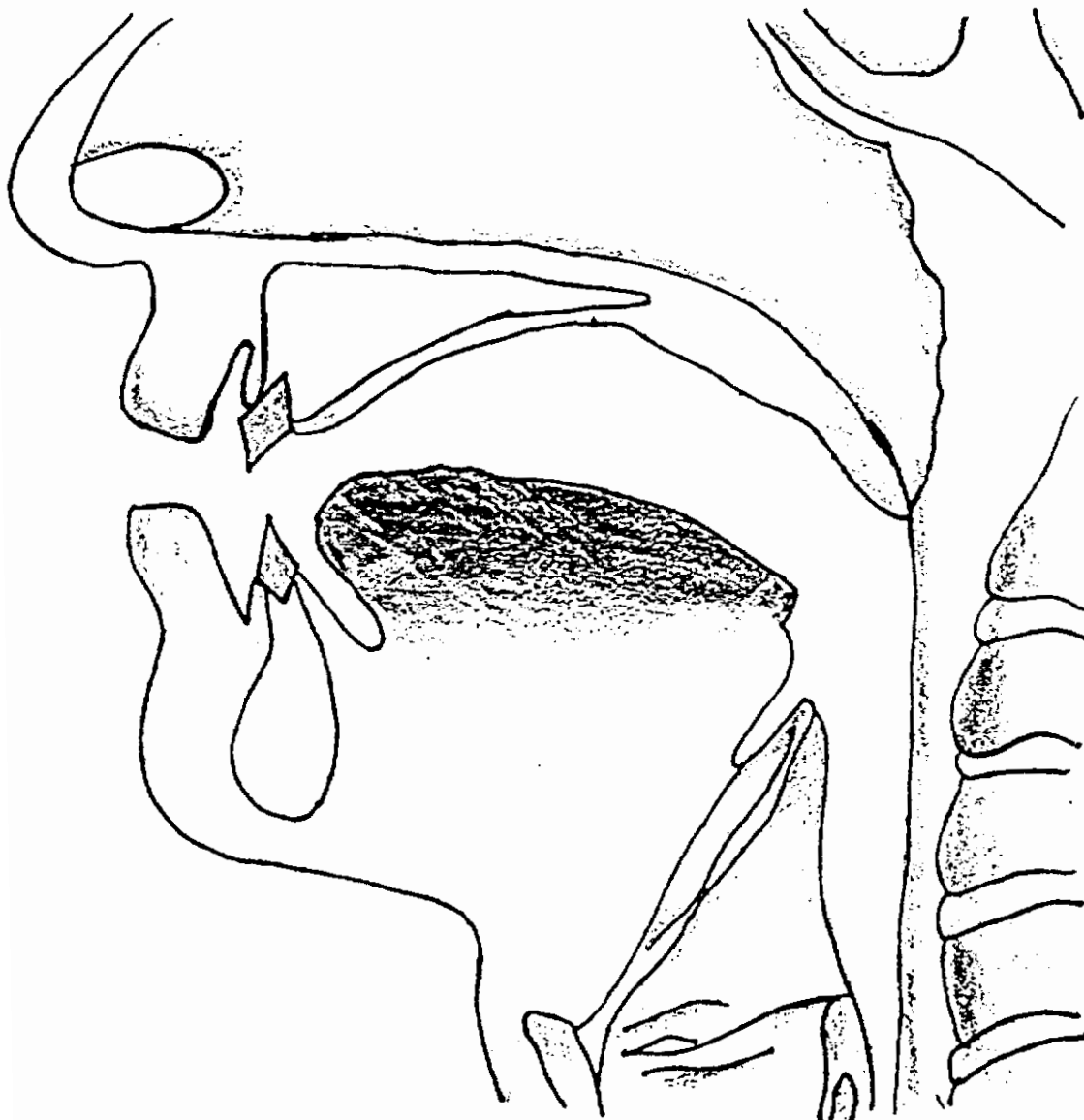
## เสียงสระ เอ เอะ / e: e /

### ลักษณะของเสียง

เป็นสระเดี่ยว เสียงยาว และเสียงสั้น เป็นสระหน้า ใช้ลิ้นส่วนหน้า ตามหลังลิ้น ส่วนหน้าอยู่ในระดับกลาง ริมฝีปากห่อกลม

### การแปลงเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ยกส่วนหน้าของลิ้นให้สูงขึ้นแต่ให้ต่ำกว่าแปลงเสียงสระ อี พร้อมกับ แปลงเสียงยาว เป็นเสียงสระ เอ และแปลงเสียงสั้นเป็นเสียงสระ เอะ

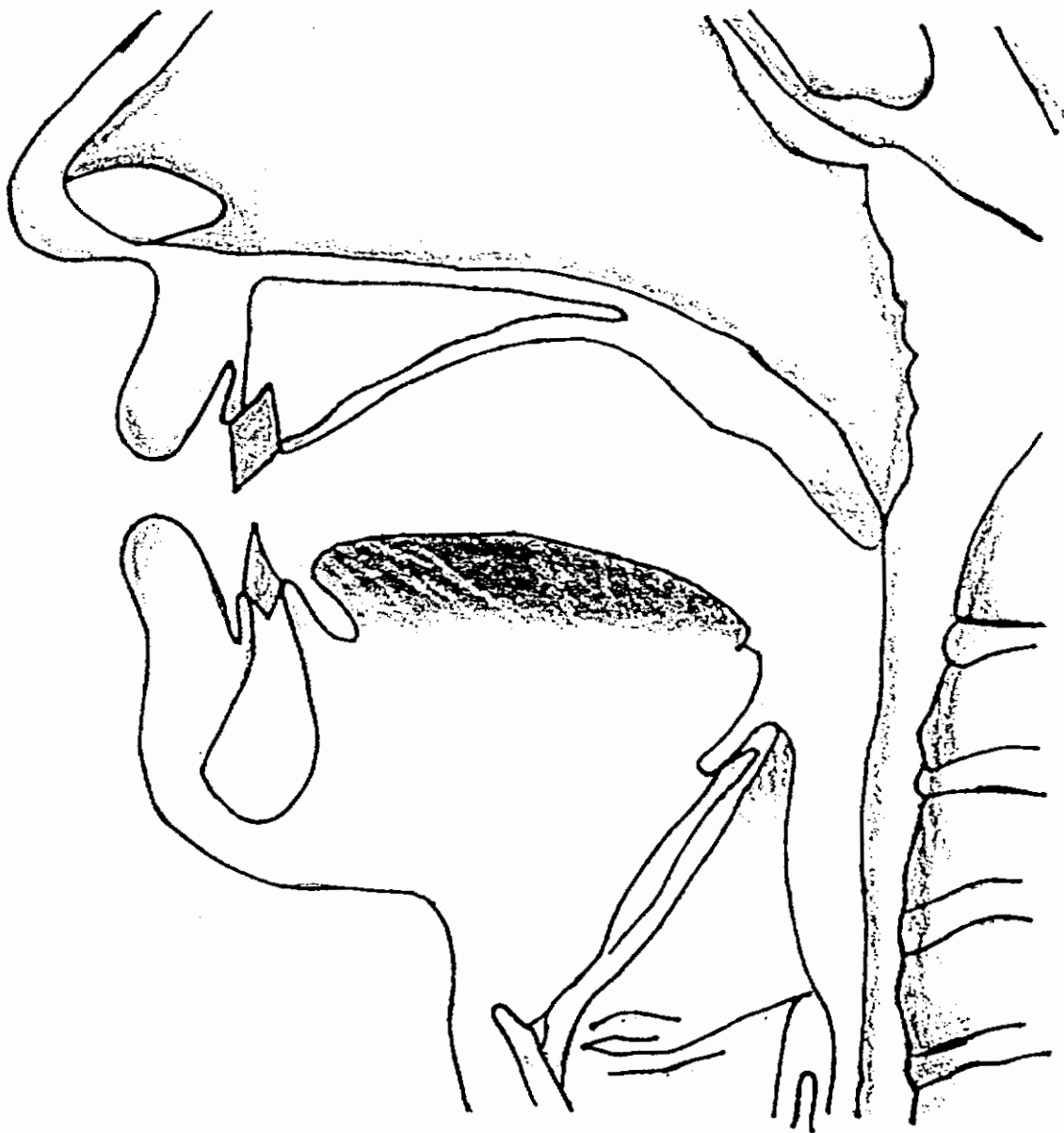


## เสียงสระ อา อะ / a: a /

ลักษณะของเสียง

เป็นสระเดี่ยว เสียงยาว ใช้ลิ้นส่วนหน้า ตาแหน่งลิ้นอยู่ในระดับต่ำ ริมฝีปากไม่ห่อกลม  
การเคลื่อนไหวเสียง

อ้าปากเล็กน้อยให้กว้างกว่าออกเสียงสระ อี ทุกส่วนของลิ้นแบนราบติดกับพื้นปากแล้ว  
เปล่งเสียงยาวเป็นเสียงสระ อา เปล่งเสียงสั้นเป็นเสียงสระ อะ



## เสียงสระเอือ / t:a: /

ลักษณะของเสียง

เป็นหน่วยเสียงสระประสม เริ่มต้นที่สระหลังสูง ริมฝีปากรี และลงท้ายด้วยสระกลาง คำ  
การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย เสียงออกจากลำคอ ออกเสียงสระเอือ



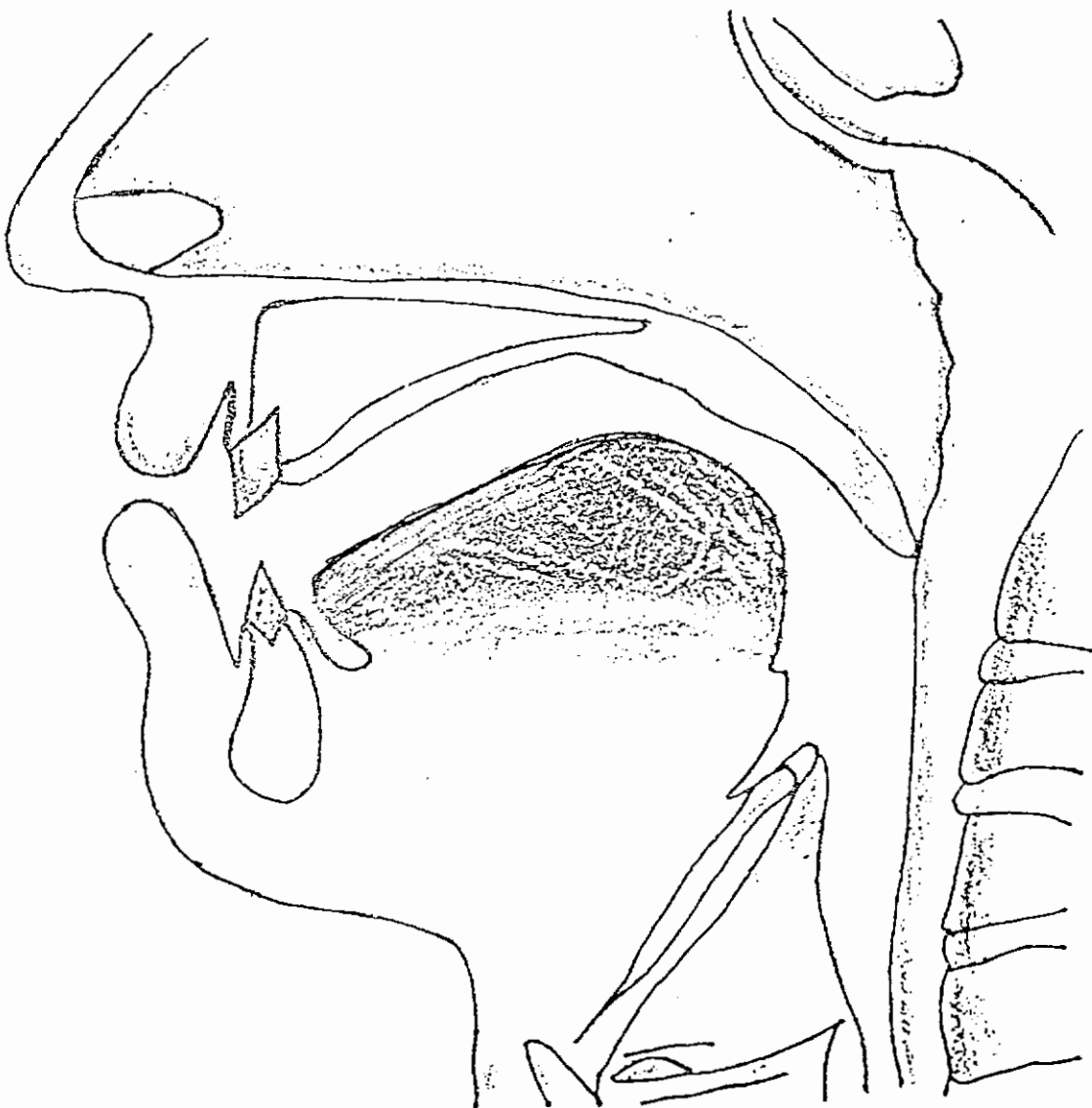
## เสียงสระอ้าว /u:a:/

ลักษณะของเสียง

เป็นหน่วยเสียงสระประสม เริ่มต้นที่สระหลังสูง ริมฝีปากห่อ และเปลี่ยนมาลงท้ายด้วย  
สระกลาง คำว่า

การเปล่งเสียง

ห่อริมฝีปากเข้าหากัน แล้วเปล่งเสียงอ้าวออกจากปาก



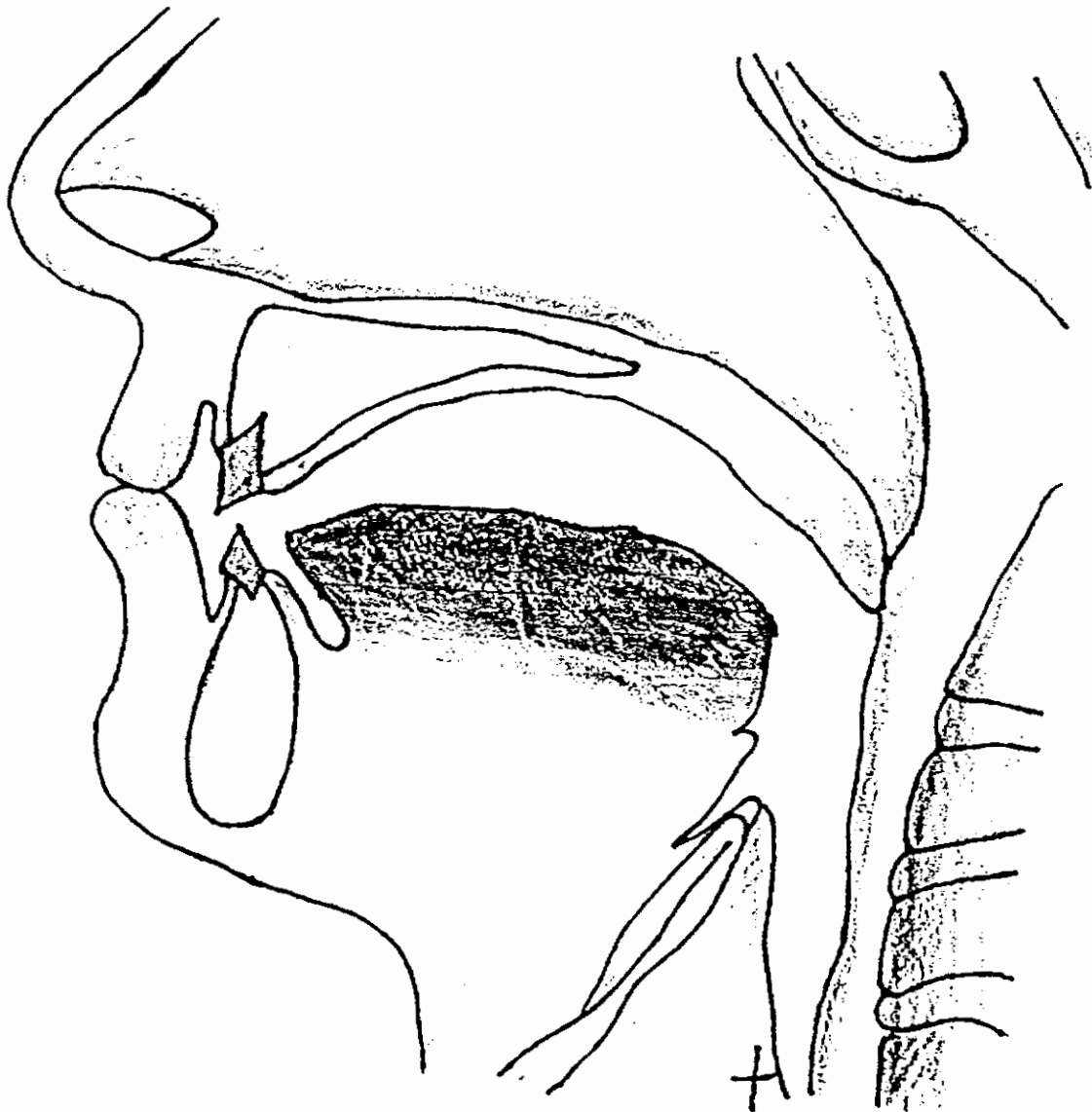
## เสียง ผ พ ภ / ph /

### ลักษณะของเสียง

เป็นเสียงระเบิด ไม่ก้อง เป็นเสียงหนัก เกิดจากริมฝีปากทั้งสองข้าง

### การเปล่งเสียง

หุบปากให้ริมฝีปากทั้งสองชิดกัน ลิ้นแบนราบ เปล่งเสียงให้ลมผ่านมาจากช่องปาก  
ก็กลมไว้ชั่วครู่ แล้วปล่อยลมออกไปเป็นเสียง ผ พ ภ สามารถทดสอบว่าออกเสียงถูกหรือไม่  
โดยใช้กระดาษเช็ดหน้าจ่อไว้ที่ริมฝีปากในขณะเปล่งเสียง ถ้าเปล่งถูกกระดาษเช็ดหน้าจะ  
ไหวเล็กน้อย

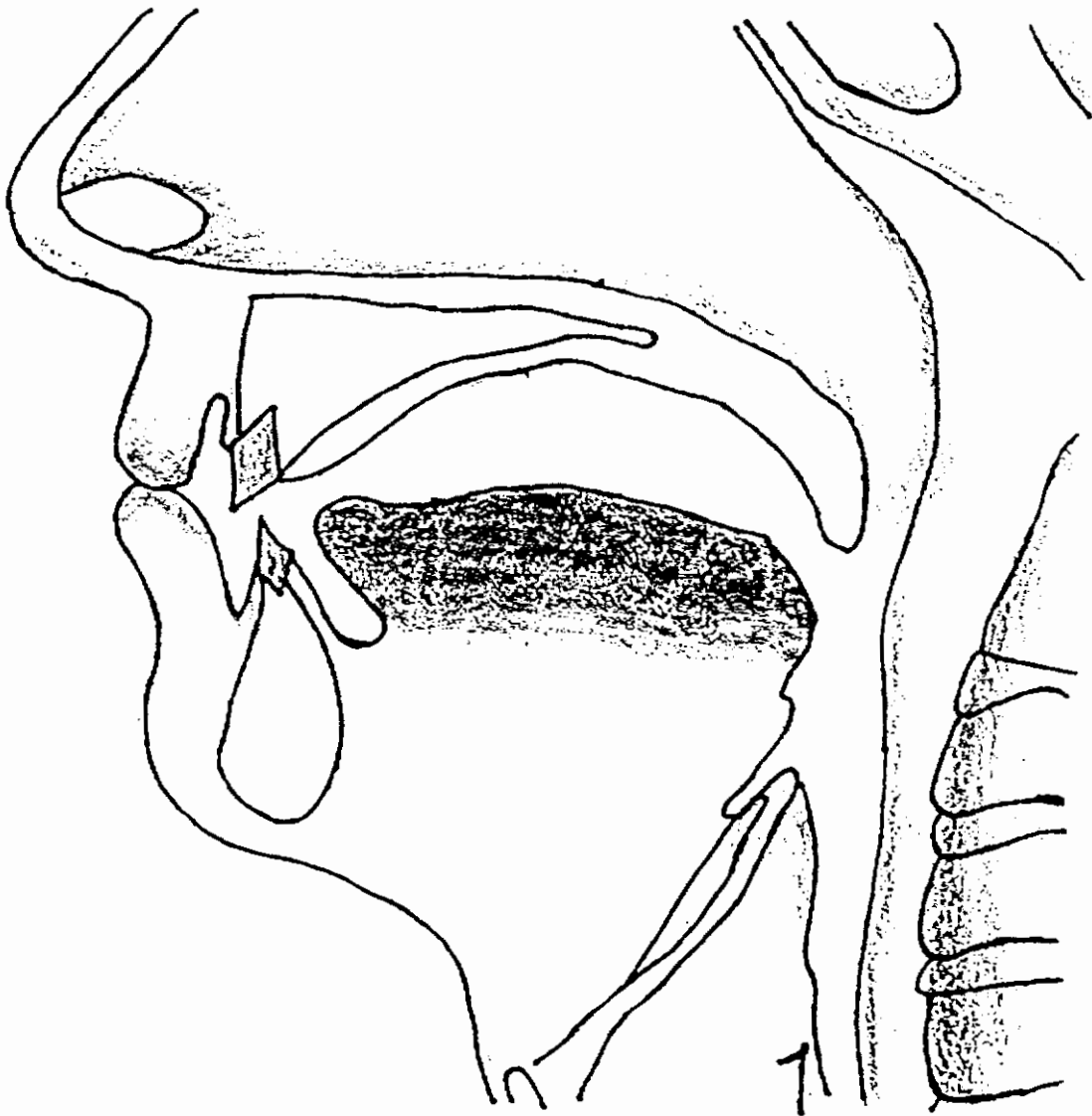


## เสียง ม / ๓ /

### ลักษณะเสียง

เป็นเสียงนาสิก (เสียงขึ้นจมูก) เป็นเสียงก้อง เสียงเกิดจากริมฝีปากทั้งสองข้าง  
การเปล่งเสียง

ริมฝีปากชิดกัน พันท่างกันเล็กน้อย ลิ้นแบนราบ เปล่งเสียงพร้อมกับปล่อยลมผ่าน  
ออกมาทางปาก กักลมเอาไว้ที่ริมฝีปาก แล้วดันลมให้ผ่านริมฝีปากออกไปพร้อมทั้งแยกริมฝีปาก  
ออกจากกันเป็นเสียง ม / ๓ /



## เสียง ข ค ฆ / kh /

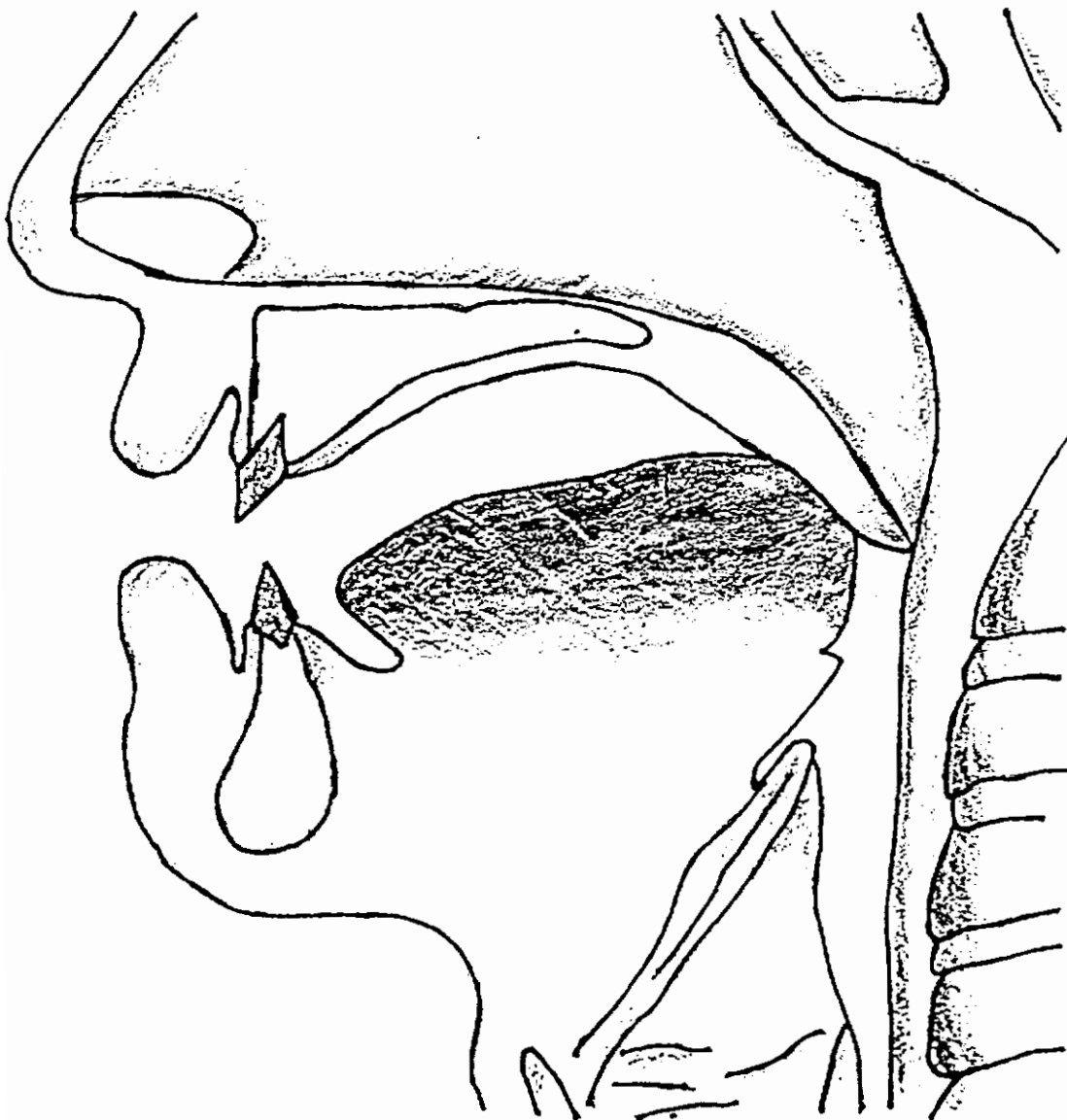
## ลักษณะเสียง

เป็นเสียงระเบิด เสียงไม่ก้อง เสียงหนัก เกิดจากลิ้นส่วนหลังกับเพดานอ่อน

## การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ใช้โคนลิ้นแตะที่เพดานอ่อน ปลายลิ้นต่ำลงติดฟันปาก ปล่อยลมออกมา แล้วก็กลมไว้ที่ช่องคอ แล้วลดโคนลิ้นต่ำลง พร้อมทั้งดันลมให้ระเบิดออกไปเป็นเสียง ข ค ฆ

/ kh /



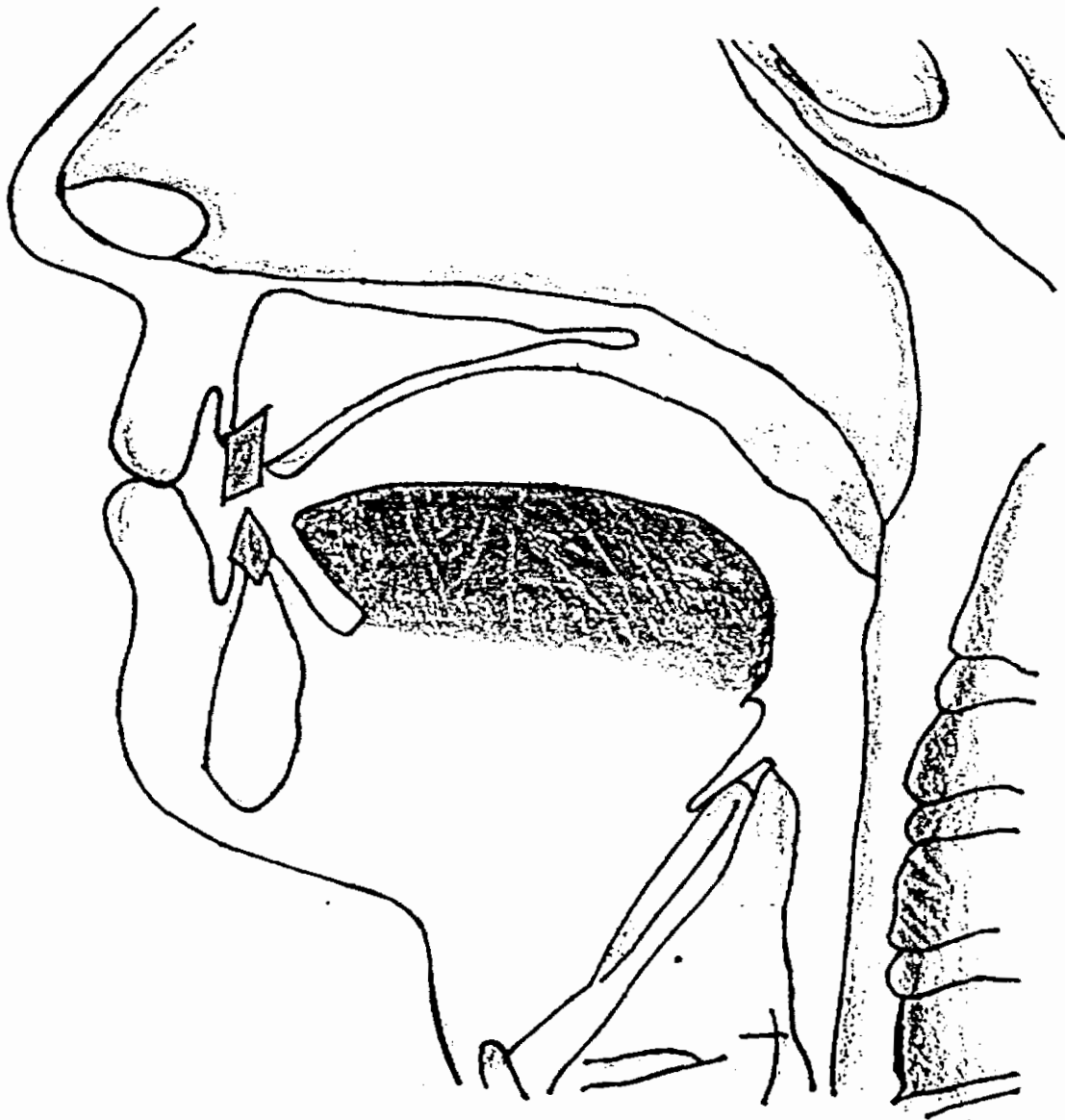
## เสียง บ / p /

### ลักษณะเสียง

เป็นเสียงระเบิด เสียงไม่ก้อง เป็นเสียงเบา เกิดจากริมฝีปากทั้งสองข้าง

### การเปล่งเสียง

ก่อนเปล่งเสียงจะต้องหุบปาก ปลดอย่าให้ลิ้นแบนราบกับพื้นปาก แล้วเปล่งเสียงลม  
จะผ่านออกมาทางช่องปาก ริมฝีปากทั้งสองจะแนบเข้าหากันเล็กน้อย แล้วปล่อยลมให้  
ระเบิดออกไปเป็นเสียง บ / p /



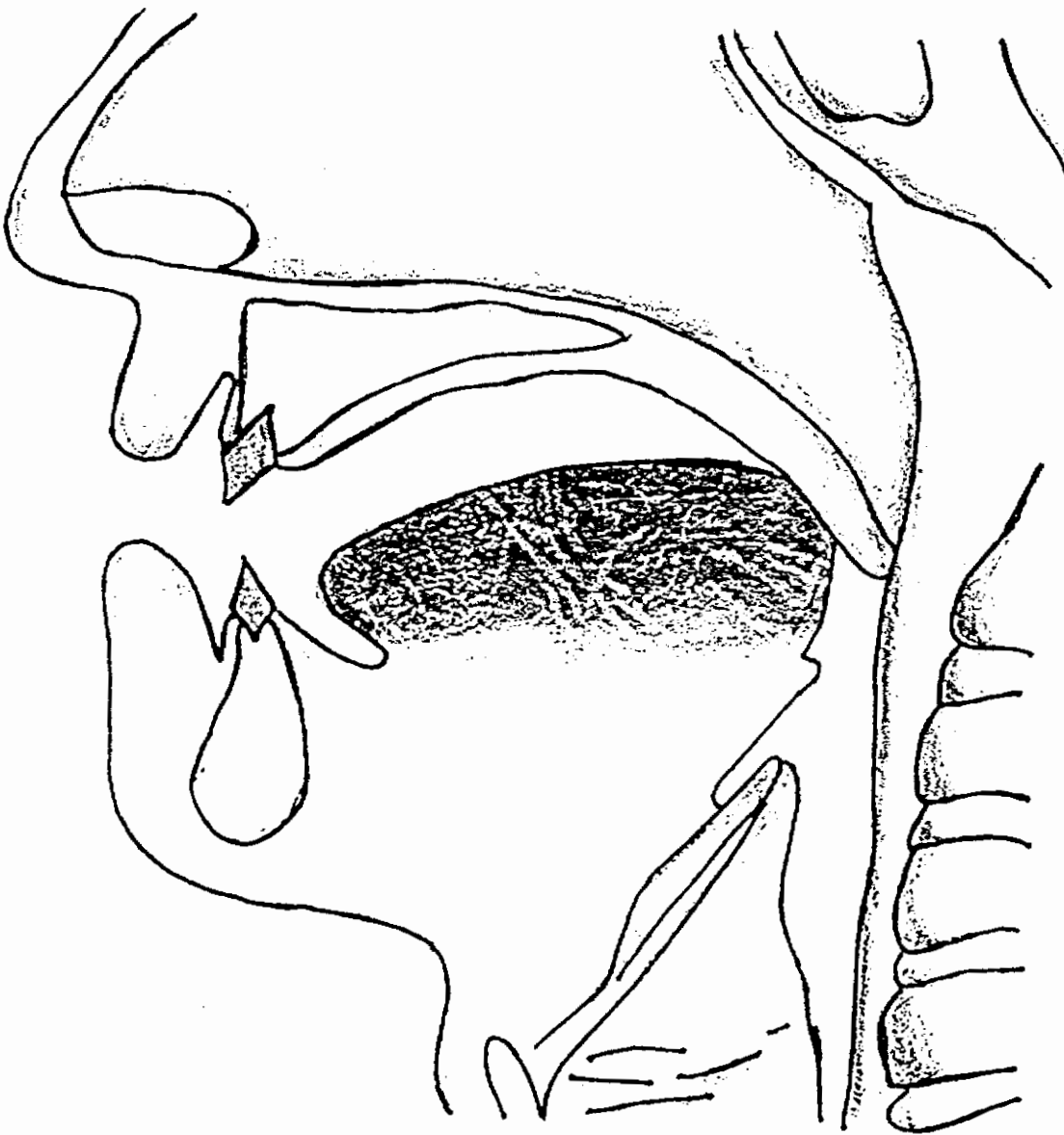
## เสียง ก / k /

## ลักษณะเสียง

เป็นเสียงระเบิด เสียงไม่ก้อง เสียงเบา เกิดจากโคนลิ้นกับเพดานอ่อน

## การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ใช้ส่วนหลังของลิ้นแตะที่เพดานอ่อน ลิ้นส่วนกลางและปลายลิ้นโค้งลง  
มาทางพื้นปาก เปล่งเสียงปล่อยลมผ่านเข้ามาทางช่องคอ กักลมไว้ แล้วลดโคนลิ้นให้ต่ำลง  
พร้อมทั้งปล่อยลมออกไปทำให้เกิดเป็นเสียง ก / k /



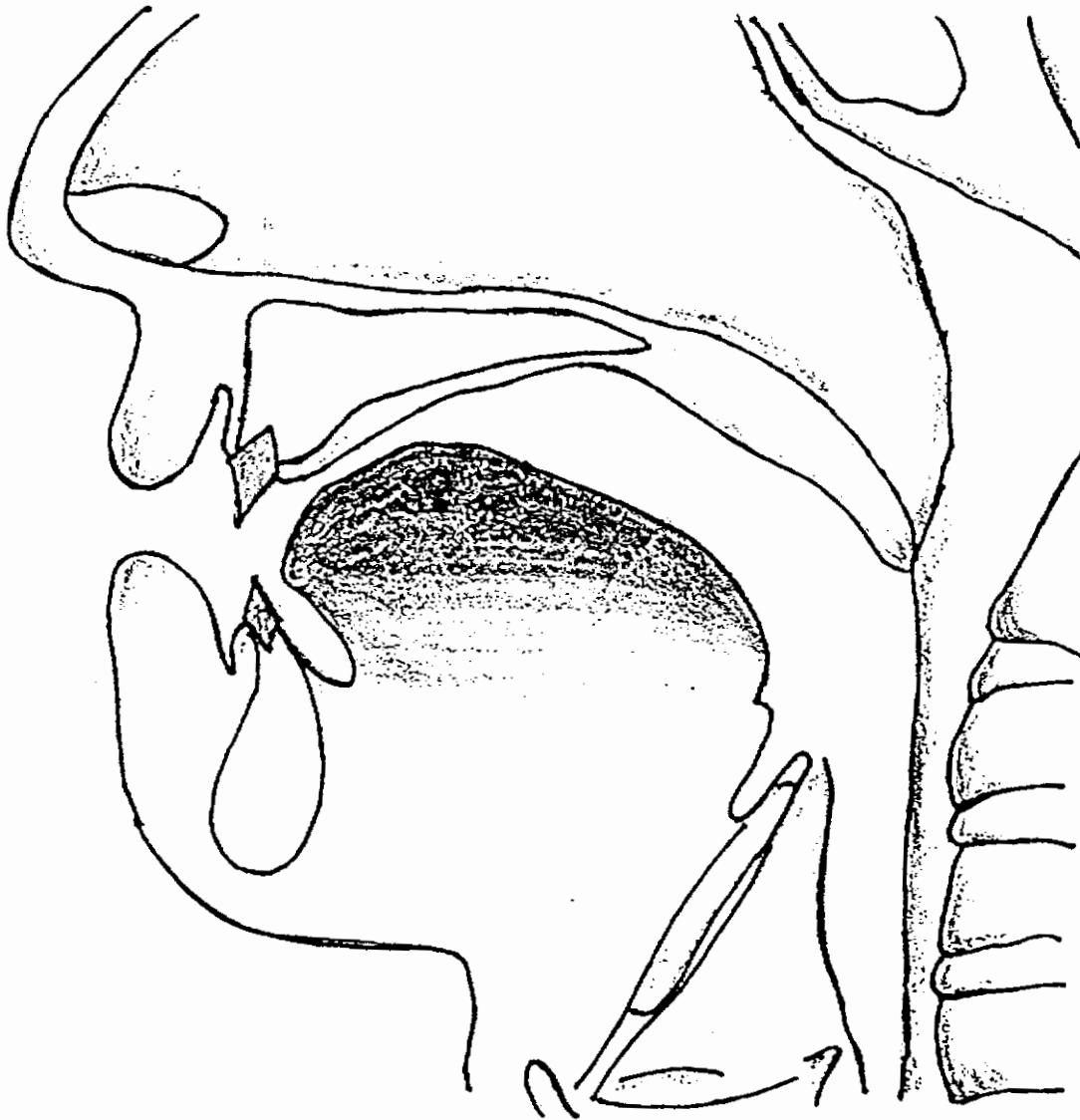
## เสียง ช ศ ษ / s /

## ลักษณะเสียง

เป็นเสียงเสียดแทรก เสียงไม่ก้อง เกิดจากการปล่อยลมผ่านออกมาตามไรฟัน

## การเปล่งเสียง

ใช้ฟันบนประกบฟันล่าง ริมฝีปากปกติ ลิ้นแบนราบกับพื้นปาก ลิ้นไม่ติดเพดาน ปลายลิ้น  
จ่ออยู่หลังฟันระหว่างปุ่มเหงือกบนและล่าง ปล่อยลมออกทางปาก แล้วให้ลมลอดออกไประหว่าง  
ช่องฟันในขณะที่ลดขากรรไกรล่างลง ทำให้ฟันล่างแยกออกจากฟันบนเล็กน้อย ทำให้เกิดเป็น  
เสียง ช ศ ษ / s /



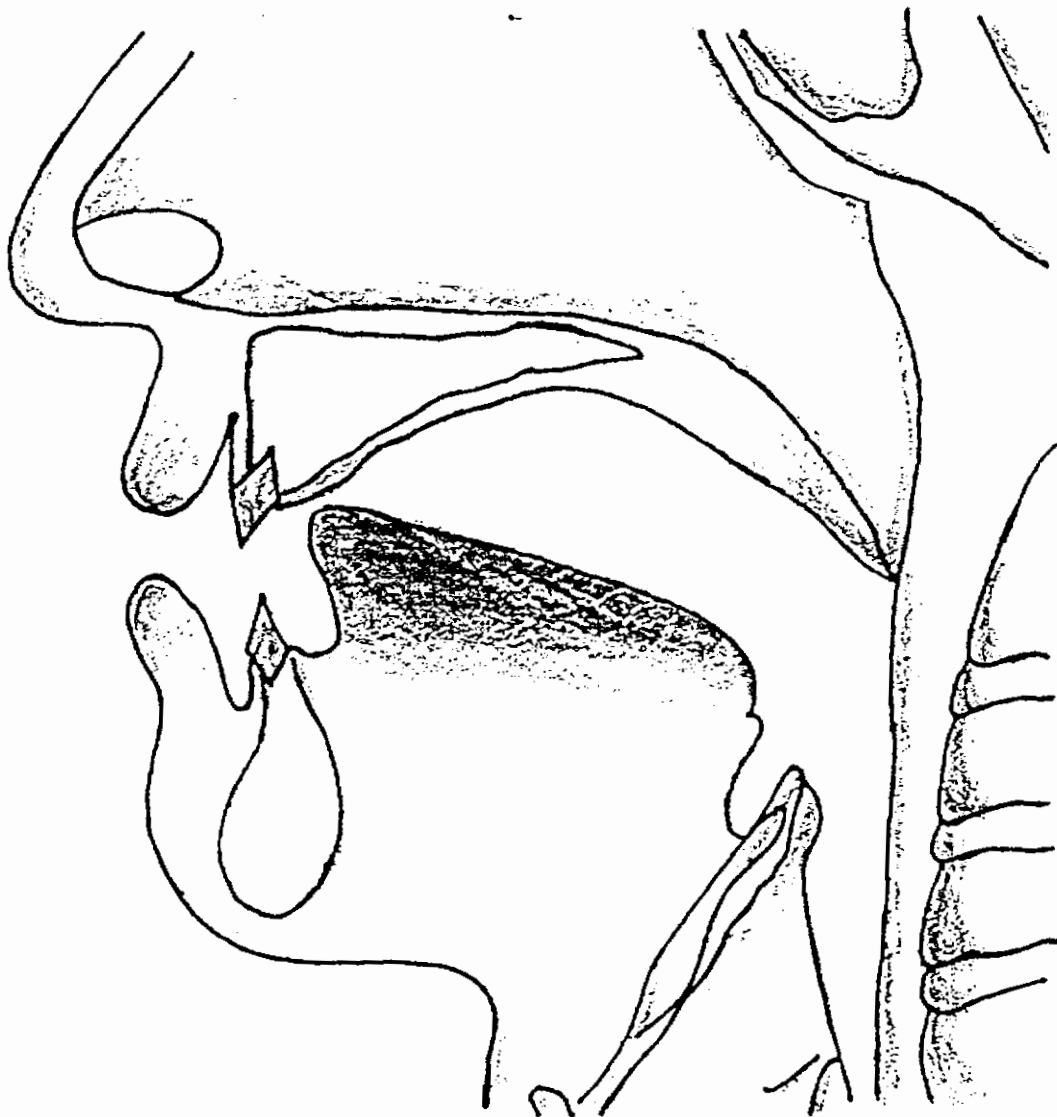
## เสียง ท ฐ ถ ฐ ท ฒ / th /

### ลักษณะเสียง

เป็นเสียงระเบิด เสียงไม่ก้อง เป็นเสียงหนัก เกิดจากปลายลิ้นกับปุ่มเหงือก

### การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อยในลักษณะเดียวกับการเปล่งเสียง ด ใช้ปลายลิ้นแตะปุ่มเหงือกกดปลายลิ้นเข้ากับปุ่มเหงือก ในขณะที่เปล่งเสียงปล่อยลมออกมาแล้วก็กลืนไว้ในช่องปากด้วยปลายลิ้น แล้วปล่อยลมออกไปเป็นเสียง ท ฐ ถ ฐ ท ฒ ใช้กระดากเข็ดหน้าจ่อไว้ที่ริมฝีปากเพื่อทดสอบว่าเปล่งเสียงถูกต้องหรือไม่ ถ้ากระดากเข็ดหน้าไหวแสดงว่าเปล่งเสียงได้ถูกต้อง



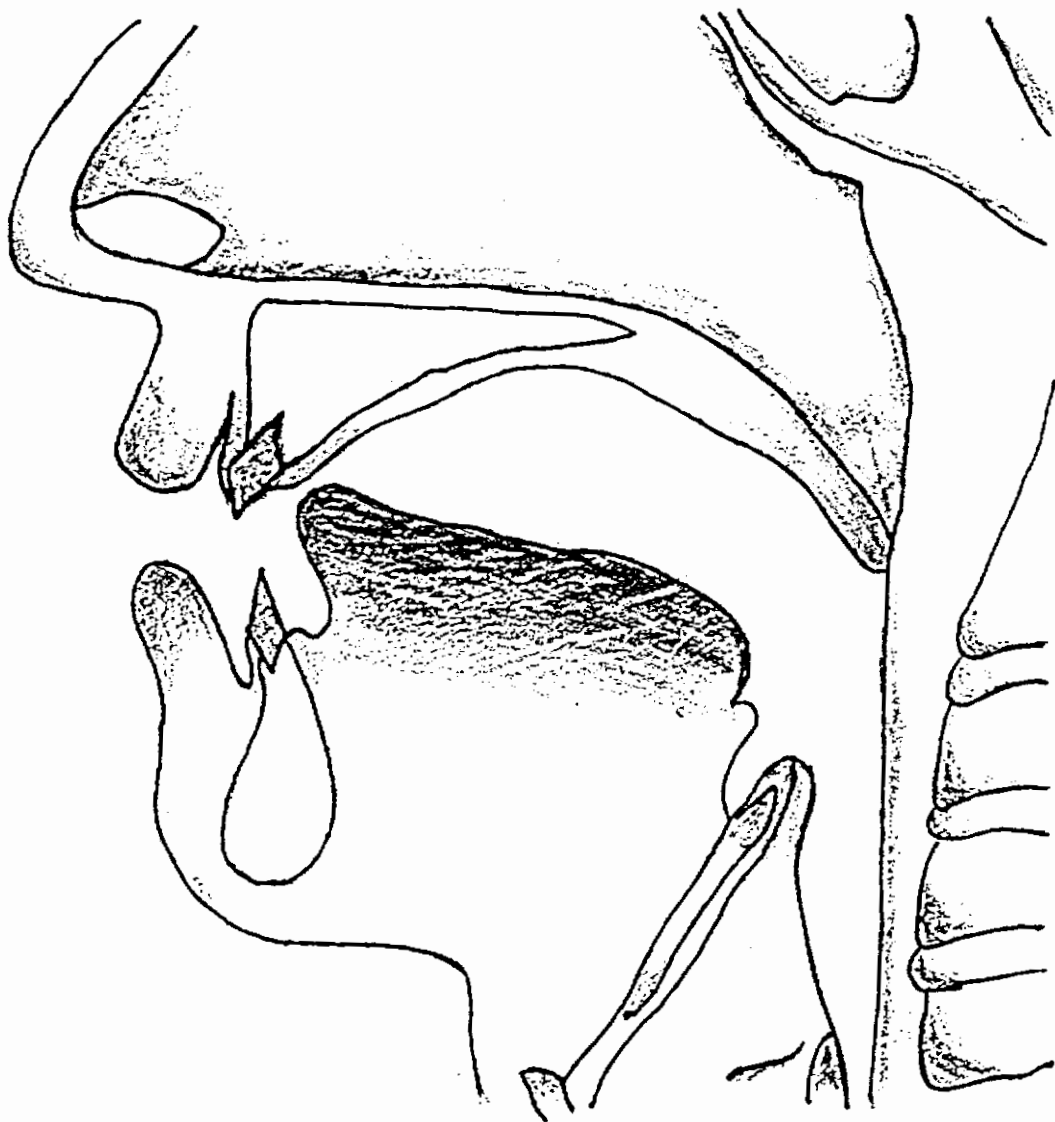
## เสียง ร / ɾ /

### ลักษณะเสียง

เป็นเสียงร้าว เสียงก้อง เกิดจากปลายลิ้นกับปุ่มเหงือก

### การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ไข้ปลายลิ้นแตะปุ่มเหงือก เปล่งเสียงในขณะที่ปล่อยลมออกมาทางปาก และร้าวปลายลิ้นกับปุ่มเหงือก



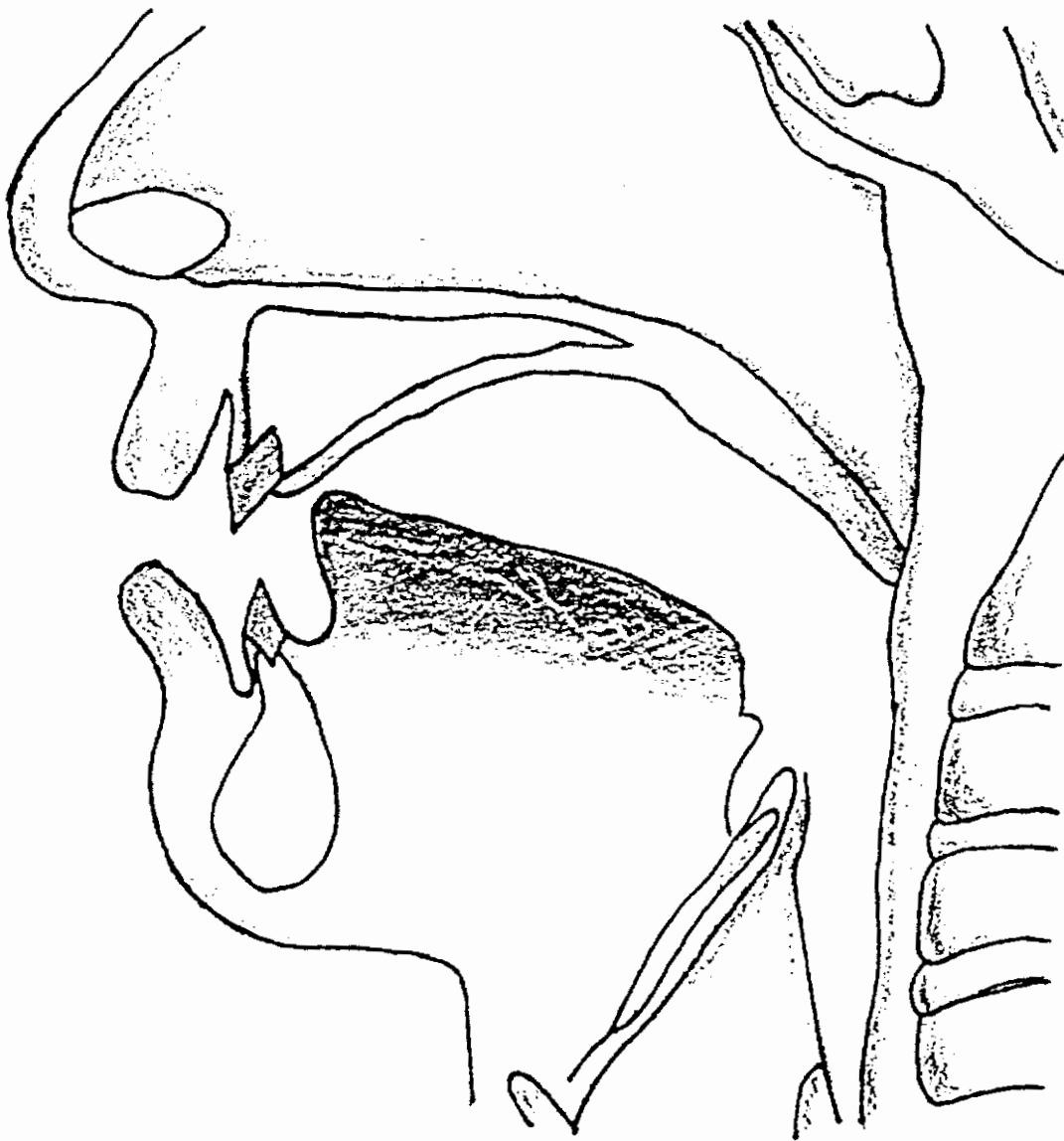
## เสียง ด ฦ / d /

ลักษณะเสียง

เป็นเสียงระเบิด เสียงก้อง เกิดจากปลายลิ้นกับปุ่มเหงือก

การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ไข้ปลายลิ้นแตะปุ่มเหงือกซึ่งอยู่ที่โคนฟันบน ไข้ปลายลิ้นกดเข้ากับปุ่มเหงือก  
ปล่อยลมออกมาทางปากกักลมเอาไว้ด้วยปลายลิ้น แล้วปล่อยลมออกเป็นเสียง ด ฦ / d /



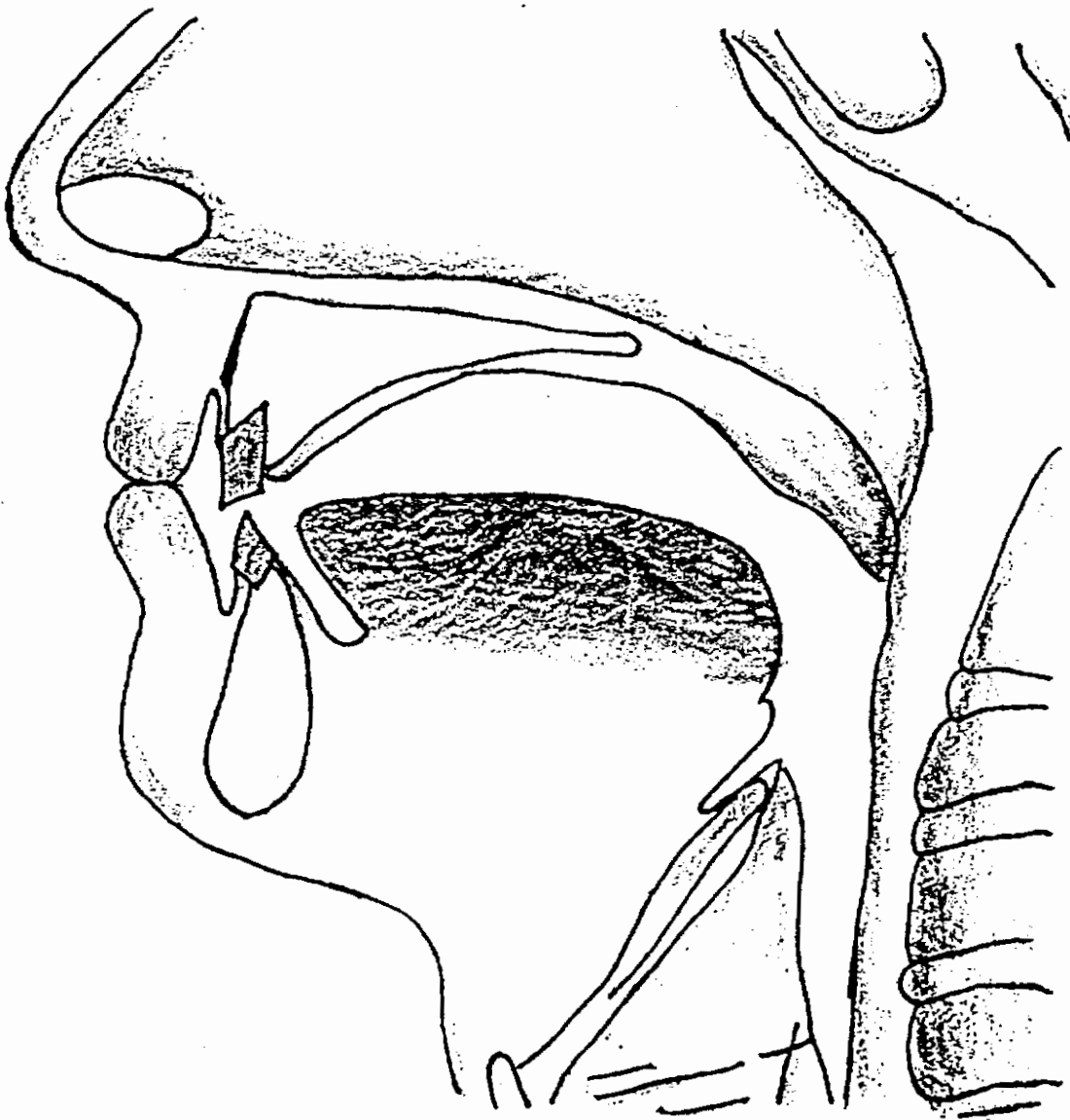
## เสียง บ / ๖ /

### ลักษณะเสียง

เป็นเสียงระเบิด เสียงก้อง เกิดจากริมฝีปากทั้งสองข้าง

### การเปล่งเสียง

ก่อนออกเสียงจะต้องหุบปาก ริมฝีปากทั้งสองชิดกัน ลมจะผ่านออกจากปอดออกมายังช่องปาก ริมฝีปากทั้งสองจะเปิดเข้าหากันเล็กน้อยเพื่อกักลมเอาไว้ แล้วปล่อยลมออกมาเป็นเสียงระเบิดที่ริมฝีปาก



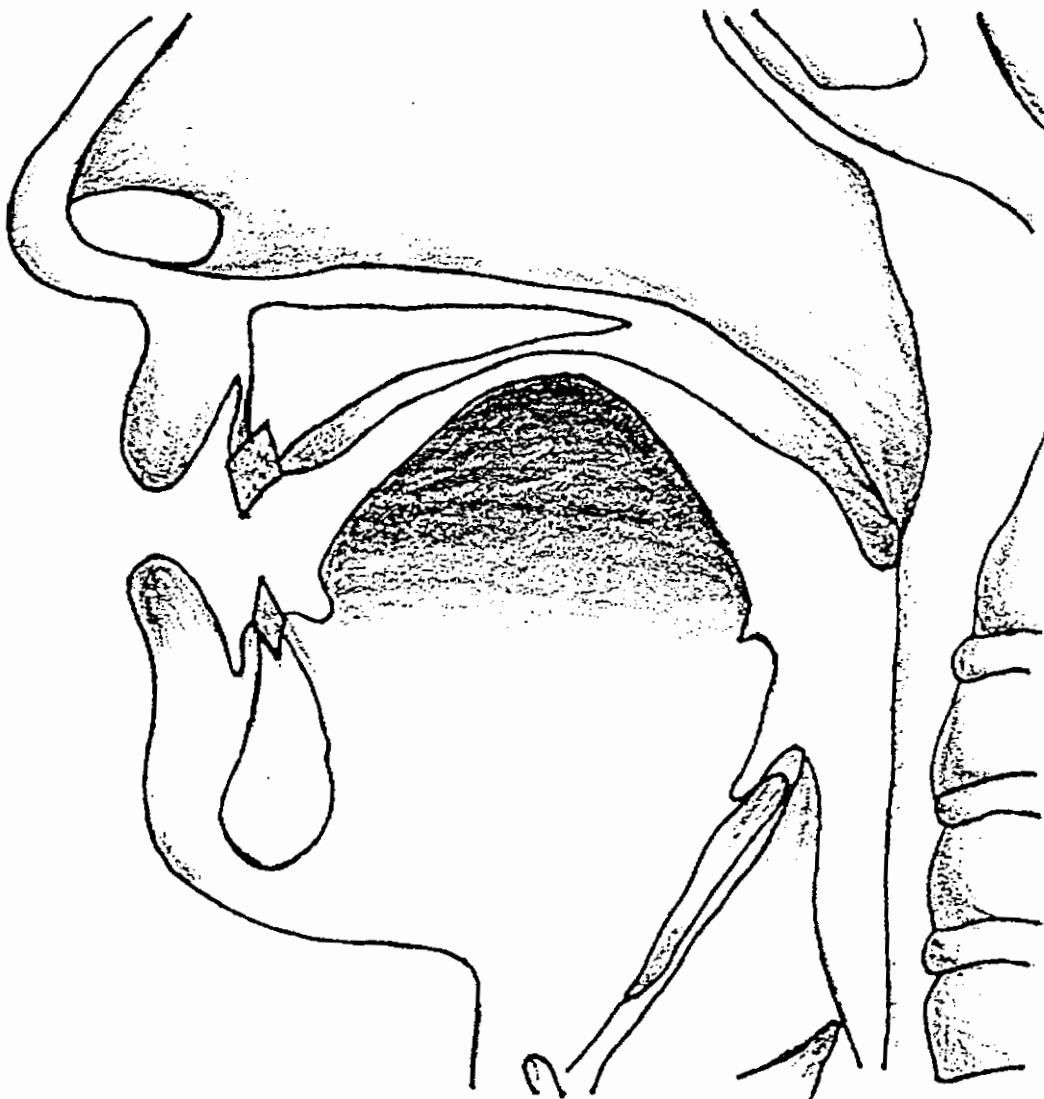
## เสียง ย ญ / y / j /

## ลักษณะเสียง

เป็นเสียงกึ่งสระ เสียงก้อง เกิดจากลิ้นส่วนหน้ากับเพดานแข็ง

## การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ใช้ลิ้นส่วนกลางแตะที่เพดานแข็ง เปล่งเสียงพร้อมทั้งปล่อยลมออกมาทางปาก ให้ลมเสียดสีกับเพดานแข็งเล็กน้อย ลดลิ้นให้ต่ำลง พร้อมทั้งดันลมให้ออกไปทางปาก  
เป็นเสียง ย



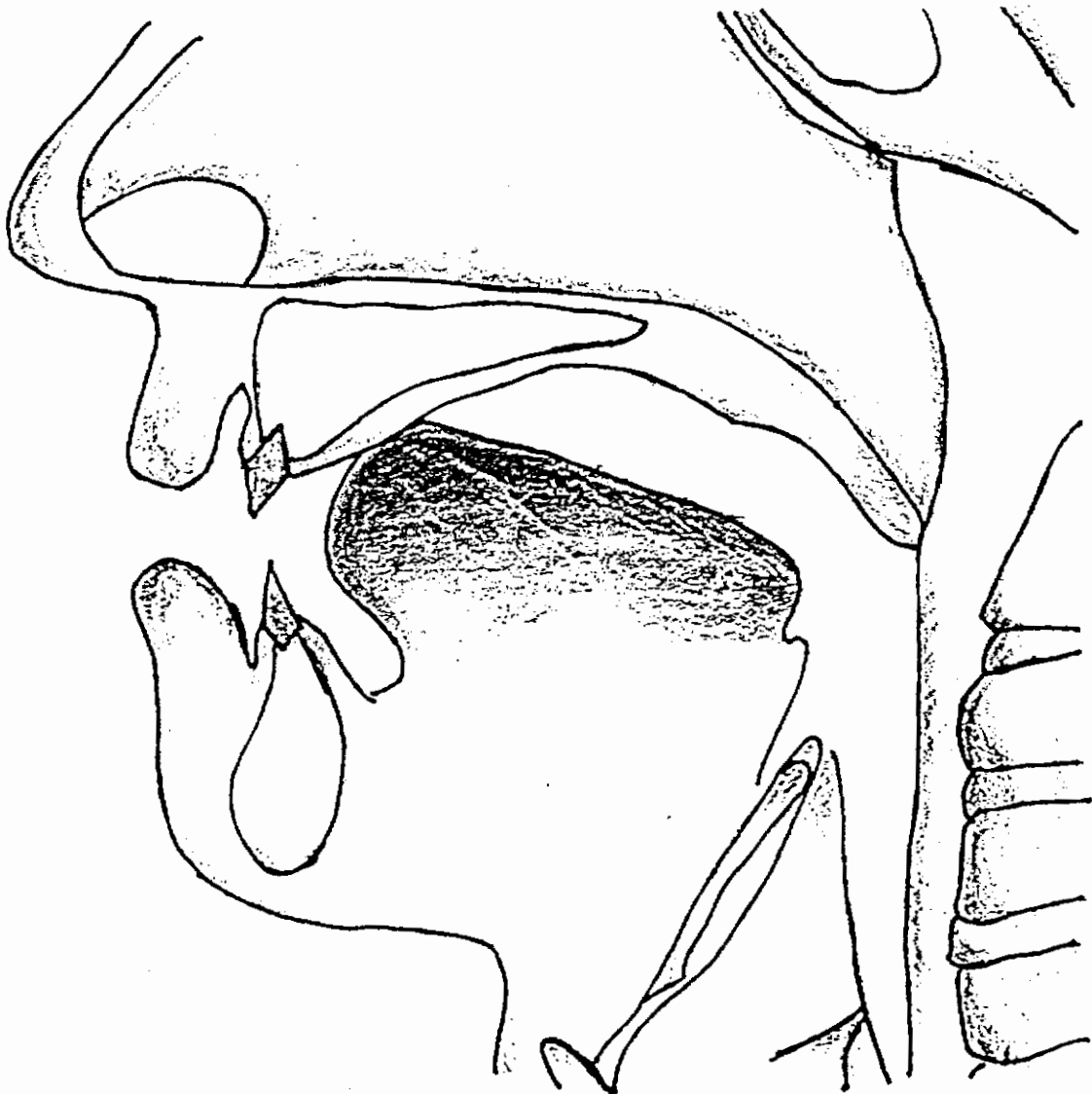
## เสียง จ / c /

## ลักษณะเสียง

เป็นเสียงระเบิด เสียงไม่ก้อง เสียงเบา เกิดจากลิ้นส่วนหน้าแตะที่เพดานส่วนที่อยู่ระหว่างหลังปุ่มเหงือกกับเพดานแข็ง

## การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ใช้นลิ้นส่วนหน้าแตะเพดานแข็ง ปลายลิ้นต่ำลง เปล่งเสียงพร้อมทั้งปล่อยลมหายใจเข้ามาทางช่องปาก กักลมเอาไว้แล้วจึงปล่อยออกไป การกักลมเอาไว้เช่นนี้ทำได้น่าสนใจ ทำให้เกิดเสียงเสียดแทรกขึ้นเป็นเสียง จ / c /



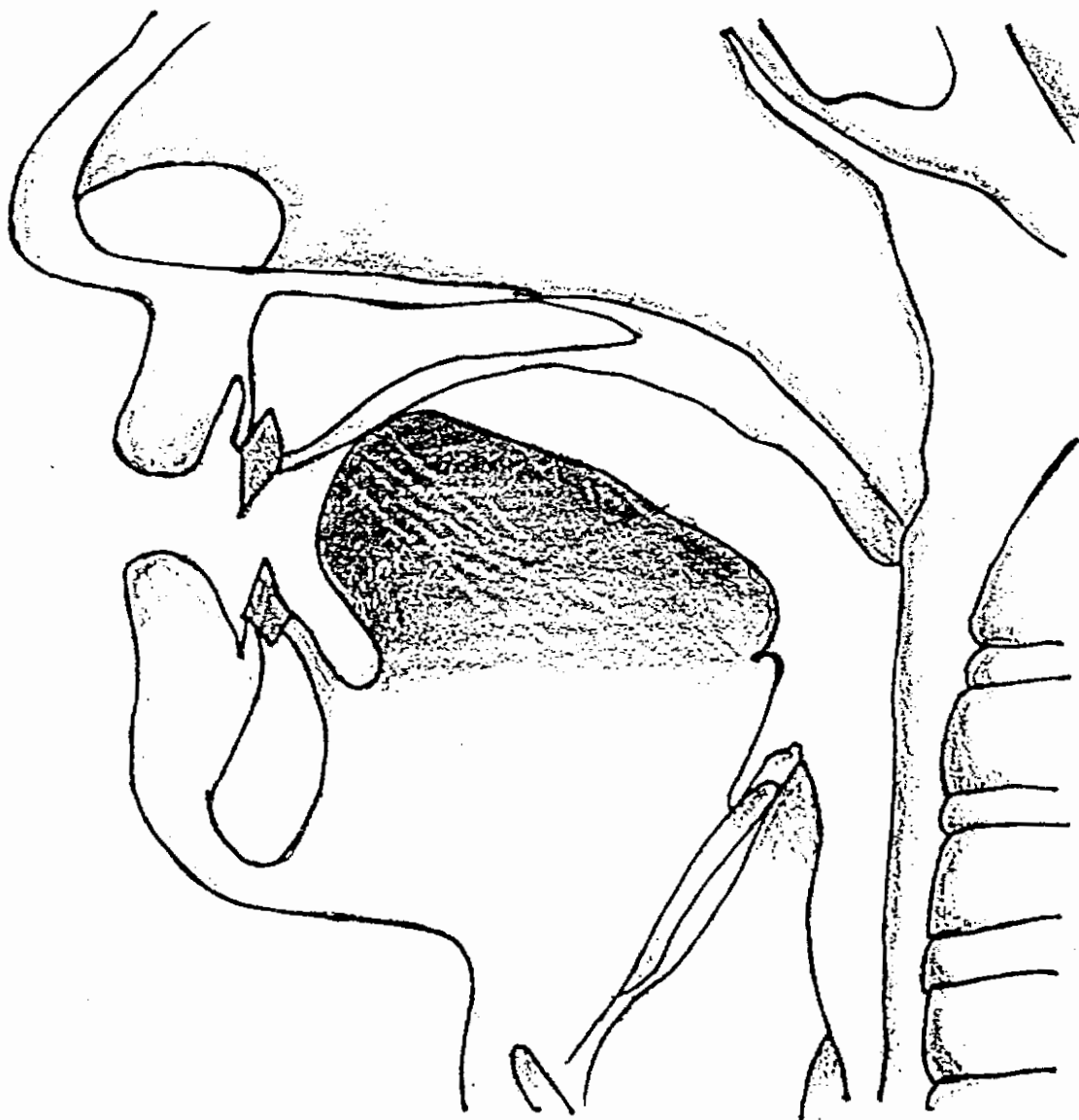
## เสียง ช ฉ ฌ / ch /

### ลักษณะเสียง

เป็นเสียงกึ่งเสียดแทรก เสียงไม่ก้อง เกิดจากลิ้นส่วนหน้ากับเพดานแข็ง

### การเปล่งเสียง

ทำปากให้เป็นรูวงกลมและยื่นออกมาเล็กน้อย ใช้ลิ้นส่วนหน้าแตะที่เพดานแข็งปลายลิ้นต่ำลง เปล่งเสียงพร้อมทั้งปล่อยลมออกมาทางปาก กักลมไว้ แล้วปล่อยให้ลมลอดช่องระหว่างลิ้นกับเพดานแข็งออกมาในขณะที่ลดลิ้นลง พร้อมทั้งปล่อยลมออกไปเป็นเสียง ช ฉ ฌ / ch /



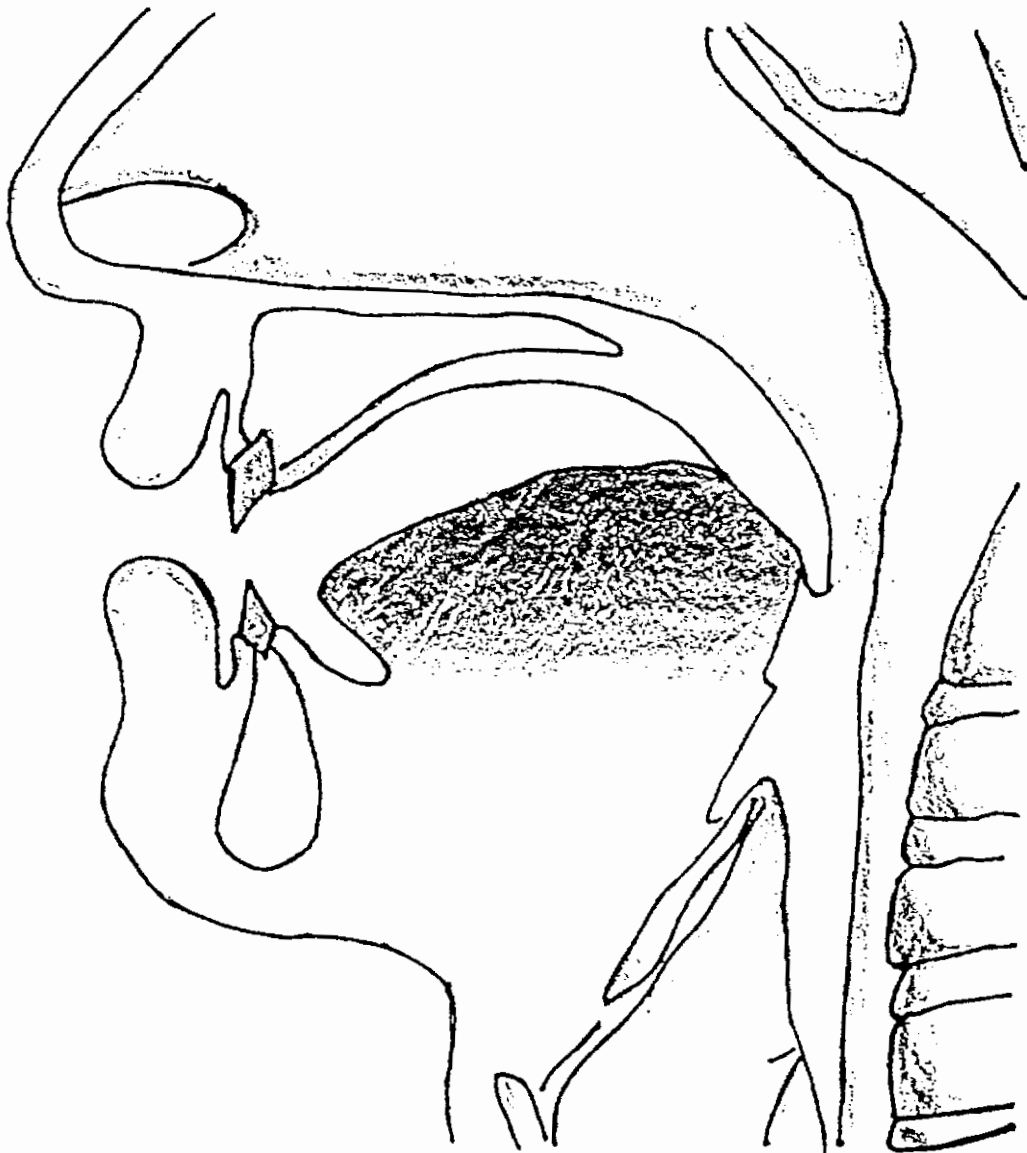
## เสียง ง / ฦ /

## ลักษณะเสียง

เป็นเสียงนาสิก (เสียงที่ลมขึ้นทางจมูกขณะที่เปล่งเสียง) เสียงก้อง เกิดจากลิ้นส่วน  
หลังกับเพดานอ่อน

## การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ใช้โคนลิ้นแตะที่เพดานอ่อน ปลายลิ้นต่ำลงจรดฟันปาก ก็กลมเอาไว้  
ที่โคนลิ้น แล้วปล่อยลมออกมาโดยให้ผ่านขึ้นทางจมูกในขณะที่ลิ้นให้ต่ำลง



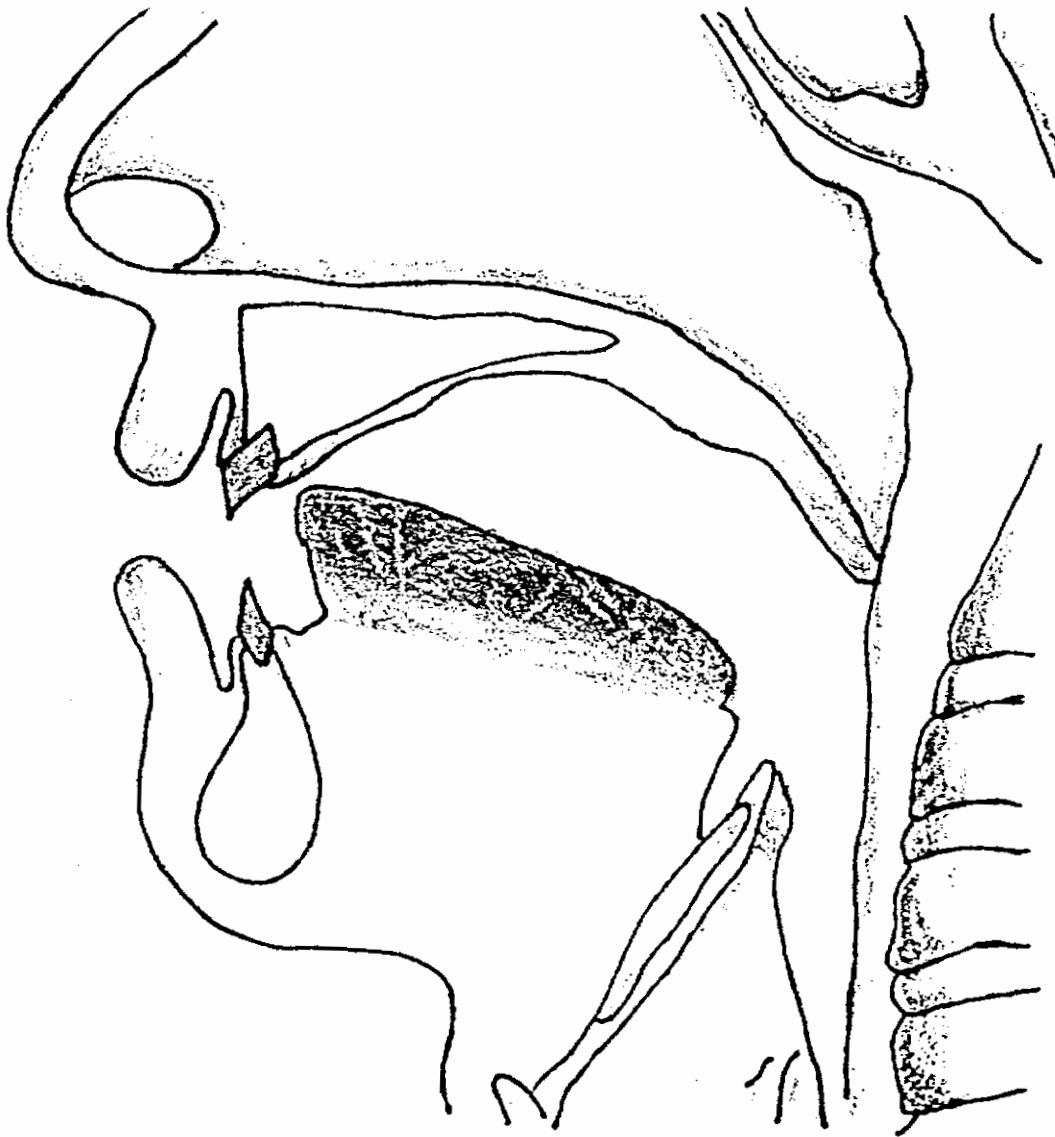
## เสียง ล ฟ / 1 /

### ลักษณะเสียง

เป็นเสียงข้างลิ้น เสียงก้อง เกิดจากปลายลิ้นกับปุ่มเหงือก

### การเปล่งเสียง

อ้าปากเล็กน้อย ำปลายลิ้นแตะที่ปุ่มเหงือก กดปลายลิ้นเข้ากับปุ่มเหงือกในขณะที่เปล่งเสียง และปล่อยลมออกมาทางปาก เมื่อลมกระทบกับปลายลิ้นลมจะออกไปทางข้างลิ้นทั้งสองข้าง ในขณะที่เดียวกันก็กดปลายลิ้นลงมาติดกับพื้นปากเกิดเป็นเสียง ล ฟ / 1 /



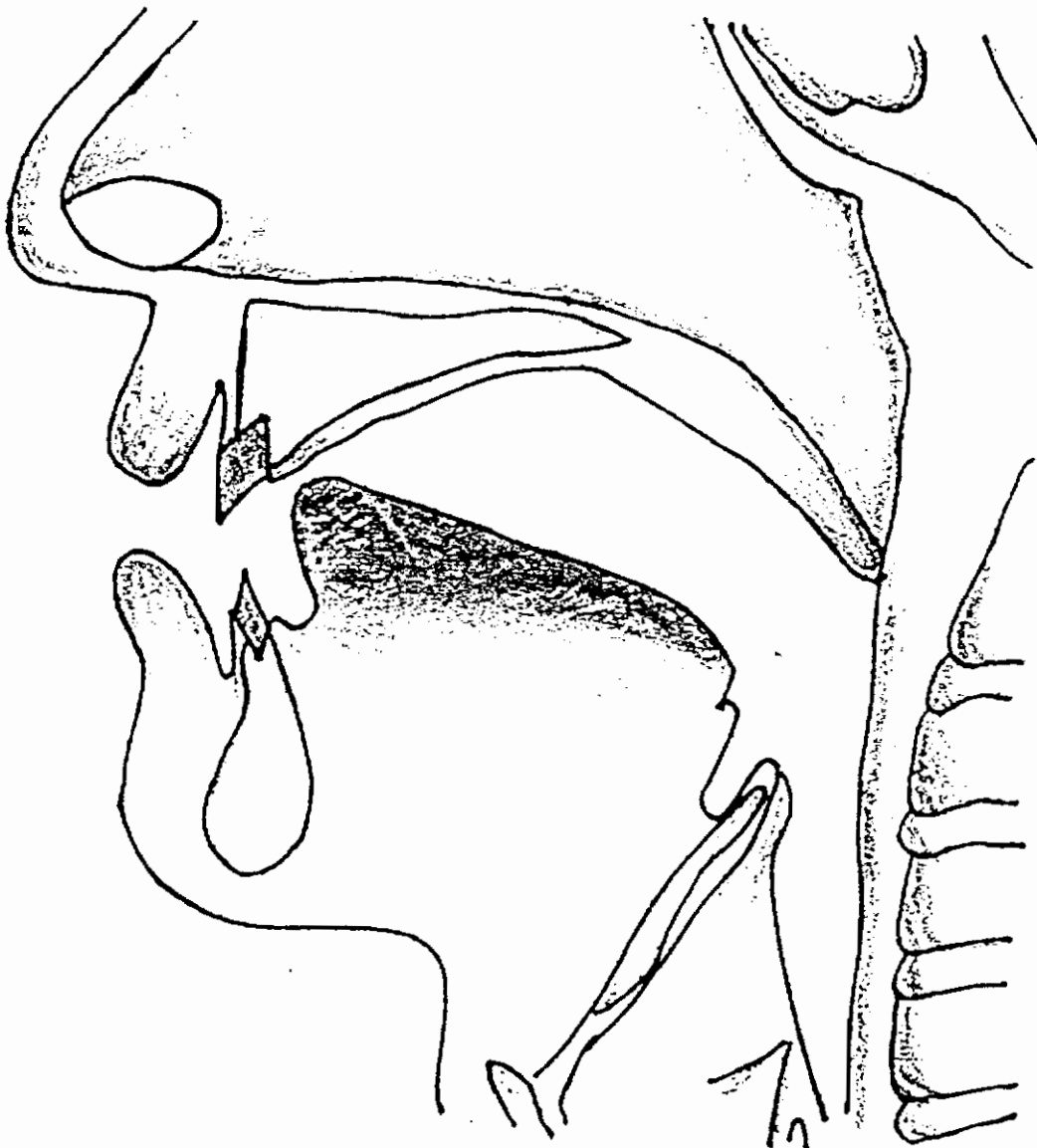
## เสียง ต ฎ / t /

## ลักษณะเสียง

เป็นเสียงระเบิด ไม่ก้อง เสียงเบา เกิดจากปลายลิ้นกับปุ่มเหงือก

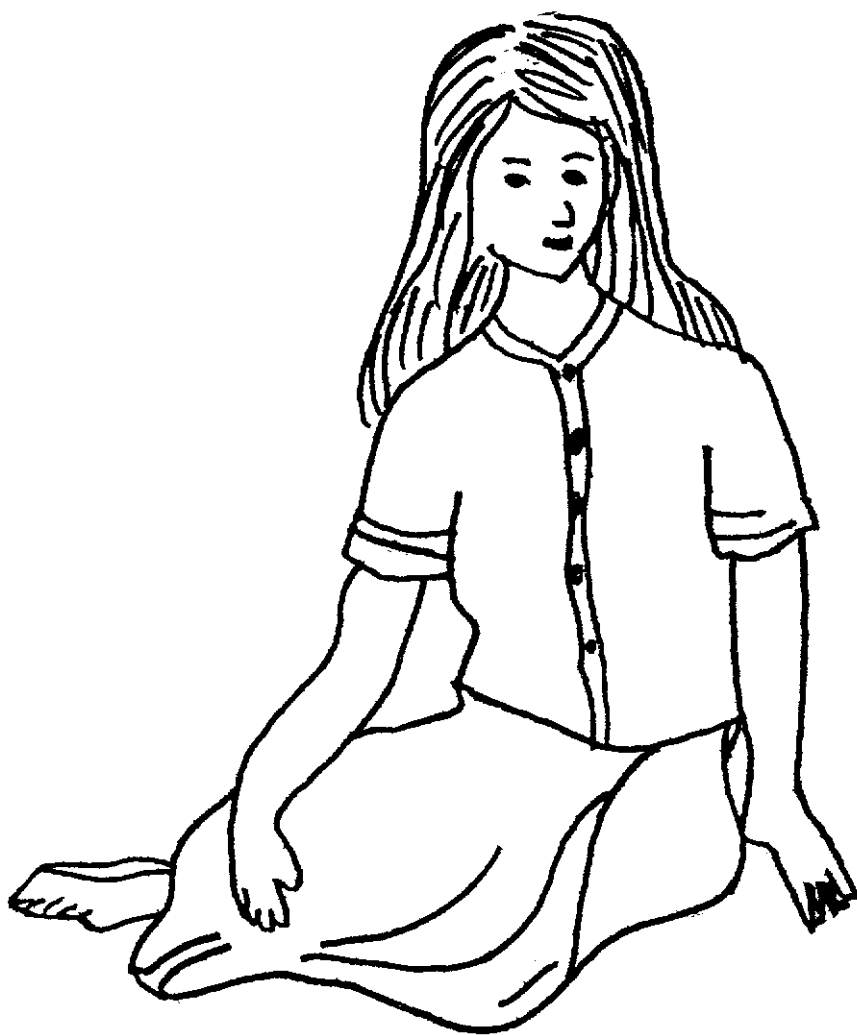
## การเปล่งเสียง

อ้าปากออกเล็กน้อย ใช้ปลายลิ้นแตะฟันบนให้ปลายลิ้นอยู่ระหว่างโคนฟันบนกับปุ่มเหงือก ใช้ปลายลิ้นกดเข้ากับโคนฟันบนขณะที่เปล่งเสียง ลมออกมาและกักลมไว้เล็กน้อยแล้วปล่อยลมออก พร้อมทั้งลดปลายลิ้นต่ำลงเล็กน้อย ทำให้เกิดเป็นเสียง ต

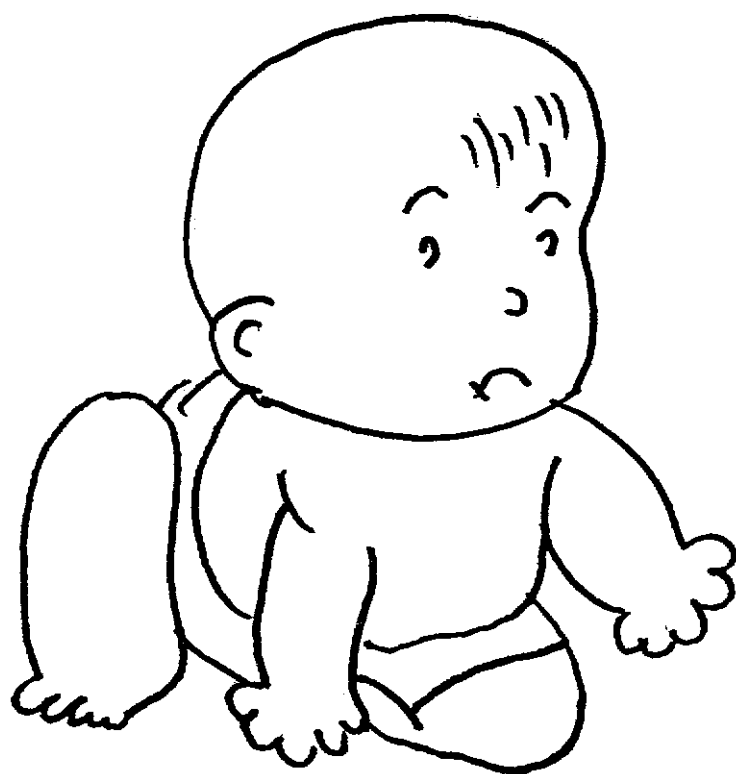


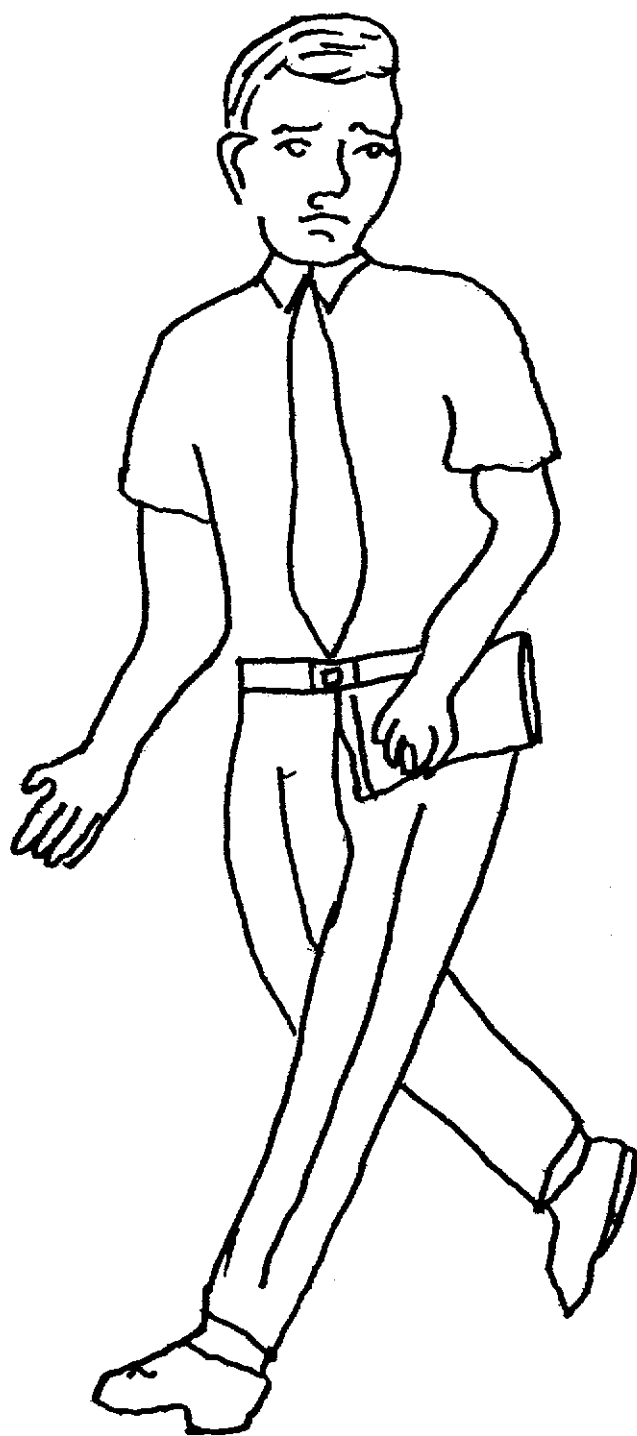
ภาคผนวก ข

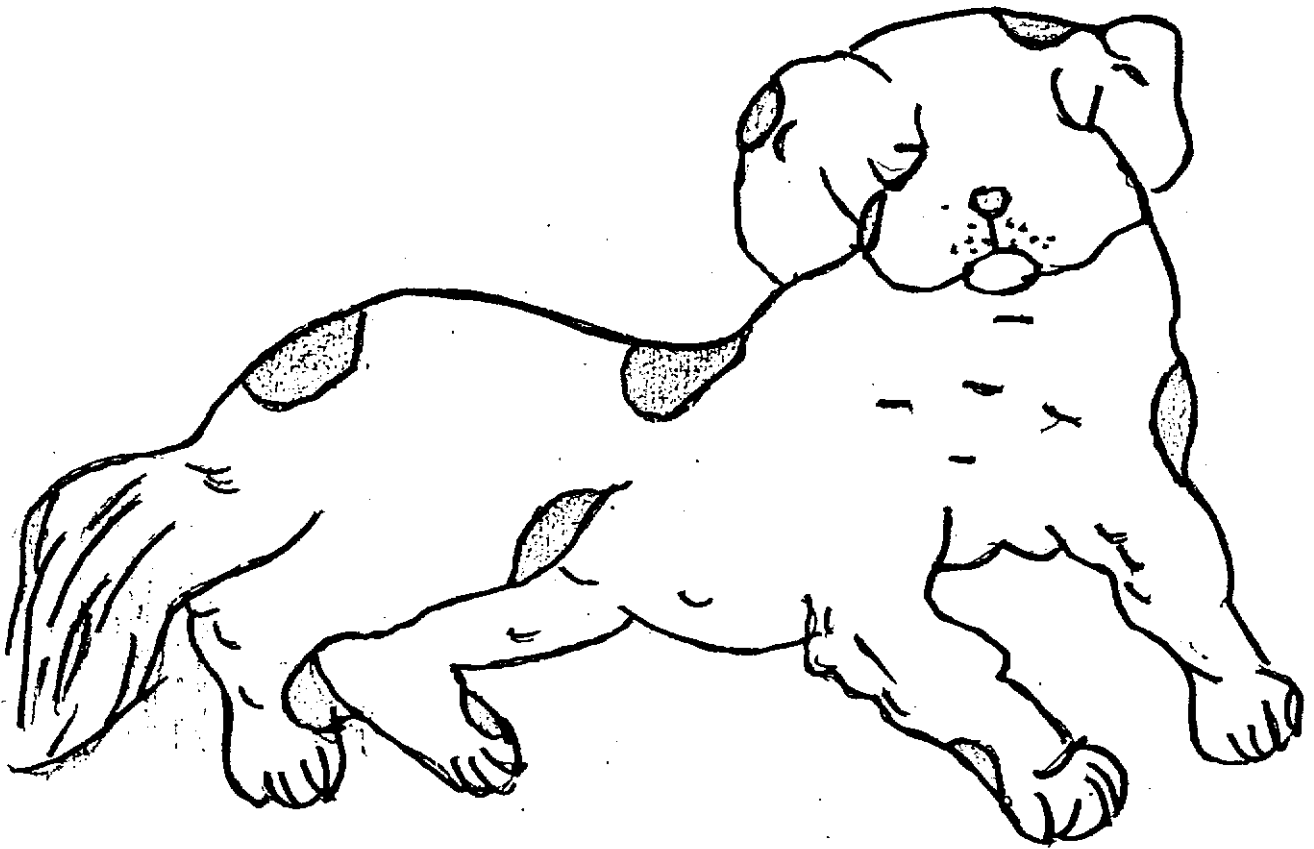


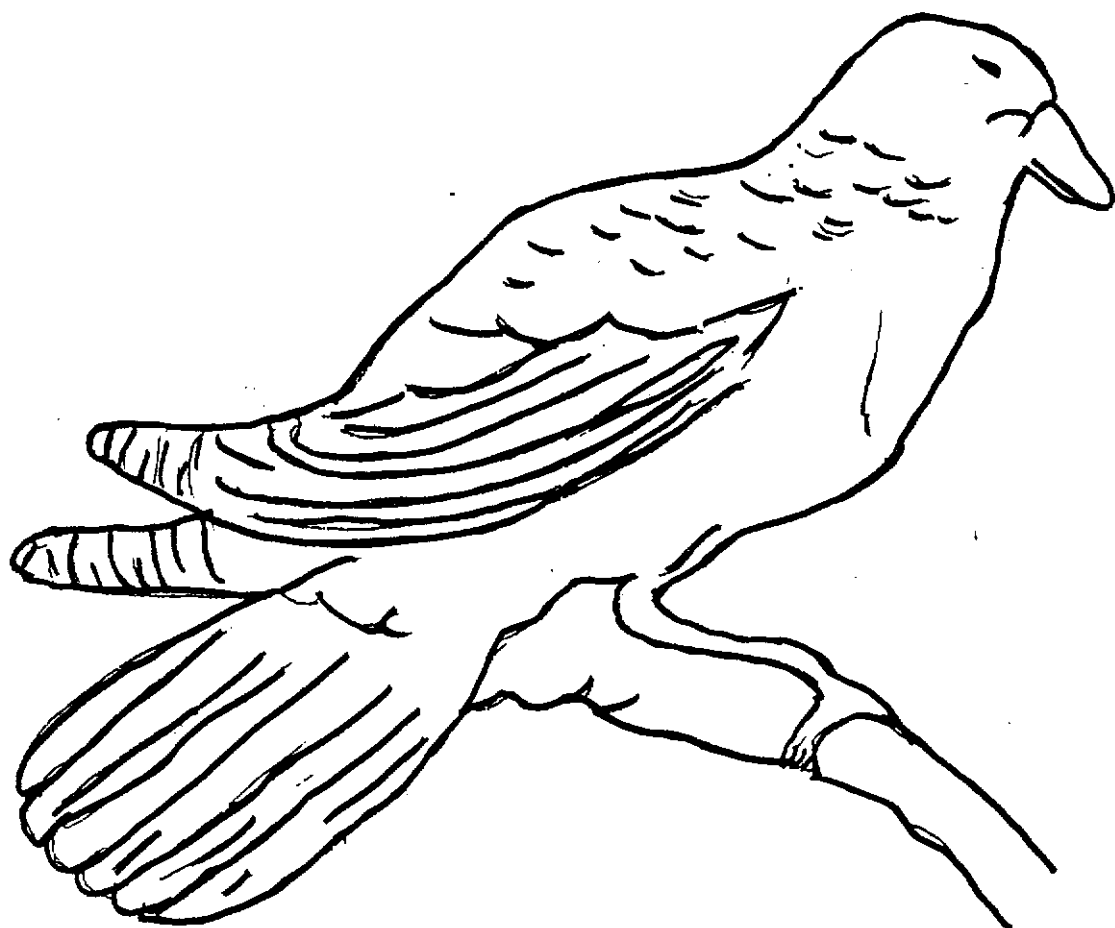


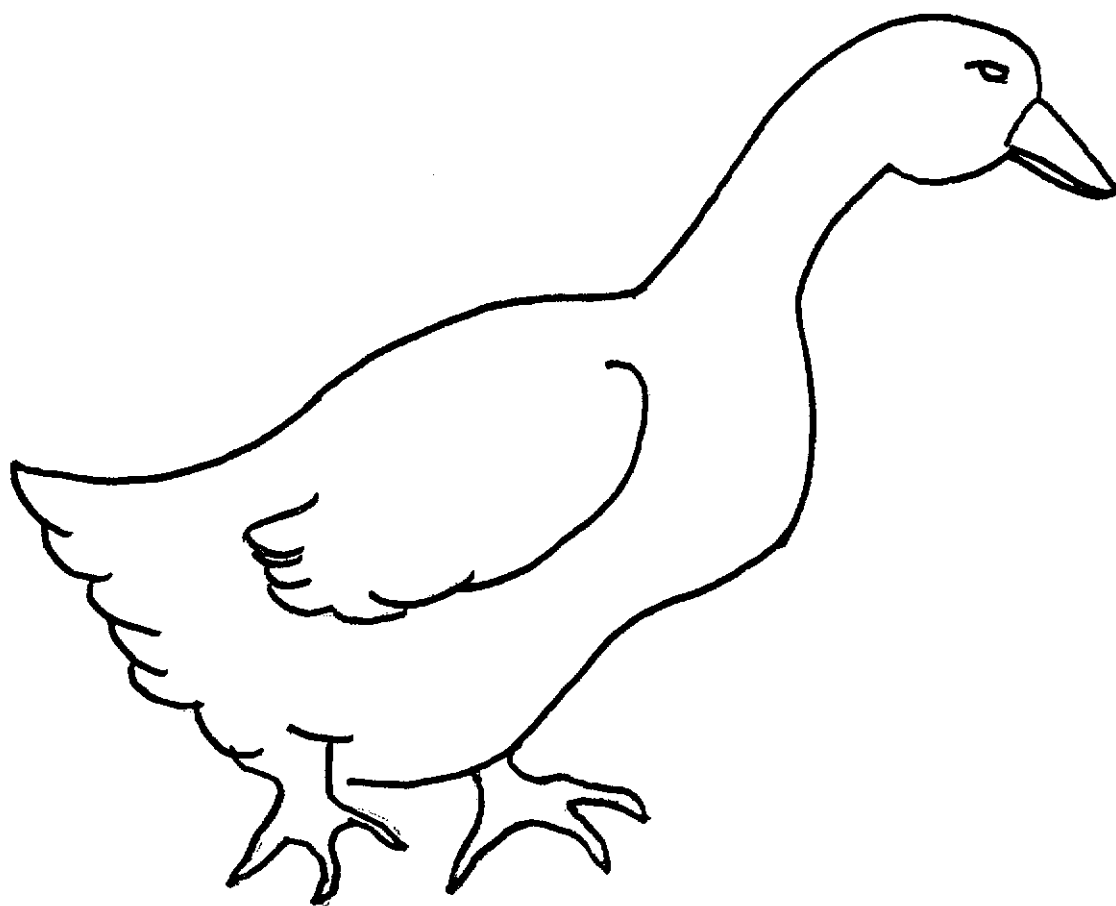


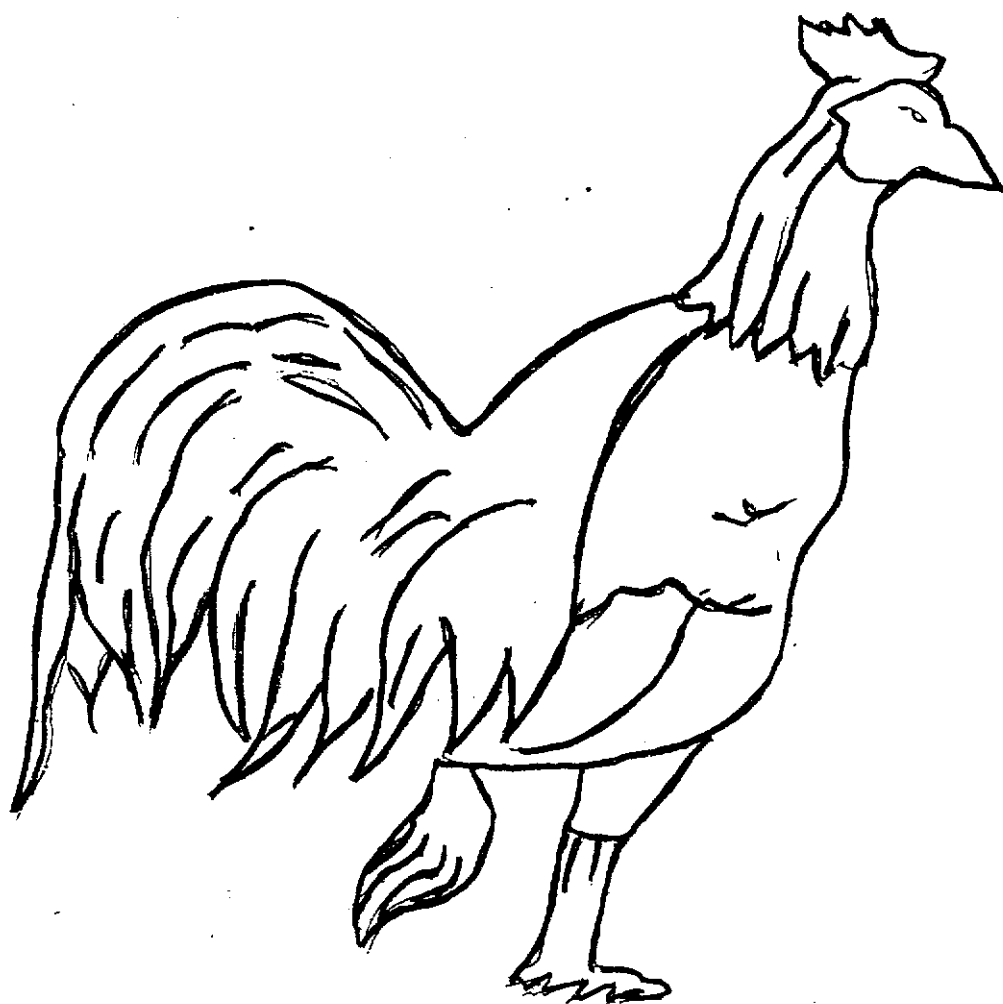


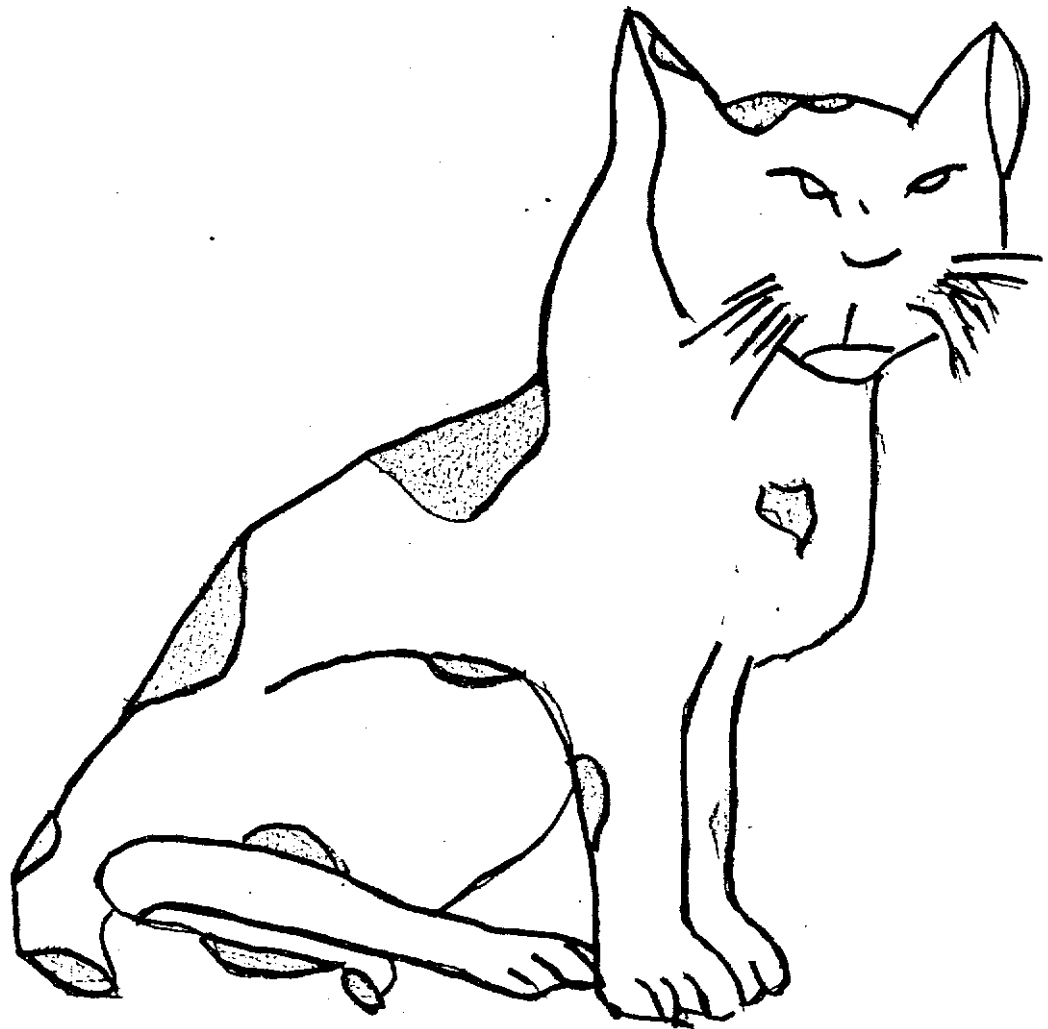


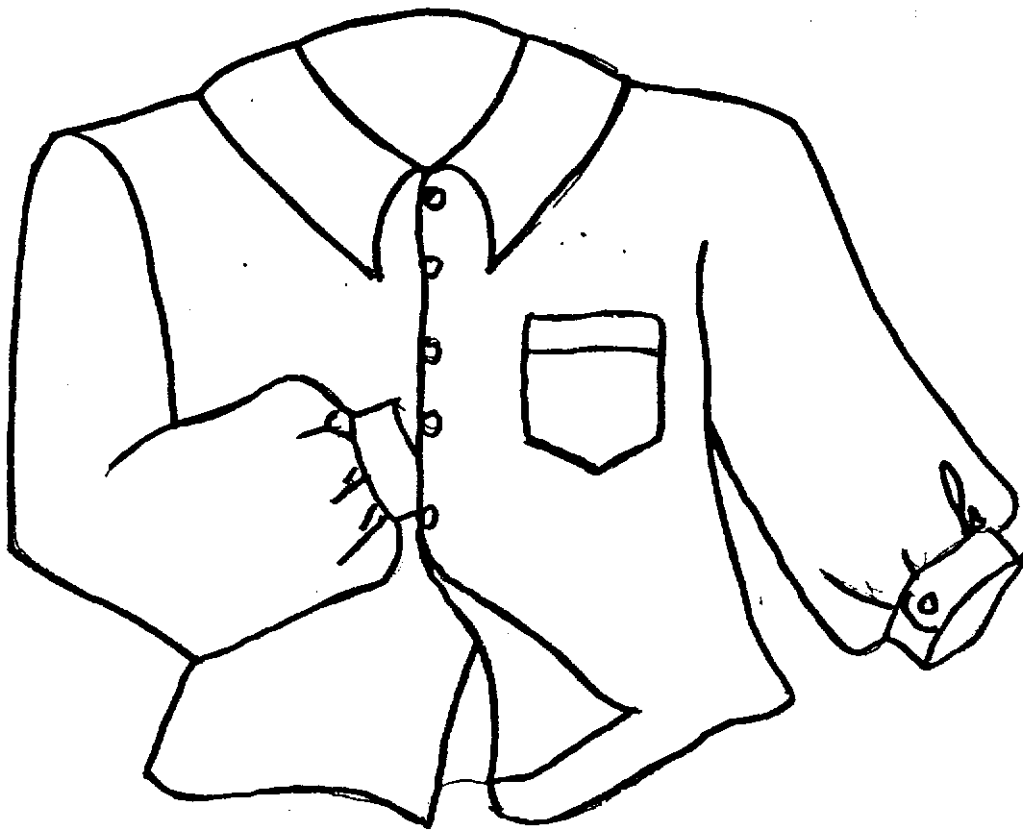


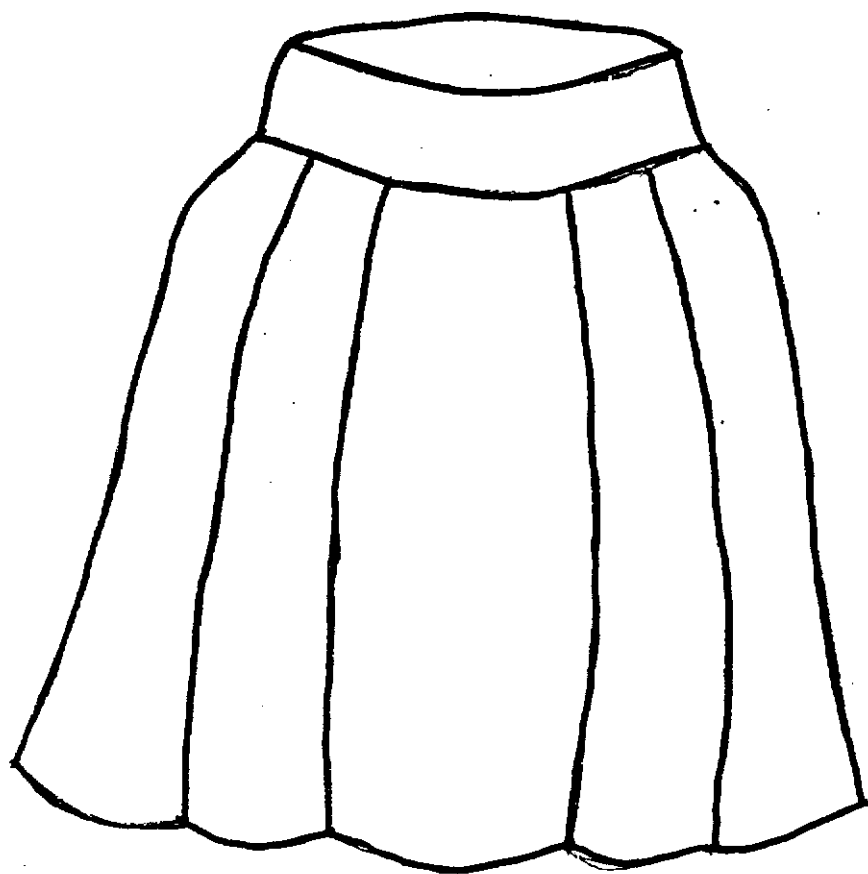


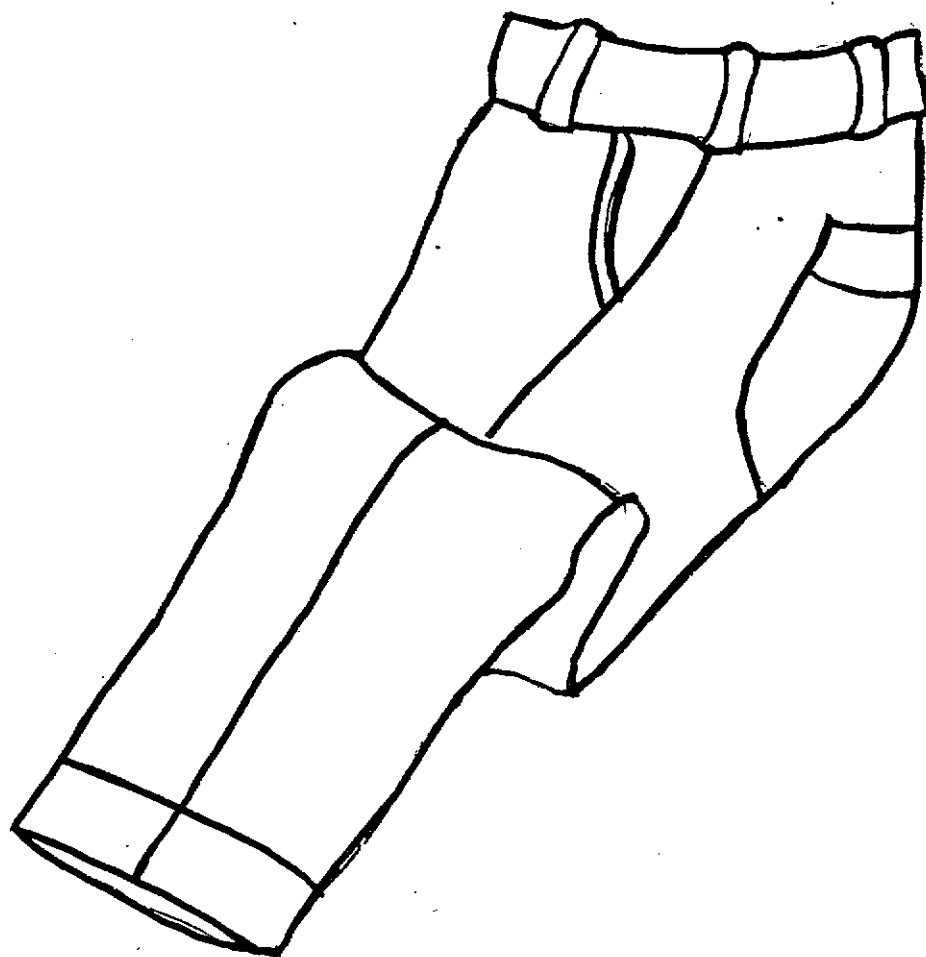


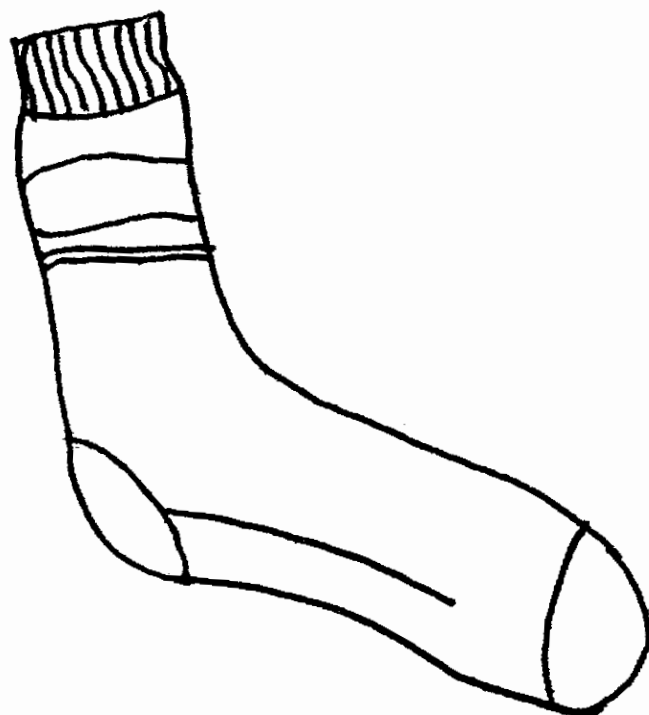


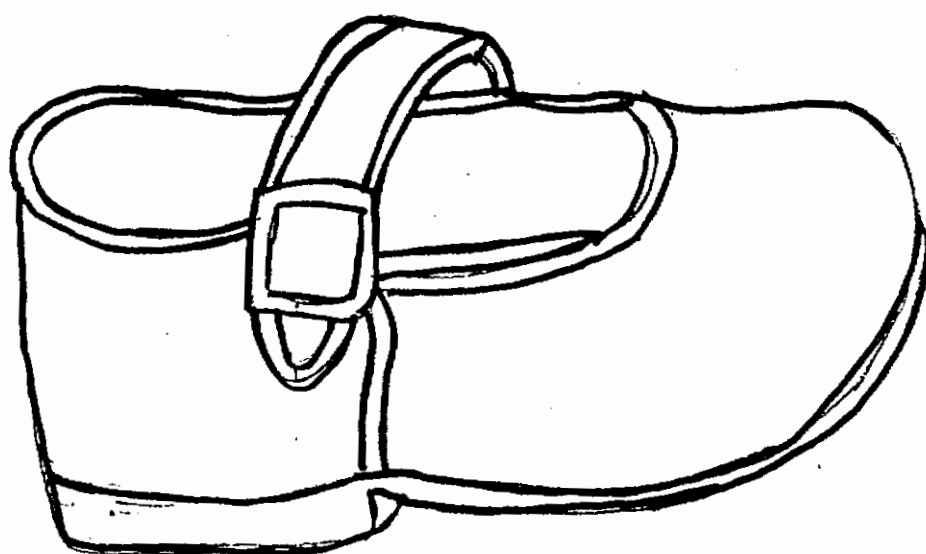




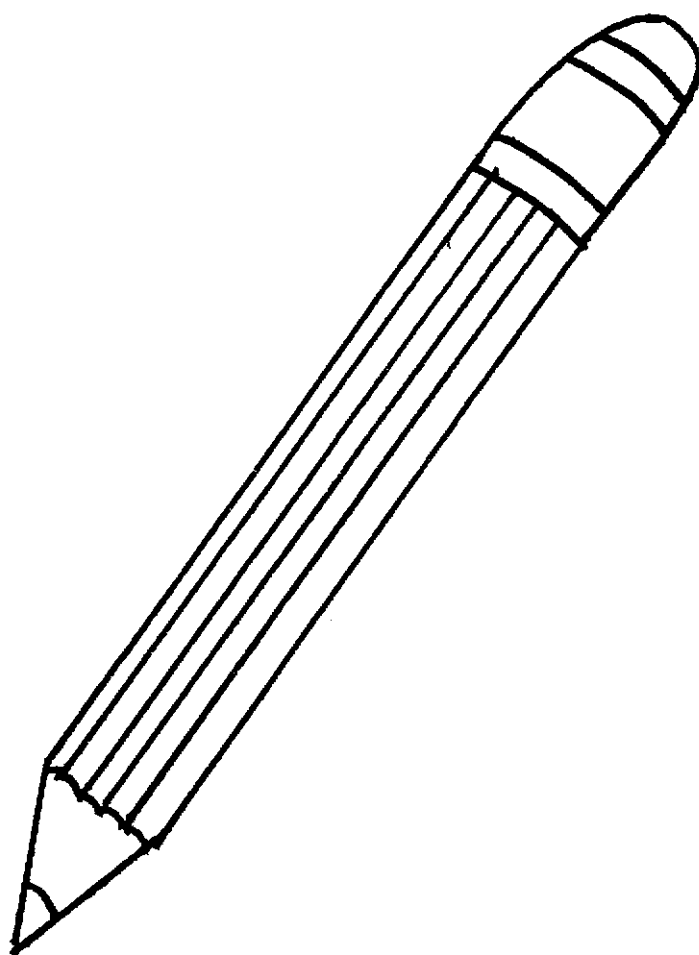


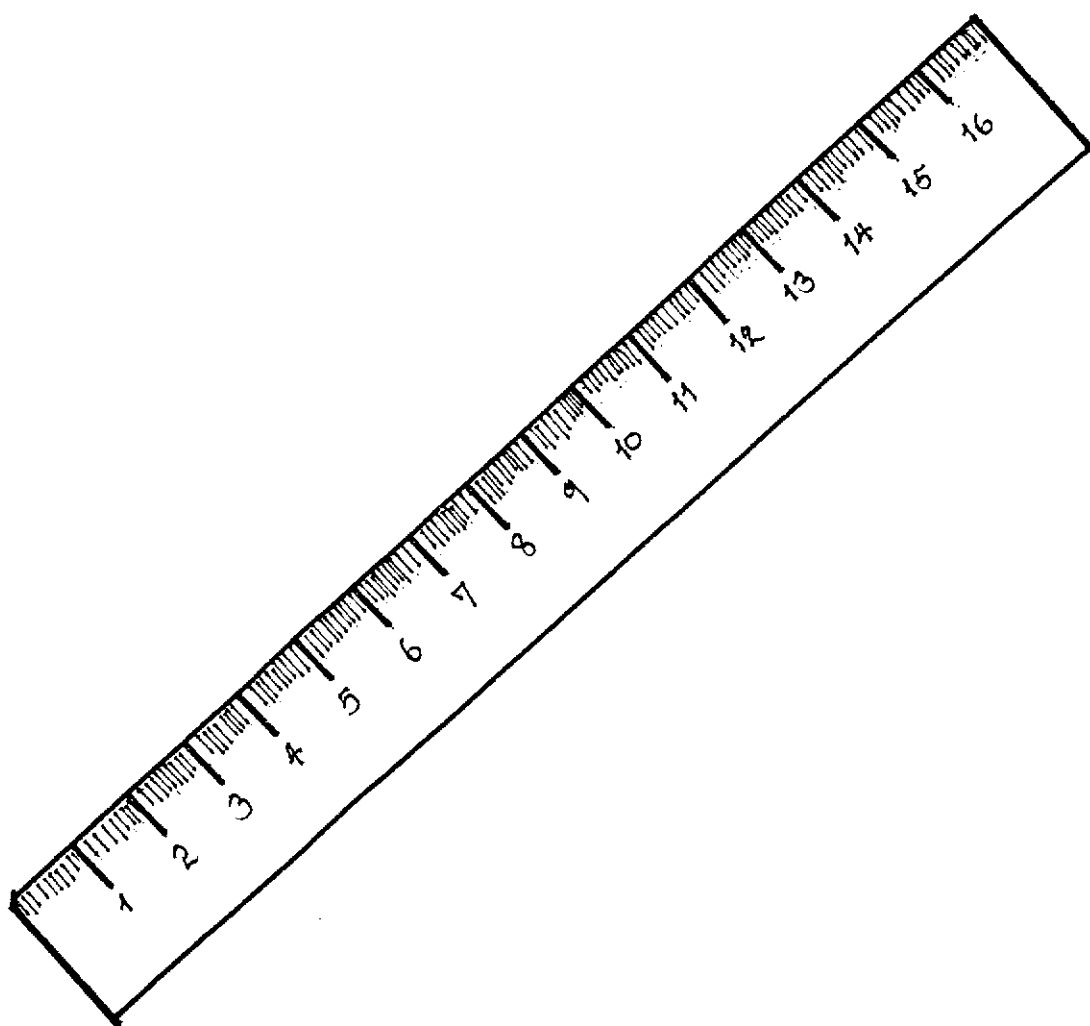


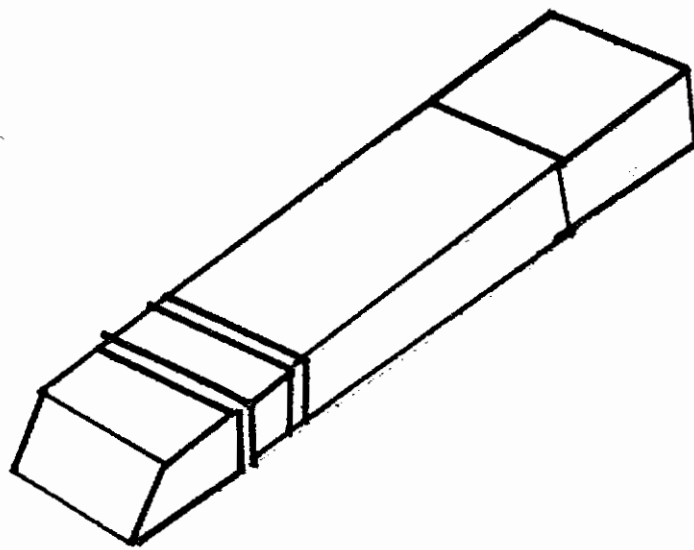


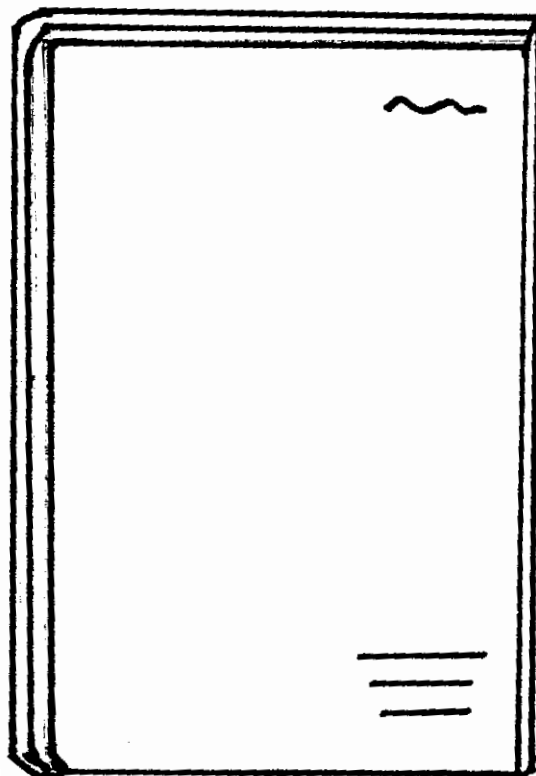


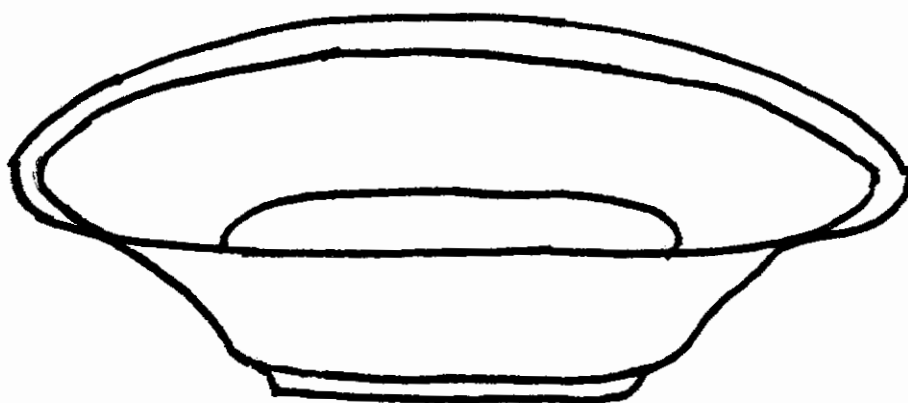


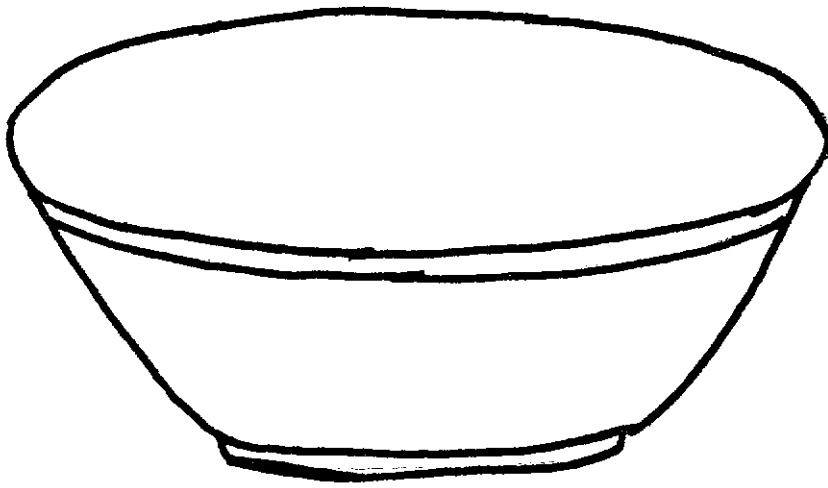


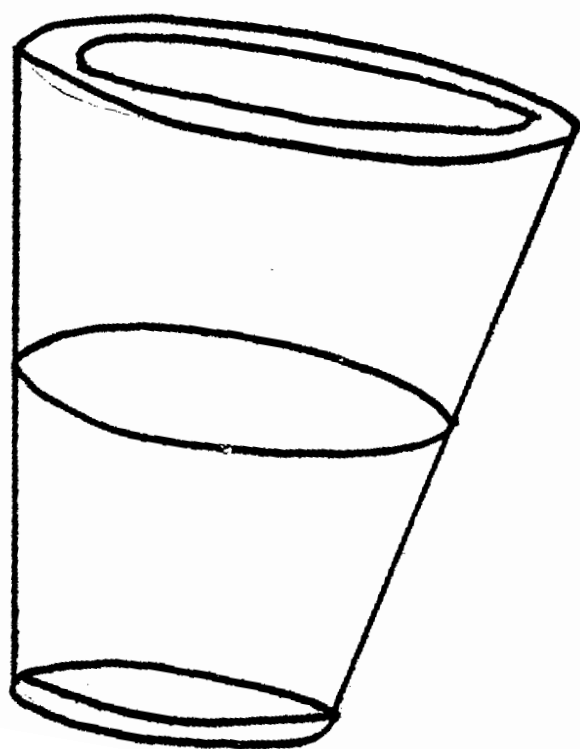


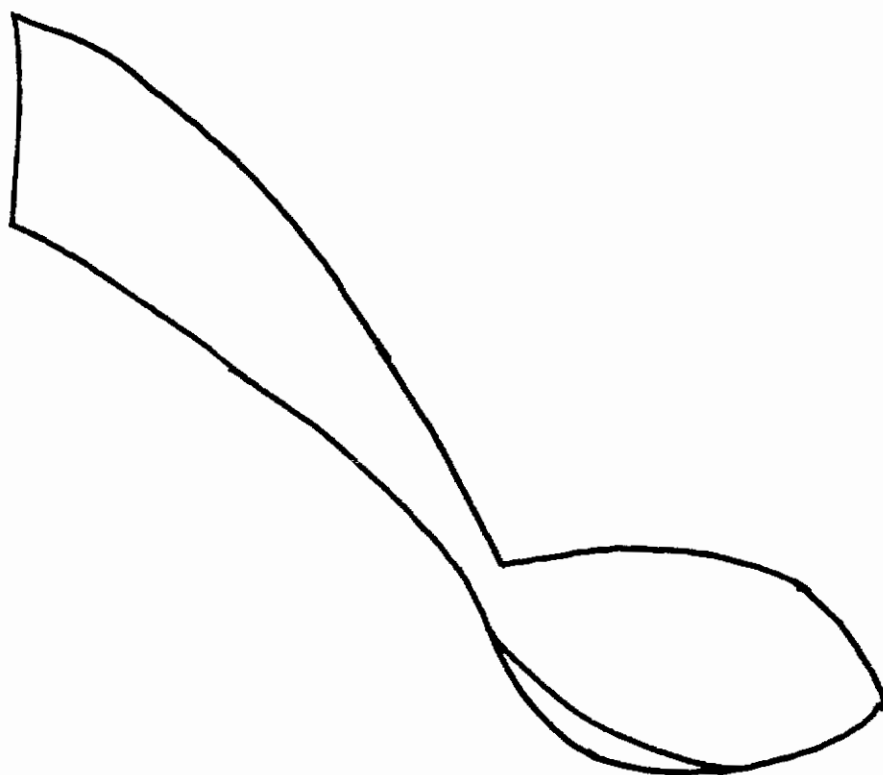


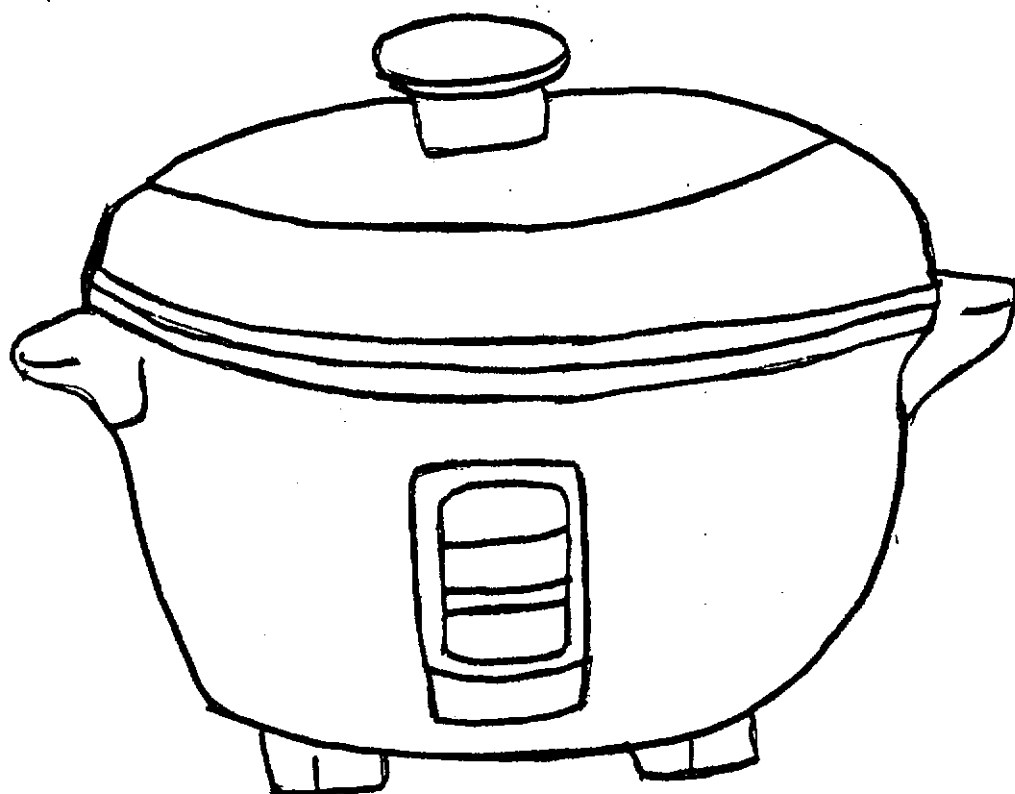


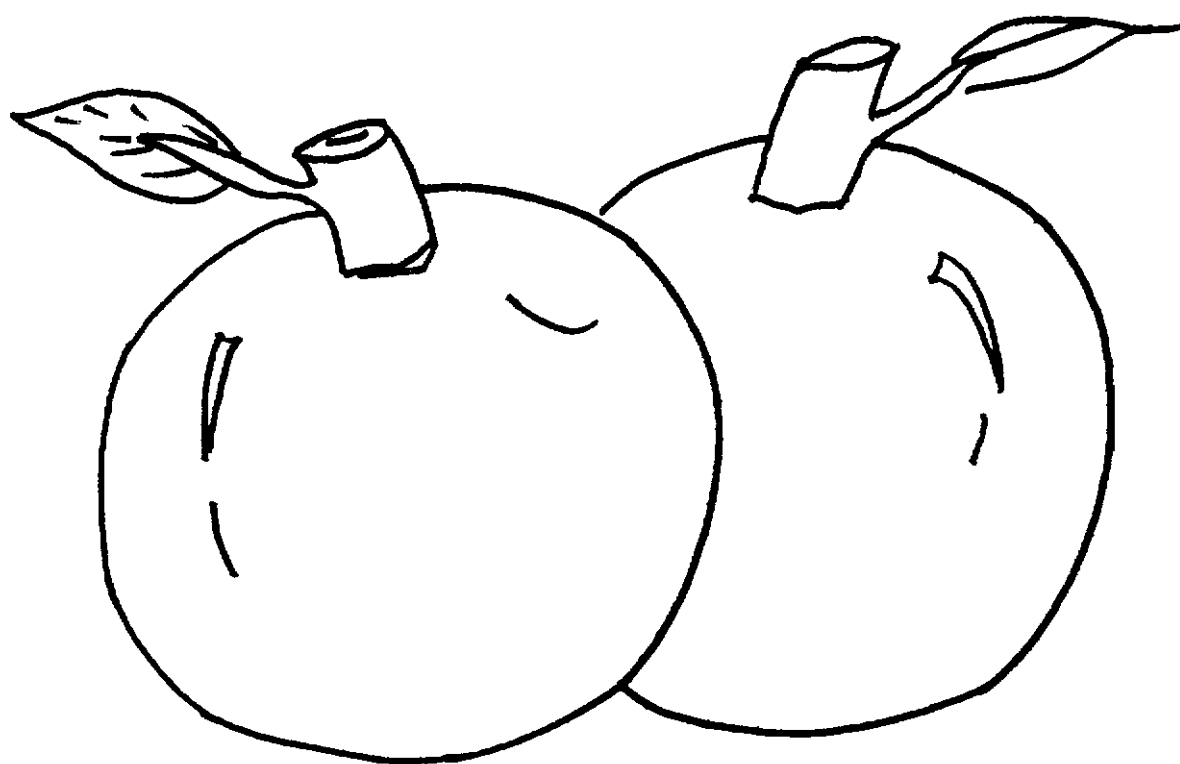


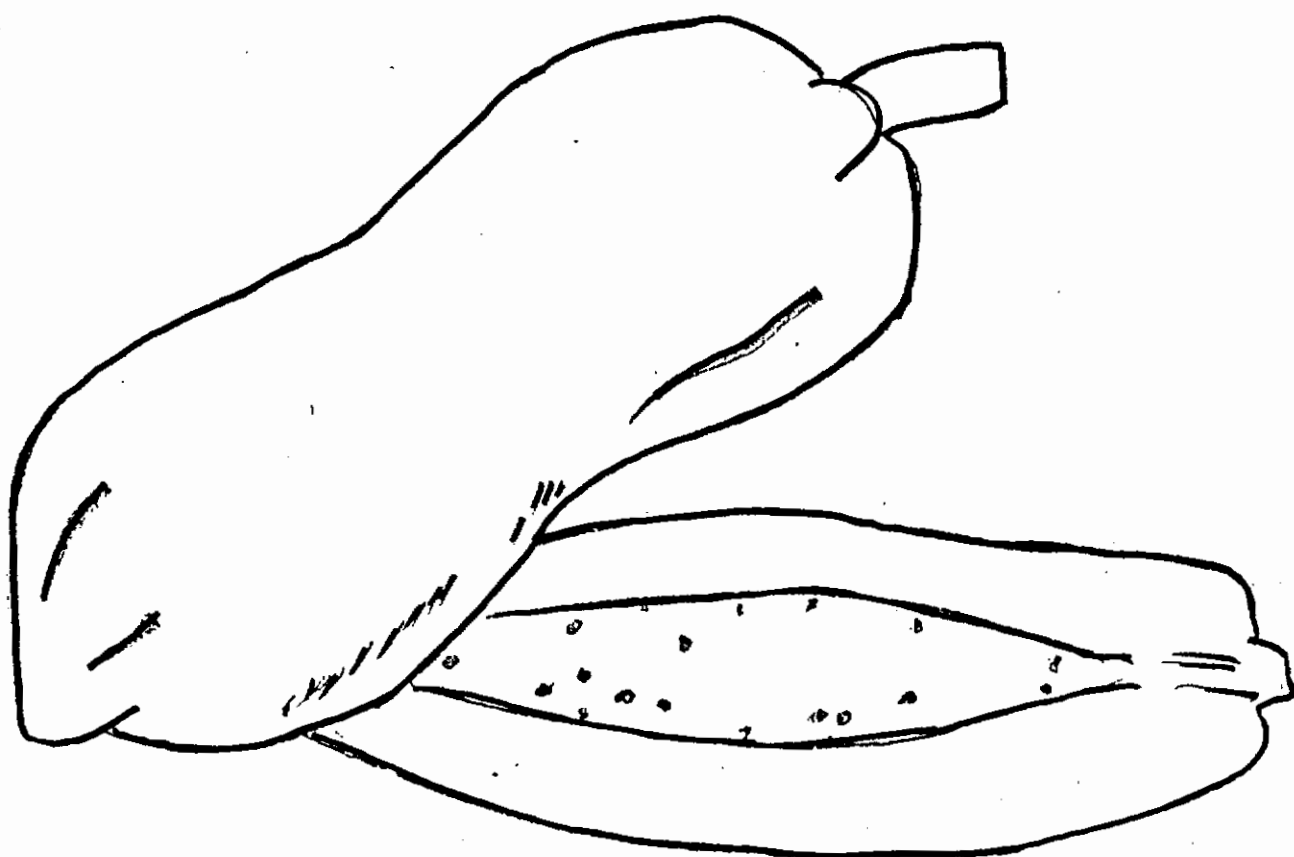


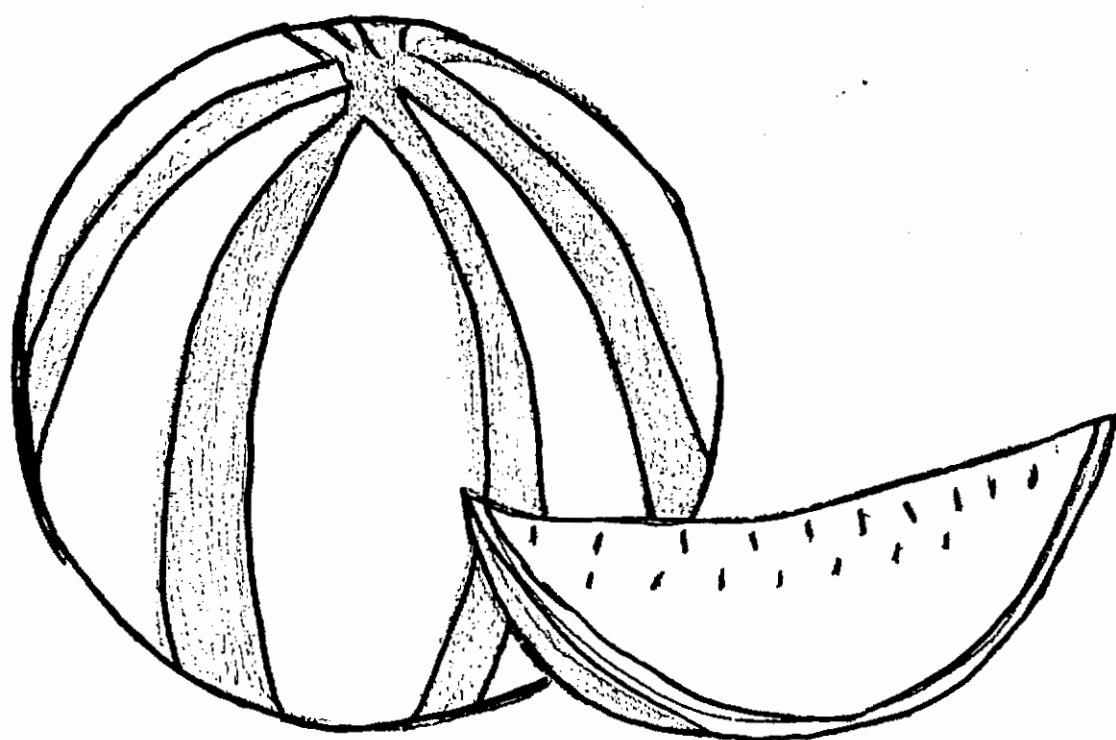


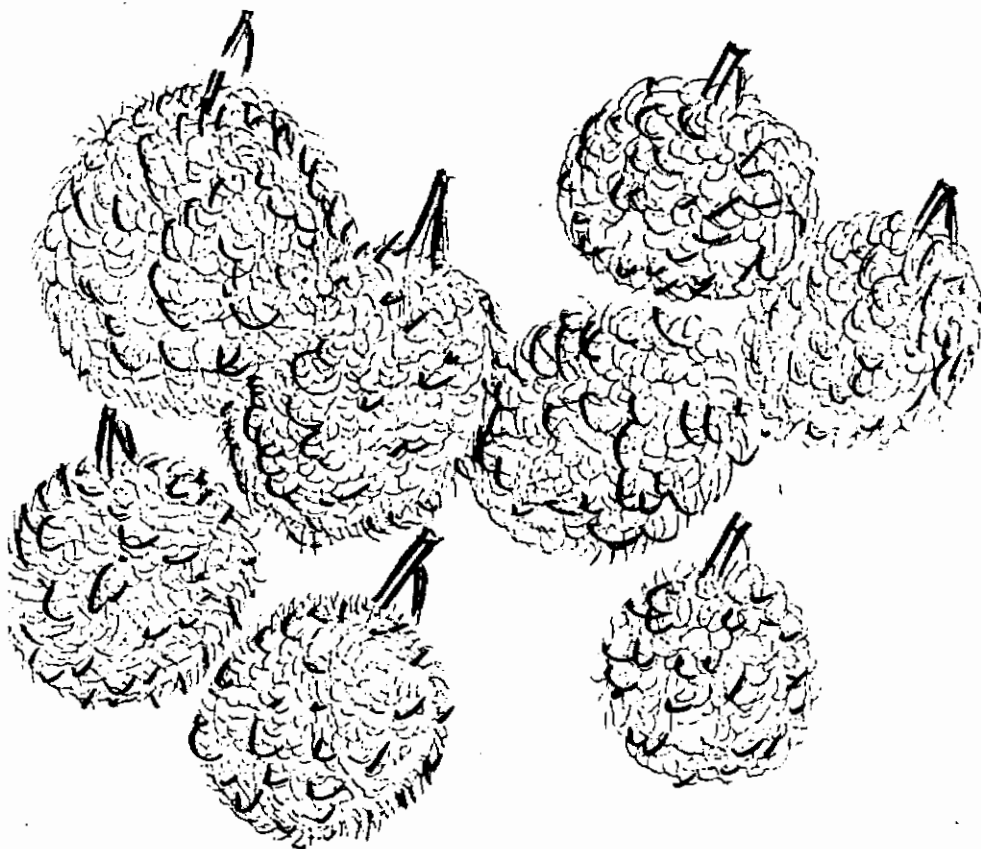


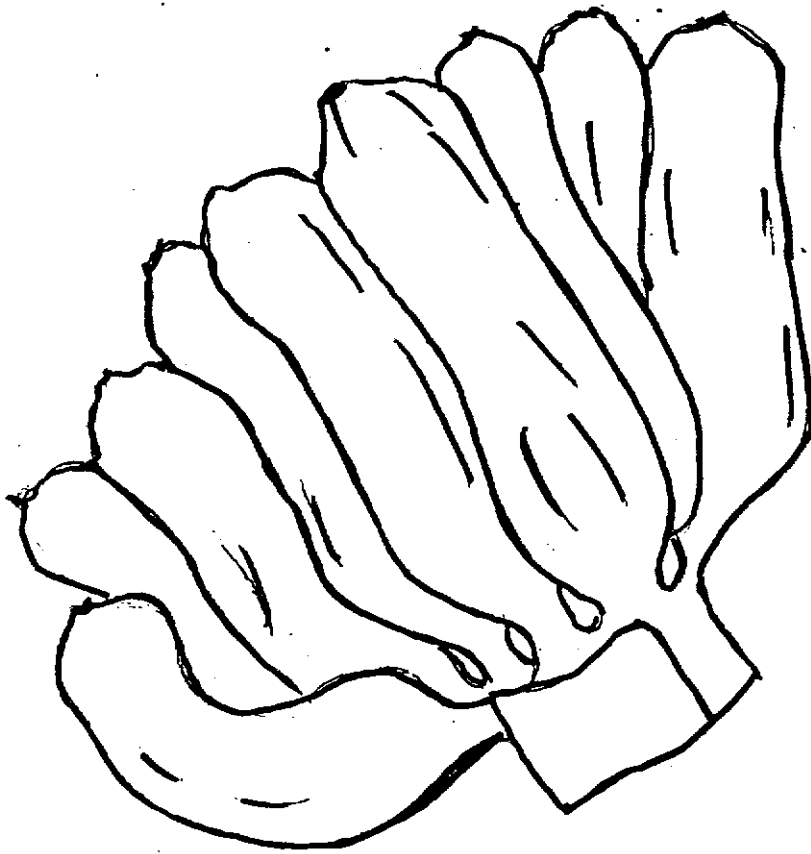








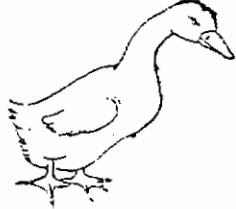
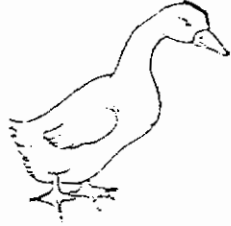
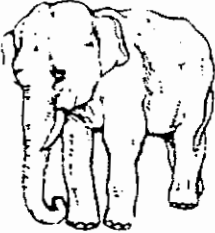




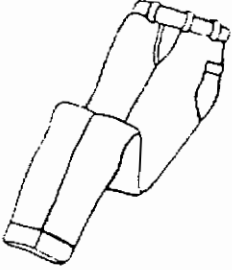
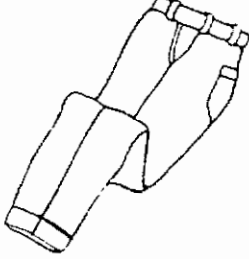
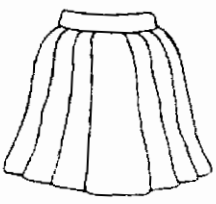
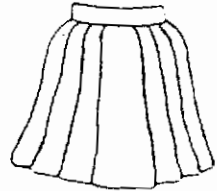
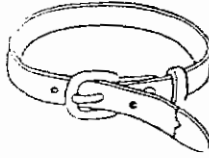
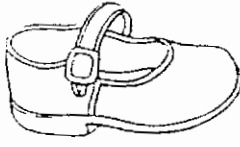
# จง X ให้ ตรงกับคำที่กำหนดให้

|      |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| พ่อ  |    |    |    |
| แม่  |   |   |   |
| พี่  |  |  |  |
| น้อง |  |   |  |
| ครู  |  |  |  |

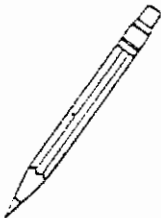
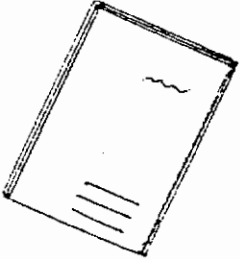
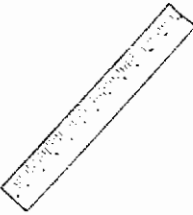
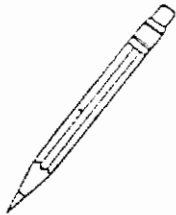
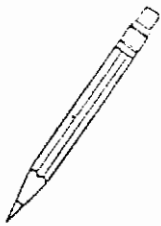
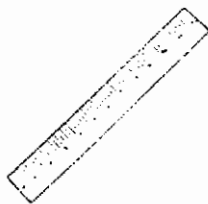
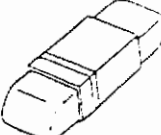
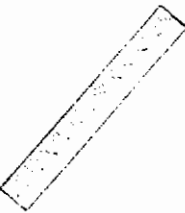
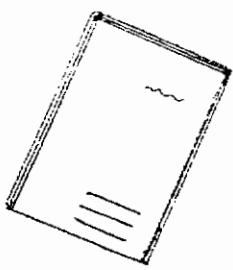
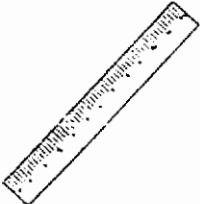
# จง X ให้ตรงกับคำที่กำหนดให้

|      |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| นก   |    |    |    |
| เป็ด |   |    |   |
| ไก่  |  |   |  |
| แมว  |  |  |  |
| หมา  |  |   |  |

# จง X ให้ตรงกับคำที่กำหนดให้

|         |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| เสื้อ   |    |    |    |
| กางเกง  |   |   |   |
| กระโปรง |  |  |  |
| ถุงเท้า |  |  |  |
| รองเท้า |  |   |  |

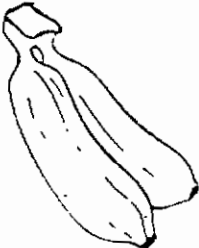
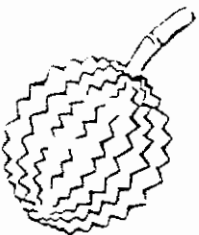
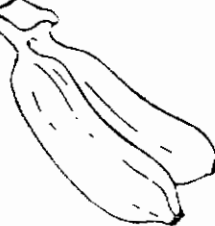
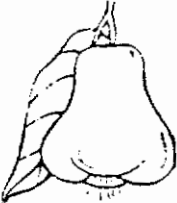
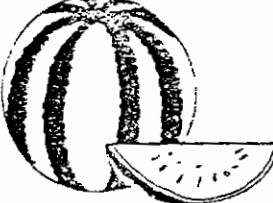
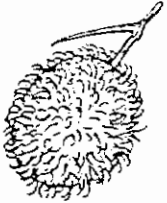
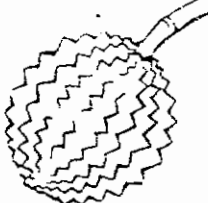
# จง X ให้ตรงกับคำที่กำหนดให้

|           |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| กระเป๋    |    |    |    |
| ดินสอ     |   |    |   |
| ไม้บรรทัด |  |   |  |
| ยางลบ     |  |   |  |
| สมุด      |  |  |  |

จง X ให้ตรงกับ คำที่กำหนดให้

|         |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| แก้วน้ำ |    |     |    |
| จาน     |   |   |   |
| ชาม     |  |   |  |
| ช้อน    |  |   |  |
| หม้อ    |  |  |  |

# จงหาให้ตรงกับคำที่กำหนดให้

|        |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| เงาะ   |    |     |    |
| กล้วย  |   |    |   |
| แตงโม  |  |  |  |
| มะละกอ |  |  |  |
| ส้ม    |  |   |  |

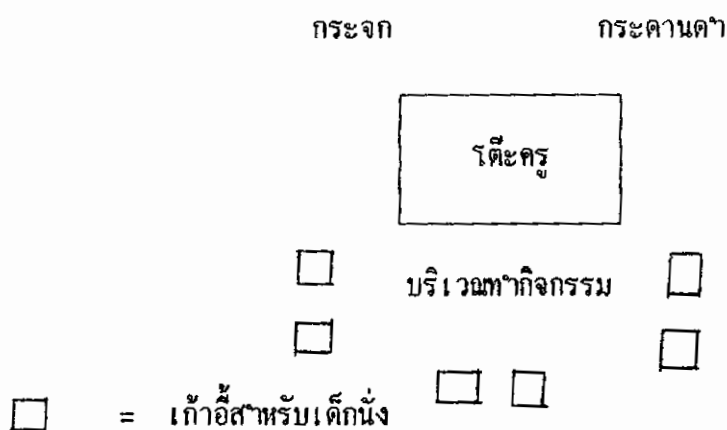
## คู่มือการใช้ เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์

### วิธีใช้ (คำชี้แจงสำหรับครู)

1. ครูควรศึกษาเนื้อหาที่จะต้องสอนโดยละเอียด
2. ศึกษาแผนการสอนอย่างรอบคอบ
3. จัดเตรียมแผนการสอนให้เหมาะสมและเรียบร้อย
4. ครูควรจัดชั้นเรียนให้เหมาะสม และสะดวกกับการสอน
5. ครูต้องให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการเรียน
6. ครูควรสอนตามขั้นตอนซึ่งแบ่งเป็น 4 ขั้น ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป และขั้นประเมินผล
7. ครูควรสังเกตการร่วมกิจกรรม และดูการทำงานของนักเรียนอย่างใกล้ชิด
8. ครูควรให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับทดสอบก่อนการเรียน เมื่อเรียนครบทุกคำศัพท์แล้ว

### สิ่งที่ครูต้องเตรียม

1. วัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องบันทึกเทป เทปเสียงสัตว์ บัตรภาพ ตะกร้า ต้นไม้ ไม้สอย กระเป๋าหนัง ภาพระบายสี สีเทียน โต๊ะอาหาร ผ้าปูโต๊ะ แก้วน้ำ ชาม ช้อน จาน หม้อ รวตากผ้า ถาดแกง กระป๋อง ถุงเท้า รองเท้า เสื้อ กระเป๋า ดินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด
2. การจัดชั้นเรียน  
จัดเก้าอี้ให้เด็กนั่งเป็นรูปตัว B ดังนี้



## 3. แผนการสอน

แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 บท ดังนี้

- บทที่ 1 ชื่อคน = พ่อแม่ พี่ น้อง ครู  
 บทที่ 2 ชื่อสัตว์ = นก เป็ด ไก่ แมว หมา  
 บทที่ 3 ชื่อสิ่งของ = เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า  
 บทที่ 4 ชื่อสิ่งของ = กระเป๋า ดินสอ ไม้บรรทัด ขางลบ สมุด  
 บทที่ 5 ชื่อสิ่งของ = แก้วน้ำ จาน ชาม ช้อน หม้อ  
 บทที่ 6 ชื่อผลไม้ = เงาะ กล้วย แตงโม มะละกอ ส้ม

## 4. เกมผสมผสาน

แบ่งออกเป็น 6 เกม

1. เกมจับคู่ภาพตามคำสั่ง
2. เกมฟังเสียงสัตว์
3. เกมราวตากผ้า
4. เกมกระเป๋าสมบัติ
5. เกมจัดโต๊ะอาหาร
6. เกมสอยผลไม้

## 5. การประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูด
2. สังเกตการระบายสี
3. สังเกตการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์บุคคล  
(พ่อ แม่ พี่ น้อง ครู)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "พ่อ" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ พ่อ

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ พ่อ
3. ภาพระบายสี
4. สีเทียน
5. กระดาษ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ ก่อนออกจากตึกมาชั้นเรียน ใครไม่ได้ไหว้พ่อที่ตึกข้าง  
ยกรมมือขึ้น

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพพ่อให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดว่าพ่อตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูด  
ตามครูทีละคน ดูในกระจก
3. ครูแจกภาพพ่อให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดว่าพ่อทีละคน

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพต่อให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดข้อคน  
(พ่อ แม่ พี่ น้อง ครู)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "แม่" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ แม่

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ แม่
3. ภาพพระบายสี
4. สีเทียน
5. กระดาษ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดิ์เคะ ก่อนออกจากตึกมาชั้นเรียน ใครไม่ได้ไหว้แม่ที่ตึกข้าง  
ยกมือขึ้น

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพแม่ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่าแม่ตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคน ดูในกระดาน
3. ครูแจกภาพแม่ให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดคำว่าแม่ทีละคน

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพแม่ ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

### แผนการสอนคำศัพท์ชุดที่ ๑

(พ่อ แม่ พี่ น้อง ครู)

#### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "พี่" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

#### เนื้อหา

คำศัพท์ พี่

#### อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ พี่
3. ภาพระบายสี
4. สีเทียน
5. กระดาษ

#### กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดิ์ค่ะ เมื่อวานใครไปที่ตึกศรีตรังบ้าง เห็นพี่แดงตัวใบเขียวสวยไหม

##### ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพพี่ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่าพี่ตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดตามครูทีละคน ดูในกระจก
3. ครูแจกภาพพี่ให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดคำว่าพี่ทีละคน

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

## แผนการสอนคำศัพท์ชื่อคน

(พ่อ แม่ พี่ น้อง ครู)

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "น้อง" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ น้อง

### อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ น้อง
3. ภาพระบายสี
4. สีเทียน
5. กระดาษ

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดิ์ค่ะ เมื่อวานครูพาพี่ชั้นเรียนพิเศษ 2 ไปหาใครที่ตึกสารภี

ใครอยากชูมือขึ้น

#### ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพน้องให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดว่าน้องตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูด

ตามครูทีละคน ดูในกระจก

3. ครูแจกภาพน้องให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดว่าน้องทีละคน

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพน้อง ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชื้อคน  
(พ่อ แม่ พี่ น้อง ครู)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ครู" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ครู

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ ครู
3. ภาพระบายสี
4. สีเทียน
5. กระดาษ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดิ์ค๊ะ ใครอยากไปเที่ยวบ้างยกมือขึ้น ครูจะพาไปเที่ยวสวนสัตว์ดุสิต

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพครูให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดว่าครูตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคน ดูในกระดาษ
3. ครูแจกภาพครูให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดว่าครูทีละคน

4. นักเรียนเรียนชุดข้อคนครบ 5 คา ว่า วันนี้ครูจะให้เล่นเกมจับคู่ภาพตามคำสั่ง โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ชาย 1 กลุ่ม หญิง 1 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ครูอธิบายวิธีเล่น ให้นักเรียนทราบโดยให้นักเรียนแข่งขันการจับคู่ภาพที่มีภาพพ่อ แม่ พี่ น้อง ครู ดิดที่กระเป๋ ผนัง ครูพูดคว่าพ่อให้นักเรียนวิ่งไปหยิบภาพพ่อมาวางคู่กับภาพพ่อที่กระเป๋ผนัง
5. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบคาพ่อ แม่ พี่ น้อง ครู
6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพครู ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ เป็นการบ้าน

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการเล่นเกม

## แผนการสอนคำศัพท์ชุดข้อสัตัว

(นก เบ็ด ไข่ แมว หมา)

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "นก" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ นก

### อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ นก
3. ภาพระบายสี
4. สีเทียน
5. เครื่องบันทึกเทป
6. เทปเสียงนก
7. กระดาษ

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสัตว์สี่เท้า นักเรียนอยากรู้ไหมคะในกล่องนี้มีอะไร ใครอยากรู้นั่งให้เรียบร้อย ,

#### ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพนกออกจากกล่องเปิดเสียงนกจากเทปให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งอธิบายรูปร่างของนก ให้นักเรียนพูดคำว่านกตามครูทีละคน

2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพนก ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดข้อสัตว์  
(นก เบ็ด ำกั แมว หมา)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "เบ็ด" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ เบ็ด

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ เบ็ด
3. ภาพระบายสี 4 สีเทียน
4. เสียมเทียน
5. เครื่องบันทึกเสียง
6. เทปเสียงเบ็ด
7. กระดาษ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสัตว์อะไรบ้าง นักเรียนอยากรู้ไหมคะในกล่องนี้มีอะไร ใครอยากรู้

นั่งให้เรียบร้อย

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพเบ็ดออกจากกล่อง เบ็ดเสียงเบ็ดจากเทปให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งอธิบายรูปร่างของเบ็ด ให้นักเรียนพูดคำว่า เบ็ดตามครูทีละคน

2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพเบ็ด ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชนิดชื่อสัตว์  
(นก เป็ด ไก่ แมว หมา)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ไก่" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ไก่

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ ไก่
3. ภาพระบายสี
4. สีเทียน
5. เครื่องบันทึกเทป
6. เทปเสียงไก่
7. กระดาษ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสัตว์สี่เท้า นักเรียนอยากรู้ไหมอะไรในกล่องนี้มีอะไร ใครอยากรู้  
ยกมือขึ้น

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพไก่ออกจากกล่องเปิดเสียงไก่จากเทปให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งอธิบาย  
รูปร่างของไก่ ให้นักเรียนพูดคำว่าไก่ตามครูทีละคน

2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพ 16 ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดข้อสัคว์  
(นก เบ็ด ไก่ แมว หมา)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "แมว" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ แมว

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ แมว
3. ภาพระบายสี
4. สีเทียน
5. เครื่องบันทึกเทป
6. เทปเสียงแมว
7. กระดาษ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสัตว์สี่เท้า นักเรียนอยากรู้ไหมคะในกล่องนี้มีอะไร ใครอยากรู้  
นั่งให้เรียบร้อย

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพแมวออกจากกล่อง เปิดเสียงแมวจากเทปให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งอธิบาย  
รูปร่างของแมว ให้นักเรียนพูดคำว่าแมวตามครูทีละคน

2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพแมว ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดชื่อสัตว์  
(นก เป็ด ไก่ แมว หมา)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "หมา" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ หมา

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ หมา
3. ภาพระบายสี
4. สีเทียน
5. เครื่องบันทึกเทป
6. เทปเสียงหมา
7. กระดาษ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสัตว์สี่เท้า นักเรียนอยากรู้ไหมคะในกล่องนี้มีอะไร ใครอยากรู้  
ยกมือขึ้น

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพหมาออกจากกล่องเปิดเสียงหมาจากเทปให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งอธิบาย  
รูปร่างของหมา ให้นักเรียนพูดคำว่าหมาตามครูทีละคน

2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

3. นักเรียนเรียนชุดสัตว์ครบ 5 คำ วันนี้ครูจะให้เล่นเกมฟังเสียงสัตว์ แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ครูอธิบายวิธีเล่น ครูเปิดเทปเสียงสัตว์ เมื่อนักเรียนได้ยินเสียงนกให้วิ่งไปหยิบภาพนกมาใส่ตะกร้า

4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบเสียงสัตว์ นก เป็ด ไก่ แมว หมา

5. ครูให้นักเรียนนำภาพนกของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน ภาพเป็ด ไก่ แมว หมาของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน

6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นเกมแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพหมา ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ เป็นการบ้าน

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "เสื้อ" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ เสื้อ

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ เสื้อ
3. ของจริง เสื้อ
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ วันนี้ครูใส่อะไร สีเหลืองคะ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบเสื้อให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่าเสื้อทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูด

ตามครูทีละคนดูในกระจก

3. ครูแจกภาพเสื้อให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่าเสื้อทีละคน

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพสื่อ ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "กางเกง" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ กางเกง

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ กางเกง
3. ของจริง กางเกง
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ วันนี้นักเรียนชายแต่งตัวสวยงามมาก นักเรียนหญิง  
รู้ไหมคะ ที่นักเรียนชายใส่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพกางเกงให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่ากางเกงทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูด  
ตามครูทีละคนดูในกระจก

3. ครูแจกภาพทางเงาให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่า ทางเงา  
ทีละคน

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพทางเงา ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "กระโปรง" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ กระโปรง

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ กระโปรง
3. ของจริง กระโปรง
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ วันนี้นักเรียนหญิงแต่งตัวสวยมาก นักเรียนชายรู้ไหมคะ ที่นักเรียนหญิงใส่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูหยิบกระโปรงให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่ากระโปรงทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูด

ตามครูทีละคนดูในกระจก

3. ครูแจกภาพกระโปรงให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่า  
กระโปรงทีละคน

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพกระโปรง ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(เสื้อ กางเกง ประโปรง ถุงเท้า รองเท้า)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ถุงเท้า" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ถุงเท้า

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ ถุงเท้า
3. ของจริง ถุงเท้า
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่า วันนี้อากาศดีมาก นักเรียนทุกคนแต่งตัวสะอาดเรียบร้อยดี  
สีขาวที่นักเรียนใส่อยู่ที่เท้าเรียกว่าอะไรรู้ไหมคะ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบถุงเท้าให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่าถุงเท้าทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก
3. ครูแจกภาพถุงเท้าให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่า ถุงเท้าทีละคน

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพดูงั่วให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(เสื้อ กางเกง ประโปรง ถุงเท้า รองเท้า)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "รองเท้า" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ รองเท้า

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ รองเท้า
3. ของจริง รองเท้า
4. กระดาษ
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่า วันนี้ทุกคนแต่งตัวเรียบร้อยดีมาก สีที่นักเรียนทุกคนใส่อยู่เรียกว่าอะไรรู้ไหมคะ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบรองเท้าให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดว่าถุงเท้าที่ละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

3. ครูแจกภาพรองเท้าให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่า รองเท้าทีละคน
4. นักเรียนเรียนชุดสิ่งของครบ 5 คำ วันนี้ครูจะให้เล่นเกมราวตากผ้า แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ครูอธิบายวิธีเล่น ให้นักเรียนฟังคำสั่ง ครูถือเสื้อของจริงให้นักเรียนดู ให้นักเรียนนำภาพเสื้อไปติดที่ราวตากผ้า
5. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบ เสื้อ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า
6. ครูให้นักเรียนนำภาพเสื้อของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน ภาพกางเกง ภาพกระโปรง ภาพถุงเท้า ภาพรองเท้า ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน
7. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพรองเท้า ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ เป็นการบ้าน

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(กระเป๋ ดินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "กระเป๋า" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ กระเป๋า

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ กระเป๋า
3. ของจริง กระเป๋า
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่า ใครอยากไปเรียนโรงเรียนข้างนอกบ้างยกมือขึ้น จะได้

ถืออะไรไปเรียนคะ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบกระเป๋าให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่ากระเป๋าตามครู ลักษณะแบบนี้เรียกว่ากระเป๋า
2. ครูหยิบภาพกระเป๋าให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดคำว่ากระเป๋า

3. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพกระเป๋่า ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(กระเป๋าดินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ดินสอ" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ดินสอ

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ ดินสอ
3. ของจริง ดินสอ
4. กระดาษ
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่า ใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูหยิบดินสอให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่าดินสอตามครู
2. ครูหยิบภาพดินสอให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดคำว่าดินสอ
3. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตาม

ครูทีละคนดูในกระจก

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพดินสอ ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(กระเป๋าคินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "สมุด" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ สมุด

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ สมุด
3. ของจริง สมุด
4. กระดาษ
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่า ใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูหยิบสมุดให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่าสมุดตามครู
2. ครูหยิบภาพสมุดให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดคำว่าสมุด
3. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตาม

ครูที่ละคนดูในกระจก

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพสมุด ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(กระเป๋าดินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ยางลบ" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ยางลบ

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ ยางลบ
3. ของจริง ยางลบ
4. กระดาษ
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่า ใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูหยิบยางลบให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดว่ายางลบตามครู
2. ครูหยิบภาพยางลบให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดว่ายางลบ
3. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตาม

ครูที่ละคนดูในกระจก

**ขั้นสรุป**

ครูแจกภาพยางลบ ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

**ขั้นประเมินผล**

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชนิดสิ่งของ  
(กระเป๋าดินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ไม้บรรทัด" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ไม้บรรทัด

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ ไม้บรรทัด
3. ของจริง ไม้บรรทัด
4. กระดาษ
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่า ใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูหยิบไม้บรรทัดให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่าไม้บรรทัดตามครู
2. ครูหยิบภาพไม้บรรทัดให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งพูดคำว่าไม้บรรทัด
3. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตาม

ครูทีละคนดูในกระจก

4. นักเรียนเรียนชุดสิ่งของครบ 5 คำ วันนี้ครูจะให้เล่นเกมกระเป๋าสัมบัติ แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ชาย 1 กลุ่ม หญิง 1 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ครูอธิบายวิธีเล่นให้นักเรียนแข่งขัน การเก็บอุปกรณ์เข้ากระเป๋าสัมบัติ ครูพูดคำว่ากระเป๋าให้นักเรียนวิ่งไปหยิบกระเป๋า มาวางที่กลุ่ม
5. ครูพูดว่าดินสอ ให้นักเรียนวิ่งไปหยิบดินสอมาใส่กระเป๋า
6. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบ กระเป๋า สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด
7. ครูให้นักเรียนนำกระเป๋าของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน ดินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน
8. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพไม้บรรทัด ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ เป็นการบ้าน

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(แก้วน้ำ จาน ชาม ช้อน หม้อ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "แก้วน้ำ" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ แก้วน้ำ

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ของจริง แก้วน้ำ
3. ภาพแก้วน้ำ
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดิ์โต๊ะ ก่อนเข้าห้องเรียนใครดื่มมาจากโรงอาหาร

แล้วบ้าง นมใส่ในอะไรคะ

ขั้นสอน

1. ครูถือแก้วน้ำพร้อมทั้งภาพแก้วน้ำให้นักเรียนดู อธิบายรูปร่างของแก้วน้ำ

ให้นักเรียนพูดคำว่าแก้วน้ำตามครูทีละคน

2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพแก้วน้ำให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(แก้วน้ำ จาน ชาม ช้อน หม้อ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "จาน" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ จาน

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ของจริง จาน
3. ภาพจาน
4. กระดาษ
5. ภาพระบายสี
6. สีเขียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่า ใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูถือจานพร้อมภาพจานให้นักเรียนดู อธิบายลักษณะรูปร่างของจาน ให้นักเรียนพูดคำว่าจานตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพงาน ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชนิดสิ่งของ  
(แก้วน้ำ จาน ชาม ช้อน หม้อ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ชาม" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ชาม

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ของจริง ชาม
3. ภาพชาม
4. กระบอก
5. ภาพพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ ใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูถือชามพร้อมภาพชามให้นักเรียนดู อธิบายลักษณะรูปร่างของชาม ให้นักเรียนพูดคำว่าชามตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระบอก

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพขาว ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(แก้วน้ำ จาน ชาม ช้อน หม้อ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ช้อน" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ช้อน

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ของจริง ช้อน
3. ภาพช้อน
4. กระดาษ
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ ใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูถือช้อนพร้อมทั้งภาพช้อนให้นักเรียนดู อธิบายลักษณะรูปร่างของช้อน ให้นักเรียนพูดคำว่าช้อนตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

ขั้นสรุป

ครูแจกภาพข้อ ให้ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดสิ่งของ  
(แก้วน้ำ จาน ชาม ช้อน หม้อ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "หม้อ" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ หม้อ

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ของจริง หม้อ
3. ภาพหม้อ
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ ใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่เรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูถือหม้อพร้อมทั้งภาพหม้อให้นักเรียนดู อธิบายลักษณะรูปร่างของหม้อ ให้นักเรียนพูดคำว่าหม้อตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

3. นักเรียนเรียนชุดสิ่งของครบ 5 คำ วันนี้ครูจะให้เล่นเกมจัดโต๊ะอาหาร แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ชาย 1 กลุ่ม หญิง 1 กลุ่ม ครูอธิบายวิธีเล่น ให้นักเรียนแข่งขันการจัดโต๊ะอาหาร โดยฟังคำสั่งจากครู ครูพูดคำว่าแก้วน้ำให้นักเรียนวิ่งไปหยิบแก้วน้ำมาวางบนโต๊ะ
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบอุปกรณ์การจัดโต๊ะอาหาร มีจาน ชาม ช้อน หม้อ
5. ครูให้นักเรียนนำแก้วน้ำของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน จาน ชาม ช้อน หม้อ ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน
6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพหม้อ ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ เป็นการบ้าน

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์ชื่อผลไม้  
(ส้ม กล้วย แตงโม เงาะ มะละกอ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "ส้ม" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ ส้ม

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ ส้ม
3. ของจริง ส้ม
4. กระดาษ
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะวันนี้ครูมีอะไรมาให้นักเรียนดู ใ้ครูสนใจยกมือขึ้น

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพส้มให้นักเรียนดู พร้อมให้นักเรียนพูดตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตาม

ครูทีละคนดูในกระจก

3. ครูนำส้มของจริงมาให้นักเรียนดู ส่งให้นักเรียนคนละ 1 ผล
4. ครูแจกภาพส้มให้คนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งให้พูดคำว่าส้มทีละคน
5. ครูให้นักเรียนลอกส้มรับประทาน

**ขั้นสรุป**

ครูแจกภาพส้ม ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

**ขั้นประเมินผล**

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดชื่อผลไม้  
(ส้ม กล้วย แดงโอม เงาะ มะละกอ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "กล้วย" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ กล้วย

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ กล้วย
3. ของจริง กล้วย
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดิ์ดีคะ นักเรียนอยากทราบไหมคะในกล่องครูมีอะไร  
ให้นักเรียนดู มันคือสีเหลืองอะไรคะ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพกล้วยให้นักเรียนดู พร้อมให้นักเรียนพูดตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก
3. ครูนำกล้วยของจริงมาให้นักเรียนดู ส่งให้นักเรียนคนละ 1 ผล

4. ครูแจกภาพกล้วยให้คนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งให้พูดว่ากล้วยที่ละคน
5. ครูให้นักเรียนบอกลูกกล้วยรับประทาน

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพกล้วย ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดชื่อผลไม้  
(ส้ม กล้วย แดงโม่ เงาะ มะละกอ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "แดงโม่" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ แดงโม่

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ แดงโม่
3. ของจริง แดงโม่
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ วันนี้ครูมีอะไรมาให้นักเรียนดู ใครสนใจต้องนั่งให้เรียบร้อย

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพแดงโม่ให้นักเรียนดู พร้อมให้นักเรียนพูดตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

3. ครูนำดวงโปสเตอร์ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งผ่าดวงโปสเตอร์ออกเป็น 6 ชิ้น แล้วส่งให้นักเรียนคนละ 1 ชิ้น
4. ครูแจกภาพดวงโปสเตอร์ให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ พร้อมทั้งให้พูดคำว่าดวงโปสเตอร์ที่ตนเอง
5. ครูให้นักเรียนรับประทานดวงโปสเตอร์

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพดวงโปสเตอร์ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดชื่อผลไม้  
(ส้ม กล้วย แดงโรม เงาะ มะละกอ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "เงาะ" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ เงาะ

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ เงาะ
3. ของจริง เงาะ
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ นักเรียนอยากทราบไหมคะว่ามีอะไรอยู่ในตะกร้า  
มันสีแดงมีขนด้วย

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพเงาะให้นักเรียนดู พร้อมให้นักเรียนพูดตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตามครูทีละคนดูในกระจก

3. ครูนำเงาของจริงมาให้ให้นักเรียนดู ส่งให้นักเรียนคนละ 1 ผล
4. ครูแจกภาพเงาให้นักเรียน 1 ภาพ พร้อมทั้งให้พูดคำเงาที่ละคน
5. ครูให้นักเรียนลอกเงารับประทาน

#### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพเงาให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ

#### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการระบายสีภาพ

แผนการสอนคำศัพท์ชุดชื่อผลไม้  
(ส้ม กล้วย แดงโม่ เงาะ มะละกอ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ให้นักเรียนสามารถพูดคำว่า "มะละกอ" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ มะละกอ

อุปกรณ์

1. ภาพ Articulation Chart
2. ภาพคำศัพท์ มะละกอ
3. ของจริง มะละกอ
4. กระจก
5. ภาพระบายสี
6. สีเทียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนว่าสวัสดีค่ะ วันนี้ครูมีอะไรในตะกร้ามาให้นักเรียนดู

ใครอยากดูต้องนั่งให้เรียบร้อย

ขั้นสอน

1. ครูหยิบภาพมะละกอให้นักเรียนดู พร้อมให้นักเรียนพูดตามครูทีละคน
2. ครูหยิบภาพ Articulation Chart ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกพูดตาม

ครูทีละคน ดูในกระจก

3. ครูนำมะละกอของจริงมาให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนพูดคำว่ามะละกอตามครูทีละคน
4. นักเรียนเรียนชุดผลไม้ครบ 5 คำ วันนี้ครูจะให้เล่นเกมสอยผลไม้ แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ครูอธิบายวิธีเล่นให้นักเรียนทราบ โดยครูถือภาพเงาจะมาให้ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนวิ่งไปสอยภาพเงาบนต้นไม้มาใส่ตะกร้า
5. ครูหยิบภาพกล้วย แดงโรม มะละกอ ส้ม แล้วให้นักเรียนวิ่งไปสอยภาพกล้วย แดงโรม มะละกอ ส้ม บนต้นไม้มาใส่ตะกร้าตามลำดับ
6. ครูให้นักเรียนนำภาพเงาของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน ภาพกล้วย ภาพแดงโรม ภาพมะละกอ ภาพส้ม ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน
7. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย
8. ครูแจกมะละกอให้นักเรียนรับประทาน

### ขั้นสรุป

ครูแจกภาพมะละกอ ให้นักเรียนระบายสีคนละ 1 ภาพ เป็นการบ้าน

### ขั้นประเมินผล

1. สังเกตการฝึกพูดตามครู
2. สังเกตการเล่นเกม

### เกมจับคู่ภาพตามคำสั่ง

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนฟังคำสั่งให้เข้าใจ

#### อุปกรณ์

1. กระเป๋าคาน้ำ
2. ภาพพ่อ
3. ภาพแม่
4. ภาพพี่
5. ภาพน้อง
6. ภาพครู

#### กติกาการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ชาย 1 กลุ่ม หญิง 1 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. ให้นักเรียนแข่งขันการจับคู่ภาพ
3. ให้นักเรียนฟังคำสั่งครู มีภาพพ่อ แม่ พี่ น้อง ครู ติดที่กระเป๋าคาน้ำ
4. ครูพูดคำว่าพ่อให้นักเรียนวิ่งไปหยิบภาพพ่อ มาวางคู่กับภาพพ่อที่กระเป๋าคาน้ำ
5. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบภาพพ่อ แม่ พี่ น้อง ครู
6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

## เกมฟังเสียงสัตว์

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนจำแนกเสียงสัตว์

### อุปกรณ์

1. เครื่องบันทึกเทป
2. เทปเสียงสัตว์
3. ภาพนก
4. ภาพเปิด
5. ภาพไก่
6. ภาพแมว
7. ภาพหมา
8. ตะกร้า

### กติกาการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. ให้นักเรียนแข่งขันฟังเสียงสัตว์
3. ให้นักเรียนฟังคำสั่งครูเปิดเทปเสียงสัตว์ ได้ยินเสียงนกให้วิ่งไปหยิบภาพนก

มาใส่ตะกร้า

4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบเสียงสัตว์นก เปิด ไก่ แมว หมา
5. ครูให้นักเรียนนำภาพนกของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน ภาพเปิด ภาพไก่ ภาพแมว

ภาพหมา ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน

6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

## เกมราวตากผ้า

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนฟังคำสั่งให้เข้าใจ

### อุปกรณ์

1. ราวตากผ้า
2. ภาพเสื้อ
3. ภาพกางเกง
4. ภาพกระโปรง
5. ภาพถุงเท้า
6. ภาพรองเท้า
7. เสื้อของจริง
8. กางเกงของจริง
9. กระโปรงของจริง
10. ถุงเท้าของจริง
11. รองเท้าของจริง

### กติกาการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. ให้นักเรียนแข่งขันราวตากผ้า
3. ให้นักเรียนฟังคำสั่ง ครูถือเสื้อของจริงให้นักเรียนดู ให้นักเรียนนำภาพเสื้อ

### ขั้นตอนที่ราวตากผ้า

4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า
5. ครูให้นักเรียนนำภาพเสื้อของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน ภาพกางเกง ภาพกระโปรง ภาพถุงเท้า ภาพรองเท้า ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน
6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ การเล่นเกมให้เรียบร้อย

### เกมกระเป๋าสัมบัติ

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนฟังคำสั่งให้เข้าใจ

#### อุปกรณ์

1. กระเป๋าสองจริง
2. ดินสอของจริง
3. สมุดของจริง
4. ยางลบของจริง
5. ไม้บรรทัดของจริง

#### กติกาการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ชาย 1 กลุ่ม หญิง 1 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
  2. ให้นักเรียนแข่งขันการเก็บอุปกรณ์เข้ากระเป๋าสัมบัติ
  3. ให้นักเรียนฟังคำสั่งครูพูดว่ากระเป๋าสัมบัติ ให้นักเรียนวิ่งไปหยิบกระเป๋ามาวางที่กลุ่ม
  4. ครูพูดว่าดินสอ ให้นักเรียนวิ่งไปหยิบดินสอมาสักกระเป๋าสัมบัติ
  5. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบ กระเป๋าสัมบัติ ดินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด
  6. ครูให้นักเรียนนำกระเป๋าสัมบัติของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน ดินสอ สมุด ยางลบ ไม้บรรทัด
- ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน
7. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

## เกมจัดโต๊ะอาหาร

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนฟังคำสั่งให้เข้าใจ

### อุปกรณ์

1. โต๊ะ
2. ผ้าปูโต๊ะ
3. แก้วน้ำ
4. จาน
5. ชาม
6. ช้อน
7. หม้อ

### กติกาการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ชาย 1 กลุ่ม หญิง 1 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. ให้นักเรียนแข่งขันการจัดโต๊ะอาหาร
3. ให้นักเรียนฟังคำสั่งครูพูดคำว่า แก้วน้ำ ให้นักเรียนวิ่งไปหยิบแก้วน้ำวางบนโต๊ะ
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบอุปกรณ์การจัดโต๊ะอาหารมี แก้วน้ำ จาน

ชาม ช้อน หม้อ

5. ครูให้นักเรียนนำแก้วน้ำของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน จาน ชาม ช้อน หม้อ

ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน

6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย

## เกมสอยผลไม้

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนฟังคำสั่งให้เข้าใจ

### อุปกรณ์

1. ภาพผลไม้ เงาะ กล้วย แตงโม มะละกอ ส้ม
2. ดินไม้
3. ตะกร้า
4. ไม้สอย

### กติกาการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. ให้นักเรียนแข่งขันสอยผลไม้
3. ให้นักเรียนฟังคำสั่ง
4. ให้นักเรียนดูครูถือภาพเงาะ แล้วให้นักเรียนวิ่งไปสอยภาพเงาะบนต้นไม้

มาใส่ตะกร้า

5. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบภาพผลไม้เงาะ กล้วย แตงโม มะละกอ ส้ม
6. ครูให้นักเรียนนำภาพเงาะของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน ภาพกล้วย ภาพแตงโม

ภาพมะละกอ ภาพส้ม ของแต่ละกลุ่มมาจับคู่กัน

7. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้ว ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์การเล่นให้เรียบร้อย
8. ครูแจกมะละกอให้นักเรียนรับประทาน

### ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวจapie ชื่อสกุล แดงด้วง

เกิดวันที่ 13 เดือนมกราคม พุทธศักราช 2502

สถานที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 73 หมู่ 4 ถนนร่มเกล้า แขวงคลองสามประเวศ

เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520 โทรศัพท์ 5439757

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน อาจารย์ 1 ระดับ 4 โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ

ถนนอาคารสงเคราะห์สาย 2 แขวงทุ่งมหาเมฆ

เขตสาทร กรุงเทพฯ 10120 โทรศัพท์ 286-0733

ช่วยราชการสถานสงเคราะห์เด็กอ่อนพิการทางสมอง

และปัญญา ปากเกร็ด นนทบุรี 11010 โทรศัพท์ 583-6815

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2521 ป.กศ.ต้น จากวิทยาลัยครูสวนดุสิต

พ.ศ. 2523 ป.กศ.สูง (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ)

จากวิทยาลัยครูสวนดุสิต

พ.ศ. 2525 ค.บ. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ)

จากวิทยาลัยครูสวนดุสิต

พ.ศ. 2538 กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ)

สาขาการสอนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์  
กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

บทคัดย่อ  
ของ  
จ่าปี แดงด้วง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

ตุลาคม 2538

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้เกมผสมผสานประกอบการสอน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มีระดับการสูญเสียการได้ยิน ตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 5 - 6 ปี จำนวน 6 คน กำลังศึกษาอยู่ในชั้นเรียน พิเศษ ปีการศึกษา 2537 มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มี ความพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน เลือกโดยวิธีเจาะจง ของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อนพิการทางสมองและปัญญา ปากเกร็ด นนทบุรี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ

1. เกมผสมผสานประกอบด้วย เกมฝึกการกระทำ และเกมจับคู่
2. บัตรภาพคำศัพท์ ประกอบด้วย ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพสิ่งของ และภาพผลไม้
3. แผนการสอน
4. ภาพ Articulation Chart
5. แบบทดสอบวัดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์

ผลการทดลองใช้ เกมผสมผสานประกอบการสอนพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมผสมผสาน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

EXPERIMENT ON USING INTEGRATED GAME IN  
TEACHING VOCABULARY TO THE HEARING  
IMPAIRED CHILDREN

AN ABSTRACT

BY

JAMPEE DANGDOUNG

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

October 1995

The purpose of this study was to investigate the efficiency of conception about using intergrated game in teaching vocabulary to the hearing impaired children.

The subjects were 5 - 6 years old severely hearing impaired children from Institution for the Severely Mentally Handicap Children.

The experiment was conducted during the second semster of the academic year of 1994.

The instruments for this study were included.

1. Games
2. Pictures
3. Teaching Plan
4. Articulation Chart
5. Vocabulary Test

The results of this study showed that the hearing impaired children's vocabulary concept ability through the use of multiple games was significantly increase at the level of .05.