การศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

ปริญญานิพนธ์

ของ

จำรัส จินดาวงศ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
กันยายน 2545
ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

บทคัดย่อ

ของ

จำรัส จินดาวงศ์

S 91203

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

กันยายน 2545

จำรัส จินดาวงศ์. (2545). *การศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ*. ปริญญานิพนธ์. กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ศาสตราจารย์ ศรียา นิยมธรรม, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไพฑูรย์ โพธิสาร.

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ได้มาโดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง จำนวน 9 คน จัดให้เด็กได้รับการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 40 นาที รวมทั้งสิ้น 25 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำและแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ค่าดัชนีความแม่นยำเชิงเนื้อหา 0.67 – 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติการทดสอบ The Wilcoxon Match Pairs Signed – Ranks Test

ผลการศึกษาพบว่า

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำมีความสามารถการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดี

2. ความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสูงขึ้น มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A STUDY ON SPELLING ABILITY OF HEARING IMPAIRED CHILDREN AT PRATHOM SUKSA 2 THROUGH GAMES

AN ABSTRACT

BY

JAMRUS JINDAWONG

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Special Education
at Srinakharinwirot University
September 2002

Jamrus Jindawong. (2002). *A Study on Spelling Ability of Hearing impaired Children At Prathom Suksa 2 Through Games*. Master thesis, M.Ed. (Special Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University . Advisor committee : Prof. Sriya Niyomthum, Assist. Prof. Dr. Paitoon Pothisaan.

The purpose of this study was to investigate the efficiency of spelling ability of hearing impaired children through game and compare spelling writting ability of hearing impaired before and after using games. The sample consisted of nine hearing impaired children in Prathom Suksa 2, at Sotsuksa Jungvat Nontaburee school in the second semester of the year 2002 by purposive sampling. The instruments for this research were lesson plan of spelling game and the spelling ability test. The research design was one group pretest – posttest design. The collected data were analyzed using Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test.

The result were as follows

1. The spelling ability of Prathom Suksa 2 hearing Impaired Children was increased through to writting ability games.

2. According to the one group pretest – posttest designed, the spelling ability of Prathom Suksa 2 hearing impaired children was increased significantly at the .05 level.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

การศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

ของ
นางจำรัส จินดาวงศ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. นภาภรณ์ หะวานนท์)
วันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ. 2545

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

.....ประธาน
(ศาสตราจารย์ ศรียา นิยมธรรม)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไพฑูรย์ โพธิสาร)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล)

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนและส่งเสริมวิทยานิพนธ์
ระดับปริญญาโท ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ของทบวงมหาวิทยาลัย

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างสูงในการให้คำปรึกษา คำแนะนำข้อคิดและการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เป็นอย่างดีจาก ศาสตราจารย์ ศรียา นิยมธรรม ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไพฑูรย์ โพธิสาร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ศักดิ์ศิริผล ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจิตต์ อภินัยนุรักต์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ละออ ชุติกร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ศักดิ์ศิริผล อาจารย์ละเอียด อัมพวะมัต ที่ได้กรุณาตรวจแก้ไขและให้คำแนะนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารและคณะครูอาจารย์โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี อาจารย์ศิริลักษณ์ เทียนทอง อาจารย์วิรงรอง วีระเจริญ อาจารย์เจริญศรี วีรเดชกำแหง และขอบใจเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้กรุณาให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการศึกษาทดลองเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการศึกษาพิเศษทุกท่านที่ได้กรุณาอบรมสั่งสอนให้ความรู้ ขอบคุณพี่ – น้อง การศึกษาพิเศษทุกท่านที่ให้กำลังใจด้วยดีตลอดระยะเวลาในการทำวิจัยและขอบพระคุณ คุณป้าสุคนธ์ ปัญญาพิเคราะห์ คุณเชาวลิต จินดาวงศ์ ที่ผลักดันให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสรับการศึกษาที่สูงขึ้น

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่มิได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือสนับสนุนและเป็นกำลังใจ จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณอย่างสูงแด่บูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย ที่ให้คำชี้แนะแนวทางประสบการณ์ กำลังใจและคำแนะนำในการเรียบเรียงจนประสบผลสำเร็จ สิ่งที่ดีมีคุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอเป็นเครื่องบูชาพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ที่ได้อบรมเลี้ยงดู

ขอขอบคุณ อาจารย์วรรณวิมล เณรทรัพย์ ที่ได้ช่วยเหลืองานวิจัยด้วยดีโดยตลอด จึงขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

จำรัส จินดาวงศ์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
	ความสำคัญของการวิจัย	3
	ขอบเขตของการวิจัย	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
	สมมุติฐานการวิจัย	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	6
	ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	6
	ประเภทของการสูญเสียการได้ยิน	7
	ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	8
	พัฒนาการของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	10
	ลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	11
	ข้อบกพร่องในการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	12
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำและการสะกดนิ้วมือ	13
	ความหมายของการเขียนสะกดคำ	13
	จุดมุ่งหมายของการสอนเขียนสะกดคำ	14
	ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ	14
	การสะกดนิ้วมือ	15
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำและการสะกดนิ้วมือ	16
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	18
	ความหมายของเกม	18
	ประเภทของเกม	19
	ลักษณะที่ดีของเกม	23
	ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน	24
	ประโยชน์และความสำคัญของเกม	25
	หลักในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย	26
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	27

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	วิธีดำเนินการวิจัย	29
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	29
	เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	29
	วิธีดำเนินการทดลอง	35
	การวิเคราะห์ข้อมูล	37
	สถิติใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	37
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	40
	การศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ	40
	การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ	41
5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	43
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	43
	สมมุติฐานการวิจัย	43
	วิธีดำเนินการทดลอง	43
	สรุปผล	44
	อภิปรายผล	44
	ข้อเสนอแนะ	45
บรรณานุกรม		47
ภาคผนวก		54
	ภาคผนวก ก	55
	ภาคผนวก ข	57
	ภาคผนวก ค	60
	ภาคผนวก ง	68
ประวัติย่อผู้วิจัย		84

บัญชีตาราง

ตาราง หน้า

1 คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ..... 40

2 การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ..... 41

3 คะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบค่าดัชนี ความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม..... 58

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งของมนุษย์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร ภาษาประกอบด้วยทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในทักษะทั้ง 4 นี้ จะเห็นได้ว่าการเขียนเป็นการสื่อสารที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด เนื่องจากมนุษย์สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรที่มองเห็นได้เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดและสติปัญญาในการเรียนการสอนเกือบทุกวิชาต้องอาศัยการเขียนเพื่อบันทึกและแสดงความรู้ออกมา การเขียนจึงเป็นทักษะการแสดงออกทางภาษาที่สำคัญโดยเฉพาะในเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งมีอุปสรรคทางการฟัง ทำให้ไม่สามารถใช้ทักษะทางการฟัง และการพูดได้อย่างมีคุณภาพ การเขียนจึงเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลทั่วไป

การเขียนเป็นทักษะที่สลับซับซ้อนกว่าทักษะทางภาษาด้านอื่น ๆ ในเด็กปกติ ที่สามารถเขียนได้จะต้องสามารถฟังและอ่านได้ก่อน ในตอนเริ่มแรกเด็กจะต้องหัดเขียนสะกดคำก่อน เมื่อเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ก็จะทำให้มีความสามารถในการเขียนด้านอื่น ๆ ตามไปด้วย (ดวงเดือน เทศวาณิช. 2527 : 1) การสะกดคำจึงเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง (วรรณี โสมประยูร. 2537 : 156) สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่สามารถใช้เสียงในการสะกดคำได้เช่นเดียวกับเด็กปกติ วิธีการสะกดคำจะแตกต่างไปจากเด็กปกติ กล่าวคือ ใช้การสะกดตัวอักษรทั้งหมดด้วยการสะกดนิ้วมือโดยผู้สะกดตัวอักษรจะใช้มือแสดงท่าตัวพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ประกอบขึ้นเป็นคำ (ผดุง อารยะวิญญู. 2535) ทำให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสามารถมองเห็นภาพรวมของคำที่จะเขียนว่าประกอบด้วยตัวอักษรอะไรบ้าง ก่อนที่จะถ่ายทอดคำนั้น ๆ ออกมาเป็นการเขียนทำให้ผู้อื่นเข้าใจ การสะกดนิ้วมือจะสะกดโดยการเรียงตามตำแหน่งของตัวอักษรเหมือนการพิมพ์ดีด ถึงแม้ว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะสามารถสะกดคำได้โดยใช้การสะกดนิ้วมือ แต่ภาษาเขียนยังคงอยู่ในวงจำกัด (กระทรวงศึกษาธิการ. 2524 : 3) การแสดงออกทางภาษาเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงมีข้อบกพร่องมาก ภาษาที่เขียนจะใช้ภาษาง่าย ๆ และซ้ำ ๆ (Johnson and Griffith. 1986 : 331 – 338) การเขียนคำยังคงเป็นปัญหาอยู่มาก เช่น การวางตำแหน่งของวรรณยุกต์ผิดที่ วางตำแหน่งสลับกันระหว่างพยัญชนะต้นและตัวสะกด เขียนสระผิด พยัญชนะบางตัวหายไป เป็นต้น ทำให้ไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาเขียนได้เหมาะสมตามวัย ดังเช่นงานวิจัยของไมเคิลบัสท์ (Myklebust. 1964 : 282 – 290) ที่ศึกษาถึงความสามารถและความบกพร่องในการใช้ภาษาเขียนของเด็กหูหนวกด้านการเขียนปริมาณคำ และใช้ชนิดของคำ การเขียนจำนวนคำต่อประโยค การเขียนประโยคและชนิดของความบกพร่องในการใช้ภาษาด้านการเขียน พบว่า เด็กหูหนวกมีความสามารถใน

การเขียนปริมาณคำได้อย่างจำกัด คำที่เขียนส่วนมากจะเป็นคำนามและคำกริยา ประโยคที่เด็กหูหนวกเขียนก็เป็นประโยคสั้น ๆ ใช้คำในแต่ละประโยคน้อยและมีความบกพร่องในการเขียนด้านการเขียนคำตกหล่น การเขียนคำอื่นแทน การเพิ่มคำมากเกินไป และการเรียงลำดับคำผิดตามลำดับ ซึ่งความบกพร่องเหล่านี้ทำให้คนปกติไม่สามารถเข้าใจภาษาเขียนของเด็กหูหนวกจึงควรเป็นหน้าที่ของครูผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กหูหนวกโดยตรงที่จะต้องหาวิธีแก้ไขความบกพร่องในด้านการเขียนของเด็กหูหนวกเหล่านี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2524 : 2) และวิธีแก้ไขข้อบกพร่องในการเขียนของเด็กหูหนวกนั้น ผู้ศึกษาต้องศึกษาให้ทราบถึงลักษณะความบกพร่องในภาษาเขียนของเด็กหูหนวกให้เป็นอย่างดีเสียก่อนเพื่อจะได้เป็นแนวทางในการพิจารณาแก้ไขข้อบกพร่องด้านการเขียนของเด็กหูหนวกต่อไป

เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม (วิยะดา บัวเผื่อน. 2531 : 3) ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน (เยาวพา เดชะคุปต์. 2525 : 3) ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาทั้ง การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2533 : 3 – 4) รวมทั้งช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้การเรียนมีชีวิตชีวา ไม่น่าเบื่อหน่าย (ลัดดา ศิลาน้อย. 2532 : 40) จากการศึกษาการเขียนสะกดคำโดยการใช้เกมกับการสอนปกติของ (นันทนา ดาวดวงเด่น. 2528 : 50) พบว่า การใช้เกมสอนเขียนสะกดคำได้ผลดีกว่าการสอนปกติในทำนองเดียวกัน (มณฑาทิพย์ อัตตปัญโญ. 2542 : 59) ได้ศึกษาการใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดภาษาไทย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง นอกจากนี้ (พัชรินทร์ เออชูชื่น. 2540 : 71) ยังพบอีกว่า ความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสูงขึ้น เมื่อได้รับการฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม รวมทั้งเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้สามารถเขียนคำได้สูงขึ้นเมื่อได้รับการสอนแบบบูรณาการร่วมกับเกม (รัตนา แพงจันทร์. 2541 : 6) เกมจึงเป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งในการฝึกทักษะด้านต่าง ๆ

จากสภาพปัญหาด้านการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและคุณค่าของเกมดังได้กล่าวมาแล้ว เกมต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เพื่อที่จะไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายบทเรียนและได้รับความรู้เพราะเด็กวัยนี้เป็นวัยแห่งการเล่น แล้วทำการศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ จะทำให้ทราบว่าการใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำจะมีผลต่อความสามารถการเขียนสะกดคำหรือไม่ อย่างไร ซึ่งผลของการศึกษาการวิจัยในครั้งนี้คงจะมีประโยชน์ในการพัฒนาการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

2. เพื่อเปรียบเทียบการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

ความสำคัญของการวิจัย

เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน นำการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำไปประยุกต์ใช้สำหรับพัฒนาการเขียนสะกดคำสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับอื่นต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย – หญิง ซึ่งศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่น ๆ ซ้ำซ้อน มีพื้นฐานในการสะกดนิ้วมือ ในโรงเรียนโสตศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย – หญิง กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการอื่น ๆ ซ้ำซ้อน มีพื้นฐานในการสะกดนิ้วมือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 ในโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 9 คน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง (Purposive Sampling) จากจำนวน 3 ห้องเรียน เลือกเพียง 1 ห้องเรียน ตามคุณสมบัติที่กล่าวข้างต้น

2. การสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เป็นการสอนเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่สร้างขึ้นโดยใช้ท่ามือแต่ละท่าแทนอักษรแต่ละคำประกอบการสอนการสะกดนิ้วมือเป็นการใช้ท่านิ้วมือทำท่าภาษามือแทนตัวพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ในภาษาไทย เพื่อสะกดเป็นคำที่มีความหมายต่าง ๆ ซึ่งจะต้องสะกดเรียงตามพยัญชนะที่เห็นทีละตัว เช่น นก สะกดว่า น + ก = นก เอี้ยง สะกดว่า เ + อ + ี + ้ + ย + ง = เอี้ยง ดำเนินการสอนเป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 40 นาที รวมทั้งสิ้น 25 ครั้ง ซึ่งแบ่งออกเป็น 9 หน่วยการเรียน

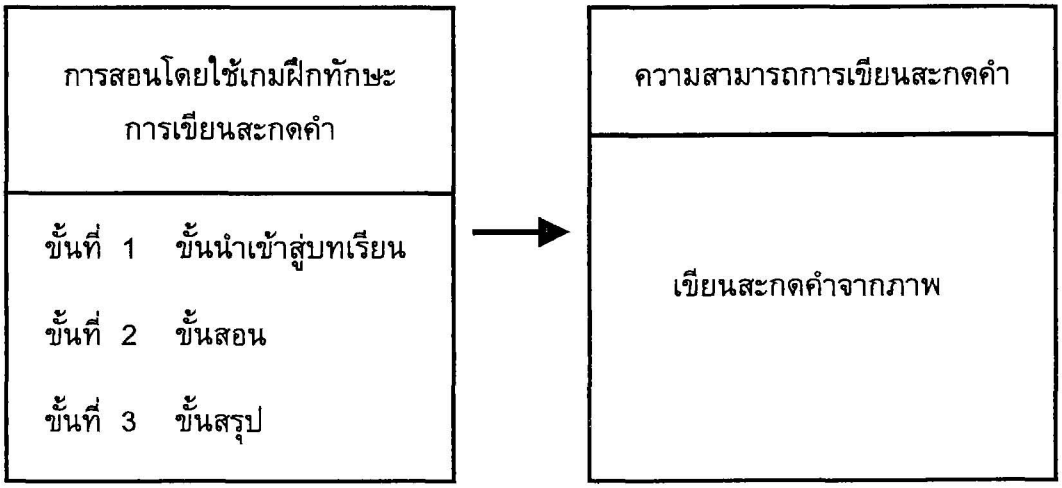
3. ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความสามารถการเขียนสะกดคำ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความสามารถการเขียนสะกดคำ หมายถึง การที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินแสดงออกด้วยการเขียนคำได้ถูกต้องตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 โดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดได้ถูกต้อง ซึ่งประเมินได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นคำนามกลุ่มคำง่ายที่สื่อได้ด้วยภาพชัดเจนได้ถูกต้อง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดกรอบแนวคิดดังนี้



สมมุติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดี

2. ความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสูงขึ้น

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เรียบเรียงลำดับหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.2 ประเภทของการสูญเสียการได้ยิน
   - 1.3 ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.4 พัฒนาการของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.5 ลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.6 ข้อบกพร่องในการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำและการสะกดนิ้วมือ
   - 2.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
   - 2.2 จุดมุ่งหมายของการสอนเขียนสะกดคำ
   - 2.3 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
   - 2.4 การสะกดนิ้วมือ
   - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำและการสะกดนิ้วมือ
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
   - 3.1 ความหมายของเกม
   - 3.2 ประเภทของเกม
   - 3.3 ลักษณะที่ดีของเกม
   - 3.4 ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน
   - 3.5 ประโยชน์และความสำคัญของเกม
   - 3.6 หลักในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย
   - 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1. ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินอาจจะเป็นเด็กหูตึง หรือเด็กหูหนวกก็ได้ (ผดุง อารยะวิญญู. 2541 : 21) ซึ่งเป็นสภาพที่อวัยวะเกี่ยวกับการได้ยินไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์เป็นปกติ ทำให้บุคคลไม่สามารถรับรู้เสียงต่าง ๆ ได้เป็นปกติ และจะไม่สามารถควบคุมเส้นเสียงให้สั่นสะเทือนหรือไม่สะเทือนตามลักษณะเสียงที่ต้องการ ทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่สามารถออกเสียงพูดได้หรือพูดได้ไม่ชัดเจน (แสงจันทร์ คำเมือง. ม.ป.ป.) เป็นผลทำให้การเรียนรู้และการพูดบกพร่องในลักษณะการเปล่งเสียงไม่เป็นภาษา (สถาพร สุวัณณุสส์. 2530 : 444) เพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของเด็กหูตึงและเด็กหูหนวกให้ชัดเจนยิ่งขึ้น นักการศึกษาจึงได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

เด็กหูตึง หมายถึง เด็กที่สูญเสียความสามารถในการได้ยินแต่ไม่ถึงกับสูญเสียทั้งหมด หากใช้เครื่องช่วยฟังแล้วจะสามารถได้ยินเสียง โดยสามารถได้ยินเสียงที่มีความดังตั้งแต่ 26 เดซิเบล ถึงเสียงที่มีความดัง 90 เดซิเบล (ชูชีพ อ่อนโคกสูง. 2527 : 69)

เด็กหูตึง หมายถึง เด็กที่สูญเสียความสามารถในการได้ยินแต่ไม่ถึงกับสูญเสียทั้งหมด หากใช้เครื่องช่วยฟังแล้วจะสามารถได้ยินเสียง โดยสามารถได้ยินเสียงที่มีความดังตั้งแต่ 26 เดซิเบล ถึงเสียงที่มีความดัง 90 เดซิเบล เมื่อวัดโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิทซ์ ในหูข้างที่ดีกว่า ซึ่งสอดคล้องกับ (ผดุง อารยะวิญญู. 2541 : 21) และการที่ได้ยินไม่มากพอ จึงไม่อาจพัฒนาทักษะทางภาษาได้ในวัยสำคัญที่กำลังอยู่ในช่วงการเรียนรู้ภาษา (ศรียา นิยมธรรม. 2541 : 25)

เด็กหูหนวก หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยิน 90 เดซิเบล ขึ้นไป วัดด้วยเสียงบริสุทธิ์ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิทซ์ ในหูข้างที่ดีกว่า เด็กเหล่านี้ไม่สามารถใช้การได้ยินให้เป็นประโยชน์ในการฟังอย่างเต็มประสิทธิภาพ (ผดุง อารยะวิญญู. 2541 : 11) อาจเป็นผู้ที่สูญเสียการได้ยินมาตั้งแต่เกิดหรือในช่วงที่กำลังมีพัฒนาการทางภาษาจนทำให้ไม่อาจเรียนรู้ไม่เข้าใจ ไม่สามารถแสดงออกทางภาษาได้ตามปกติ (ศรียา นิยมธรรม. 2541 : 25) คนที่ประสาทหูไม่ทำงานตามปกติตามจุดประสงค์ของชีวิตโดยทั่วไป มีอยู่ 2 ประการ คือ ผู้ที่หูหนวกมาแต่กำเนิดกับผู้ที่เกิดมาปกติแต่เกิดหูหนวกภายหลังอันเนื่องจากเจ็บไข้หรืออุบัติเหตุบางประการ (วารี ถิระจิตร. 2537 : 42)

สำหรับประเทศไทย สมาคมโสต ศอ นาสิก แพทย์แห่งประเทศไทยได้กำหนดเกณฑ์มาตรฐานของระดับการได้ยินและความหมายตามค่ามาตรฐานระหว่างชาติ ISO 1964 ดังนี้

-10 – 25 dB	การได้ยินปกติ
26 – 40 dB	หูตึงเล็กน้อย
41 – 55 dB	หูตึงปานกลาง
56 – 70 dB	หูตึงค่อนข้างมาก

71 – 90 dB หูตึงมาก

91 dB ขึ้นไป หูหนวก

(ศรียา นิยมธรรม. 2541 : 198 – 199)

จากความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พอสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ระดับหูตึงเล็กน้อยจนถึงระดับหูหนวก ซึ่งการสูญเสียการได้ยินมีผลต่อพัฒนาการทางภาษา ทำให้การเรียนรู้การเข้าใจภาษาไม่เป็นไปตามปกติ

2. ประเภทของการสูญเสียการได้ยิน

ศรียา นิยมธรรม (2541 : 22 – 23) ได้พิจารณาประเภทของการสูญเสียการได้ยินคำนึงถึงตำแหน่งที่เกิดความผิดปกติของกลไกการได้ยิน ไว้ดังนี้

1. การนำเสียงเสีย (Conductive hearing loss)

เป็นการสูญเสียการได้ยินที่มีสาเหตุจากความผิดปกติที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของหูชั้นนอกและหูชั้นกลาง ซึ่งเป็นส่วนของการนำเสียง เช่น แก้วหูทะลุ หูน้ำหนวก กระดูกหูสามชั้นเคลื่อนไหวไม่ได้ เป็นต้น

2. ประสาทหูเสีย (Sensorineural hearing loss)

เกิดจากความผิดปกติที่หูชั้นในหรือประสาทหู เช่น ประสาทหูเสียจากการแพ้ยาหรือเสียงระเบิด เสียงอึกทึก เป็นต้น

3. ผสม (Mixed hearing loss)

การสูญเสียการได้ยินประเภทนี้ เกิดจากการที่หูชั้นนอกหรือหูชั้นกลางมีความผิดปกติร่วมกับหูชั้นในหรือประสาทหู เช่น การเป็นโรคหูน้ำหนวกเรื้อรัง

4. การแปลเสียงเสีย (Central hearing loss)

เกิดจากการที่สมองซึ่งทำหน้าที่รับและแปลความหมายของเสียงเสีย ซึ่งเกิดจากเนื้องอกในสมอง สมองอักเสบ เส้นเลือดในสมองแตก ทำให้ศูนย์รับฟังเสียงใช้การไม่ได้จึงทำให้ไม่เข้าใจความหมายของเสียง

5. จิตใจผิดปกติ (Functional or Psychological hearing loss)

ความผิดปกติจากจิตใจหรืออารมณ์ทำให้ไม่มีการตอบสนองต่อเสียงแสดงอาการเหมือนคนหูหนวก หูตึง ทั้งกลไกการได้ยินปกติ ต้องให้แพทย์หรือนักจิตวิทยารักษา

นิวบี (Newby. 1985 : 31 – 55) ได้รวบรวมประเภทของการสูญเสียการได้ยินไว้ดังนี้

1. ความบกพร่องทางการได้ยินเกิดจากการนำเสียง (Conduction Impairment) เป็นความบกพร่องในส่วนของหูที่ทำหน้าที่นำคลื่นเสียงด้วยอากาศ เช่น ในส่วนของหูชั้นนอก ได้แก่ การอุดตันของรูหู เยื่อแก้วหูทะลุ เป็นต้น

2. ความบกพร่องจากประสาทหูพิการ (Sensorineural Impairment) เป็นความพิการอันเกิดจากความบกพร่องหูชั้นในหรือประสาทหูที่ติดต่อระหว่างหูชั้นในกับสมอง

3. ความบกพร่องของสมองส่วนกลาง (Central Impairment) เป็นความบกพร่องเนื่องมาจากสมองส่วนที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการแปลความหมายไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างปกติ อันอาจเกิดจากการอักเสบที่สมองในส่วนดังกล่าว

4. ความบกพร่องรวม (Mixed Impairment) เป็นความพิการที่เกิดจากการนำเสียงที่หูชั้นนอกและชั้นกลางเกิดขึ้นรวมกับความพิการของประสาทหู ซึ่งอยู่ในหูชั้นใน

สรุปได้ว่า ประเภทของความบกพร่องทางการได้ยิน มีผลต่อการพัฒนาการทางด้านภาษาพูดของนักเรียนเป็นอย่างยิ่ง การที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะพัฒนาการทางภาษาได้ดีนั้น ผู้ฝึกต้องรู้ถึงส่วนประกอบอันสำคัญจึงจะจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับระดับการสูญเสียการได้ยินของนักเรียนแต่ละคน

3. ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผดุง อารยะวิญญู (2541 : 23 – 24) ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

1. การพูด เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีปัญหาทางการพูด เด็กอาจพูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด ซึ่งขึ้นอยู่กับระดับการสูญเสียการได้ยินของเด็ก เด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อยอาจพอพูดได้ ส่วนเด็กที่สูญเสียการได้ยินมากหรือหูหนวกอาจพูดไม่ได้เลย หากไม่ได้รับการสอนพูดตั้งแต่ในวัยเด็ก

2. ภาษา เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในวงจำกัด เรียงคำเป็นประโยคผิดหลักภาษา เป็นต้น

3. ความสามารถทางสติปัญญา จากรายงานการวิจัยระดับสติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พบว่า มีการกระจายคล้ายเด็กปกติ บางคนโง่ บางคนอาจฉลาด บางคนถึงขั้นเป็นอัจฉริยะก็มี จึงอาจสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่ใช่เด็กโง่ทุกคน

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าวิธีการเรียนการสอนตลอดจนการวัดผลที่ปฏิบัติกันอยู่ในปัจจุบันเหมาะที่จะนำมาใช้กับเด็กปกติมากกว่า วิธีการบางอย่างจึงไม่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ยิ่งไปกว่านั้นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาทางภาษา และมีทักษะทางภาษาจำกัด จึงเป็นอุปสรรคในการทำข้อสอบ ด้วยเหตุนี้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ค่อนข้างต่ำกว่าเด็กปกติ

5. การปรับตัว เด็กไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี อาจเกิดความคับข้องใจ ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เด็กที่มีความฉลาดอาจปรับตัวได้ดี ส่วนเด็กที่ไม่ฉลาดอาจมีปัญหาในการปรับตัวได้

ศรียา นิยมธรรม (2541 : 178) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ว่า เด็กหูตึงมาก ๆ หรือเด็กหูหนวกนั้น จะมีความบกพร่องหลาย ๆ ทาง เช่น พัฒนาการทางภาษา การพูดจะล่าช้าและผิดปกติ เด็กหูหนวกมักมีพฤติกรรมที่มีปัญหาด้วย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเด็กรู้สึกโดดเดี่ยวและคับข้องใจ การที่เด็กไม่เข้าใจว่ามีอะไรเกิดขึ้น หรือใคร ๆ เขาจะทำอะไรกัน ทำให้เด็กรู้สึกเหมือนถูกทอดทิ้ง เด็กหูหนวกหลาย ๆ คน มีสติปัญญาเป็นปกติ อย่างไรก็ดีเด็กเหล่านี้อาจถูกเข้าใจว่าเป็นเด็กปัญญาอ่อน เพราะเขาไม่ได้ยินจึงไม่ทราบว่าควรจะทำอะไร

วารี ถิระจิตร (2537 : 47 – 48) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินว่า

1. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาทางภาษามาก เพราะขาดการสื่อความหมายด้านภาษาพูด ต้องใช้มือแทนภาษาพูด เวลาพูดเสียงจะเพี้ยน ทำให้ติดต่อกับบุคคลอื่นได้น้อย คนหูหนวกมักเขียนหนังสือผิด เขียนกลับคำ รู้ศัพท์น้อย การใช้ภาษาเขียนผิดพลาด

2. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านอารมณ์ เพราะสาเหตุของภาษาทำให้การสื่อความเพื่อทำความเข้าใจเป็นไปได้ยากลำบาก ถ้าหากไปอยู่ในสังคมที่ไม่เป็นที่ยอมรับแล้วก็ย่อมเพิ่มปัญหามากขึ้น ทำให้เด็กสุขภาพจิตเสื่อม มีปมด้อย ทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ ก่อให้เกิดปัญหาทางอารมณ์ เช่น โกรธง่าย เอาแต่ใจตนเอง ขาดความรับผิดชอบ

3. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านครอบครัว หากครอบครัวของเด็กหูหนวกไม่ยอมรับเด็ก ขาดความรู้ความเข้าใจ ขาดความอบอุ่นทางใจ น้อยเนื้อต่ำใจ เพราะไม่สามารถจะระบายกับใครได้เนื่องจากความบกพร่องทางการสื่อความหมายด้านการพูด

4. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านสังคม ถ้าหากอยู่ในสังคมที่ไม่ยอมรับ รู้เท่าไม่ถึงการณ์ ขาดความเข้าใจ มักถูกกลั่นแกล้ง ล้อเลียน ซึ่งเป็นเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กหูหนวกเกิดความคับข้องใจ น้อยเนื้อต่ำใจและบางครั้งอาจตกเป็นเครื่องมือของพวกมิจฉาชีพ กลายเป็นอาชญากร เป็นต้น

5. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านความมืด เพราะเด็กหูหนวกจะใช้มือแทนการฟังเสียงต่าง ๆ ถ้าขาดแสงสว่างก็ขาดการมองเห็น จะไม่สามารถสื่อความหมายได้

6. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านการประกอบอาชีพ บุคคลที่หูหนวกจะเสียสิทธิ์ในการประกอบอาชีพไม่เท่าเทียมกับคนปกติ

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า ลักษณะเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีการพูดที่ผิดปกติ มีความคับข้องใจ ภาษาที่ใช้อยู่ในวงจำกัด แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่ใช่เด็กโง่ทุกคน ระดับสติปัญญาคล้ายกับเด็กปกติ เพียงการสื่อสารกับคนอื่นไม่เข้าใจ ทำให้เด็กมีปัญหาทางอารมณ์และการปรับตัว

4. พัฒนาการของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีพัฒนาการบางอย่างเช่นเดียวกับเด็กปกติแต่พัฒนาการบางด้านอาจแตกต่างไปจากเด็กปกติบ้าง ดังต่อไปนี้

4.1 พัฒนาการด้านร่างกาย เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จะมีการเจริญเติบโตทางร่างกายเป็นไปเช่นเดียวกับเด็กปกติ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีปัญหาเกี่ยวกับอวัยวะของการได้ยิน (แสงจันทร์ คำเมือง. ม.ป.ป. : 2) สำหรับในเรื่องส่วนสูง น้ำหนัก สุขภาพและสมรรถภาพทางกายไม่มีอะไรแตกต่างจากเด็กปกติ บางทีอาจจะเหนือกว่าเด็กปกติ เด็กจะนำพลังงานส่วนเกินที่ไม่ต้องสูญเสียไป เพราะการพูดมาใช้ในการเล่นต่าง ๆ เช่น เล่นเกม ไม่ชอบนั่ง ไม่ชอบอยู่นิ่ง และมักเล่นรุนแรง (สถาพร สุวัณณุสส์. 2530 : 473)

4.2 พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ไม่สามารถพูดระบายความรู้สึกและความคิดให้คนอื่นรู้ได้ ทำให้เกิดภาวะกดดันของอารมณ์ (แสงจันทร์ คำเมือง. ม.ป.ป. : 29) การแสดงอารมณ์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะรุนแรงกว่าเด็กปกติ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักจะมีความวิตกกังวลและความรู้สึกอึดอัดคับข้องใจ เก็บตัว ขี้ระแวง ไม่ไว้ใจใคร ฉุนเฉียว โกรธง่าย ใจน้อย หวาดกลัวในสิ่งที่ไม่น่ากลัว (สถาพร สุวัณณุสส์. 2530 : 472) เมื่อเป็นเช่นนี้ ผู้ที่มีความใกล้ชิดหรือเกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงควรที่จะเข้าใจถึงสภาวะทางอารมณ์ของเด็กเหล่านี้และจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กเหล่านี้ให้เหมาะสม โดยไม่ทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ อันจะเป็นผลต่ออารมณ์จิตใจของเด็กเหล่านี้

4.3 พัฒนาการด้านสังคมและบุคลิกภาพ ขึ้นอยู่กับกระบวนการติดต่อสื่อความหมายเป็นสำคัญ ซึ่งมีผลให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีความสามารถทางสังคมและบุคลิกภาพแตกต่างจากเด็กปกติ และมีปัญหาในการดำรงชีวิตมากกว่าเด็กปกติ ทั้งนี้ เนื่องจากไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ จึงเติบโตด้วยความรู้สึกโดดเดี่ยว ขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และไม่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น มีผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับผู้อื่น (ชูชีพ อ่อนโคกสูง. 2535 : 77) การปรับตัวของเด็กเหล่านี้จึงแตกต่างจากเด็กปกติ ดังนั้น เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จึงควรได้รับการส่งเสริมมากเป็นพิเศษช่วยให้ปรับตัวอยู่รวมกับผู้อื่นได้

4.4 พัฒนาการด้านสติปัญญา เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเริ่มแสดงพัฒนาการที่ล่าช้าให้ปรากฏในช่วงปลายของวัยก่อนเข้าเรียน เนื่องจากความบกพร่องทางภาษาของเด็ก จึงส่งผลถึงการประมวล ข้อมูลและก่อให้เกิดการขาดประสบการณ์และส่งผลถึงพัฒนาการและการพัฒนาความคิดรวบยอด (ศรียา นิยมธรรม. 2541 : 68 – 69)

จากที่ได้กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีพัฒนาการด้านร่างกายเหมือนเด็กปกติทั่วไป ส่วนพัฒนาการด้านอารมณ์จะรุนแรงกว่าเด็กปกติ พัฒนาการทางสังคมและบุคลิกภาพแตกต่างจากเด็กปกติ เนื่องจากไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่น มีผลกระทบต่อ

ความสัมพันธ์กับผู้อื่น สำหรับพัฒนาการด้านสติปัญญา มีพัฒนาการไม่แตกต่างจากปกติที่คิดว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีสติปัญญาต่ำ เพราะไม่สามารถสื่อสารกับเขาได้

5. ลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

การเขียนตามความรู้สึกของเด็กนั้นเป็นการยากและซับซ้อนกว่าการอ่านโดยเฉพาะเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การเขียนจัดเป็นพัฒนาการใช้ภาษาสูงสุด เฮอร์ลอก (Hurlock. 1964 : 225) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้การเขียนคำของเด็กปกติว่าเด็กเรียนรู้คำตามลำดับ ดังนั้น คำนาม คำกิริยา คำคุณศัพท์ คำกิริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท และคำสรรพนาม การที่เด็กเขียนคำนามได้ก่อนคำประเภทอื่น เพราะคำนามเป็นคำที่เรียกใช้สิ่งของซึ่งสามารถจับถือได้ นึกรูปร่างได้ ส่วนมากเป็นคำที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันหรือเกี่ยวกับกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความพอใจ (ประเทิน มหาขันธ์. 2519 : 122) และเป็นชนิดของคำที่ใช้มากที่สุดทั้งในเด็กปกติและเด็กหูหนวก คำที่เด็กหูหนวกเขียนได้ดีนั้น นักเรียนจะต้องมีความเข้าใจและง่ายต่อการเขียนของนักเรียนหูหนวก คือ คำนาม และคำกิริยา ไมเคิลบัสท์ (Myklebust. 1964 : 416) ชนิดของคำดังกล่าวสามารถแสดงให้เห็นเป็นรูปภาพหรือกิริยาท่าทางได้ นักเรียนหูหนวกจึงมีความเข้าใจและสามารถเขียนได้ดี การที่เด็กหูหนวกจะรู้ความหมายของคำได้ดีนั้น เด็กหูหนวกจะต้องฝึกฟัง ฝึกพูด หรือฝึกอ่านมามากจึงทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนได้ดี (พูนศักดิ์ ภูริปรีชา. 2528 : 68) ซึ่งตรงกับที่ (พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่น ๆ. 2522 : 19) กล่าวว่า การที่นักเรียนหูหนวกจะเขียนได้ดีนั้นจะต้องอ่าน ฟังมาก หรือได้ฝึกพูดมามากจึงเขียนได้ดี

จากผลการศึกษาค้นคว้าของ ฟัสฟิลด์ ซิมมอน และมัวร์ (Fusfeld. 1955 : 24 ; Simmons. 1962 : 17. Moores. 1970 : 21) สรุปเหมือนกันว่า ประโยคที่เด็กเขียนประโยคง่าย ๆ สั้น ๆ คำที่เขียนในแต่ละประโยคส่วนใหญ่จะเขียนติดกัน และการเรียงลำดับในประโยคเรียงผิดหลักการใช้ภาษา

ซิมมอน (Simmons. 1959 : 240) ได้ศึกษาความสามารถในการเขียนของเด็กหูหนวกจำนวน 54 คน และเด็กปกติจำนวน 112 คน โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางภาษาเขียนซึ่งมีรูปภาพเป็นตัวเร้าเป็นเครื่องมือจากการศึกษาพบว่าเด็กหูหนวกจะเขียนประโยคและใช้คำศัพท์อย่างฟุ่มเฟือย และเขียนคำซ้ำ ๆ กัน ถึงแม้ว่าเด็กหูหนวกจะเขียนประโยคได้ถูกและเข้าใจความหมาย แต่การเขียนประโยคจะขาดความสมบูรณ์ เช่น "เด็กผู้หญิงโยนลูกบอลให้เด็กผู้ชาย เด็กผู้ชายตีลูกบอลไปที่กระจก และกระจกแตก แม่ได้ยินเสียงเด็กผู้ชายทำกระจกแตก แม่เห็นกระจกแตก เธอไปดูการเล่นลูกบอล" ซึ่งในขณะเดียวกันเด็กปกติใช้คำต่าง ๆ แทนคำเด็กผู้ชาย เช่น เจ้าหนูเพื่อนทอม เป็นต้น

สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในประเทศไทยได้มีผู้ทำการศึกษา ดังเช่น การศึกษาค้นคว้าของ ราตรี ปิตาวรานนท์ (2525 :

25) ได้ศึกษาพัฒนาการด้านการเขียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มาจากสภาพการเรียน 2 แบบ พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนร่วมกับนักเรียนปกติเขียนจำนวนคำต่อประโยค (ความยาวของประโยค) และไวยากรณ์ของประโยคแตกต่างจากนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนในโรงเรียนพิเศษ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนร่วมกับนักเรียนปกติ มีสภาพแวดล้อมเอื้ออำนวยให้เกิดการเลียนแบบจากนักเรียนปกติ โอกาสใช้ภาษาจึงมีมากกว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนในโรงเรียนพิเศษ

พูนศักดิ์ ภูริปรีชา (2528 : 68) ได้ศึกษาความสามารถในการเขียนของนักเรียนหูหนวกชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านต่างกันจะใช้คำนาม คำกิริยา แตกต่างกัน การเขียนประโยคจะมีลักษณะการใช้คำง่าย ๆ เป็นประโยคสั้น ๆ และประโยคไม่ซับซ้อน

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า ลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มักจะใช้คำง่าย ๆ เป็นคำที่เด็กรู้จักและเข้าใจก่อนเขียนเป็นประโยคสั้น ๆ ใช้คำฟุ่มเฟือย และเขียนคำซ้ำ ๆ กัน คำที่เขียนในแต่ละประโยคมักจะเรียงผิดหลักไวยากรณ์ เนื่องมาจากพัฒนาการทางภาษายังไม่ดีพอ

6. ข้อบกพร่องในการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เนื่องจากพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินยังไม่ดีพอ คำที่ใช้จำนวนจำกัดให้การเขียนมีข้อผิดพลาดมาก เพื่อที่จะให้การศึกษาด้านนี้กว้างขวางยิ่งขึ้น จึงมีผู้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับข้อผิดพลาดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและได้รวบรวมชนิดของความผิดพลาดต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

ลักเนอร์ (Luckner. 1996 : 1) ได้ศึกษาการประเมินภาษาเขียนและการช่วยเหลือแรกเริ่มของเด็กหูหนวกและเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สรุปได้ว่า ภาษาเขียนของเด็กหูหนวกเป็นขบวนการที่ซับซ้อน การเขียนจะมีผลสำเร็จได้จะต้องมีการจัดสภาพแวดล้อมที่ดี การแนะนำที่ถูกต้องและกลวิธีต่าง ๆ จุดประสงค์การใช้ภาษาเขียนหลักสูตรพื้นฐานเพื่อการพัฒนาและการประเมินการเขียนมีหลายรูปแบบหลายมุมมองที่แยกแยะในเรื่องการเรียนการสอนของเด็กหูหนวก

อิตาโน (Itano. 1996 : 3) ได้ศึกษาการทดสอบทักษะการเขียนของเด็กหูหนวกและเด็กที่มีการได้ยินปกติ ได้สรุปว่า ตั้งแต่ปี 1970 ที่ผ่านมา ถึงแม้ว่าปัจจุบันมีวิธีการใหม่ ๆ ที่ใช้เกณฑ์การเรียนมาเพื่อพัฒนาเกี่ยวกับเรื่องไวยากรณ์ ความเข้าใจ การอ่าน ซึ่งนำมาใช้กับเด็กหูหนวก โดยที่ไม่มีการวิเคราะห์ไปที่เด็กหูหนวกแต่ละคน จึงทำให้การศึกษาเด็กหูหนวกไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากหรือยังเหมือนเดิม แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์การอ่านและภาษาการเขียนของเด็กหูหนวกไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง และยังพบกับเด็กที่ได้ยินปกติก็เป็นเช่นนี้เหมือนกัน

ไมเคิลบัสท์ (Myklebust. 1964 : 302) พบข้อผิดพลาดในการเขียนประโยคของเด็กหูหนวกตามชนิดของความผิดพลาด ดังนี้

1. การเขียนคำตกหล่น (Omission)
2. การเขียนคำสลับที่หรือแทนที่ผิด (Substitution)
3. เติมคำหรือเพิ่มคำที่ไม่จำเป็น (Addition)
4. จัดตำแหน่งของคำในประโยคผิดที่ (Word order)

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปว่า ความบกพร่องทางการได้ยินของเด็ก ทำให้การรับรู้ทางภาษามีน้อยประกอบกับการรู้คำศัพท์ยังอยู่ในวงจำกัด คือ คำที่รู้มีน้อยทำให้ภาษาเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินขาดความหมายที่สมบูรณ์ ขาดการต่อเนื่องของข้อความหรือประโยคอันเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความไม่สามารถในทางภาษาเขียนของเด็กเหล่านี้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำและการสะกดนิ้วมือ

1. ความหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก นักการศึกษาได้ให้ความหมาย การเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

ฮันนา และคนอื่น ๆ (Hanna and others. 1971 : 15) ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับการเขียนสะกด คำว่า การสะกดคำ คือ การถ่ายทอดภาษา เมื่อใดก็ตามที่ต้องการจะถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกเป็นภาษาเขียนจะต้องเกี่ยวข้องกับการสะกดคำ โดยเขียนเป็นตัวอักษรลงบนวัสดุให้ผู้อื่นมองเห็นและเข้าใจได้

เว็บสเตอร์ (Webster. 1966 : 8) ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า "การเขียนสะกดคำเป็นศิลปะหรือกลวิธีในการจัดเรียงอักษรให้เป็นคำตามแบบที่คนยอมรับ" ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ บันลือ พฤกษะวัน (2527 : 30) ที่กล่าวว่า การสะกดคำเป็นการสอนให้เด็กนักเรียนรู้จักหลักเกณฑ์ของการเรียงลำดับตัวอักษร ภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อจะได้ออกเสียงชัดเจน และเขียนคำได้อย่างถูกต้อง วรรณี โสมประยูร (2529 : 542) กล่าวว่า "การเขียนสะกดคำเป็นวิธีเรียงลำดับภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อออกเสียงให้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ" อดุลย์ ไทรเล็กทิม (2528 : 36) ชิน โพธิ์อ่อน (2526 : 25) อรพรรณ ภิญโญภาพ (2529 : 11) พฐู ทั่งแดง (2534 : 11) และสลักจิต ตั้งสุจริตวงศ์ (2534 : 10) มีแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของการเขียนสะกดคำสอดคล้องกัน สรุปได้ว่าการสะกดคำเป็นการสอนให้นักเรียนเขียนได้ถูกต้อง โดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดการันต์ ตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษาและพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 และต้องสื่อความหมายกันได้

จากความหมายของการเขียนสะกดคำดังกล่าว สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นศิลปะการเขียนที่สำคัญมาก มีกลวิธีในการเขียน โดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ไว้ด้วยกันให้เป็นคำที่ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษา สามารถสื่อความหมายเข้าใจกันได้ และมีความหมายตรงตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

2. จุดมุ่งหมายของการสอนเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญในการวางรากฐานการเขียนสะกดคำได้ ถูกต้อง ผู้เขียนต้องรู้ความหมายของคำนั้นด้วย มีผู้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายการเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

อดุลย์ ไทรเล็กทิม (2528 : 12) เสนอจุดมุ่งหมายการเขียนสะกดคำว่า ต้องการให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์การเรียงลำดับอักษรให้ถูกต้องตามหลักภาษาและใช้ภาษาสื่อสารในสังคมได้และกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2534 : 2) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ในหลักสูตรว่า "เพื่อให้นักเรียนเขียนตามคำบอกได้ถูกต้อง ระมัดระวังในการใช้คำ สะกดคำ ให้ถูกต้องเพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจน"

จากแนวคิดของนักวิชาการดังกล่าวสรุปได้ว่า การสอนเขียนสะกดคำมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้รู้จักกฎเกณฑ์การเขียนคำให้ถูกต้องตามหลักภาษาและพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 รวมทั้งสามารถนำไปใช้เรียบเรียง เขียนเรื่องราวและใช้ในการสื่อสารได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ภาษาไทย

3. ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของทุกรูปแบบ การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญมากและมีคุณค่ามากที่สุด เพราะสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกันได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง ช่วยอนุรักษ์ภาษาของชาติและเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียน ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของรองรัตน์ อิศรภักดี (2518 : 64) และเทือก กุสุมา ณ อยุธยา (2518 : 12) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำเป็นสิ่งสำคัญและเป็น รากฐานในการเขียนงานอย่างอื่นได้

บันลือ พฤกษะวัน (2527 : 65) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญ หากเขียนผิดจะสื่อความหมายกันไม่ได้ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความไม่รู้ของผู้เขียนเป็นการลดความศรัทธาของผู้อ่านที่มีต่อผู้เขียนในทำนองเดียวกัน อำไพ กิมแหลม (2528 : 2) และศิวพร พิลาแดง (2529 : 1) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการสะกดคำว่าสอดคล้องกัน สรุปได้ว่าการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นพื้นฐานสำคัญในการเขียน ถ้าเขียนผิดความหมายก็จะเปลี่ยนไป แต่ถ้าเขียนถูกจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสารได้ถูกต้องและรวดเร็ว และมีความรู้สึกดีต่อผู้เขียนและงานเขียน ส่วน ผะอบ โปษะกฤษณะ (2532 : 116) ชี้ให้เห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำและผลเสียที่เกิดจากการเขียนสะกดคำผิดว่า "การเขียนสะกดคำการันต์ผิด

นอกจากจะมีผลทำให้ความเดิมผิดไป ยังทำให้ขาดความงามทางภาษาในภาษาไทยตัวสะกดเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องระวังที่สุด เพราะนอกจากทำให้การสื่อความหมายไม่เข้าใจแล้ว ยังแสดงถึงความรู้ของผู้เขียนอีกด้วยและยังทำให้หลักภาษาที่ดีเสียไป..."

จากความคิดเห็นของนักการศึกษาที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญต่อการใช้ภาษาและในการดำรงชีวิตประจำวัน การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจะทำให้ภาษาเกิดความงดงาม หากการเขียนสะกดคำผิด จะทำให้การสื่อความหมายผิดไป ส่งผลเสียหายทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร นอกจากนั้นยังทำให้ขาดความศรัทธาและความเชื่อมั่นต่องานเขียนอีกด้วย

4. การสะกดนิ้วมือ

ความหมายของการสะกดนิ้วมือ

การสะกดนิ้วมือ เป็นวิธีสื่อความหมายวิธีหนึ่งของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ท่ามือแต่ละท่าแทนตัวอักษรแต่ละตัวในภาษา เพื่อสะกดตัวอักษรด้วยนิ้วมือ ผู้ทำจะต้องแสดงท่านิ้วแต่ละท่าแทนการสะกดตัวอักษรแต่ละตัว

มือ การสะกดตัวอักษรด้วยนิ้วมือ มีความจำเป็นในการสื่อสาร เมื่อคำที่ต้องการสื่อสารนั้นไม่มีในภาษามือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ (ผดุง อารยะวิญญู. 2535 : 205)

ความเป็นมาของการสะกดนิ้วมือ

การสะกดนิ้วมือ ผู้คิดค้นดัดแปลงจากสะกดนิ้วมืออเมริกันมาเป็นตัวสะกดนิ้วมือไทยสำเร็จคนแรก เมื่อปี พ.ศ. 2499 คือ คุณหญิงกมลา ไกรฤกษ์ อ.บ. ป.ม. M.A อดีตอาจารย์ใหญ่โรงเรียนสอนคนหูหนวก ซึ่งสำเร็จวิชาการสอนคนหูหนวก จากมหาวิทยาลัยกาลาเด็ท กรุงวอชิงตัน สหรัฐอเมริกา

การสะกดนิ้วมือ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสะกดตัวอักษร

การเรียงลำดับของอักษรไทย สระ วรรณยุกต์ ในภาษามือ แตกต่างจากการเรียงลำดับตัวอักษรปกติ โดยอักษรภาษามือหรือแบบสะกดนิ้วมือไทย ได้เรียงลำดับตัวอักษรตามลักษณะของท่ามือที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เช่น ก. จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับ ข ค และ ฆ ส่วนอักษรตัวต่อไปเป็นตัว ต. ซึ่งมีตัวอักษรที่มีลักษณะท่ามือคล้ายคลึงในกลุ่มนี้ถึง 5 ตัว คือ ถ ฐ ฒ ฑ ฏ ส่วนตัว ฮ ซึ่งเป็นอักษรตัวสุดท้าย สำหรับคนปกติ แต่สำหรับคนหูหนวก ตัว ฮ จะอยู่ในกลุ่มของตัว ห เป็นต้น

ดังนั้นอักษรตัวสุดท้ายของแบบสะกดนิ้วมือ จึงเป็นตัว อ แทน อย่างไรก็ตามแบบสะกดนิ้วมือไม่มีตัว ฃ ฅ เนื่องจากพบเห็นตัวอักษร 2 ตัวนี้ ในการอ่าน การเขียนน้อยมากจึงไม่มีท่ามือดังกล่าว

ส่วนที่ 2 แบบสะกดนิ้วมือ สระ วรรณยุกต์ และสัญลักษณ์อื่น ๆ

แบบสะกดนิ้วมือ สระ วรรณยุกต์ และสัญลักษณ์อื่น ๆ ซึ่งได้จัดเรียงตามลักษณะที่คนหูหนวกเห็นและใช้อยู่ ซึ่งไม่เหมือนกับการเรียงลำดับของสระในภาษาไทย เช่น นก = น + ก เสือ = เ + ส + ื + อ

ส่วนที่ 3 แบบสะกดตัวเลข ซึ่งมีตั้งแต่ 1 ถึง 10 และตัวเลขหลักสิบถึงล้านตามลำดับ (มูลนิธิอนุเคราะห์คนหูหนวก. ม.ป.ป.)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ไม่ได้ยินเสียงจึงจำเป็นต้องกำหนดสัญลักษณ์แทนตัวอักษรเพื่อสะดวกในการสื่อสารและรวมทั้งการสะกดคำด้วยการสะกดนิ้วมือ จะช่วยในเรื่องของประสาทสัมผัสด้วยมือ นอกจากเด็กจะเรียนรู้จากการเห็นแล้วยังได้ใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้อีกด้วย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำและการสะกดนิ้วมือ

งานวิจัยในประเทศ

นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : 46) ได้ทดลองการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนและทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามกิจกรรมในแผนการสอนปกติ

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมและแบบฝึกผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมและแบบฝึกมีความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำยาก แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มณฑาทิพย์ อัตตปัญโญ (2542 : 57)ได้ศึกษาการใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยใช้เกมการเขียนสะกดคำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียนใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ การเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน

กล่าวโดยสรุป จากการศึกษางานวิจัย ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอน ทำให้บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ รวมทั้งการสอนด้วยวิธีเกมนั้น ทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

จีเรส, เดวิด ซี, เทอริน, โคลิน, ดี (Giles, David C ; Terrell, Colin D. 1997 : 245 – 254) ได้ทำการศึกษา การจัดลำดับขั้นตอนด้วยการมองเห็นและความสามารถการเขียนสะกดคำ

โดยเปรียบเทียบกับ กลุ่มคน 2 กลุ่ม คือ อายุ 12.8 – 16.4 ปี กับกลุ่มอายุ 15.7 ปี อุปกรณ์ที่ใช้ทดลองได้ถูกออกแบบอย่างดี เพื่อใช้วัดด้วยการมองเห็น ผลสรุปได้ว่า การจดจำด้วยการมองเห็นไม่ปรากฏให้เห็นถึงความแตกต่าง และการที่คนมีความชำนาญเรื่องการเขียนสะกดคำไม่ใช่มาจากสื่อการมองเห็นตามที่นักวิจัยตั้งสมมติฐานไว้

แคมไฮ, อลัน จี ; ฮินตัน ลินเนท เอ็น. (Kamhi, Alan G ; Hinton, Linette N. 2000 : 37 – 49) ได้ศึกษาความแตกต่างในความสามารถการเขียนสะกดคำ สรุปว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของภาษาเท่ากับการอ่านและความแตกต่างในความสามารถในการเขียนสะกดคำในแต่ละคน เป็นผลมาจากความแตกต่างในการรู้และการได้รับประสบการณ์ คนที่เขียนสะกดคำได้ไม่ดีเป็นเพราะใช้การจำอย่างเดียว โดยไม่ฝึกเขียน

จากการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำและสาเหตุการเขียนสะกดคำผิดในประเทศและต่างประเทศ สรุปได้ว่าการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของการเขียนที่สำคัญ สาเหตุที่ทำให้นักเรียนเขียนสะกดผิด คือ นักเรียนยังขาดความสามารถในการเขียนสะกดคำ ขาดความเอาใจใส่ ไม่เห็นความสำคัญของการเขียน นอกจากนั้น ยังเกิดจากลักษณะของภาษาไทยที่ยืมคำภาษาอื่น ๆ มาใช้ มีหลักเกณฑ์มากยากที่จะจำ มีการเปลี่ยนแปลงหลักเกณฑ์ของอักขรวิธี และการใช้แนวเทียบผิด ทำให้นักเรียนสะกดคำผิดและเกิดผลเสียในด้านการใช้ภาษาอีกด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสะกดนิ้วมือ

งานวิจัยต่างประเทศ

ครัสกิน, โดแนล เอ. (Grushkin, Donald A. 1998 : 404 – 415) ได้ศึกษาถึงจำนวนการใช้การสะกดนิ้วมือ สรุปผลได้ว่า การสะกดนิ้วมือตามที่ใช้กับสังคมคนหูหนวก U.S.A และพัฒนาทักษะ การสะกดนิ้วมือคนหูหนวกและหูปกติ แนะนำว่าส่วนใหญ่การสะกดนิ้วมือถูกใช้น้อยลง นอกเสียจากนำไปใช้ในการพัฒนาการประพันธ์

เชียเวสตี้, นิโคลาส, ไวท์เฮส โรเบิร์ท แอล, ไวท์เฮส เบนดา ; เมทซ์, เดล. (Schiavetti, Nicholas, Robert L., Brenda ; Metz, Dale Evan. 1998 : 15 – 17) ได้ศึกษาผลการใช้การสะกดนิ้วมือ ยอมรับความเป็นธรรมชาติของการพูดในการสื่อความหมาย ได้ศึกษากับผู้หญิง 10 คน ผลสรุปว่า การสะกดนิ้วมือและพูดด้วยในการสื่อสารอัตราจะช้ากว่าปกติ

จากงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวกับการสะกดนิ้วมือ พอสรุปได้ว่า การสะกดนิ้วที่ใช้ในสังคมหูหนวก ถูกใช้น้อยลงและใช้ในการสื่อความหมาย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. ความหมายของเกม

เกมเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่จะลดความเครียด การนำเกมไปใช้ประกอบการสอนจึงเป็นการให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่นักเรียนและนักเรียนได้เรียนในบรรยากาศมาผ่อนคลายไม่ตึงเครียด นักการศึกษาหลายท่านให้ความเข้าใจและได้ให้ความหมายของเกมในลักษณะต่าง ๆ ไว้ดังนี้

เยาวพา เดชะคุปต์ (2528 : 36) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นการเล่นมีทั้งเกมเงียบและเกมความเคลื่อนไหว เกมอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

เยาวพรรณ ทิมทอง (2535 : 43) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นการเล่นมีทั้งเกมเงียบและเกมการเคลื่อนไหว เกมอาจมีเครื่องเล่นก็ได้ เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

ภรณี คุรุรัตนะ (2535 : 109) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมนันทนาการที่มีลักษณะการเล่นมีกฎกติกาที่แน่นอนและเป็นการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับในระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและทักษะเบื้องต้นไปสู่การกีฬา

สุวิมล ตันปิติ (2536 : 13) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน โดยผู้เล่นต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ตามที่วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่หนึ่งคน สองคนหรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัวจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญา และไหวพริบด้วย

สุรางค์ สากร (2537 : 142) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ และกติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์หรือกติกา หรืออาจตัดสินแพ้ชนะ การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้อาจมีอุปกรณ์หรือไม่มีก็ได้

บุญโชติ นุ่มปาน (2537 : 18) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ใช้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด ในส่วนที่เรียนเกมต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ และต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

นอกจากนี้ นักจิตวิทยา นักการศึกษาและนักพลศึกษา ได้ให้ความหมายของเกมและการเล่นไว้ ดังต่อไปนี้

เกม หมายถึง การเล่นส่วนหนึ่งที่ได้พัฒนามาจากการเล่น เป็นการเล่นเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

เกม หมายถึง เป็นการเล่นเชิงกีฬา มีกฎ กติกาที่แน่นอน เป็นการแข่งขัน ซึ่งจะเป็นทางกายหรือสมองก็ได้ โดยจะเล่นไปตามกฎเกณฑ์หรือกติกาที่วางไว้

เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกำหนดเวลาที่จำกัดเวลา และมีกำหนดเวลาที่แน่นอน

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎ กติกาสลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและทักษะเบื้องต้นไปสู่การกีฬา

จากความหมายของเกมทั้งหมดพอสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา อาจมีการแข่งขันหรือไม่มีการแข่งขันก็ได้ อาจมีเคลื่อนไหวหรือไม่มีการเคลื่อนไหวก็ได้ กิจกรรมนี้จะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานผ่อนคลายความเครียด ส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรู้จักการแก้ปัญหา พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2. ประเภทของเกม

ภรณี คุรุรัตนะ (2535 : 61 – 63) แบ่งประเภทของเกมดังนี้

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

1. เกมที่ต้องใช้ท่าทางประกอบ

เกมที่ต้องใช้ท่าทางประกอบเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ เด็กจะทำตามที่ครูสั่ง เกมเหล่านี้ครูจะกำหนดท่าทางให้เด็กทำ เพื่อให้ตื่นเต้น อาจเขียนข้อความไว้ในกล่องของขวัญ และให้เด็กได้แกะออกทีละชิ้น แต่ละชั้นก็จะมีข้อความที่จะบอกท่าทางที่เด็กจะต้องทำไว้ เด็กคนใดได้ข้อความใดก็จะทำไปตามนั้น เช่น

"ทำตัวให้มีรูปร่างเหมือนกล่อง"

"ทำท่าเดินเหมือนยักษ์"

"ทำตัวให้เล็กเหมือนหนู"

2. เกมการเคลื่อนไหวแบบช้ากว่าปกติ

การฝึกการเคลื่อนไหวแบบช้ากว่าปกติจะช่วยควบคุมการเคลื่อนไหวของเด็กได้และยังเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดว่าก่อนที่จะเคลื่อนที่ไปจะทำท่าต่อไปอย่างไรเราจะต้องพยายามให้เด็กได้เห็นตัวอย่างการเคลื่อนไหวแบบนี้ เช่น ดูจากภาพยนตร์ หรือสร้างสถานการณ์ สมมุติว่าถ้าเท้าติดของเหนียวจะยกขึ้นได้ช้ามาก ใช้ดนตรีช้า ๆ ประกอบเป็นเครื่องกระตุ้นให้เด็กทำกิจกรรมได้ดีขึ้น ควรใช้เป็นกิจกรรมสลับการแสดงออกแบบรวดเร็ว ว่องไว เพื่อเป็นการให้เด็กได้พักไปในตัว

3. เกมเกี่ยวกับการรับรู้

การใช้เกมชนิดนี้ช่วยให้เด็กมีความรู้สึกทางด้านการรับรู้ได้รวดเร็วและเป็นสิ่งซึ่งนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายวิชา กิจกรรมประเภทนี้จะช่วยให้เด็กไวต่อการรับรู้ทางด้านประสาทสัมผัส รู้จักสังเกตสิ่งแวดล้อมโดยใช้ประสาทตา หู จมูก ลิ้น และ กาย เช่น

3.1 การเห็น

อาจเริ่มได้โดยให้เวลาเด็ก 2 นาที เมื่อหาของมาวางไว้บนโต๊ะ อาจจะเป็นดินสอ ยางลบ หนังสือ ฯลฯ แล้วให้เด็กมาดูสักหนึ่งนาที แล้วกลับไปนั่งเขียนชื่อสิ่งของที่จำได้ เป็นการฝึกการสังเกตด้วยตา หรือใช้วิธีให้เด็กดูของบนโต๊ะ เสร็จแล้วให้หลับตา ขณะที่เด็กหลับตาครูก็หยิบของหนึ่งอย่างออกไป แล้วให้เด็กบอกว่าสิ่งใดหายไป หรือเรียงของไว้ตามลำดับแล้วให้เด็กดู จากนั้นจัดรวมกันแล้วให้เด็กลองเรียงดูใหม่ให้เหมือนเดิม แม้แต่ในห้องเรียนเด็กก็ควรได้รับการฝึกให้มีการสังเกตว่ามีสิ่งใดเพิ่มขึ้นหรือหายไป

3.2 การได้ยิน

ครูอาจจะบันทึกเสียงที่คุ้นหูไว้หลายชนิดหรือทำเสียงเหล่านั้นขึ้นมาโดยไม่ให้เด็กทราบมาก่อน เช่น เสียงการฉีกกระดาษ ดีดนิ้ว น้ำก๊อกไหล เครื่องดูดฝุ่นและอื่น ๆ ขณะที่เด็กฟังเสียงเหล่านั้นแล้วให้เดาว่าเป็นเสียงอะไร เป็นการฝึกการเดาเสียงที่ได้ยิน เมื่อเด็กคิดว่าเป็นเสียงอะไรแล้ว แทนที่จะบอกโดยตรง ก็ให้ทำท่าทางที่มาของเสียงนั้น ความสนุกสนานในการเล่นเกมชนิดนี้ก็คือ การแสดงท่าทางของเด็กที่แสดงต่าง ๆ กันไป ทั้ง ๆ ที่แหล่งที่มาของเสียงมาจากแหล่งเดียวกัน

อีกวิธีหนึ่ง ครูส่งกระดาษให้เด็กแต่ละคนในกระดาษแต่ละแผ่นนั้น กำหนดให้ทำเสียงต่าง ๆ เช่น เสียงร้องของแมว เสียงร้องของเป็ด แต่ละเสียงจะให้ทำ 2 คน หรือมากกว่า เมื่อได้ยินสัญญาณทุกคนก็เริ่มทำเสียงนั้นเบา ๆ พวกที่ทำเสียงแมวจะไปรวมเป็นกลุ่มแมวพวกที่ทำเสียงเป็ดจะไปรวมกันเป็นกลุ่มเป็ด

3.3 การสัมผัส

การฝึกการสัมผัสทำได้โดยให้เด็กพยายามสัมผัสสิ่งของที่อยู่ในถุงหรือไม่ก็ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม แล้วผ่านของไปให้คลำข้างหลังของที่ใช้จะเป็นอะไรก็ได้รอบ ๆ ตัว อาจเป็นของเล่นหรือจะให้เด็กจับคู่กัน แล้วปิดตาคนหนึ่งไว้ให้จับสิ่งของแล้วบอกว่าของที่จับเป็นอะไร ในการเล่นนั้นจะต้องไม่มีการพูด หรือการถามเพราะต้องการให้ใช้ความรู้สึกจากการจับต้องมากที่สุด

3.4 การชิม

ครูอาจให้เด็กเตรียมสิ่งของรับประทานได้ง่าย ๆ และมีรสต่าง ๆ กัน เช่น น้ำมะนาว น้ำส้ม ท๊อฟฟี่ น้ำตาล เกลือ หรือของผสม 2 – 3 รส ให้เด็กชิมและทายว่าของที่ชิมคืออะไร

3.5 การดมกลิ่น

หาขวดที่ใส่ของที่มีกลิ่นชนิดต่าง ๆ กัน เพื่อให้เด็กดมว่าเป็นกลิ่นของอะไร เช่น แอมโมเนีย น้ำส้ม ฯลฯ ไม่ควรใช้ของกลิ่นแรงและเป็นอันตราย ควรผสมน้ำให้เจือจางก่อนให้เด็กดม ถ้าใช้น้ำหอมอาจใช้เด็กตั้งชื่อน้ำหอมจากกลิ่นตามความคิดของเด็กได้

4. เกมการสื่อความเข้าใจ

มีเกมหลายอย่างที่จะช่วยให้เด็กมีทักษะการฟังและการพูดได้ดี ควรเป็นเกมที่ให้เด็กได้ฝึกทักษะการส่งและรับข่าวสารให้ได้ถูกต้องที่สุด ได้แก่การบรรยายลักษณะของสิ่งของโดยไม่บอกว่านั้นคืออะไร เช่น ให้ดูปากกาแล้วบอกว่ามีลักษณะอย่างไร คนฟังก็จะเก็บรวบรวมลักษณะของสิ่งของนั้น จากการบรรยายโดยไม่สามารถจะถามคำถามได้เลย หลังจากที่บรรยายไปได้ระยะหนึ่งก็ให้คนฟังทายว่าของนั้นคืออะไร เกมชนิดนี้เป็นเกมที่เล่นได้เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มเล็กหรือแม้กับเด็กทั้งชั้นก็ทำได้

5. เกมการให้ทำตามคำสั่ง

ให้เด็กสองคนยืนหันหลังชนกัน ข้างหน้าเด็กแต่ละคนมีโต๊ะคนละหนึ่งตัว บนโต๊ะมีของวางอยู่ 2 – 3 ชิ้น ของที่วางมีลักษณะเหมือนกันทั้ง 2 โต๊ะ เสร็จแล้วให้เด็กคนที่ 3 มาจัดของที่โต๊ะของเด็กคนที่หนึ่ง แล้วให้เด็กคนที่ 3 บรรยายลักษณะของที่วางอยู่บนโต๊ะของเด็กคนที่ 1 ให้เด็กคนที่ 2 ฟัง แล้วให้เด็กคนที่ 2 จัดตามที่ได้ฟังนั้น โดยไม่ให้ซักถาม ถ้าจัดได้ถูกต้องก็แสดงว่าทั้งผู้ออกคำสั่งและผู้รับคำสั่งสามารถสื่อความเข้าใจได้อย่างดี แต่ถ้าเด็กจัดไม่ถูกก็เปิดโอกาสให้ซักถาม

6. เกมการฟังและการใช้เสียง

ในการฝึกให้ครูเขียนลักษณะที่ต้องการให้เด็กทำลงกระดาษแข็งแล้วแจกให้เด็กทุกคน เพื่อให้เด็กพยายามทำตามเสียงที่กำหนดไว้ในบัตร เช่น เสียงคนแก่ เด็กที่จะต้องพยายามทำเสียงให้เหมือนหรือสมมุติว่าห้องเรียนเป็นร้านขายของเล่น แล้วให้เด็กสมมุติเป็นของเล่นแต่ละชนิด และให้ทำเสียงและการเคลื่อนไหวเป็นของเล่นนั้น การฝึกเช่นนี้เป็นการฝึกการสังเกตท่าทางการใช้เสียง

วรสุดา บุญยไวโรจน์ (2530 : 80) พิจารณาตามหลักของการนำเกมไปใช้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้ เป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้พบเห็นได้ทุกแห่ง เช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โดมิโน เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษา (Academic Games) ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้น ๆ

เกมการศึกษา (Academic Games) แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาท ลักษณะต่าง ๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสภาวการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้ แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนดียิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมในการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ในฐานะผู้นำเกมและผู้ตัดสินการแข่งขันเกมประเภทที่ไม่ใช้สภาวการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมที่นักเรียนสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง มีโอกาสค้นคว้าจากอุปกรณ์ของเกมด้วยตนเอง หรือจากวิธีการเล่นของเกม นักเรียนจะประสบความสำเร็จจากการเล่นเกมด้วยตนเอง และสามารถตรวจสอบประเมินผลการเล่นด้วยตนเอง เกมประเภทนี้จะอยู่ในรูปของชุด (Package หรือ Kit) เกมแต่ละชุดจะมีอุปกรณ์การเล่น บัตรคำสั่ง วิธีการเล่น และบัตรเฉลยคำตอบ จึงอาจเรียกเกมลักษณะนี้ว่า เกมการศึกษา หรือชุดฝึกด้วยตนเอง

โลเวล (Lovell. 1971 : 166 – 167) กล่าวถึงประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่ว ๆ ไป ว่าสามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นกลุ่มที่สนุกสนาน การเล่นแบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ

2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้ช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้น จนถึงเกมที่มีความสลับซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

กิลแมน และคนอื่น ๆ (Gilman and others. 1976 : 661) แบ่งประเภทของเกมประกอบการสอนเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยเห็น

2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งยั่วยุให้ผู้เรียนมีแนวทางที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายในด้านต่าง ๆ

3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นพื้นฐานต่าง ๆ และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำเอาสิ่งใหม่ ๆ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้

โคลัมบัส (Kolumbus. 1979 : 141 – 149) แบ่งเกมเป็น 6 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมฝึกการกระทำ คือ การที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้เด็กพัฒนาประสาทสัมพันธ์ระหว่างการใช้มือ และสายตา เช่น การร้อยลูกปัด ติดกระดุม กรอกน้ำใส่ขวด

2. เกมการศึกษา คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่สิ่งของหรือภาพ การเล่นโดมิโน การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย หรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายอย่างซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่าย ๆ ของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา เป็นต้น

4. เกมฝึกทักษะภาษา เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะล็อกต๊อกแต๊ก

5. เกมทายบัตร เป็นบัตรที่ครูทำขึ้น ช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือนความต่าง ฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่น ๆ

6. เกมพิเศษ เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมลายแทง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมสามารถแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ ที่น่าสนใจได้แก่ การจัดแบ่งเกมของโคลัมบัส ซึ่งแบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท ส่วนใหญ่ คือ เกมฝึกการกระทำ เกมการศึกษา เกมฝึกทักษะทางร่างกาย หรือเกมพลศึกษา เกมฝึกทักษะทางภาษา เกมทายบัตร และเกมพิเศษ

3. ลักษณะที่ดีของเกม

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534 : 4) ได้สรุปถึงลักษณะของเกมที่ดี ไว้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้เด็กเกิดความพอใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2. ใช้เวลาในช่วงเวลาสั้น ๆ มีคำสั่ง และกติกาในการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน

3. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินใจให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

4. ครูควรควบคุมการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง

5. ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่นอกห้องเรียนก็ควรเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า

6. ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่าย ๆ แต่ใช้อุปกรณ์การสอนได้ดี

7. การเล่นนั้น ควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างพอสมควร

จากลักษณะที่ดีของเกม สรุปได้ว่า ลักษณะที่ดีของเกม คือ เป็นเกมที่ใช้เวลาช่วงสั้น ๆ มีคำสั่ง กติกา ชัดเจนไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมควรเป็นอุปกรณ์ที่จัดทำขึ้นเองได้ง่าย ๆ เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ให้ความรู้ทั้งให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้าง

4. ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน

อัจฉรา ชีวพันธ์ กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้น ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. การเล่นนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้น ๆ สัมฤทธิ์ผล

2. การเล่นนั้นต้องช่วยฝึกทบทวนบทเรียน

3. การเล่นนั้นต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว

4. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน

5. ในการเล่นแต่ละครั้งต้องเน้นให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์ หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง

6. กำหนดเวลาการเล่นไว้อย่างแน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป

7. ในการแบ่งหมู่แข่งขัน ครูควรจะคละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งกับนักเรียนที่เรียนอ่อน เพื่อฝึกให้ช่วยเหลือกัน และเกิดกำลังใจในการเล่น

8. ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นมิใช่อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงความมีน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

9. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้างหรือส่งเสริมให้นักเรียนคิดหาการเล่นที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนบ้างก็ได้

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

สุรางค์ สากร ได้เสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน ไว้ดังนี้

1. ครูต้องทำความเข้าใจกติกาและการเล่นเป็นอย่างดี

2. การสอนทุกครั้งควรกวดขันเรื่อง กติกา มารยาท ความยุติธรรม และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

3. การอธิบายเกี่ยวกับกติกา และวิธีการเล่นควรใช้เวลาให้น้อยที่สุด และเลือกนักเรียนคนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งมาลองซ้อมความเข้าใจให้ดูก่อน

4. กำหนดเวลาการเล่นให้เหมาะสมและติดตามดูว่า นักเรียนเกิดทักษะและความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่

5. การเล่นเกม หากนักเรียนมีจำนวนมากควรแบ่งกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึงและการแบ่งกลุ่มควรให้แต่ละกลุ่มมีความสามารถเท่า ๆ กัน หรือใกล้เคียงกันเพื่อความสมดุล การแข่งขันจึงจะตื่นเต้น และเกิดกำลังใจในการเล่น

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

จากข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอนที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจในกฎกติกาเป็นอย่างดี และสามารถอธิบายให้เด็กเข้าใจในเวลาที่ไม่นานนัก รวมทั้งต้องมีการกวดขันในเรื่องของกติกา มารยาท ความยุติธรรม และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เพื่อช่วยในการเรียนการสอนในครั้งนั้น ๆ บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ นอกจากนั้นยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์และเห็นคุณค่าในการเรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึงกัน โดยคำนึงถึงความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก

5. ประโยชน์และความสำคัญของเกม

เกมประกอบการสอนนี้ ได้มีผู้ให้ข้อคิดเห็นว่ามีประโยชน์และมีความสำคัญต่อผู้เรียนไว้ดังนี้

อัจฉรา ชีวพันธ์ ได้สรุปว่า ประโยชน์และความสำคัญของเกม ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน

2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ

4. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่

5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน

6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน

7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจให้กับนักเรียน

8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน

9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

10. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์

11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2533 : 3 – 4)

อุษา กลเกม ได้กล่าวถึง ประโยชน์และความสำคัญของเกมว่า เป็นวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะ รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน การอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมได้เป็นอย่างดี (อุษา กลเกม. 2533 : 17)

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

จากแนวคิดเรื่องประโยชน์และความสำคัญของเกมที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่า เกมสามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เพราะเกมทำให้สภาพจำเจในห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสภาพที่สนุกสนาน ตื่นเต้นมีชีวิตชีวา นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน นอกจากนั้นยังแฝงไปด้วยความรู้ คุณธรรม ความมีระเบียบวินัยต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับไปโดยไม่รู้ตัว

6. หลักในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้น กำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่าควรใช้กับผู้เรียนในระดับใด วัยใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียนตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำเกมการเล่นมาใช้ ดังนั้นจึงถือเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนว่ามีความต้องการอะไรบ้างและยังมีอะไรที่ยังบกพร่องจากการเรียนที่ต้องการจะฝึกฝนเพิ่มเติมอะไรบ้าง นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการสอน เช่น เกมนั้นเหมาะสมกับสภาพห้องเรียนหรือไม่ หรือควรดัดแปลงในลักษณะใด

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

งานวิจัยในประเทศ

นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : -) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การทดสอบการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร" พบว่า ผลสัมฤทธิ์การสะกดคำของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พัชรินทร์ เออชูชื่น (2540 : 71) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม" พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 1 มีความสามารถทางการฟังหลังเรียนโดยใช้เกมฝึกทักษะทางการฟังสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รัตนา แพงจันทร์ (2541 : 59) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนในโรงเรียนปกติจากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม" พบว่า ความสามารถเขียนคำก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถเขียนคำสูงกว่าก่อนการทดลองและอยู่ในระดับดี

มณฑาทิพย์ อัตตปัญโญ (2542 : 59) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม" พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

งานวิจัยต่างประเทศ

ฟินลินสัน, แอฟบี เรลโนลด์. (Finlinson, Reynolds. 1997 : 70) ได้ศึกษาเรื่องเกมทำให้เกิดความร่วมมือเป็นการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กในการเข้าสังคม ได้ทดลองกับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง จำนวน 20 คน อายุประมาณ 4 ขวบ 7 เดือน เพื่อเปรียบเทียบการเข้าสู่สังคมในลักษณะนิสัยที่เป็นบวก โดยใช้เกมการทำความร่วมมือ และเกมการแข่งขัน สรุปว่า หลังจากการใช้เกมความร่วมมือแล้วลักษณะการเข้าสังคมในด้านบวกสูงขึ้น สำหรับเกมการแข่งขันนิสัยการเข้าสังคมด้านบวกมีน้อย และยังได้วิเคราะห์การก้าวร้าว การไม่เป็นผู้ใหญ่ไม่มีผลทางสถิติ

เชสนัส, เวเอฟเวอร์เรท. (Chesnut, Everett. 1993 : 1026) ได้ศึกษาเรื่อง บทบาทในการเล่นเกมซึ่งเป็นเทคนิคนำไปสู่การเขียน สรุปได้ว่า จุดประสงค์แรก คือ จัดให้มีความเข้าใจอย่างชัดเจนของบทบาทการเล่นเกมให้กับผู้ฟังทั่วไปโดยผ่านการใช้เทคนิคการเขียน และจุดประสงค์ที่ 2 เพื่อจัดเอกสารข้อมูลทางเทคนิคสำหรับคนทำงานอดิเรก ซึ่งต้องการรวบรวม

วิธีต่าง ๆ สำหรับอธิบายกรรมวิธีของกิจกรรมหลังการทำงานอดิเรกเหมือนกับรายการทีวีที่นำมาเสนอเป็นตอน ๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมอเมริกัน ซึ่งอธิบายภาษาง่าย ๆ ชัดเจน ไม่ลำเอียง จึงเป็นเทคนิคต่าง ๆ ของการเขียนที่มีประสิทธิภาพ

จากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับเกมพอสรุปได้ว่า เกมมีความสำคัญสำหรับเด็กมากนอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังช่วยให้เด็กแสดงความพร้อมในการเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมและใช้ภาษาง่าย ๆ ชัดเจน ไม่ลำเอียง

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีลำดับขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย – หญิง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่น ๆ ซ้ำซ้อน ในโรงเรียนโสตศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย – หญิง กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการอื่น ๆ ซ้ำซ้อน มีพื้นฐานในการสะกดนิ้วมือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 ในโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 9 คน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง (Purposive Sampling) จากจำนวน 3 ห้องเรียน เลือกเพียง 1 ห้องเรียน ตามคุณสมบัติที่กล่าวข้างต้น

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. แผนการสอนการเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ
2. แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือดำเนินการ ดังนี้

1. แผนการสอนการเขียนสะกดคำ ดังนี้
   1.1 ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)
   1.2 ศึกษาหนังสือแผนการสอนภาษาไทยและคู่มือครูภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.3 กำหนดคำที่ใช้ในแผนการสอน โดยใช้คำนามกลุ่มคำง่ายของผลงานวิจัยของ บุบผา ซังพุก (2524 : 71 – 74) จำนวน 40 คำ

1.4 เขียนแผนการสอนการเขียนสะกดคำประกอบด้วยจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และการประเมินผล ในขั้นกิจกรรมการเรียนการสอนจะนำเกมการเขียนสะกดคำมาประกอบในการสอนทุกครั้ง แผนการสอนแต่ละแผนใช้เวลา 40 นาที

1.5 นำแผนการสอนการเขียนสะกดคำทั้งหมด 25 แผน ให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 3 คน ตรวจสอบ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการสอนการเขียนสะกดคำตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. การสร้างเกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ มีลำดับการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาโครงสร้าง จุดประสงค์ของเกม และขอบเขตเนื้อหาในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)

2.2 ศึกษาหนังสือแผนการสอนภาษาไทยและคู่มือครูภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.3 ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด วิธีการ และข้อเสนอแนะจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อจะนำมาสร้างเกม

2.4 ศึกษาคำนามที่เป็นคำง่าย จากงานวิจัยของ บุบผา ซังพุก (2524 : 71 – 74) จำนวน 40 คำ มีเกณฑ์การเลือกดังนี้

2.4.1 เป็นคำนามกลุ่มคำง่ายของ บุบผา ซังพุก จากร้อยละ 61 – 80 ซึ่งคิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 18 ของคำนาม ที่เป็นคำง่ายที่เลือก

2.4.2 นำคำนามที่เป็นคำง่ายที่เลือกแล้วมาจัดเป็นหน่วยการเรียน

2.4.3 เป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่สามารถสื่อได้ด้วยภาพชัดเจน

2.4.4 เป็นคำที่เด็กคุ้นเคย

2.4.5 เป็นคำที่อยู่ในบทเรียน

คำนามกลุ่มคำง่ายที่เลือกมาใช้ในเกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ มีดังนี้

ลำดับ	หน่วย	คำง่าย จำนวน 40 คำ			
1	อวัยวะ	นิ้ว	แขน	ไหล่	จมูก
2	เครื่องแต่งกาย	เสื้อ	กางเกง	รองเท้า	เข็มขัด
3	สัตว์	กระต่าย	จระเข้	หมี	กวาง
4	ผลไม้	แตงโม	แอปเปิ้ล	น้อยหน่า	มะขาม
5	เครื่องใช้ในครัว	ช้อน	ชาม	กระทะ	หม้อ
6	อาชีพ	หมอ	พยาบาล	ตำรวจ	ทหาร
7	คมนาคม	เรือ	เครื่องบิน	รถไฟ	รถบรรทุก
8	เครื่องใช้ไฟฟ้า	พัดลม	เตารีด	วิทยุ	หลอดไฟ
9	อื่น ๆ	สบู่	ยาสีฟัน	ไม้บรรทัด	ยางลบ
		แว่นตา	แหวน	กระถาง	ถัง

2.5 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

2.5.1 เกมนันทนาการ (พิพิธ พุ่มแก้ว. 2537)

2.5.2 ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก (ภรณี คุรุรัตนะ. 2526)

2.5.3 การจัดปาร์ตี้และเกมสำหรับเด็ก (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528)

2.5.4 หนังสือของเล่นประกอบการสอนภาษาไทย (พวงเล็ก อุตระ. 2533)

2.5.5 คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2534)

เพื่อนำมาประยุกต์เป็นเกมในการฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ซึ่งมีโครงสร้าง ดังนี้

- กระตุ้นให้เด็ก มีความกระตือรือร้น อยากร่วมกิจกรรม
- เหมาะสมกับอายุ และวุฒิภาวะ
- เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ใช้เวลาในการเล่นไม่มากนัก
- สอดคล้องกับจุดประสงค์ของเรื่องที่เรียน
- เป็นเกมที่มีกติกาง่าย ๆ
- เป็นเกมที่ช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนาน

- มีการกำหนดรูปแบบการเล่น เช่น ทำวงกลม แถวหน้ากระดาน แถวเดียว แถวตอน

2.6 สร้างเกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ จำนวน 25 เกม มีลำดับการสร้างตาม 2.1 ถึง 2.5 โดยให้สอดคล้องกับแผนการเขียนสะกดคำ แล้วกำหนดจุดประสงค์ อุปกรณ์ กติกา และเวลาในการฝึกทักษะการเขียนสะกดคำด้วยเกมทั้ง 25 เกม ดังนี้

ลำดับที่	ชื่อเกม	จุดประสงค์	คำศัพท์
1	เกมอักษรทายคำ	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	นิ้ว แขน
2	เกมกระจกส่องใจ	- เด็กสามารถมีทักษะในการเขียนสะกดคำ - เด็กมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเขียน	ไหล่ จมูก
3	เกมภาพปริศนา	- เด็กสามารถจัดลำดับอักษรได้ถูกต้อง - เด็กสามารถเขียนคำได้รวดเร็วและถูกต้อง	เสื้อ กางเกง
4	เกมสื่อสัมผัส	- เด็กสามารถใช้ความรู้สึกในการรับรู้ตัวอักษรต่าง ๆ ได้ดี - เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง - เด็กมีสมาธิในการเขียนสะกดคำดีขึ้น	รองเท้า เข็มขัด
5	เกมนิทานสลับคำ	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน - เด็กมีทักษะในการเขียนสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ - เด็กสามารถสื่อภาษาโดยใช้ภาพประกอบได้อย่างคล่องแคล่ว	ทบทวน
6	เกมวางให้ถูกนะ	- เด็กสามารถจัดลำดับตัวอักษรได้ถูกต้อง - เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้รวดเร็วและ ถูกต้อง	กระต่าย จระเข้
7	เกมคำกับภาพ	- เด็กสามารถจับคู่คำได้ตรงกับภาพ - เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้คล่องแคล่วและรวดเร็ว	หมี กวาง
8	เกมอักษรพาโชค	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	แตงโม แอปเปิ้ล
9	เกมตารางซ่อนคำ	- เด็กสามารถบอกคำที่ซ่อนอยู่ในตารางได้ - เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้คล่องขึ้น	น้อยหน่า มะขาม
10	เกมอักษรอวกาศ	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้ - เด็กมีสมาธิและความจำในการเขียนสะกดคำดีขึ้น - เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้คล่องแคล่วและแม่นยำ	ทบทวน

ลำดับที่	ชื่อเกม	จุดประสงค์	คำศัพท์
11	เกมหนูทราบไหม	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง - เด็กสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง	ช้อน ชาม
12	เกมชุบชีวิตใหม่	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	กระทะ หม้อ
13	เกมหัวใจเดียวกัน	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้คล่องแคล่วและถูกต้อง	หมอ พยาบาล
14	เกมบอกใบ้ให้เขียน	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	ตำรวจ ทหาร
15	เกมเด็กสมองไว	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำต่าง ๆ จากภาพได้อย่างรวดเร็ว - เด็กสนุกสนานในการค้นหาตัวอักษรต่าง ๆ และนำมาเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	ทบทวน
16	เกมลูกเต๋าพาสนุก	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำต่าง ๆ ได้จากการประสมอักษรที่กำหนดให้ได้	เรือ เครื่องบิน
17	เกมแข่งขันเขียนสะกดคำ	- เด็กสามารถเขียนคำศัพท์ได้เพิ่มขึ้นและรวดเร็ว	รถไฟ รถบรรทุก
18	เกมภาพตัดต่อ	- เด็กสามารถจับคู่คำกับภาพได้ถูกต้อง - เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	พัดลม เตารีด
19	เกมนักต่อเติม	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	วิทยุ หลอดไฟ
20	เกมอักษรรวมตัว	- เด็กสามารถจัดลำดับอักษรได้ถูกต้อง - เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	ทบทวน
21	เกมซ้อนมหัศจรรย์	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้อย่างคล่องแคล่ว - เด็กมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน	สบู่ ยาสีฟัน
22	เกมพยัญชนะอยู่ไหน	- เด็กสามารถเติมพยัญชนะได้ถูกต้อง - เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	ไม้บรรทัด ยางลบ
23	เกมคำซ่อนรูป	- เด็กสามารถใช้ประสาทสัมผัสคลำอักษรและนำมาเขียนคำได้ - เด็กสามารถเรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง	แว่นตา แหวน
24	เกมสระอยู่ไหน	- เด็กสามารถใช้สระต่าง ๆ ได้ถูกต้องตามตำแหน่ง - เด็กสามารถนำความรู้เรื่องสระมาใช้ในการเขียนสะกดคำต่าง ๆ	กระถาง ถัง
25	เกมใบดำใบแดง	- เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้อย่างรวดเร็วและสนุกสนานเพลิดเพลิน	ทบทวน

3. แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ

ในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ ใช้คำนามกลุ่มคำง่ายจากงานวิจัยของ บุบผา ซังพุก (2524 : 71 – 74) นำมาเป็นหลักการสร้าง มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับแบบทดสอบวิชาภาษาไทย

3.2 เลือกคำนามกลุ่มคำง่ายที่สามารถสื่อได้ด้วยภาพชัดเจน และเป็นคำที่เด็กคุ้นเคย จำนวน 40 คำ

3.3 นำภาพทั้ง 40 ภาพ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำไปทดสอบ

3.4 หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ โดยมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

3.4.1 นำแบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่เกิด โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาลงความเห็น ดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 117)

คะแนน +1 สำหรับข้อสอบที่แน่ใจว่าวัดตรงจุดประสงค์

คะแนน 0 สำหรับข้อสอบที่ไม่แน่ใจ

คะแนน -1 สำหรับข้อสอบที่แน่ใจว่าวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์

เมื่อบันทึกผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในแต่ละข้อ แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด เมื่อเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด ตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป

3.4.2 คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีที่คำนวณเท่ากับ 0.67 – 1 โดยใช้แบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ จำนวน 25 ข้อ คิดคำนวณ 60 เปอร์เซ็นต์ ของแบบทดสอบ 40 ข้อ จากแบบทดสอบที่มีค่า IOC จำนวน 30 ข้อ เท่ากับ 1

3.4.3 จากการหาคุณภาพของแบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจพิจารณา ผลการพิจารณามีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงในเรื่องของรูปภาพควรสื่อให้ชัดเจน ขนาดของรูปภาพควรมีขนาดเท่ากัน

3.7 สร้างคู่มือประกอบการใช้แบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ ประกอบด้วยขั้นตอนในการทดสอบคำสั่ง เวลาในการทำแบบทดสอบการให้คะแนน

3.7.1 นำคู่มือการใช้แบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจพิจารณา

3.7.2 ปรับปรุงแบบทดสอบและคู่มือการใช้แบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำตามที่ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแนะนำ ได้นำไปแก้ไขตามผลพิจารณา แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนน ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบเป็นกลุ่มจำนวน 9 คน โดยมีผู้วิจัย ครูสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและครูผู้สอนวิชาภาษาไทย เป็นผู้ประเมินแล้วให้คะแนน โดยมีเกณฑ์ให้คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำ ดังนี้

1. การเขียนสะกดคำประกอบภาพ เขียนสะกดคำได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน

2. การเขียนสะกดคำประกอบภาพ เขียนสะกดคำผิด เขียนเกิน และไม่เขียน ได้ 0 คะแนน

3. เกณฑ์การประเมินระดับความสามารถการเขียนสะกดคำ เป็นดังนี้

คะแนน 12 คะแนนลงมา	หมายถึง	ปรับปรุง
คะแนน 13 - 14 คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถเขียนสะกดคำระดับพอใช้
คะแนน 15 - 17 คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถเขียนสะกดคำระดับปานกลาง
คะแนน 18 - 19 คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถเขียนสะกดคำระดับดี
คะแนน 20 - 25 คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถเขียนสะกดคำระดับดีมาก

วิธีดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการทดลอง

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

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

เมื่อ E แทน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

X แทน การสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

T_1 แทน การประเมินความสามารถการเขียนสะกดคำก่อนการทดลอง

T_2 แทน การประเมินความสามารถการเขียนสะกดคำหลังการทดลอง

2. ขั้นตอนการทดลอง ดำเนินงาน ดังนี้

2.1 ขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒออกหนังสือ เพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียน โสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี เพื่อขออนุญาตและขอความร่วมมือในการดำเนิน

การทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.2 ระยะก่อนทดลอง ทำความคุ้นเคยกับเด็กและทำการทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กไว้เป็นคะแนน Pretest

2.3 ระยะทดลอง ดำเนินการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ใช้เวลาในการสอน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 40 นาที รวมเวลาทดลองทั้งสิ้น 25 ครั้ง โดยเริ่มการทดลองตั้งแต่วันที่ 4 กุมภาพันธ์ – 11 มีนาคม พ.ศ. 2545 ดำเนินการสอนด้วยตนเอง รายละเอียดการสอนตามแผนการสอน โดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

สัปดาห์	ครั้งที่	วัน	คำ	เกม
1	1	จันทร์	นิ้ว แขน	อักษรทายคำ
	2	อังคาร	ไหล่ จมูก	กระจกส่องใจ
	3	พุธ	เสื้อ กางเกง	ภาพปริศนา
	4	พฤหัสบดี	รองเท้า เข็มขัด	สื่อสัมผัส
	5	ศุกร์	ทบทวน	นิทานสลับคำ
2	6	จันทร์	กระต่าย จระเข้	วางให้ถูกนะ
	7	อังคาร	หมี กวาง	คำกับภาพ
	8	พุธ	แตงโม แอปเปิ้ล	อักษรพาโชค
	9	พฤหัสบดี	น้อยหน่า มะขาม	ตารางซ่อนคำ
	10	ศุกร์	ทบทวน	อักษรอวกาศ
3	11	จันทร์	ช้อน ชาม	หนูทราบไหม
	12	อังคาร	กระทะ หม้อ	ชุบชีวิตใหม่
	13	พุธ	หมอ พยาบาล	หัวใจเดียวกัน
	14	พฤหัสบดี	ตำรวจ ทหาร	บอกใบ้ให้เขียน
	15	ศุกร์	ทบทวน	เด็กสมองไว
4	16	จันทร์	เรือ เครื่องบิน	ลูกเต๋าพาสนุก
	17	อังคาร	รถไฟ รถบรรทุก	แข่งขันเขียนสะกดคำ
	18	พุธ	พัดลม เตารีด	ภาพตัดต่อ
	19	พฤหัสบดี	วิทยุ หลอดไฟ	นักต่อเติม
	20	ศุกร์	ทบทวน	อักษรรวมตัว
5	21	จันทร์	สบู่ ยาสีฟัน	ช้อนมหัศจรรย์
	22	อังคาร	ไม้บรรทัด ยางลบ	พยัญชนะอยู่ไหน
	23	พุธ	แว่นตา แหวน	คำซ่อนรูป
	24	พฤหัสบดี	กระถาง ถัง	สระอยู่ไหน
	25	ศุกร์	ทบทวน	ใบดำ – ใบแดง

2.4 หลังจากสิ้นสุดการทดลองสอนจากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ทำการทดสอบหลังเรียนวัดความสามารถการเขียนสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งโดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม และวิธีเดิมเพื่อเป็นคะแนน Posttest

วิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ทำตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยควอไทล์ และประเมินระดับความสามารถในการเขียนสะกดคำ

2. การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ทำการวิเคราะห์ โดยการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการทดสอบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 91)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

1.1 หาค่าดัชนีความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา หรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2527 : 89)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

2.1 ค่ามัธยฐาน (Median) คำนวณจากสูตร ดังนี้ (นิภา ศรีไพโรจน์. 2524 : 61)

$$Mdn = X_{\frac{N+1}{2}}$$

เมื่อ Mdn แทน ค่ามัธยฐาน

N แทน จำนวนคะแนนหรือข้อมูลที่เป็นเลขคี่

$X_{\frac{N+1}{2}}$ แทน คะแนนตัวที่ $\frac{N+1}{2}$

2.2 ค่าพิสัยควอไทล์ (IQR) คำนวณจากสูตร ดังนี้ (ยุทธพงษ์ กัยวรรณ์. 2543 : 152)

$$IQR = Q_3 - Q_1$$

เมื่อ IQR แทน ค่าพิสัยควอไทล์

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

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

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน

ใช้สถิติแบบ Nonparamatic Statistics เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถการเขียนสะกดคำ จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้วิธีการทดสอบ The Willcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 91)

$$D = Y - X$$

เมื่อ D แทน ค่าความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ก่อนและหลังการทดลอง

X แทน คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำก่อนการทดลอง

Y แทน คะแนนความสามารถเขียนสะกดคำหลังการทดลอง

จัดอันดับค่าความแตกต่างจากค่าน้อยไปหาค่ามาก
กำกับอันดับที่ด้วยเครื่องหมายบวกหรือเครื่องหมายลบที่มีอยู่เดิม
หาผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายบวกและมีเครื่องหมายลบตามลำดับ
ค่าของผลรวมที่น้อยกว่า (โดยไม่คำนึงถึงเครื่องหมาย) เราเรียกค่านี้ว่า ค่า T
(ค่าของผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายกำกับที่น้อยกว่า)

สูตร $Z = T - E(T)$

เมื่อ $E(T) = \frac{N(N+1)}{4}$

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

เมื่อ $E(T)$ แทน ค่าเฉลี่ยของผลรวมอันดับที่น้อยกว่า

N แทน จำนวนนักเรียน

S_T แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

Z แทน คะแนนมาตรฐาน

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ รายละเอียดดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 คะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนจากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

คนที่	คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำก่อนการสอน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำหลังการสอน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	คะแนนที่เพิ่มขึ้น (คะแนนเต็ม 25คะแนน)
1	2	22	20
2	3	24	21
3	0	23	23
4	1	22	21
5	4	25	21
6	0	19	19
7	1	19	18
8	1	20	19
9	3	19	16
Mdn	1	22	20
IQR	3	4	3

จากตาราง 1 แสดงว่าคะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทุกคน หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนสอน โดยก่อนการสอนเด็กมีคะแนนระหว่าง 0 – 4 คะแนน ค่ามัธยฐานของกลุ่มเท่ากับ 1 ค่าพิสัยควอไทล์เท่ากับ 3 มีความสามารถการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง และหลังการสอนเด็กมีคะแนนระหว่าง 19 – 25 คะแนน ค่ามัธยฐานของกลุ่มเท่ากับ 22 ค่าพิสัยควอไทล์เท่ากับ 4 มีความสามารถการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดีถึงดีมาก และคะแนนเพิ่มขึ้นเท่ากับ 16 – 23 คะแนน ค่ามัธยฐานของกลุ่มเท่ากับ 20 ค่าพิสัยควอไทล์ เท่ากับ 3 มีความสามารถการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับปานกลางถึงดีมาก

ผลการศึกษาสอดคล้องกับสมมุติฐานในการวิจัยที่ว่าความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดี

2. การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการสอน รายละเอียดดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

คนที่	คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำ		ผลต่างของคะแนน	อันดับที่ของความแตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
	ก่อน x	หลัง y	d = (y – x)		บวก	ลบ	
1	2	22	+20	5	+5	_	0*
2	3	24	+21	7	+6	_	
3	0	23	+23	9	+9	_	
4	1	22	+21	7	+6	_	
5	4	25	+21	7	+6	_	
6	0	19	+19	3.5	+3.5	_	
7	1	19	+18	2	+2	_	
8	1	20	+19	3.5	+3.5	_	
9	3	19	+16	1	+1	_	
				รวม	**41**	_	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 N = 9 T = 8

จากตาราง 2 แสดงว่า ความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำมีความสามารถการเขียนสะกดคำสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่เสนอไว้ว่าความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสูงขึ้น

บทที่ 5
สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

2. เพื่อเปรียบเทียบการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

สมมุติฐานการวิจัย

1. ความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดี

2. ความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสูงขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย – หญิง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่น ๆ ซ้ำซ้อนในโรงเรียนโสตศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย – หญิง กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการอื่น ๆ ซ้ำซ้อน มีพื้นฐานในการสะกดนิ้วมือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 ในโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 9 คน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง (Purposive Sampling) จากจำนวน 3 ห้องเรียน เลือกเพียง 1 ห้องเรียน ตามคุณสมบัติที่กล่าวข้างต้น

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ จำนวน 25 แผน และแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ จำนวน 25 ข้อ

วิธีดำเนินการทดลอง

ก่อนดำเนินการทดลอง ทำความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มตัวอย่างและทำการทดสอบก่อนการสอนโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ ดำเนินการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำกับเด็กกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 40 นาที รวมเวลาทดลองทั้งสิ้น 25 ครั้ง และเมื่อสิ้นสุดการทดลองสอนแล้ว ผู้วิจัยทำการ

ทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ โดยใช้แบบทดสอบ วิธีการทดสอบ และวิธีตรวจให้คะแนนเช่นเดียวกับการทดสอบก่อนการทดลอง ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยควอไทล์ การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการสอน โดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำด้วยวิธีการของ The Wilcoxon Matched Pairs Singed – Ranks Test

สรุปผล

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดี

2. การเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัย แสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความสามารถการเขียนสะกดคำสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : 50) ที่ได้ศึกษาการทดลองการสอนการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนและทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่ใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามกิจกรรมในแผนการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ มณฑาทิพย์ อัตตปัญโญ (2542 : 57) ได้ศึกษาการใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน

สาเหตุที่ทำให้ความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากสาเหตุ ดังนี้ คือ

1. ความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดีและสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากในระหว่างการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้ร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน เพราะในแต่ละเกมผู้วิจัยได้ให้เด็กลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของ ดิวอี้ (Dewey. 1916 : 163 – 178) ที่ว่าการเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by doing) ทำให้เด็ก

เกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง เกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการในเด็ก ได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมที่มีกติกาง่าย ๆ

2. เรียนจากสิ่งที่เป็นรูปธรรม เชื่อมโยงไปสู่ความคิดนามธรรม มีของจริง รูปภาพ และมีสีสัน ทำให้เด็กเกิดความสนใจอยากรู้

3. เกมที่นำมาใช้มีหลายรูปแบบ สามารถเร้าความสนใจ ทำให้เกิดแรงจูงใจแก่เด็ก ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน มีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ ลัดดา ศิลาน้อย ที่กล่าวว่า เกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้การเรียนมีชีวิตชีวา ไม่น่าเบื่อ (ลัดดา ศิลาน้อย. 2532 : 40) ทำให้มีทักษะในการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับดี นอกจากนี้ การเล่นเกมยังเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว และเป็นการสอนซ้ำบทเรียนที่กำลังเรียน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับกฎแห่งการฝึกหัดของธอร์นไดค์ ที่ว่าการที่ผู้เรียนฝึกหัดหรือกระทำซ้ำ ๆ บ่อย ๆ ย่อมจะทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง

4. เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ มีส่วนช่วยให้เด็กรู้จักปฏิบัติตนตามระเบียบ และข้อตกลงต่าง ๆ รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งส่งผลให้การเขียนสะกดของเด็กอยู่ในระดับสูงขึ้น

ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัยความสามารถการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ มีข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาวิจัยมีดังนี้

1. การทดลองในครั้งนี้นำเกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำมาส่งเสริมในด้านการเขียน ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเขียน ตั้งใจเรียน และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยเหลือกัน มีน้ำใจและสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นได้

2. เด็ก ๆ ได้ใช้ความคิดในการตัดสินใจและพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ว่าควรทำอย่างไร

3. จากการสังเกตในระหว่างการทำกิจกรรม เด็กจะช่วยเพื่อนเมื่อเพื่อนทำไม่ถูก จะคอยแนะนำ

4. เด็กมีความรับผิดชอบในเรื่องการเรียน และจะตรงต่อเวลาในการเรียน

ข้อเสนอแนะทั่วไป

นำเทคนิคการเขียนสะกดคำเป็นการเสนอให้ผู้เกี่ยวข้องในการสอนวิชาภาษาไทยและครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สอนคำศัพท์คำใหม่ในบทเรียน ทำให้เด็กมีความสนุกสนาน อยากเรียน มีความสามารถการเขียนสะกดคำถูกต้องและยังมีความภูมิใจในกิจกรรม มีความร่วมมือในการเรียนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ควรมีการศึกษาความสามารถในด้านอื่น เช่น การพูดและการอ่าน จากการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะ

2. ควรศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นที่สูงขึ้น

3. ควรศึกษาเรื่องความคงทนทางการเรียนรู้ หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2524). *วิธีสอนภาษาไทยให้แก่นักเรียนหูหนวก*. กรุงเทพฯ : กระทรวงฯ.

-------. (2534). *คู่มือหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)*. กรุงเทพฯ : กระทรวงฯ.

ชิน โพธิ์อ่อน. (2526). *การศึกษาความยากง่ายของคำลักษณะคำยากและเหตุผลในการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนที่จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดอุดรธานี*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถ่ายเอกสาร.

ชูชีพ อ่อนโคกสูง. (2527). "จิตวิทยาเด็กอปกติ," *เอกสารการนิเทศการศึกษา*. ฉบับที่ 262 : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมฝึกหัดครู.

-------. (2535). *จิตวิทยาเด็กอปกติ*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ดวงเดือน เทศวาณิช. (2527). *ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเขียนสะกดคำกับสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูพระนคร.

นันทนา ดาวดวงเด่น. (2528). *การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

นิภา ศรีไพโรจน์. (2524). *สถิติประยุกต์ทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม.

-------. (2533). *สถิตินอนพาราเมตริก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

บันลือ พฤกษะวัน. (2527). *การเขียน*. พิษณุโลก : หน่วยผลิตเอกสาร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2527). *การทดสอบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

บุญโชติ นุ่มปาน. (2537). *ผลการใช้เกมคณิตศาสตร์ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

บุบผา ซังพุก. (2524). *การศึกษาความยากง่ายในการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในจังหวัดราชบุรี*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ประเทิน มหาขันธ์. (2519). *หลักการสอนภาษาไทย ในชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.

ผดุง อารยะวิญญู. (2535). *สารานุกรมศึกษาศาสตร์ ฉบับเฉลิมพระเกียรติ*. กรุงเทพฯ : บริษัทวิสิทธิ์พัฒนาจำกัด.

-------. (2541). *การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.

ผะอบ โปษะกฤษณะ. (2532). *ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย การเขียน การอ่าน การพูด การฟังและราชาศัพท์*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บำรุงสาส์น.

พฐู ทั่งแดง. (2534). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดและไม่ใช้แบบฝึก*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วัดผลและประเมินผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.

พัชรินทร์ เออชูชื่น. (2540). *การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

พิพิธ พุ่มแก้ว. (2537). *เกมนันทนา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดอกหญ้า.

พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่น ๆ. (2522). *คลีนิคโสตสัมผัสและการพูด*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คณะแพทย์ศาสตร์ มหาวิทยามหิดล.

พูนศักดิ์ ภูริปรีชา. (2528). *ความสามารถในการใช้ภาษาเขียนของนักเรียนหูหนวก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พวงเล็ก อุตระ. (2533). *ของเล่นประกอบการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมการอ่าน ภาควิชาภาษาไทย วิทยาลัยครูพระนคร.

ภรณี คุรุรัตนะ. (2526). *ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

-------. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

มณฑาทิพย์ อัตตปัญโญ. (2542). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

มูลนิธิอนุเคราะห์คนหูหนวก. (ม.ป.ป.). *การสะกดนิ้วมือไทย.(แผ่นพับ)*. กรุงเทพฯ : ชมรมศิษย์เก่าโรงเรียนสอนคนหูหนวก.

ยุทธพงศ์ กัยวรรณ์. (2543). *พื้นฐานการวิจัย*. กรุงเทพฯ. สุวีริยาสาส์น.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2525). *ศูนย์เด็กก่อนวัยเรียนกับชุมชน.* กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

-------. (2528). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). *การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

รัตนา แพงจันทร์. (2541). *การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติจากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ราตรี ปิตาวรานนท์. (2525). *การศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ณ อยุธยา. (2518). *ตำรา วิชาชุดหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาวิชาภาษาไทย.* พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.

ลัดดา ศิลาน้อย. (2532). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้น ม. 1 ในวิชาสังคมศึกษาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา.* พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุวีริยาสาส์น.

วรรณี โสมประยูร. (2529). *การพัฒนาทักษะการเขียนระดับประถมศึกษา (1).* กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

-------. (2537). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

วารี ถิระจิตร. (2537). *การศึกษาสำหรับเด็กพิเศษ.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิยะดา บัวเผื่อน. (2531). *การศึกษาความสนใจการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย โดยครูชี้แนะและเล่นด้วยตนเอง.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วรสุดา บุญยไวโรจน์. (2530). *เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์.* กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.

ศิวพร พิลาแดง. (2529). *ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยและความสามารถในการใช้พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2528.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ศรียา นิยมธรรม. (2541). *การเรียนร่วมสำหรับเด็กปฐมวัย.* กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 5. โรงพิมพ์เลิฟแอนด์ลิพเพรส จำกัด.

สถาพร สุวัณณุสส์. (2530). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กพิเศษในเอกสารการสอนชุดวิชาพัฒนาเด็กและการเลี้ยงดู.* กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 5. โรงพิมพ์สหมิตร.

สลักจิต ตั้งสุจริตวงศ์. (2534). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำจากหนังสือเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์เล่ม 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมท่าช้างวิทยาการ จังหวัดสิงห์บุรี.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วัดผลและประเมินผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.

สุรางค์ สากร. (2537). *พฤติกรรมการสอนกลุ่มสร้างประสบการณ์ชีวิต.* กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.

สุวิมล ตันปิติ. (2536). *การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียง คำที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

แสงจันทร์ คำเมือง. (ม.ป.ป.). *การอบรมเลี้ยงดูและพัฒนาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.* กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต.

อดุลย์ ไทรเล็กทิม. (2528). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำแยกแบบทักษะสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านป่าหวาย จังหวัดราชบุรี.* วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (วัดผลและประเมินผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์. (2536). *การเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำยากภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมและแบบฝึกหัด.* ปริญญานิพนธ์. กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

อัจฉรา ชีวพันธ์. (2526). *คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน.*พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

------. (2533). *คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน.* พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

——— . (2534). *คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน.* พิมพ์ครั้งที่ 6 กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

อุษา กลแกม. (2533). *การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

อำไพ กิมแหลม. (2528). *การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในเขตการศึกษา 2.* กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อัดสำเนา.

อรพรรณ ภิญโญภาพ. (2529). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากแบบทักษะสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในแหล่งเสื่อมโทรมคลองเตย.* วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (วัดผลและประเมินผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.

Chesnut, Wayne Everett. (1993). *"Role – Play Games : A Technical Writing Approach",* MAI 31/03. P.10260

Dewey, John. (1916). *Experience and Thinking Democracy and Education Macnilan.*

Finlinson, Abbie Reynolds. (1997). *"Cooperative Games : Promoting Prosocial Behaviors in Children,".* MAI 35/06 : 1582.

Fusfeld, I.S. (1955, January). "The Academic Program of Schools for the Deaf," *Volta Review.* 57 (2) : 24 – 38.

Giles, David C ; Terrell, Colin D. (1997, April). "Visual Sequential Memory and Spelling Ability," *Educational Psychology* 17 (3) : 245 – 253.

Gilman, John France and others. (1976, December). Game in Senior High School Mathematics Classes, *The Mathematics Teacher.* 18 (1) : 69 – 661.

Grushkin, Donald A. (1998, December). "Lexidactylophobia : The (Irrational) Fear of Fingerspelling," *American Annals of the Deaf.* 143(5) : 404 – 415.

Hanna, Paul R. and other. (1971). "*Spelling : Structure and Strategies.* Boston : Houghton" Mifflin Company.

Hurlock, Eligabeth B. (1964). *Child Development.* 4 th ed, New York : McGraw – Hill.

Johnson, Harold A. and Griffith, Penny L. (1986, December). "The Instructional Patterns of Two Fourth – Grade Spelling Classes : A Mainstreaming Tissue," *American Annals of the Deaf.* 131 (5) : 331 – 338.

John L. Luckner. (1996, November). "Written – Language Assessment and Intervention : Links to Likracy. Washington, DC," *The Volta Review* . 98 (1) : 3.

Kamhi, Alan G ; Hinton, Linette N. (2000, February). "Explaining Individual Difference in Spelling Ability", *Topics in Language Disorders.* 20 (3) : 37 – 49.

Kolumbus. (1979). *Is it Tommorrow Yet ? Haifa, Israel* : Mount Carmel International Training Center for Community Services.

Lovell, Kenneth. (1971). *The Growth of Understanding in Mathematics.* New York : Holt Rinehart and Winston, Inc.

Moores, DF. (1970, December). "An Investigation of the Psycholinguistic Functioning of the Deaf Adolescents," *Exceptional Children.* 36 (1) : 20 – 25.

Myklebust, Helmer R. (1964). *The Psychology of Deafness.* New York : Grune and Stratton.

Newby, Hayes A. (1985). *Audilolgy.* New York : Applet on – Century Crofts.

Schiavetti, Nicholas, Whitehead Robert L., WhiteheadBrenda ; Metz, Dale Evan. (1998, February). "Effect of Fingerspelling Task on Temporal Characteristics and Perceived Naturalness of Speech in Simultaneous Communication". *Journal of Speech, Language, and Hearing Research.* 41(1) : 5 – 17.

Simmons. (1959, April). "A Comparison of the Written and Spoken Language from Deaf and Hearing Children at Five Age Levels Unpublished," *Dissertation Abstract International.* 61 (5) : 61 – 62.

-------. (1962, May). "A Comparison of Type – Token Ratios of the Spoken and Written Language of Deaf and Hearing Children," *Volta Review.* 64 (6) : 15 – 19.

Webster, N. (1966). *Webster's Third New International Dictionary.* Springfield, Massachusetts G and C Merrjam Company.

Yoshinaga – Itano. (1996, November). "Examining Writlen – Language Skills of Students who are Deaf, Hard of Hearing, and Normally Hearing," *The Volta Review.* 98 (1) : 1.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการสอน โดยใช้เกมฝึกทักษะการเขียนสะกดคำและแบบทดสอบความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ละออ ชุติกร
   ข้าราชการบำนาญ อดีตรองหัวหน้าภาควิชาการศึกษาพิเศษ วิทยาลัยครูสวนดุสิต

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ศักดิ์ศิริผล
   อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์
   มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. อาจารย์ละเอียด อัมพวะมัต
   อาจารย์ 2 ระดับ 7
   อาจารย์โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี สังกัดกรมสามัญศึกษา
   กองการศึกษาเพื่อคนพิการ กระทรวงศึกษาธิการ

ภาคผนวก ข

ตารางแสดงค่าดัชนีความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา IOC

ตาราง 3 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบค่าดัชนี ความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ / ข้อ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ข้อที่คัดเลือก
	1	2	3			
1	+1	+1	+1	+3	+1	✓
2	+1	+1	+1	+3	+1	✓
3	+1	+1	+1	+3	+1	✓
4	+1	+1	+1	+3	+1	✓
5	+1	+1	+1	+3	+1	✓
6	+1	+1	+1	+3	+1	✓
7	0	+1	+1	+2	0.67	
8	+1	+1	0	+2	0.67	
9	+1	+1	+1	+3	+1	✓
10	+1	+1	+1	+3	+1	✓
11	+1	+1	+1	+3	+1	✓
12	+1	+1	+1	+3	+1	✓
13	0	0	+1	+1	0.33	
14	+1	0	+1	+2	0.67	
15	+1	+1	+1	+3	+1	✓
16	+1	0	0	+1	0.33	
17	+1	+1	+1	+3	+1	✓
18	+1	+1	+1	+3	+1	✓
19	+1	+1	+1	+3	+1	✓
20	+1	+1	+1	+3	+1	✓
21	+1	+1	+1	+3	+1	✓
22	+1	+1	+1	+3	+1	✓
23	+1	+1	+1	+3	+1	✓
24	+1	+1	+1	+3	+1	✓
25	+1	0	+1	+2	0.67	
26	0	0	+1	+1	0.33	
27	+1	+1	+1	+3	+1	✓
28	+1	0	0	+1	0.33	
29	+1	+1	+1	+3	+1	✓
30	+1	+1	+1	+3	+1	

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ / ข้อ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ข้อที่คัดเลือก
	1	2	3			
31	+1	+1	+1	+3	+1	
32	+1	+1	+1	+3	+1	
33	+1	0	0	+1	0.33	
34	+1	0	+1	+2	0.67	
35	0	0	0	0	0	
36	+1	0	+1	+2	0.67	
37	+1	+1	+1	+3	+1	
38	+1	+1	+1	+3	+1	
39	+1	+1	0	+2	0.67	
40	+1	+1	0	+2	0.67	

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ

- คู่มือแบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ
- แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ

คู่มือแบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพสำหรับผู้วิจัยดำเนินการทดสอบเด็กก่อนและหลังการใช้แบบทดสอบความสามารถเขียนสะกดคำ แบบทดสอบมีทั้งหมด 25 ข้อ

การดำเนินการทดสอบ

การเตรียมก่อนการทดสอบ

1. เตรียมที่นั่งสำหรับเด็กที่จะทดสอบ
2. เตรียมเครื่องใช้ต่าง ๆ ในการทดสอบ ได้แก่
   - รายชื่อเด็กที่จะทดสอบ
   - ดินสอ
   - ยางลบ
   - แบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ

การทดสอบ

1. ทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำพร้อมกัน 9 คน
2. อธิบายคำสั่งในการทำแบบทดสอบให้เด็กฟังว่าให้เด็กฟังว่าให้เด็กดูรูปภาพแล้วให้เขียนคำทางขวามือลงในช่องว่างบนรอยประ
3. การทำแบบทดสอบครูกำหนดเวลาในการทำประมาณ 60 นาที
4. ถ้าเด็กคนใดต้องการจะเปลี่ยนคำตอบ ครูต้องให้โอกาสเด็กเขียนใหม่ได้
5. ครูควรให้เวลาเด็กในทำการข้อสอบแต่ละข้อพอสมควร โดยไม่ควรเร่งให้เด็กรีบเขียนมากนัก

ขั้นตอนการทำข้อสอบแต่ละข้อในแบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ

1. ครูนำแบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำ มาวางไว้หน้าเด็กแล้วให้เด็กดูที่หน้าแรก
2. ครูให้เด็กดูรูปแบบของข้อสอบว่า ข้อสอบแต่ละข้อจะเป็นรูปภาพ แล้วให้เด็กเขียนคำลงในช่องว่างทางขวามือบนรอยประที่กำหนดให้

   (หมายเหตุ) ครูมีแผ่นสาธิตการทดสอบ ซึ่งจะมีข้อสอบที่ใช้สาธิต จำนวน 3 ข้อ
3. หลังจากเด็กเข้าใจในการทำแบบทดสอบ ครูก็ดำเนินการทดสอบเด็กโดยเริ่มจากข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 25
4. หลังจากที่เด็กทำข้อสอบในแบบทดสอบหมดทุกข้อแล้ว ครูให้คำชมเชยเด็กว่าเก่งมาก จากนั้นครูก็เก็บรวบรวมแบบทดสอบที่เด็กทำลงในแฟ้มเพื่อจะได้นำมาตรวจ

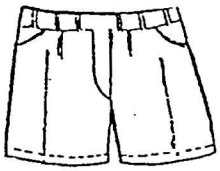
5. การทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนน

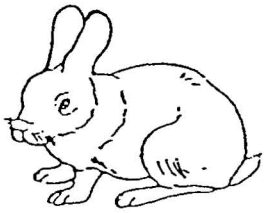
- การเขียนสะกดคำประกอบภาพ เขียนสะกดคำได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน
- การเขียนสะกดคำประกอบภาพ เขียนสะกดคำผิด เขียนเกิน และไม่เขียนได้ 0 คะแนน

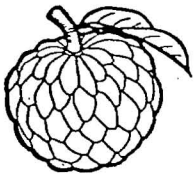
แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ

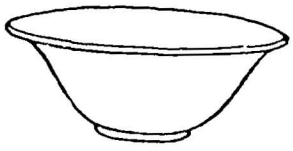
คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำให้ตรงกับภาพที่กำหนดให้

1.  = ...

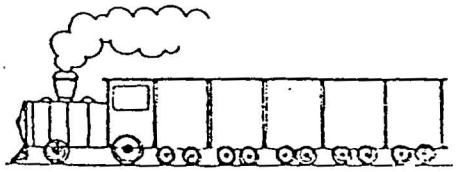
2.  = ...

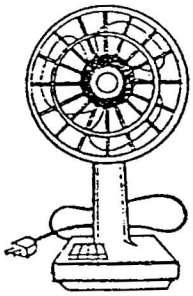
3.  = ...

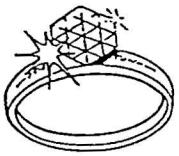
4.  = ...

5.  = ...

6.  = ...

7.  = ...

8.  = ...

9.  = ...

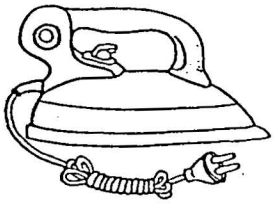
10.  = ...

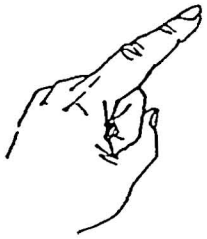
11.  = ...

12.  = ...

13.  = ...

14.  = ...

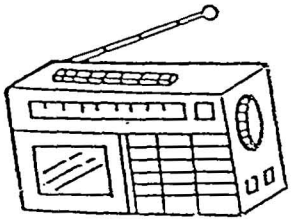
15.  = ...

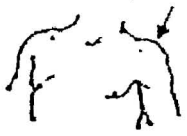
16.  = ...

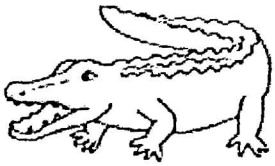
17.  = ...

18.  = ...

19.  = ...

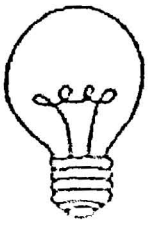
20.  = ...

21.  = ...

22.  = ...

23.  = ...

24.  = ...

25.  = ...

ภาคผนวก ง

แผนการสอน

แผนการสอนที่ 1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถเขียนสะกดคำ นิ้ว แขน ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

นิ้ว แขน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายเด็กทุกคนให้เด็กสวัสดี ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องอวัยวะของร่างกาย ว่ามีอะไรบ้าง ให้เด็กบอกเป็นรายบุคคล แล้วครูเขียนสิ่งที่เด็กบอกบนกระดาน เด็กตอบได้ครูให้รางวัลด้วยการให้คำชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1) ครูนำแผ่นภาพเด็กผู้ชายมาติดบนกระดานแล้วชี้อวัยวะของร่างกาย เช่น ตา หู ปาก จมูก นิ้ว แขน ฯลฯ แล้วถามเด็กว่าคืออะไร และให้เด็กชี้อวัยวะของเด็กเอง ตามที่ครูชี้ภาพเด็กผู้ชาย

2) ครูนำบัตรภาพ นิ้ว ให้เด็กดู แล้วให้เด็กชี้ไปที่นิ้วของตนเอง นำมาจับคู่กันและบอกเด็กว่าเหมือนกัน ครูนำไปวางที่กระเป๋าผนัง ครูชูบัตรคำ นิ้ว ถามเด็กว่าอะไร ให้เด็กตอบ ครูนำมาวางที่กระเป๋าผนังให้คู่กับบัตรภาพ เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าบัตรภาพและบัตรคำมีความหมายเหมือนกัน ครูหยิบบัตรคำเด็กสามารถหยิบบัตรภาพได้ ทำนองเดียวกันคำว่า แขน ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า นิ้ว

3) ครูนำบัตรคำ บัตรภาพ นิ้ว แขน ติดไว้บนกระดาน ถามเด็กว่าภาพนี้คือภาพอะไร และตรงกับบัตรคำใดให้เด็กตอบให้เด็กช่วยกันโยงบัตรภาพกับบัตรคำให้สัมพันธ์กัน

4) ครูนำบัตรภาพ นิ้ว มาวางที่กระเป๋าผนังและให้เด็กมาหยิบบัตรคำ นิ้ว ที่วางไว้บนโต๊ะมาวางให้ตรงกับบัตรภาพ ครูสะกดนิ้วมือ คำว่า นิ้ว ให้เด็กสะกดนิ้วมือตามครูพร้อม ๆ กัน ต่อไปให้เด็กผู้หญิงทำสลับกับเด็กผู้ชาย ครูเขียนคำว่า นิ้ว ให้เด็กดู ครูถามเด็กว่าใครจะออกมาเขียนคำว่า นิ้ว เมื่อเด็กออกมาเขียนแล้ว ครูถามเพื่อน ๆ ในห้องว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกให้เพื่อนช่วยกันแก้ไข ครูตรวจดูความถูกต้องอีกครั้ง ให้คำชมเชยเด็ก แล้วสะกดนิ้วมืออีกครั้ง ครูให้เด็กผู้ชาย 1 คน เด็กผู้หญิง 1 คน มาแข่งขันสะกดนิ้วมือและเขียนคำ นิ้ว เมื่อเขียนเสร็จแล้ว ครูถามเพื่อนว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องให้เพื่อน ๆ ช่วยกันแก้ไข ครูตรวจดูอีกครั้งต้องแน่ใจว่าถูกต้องให้คำชมเชย ทำนองเดียวกันคำว่า แขน ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า นิ้ว

5) ครูแบ่งกระดานออกเป็น 9 ส่วน ครูนำภาพ นิ้ว มาติดที่กระดาน ให้เด็กสะกดนิ้วมือพร้อมกันทีละคน 2 คน ตามลำดับ และเขียนคำว่า นิ้ว พร้อม ๆ กัน ครูตรวจดูความถูกต้อง ทำนองเดียวกับคำว่า แขน ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า นิ้ว

6) ครูให้เด็กให้เล่นเกม อักษรทายคำ โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

6.1 ครูบอกเด็กว่ามีอุปกรณ์ ดังนี้ ตัวพยัญชนะเป็นตัว ๆ ที่ประกอบกันเป็นคำว่า นิ้ว แขน และตัวพยัญชนะอื่น ๆ ประมาณ 3 – 4 ตัว กระดาษ ดินสอ

6.2 ครูสาธิตการเล่นให้เด็กดู โดยครูนำบัตรคำที่เรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์สลับที่กันของคำว่า นิ้ว เด็กดูแล้ววางบนกระเป๋าผนัง ถามเด็กว่า คำนี้อ่านว่าอย่างไร เด็กตอบว่าอ่านไม่รู้เรื่อง ครูบอกเด็กว่าเป็นการเขียนคำไม่ถูกต้อง ครูนำตัวพยัญชนะมาเรียงใหม่ให้ถูกต้อง ครูถามเด็กใหม่ว่าอ่านรู้เรื่องหรือไม่ เด็กจะตอบว่าเขียนได้ถูกต้อง ให้เด็กสะกดนิ้วมือ ทำนองเดียวกัน คำว่า แขน ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า นิ้ว

6.3 ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน ครูแจกอุปกรณ์ให้เด็ก และมีตัวพยัญชนะที่เกิน 3 – 4 ตัว ให้เด็กเล่นเกมในข้อ 6.2 ครูนำพยัญชนะ นิ้ว แขน มาคละรวมกัน ให้เด็กทีละกลุ่มเลือกคำว่า นิ้วและแขนเรียงให้ถูกต้อง ทุกคนทำเสร็จแล้ว ครูแจกดินสอกระดาษ ช่วยกันเขียนคำว่า นิ้ว – แขน คนละคำ

ขั้นสรุป

1) ครูสะกดนิ้วมือ นิ้ว แขน ให้เด็กสะกดนิ้วมือและเขียนคำ นิ้ว แขน

2) ครูชูบัตรภาพ นิ้ว แขน ให้เด็กสะกดนิ้วมือและเขียนคำ นิ้ว แขน

3) ครูแก้ไขข้อบกพร่องที่เด็กเขียนบนกระดาน ข้อ 1,2 ครูแจกการบ้านคำว่า นิ้ว แขน เขียนให้ถูก โดยจะไม่เรียงคำเหมือนกับที่สอน และเขียนลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้

สื่อการเรียนการสอน

1) แผ่นภาพเด็กผู้ชาย

2) บัตรภาพ นิ้ว แขน

3) บัตรคำ นิ้ว แขน

4) กระเป๋าผนัง

5) เกมอักษรทายคำ

- บัตรคำที่เรียงตัวพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ไม่ถูกต้อง
- ตัวพยัญชนะต่าง ๆ
- กระดาษ
- ดินสอ

ขั้นประเมินผล

เด็กสามารถสะกดคำและเขียนคำ นิ้ว แขน ได้ถูกต้อง 4 ใน 5 ครั้ง

แผนการสอนที่ 2

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถเขียนสะกดคำ ไหล่ จมูก ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ไหล่ จมูก

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายเด็กทุกคนให้เด็กสวัสดีครู ครูทบทวนคำ นิ้ว แขน ที่เรียนไปแล้ว ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องอวัยวะของร่างกาย มีอะไรบ้าง ให้เด็กบอกเป็นรายบุคคล ครูเขียนสิ่งที่เด็กบอกบนกระดาน เด็กตอบได้ ครูให้รางวัลด้วยการให้คำชมเชย เด็กตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1) ครูนำแผ่นภาพเด็กผู้หญิงมาติดบนกระดานแล้วชี้อวัยวะของร่างกาย เช่น ตา หู ปาก นิ้ว แขน ไหล่ จมูก ฯลฯ ถามเด็กว่าคืออะไร และให้เด็กชี้อวัยวะของเด็กเองตามที่ครูชี้ภาพเด็กผู้หญิง

2) ครูนำบัตรภาพ ไหล่ ให้เด็กดู เด็กชี้ไปที่ไหล่ของตนเอง นำมาจับคู่กันและบอกเด็กว่าเหมือนกัน นำไปวางที่กระเป๋าผนัง ครูชูบัตรคำ ไหล่ ถามเด็กว่าอะไร ให้เด็กตอบ นำมาวางที่กระเป๋าผนังให้คู่กับบัตรภาพ เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าบัตรภาพและบัตรคำมีความหมายเหมือนกัน ครูหยิบบัตรคำเด็กสามารถหยิบบัตรภาพได้ ทำนองเดียวกันคำว่า จมูก ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า ไหล่

3) ครูนำบัตรคำ บัตรภาพ ไหล่ จมูก ติดไว้บนกระดาน ถามเด็กว่าภาพนี้คือภาพอะไร และตรงกับบัตรคำใดให้เด็กตอบ แล้วช่วยกันโยงบัตรคำกับบัตรภาพให้สัมพันธ์กัน

4) ครูนำบัตรภาพ ไหล่ มาวางที่กระเป๋าผนังและให้เด็กมาหยิบบัตรคำ ไหล่ ที่วางไว้บนโต๊ะ มาวางให้ตรงกับบัตรภาพ หลังจากนั้นครูชูบัตรคำ แล้วนำมาวางที่กระเป๋าผนัง แล้วให้เด็กหยิบบัตรภาพมาวางให้ถูก แล้วครูสะกดนิ้วมือ คำว่า ไหล่ แล้วให้เด็กสะกดนิ้วมือตามครูพร้อม ๆ กัน ต่อไปให้เด็กผู้หญิงทำสลับกับเด็กผู้ชาย เมื่อสะกดนิ้วมือแล้วครูเขียนคำว่า ไหล่ ให้เด็กดู ครูถามเด็กว่าใครจะออกมาเขียนคำว่า ไหล่ เมื่อเด็กออกมาเขียนแล้ว ครูถามเพื่อน ๆ ในห้องว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกให้เพื่อนช่วยกันแก้ไข ครูตรวจดูความถูกต้องอีกครั้ง แล้วให้คำชมเชย แล้วสะกดนิ้วมืออีกครั้ง ต่อไปครูให้เด็กผู้ชาย 1 คน เด็กผู้หญิง 1 คน มาแข่งขันเขียนคำ ไหล่ เมื่อเขียนเสร็จแล้ว ครูถามเพื่อนว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องให้เพื่อน ๆ ช่วยกัน

แก้ไข ครูตรวจดูอีกครั้งต้องแน่ใจว่าถูกต้องแล้วให้คำชมเชย ทำนองเดียวกันคำว่า จมูก ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า ไหล่

5) ครูแบ่งกระดานออกเป็น 9 ส่วน ครูนำภาพ ไหล่ มาติดที่กระดาน ให้เด็กสะกดนิ้วมือพร้อมกันทีละคน 2 คน ตามลำดับ และเขียนคำว่า ไหล่ พร้อม ๆ กัน ครูตรวจดูความถูกต้อง ทำนองเดียวกัน คำว่า จมูก ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า ไหล่

6) ครูให้เด็กให้เล่นเกม กระจกส่องใจ โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

6.1 ครูบอกเด็กว่ามีอุปกรณ์ ดังนี้ กระจก 3 บาน บัตรคำที่มีพยัญชนะสลับซ้าย – ขวา กระเป๋าผนัง กระดาษ ดินสอ

6.2 ครูสาธิตการเล่นให้เด็กดู โดยครูนำบัตรคำพยัญชนะสลับซ้าย – ขวาของคำว่า ไหล่ วางบนกระเป๋าผนัง แล้วถามเด็กว่าอ่านออกหรือไม่ ให้เด็กตอบและนำบัตรคำที่เขียนถูกต้องให้เด็กดู และบอกเด็กว่าครูจะมีวิธีให้เด็กอ่านแล้วเข้าใจ โดยนำกระจกมาส่องแล้วถามเด็กว่าเด็ก ๆ เห็นอะไร และเหมือนกับคำไหนแล้วไปหยิบบัตรคำมาจับคู่กัน แล้วให้เด็กสะกดนิ้วมือทำนองเดียวกันคำว่า จมูก ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า ไหล่

6.3 ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน ครูแจกอุปกรณ์ให้เด็ก แล้วให้เด็กเล่นเกมในข้อ 6.2 หลังจากนั้นครูนำบัตรคำ บัตรภาพ ไหล่ จมูก และคำลวงอื่นอีก 2 คำ มารวมกัน แล้วให้เด็กทีละกลุ่มเลือกคำว่า ไหล่ จมูก โดยใช้กระจกเงาส่อง เสร็จแล้วครูแจกดินสอกระดาษ ช่วยกันเขียนคำว่า ไหล่ จมูก คนละคำ

ขั้นสรุป

1) ครูสะกดนิ้วมือ ไหล่ จมูก ให้เด็กสะกดนิ้วมือและเขียนคำว่า ไหล่ จมูก

2) ครูชูบัตรภาพ ไหล่ จมูก ให้เด็กสะกดนิ้วมือและเขียนคำว่า ไหล่ จมูก

3) ครูแก้ไขข้อบกพร่องที่เด็กเขียนบนกระดาษ ข้อ 1,2 เสร็จแล้วครูแจกการบ้านของคำว่า ไหล่ จมูก ให้คัดลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้

สื่อการเรียนการสอน

1) แผ่นภาพเด็กผู้ชาย

2) บัตรภาพ ไหล่ จมูก

3) บัตรคำ ไหล่ จมูก

4) กระเป๋าผนัง

5) เกมกระจกส่องใจ

- บัตรคำพยัญชนะสลับซ้าย - ขวา
- กระจกเงา 3 บาน
- กระดาษ
- ดินสอ

ขั้นประเมินผล

เด็กสามารถสะกดคำและเขียนคำว่า ไหล่ จมูก ได้ถูกต้อง 4 ใน 5 ครั้ง

แผนการสอนที่ 3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถเขียนสะกดคำ เสื้อ กางเกง ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

เสื้อ กางเกง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายเด็กทุกคนให้เด็กสวัสดี ครูทบทวนการสะกดนิ้วมือและเขียนคำที่เรียนไปแล้ว ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องเครื่องแต่งกายของนักเรียน มีอะไรบ้างให้เด็กบอกเป็นรายบุคคล แล้วครูเขียนสิ่งที่เด็กบอกบนกระดาน เด็กตอบได้ครูให้รางวัลด้วยการให้คำชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1) ครูนำ เสื้อ กางเกง ที่เป็นของจริง บัตรภาพ มาให้เด็กดู และถามเด็กว่าคืออะไร ครูจับคู่ของจริง เสื้อ กางเกง กับบัตรภาพ เสื้อ กางเกง ว่าของจริงกับบัตรภาพเป็นของที่เหมือนกัน

2) ครูนำบัตรภาพ เสื้อ ให้เด็กดู แล้วให้เด็กชี้ไปที่เสื้อของตนเอง นำมาจับคู่กันและบอกเด็กว่าเหมือนกัน ครูนำไปวางที่กระเป๋าผนัง ครูชูบัตรคำ เสื้อ ให้เด็กดู ถามเด็กว่าอะไร ให้เด็กตอบ นำมาวางที่กระเป๋าผนังให้คู่กับบัตรภาพ เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าบัตรภาพและบัตรคำมีความหมายเหมือนกัน ครูหยิบบัตรคำเด็กสามารถหยิบบัตรภาพได้ ทำนองเดียวกันคำว่า กางเกง ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า เสื้อ

3) ครูนำบัตรคำ บัตรภาพ เสื้อ กางเกง ติดไว้บนกระดาน ถามเด็กว่า ภาพนี้คือภาพอะไร และตรงกับบัตรคำใดให้เด็กตอบ ช่วยกันโยงบัตรภาพกับบัตรคำให้สัมพันธ์กัน

4) ครูนำบัตรภาพ เสื้อ มาวางที่กระเป๋าผนังและให้เด็กมาหยิบบัตรคำ เสื้อ ที่วางไว้บนโต๊ะมาวางให้ตรงกับบัตรภาพ ครูสะกดนิ้วมือ คำว่า เสื้อ และให้เด็กสะกดนิ้วมือตามครูพร้อม ๆ กัน ให้เด็กผู้หญิงทำสลับกับเด็กผู้ชาย เมื่อสะกดนิ้วมือแล้วครูเขียนคำว่า เสื้อ ให้เด็กดู ครูถามเด็กว่าใครจะออกมาเขียนคำว่า เสื้อ เมื่อเด็กออกมาเขียนแล้ว ครูถามเพื่อน ๆ ในห้องว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกให้เพื่อนช่วยกันแก้ไข ครูตรวจดูความถูกต้องอีกครั้ง ให้คำชมเชยเด็กแล้วสะกดนิ้วมืออีกครั้ง ครูให้เด็กผู้ชาย 1 คน เด็กผู้หญิง 1 คน มาแข่งขันเขียนคำว่า เสื้อ เมื่อเขียนเสร็จแล้ว ครูถามเพื่อนว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องให้เพื่อน ๆ ช่วยกันแก้ไข ครูตรวจดู

อีกครั้งต้องแน่ใจว่าถูกต้องแล้วให้คำชมเชย ทำนองเดียวกัน คำว่า กางเกง ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า เสื้อ

5) ครูแบ่งกระดานออกเป็น 9 ส่วน ครูนำภาพ เสื้อ มาติดที่กระดานแล้วให้เด็กสะกดนิ้วมือพร้อมกันทีละคน 2 คน ตามลำดับ และเขียนคำว่า เสื้อ พร้อม ๆ กัน ครูตรวจดูความถูกต้อง ทำนองเดียวกันคำว่า กางเกง ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า เสื้อ

6) ครูให้เด็กให้เล่นเกม ภาพปริศนา โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

6.1 ครูบอกเด็กว่ามีอุปกรณ์ ดังนี้ บัตรภาพปริศนา บัตรภาพ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า เข็มขัด บัตรคำ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า เข็มขัด รูปภาพเสือ รูปภาพอ่าง รูปภาพไก่ รูปภาพงู บัตรสระ เ ื อ สระ –า บัตรสระ เ- บัตรวรรณยุกต์ เช่น วรรณยุกต์โท

6.2 ครูสาธิตการเล่นให้เด็กดู โดยครูนำภาพปริศนาของคำว่า เสื้อ มาวางไว้บนกระเป๋าผนัง แล้วถามเด็กว่ามีภาพอะไรบ้าง เช่น สระมีอะไรบ้าง วรรณยุกต์อะไรบ้าง ภาพเสือ ภาพอ่าง หมายถึง พยัญชนะอะไร ให้เด็กบอกครูว่า ภาพเสือแทนตัวพยัญชนะอะไร ภาพอ่าง แทนตัวพยัญชนะอะไร แล้วให้เด็กหยิบ ส, อ ใส่ในกระเป๋าผนัง หรือครูอาจจะถามเด็กว่า ภาพเสือแทนพยัญชนะ ก ใช่หรือไม่ เด็กตอบไม่ใช่ เด็กบอกแทน ส ครูใส่ ส. เสือ อ. อ่าง แทนพยัญชนะตัวอะไร ครูเขียนให้เด็กอ่านและสะกดนิ้วมือหลังจากนั้นให้เด็กเขียนคำที่ดูจากภาพปริศนาพร้อมกับหาบัตรภาพของคำว่า เสื้อ แล้วถามเด็กว่า คำนี้หมายความว่าอย่างไร คำว่า กางเกง ทำกิจกรรมเช่นเดียวกันกับคำว่า เสื้อ

6.3 ครูนำบัตรภาพ 3 – 4 ภาพ เช่น เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า มาวางให้เด็กเลือก ครูนำบัตรคำมาวางที่กระเป๋าผนังแล้วให้เด็กนำบัตรภาพมาจับคู่กับบัตรคำ ครูนำบัตรคำ เสื้อ ออกจากกระเป๋าผนังแล้วให้หยิบรูปภาพพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์หลาย ๆ ภาพ เพื่อเป็นตัวลวงมาเรียงให้ถูกต้อง แล้วช่วยกันสะกดนิ้วมือและเขียนคำว่า เสื้อ บนกระดาน คำว่า กางเกง ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า เสื้อ

6.4 ครูให้เด็กแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน ครูแจกอุปกรณ์ให้เด็กและมีตัวพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ที่เกิน 3 – 4 ตัว แล้วให้เด็กเล่นเกมในข้อ 6.3

ขั้นสรุป

1) ครูสะกดนิ้วมือ เสื้อ กางเกง แล้วให้เด็กเขียนคำว่า เสื้อ กางเกง

2) ครูชูภาพ เสื้อ กางเกง แล้วให้เด็กเขียนคำว่า เสื้อ กางเกง

3) ครูแก้ไขข้อบกพร่องที่เด็กเขียนบนกระดาษ ข้อ 1,2 เสร็จแล้วครูแจกการบ้านของคำว่า เสื้อ กางเกง ให้คัดลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้

สื่อการเรียนการสอน

1) เสื้อ กางเกง ที่เป็นของจริง

2) บัตรภาพ เสื้อ กางเกง

3) บัตรคำ เสื้อ กางเกง

4) กระเป๋าผนัง

5) เกมภาพปริศนา

- ภาพเสือ ภาพอ่าง ภาพไก่ ภาพงู
- ตัวพยัญชนะ
- ตัวสระ - า, เ ื อ, เ -
- ภาพปริศนา
- วรรณยุกต์โท
- กระดาษ
- ดินสอ

ขั้นประเมินผล

เด็กสามารถสะกดคำและเขียนคำ เสื้อ กางเกง ได้ถูกต้อง 4 ใน 5 ครั้ง

แผนการสอนที่ 4

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถเขียนสะกดคำ รองเท้า เข็มขัด ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

รองเท้า เข็มขัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายเด็กทุกคนให้เด็กสวัสดี ครูทบทวนการสะกดนิ้วมือและเขียนคำที่เรียนไปแล้ว ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องเครื่องแต่งกายของนักเรียน มีอะไรบ้างให้เด็กบอกเป็นรายบุคคล แล้วครูเขียนสิ่งที่เด็กบอกบนกระดาน เด็กตอบได้ครูให้รางวัลด้วยการให้คำชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1) ครูนำ รองเท้า เข็มขัด ที่เป็นของจริง บัตรภาพ มาให้เด็กดู และถามเด็กว่าคืออะไร ครูจับคู่ของจริง รองเท้า เข็มขัด กับบัตรภาพ รองเท้า เข็มขัด ให้เด็กจับคู่ด้วย

2) ครูนำบัตรภาพ รองเท้า ให้เด็กดู แล้วให้เด็กชี้ไปที่รองเท้าของตนเอง แล้วนำมาจับคู่กันและบอกเด็กว่าเหมือนกัน แล้วนำไปวางที่กระเป๋าผนัง ครูชูบัตรคำ รองเท้า ให้เด็กดู ถามเด็กว่าอะไร ให้เด็กตอบแล้วนำมาวางที่กระเป๋าผนังให้คู่กับบัตรภาพ เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าบัตรภาพและบัตรคำมีความหมายเหมือนกัน ครูหยิบบัตรคำ เด็กสามารถหยิบบัตรภาพได้ทำนองเดียวกัน คำว่า เข็มขัด ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า รองเท้า

3) ครูนำบัตรคำ บัตรภาพ รองเท้า เข็มขัด ติดไว้บนกระดาน ถามเด็กว่าภาพนี้คือภาพอะไร และตรงกับบัตรคำใดให้เด็กตอบ ช่วยกันโยงบัตรภาพกับบัตรคำให้สัมพันธ์กัน

4) ครูนำบัตรภาพ รองเท้า มาวางที่กระเป๋าผนังและให้เด็กมาหยิบบัตรคำ รองเท้า ที่วางไว้บนโต๊ะมาวางให้ตรงกับบัตรภาพ แล้วครูสะกดนิ้วมือ คำว่า รองเท้า แล้วให้เด็กสะกดนิ้วมือตามครูพร้อม ๆ กัน ต่อไปให้เด็กผู้หญิงทำสลับกับเด็กผู้ชาย เมื่อสะกดนิ้วมือแล้วครูเขียนคำว่ารองเท้าให้เด็กดู ครูถามเด็กว่าใครจะออกมาเขียนคำว่า รองเท้า เมื่อเด็กออกมาเขียนแล้วครูถามเพื่อน ๆ ในห้องว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกให้เพื่อนช่วยกันแก้ไข ครูตรวจดูความถูกต้องอีกครั้ง แล้วให้คำชมเชยเด็กแล้วสะกดนิ้วมืออีกครั้ง ต่อไปครูให้เด็กผู้ชาย 1 คน เด็กผู้หญิง 1 คน มาแข่งขันเขียนคำว่า รองเท้า เมื่อเขียนเสร็จแล้วครูถามเพื่อนว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องให้เพื่อน ๆ ช่วยกันแก้ไข ครูตรวจดูอีกครั้งต้องแน่ใจว่าถูกต้อง แล้วให้คำชมเชย ทำนองเดียวกันคำว่า เข็มขัด ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคำว่า รองเท้า

5) ครูแบ่งกระดาน ออกเป็น 9 ส่วน โดยครูนำภาพ รองเท้ามาติดที่กระดานแล้วให้เด็กเขียนคำว่า รองเท้า พร้อม ๆ กัน หลังจากนั้นสะกดนิ้วมือพร้อมกัน ทีละคน 2 คน ตามลำดับจนหมดทุกคน

6) ครูให้เด็ก เล่นเกมสื่อสัมผัส โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

6.1 ครูบอกเด็ก มีอุปกรณ์ ดังนี้ ตะเกียบที่ใช้เขียนหลังเพื่อน บัตรคำรองเท้าเข็มขัด บัตรภาพรองเท้า เข็มขัด กระดาษ ดินสอ

6.2 ครูสาธิตการเล่นให้เด็กดู โดยครูเรียกเด็กคนหนึ่งออกมายืนหน้าชั้น ครูบอกเด็กว่าครูจะเขียนคำที่เราเรียนวันนี้ที่หลังของเด็ก ให้เด็กตั้งใจจำให้ดีว่า ครูเขียนคำว่าอะไร เมื่อครูเขียนแล้วให้เด็กสะกดนิ้วมือและเขียนคำนั้นบนกระดานดำ ครูชูบัตรคำที่เขียนด้านหลังของนักเรียน เทียบกับคำที่เด็กเขียนบนกระดานดำ ถ้าถูกต้องชมเชย ถ้าไม่ถูกต้องครูแก้ไข

6.3 ครูให้เด็กออกมา 2 คน คนหนึ่งเป็นคนเขียนด้านหลัง อีกคนเขียนบนกระดานดำและสะกดนิ้วมือ ให้คนที่เขียนด้านหลังเพื่อน หยิบบัตรคำและเขียนคำลงบนหลัง เมื่อเขียนเสร็จแล้ว ให้เด็กคนที่ถูกเขียนหลังสะกดนิ้วมือและเขียนคำบนกระดานดำ เด็กคนแรกหาบัตรคำเปรียบเทียบให้เพื่อน ๆ ทั้งห้องดูความถูกต้อง เด็กคนที่เหลือจับคู่กันทำวิธีเดียวกันจนหมด

6.4 ให้เด็กออกมานั่งเรียงกัน 3 คน ให้เด็กคนที่ 1 หยิบบัตรคำที่จะเขียนบนหลังเพื่อนคนที่ 2 คนที่ 2 เขียนหลังเพื่อนคนที่ 3 คนที่ 3 สะกดนิ้วมือและเขียนคำบนกระดาน เด็กคนที่ 1 ชูบัตรคำเปรียบเทียบ ถ้าถูกต้องครูชมเชย ถ้าเขียนผิดครูต้องหาข้อบกพร่องว่าคนไหนเขียนผิด คนไหนสื่อสัมผัสไม่ดี

6.5 ทำแบบข้อ 6.4 โดยเพิ่มเด็กขึ้นเรื่อย ๆ และสลับกันเป็นคนสุดท้ายบ้างเพื่อจะให้เด็กทุกคนได้สะกดนิ้วมือและเขียนคำให้ถูกต้อง ทำหลาย ๆ ครั้ง

ขั้นสรุป

1) ครูสะกดนิ้วมือ รองเท้า เข็มขัด เด็กเขียนคำและสะกดนิ้วมือ รองเท้า เข็มขัด

2) ครูชูบัตรภาพ รองเท้า เข็มขัด เด็กเขียนคำและสะกดนิ้วมือ รองเท้า เข็มขัด

3) ครูแก้ไขข้อบกพร่องที่เด็กเขียน ข้อ 1,2 ครูแจกการบ้าน รองเท้า เข็มขัด โดยให้เขียนลงในกระดาษที่เตรียมไว้

สื่อการเรียนการสอน

1) ของจริง รองเท้า เข็มขัด

2) บัตรภาพ รองเท้า เข็มขัด

3) บัตรคำ รองเท้า เข็มขัด

4) กระเป๋าผนัง

5) เกม สื่อสัมผัส

- ตะเกียบ
- บัตรภาพ รองเท้า เข็มขัด
- บัตรคำ รองเท้า เข็มขัด
- กระดาษ
- ดินสอ

ขั้นประเมินผล

เด็กสามารถสะกดคำและเขียนคำ รองเท้า เข็มขัด ได้ถูกต้อง 4 ใน 5 ครั้ง

แผนการสอนที่ 5

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

เนื้อหา

นิ้ว แขน ไหล่ จมูก เสื้อ กางเกง รองเท้า เข็มขัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายเด็กทุกคนให้เด็กสวัสดี ครูทบทวนตามเนื้อหาการสะกดนิ้วมือและเขียนคำที่เรียนไปแล้ว มีอะไรบ้าง ให้เด็กบอกเป็นรายบุคคล ครูเขียนสิ่งที่เด็กบอกบนกระดาน เด็กตอบได้ถูกต้องครูให้รางวัลด้วยการให้คำชมเชย ถ้าเด็กตอบไม่ได้ครูบอกให้เด็กทราบ

ขั้นสอน

1) ครูนำบัตรภาพที่เรียนไปแล้วมาให้เด็กดู ถามเด็กว่าเป็นภาพอะไรและเรียกเด็กมาเขียนคำทีละคน พร้อมสะกดนิ้วมือ

2) ครูนำบัตรภาพที่เรียนไปแล้ววางที่กระเป๋าผนัง ครูชูบัตรคำทีละบัตร ถามเด็กว่าอะไรให้เด็กตอบ แล้วนำมาวางที่กระเป๋าผนังให้คู่กับบัตรภาพ ครูหยิบบัตรคำ เด็กสามารถหยิบบัตรภาพได้

3) ครูนำบัตรคำ บัตรภาพ ทั้งหมด ติดไว้บนกระดาน ครูถามเด็ก ภาพแต่ละภาพคือภาพอะไร และตรงกับบัตรคำใดให้เด็กตอบ แล้วโยงบัตรคำกับบัตรภาพให้สัมพันธ์กัน

4) ครูชูบัตรคำทีละบัตรมาวางที่กระเป๋าผนังให้เด็กหยิบบัตรภาพมาวางให้ตรง ครูสะกดนิ้วมือ เด็กสะกดนิ้วมือตามครูพร้อมกัน ให้เด็กผู้หญิงทำสลับกับเด็กผู้ชาย เมื่อสะกดนิ้วมือแล้ว ครูให้เด็กออกมาเขียนคำบนกระดานดำ ครูถามเพื่อน ๆ ในห้องว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าไม่ถูกให้เพื่อนช่วยกันแก้ไข ครูตรวจความถูกต้องอีกครั้งและให้คำชมเชยเด็ก ให้เด็กสะกดนิ้วมืออีกครั้ง ครูให้เด็กผู้ชาย 1 คน เด็กผู้หญิง 1 คน มาแข่งขันสะกดนิ้วมือและเขียนสะกดนิ้วมือและเขียนคำทีละคำ ครูถามเพื่อนถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องให้เพื่อนช่วยกันแก้ไข ครูตรวจดูอีกครั้งเพื่อแน่ใจว่าถูกต้อง ทำจนครบทุกคำและให้คำชมเชย

5) ครูแบ่งกระดาน ออกเป็น 9 ส่วน ครูนำบัตรภาพ ทีละภาพมาติดที่กระดานและให้เด็กเขียนบนกระดานพร้อม ๆ กัน ครูตรวจดูความถูกต้อง เด็กสะกดนิ้วมือพร้อมกันทีละคน 2 คน ตามลำดับ

6) ครูให้เด็กเล่นเกมภาพสลับคำ โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

6.1 ครูบอกเด็ก มีอุปกรณ์ ดังนี้ แผนภูมิภาพสลับคำ บัตรคำ แขน ไหล่ จมูก รองเท้า เข็มขัด บัตรภาพ นิ้ว แขน ไหล่ จมูก รองเท้า เข็มขัด

6.2 ครูสาธิตโดยการเขียนคำว่า ฉันมี..... บนกระดานดำ และนำบัตรภาพมาวางต่อจากคำที่เขียนไว้ เช่น

ฉันมี | ภาพขา | .

และครูให้เด็กอ่าน ครูถามเด็กว่า ถ้าครูนำ | ภาพขา | ออกและเขียนคำแทนจะเขียนได้ว่า ฉันมี ขา

6.3 ครูให้เด็กฝึกลักษณะเดียวกัน หลาย ๆ คำ จนเด็กเข้าใจ โดยให้เด็กออกมาหยิบภาพออกและเขียนคำแทนทีละคำ

6.4 ครูนำแผนภูมิข้อความติดบนกระดานดำให้เด็กอ่านพร้อม ๆ กัน โดยสะกดนิ้วมือและให้เด็กออกมาเขียนคำต่อจากบัตรภาพ จนครบทุกคำและให้เด็กช่วยกันเขียนแผนภูมิใหม่บนกระดานดำ คนละประโยคจนหมดข้อความและอ่านโดยการสะกดนิ้วมือ

6.5 ให้เด็กเขียนประโยคในแผนภูมิ คนละ 2 ประโยค ตามใจชอบโดยไม่ต้องดูตัวอย่าง ครูตรวจทานภาพถูกต้อง (จะให้เขียนบนกระดานดำ)

ขั้นสรุป

1) ครูสะกดนิ้วมือตามเนื้อหา ให้เด็กเขียนคำตามเนื้อหา

2) ครูชูบัตรคำเร็ว ๆ ตามเนื้อหาให้เด็กเขียนคำตามเนื้อหา

3) ครูแก้ไขข้อบกพร่องที่เด็กเขียนบนกระดาน ข้อ 1,2 ครูแจกการบ้านตามเนื้อหาให้โยงคำกับภาพให้สัมพันธ์กัน

สื่อการเรียนการสอน

1) บัตรภาพ นิ้ว แขน ไหล่ จมูก เสื้อ กางเกง รองเท้า เข็มขัด

2) บัตรคำ นิ้ว แขน ไหล่ จมูก เสื้อ กางเกง รองเท้า เข็มขัด

3) กระเป๋าผนัง

4) เกมภาพสลับคำ

- แผนภูมิภาพสลับคำ
- กระดาษ
- ดินสอ

ขั้นประเมินผล

เด็กสามารถสะกดคำและเขียนคำได้ถูกต้อง 4 ใน 5 ครั้ง

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางจำรัส จินดาวงศ์
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดระยอง
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	675/78 ซ.43 ถนนจรัลสนิทวงศ์ เขตบางกอกน้อย กรุงเทพฯ
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 2 ระดับ 7
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2520	ประถมศึกษา โรงเรียนวัดตะพงนอก
พ.ศ. 2524	มัธยมศึกษาปีที่5 โรงเรียนระยองวิทยาคม
พ.ศ. 2528	ค.บ. วิทยาลัยครูสวนดุสิต
พ.ศ. 2545	กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ