

การศึกษาความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

ปริญญานิพนธ์
ของ
สุพัฒนา จันทะคุณ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2551

การศึกษาความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

ปริญญานิพนธ์
ของ
สุพัฒนา จันทะคุณ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2551
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

บทคัดย่อ

ของ

สุพัฒนา จันทะคุณ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

เมษายน 2551

สุพัฒนา จันทะคุณ. (2551). การศึกษาความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม.

ปริญญาณพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู,

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขแก้วคำสอน.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนคำก่อนและหลังโดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซับซ้อน กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ของโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม แบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 32 ครั้ง การวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน คือ The wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินหลังเรียน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมเพิ่มขึ้น

2. ความสามารถในการเขียนคำก่อนและหลังของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังการเรียนโดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .05

A STUDY ON WORD WRITING OF CHILDREN WITH HEARING IMPAIRMENT IN
PRATHOM SUKSA VI USING SPELLING WITH GAME

AN ABSTRACT
BY
SUPHATTANA CHANTAKHUN

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

May 2551

Suphattana Chantakhun. (2008). *A study on writing of children with hearing impairment in prathom sukka vi using spelling with game*. Master thesis, M.Ed.(Special Education). Bangkok. Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor : Prof. Dr. Phadoong Arayawinyu, Asst. Prof. Dr.Sukkaew Khamsorn.

The purpose of this research was to study on writing word ability of auditory childrens in Prathom sukka 6 by writing spell word with game. And comparing the writing ability of the childrens before and after using writing spell word with game. Participants in this study were eight children in Prathom 6 at Sodsukka school in Prachin Buri, the first semester of the 2007 academic year. The participants were selected using purposive sampling. The instruments were program eriting spell word with game, frail and test. This study was conducted for 8 weeks , 4 times a week, 60 minutes a day. The total took totally 32 times. The data analysis was mean and standard deviation (S.D.) and test statistic was The Wilcoxon Matched Pairs Singed-Ranks Test.

The finding were as fallow :

1. The writing ability of auditory children after uaing writing spell word with game was at a good level.
2. The comparison of the pretest and posttest scores yielded an increase in scores at the .05 level of singificance

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

ของ

สุพัฒนา จันทะคุณ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่ เดือน เมษายน พ.ศ. 2551

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน

..... ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

(ดร.กุลยา ก่อสุวรรณ)

..... กรรมการ

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขแก้ว คำสอน)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนใจ เกียวชี)

.

..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขแก้ว คำสอน)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ เพราะผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากท่าน ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขแก้ว คำสอน ดร.กุลยา ก่อสุวรรณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนใจ เกียวซี และดร.ศิริวิมล ใจงาม ที่ได้ให้ข้อคิดและคำแนะนำตลอดจน การแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในระหว่างทำปริญญานิพนธ์ จนประสบความสำเร็จด้วยดี ผู้วิจัยขอ กราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ประพิมพงค์ วัฒนะรัตน์ และอาจารย์ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้ให้ข้อคิด คำแนะนำ และความรู้ ตลอดจนความอนุเคราะห์ใน การช่วยเหลือ เรื่องต่าง ๆ ในขณะที่กำลังศึกษา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ณะรงค์ ชาวเพชร อาจารย์นิธิมา ชาวเพชร และอาจารย์ จิตรลดา ทองพิทักษ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำและเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี คือ ผอ.วิรัตน์ อยู่เลิศ ที่ ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขอขอบคุณเพื่อนร่วมงานทุกท่านที่ช่วยเหลือและให้ กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ไพบูลย์ จันทะคุณ ที่ให้ความอนุเคราะห์ทุน และขอบคุณพี่ชาย น้องสาว เพื่อนๆ น้องๆ ชาวการศึกษาพิเศษทุกคนที่เป็นกำลังใจในการศึกษา เล่าเรียนแก่ผู้วิจัย จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ที่พึงเกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชา พระคุณบิดาผู้ล่วงลับไปแล้ว มารดา ครู-อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพยิ่ง

สุพัฒนา จันทะคุณ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายในการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
คำนิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.....	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนคำ.....	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	19
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	29
กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	29
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	29
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
วิธีดำเนินการทดลอง.....	35
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์.....	37
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	42
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	42
ความสำคัญของการวิจัย.....	42
สมมติฐานในการวิจัย.....	42
ขอบเขตของการวิจัย.....	42

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	43
วิธีดำเนินการทดลอง.....	43
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
สรุปผลการวิจัย.....	44
อภิปรายผล.....	44
ข้อเสนอแนะ.....	46
บรรณานุกรม.....	47
ภาคผนวก.....	54
ภาคผนวก ก คุณภาพของเครื่องมือวิจัย.....	55
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	58
ประวัติผู้วิจัย.....	197

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสามารถในการเขียนคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม.....	38
2 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสามารถในการเขียนคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลัง การสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม.....	39
3 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ของนักเรียน ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดย การสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม ซึ่งแสดงคะแนนแยกเป็นเกม 4.....	40
4 เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มี ความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลัง การสอน เขียนสะกดคำร่วมกับเกม.....	41
5 แสดงความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยใช้ ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบการเขียนคำ.....	56

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ประเทศไทยมีภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมที่ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร และยังเป็นปัจจัยที่สำคัญอันเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ในสรรพวิชาต่างๆ ในการเรียนวิชาภาษาไทย ผู้เรียนสามารถนำความรู้วิชาภาษาไทยไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ดีมีประสิทธิภาพได้นั้น ผู้เรียนควรมีทักษะในการใช้ภาษาไทยทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง พูด อ่าน เขียน ผู้เรียนต้องได้รับการฝึกฝนทักษะทุกด้านให้ถูกต้อง คล่องแคล่ว มีความแม่นยำ (กรมวิชาการ. 2535 : 7 - 13)

การเรียนรู้ภาษาเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับมนุษย์ เพราะในชีวิตประจำวันคนเรามีการติดต่อสื่อสารแสดงความคิดเห็นและความต้องการของตน โดยใช้ภาษาเป็นสื่อประสาทสัมผัสที่ใช้มากที่สุดในการรับรู้ภาษา คือ โสตประสาท (สุมานา หงษ์ทอง. 2540: 12) ในปกติการเรียนรู้ภาษาของมนุษย์จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยประสบการณ์และขั้นตอนกระบวนการสื่อความหมายที่ค่อนข้างจะซับซ้อน ระบบนี้จึงเริ่มต้นที่สมองซึ่งทำหน้าที่ควบคุมอวัยวะเกี่ยวกับการพูด โดยส่งสัญญาณในลักษณะของคลื่นเสียงไปยังผู้รับเมื่อสัญญาณกระทบหูของผู้รับก็จะเดินทางเข้าไปยังหูชั้นใน และผ่านเข้าไปยังเส้นประสาทและสมอง สมองจะทำหน้าที่แปลความหมายของเสียงที่ได้ยิน (ผดุง อารยะวิญญู. 2523 : 5 - 8) จากระบบการสื่อสารดังกล่าวเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินแต่กำเนิดจะมีการเจริญเติบโตทางร่างกาย และความสามารถในการเคลื่อนไหว เช่น นั่ง ยืน เดิน ตามปกติไม่ได้ด้อยกว่าเด็กปกติแต่ประการใด (ศรียา นิยมธรรม. 2538 : 45) แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะไม่สามารถใช้ประสาทสัมผัสทางด้านนี้ได้ เนื่องจากสูญเสียการได้ยิน ดังนั้นการเรียนรู้จึงต้องอาศัยประสาทสัมผัสทุกด้านได้แก่ การฟัง ซึ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะต้องสวมเครื่องช่วยฟัง ทางสายตา ทางการสัมผัสภายนอก ทางการสัมผัสภายใน เพื่อให้เด็กมีโอกาสรับรู้ทางด้านภาษาให้มากที่สุด (ผดุง อารยะวิญญู. 2529 : 3)

การสื่อสารของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นสามารถสื่อสารด้วยการพูดและการใช้ภาษาท่าทาง ผู้ที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่เกิดหรือก่อนพูด (ประมาณ 3 ขวบ) จะมีปัญหาทางการพูดมากกว่าเด็กที่มีการสูญเสียการได้ยินหลังจากพูดแล้ว การทราบปัญหาโดยเร็วตั้งแต่แรกเริ่มและได้รับการช่วยเหลือในการฟื้นฟูสมรรถภาพทันที เช่นการใส่เครื่องช่วยฟัง การฝึกฟัง การฝึกพูด ตลอดจนการแก้ไขการพูดล้วนเป็นสิ่งที่ควรทำ และช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีโอกาสพัฒนาการสื่อสารได้ดีขึ้นทั้งทางด้านการพูด การอ่าน และการเขียน (ศรียา นิยมธรรม. 2535 : 115) เด็กบางคนได้รับการกระตุ้นพัฒนาการทางภาษาตั้งแต่เด็กก็พอจะพูดได้บ้าง แต่ไม่ชัดเจน หลายคนอาจพูดไม่ได้ แต่ถ้าได้รับการฝึกพูดก็จะทำรูปปากได้ ในประเทศไทยเด็กเหล่านี้ส่วนใหญ่จะเรียนในโรงเรียนโสตศึกษา ถึงแม้เด็กจะได้เล่าเรียนในโรงเรียนโสตศึกษา แต่พบว่า

พัฒนาการทางภาษาของเด็กก็ยังอยู่ในวงจำกัด เด็กเหล่านี้จะมีภาษาพูด ภาษาเขียนที่ด้อยกว่าเด็กปกติมาก ความเข้าใจในการอ่านหนังสือก็ไม่ดีนัก เพราะมักขาดความเข้าใจในสิ่งที่ป็นนามธรรม และความซาบซึ้งในความสละสลวยของภาษา ก็ยังเป็นเรื่องที่ทำไดยากมากหรือแทบจะไม่มีเลย (ศรียา นิยมธรรม. 2535 : 117)

การเขียนเป็นวิธีของเด็กที่มีความบกพร่องทางการไดยินส่วนมากใช้ติดต่อกับคนปกติได้ แต่เป็นภาษาเขียนที่บกพร่องมากมาย ดังปรากฏในงานวิจัยของ ไมเคิลบัสท์ เมื่อปี ค.ศ. 1964 (Myklebust. 1964 : 282 - 290) ที่ศึกษาถึงความสามารถในการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการไดยิน ด้านการเขียนคำ ปริมาณคำ การใช้ชนิดของคำ การเขียนจำนวนต่อประโยค การเขียนประโยคและชนิดของความบกพร่องในการใช้ภาษาเขียน เขาพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการไดยินมีความสามารถในการเขียนปริมาณคำได้อย่างจำกัด คำที่เขียนส่วนมากจะเป็นคำนาม และคำกริยา ประโยคที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการไดยิน การเขียนก็จะเป็นประโยคสั้นๆ ใช้คำในแต่ละประโยคน้อย และมีความบกพร่องในการเขียนด้านการเขียนคำตกหล่น การเขียนคำอื่นแทน การเพิ่มคำมากเกินไปและการเรียงลำดับผิดตามลำดับ ซึ่งความบกพร่องเหล่านี้ ทำให้คนปกติไม่สามารถเข้าใจภาษาเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการไดยิน จึงควรเป็นหน้าที่ของครูผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการไดยินโดยตรงที่จะต้องหาวิธีแก้ไขความบกพร่องในด้านการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการไดยินเหล่านี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2521 : 2)

ในการสอนเขียนเพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ภาษาและคำจะมีเทคนิคการสอนหลายรูปแบบ การสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมก็เป็นวิธีหนึ่ง เพราะการสอนเขียนสะกดคำนั้นเป็นวิธีการสอนให้เด็กรู้จักหลักเกณฑ์ของการเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่งๆ เพื่อจะได้ออกเสียงได้ชัดเจนและเขียนคำนั้นได้ถูกต้องมีกระบวนการเรียนคือ เรียนรู้คำ ฝึกออกเสียงคำ เรียนรู้ความสัมพันธ์ของตัวอักษรกับเสียง จำรูปร่างของคำ และจำลำดับของตัวอักษรในคำนั้นๆ ได้ แล้วจึงฝึกเขียนคำจากความจำและการเขียนคำยังเป็นศิลปะหรือเทคนิคในการสร้างคำ โดยใช้อักษรตามแบบที่ยอมรับ (นิตยา ฤทธิ์โยธี. 2507 : 403 - 411) และการใช้เกมร่วมกับการสอนเขียนสะกดคำ ลาวัลย์ พลกล้า (2523 : 11) กล่าวว่าเกมการสอนจัดเป็นสื่อการเรียนอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้ร้้าให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมจะมีจุดประสงค์แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร ความสามารถอะไร และ ปิ่น มาลากุล (2518 : 2) กล่าวว่าเกมการสอนมีคุณค่าในการสอนครูควรใช้ในบทเรียน เพื่อให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย และได้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว นอกจากนี้แล้วข้อดีของเกม คือ ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีกว่า และจดจำได้ยาวนาน สามารถช่วยให้นักเรียนที่เรียนอ่อน และเรียนรู้ช้าเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ซึ่งนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการไดยินชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษา จังหวัดปราจีนบุรี พบว่าพัฒนาการทางภาษาของนักเรียนยังอยู่ในวงจำกัด เขียนคำตกหล่น เขียนประโยคสั้นๆ ง่ายๆ ไม่ได้เนื่องจากจำคำศัพท์ได้น้อยและเรียงประโยคผิด ทำให้มีปัญหาในการสื่อสารกับคนรอบข้างที่ไม่สามารถใช้ภาษามือสื่อสารกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการไดยินได้

ดังนั้นพ่อ แม่ หรือผู้ปกครองจึงไม่เข้าใจความต้องการของนักเรียนเวลาสื่อสารกับบุตรหลานของตน เมื่อมีปัญหาาก็ต้องขอความช่วยเหลือครู หรือล่าม ซึ่งมีปัญหาในการเดินทางบ้างเมื่อต้องไปที่โรงเรียนเพื่อขอความช่วยเหลือจากครู หรือล่าม

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่ศึกษาเกี่ยวกับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม โดยมีความมุ่งหมายที่จะนำวิธีสอนที่ใช้เกมมาประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งจะเป็นแนวทางในการเสนอแนะแก่ครูผู้สอนเด็ก และช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีพัฒนาความสามารถด้านการเขียนคำได้ผลดีมากขึ้น

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ได้ทราบถึงความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังจากการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม
2. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุง และพัฒนาการสอนอันเป็นประโยชน์ในการสอนเขียนสะกดคำแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ไม่มีความพิการอื่นใดซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี อ. เมือง จ. ปราจีนบุรี จำนวน 8 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนคำ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

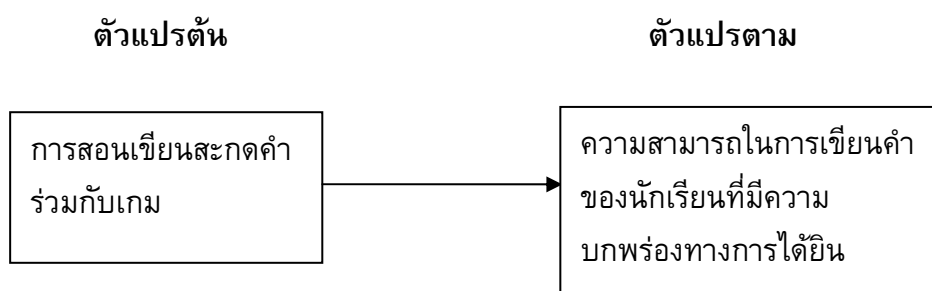
1. **การเขียนคำ** หมายถึง การเขียนคำซึ่งเป็นคำที่เลือกมาจากหนังสือภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ถูกต้องตามหลักพจนานุกรมที่กำหนดจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำจำนวน 30 คำ

2. **การสอนเขียนสะกดคำ** หมายถึง การเขียนคำหนึ่งคำใดที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดวรรณยุกต์ และตัวการันต์ ได้ถูกต้องตามที่กำหนดไว้ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 ซึ่งหลังการสอนแต่จะมีการฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ให้นักเรียนฝึกเขียนคำซ้ำในรูปแบบที่แตกต่างกัน คือ การเติมคำจากภาพ การเติมตัวอักษรที่หายไป การจับคู่คำศัพท์กับความหมาย

3. **เกม** หมายถึง เกมที่ใช้ในการแข่งขันและใช้ประกอบการสอนเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนได้แก่ เกมจับคู่ เกมหายไปไหน เกมรวบรวมคำ และเกมกระชิบ ในแต่ละเกมประกอบด้วยชื่อเกม จุดมุ่งหมายในการเล่น เกม อุปกรณ์ วิธีดำเนินกิจกรรม ข้อเสนอแนะ โดยเล่นประกอบการสอนเขียนสะกดคำ

4. **นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน** หมายถึง นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ไม่มีความพิการอื่นซ้ำซ้อน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีการได้ยินระดับ 71-90 เดซิเบลขึ้นไป

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



สมมติฐานในการศึกษา

1. ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังเรียน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมเพิ่มขึ้น
2. ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ก่อนและหลังเรียน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมแตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

- 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
- 1.2 ประเภทของความบกพร่องทางการได้ยิน
- 1.3 สาเหตุของความบกพร่องทางการได้ยิน
- 1.4 ลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
- 1.5 พัฒนาการของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
- 1.6 ลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

- 2.1 ความสำคัญของการเรียนเป็นคำกับการเขียน
- 2.2 วิธีการเรียนรู้คำ
- 2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนคำ
- 2.4 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
- 2.5 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
- 2.6 การสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องการเขียนสะกดคำ
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

- 3.1 ความหมายของเกม
- 3.2 จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม
- 3.3 หลักการนำเกมมาใช้
- 3.4 ประเภทของเกม
- 3.5 ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน
- 3.6 ลักษณะที่ดีของเกม
- 3.7 ประโยชน์ของเกม
- 3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

สาธิต ชยาภัม (2538 : 95 - 96)ให้ความหมายเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินเพียงเล็กน้อย (หูตึง) ไปจนถึงเด็กที่สูญเสียการได้ยินมาก (หูหนวก) ซึ่งสมาคม โสต ศอ นาสิกแพทย์แห่งประเทศไทย (พ.ศ.) ได้แบ่งระดับการได้ยินที่ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 HZ ในหูข้างที่ดีกว่ามี 5 ระดับคือ หูตึงน้อย หูตึงปานกลาง หูตึงมาก หูตึงรุนแรง และหูหนวก

- | | | |
|-----------------|---------|-------------------|
| 1. หูตึงน้อย | ระหว่าง | 26 – 40 เดซิเบล |
| 2. หูตึงปานกลาง | ระหว่าง | 41 – 55 เดซิเบล |
| 3. หูตึงมาก | ระหว่าง | 56 – 70 เดซิเบล |
| 4. หูตึงรุนแรง | ระหว่าง | 71 – 90 เดซิเบล |
| 5. หูหนวก | ตั้งแต่ | 90 เดซิเบล ขึ้นไป |

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 11)ให้ความหมายไว้ว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินอาจจะเป็นเด็กหูตึง หรือเด็กหูหนวกก็ได้ ซึ่งมีลักษณะดังนี้ (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 11)

1. เด็กหูตึง หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินระหว่าง 26 ถึง 89 เดซิเบลในหูข้างที่ดีกว่า วัดโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ที่ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิรตซ์ ซึ่งเป็นเด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อยจนถึงสูญเสียการได้ยินรุนแรง ศรียา นิยมธรรม (2535 : 25)กล่าวว่า การที่สูญเสียการได้ยินไปบ้าง จึงทำให้ไม่อาจพัฒนาทักษะทางภาษาได้ในวัยที่อยู่ในช่วงการเรียนรู้ภาษา

2. ประจิตต์ อภินัยนุรักษ์ และ มลิวลย์ ธรรมแสง (2529 : 6)กล่าวว่า เด็กหูหนวก หมายถึง เด็กที่มีสมรรถภาพการได้ยิน เมื่อทำการวัดการได้ยินด้วยเสียงบริสุทธิ์เป็นเดซิเบล ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิรตซ์ ได้ค่าเฉลี่ยการได้ยินของหูแต่ละข้างสูงกว่า 90 เดซิเบล อันเป็นค่ามาตรฐานระหว่างชาติ (ISO. 1964) เด็กเหล่านี้ไม่สามารถใช้การได้ยินให้เป็นประโยชน์ในการฟังอย่างมีประสิทธิภาพได้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึงน้อย หูตึงปานกลาง หูตึงมาก หูตึงรุนแรง จนถึงหูหนวก ซึ่งการสูญเสียการได้ยินนั้นยังส่งผลต่อการพัฒนาการด้านต่างๆ ทำให้พัฒนาการไม่เป็นไปตามปกติ

1.2 ประเภทของความบกพร่องทางการได้ยิน

นิวบี (Newby.1985 : 31 - 55) ได้รวบรวมประเภทของความบกพร่องทางการได้ยินไว้ดังนี้

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

2. ความบกพร่องจากประสาทหูพิการ (Sensorineural Impairment) เป็นความพิการอันเกิดจากความบกพร่องของหูชั้นในหรือส่วนของประสาทหูที่ติดต่อยกหว่างหูชั้นในกับสมอง

3. ความบกพร่องของสมองส่วนกลาง (Central Impairment) เป็นความบกพร่องเนื่องมาจากสมองส่วนที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการแปลความหมายไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างปกติ อันอาจเกิดจากการอักเสบที่สมองในส่วนดังกล่าว

4. ความบกพร่องรวม (Mixed Impairment) เป็นความพิการที่เกิดจากการนำเสียงที่หูชั้นนอกและชั้นกลางเกิดขึ้นกับความพิการของประสาทหู ซึ่งอยู่ในหูชั้นกลาง

ศรียา นิยมธรรม (2541 : 22 - 23) ได้พิจารณาประเภทของการสูญเสียการได้ยินคำนึงถึงตำแหน่งที่เกิดความผิดปกติของกลไกการได้ยิน ไว้ดังนี้

1. การนำเสียงเสีย (Conductive hearing loss)

เป็นการสูญเสียการได้ยิน ที่มีสาเหตุจากความผิดปกติที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของหูชั้นนอกและหูชั้นกลาง ซึ่งเป็นส่วนของการนำเสียง เช่น แก้วหูทะลุ หนองหูชั้นนอก กระดูกหูสามชิ้นเคลื่อนไหวนไม่ได้ เป็นต้น

2. ประสาทหูเสีย (Sensorineural hearing loss)

เกิดจากความผิดปกติที่หูชั้นในหรือประสาทหู เช่น ประสาทหูเสียจากการแพ้ยาหรือเสียงระเบิด เสียงอึกทัก เป็นต้น

3. ผสม (Mixed hearing loss)

การสูญเสียการได้ยินประเภทนี้ เกิดจากการที่หูชั้นนอกหรือหูชั้นกลางมีความผิดปกติร่วมกับหูชั้นในหรือประสาทหู เช่น การเป็นโรคหูน้ำหนวกเรื้อรัง

4. การแปลเสียงเสีย (Central hearing loss)

เกิดจากสมองที่ทำหน้าที่รับและแปลความหมายของเสียงเสียซึ่งเกิดจากเนื้องอกในสมอง สมองอักเสบ เส้นเลือดในสมองแตก ทำให้ศูนย์รับฟังเสียงใช้การไม่ได้จึงทำให้ไม่เข้าใจความหมายของเสียง

5. จิตใจผิดปกติ (Functional or Psychological hearing loss)

ความผิดปกติจากจิตใจหรืออารมณ์ ทำให้ไม่มีการตอบสนองต่อเสียงแสดงอาการเหมือนคนหูหนวก หูตึง ทั้งกลไกการได้ยินปกติ ต้องให้แพทย์หรือนักจิตวิทยาการรักษา

1.3 สาเหตุของความบกพร่องทางการได้ยิน

จากการศึกษาถึงระดับและประเภทของความบกพร่องทางการได้ยินดังกล่าว

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2523 : 245 - 249) ได้กล่าวถึง ความบกพร่องทางการได้ยินที่เกิดขึ้นได้หลายกรณี ดังนี้

1. สาเหตุสืบเนื่องมาแต่ก่อนเกิด อาจได้แก่ การเจ็บป่วยของมารดาขณะตั้งครรภ์ เช่น ตกเลือด หัดเยอรมัน ไข้หวัด คางทูม โดยเฉพาะขณะตั้งครรภ์ในช่วง 3 เดือนแรก

2. ความบอบช้ำหรือสภาวะอื่นๆ จากการคลอด เช่น ความผิดปกติในขณะคลอด ปัญหาจากกลุ่มเลือดของแม่และลูกเข้ากันไม่ได้

3. สาเหตุภายหลังการคลอด เช่นเกิดจากเชื้อโรค อุบัติเหตุต่างๆ เกิดจากการใช้ยาปฏิชีวนะ เกิดขึ้นในคนสูงอายุ หรือเกิดจากเสียงรบกวนจากสภาพแวดล้อมได้แก่ เสียงเครื่องจักร เครื่องยนต์ วัตถุระเบิด และสาเหตุอีกประการหนึ่ง คือ เกิดจากสภาพจิตใจ

ดังนั้นสรุปได้ว่า สาเหตุของความบกพร่องทางการได้ยิน สามารถเกิดได้ตั้งแต่ก่อนคลอด ขณะคลอด และหลังคลอด ซึ่งเมื่อพบว่าเด็กมีความผิดปกติแล้วควรให้การรักษาและช่วยเหลือให้เร็วที่สุด เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการด้านต่างๆ ใกล้เคียงกับเด็กปกติมากที่สุด

1.4 ลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผดุง อารยะวิญญู (2541 : 23 -24) ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

1. การพูดมีปัญหา เด็กอาจพูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด ซึ่งขึ้นอยู่กับระดับการได้ยินของเด็ก นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่สูญเสียการได้ยินและโอกาสที่ได้รับการสอนพูด

2. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาเกี่ยวกับภาษา เช่น มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในวงจำกัด เรียงคำเป็นประโยคที่ผิดหลักภาษา เป็นต้น

3. ความสามารถทางสติปัญญา ผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน อาจคิดว่าเด็กประเภทนี้เป็นเด็กที่มีสติปัญญาต่ำ ความจริงแล้วไม่เป็นเช่นนั้นจากการรายงานการวิจัยเป็นจำนวนมากกล่าวว่า ระดับสติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความหลากหลายคล้ายกับเด็กปกติ

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินค่อนข้างต่ำกว่าเด็กปกติ ทั้งนี้เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักมีปัญหาเกี่ยวกับภาษาทำให้เป็นอุปสรรค

5. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอาจมีปัญหาในการปรับตัว ซึ่งสาเหตุส่วนใหญ่มาจากการสื่อสารกับผู้อื่น หากเด็กสามารถสื่อสารได้ดีปัญหาทางอารมณ์อาจลดลงทำให้สามารถปรับตัวได้

สุชา จันทน์เอม (2523 : 53 - 54) ได้กล่าวพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินดังนี้

1. มีการพูดการฟังไม่ชัด ชอบยกมือป้องหู จ้องหน้าคู่สนทนาตลอดเวลา เข้าใกล้คู่สนทนามากกว่าปกติมีการเคลื่อนไหวเร็วอยู่ไม่สุข ชนมากกว่าเด็กปกติ บางคนมีการทรงตัวผิดปกติในรายที่มีโรคแทรกซ้อน

2. มักจะหลีกเลี่ยงการสนทนากับคนทั่วไป ชอบถามซ้ำๆ และบ่อยๆ เสียงพูดเพี้ยนแปร่ง ลีลาการพูดไม่เป็นไปตามธรรมชาติ มักพูดผิดเสมอๆ จังหวะการพูดไม่ดีบางนายติดอ่าง

3. มักเข้าใจเรื่องราวต่างๆ คลาดเคลื่อนไปจากความจริงเสมอ เพราะฟังไม่ชัดและไม่เข้าใจคำพูด ใช้ภาษาสั้นมาก ชอบใช้ภาษามือแทนคำพูด

4. มักชอบประแวงสงสัย อารมณ์ร้าย โกรธง่าย จุนเจียว บางทีไม่มีเหตุผล ปรับตัวเข้ากับคนอื่นค่อนข้างยาก ไม่ชอบเข้าสังคม บางรายขี้อาย เข้ากับเพื่อนไม่ได้

จากที่กล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีลักษณะพฤติกรรมบางอย่างไม่ต่างจากเด็กปกติ เนื่องมาจากการสูญเสียการได้ยินแต่ความถี่การเกิดนั้นมีมากกว่าเด็กปกติ ซึ่งพฤติกรรมที่เห็นชัดก็คือพฤติกรรมทางภาษานั้นแตกต่างจากเด็กปกติมากกว่าพฤติกรรมอื่นๆ

1.5 พัฒนาการของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีพัฒนาการบางอย่างเช่นเดียวกับเด็กปกติ แต่พัฒนาการบางด้านอาจแตกต่างจากเด็กปกติ ดังต่อไปนี้

1.5.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีความเจริญเติบโตทางร่างกายเป็นไปเช่นเดียวกับเด็กปกติ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีปัญหาเกี่ยวกับอวัยวะทางการได้ยิน (แสงจันทร์ คำเมือง. ม.ป.ป. : 2) สำหรับในส่วนสูง น้ำหนัก สุขภาพ และสมรรถภาพทางกาย ไม่มีอะไรแตกต่างจากเด็กปกติบางที่อาจเหนือกว่าเด็กปกติ เด็กจะนำพลังส่วนที่เกินที่ไม่ต้องสูญเสียไปเพราะการพูดมาใช้ในการเล่นต่างๆ เช่น เล่นเกม ไม่ชอบอยู่นิ่งชอบเล่นรุนแรง (สถาพร สุวณฺณสุต. 2530 : 473) จะเห็นได้ว่าพัฒนาทางด้านร่างกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่วนใหญ่จะเหมือนเด็กทั่วไป ถ้าเทียบเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินกับเด็กปกติจะไม่สามารถเห็นความแตกต่างเลย

1.5.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ จิตใจ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความบกพร่องทางด้านภาษา ไม่สามารถพูดระบายความรู้สึกและความคิดให้ผู้อื่นรู้ได้ทำให้เกิดความกดดันของอารมณ์ (แสงจันทร์ คำเมือง. ม.ป.ป. : 29) การแสดงอารมณ์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักจะรุนแรงกว่าเด็กปกติ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มักมีความวิตกกังวล มีความอึดอัดใจคับข้องใจ เก็บตัว ขี้อาย ไม่ไว้วางใจใคร จุนเจียว โกรธง่าย ใจน้อยหวาดกลัวในสิ่งที่ไม่น่ากลัว (สถาพร สุวณฺณสุต. 2530 : 742) เมื่อเป็นเช่นนี้ผู้ที่มีความใกล้ชิดหรือเกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงควรที่จะเข้าใจถึงสภาวะอารมณ์ของเด็กเหล่านี้ และจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กเหล่านี้ให้เหมาะสมโดยไม่ทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ อันเป็นผลต่ออารมณ์ จิตใจของเด็กเหล่านี้

1.5.3 พัฒนาการทางด้านสังคมและบุคลิกภาพขึ้นอยู่กับกระบวนการติดต่อสื่อความหมายสำคัญ จึงมีผลให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความสามารถทางสังคม และบุคลิกภาพแตกต่างจากเด็กปกติและมีปัญหาในการดำรงชีวิตมากกว่าเด็กปกติ ทั้งนี้เนื่องมาจากไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้จึงเติบโตด้วยความโดดเดี่ยวขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และไม่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น (ชูชีพ อ่อนโคกสูง. 2527 : 77) การปรับตัวของเด็กเหล่านี้จึงแตกต่างจากเด็ก

ปกติ ดังนั้นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จึงควรได้รับการส่งเสริมมากเป็นพิเศษเพื่อช่วยให้ปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

1.5.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเริ่มแสดงพัฒนาการที่ล่าช้าให้ปรากฏในช่วงปลายของวัยก่อนเข้าเรียน เนื่องจากความบกพร่องทางภาษาของเด็ก จึงส่งผลถึงการประมวลข้อมูลและก่อให้เกิดการขาดประสบการณ์และส่งผลถึงพัฒนาการและการพัฒนาความคิดรวบยอด (ศรียา นิยมธรรม. 2541 : 68 - 69)

จากที่ได้กล่าวมาแล้วสรุปได้ดังนี้ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีพัฒนาการที่เหมือนกับเด็กปกติคือ พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ส่วนพัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคมและบุคลิกภาพแตกต่างจากเด็กปกติเนื่องจากไม่สามารถสื่อสารกับคนอื่นเข้าใจได้

1.6 ลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เฮดดอน (Haydon. 1987 : 1765) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาที่เรียนกับเด็กปกติ ผลการศึกษาพบว่า พัฒนาการด้านการเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเป็นไปอย่างเชื่องช้าต้องใช้ทักษะทางด้านสายตาสัมผัส (การฟังการได้ยินที่เหลือนอยู่) นอกจากนี้ยังพบว่าวิธีการสอนเขียนสะกดคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความสัมพันธ์กับระดับสติปัญญาและประสบการณ์เดิม

อิตาโน (itano. 1996 : 3) ได้ศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเขียนของเด็กหูหนวก และเด็กที่มีการได้ยินปกติ ผลการศึกษาพบว่า ตั้งแต่ปี 1970 ที่ผ่านมา ถึงแม้ปัจจุบันมีวิธีการใหม่ๆ ที่ใช้เกณฑ์การเรียนเพื่อพัฒนาเกี่ยวกับเรื่องไวยากรณ์ ความเข้าใจ การอ่าน ซึ่งมาใช้กับเด็กหูหนวกโดยที่ไม่มีการวิเคราะห์ไปที่เด็กหูหนวกแต่ละคนจึงทำให้การศึกษาเด็กหูหนวกไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากหรือยังเหมือนเดิม แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์การอ่านและภาษาเขียนของเด็กหูหนวกไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง และยังพบกับเด็กที่ได้อินปกติก็เช่นนี้เหมือนกัน

จาร์ส จินดาวงศ์. (2546 : 12 อ้างอิงจาก พูนศักดิ์ ฐิริปรีชา. 2528 : 68) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนของเด็กหูหนวกชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่มีความสามารถในการอ่านต่างกันจะใช้คำนาม คำกริยาแตกต่างกัน การเขียนประโยคจะมีลักษณะการใช้คำง่าย ๆ เป็นประโยคสั้น ๆ และประโยคไม่ซับซ้อน

จากเอกสารและงานวิจัยสรุปได้ว่าลักษณะการเขียนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เด็กจะใช้คำง่าย ๆ สั้น ๆ ในการเขียนประโยค เขียนคำตกหล่น เขียนสลับที่ ใช้คำซ้ำ ๆ และมักเรียงประโยคผิดหลักไวยากรณ์ ทั้งนี้เนื่องมาจากเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีโอกาสใช้ภาษาและพัฒนาการทางภาษาเขียนน้อย ทั้งยังมีปัญหาทางการอ่านหนังสือไม่ได้อีกด้วย

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนคำ

2.1 ความสำคัญของการเรียนเป็นคำกับการเขียน

การเรียนรู้คำของเด็กเริ่มต้นจากการฟังคำต่างๆ จากสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวันเด็กจะเรียนรู้ความหมายของคำจากสถานการณ์ ท่าทาง เช่นการยิ้ม การส่ายหน้า เด็กเรียนรู้ คำต่างๆ มากขึ้น จนเกิดเป็นประสบการณ์เดิมก็สามารถนำคำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง การที่เด็กนำคำไปใช้อย่างถูกต้องเนื่องจากเด็กมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำและคำศัพท์เป็นพื้นฐาน นอกจากนี้เด็กยังเรียนรู้คำที่เป็นประโยชน์กับตัวเอง และสามารถเข้าใจได้ก่อนคือ คำที่เป็นรูปธรรม เช่นของจริง รูปภาพ ซึ่งกระตุ้นให้เด็กจดจำคำได้อย่างแม่นยำ และอดทนในทำนองเดียวกันกับผู้ใหญ่ที่เรียนภาษาต่างประเทศ ก็ต้องเรียนรู้คำศัพท์มากพอสมควรจึงจะจับใจความได้อาจเข้าใจภาษาก่อนแล้วจึงพูดได้ เด็กเรียนรู้ความหมายจากประสบการณ์ท่าทาง การแสดงออกความรู้สึกของเสียงพูด (ศรียา นิยมธรรมและประภัสสร นิยมธรรม. 2519 : 7) การเรียนรู้คำศัพท์และความหมายของคำระหว่างเสียงและสิ่งของทำให้เกิดความเข้าใจในคำต่างๆ มากขึ้น จำนวนคำศัพท์ที่เด็กเรียนรู้ในวัยต่างๆ มักขึ้นอยู่กับสติปัญญาความเฉลียวฉลาดของเด็กและโอกาสของเด็กที่จะได้เรียนรู้ซึ่งไม่เพียงที่จะเพิ่มจำนวนคำ แต่ยังเรียนรู้ความหมายของคำนั้นๆ อย่างกว้างขวางเด็กเรียนรู้คำศัพท์ช้าในสองช่วงปีแรกหลังจากนั้นในระยะก่อนเข้าเรียนจะเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมากขึ้นหลังจากเด็กเข้าเรียนแล้ว เนื่องจากได้รับประสบการณ์เพิ่มจากสภาพแวดล้อมโดยตรงจากครูและเพื่อนๆ ผลจากการค้นคว้าของนักจิตวิทยาหลายท่านพบว่าโดยเฉลี่ยเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะรู้จักคำประมาณ 20,000 คำ ถึง 24,000 คำ ของคำพจนานุกรมฉบับมาตรฐาน

จากความคิดเห็นดังกล่าว จึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในลักษณะ ความหมายคำศัพท์จะเป็นจุดเริ่มต้นของการเขียนคำ และการเขียนประโยค

เสาวนีย์ สีขำบัณฑิต (2534 : 232) กล่าวว่า การเขียนเป็นการสื่อสารความรู้ ข้อเท็จจริง ความเข้าใจ จินตนาการ อารมณ์ และความคิดระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

แบรดฟิลด์ และ สจ๊วต (Bradfield & Stewart. 1975 : 244) ได้กล่าวว่า การจัดลำดับความยากง่ายของคำนั้น ใช้การจัดเรียงลำดับจากคำที่นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากไปจนถึงคำที่นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้องน้อยโดยไม่ต้องใช้วิธีทางสถิติ

จากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ จะเห็นได้ว่าการเรียนเป็นคำกับการเขียนมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งก่อนที่เด็กจะเขียนคำศัพท์ได้นั้นเด็กต้องมีความรู้เกี่ยวกับความหมายของคำเป็นพื้นฐาน ทั้งนี้ย่อมเกิดจากการเรียนรู้ด้วยการฟัง การพูด การอ่าน และความสามารถในการเขียนคำจะมากขึ้นน้อยขึ้นอยู่กับระดับอายุ ระดับชั้นเรียน สติปัญญา โอกาสที่เด็กเรียนรู้ และความยากง่ายของคำความสำเร็จในการเขียนคำของแต่ละคนย่อมแตกต่างกันตามศักยภาพของตัวบุคคลเอง

2.2 วิธีการเรียนรู้คำ

เด็กเกิดการเรียนรู้คำต่างๆ ได้ต้องผ่านทักษะด้านการฟังและการพูดเด็กมีประสบการณ์ในการฟังคำต่างๆ จากสภาพแวดล้อมตัวเด็กในการดูดซึม การปรับแต่งรวมทั้งการดัดแปลงให้เหมาะสมตลอดเวลา การเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กพิจารณาได้ 2 ด้าน คือคำศัพท์ทั่วไปและคำศัพท์เฉพาะ เนื่องจากคำศัพท์ทั่วไปมีประโยชน์มากกว่าคำศัพท์เฉพาะ เด็กจึงเรียนรู้คำศัพท์ทั่วไปได้มากกว่าคำศัพท์เฉพาะในทุกระดับอายุ การพัฒนาคำศัพท์ทั่วไปเด็กจึงเรียนรู้คำที่มีประโยชน์ต่อตนเองมากที่สุดและสามารถเข้าใจได้ง่ายก่อน เช่น ชื่อคน ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ แล้วจึงเรียนรู้ส่วนต่างๆ ของภาษาพูดหลังสุด เด็กเรียนรู้คำนามก่อน เป็นคำนามที่มีพยางค์เดียวต่อมาก็เพิ่มเป็น 2 – 3 พยางค์

การเรียนรู้ภาษาเป็นการเลียนแบบ โดยเฉพาะในช่วงแรกของการหัดพูด ซึ่งในระยะนี้เด็กจะรับรู้คำด้วยการเลียนแบบจากผู้ใหญ่ ในระยะต่อมาเมื่อพัฒนาการทางสมองของเด็กมากขึ้น การลอกเลียนแบบจะลดลง เด็กมีความคิดเป็นของตนเองมากขึ้นเป็นลำดับ (ดาร์ณี อุทัยรัตนกิจ. 2530 : 3 ; อ้างอิงจาก Ginties. 2961 : 678 - 688) ผู้ที่ทำการศึกษเกี่ยวกับการเลียนแบบในการพัฒนาภาษาอย่างละเอียด คือ เลวิส ทฤษฎีนี้เชื่อว่าพัฒนาการทางภาษาเกิดขึ้นได้หลายทางโดยอาศัยการเลียนแบบ ซึ่งอาจเกิดจากการมองเห็นหรือได้ยินเสียง การเรียนการพูดของเด็กเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารกันได้นั้น มีกระบวนการเรียนรู้ตามลำดับดังนี้

1. การเลียนแบบ (Imitation) เป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนภาษาเพราะเป็นขั้นที่เด็กเรียนเสียงคำพูดตามเสียงที่ได้ยิน

2. การเอาอย่าง (Identification Learning) เด็กมิได้เลียนการออกเสียงอย่างเดียวแต่เลียนท่าทาง นิสัยใจจากบุคคลตามเสียงที่ได้ยิน

3. การเรียนด้วยสัมพันธภาวะ (Association Learning) เด็กเรียนรู้คำศัพท์และความหมายของคำระหว่างเสียงและสิ่งของ หรือพฤติกรรม เช่น เด็กเรียนรู้คำว่า “ ตุ๊กตา ” โดยแม่หยิบตุ๊กตาให้แล้วบอกเด็กว่า “ ตุ๊กตา ” เด็กจะจำและเรียนรู้ได้

4. การเรียนรู้แบบถามตอบ (Question Answering) เมื่อเด็กเรียนรู้ภาษาไปบ้างแล้วเด็กเกิดการอยากรู้อยากเห็นและชอบใช้คำถามจึงควรตอบสนองเด็กจะช่วยพัฒนาการทางภาษาของเด็กดีขึ้น

5. การถ่ายทอดการเรียนรู้ (Transfer of Learning) การเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เป็นการง่ายขึ้น ถ้าผู้เรียนมีความรู้อันเกี่ยวพันกันมาก่อน เช่น รู้จักไก่ แล้วสอนให้รู้จักเป็ด ห่าน โดยใช้ให้เห็นถึงความแตกต่าง เด็กจะจำได้รวดเร็วและมีความคิดลำดับเป็นระเบียบ

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการเรียนรู้คำสรุปได้ว่า การเรียนรู้คำต้องอาศัยกระบวนการที่เป็นระบบ การเรียนรู้ต้องค่อยเป็นค่อยไปอาศัย การฟัง เลียนแบบ ความพร้อมทั้งด้านตัวเด็กและตัวครูผู้สอนที่มีความสำคัญในการเรียนรู้คำของเด็กแต่ละคน

2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนคำ

ราตรี ปิตารานนท์ (2526 : 66) ได้ศึกษาพัฒนาการทางภาษาด้านชนิดของคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้แบบทดสอบการเขียนปริมาณคำและชนิดของคำเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดใช้ชนิดของคำเรียงลำดับดังนี้ คือ คำนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำสันธาน คำสรรพนาม คำบุรพบท และคำอุทาน และในปี พ.ศ. 2528 พูนศักดิ์ ภิรปริชา (2528 : 68) ได้ศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาเขียนของนักเรียนหูหนวก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านสูง ปานกลาง และต่ำ ใช้คำนาม คำกริยา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และใช้ชนิดของคำเรียงตามลำดับดังนี้ คำนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ และคำสันธาน ส่วนคำสรรพนาม คำบุรพบท และคำอุทานเด็กหูหนวกไม่ได้ใช้คำเหล่านี้เลย

จากเอกสารและงานวิจัยสรุปได้ว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะใช้คำนามมากที่สุดในการเขียน รองลงมาคือคำกริยาส่วนคำอื่นๆ ขึ้นอยู่กับเด็กใช้คำเหล่านั้นมากน้อยแค่ไหน ซึ่งก่อนที่เด็กจะเขียนคำเหล่านั้นได้ เด็กต้องรู้ความหมายของคำและรู้หน้าที่ของคำ ส่วนเด็กปกติการเรียนรู้ชนิดของคำเรียงตามลำดับดังนี้ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ คำบุรพบท คำสันธาน และคำสรรพนาม

2.4 ความหมายของการเขียนสะกดคำ

เว็บสเตอร์ (Webster. 1981 : 2190) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำ สรุปว่าการเขียนสะกดคำเป็นศิลปะหรือกลวิธีในการจัดเรียงตัวอักษรให้เป็นคำตามแบบที่คนยอมรับ ซึ่งสอดคล้องกับนักเรียนการศึกษาของไทยหลายท่าน

สรวดี เฟ่งศรีโคตร (2539 : 14) สรุปการเขียนสะกดคำได้ว่า “ การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงลำดับ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดคำเป็นคำได้อย่างถูกต้องหลักเกณฑ์ และถูกต้องตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 เพื่อให้สามารถออกเสียงได้ชัดเจนและสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง”

วรรณิ เครื่องเนียม (2531 : 12) ได้กล่าวถึงการสอนเขียนสะกดคำไว้ว่า “การสอนเขียนสะกดคำ เป็นการสอนให้นักเรียนรู้จักหลักเกณฑ์ในการเรียงลำดับตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ประสมคำให้ถูกต้องตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 และสื่อความหมายกันได้”

อรทัย นุตรดิษฐ์ (2540 : 10) สรุปการเขียนสะกดคำไว้ว่า “การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำใดคำหนึ่งอันประกอบด้วย พยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ตัวสะกดและตัวการันต์ให้ถูกต้องตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525”

ปทุม หนูมา (2542 : 11) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า หมายถึง ความสามารถในการเขียนคำโดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดการันต์ได้ถูกต้องตามหลักภาษา และตรงตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

จากความหมายที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยการเรียงลำดับตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและตัวการันต์ได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ตามหลักพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 สามารถสื่อความหมายได้อย่างถูกต้องและออกเสียงชัดเจน

2.5 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

ในการเขียนนอกจะคำนึงถึงเนื้อความตามจุดประสงค์ สำนวนสละสลวยถูกต้องตามหลักภาษาแล้ว ยังต้องคำนึงถึงการเขียนสะกดคำด้วย เพราะการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจข้อความที่เขียนได้ถูกต้อง รวดเร็ว ทั้งจะช่วยให้เกิดทัศนคติที่ดีแก่ผู้อ่าน ข้อความที่เขียนนั้นด้วย (สุภาพ ดวงเพชร. 2533 : 2) นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เขียนเกิดความมั่นใจในตนเอง การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนทุกวิชาและเป็นทักษะที่จำเป็นในการวางพื้นฐานของการเขียนด้านอื่นๆ แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าเขียนสะกดคำผิด จะก่อให้เกิดผลเสียในด้านการใช้ภาษา คือ ผู้อื่นตีความหมายผิด ไม่เข้าใจข้อความที่เขียน ทำให้งานเขียนขาดประสิทธิภาพ และยังทำลายบุคลิกภาพของผู้เขียน คือทำให้ผู้อ่านมองความสามารถหรือคุณค่าของผู้เขียนต่ำลง (สาลินี ภูติกนิษฐ์. 2530 : 2) ดังนั้น การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องจึงมีความสำคัญในการสื่อความหมายด้วยภาษาเขียน ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2526 : 503) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเรียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำผิดเสมอ จะไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเอง ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เด็กควรเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเสียแต่เมื่อเริ่มเขียนคำ เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักคำต่าง ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กใช้คำต่างๆ ได้ถูกต้อง กว้างขวาง ครูจึงต้องฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอทุกระดับชั้น

ฮอร์น (ทศพร จันทนราช. 2534 : 10 อ้างอิงจาก Horn. 1960) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำผิดนั้นทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกว่าคนเขียนไม่มีความสามารถ

อดุลย์ ภูปลื้ม (2539 : 12) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวัน และความเป็นอยู่ของคนในปัจจุบันเพราะการเขียนสะกดถูกต้อง ช่วยให้ผู้เขียนอ่านและเขียนหนังสือได้ถูกต้อง สื่อความหมายได้แจ่มชัด และมีความมั่นใจในการเขียน ทำให้ผลงานที่เขียนมีคุณค่าเพิ่มขึ้น

การเขียนสะกดคำมีความสำคัญมาก เพราะการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องเป็นพื้นฐานของการเรียนวิชาอื่นๆ ทำให้สามารถเขียน และอ่านสื่อความหมายกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องชัดเจน ผู้เขียนมีความมั่นใจ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ก่อให้เกิดความศรัทธาต่องานที่ทำ

2.6 การสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องการเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนจะต้องสอนการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นอันดับแรก จึงจะสอนเทคนิคการเขียนประเภทต่างๆ วิธีสอนเขียนสะกดคำมีอยู่หลายวิธี มีผู้แสดงไว้ ดังนี้

คิง (ดวงเดือน สุภิกิตย์. 2522 : 18 – 19 อ้างอิงมาจาก King. 1965 : 15) ได้กล่าวถึงการฝึกให้มีความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งมี 6 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การตรวจสอบ ได้แก่ การตรวจสอบคำที่จะให้นักเรียนเขียนอย่างระมัดระวัง เช่น คำที่มีอุปสรรคและคำที่มีปัจจัย แล้วให้บันทึกไว้

2. การออกเสียง การออกเสียงคำให้ถูกต้อง

3. การสะกดคำ ได้แก่ การฝึกหัดสะกดคำที่จะเขียนด้วยปากเปล่า โดยออกเสียงดังๆ ทำเช่นนั้นหลายๆครั้ง

4. การเขียน ได้แก่ การฝึกเขียนคำที่สะกดนั้นๆ 5 – 10 ครั้ง ก่อนตรวจ

5. การใช้คำที่เขียนสะกดมาแต่งประโยค

6. การทบทวน ทบทวนคำที่เขียนสะกดคำแต่ละคำในโอกาสต่อไป

ประภาศรี สีหอำไพ (2524 : 349) ได้เสนอแนะวิธีการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. แบ่งกลุ่มให้ค้นคว้าหาคำในเรื่องที่เรียนมาแลกเปลี่ยนกันบอก และเฉลยพร้อมทั้งเก็บคะแนนไว้

2. รวบรวมคำศัพท์ไว้ในสมุดให้เป็นหมวดหมู่เรียบร้อย เช่น เรียงลำดับตามพยัญชนะเรียงตามความหมาย ฯลฯ

3. ครูให้เขียนแล้วตรวจโดยใช้บัตรคำ และพจนานุกรมประกอบการสอน

4. แข่งขันกันสะกดคำยากบนกระดานดำ

5. ใช้เอกสารประกอบให้เลือกคำที่สะกดถูก

6. นำเกณฑ์การเขียนสะกดคำมาแต่งเป็นคำประพันธ์เพื่อให้จำได้ง่ายยิ่งขึ้น

7. ฝึกเขียนเรียงความแล้วใช้พจนานุกรมตรวจตัวสะกดการันต์ของตนหรือเพื่อน

8. หาประโยคหรือข้อความสั้นๆ มาเติมคำ

9. เขียนรายงานคำที่มักจะเขียนผิด

10. นำเนื้อหาจากหลักภาษาไทย เช่น คำที่มาจากภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต คำสมาส สันธิ คำควบกล้ำ ฯลฯ มาแต่งประโยครวมกัน

11. กำหนดคำศัพท์ให้มาเขียนเป็นรูปประโยคหรือเรื่อง

12. ควรตรวจแก้ไขตัวสะกดในการฝึกเขียนทุกครั้ง ไม่ปล่อยให้ให้นักเรียนสะกดผิดไว้โดยไม่แก้ไข

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2524 : 49 - 50) ได้เสนอแนะการสอนเขียนไว้ว่าการเขียนต้องควบคู่ไปกับการอ่านและกระบวนการสอนเขียนสะกดคำ ควรเป็นดังนี้

1. ให้นักเรียนออกเสียงคำที่เขียนให้ชัดเจน
2. ให้นักเรียนฝึกหัดออกเสียงคำนั้นอย่างชัดเจนและถูกต้อง
3. ให้นักเรียนรู้ความหมายของคำนั้น
4. ให้นักเรียนสะกดคำให้ได้

สนธิ ตั้งทวี (2528 : 32 - 33) ได้เสนอแนะกิจกรรมการเรียนการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. ครูหาเรียงความซึ่งจะเป็นข่าว หรือบทความมาแจกให้นักเรียนอ่านในเวลาที่กำหนดแล้วให้นักเรียนลอกข้อความที่เห็นว่าน่าจะมีประโยชน์หรือมีข้อคิดดีๆ มาส่งครู โดยครูจะต้องเน้นเรื่องความถูกต้องของการเขียนรวมทั้งความประณีตสวยงามของตัวหนังสือ
2. ครูมอบให้นักเรียนไปอ่านบทความจากหนังสือพิมพ์ หรือจากวารสารต่างๆ แล้วให้คัดลอกข้อความที่น่าสนใจลงในบัตร รายการโดยบอกแหล่งที่มาของข้อความนั้นชัดเจน
3. แบ่งกลุ่มให้ค้นหาคำยากจากหนังสือเรียนหรือหนังสืออื่นๆ มาแจกกันแล้วบอกให้เขียน
4. รวบรวมคำศัพท์ต่างๆ ไว้ในสมุด โดยเรียบเรียงไว้เป็นหมวดหมู่ เช่น อาจเรียงลำดับตามตัวอักษร หรือเรียงตามความหมาย
5. ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนคำศัพท์ลงในบัตรคำ แล้วใช้คำเหล่านั้นเขียนเป็นข้อความลงบนแถบประโยค
6. แข่งขันกันสะกดคำยากบนกระดานหน้าชั้น
7. ให้นักเรียนเขียนประกาศ โฆษณา บัตรเชิญหรือบัตรอวยพร โดยเน้นถึงความ เป็นระเบียบเรียบร้อย สวยงามประณีต
8. ครูทำบัญชีคำยากแล้วนำมาให้นักเรียนเขียนเป็นคำๆ โดยเน้นความถูกต้อง ชัดเจน ครูอาจให้นักเรียนผลัดกันตรวจ แล้วให้คะแนนนักเรียนแต่ละคน ให้นักเรียนบันทึกผลการ สะกดคำยากของตนไว้ เพื่อพัฒนาการของตนเอง
9. ครูให้นักเรียนแต่งประโยคโดยการกำหนดคำที่มักจะเขียนผิดให้ เช่น กังสดาล ขโมย ครหา จตุสดมภ์ ชนวน ประติมากรรม นัยน์ตา เวทมนต์ ฯลฯ

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนการสอนสะกดคำนั้น จะต้องได้รับการเรียนรู้ที่ถูกต้องและอาจจะต้องใช้วิธีสอนหลายๆ วิธี เพื่อประกอบการเรียนให้นักเรียนมีความสนใจในการสอนของครู ครูจึงต้องมีความรู้ความสามารถในการสอนหลายๆ วิธี ซึ่งครูจะต้องสอนให้ สอดคล้องกับความสนใจและสภาพของนักเรียน เพื่อให้การสอนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนด และ ประสพผลสำเร็จในการเขียนสะกดคำ

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

สุภาพ ดวงเพชร (2533 : 72) ได้เปรียบเทียบความสามารถและความคงทนในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำกับการใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำกับการใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญตามนัยทางสถิติที่ระดับ .01

ทศพร จันทนราช (2534 : 58 - 60) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร และการเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อการเขียนสะกดคำ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2533 โรงเรียนบ้านหัวทำนบ อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 16 คน ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกรและนักเรียนที่ได้รับการใช้แรงเสริมทางสังคมเขียนสะกดถูกแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บุญปก อ่อนเฒ่า (2536 : 61) ได้ศึกษาความสามารถทางการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่า ความสามารถทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 67.07

มิเชล (Mitchell. 1980 : 1329 - A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการสอนการเขียนสะกดคำ 3 แบบ คือ กลุ่มที่ 1 ใช้พจนานุกรม กลุ่มที่ 2 ใช้กิจกรรมการเขียนเรื่อง และกลุ่มที่ 3 ใช้พจนานุกรมและกิจกรรมเขียนเรื่อง และมีกลุ่มควบคุมอีกกลุ่มหนึ่ง ผลการศึกษาพบว่าทั้ง 3 กลุ่มเขียนสะกดคำได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม แต่ในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ทางการเขียนและการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มไม่แตกต่างกัน

เอิร์ช (Hirsch. 1980 : 2912 - A) ได้ศึกษาวิธีสอนสะกดคำ 2 วิธี วิธีแรกเน้นครูเป็นผู้เลือกคำและทำการสอนก่อนสอบ วิธีที่ 2 เน้นที่แบบเรียนที่ใช้อยู่ทั่วไปที่มีแบบฝึกหัดและมีการทดสอบหลังสอน พบว่าวิธีสอนทั้ง 2 วิธี ทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำนักเรียนมีผลดีขึ้น

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ สรุปได้ว่าการสอนเขียนสะกดคำ ส่วนใหญ่ที่นักเรียนเขียนผิดมีหลายสาเหตุ เช่น ขาดความเอาใจใส่ มีปัญหาในคำที่ออกเสียง ตลอดจนการใช้วิธีการสอนของครูที่ไม่น่าสนใจ ไม่มีรูปแบบการสอนที่หลากหลาย ซึ่งการเขียนสะกดคำมีส่วนช่วยในการอ่านและการเขียน

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

3.1 ความหมายของเกม

เกม (Games) เป็นการละเล่นที่มีระเบียบ กฎเกณฑ์ เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานร่าเริง มุ่งพัฒนาทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดคุณธรรม (กองยุวกาชาด. ม.ม.ป. : 1)

วรี เกียรติกุล (2530 : 72) กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎกติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้ง เกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย และจิตใจเป็นพิเศษ

ลัดดา ศิลาน้อย (2532 : 40) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่าเป็นการเล่นง่ายๆ มีกติกา น้อยสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ดี

ดวงเดือน วังสินธ์ (2533 : 16) กล่าวว่า เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีเวลากำหนดแน่นอน มีกฎกติกาไม่สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

พีระพงษ์ บุญศิริ (2536 : 5 - 6) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การเล่นด้วยความเต็มใจจนการแข่งขันได้สิ้นสุดลง หรือได้คะแนนตรงตามที่ต้องการ หรือจนได้ชัยชนะ กิจกรรมนี้ไม่ใช่เหมาะสำหรับเด็กหรือวัยรุ่น หรือนักกีฬาเท่านั้นแต่เหมาะสำหรับทุกคนทุกเพศ

จากความหมายของเกมสรุปได้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีการกำหนดเวลาที่แน่นอน มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน มีกฎระเบียบ และกติกาที่วางไว้ นักเรียนสามารถเล่นได้เป็นทีม เกมจะช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น พัฒนาการด้านต่างๆ เช่น ร่างกาย อารมณ์ สังคมสติปัญญา และส่งเสริมให้มีคุณธรรมที่ดีงาม ทั้งยังสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัยอีกด้วย

3.2 จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535 : 88) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกม ดังนี้คือ

1. เพื่อเกิดความสนุกสนานร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคย และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
2. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการด้านทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหว และรู้จักใช้อวัยวะต่างๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกาย ด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในยามว่างได้
4. เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ในคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่างๆ

5. เพื่อใช้เกมการเล่น เป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของนักเรียน เกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

ถาวร สวรรณรัตน์ (2536 : 40) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายในการสอนโดยใช้เกม มี 5 ประการ คือ

1. ให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคย และรู้สึกช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน

2. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการด้านทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหว และรู้จักใช้อวัยวะ ต่างๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน

3. เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกายด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในยามว่างได้

4. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ในคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม ประเภทต่างๆ

5. เพื่อใช้เกมการเล่น เป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของนักเรียน เกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ และรู้อภัย

พระพงษ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536 : 35) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอน โดยใช้เกมดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างสมบูรณ์
2. เพื่อสร้างทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นต่อการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายอารมณ์เครียด
4. เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ การเข้าร่วมกลุ่ม
5. เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเล่น และออกกำลังกาย
6. เพื่อให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
7. เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของการเคลื่อนไหว
8. เพื่อส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจ และน้ำใจนักกีฬา
9. เพื่อส่งเสริมสุขภาพความสมบูรณ์ของร่างกาย

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า เกมที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมาย เกิดความเป็นประชาธิปไตย ผู้เรียนมีลักษณะเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น เรียนรู้อย่างมีความสุขสามารถพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ผ่อนคลายความตึงเครียด รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

3.3 หลักการนำเกมมาใช้

หลักการนำเกมมาใช้ ควรมีการเลือกเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย มีความเหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็กและคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น ควรมีการคำนึงถึงความยากง่ายของเกมด้วย เพราะถ้าเกมง่ายเกินไปจะทำให้ความสนใจของผู้น้อยลง ไม่ควรให้เด็กฝึกทักษะซ้ำๆ จนเด็กเบื่อการเล่น เกม ควรเริ่มจากเกมง่ายไปหายากและแปลกขึ้น (อุษา กลเกม. 2533 : 22)

นอกจากนี้การนำเกมมาใช้ควรยึดหลักต่อไปนี้

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆ เป็นอันดับแรกว่าเราจะใช้สอนอะไร
2. พิจารณาถึงสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม ว่าจำเป็นจะต้องใช้ที่ว่างมากน้อยเพียงใด เพราะในการเล่นจะต้องมีการเคลื่อนไหว
3. พิจารณาถึงจำนวนนักเรียนที่เล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลดีถ้าใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่หรือเล่นเป็นทีม
4. พิจารณาว่าเกมนั้นเป็นเกมนั้นเป็นการแข่งขันรายบุคคลหรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม
5. อายุหรือวัยของนักเรียน เกมที่ใช้เหมาะสมหรือไม่ ยากไปสำหรับเด็กที่เรากำลังสอนหรือเปล่า
6. ควรเล่นเกมตอนท้ายชั่วโมง เพราะถ้าเล่นตอนต้นชั่วโมงจะเป็นการลำบากที่จะทำให้นักเรียนกลับมาเป็นระเบียบเพื่อที่เรียนต่อไปอีก
7. ควรเลือกใช้เกมหลายๆ แบบ
8. ควรมีการกะเวลาในการเล่นหลายๆ หนึ่งจะใช้เวลาประมาณเท่าไร
9. ครูต้องมีการเตรียมตัวหรือวางแผนในการเล่นให้ดี
10. พิจารณาว่าควรให้รางวัลหรือไม่ในการเล่น
11. ครูควรสะสมหนังสือเกมต่างๆ ที่จะเลือกมาใช้ได้ตามความเหมาะสม
12. อาจดัดแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ วัด (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 18 – 19 ; อ้างอิงจาก Weed. 1975 : 303 - 305)

หลักการนำเกมมาใช้นั้นครูต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบถ้วน เช่น จัดเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วัยของเด็ก เวลา และความปลอดภัย โดยจัดเกมจากง่ายไปหายากขึ้นตามลำดับ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดผลต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

3.4 ประเภทของเกม

ปราณี ทองคำ (2534 : 2) ได้จำแนกประเภทของเกมไว้ดังนี้คือ

1. จำแนกตามวัสดุที่ใช้ ได้แก่
 - 1.1 เกมที่มีวัสดุประกอบ เช่น เกมปิงโก เกมกระดานต่างๆ
 - 1.2 เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ เช่น เกมทายปัญหา เกมใบคำ

2. จำแนกตามจำนวนผู้เล่น ได้แก่
 - 2.1 เกมบุคคล เช่น เกมต่อภาพ เกมตารางปริศนา
 - 2.2 เกมกลุ่มหรือทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร
 - 2.3 เกมผลัด เช่น เกมปิงโก เกมกระดานต่างๆ
3. จำแนกตามลักษณะการเล่น ได้แก่
 - 3.1 เกมแข่งขัน
 - 3.2 เกมร่วมมือกัน
 - 3.3 เกมสร้างกลุ่มสัมพันธ์

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535 : 8) แบ่งเกมออกเป็น 10 ชนิด คือ

1. การเล่นเกมเลียนแบบ หรือการเล่นสมมุติ
2. การเล่นเกมปริศนา
3. เกมการแข่งขัน
4. เกมการต่อสู้
5. เกมทดสอบสมรรถภาพทางกาย
6. การเล่นเกมไปสู่กีฬา
7. การเล่นเกมประกอบเพลง
8. การเล่นเกมพื้นเมือง
9. การแสดงเจียบ
10. เกมเบ็ดเตล็ด

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2536 : 67 - 68) ได้แบ่งเกมออกเป็นประเภทใหญ่ๆ 3 ประเภท โดยยึดหลักของความสะดวกในการจัดประเภท ซึ่งประกอบด้วย

1. เกมเบ็ดเตล็ด จัดเป็นเกมที่เล่นง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเล่น กฎกติกาการเบี่ยงการเล่นมีน้อย ไม่ต้องใช้อุปกรณ์จำนวนมาก และไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้าง แต่เกมประเภทนี้ทำให้ผู้เล่นสนุกสนานได้ ซึ่งแบ่งออกเป็นชนิดย่อยๆ ดังนี้

- 1.1 เกมสำหรับเล่นในชั้นเรียน
- 1.2 เกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบ
- 1.3 เกมการต่อสู้
- 1.4 เกมเนื่องในโอกาสพิเศษ
- 1.5 เกมที่ต้องใช้ความเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไวและใช้บริเวณกว้าง
- 1.6 เกมไล่จับ

2. เกมกีฬา เกมนำเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่จะนำผู้เรียนไปสู่การมีทักษะในการเล่นกีฬาทั้งประเภททีมและบุคคล ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วและสนุกสนาน เป็นเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้น กฎกติกา และวิธีเล่นกีฬาประเภทนั้นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในแง่ทฤษฎีและปฏิบัติ

3. เกมประเภทผลัดเปลี่ยน เป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละทีมจำนวนเท่ากัน ผู้เล่นแต่ละคนในทีมจะเข้าแข่งขันทีละคน ซึ่งแต่ละคนจะเริ่มแข่งขันได้ต่อเมื่อ ผู้เล่นก่อนหน้าตนได้แข่งขันสิ้นสุดลงแล้ว เกมประเภทผลัดนี้ มีรากฐานมาจากการวิ่งผลัดในการแข่งขันกรีฑา ในกรณีผู้เล่นแต่ละทีมมีจำนวนไม่เท่ากัน ให้ผู้เล่นในทีมที่น้อยกว่าเล่นได้ 2 ครั้ง ความสำเร็จของการแข่งขันระหว่างทีม ได้มาจากการร่วมมือมือของผู้เล่นแต่ละคนในทีม จึงเป็นการปลูกฝังการทำงานร่วมกันร่วมกับผู้อื่นได้อย่างดี

จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ (2542 : 18 -19) ได้แบ่งประเภทของเกมโดยคำนึงถึงความเป็นหมวดหมู่ ความสะดวก และความเหมาะสมต่อการนำเกมมาใช้ ซึ่งประกอบด้วย

1. เกมง่าย ๆ
 - 1.1 เกมที่แบ่งตามพัฒนาการ
 - 1.2 เกมที่แบ่งตามเนื้อเรื่องหรือหัวข้อ
 - 1.3 เกมที่แบ่งตามรูปแบบ
 - 1.4 เกมที่แบ่งตามขนาดพื้นที่ที่ใช้เล่น
 - 1.5 เกมที่แบ่งตามระดับของกิจกรรม
 - 1.6 เกมที่แบ่งตามประเภทของทักษะที่ใช้ในการเคลื่อนไหว
 - 1.7 เกมที่แบ่งตามจำนวนผู้เล่น
2. เกมผลัด
 - 2.1 เกมที่อาศัยการผสมผสานทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
 - 2.2 เกมที่มีเครื่องกีดขวาง
 - 2.3 เกมที่มีการส่งและรับวัตถุ
 - 2.4 เกมที่เป็นการทดสอบฝึกทักษะการเล่นโลดโผน
 - 2.5 เกมที่ต้องฝึกปฏิบัติทักษะด้านกีฬาที่เฉพาะเจาะจง
 - 2.6 เกมการเล่นโลดโผนแปลกใหม่สำหรับบริเวณที่มีพื้นที่จำกัด
 - 2.7 เกมที่เป็นการผสมผสานความสามารถ และทักษะพื้นฐานด้านกีฬาเข้ารวมกัน
3. เกมนำ
 - 3.1 เกมนำไปสู่กีฬาประเภททีม
 - 3.2 เกมนำไปสู่กีฬาประเภทบุคคล
4. เกมพื้นเมืองประจำชาติไทย
 - 4.1 เกมการเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคกลาง
 - 4.2 เกมการเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
 - 4.3 เกมการเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคใต้
 - 4.4 เกมการเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคเหนือ

ดังนั้นจากที่ศึกษาเกี่ยวกับประเภทของเกม และลักษณะการเล่นเกมที่ต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เกมที่ใช้เน้นการสอนคำให้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 4 เกมดังนี้

1. เกมรวบรวมคำ วิธีการเล่น คือ หลังจากที่ครูสอนคำศัพท์แล้วแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน ครูแจกบัตรคำตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ครูนำบัตรภาพท่าภาษามือให้นักเรียนดู ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตามคำศัพท์ที่กำหนด กลุ่มใดเรียงได้เร็วและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

2. เกมหายไปไหน วิธีการเล่น คือ หลังจากที่ครูสอนคำศัพท์แล้วแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน ครูแจกบัตรคำตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ครูเขียนคำศัพท์บนกระดานแต่มีพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์หายไป นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ที่หายไปมาเติมให้คำศัพท์สมบูรณ์ กลุ่มใดทำได้เร็วและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

3. เกมจับคู่ วิธีการเล่น คือ หลังจากที่ครูสอนคำศัพท์แล้ว ครูแจกบัตรภาพท่าภาษามือบัตรคำให้นักเรียนโดยคว่ำบัตรไว้ ครูให้สัญญาณนักเรียนดูบัตรภาพหรือบัตรภาพท่าภาษามือที่ตนได้รับ นักเรียนจับคู่กับเพื่อนที่ได้คำศัพท์ตรงกันคู่ใดจับคู่กันได้เร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. เกมกระชับ วิธีการเล่น คือ หลังจากที่ครูสอนคำศัพท์แล้ว แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน โดยให้นักเรียนนั่งเรียงเป็นแถวตอน คนที่ 1 หันหน้ามาหาครู ส่วนคนที่ 2, 3, 4 หันหลังให้ครู ครูแจกบัตรคำตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้กับคนที่ 4 เริ่มเล่นโดยครูแสดงท่าภาษามือให้กับคนที่ 1 แล้วคนที่ 1 บอกต่อคนที่ 2, 3, 4 บอกต่อๆ กันจนถึงคนที่ 4 เป็นคนเรียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ให้ถูกต้อง กลุ่มใดเรียงเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

3.5 ขั้นตอนในการใช้เกม

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน ควรมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นเลือกและเตรียมเกมต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนให้ถึงจุดมุ่งหมายที่จะใช้ ศึกษาวิธีการเล่นเกม เตรียมอุปกรณ์การเล่นไว้ให้พร้อม

2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือเป็นกลุ่ม ถ้าเป็นกลุ่มต้องแบ่งกลุ่มให้เหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

3. ขั้นดำเนินกิจกรรม อธิบายวิธีเล่น กฎเกณฑ์ต่างๆ ให้ผู้เล่นเข้าใจใน วิธีการกติกาก่อน แล้วให้ทดลองก่อนการเล่นจริง

4. ขั้นวิเคราะห์และประเมินผล นำผลจากการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนช่วยวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนำผลไปอภิปรายและค้นคว้าเพิ่มเติม ให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน

5. ขั้นสรุปผล ครูผู้สอน ผู้เรียน ช่วยกันสรุปผล หาข้อยุติที่ถูกต้อง ย้ำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง (วิมล ร่วมสุข. 2522 : 68 - 69)

นอกจากนี้ยังมีการเสนอแนะลำดับขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนว่าควรมีลำดับขั้นตอนดังนี้คือ

1. บอกชื่อเกมว่าเล่นเกมอะไร
2. จัดรูปแบบในการเล่น เกม เช่น ทำเป็นวงกลม หรือทำเป็นแถวให้ชัดเจน
3. อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา และการตัดสินให้ชัดเจน
4. แสดงให้ดูก่อนการเริ่มจริง ถ้าเกมไหนยากแก่การเข้าใจ ครูต้องสาธิตการเล่นก่อน
5. สอบถามให้เข้าใจอีกครั้งหลังการแสดงให้เห็น
6. เริ่มเล่นตามคำชี้แจง
7. อภิปรายผลสรุปบทเรียน
8. สุขปฏิบัติ (ถาณันตร สุวรรณรัตน์. 2530 : 42)

สรุปขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนดังกล่าว สิ่งแรกที่ครูควรจะต้องเลือกเกมเหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ ความสนใจของผู้เรียน สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนด ครูต้องบอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบก่อน ครูเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม แล้วอธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่างๆ ให้นักเรียนเข้าใจ เสร็จแล้วให้เริ่มเล่นเกมได้ ในบางเกมที่ค่อนข้างยาก ครูต้องสาธิตการเล่นให้นักเรียนดูก่อนหลังจากเล่นเกมเสร็จครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง

3.6 ลักษณะที่ดีของเกม

จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ. (2542 : 11-12) ได้กล่าวถึงลักษณะที่ดีของเกมควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. มุ่งเน้นให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ฟังพอใจ
2. บุคคลทุกเพศทุกวัย สามารถเล่นได้
3. เปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนได้ร่วมเล่น
4. ส่งเสริมการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. ใช้เวลาการเล่นไม่มากนัก และเวลาการเล่นไม่แน่นอน
6. มีวัตถุประสงค์ในการเล่น
7. มีกฎกติกาการเล่นไม่ซับซ้อนเหมือนเล่นกีฬา
8. ไม่ต้องอาศัยทักษะการเล่นที่ยาก มุ่งส่งเสริมทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนไหว และทักษะด้านกีฬา
9. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นหาง่าย ราคาไม่แพงสามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้จากวัสดุหรือทรัพยากรธรรมชาติที่เหลือใช้
10. กฎกติกา จำนวนผู้เล่น สถานที่ และอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่น สามารถเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของผู้เล่น

11. มีการกำหนดบริเวณที่ว่าง และขอบเขตของการเล่น อาจอยู่ในรูปของสนาม เส้นแบ่งเขต หรือมีการกำหนดรูปแบบของการเล่นแทน เช่น ทำวงกลม แอวน้ำกระดานแถวเดียว หรือแถวตอน เป็นต้น

12. มีลักษณะเป็นการท้าทาย ทำให้ผู้เล่นอยากเล่น และสนุกสนาน โดยการกำหนดให้ผู้เล่นปฏิบัติให้เร็วที่สุด หรือทำคะแนนให้ได้มากที่สุด

13. กำหนดให้มีการแข่งขัน มีการแพ้การชนะ แต่ไม่ใช่จุดมุ่งหมายจริงๆ ของการเล่นเกม เป็นการเล่นเพื่อหาข้อปรับปรุงเท่านั้น

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

ดังนั้นการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ครูควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน วิธีการเล่นที่ง่าย มีกฎกติกาในการเล่นที่ไม่ซับซ้อน ใช้อุปกรณ์ที่หาได้ง่าย เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้เล่นทุกคน เพื่อให้สมาชิกได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ซึ่งเกมต้องใช้เวลาสั้นและชัดเจน สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

3.7 ประโยชน์ของเกม

พระพงษ์ บุญศิริ (2536 : 37 - 38) ได้กล่าวถึงประโยชน์และความสำคัญของเกมไว้ดังนี้

ด้านร่างกาย

1. สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน
2. เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เพื่อการฝึกกิจกรรมต่างๆ
3. ได้ออกกำลังกายและส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
4. ได้ผลต่อพัฒนาระบบอวัยวะต่างๆ ของร่างกายให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
5. ได้พัฒนาสมองการควบคุมส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อการเคลื่อนไหวตอบสนองในสภาพการณ์ต่างๆ

6. พัฒนาความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว

7. พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวร่างกายให้เกิดความชำนาญ และเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ

8. ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคคล เพื่อนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรม หรือเล่นกีฬา

ด้านจิตใจ

1. ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด
2. เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่น หรือสามารถหากิจกรรมที่เหมาะสมให้กับตนเอง
3. ส่งเสริมและสร้างคุณธรรม คติธรรม เอื้อเฟื้อ
4. ช่วยให้มีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส ไม่อึดอัดและเศร้าซึม
5. ส่งเสริมให้มีบุคลิกภาพที่ดี เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

6. ส่งเสริมสุขภาพอนามัยจิตที่ดี

ด้านสังคม

1. เกิดมนุษยสัมพันธ์เข้ากับหมู่คณะได้
2. ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม และยอมรับซึ่งกันและกัน
3. ยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. สามารถแสดงออกอย่างเปิดเผย กล้าแสดงออก
5. เข้าร่วมกลุ่มในสังคมได้อย่างสง่างาม เผย ไม่มีปมด้อย ปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมได้

อย่างเป็นสุข

ด้านอารมณ์

1. มีอารมณ์แจ่มใสร่าเริง
2. มีความเชื่อมั่นในตนเอง
3. รู้จักการเสียสละให้อภัย และไม่ถือโกรธ

นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นยังมีประโยชน์ในการเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ ความเข้าใจมากขึ้น (อุษา กลแกม. 2533 : 18; อ้างอิงจาก Pinter. 1977 : 710 - A) และการสอนแบบใช้เกมจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าและสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถทำให้เด็กที่เรียนอ่อน เรียนช้า มีพัฒนาการได้ดีขึ้น แกรม และคนอื่นๆ (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 42; อ้างอิงจาก Grambs & others. 1970 : 244 - 251)

สรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ช่วยจูงใจให้เกิดการแสวงหาความรู้ในสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมในการรับรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักหน้าที่ ความรับผิดชอบ ตลอดจนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนให้ดีขึ้น

3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

สุวิมล ตันปิติ (2536 : 357) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 237) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำยาก ผลการศึกษาพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำยากภาษาไทยโดยใช้เกมและแบบฝึกมีความสามารถในการเขียนสะกดคำยากภาษาไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำยากภาษาไทย โดยใช้เกมและแบบฝึกมีความสนใจในการเขียนสะกดคำยากภาษาไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษางานวิจัยสรุปได้ว่า เกมการสอนช่วยให้กิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และยังทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาและจดจำได้แม่นยำถูกต้อง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่ความบกพร่องทางการได้ยินโดยการสอนเขียนคำร่วมกับเกม ผู้วิจัยมีขั้นตอนดำเนินงานในการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี อ. เมือง จ. ปราจีนบุรี ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้ามีดังนี้

1. แผนการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม
2. แบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำ

วิธีการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการสอนเขียน การสร้างแผนการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม สำหรับเด็กที่ความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีลำดับชั้น ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

กลุ่มสาระภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

1.2 ศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนเขียนสะกดคำและเกม

1.3 กำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ให้มีเนื้อหาสอดคล้อง และครอบคลุม

คำต่าง ๆ ตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้คือ คำพยางค์เดียว คำสองพยางค์ คำสามพยางค์ คำสี่พยางค์ และคำห้าพยางค์

1.4 นำคำศัพท์ที่คัดเลือกจากหนังสือภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เล่ม 1 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อนำไปสร้างแบบทดสอบการเขียนคำ

1.5 กำหนดโครงสร้างของแผนการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนการสอน

- 1) ศึกษาเนื้อหาที่จะสอนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด
- 2) นำเนื้อหาในแต่ละหน่วยมาสร้างเป็นแผนการสอน
- 3) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมในเนื้อหาที่จะสอน
- 4) กำหนดความคิดรวบยอด จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมให้

สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอน

- 5) เตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา

ขั้นที่ 2 ขั้นการสอน

- 1) ชี้นำเข้าสู่การเรียนรู้
- 2) ขั้นสอนการสอนการเขียนสะกดคำร่วมกับเกม
- 3) ขั้นสรุปทำแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผลเปรียบเทียบแบบทดสอบก่อนและหลังการ

สอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

1.6 นำแผนการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบเนื้อหาจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมทั้งปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ตรวจสอบความเที่ยงเชิงโครงสร้างและปรับปรุงแก้ไข

1.8 นำแผนการสอนการเขียนสะกดคำร่วมกับเกมที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองสอนกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข

2. แบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบหลังการสอนด้วยสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จำนวน 32 ฉบับ โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาทฤษฎีและวิธีสร้างข้อสอบแบบอิงเกณฑ์จากหนังสือการทดสอบแบบอิงเกณฑ์และแนวคิดวิธีการของบุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์ (2527 : 1 - 170)

2.2 วิเคราะห์จุดประสงค์การเขียนจากหลักสูตรและคู่มือภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) เพื่อใช้ในการฝึกทักษะระหว่างเรียน

2.3 นำคำที่คัดเลือกจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คำ มาสร้างแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้

2.4 นำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้คณะกรรมการ และผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบฝึกทักษะ ประจำหน่วยการเรียนรู้

2.5 นำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำมา ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ

แบบทดสอบวัดความสามารถเขียนคำ เป็นแบบทดสอบเรื่องการเขียนคำ ตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด ซึ่งผู้วิจัยใช้กระบวนการสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบแบบอิง เกณฑ์ เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมจากความสามารถในการเขียนคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เล่ม 1

3.2 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบ โดยนำคำศัพท์ที่คัดเลือกจากหนังสือ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เล่ม 1 จำนวน 50 คำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบ คุณภาพ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กที่มีความ บกพร่องทางการได้ยิน คำนวณ หาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 คัดเลือกไว้ 30 ข้อมาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จัดทำเป็น แบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ จำนวน 1 ฉบับ โดยกำหนดแนวคิดเห็นดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อทดสอบนั้นวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อทดสอบนั้นวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อทดสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น

และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดความสามารถเขียนสะกดคำ คือ คำที่เขียนได้ ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน คำที่เขียนผิดได้ 0 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 30 คะแนน สำหรับ เกณฑ์การตัดสินรวม เป็นการนำผลของคะแนนที่ได้มาพิจารณาตามเกณฑ์ โดยวิธีพิสัย ดังนี้

คะแนน 20 - 30	คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถเขียนคำระดับดี
คะแนน 10 - 19	คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถเขียนคำระดับพอใช้
คะแนน 0 - 9	คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถเขียนคำระดับไม่ผ่าน

3.3 สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
จำนวน 30 ข้อ

3.6 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงและแก้ไขแล้วนำมาทดลองใช้กับกลุ่ม
ตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการ ดังนี้

1. ก่อนที่จะดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยเสนอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือเรียนเชิญ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการทดลองและดำเนินการวิจัย
2. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำมาทำการทดสอบกับกลุ่มทดลอง ก่อนสอนโดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมใช้เวลาในการทดสอบ 60 นาที
3. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามลำดับขั้นกับกลุ่มทดลอง การจัดกิจกรรมการสอนประกอบด้วย ขั้นสอนตามเนื้อหาที่กำหนด ขั้นวัดผลประเมินผล และขั้นทดสอบหลังเรียน ใช้เวลาทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ ละ 4 วัน วันละ 60 นาที

ครั้งที่	วัน	แผนการทดลอง	เกม
หน่วยที่ 1 คำพยางค์เดียว			
1	จันทร์	อ้วน รัก เลี้ยง	เกมรวบรวมคำ
2	อังคาร	ฆ่า แก่ ท้อง	เกมหายไปไหน
3	พุธ	อ้วน ฆ่า ท้อง	เกมจับคู่
4	ศุกร์	รัก แก่ เลี้ยง	เกมกระชับ
5	จันทร์	อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง	เกมรวบรวมคำ
หน่วยที่ 2 คำ 2 พยางค์			
6	อังคาร	อาหาร จังหวัด กีฬา	เกมรวบรวมคำ
7	พุธ	กระโดด นิทาน กระดาษ	เกมหายไปไหน
8	ศุกร์	อาหาร นิทาน กระดาษ	เกมจับคู่
9	จันทร์	จังหวัด กีฬา กระโดด	เกมกระชับ
10	อังคาร	อาหาร จังหวัด กีฬา กระโดด นิทาน กระดาษ	เกมรวบรวมคำ
หน่วยที่ 3 คำ 3 พยางค์			
11	พุธ	ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย	เกมรวบรวมคำ
12	ศุกร์	ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ	เกมหายไปไหน
13	จันทร์	กรรมการ ธรรมชาติ ห้องสมุด	เกมจับคู่

ครั้งที่	วัน	แผนการทดลอง	เกม
14	อังคาร	ประเทศไทย หนังสือพิมพ์ ศาสนา	เกมกระชิบ
15	พุธ	ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ หน่วยที่ 4 คำ 4 พยางค์	เกมรวบรวมคำ
16	ศุกร์	พระพุทธรเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ	เกมรวบรวมคำ
17	จันทร์	เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี	เกมหายไปไหน
18	อังคาร	เตารีดไฟฟ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ	เกมจับคู่
19	พุธ	พระพุทธรเจ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี	เกมกระชิบ
20	ศุกร์	พระพุทธรเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี หน่วยที่ 5 คำ 5 พยางค์	เกมรวบรวมคำ
21	จันทร์	พุทธศักราช พุทธศักราชน กาญจนบุรี	เกมรวบรวมคำ
22	อังคาร	หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์	เกมหายไปไหน
23	พุธ	พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์	เกมจับคู่
24	ศุกร์	พุทธศักราชน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า	เกมกระชิบ
25	จันทร์	พุทธศักราช พุทธศักราชน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์	เกมรวบรวมคำ
26	อังคาร	อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง	เกมจับคู่
27	พุธ	อาหาร จังหวัด กีฬา กระโดด นันทนาการ กระดาษ	เกมจับคู่
28	ศุกร์	ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ	เกมจับคู่
29	จันทร์	พระพุทธรเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี	เกมจับคู่
30	อังคาร	พุทธศักราช พุทธศักราชน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์	เกมจับคู่

ครั้งที่	วัน	แผนการทดลอง	เกม
31	พุธ	อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง อาหาร จังหวัด กีฬา กระโดด นิทาน กระดาษ ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย	เกมจับคู่
32	ศุกร์	ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ พระพุทธรูปเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี พุทธศักราช พุทธศักราช กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์	เกมจับคู่

ซึ่งเกมทั้ง 4 เกมที่กำหนดในตารางมีวิธีการและขั้นตอนการเล่นเกมนดังนี้

1. เกมรวบรวมคำ วิธีการเล่น คือ หลังจากที่ครูสอนคำศัพท์แล้วแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน ครูแจกบัตรคำตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ครูนำบัตรภาพทำภาษามือให้นักเรียนดู ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตามคำศัพท์ที่กำหนด กลุ่มใดเรียงได้เร็วและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

2. เกมหายไปไหน วิธีการเล่น คือ หลังจากที่ครูสอนคำศัพท์แล้วแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน ครูแจกบัตรคำตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ครูเขียนคำศัพท์บนกระดานแต่มีพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์หายไป นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ที่หายไปมาเติมให้คำศัพท์สมบูรณ์ กลุ่มใดทำได้เร็วและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

3. เกมจับคู่ วิธีการเล่น คือ หลังจากที่ครูสอนคำศัพท์แล้ว ครูแจกบัตรภาพทำภาษามือบัตรคำให้กับนักเรียนโดยคว่ำบัตรไว้ ครูให้สัญญาณนักเรียนดูบัตรภาพหรือบัตรภาพทำภาษามือที่ตนได้รับ นักเรียนจับคู่กับเพื่อนที่ได้คำศัพท์ตรงกันคู่ใดจับคู่กันได้เร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. เกมกระซิບ วิธีการเล่น คือ หลังจากที่ครูสอนคำศัพท์แล้ว แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน โดยให้นักเรียนนั่งเรียงเป็นแถวตอน คนที่ 1 หันหน้ามาหาครู ส่วนคนที่ 2, 3, 4 นั่งหันหลังให้ครู ครูแจกบัตรคำตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้กับคนที่ 4 เริ่มเล่นโดยครูแสดงทำภาษามือให้กับคนที่ 1 แล้วคนที่ 1 บอกต่อคนที่ 2, 3, 4 บอกต่อๆ กันจนถึงคนที่ 4 เป็นคนเรียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ให้ถูกต้อง กลุ่มใดเรียงเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. เมื่อทำการทดลองครบ 8 สัปดาห์ผู้วิจัยทำการทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำกับกลุ่มทดลอง หลังทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำ

วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองผู้วิจัยจะดำเนินการทดลอง แบบ One Group Pretest – Posttest (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538)

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂

เมื่อ	E	แทน	กลุ่มทดลอง
	X	แทน	ความสามารถในการเขียนคำ
	T ₁	แทน	การทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนสอน
	T ₂	แทน	การทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังสอน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group

Pretest – Posttest Design

1. ขอความร่วมมือกับผู้บริหารโรงเรียนในการศึกษาค้นคว้า
2. ชี้แจงให้ครูและผู้เกี่ยวข้องทราบรูปแบบการศึกษาค้นคว้า ขอความร่วมมือในการทำงาน
3. ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 คนทำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนคำ จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ผลการสอบก่อนสอนได้คะแนนเฉลี่ย 6.38 คะแนน
4. ดำเนินการทดลองด้วยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมระหว่างวันที่ 14 มิถุนายน 2550 ถึงวันที่ 14 สิงหาคม 2550 ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน ครั้งละ 60 นาที ใช้เวลาในการสอนวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ยกเว้นวันพฤหัสบดีเนื่องจากมีกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี เวลา 15.00 น. ถึง 16.00 น. รวมทั้งสิ้น 32 ครั้ง
5. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยประเมินความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนคำชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน ผลการสอบได้คะแนนเฉลี่ย 25 คะแนน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาความสามารถในการเขียนคำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินรู้ โดยการสอนเขียนสะกดคำที่ใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประเมินระดับความสามารถในการเขียนคำ

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนคำของเด็กโดยการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลังการใช้ชุดการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ สถิติการทดสอบ Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test แบบ Dependent Sample (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 111)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย
2. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. สถิติการทดสอบคือ Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test แบบ Dependent Sample

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้แทนความหมายดังนี้

$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
S.D	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
X	แทน	คะแนนก่อนการสอน
Y	แทน	คะแนนหลังการสอน
d_1	แทน	ผลต่างของคะแนน
T	แทน	ค่าสถิติการทดสอบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอ ดังนี้

1. การศึกษาความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม รายละเอียดดังแสดงในตาราง

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสามารถของคะแนน
ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)

คนที่	คะแนน	ระดับความสามารถ
1	2	ไม่ผ่าน
2	5	ไม่ผ่าน
3	3	ไม่ผ่าน
4	3	ไม่ผ่าน
5	9	ไม่ผ่าน
6	9	ไม่ผ่าน
7	9	ไม่ผ่าน
8	11	พอใช้
$\bar{x}$	6.38	ไม่ผ่าน
S.D.	3.50	

จากตาราง 1 แสดงว่า ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการ
ได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนได้รับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ย 6.38
ซึ่งอยู่ในระดับไม่ผ่าน

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสามารถของคะแนน
 ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม คะแนนเต็ม 30 คะแนน)

คนที่	คะแนน	ระดับความสามารถ
1	26	ดี
2	28	ดี
3	20	ดี
4	27	ดี
5	24	ดี
6	27	ดี
7	25	ดี
8	23	ดี
$\bar{x}$	25	ดี
S.D.	25.28	

จากตาราง 2 แสดงว่า ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่อง
 ทางทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ย
 25 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.62 ซึ่งอยู่ในระดับดี

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม ซึ่งแสดงคะแนนแยกเป็นเกม 4 เกมดังรายละเอียด

นักเรียน (คนที่)	เกมรวบรวมคำ	เกมหายไปไหน	เกมจับคู่	เกมกระชิบ	คะแนนเฉลี่ย ของแต่ละคน
1	7.56	8.00	8.88	8.00	8.13
2	9.56	10.00	9.44	9.67	9.67
3	7.78	8.00	9.00	9.67	8.61
4	9.11	4.67	8.33	9.33	7.86
5	8.44	8.00	8.78	9.00	8.56
6	8.89	9.33	9.33	9.22	9.19
7	7.11	8.67	9.22	8.33	8.33
8	9.78	8.67	9.83	10	9.57
คะแนน เฉลี่ย	8.53	8.20	9.10	9.15	8.74

จากตาราง 3 แสดงว่า ความสามารถในการทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม ซึ่งเกมที่ใช้ในการสอนจำนวน 4 เกม พบว่าคะแนนแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ได้สูงที่สุดคือ เกมกระชิบ คะแนนเฉลี่ย 9.15 และเกมที่มีคะแนนรองลงมาตามลำดับคือ เกมจับคู่ คะแนนเฉลี่ย 9.10 เกมรวบรวมคำ คะแนนเฉลี่ย 8.53 และเกมที่นักเรียนทำคะแนนแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ได้น้อยที่สุด คือ เกมหายไปไหน มีคะแนนเฉลี่ย 8.20

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมรายละเอียด

ตาราง 4 เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

คนที่	คะแนน ก่อนสอน (X)	คะแนน หลังสอน (Y)	ผลต่าง ของ คะแนน $d_1 = y - x$	อันดับที่ ของ ความ แตกต่าง	อันดับตาม เครื่องหมาย		T
					บวก	ลบ	
1	2	26	24	7.5	7.5	-	0.00*
2	5	28	23	6	6	-	
3	3	20	17	4	4	-	
4	3	27	24	7.5	7.5	-	
5	9	24	15	2	2	-	
6	9	27	18	5	5	-	
7	9	25	16	3	3	-	
8	11	23	12	1	1	-	
$\bar{X}$	6.38	25			T+=36	T- = 0*	
S.D.	3.50	25.28					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า T ที่ .05 = 3 เมื่อ N = 8)

จากตาราง 4 แสดงว่าความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการสอนโดยการเขียนสะกดคำร่วมกับเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ได้ทราบถึงความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังจากการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม
2. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุง และพัฒนาการสอนอันเป็นประโยชน์ในการสอนเขียนสะกดคำแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต่อไป

สมมติฐานในการวิจัย

1. ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังเรียน โดยการสอนเขียนสะกดคำกับเกมเพิ่มขึ้น
2. ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังเรียน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมแตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ไม่มีความพิการอื่นใดซ้ำซ้อน กำลังเรียน อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 8 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนคำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้ามีดังนี้

1. แผนการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม จำนวน 32 แผน ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล
2. แบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ เป็นแบบฝึกทักษะหลังแผนการสอน จำนวน 32 แบบฝึกทักษะ แบ่งเป็น เติมพยัญชนะจากภาพการสะกดนิ้วมือ เติมพยัญชนะที่หายไป จับคู่ภาพท่าภาษามือกับคำศัพท์
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำ เป็นแบบทดสอบที่ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์จากภาพท่าภาษามือ จำนวน 30 ข้อ

วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design

1. ขอความร่วมมือกับผู้บริหารโรงเรียนในการศึกษาค้นคว้า
2. ชี้แจงให้ครูและผู้เกี่ยวข้องทราบรูปแบบการศึกษาค้นคว้า ขอความร่วมมือในการทำงาน
3. ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 คนทำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนคำ จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ผลการสอบก่อนสอนได้คะแนนเฉลี่ย 6.38 คะแนน
4. ดำเนินการทดลองด้วยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมระหว่างวันที่ 14 มิถุนายน 2550 ถึงวันที่ 14 สิงหาคม 2550 ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน ครั้งละ 60 นาที ใช้เวลาในการสอนวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ยกเว้นวันพฤหัสบดีเนื่องจากมีกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี เวลา 15.00 น. ถึง 16.00 น. รวมทั้งสิ้น 32 ครั้ง
5. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยประเมินความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนคำชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน ผลการสอบได้คะแนนเฉลี่ย 25 คะแนน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย
2. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. สถิติการทดสอบคือ Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test แบบ

Dependent

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง สรุปได้ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังเรียน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมเพิ่มขึ้น
2. ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังโดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม สามารถอภิปรายผลดังนี้

ผลการศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้การสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม ก่อนได้รับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.38 คะแนน มีความสามารถในการระดับไม่ผ่าน หลังจากที่ได้รับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 25 คะแนน มีความสามารถในการระดับดี เพราะเกมทำให้นักเรียนสนุกสนานช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถช่วยให้นักเรียนที่เรียนอ่อน เรียนซ้ำมีพัฒนาการที่ดีขึ้น และจากการทดลองใช้เกมทั้ง 4 เกม คือ เกมรวบรวมคำ เกมหาไปไหน เกมจับคู่ และเกมกระชิบ ผลปรากฏว่าหลังจากที่ทดลองใช้เกมทั้ง 4 เกมแล้ว ให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งเกมที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ เกมกระชิบมีคะแนนเท่ากับ 9.15 คะแนน และเกมที่ได้คะแนนรองลงมาตามลำดับคือ เกมเกมจับคู่มีคะแนนเท่ากับ 9.10 คะแนน เกมรวบรวมคำมีคะแนนเท่ากับ 8.53 คะแนน เกมที่มีคะแนนน้อยที่สุดคือ เกมหาไปไหนมีคะแนนเท่ากับ 8.20 คะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังเรียน โดยการสอนเขียนสะกดคำกับเกมเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุภาพ ดวงเพชร (2533 : 2) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมว่าเป็นรูปแบบการสอนรูปแบบหนึ่งที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพราะการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการเขียนคำให้ถูกต้องตามหลัก

ภาษาแล้ว ยังต้องคำนึงถึงการเขียนสะกดคำด้วย เพราะการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจข้อความที่เขียนได้ถูกต้อง รวดเร็ว ทั้งจะช่วยให้เกิดทัศนคติที่ดีแก่ผู้อ่าน ข้อความที่เขียนนั้นด้วย นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เขียนเกิดความมั่นใจในตนเอง การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนทุกวิชาและเป็นทักษะที่จำเป็นในการวางพื้นฐานของการเขียนด้านอื่นๆ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ วรณี โสมประยูร (2526 : 3) ที่กล่าวว่าการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเรียนอย่างหนึ่ง เพราะนักเรียนต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำผิดเสมอ จะไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเอง ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง นักเรียนควรเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเสียแต่เมื่อเริ่มเขียนคำ เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักคำต่างๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กใช้คำต่างๆ ได้ถูกต้อง กว้างขวาง ครูจึงต้องฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอทุกระดับชั้น และนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2526 : 3) ที่กล่าวว่าเกมนั้นส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพัฒนาการด้านความคิด ฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน จูงใจและสร้างความสนใจ สร้างความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน สรุปบทเรียน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิมล ดันปิติ (2536 : 357) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ซึ่งผลการศึกษาค้นคว้าความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังจากได้รับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม ผลการค้นคว้าที่ได้สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ ความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังเรียนโดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมแตกต่างกัน เนื่องจากก่อนได้รับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความสามารถในการอ่านไม่ผ่าน หลังจากที่ได้รับการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกม นักเรียนมีความสามารถในการอ่านในระดับดี ผลคะแนนของการทำแบบทดสอบก่อนและหลังแตกต่างกันจากการศึกษาค้นคว้าแสดงให้เห็นว่า การสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้ เพราะเกมทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานสนใจในการเรียนรู้ และสามารถจดจำคำศัพท์ที่ครูสอนได้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยให้นักเรียนที่ไม่กล้าแสดงออก มีความมั่นใจ และตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรม ส่งผลให้การทำแบบทดสอบการเขียนคำหลังการสอนโดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมมีคะแนนเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีลักษณะการเขียนโดยจะใช้คำง่าย ๆ สั้น ๆ ในการเขียนประโยค เขียนคำตกหล่น เขียนสลับที่ ใช้คำซ้ำ ๆ และมักเรียงประโยคผิดหลักไวยากรณ์ ทั้งนี้เนื่องมาจากเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีโอกาสใช้ภาษาและพัฒนาการทางภาษาเขียนน้อย ทั้งยังมีปัญหาทางด้านการอ่านหนังสือไม่ได้ และภายหลังการทดลอง นักเรียนมีความสนใจและซักถามคำศัพท์ที่ตนสนใจจากครู ว่าตนเขียนถูกต้องหรือไม่ และนักเรียนสนใจเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ ซึ่งนักเรียนเสนอแนะให้ครูหาคำต่าง ๆ นอกจากที่สอนไปแล้วใช้ในการเล่นเกมอีกด้วย
2. การสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมสามารถเป็นแนวทางให้แก่ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และผู้ที่สนใจทำงานเกี่ยวกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อให้ตระหนักถึงความสำคัญในการสอนเขียนคำให้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งนักเรียนประเภทนี้มีปัญหาในการเขียนเพื่อใช้สื่อสารกับบุคคลที่ใกล้ชิด หรือบุคคลทั่วไปที่ไม่สามารถใช้ภาษามือสื่อสารกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
3. หลังการทดลองใช้เกมประกอบการสอนเขียนคำ ช่วยให้นักเรียนที่ไม่กล้าแสดงออก ไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรม ตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรมและมีความกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับความคงทนของการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมว่ามีความคงทนในการเขียนคำนานเท่าใด เช่น ติดตามผลทุกสัปดาห์ หรือทุกๆ 2 สัปดาห์
2. ควรมีการศึกษการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมเพื่อนำไปฝึกพัฒนาในด้านอื่นๆ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เช่น นำการสอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมสอนในวิชาพลศึกษา สังคมศึกษา ดนตรี เป็นต้น
3. ควรศึกษาเกี่ยวกับเกมที่ใช้ประกอบการสอนเขียนสะกดคำหลายๆ เกม หรือใช้เกมที่แปลกใหม่และทันสมัยขึ้นมาใช้ประกอบการสอน
4. ควรศึกษาในกลุ่มตัวอย่างอื่นที่ไม่ใช่ นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ เช่น นักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ นักเรียนด้อยโอกาส นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการให้ความช่วยเหลือนักเรียนให้เหมาะสมกับความสามารถ เพื่อให้เกิดความรู้ได้เต็มตามศักยภาพ

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

- คุณภาพของเครื่องมือ

ตาราง 5 แสดงความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องของการเลือกคำศัพท์ เพื่อนำค่าที่ได้สร้างแบบทดสอบการเขียนคำ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	0	+1	+1	+2	+.67	ใช้ได้
2	+1	0	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
3	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
4	+1	0	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
5	0	0	0	0	0	ใช้ไม่ได้
6	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
8	0	0	0	0	0	ใช้ไม่ได้
9	0	0	0	0	0	ใช้ไม่ได้
10	+1	0	+1	+2	+.67	ใช้ได้
11	+1	0	+1	+2	+.67	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
15	0	0	0	0	0	ใช้ไม่ได้
16	0	0	0	0	0	ใช้ไม่ได้
17	0	+1	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
18	+1	0	+1	+2	+.67	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
21	+1	0	+1	+2	+.67	ใช้ได้
22	+1	0	+1	+2	+.67	ใช้ได้
23	0	+1	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
24	0	+1	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
25	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
26	+1	0	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
27	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
29	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
30	+1	0	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
31	0	+1	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
32	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
35	+1	0	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
36	0	+1	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
37	+1	0	+1	+2	+.67	ใช้ได้
38	+1	0	+1	+2	+.67	ใช้ได้
39	0	0	0	0	0	ใช้ไม่ได้
40	+1	0	+1	+2	+.67	ใช้ได้
41	0	+1	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
42	0	+1	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
43	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
45	0	0	+1	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
46	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้
48	0	0	+1	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
49	+1	0	0	+1	+.33	ใช้ไม่ได้
50	+1	+1	+1	+3	+1	ใช้ได้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง คำพยางค์เดียว

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำพยางค์เดียว คือ เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมาย เช่น อ้วน รัก เลี้ยง

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอุปกรณ์ในห้องเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละคนบอกชื่อและเขียนชื่ออุปกรณ์คลลละ 1 ชื่อ

ขั้นสอน

2. ครูนำตัวอย่างคำที่นักเรียนเขียนบนกระดานทั้งหมด โดยครูเปล่งเสียงพร้อมกับขีดเส้นใต้พยางค์ เช่น ปาก กา เพื่อให้นักเรียนดูริมฝีปาก เมื่อเปล่งเสียง 1 ครั้ง คือ 1 พยางค์ เปล่ง 2 ครั้ง คือ 2 พยางค์
3. ครูยกตัวอย่างคำพยางค์เดียว ได้แก่ อ้วน รัก เลี้ยง โดยครูนำบัตรคำติดบนกระดาน ให้นักเรียนดูการเปล่งเสียงของครูในการอ่านคำแต่ละคำ พร้อมแสดงท่าภาษามือ
4. ให้นักเรียนหาคำเพิ่มเติมจากตัวอย่างที่ครูกำหนด คนละ 1 คำ พร้อมกับสะกดนิ้วมือ
5. ครูสะกดนิ้วมือคำศัพท์ โดยเลือกจากคำศัพท์ที่นักเรียนช่วยกันหา จำนวน 5 คำ นักเรียนสะกดนิ้วมือที่ละคำ
6. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆละ 4 คน
7. ครูแจกพยานุชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำไว้
8. ครูชูบัตรภาพท่าภาษามือ ได้แก่ อ้วน รัก เลี้ยง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำบัตรมาเรียงตามคำศัพท์ที่ครูกำหนด กลุ่มใดเรียงคำได้เร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
9. ให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

10. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนดที่ละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยานุชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรภาพท่าภาษามือ อ้วน รัก เลี้ยง
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. อุปกรณ์ในห้องเรียน

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง คำพยางค์เดียว

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำพยางค์เดียว คือ เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมาย เช่น ฆ่า แก่ ท้อง

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ครูสอนในชั่วโมงที่แล้ว นักเรียนสะกดนิ้วมือคำศัพท์ อ้วน รัก เลี้ยง

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ ช่า แก่ ท้อง ใส่ในกระเป๋าน้ำ ให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำ
3. ให้นักเรียนแสดงท่าภาษามือประกอบทีละคำ คำใดนักเรียนแสดงท่าภาษามือไม่ได้ ครูแสดงท่าภาษามือให้นักเรียนดู
4. ให้นักเรียนเล่นเกม หายไปไหน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน
5. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และคำว่าบัตรไว้
6. ครูเขียนคำศัพท์บนกระดาน ซึ่งพยัญชนะบางตัวหายไป เช่น แ.... พ..... ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหามาเติมพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่หายไป กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ ช่า แก่ ท้อง
3. เกมหายไปไหน
4. กระเป๋าน้ำ
5. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. กระดานดำ
7. ซอล์ก

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง คำพยางค์เดียว

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำพยางค์เดียว คือ เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมาย เช่น อ้วน ฟ้า ท้อง

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูแสดงท่าภาษามือและให้นักเรียนนำบัตรคำใส่ในกระเป๋านั่งทีละคำ ได้แก่ รัก เลี้ยง แก่

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ อ้วน ฆ่า ท้อง ใส่ในกระเป๋ามัดให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ อ้วน ฆ่า ท้อง คราวไว
4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคว่ำบัตรไว้
6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋ามัด

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน**ผลการสอน**

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง คำพยางค์เดียว

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำพยางค์เดียว คือ เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมาย เช่น รัก แก่ เลี้ยง

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูนำบัตรภาพภาษามือใส่ในกระเป๋ามองได้แก่ คำว่า อ้วน ฆ่า ท้องและให้นักเรียนนำบัตรคำมาคู่ให้ถูกต้อง

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือคำว่า รัก แก่ เลี้ยง ใส่กระเป๋าผืนหนึ่ง ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตรงกับท่าภาษามือ
3. ครูตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อนักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ผิดครูช่วยแก้ไข
4. ให้นักเรียนเล่นเกม กระชิบ ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน โดยให้นักเรียนยืนเรียงแถวตอน
5. ให้นักเรียนคนที่ 1 หันหน้ามาหาครู ส่วนคนที่ 2,3,4 หันหลังให้ครู ครูแสดงท่าภาษามือแก่นักเรียนคนที่ 1 แล้วให้คนที่ 1 บอกต่อคนที่ 2 คนที่ 2 บอกต่อคนที่ 3 และคนที่ 3 บอกต่อคนที่ 4
6. นักเรียนคนที่ 4 เป็นคนที่เรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่ครูกำหนด ให้เร็วและถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำๆ 2-3 ครั้ง โดยให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนตำแหน่งกัน
7. นักเรียนทำแบบฝึกหัดประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมกระชิบ
5. กระเป๋าผืน

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง พยางค์เดียว

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำพยางค์เดียว คือ เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมาย เช่น อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำพยางค์เดียว นักเรียนยกตัวอย่างพร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง วางบนโต๊ะ นักเรียนจับคู่บัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ใส่กระเป๋าผนังทีละคน
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ ให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์ตามบัตรภาพภาษามือที่ครูติดบนกระดาน
4. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ครูติดบัตรภาพภาษามือบนกระดานให้นักเรียนช่วยกันเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องและเร็วที่สุด กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำ 2-3 ครั้ง
5. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาพภาษามือที่ครูกำหนดทีละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. กระเป๋าผนัง

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

เรื่อง คำสองพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสองพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้งและมีความหมาย เช่น อาหาร จังหวัด กีฬา

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอุปกรณ์ในห้องเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละคนบอกชื่อและเขียนชื่ออุปกรณ์คลลละ 1 ชื่อ

ขั้นสอน

2. ครูนำตัวอย่างคำที่นักเรียนเขียนบนกระดานทั้งหมด โดยครูเปล่งเสียงพร้อมกับขีดเส้นใต้พยางค์ เช่น ปาก กา เพื่อให้นักเรียนดูริมฝีปาก เมื่อเปล่งเสียง 1 ครั้ง คือ 1 พยางค์ เปล่ง 2 ครั้ง คือ 2 พยางค์
3. ครูยกตัวอย่างคำสองพยางค์ ได้แก่ อาหาร จังหวัด กีฬา โดยครูนำบัตรคำติดบนกระดาน ให้นักเรียนดูการเปล่งเสียงของครูในการอ่านคำแต่ละคำ พร้อมแสดงท่าภาษามือ
4. ให้นักเรียนหาคำเพิ่มเติมจากตัวอย่างที่ครูกำหนด คนละ 1 คำ พร้อมกับสะกดนิ้วมือ
5. ครูสะกดนิ้วมือคำศัพท์ โดยเลือกจากคำศัพท์ที่นักเรียนช่วยกันหา จำนวน 5 คำ นักเรียนสะกดนิ้วมือที่ละคำ
6. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆละ 4 คน
7. ครูแจกพยานุชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำไว้
8. ครูชูบัตรภาพท่าภาษามือ ได้แก่ อาหาร จังหวัด กีฬา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำบัตรมาเรียงตามคำศัพท์ที่ครูกำหนด กลุ่มใดเรียงคำได้เร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
9. ให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

10. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนดที่ละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยานุชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรภาพท่าภาษามือ อาหาร จังหวัด กีฬา
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. อุปกรณ์ในห้องเรียน

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

เรื่อง คำสองพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสองพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้งและมีความหมาย เช่น กระโดด นินทาน กระดาษ

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ครูสอนในชั่วโมงที่แล้ว นักเรียนสะกดนิ้วมือคำศัพท์อาหาร จังหวัด กีฬา

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ กระโดด นินทา กระดาศ ใส่ในกระเป๋าหนัง ให้นักเรียนสะกด นิ้วมือทีละคำ

3. ให้นักเรียนแสดงท่าภาษามือประกอบทีละคำ คำใดนักเรียนแสดงท่าภาษามือไม่ได้ ครูแสดงท่าภาษามือให้นักเรียนดู

4. ให้นักเรียนเล่นเกม หายไปไหน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน

5. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำบัตรไว้

6. ครูเขียนคำศัพท์บนกระดาน ซึ่งพยัญชนะบางตัวหายไป เช่น กร...โ...ด นิ....าน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหามาเติมพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่หายไป กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ กระโดด นินทา กระดาศ
2. เกมหายไปในไหน
3. กระเป๋าหนัง
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
5. กระดานดำ
6. ซออล์ก

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัตนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

เรื่อง คำสองพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสองพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้งและมีความหมาย เช่น อาหาร นิทาน กระดาษ

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูแสดงท่าภาษามือและให้นักเรียนนำบัตรคำใส่ในกระเป๋านกที่ละคำ ได้แก่ กระโดด จังหวัด กีฬา

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ อาหาร นิทาน กระดาษ ใส่ในกระเป๋าหนังให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ อาหาร นิทาน กระดาษ คร่าว
4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคว่ำบัตรไว้
6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋าหนัง

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

เรื่อง คำสองพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสองพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้งและมีความหมาย เช่น จังหวัด กีฬา กระโดด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูนำบัตรภาพภาษามือใส่ในกระเป๋าค้นหาได้แก่ คำว่า อาหาร นิทาน กระดาษ และให้นักเรียนนำบัตรคำมาคู่ให้ถูกต้อง

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือคำว่า จังหวัด กีฬา กระโดด ใส่กระเป๋ามือให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตรงกับท่าภาษามือ

3. ครูตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อนักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ผิดครูช่วยแก้ไข

4. ให้นักเรียนเล่นเกม กระซิบ ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน โดยให้นักเรียนยืนเรียงแถวตอน

5. ให้นักเรียนคนที่ 1 หันหน้ามาหาครู ส่วนคนที่ 2,3,4 หันหลังให้ครู ครูแสดงท่าภาษามือแก่นักเรียนคนที่ 1 แล้วให้คนที่ 1 บอกต่อคนที่ 2 คนที่ 2 บอกต่อคนที่ 3 และคนที่ 3 บอกต่อคนที่ 4

6. นักเรียนคนที่ 4 เป็นคนที่เรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่ครูกำหนด ให้เร็วและถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำๆ 2-3 ครั้ง โดยให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนตำแหน่งกัน

7. นักเรียนทำแบบฝึกประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ จังหวัด กีฬา กระโดด อาหาร นิทาน กระดาษ
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมกระซิบ
5. กระเป๋ามือ

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัตนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

เรื่อง คำสองพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสองพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้งและมีความหมาย เช่น จังหวัด กีฬา กระโดด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำสองพยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างพร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ อาหาร จังหวัด กีฬา นิทาน กระจาด กระจอด วางบนโต๊ะ นักเรียนจับคู่บัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ใส่กระเป๋าหนังที่ละคน
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ ให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์ตามบัตรภาพภาษามือที่ครูติดบนกระดาน
4. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ครูติดบัตรภาพภาษามือบนกระดานให้นักเรียนช่วยกันเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องและเร็วที่สุด กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำ 2-3 ครั้ง
5. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาพภาษามือที่ครูกำหนดทีละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. กระเป๋าหนัง

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

เรื่อง คำสามพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสามพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้งและมีความหมาย เช่น ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอุปกรณ์ในห้องเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละคนบอกชื่อและเขียนชื่ออุปกรณ์คลลละ 1 ชื่อ

ขั้นสอน

2. ครูนำตัวอย่างคำที่นักเรียนเขียนบนกระดานทั้งหมด โดยครูเปล่งเสียงพร้อมกับขีดเส้นใต้พยางค์ เช่น ไม้ บรร ทัด เพื่อให้นักเรียนดูริมฝีปาก เมื่อเปล่งเสียง 3 ครั้ง คือ สาม พยางค์
3. ครูยกตัวอย่างคำสามพยางค์ ได้แก่ ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย โดยครูนำบัตรคำติดบนกระดาน ให้นักเรียนดูการเปล่งเสียงของครูในการอ่านคำแต่ละคำ พร้อมแสดงท่าภาษามือ
4. ให้นักเรียนหาคำเพิ่มเติมจากตัวอย่างที่ครูกำหนด คนละ 1 คำ พร้อมกับสะกดนิ้วมือ
5. ครูสะกดนิ้วมือคำศัพท์ โดยเลือกจากคำศัพท์ที่นักเรียนช่วยกันหา จำนวน 5 คำ นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำ
6. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆละ 4 คน
7. ครูแจกพยานุชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำไว้
8. ครูชูบัตรภาพท่าภาษามือ ได้แก่ ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำบัตรมาเรียงตามคำศัพท์ที่ครูกำหนด กลุ่มใดเรียงคำได้เร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
9. ให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

10. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนดทีละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยานุชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรภาพท่าภาษามือ ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. อุปกรณ์ในห้องเรียน

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

เรื่อง คำสามพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสามพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้งและมีความหมาย เช่น ศาสนา
กรรมการ ธรรมชาติ

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ครูสอนในชั่วโมงที่แล้ว นักเรียนสะกดนิ้วมือคำศัพท์ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ ใส่ในกระเป๋าค้นหาให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำ
3. ให้นักเรียนแสดงท่าภาษามือประกอบทีละคำ คำใดนักเรียนแสดงท่าภาษามือไม่ได้ครูแสดงท่าภาษามือให้นักเรียนดู
4. ให้นักเรียนเล่นเกม หายไปไหน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน
5. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำบัตรไว้
6. ครูเขียนคำศัพท์บนกระดาน ซึ่งพยัญชนะบางตัวหายไป เช่น ศา....นา ก.....มการ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหามาเติมพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่หายไป กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ
3. เกมหายไปไหน
4. กระเป๋าค้นหา
5. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. กระดานดำ
7. ซอส์ก

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัตนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13

เรื่อง คำสามพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสามพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้งและมีความหมาย เช่น กรรมการ ธรรมชาติ ห้องสมุด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

- 1.ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูแสดงท่าภาษามือและให้นักเรียนนำบัตรคำใส่ในกระเป๋านั่งที่ละคำ ได้แก่ ศาสนา หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย

ชั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ กรรมการ ธรรมชาติ ห่องสมุด ใส่ในกระเป๋าหนังให้นักเรียน ทำท่าภาษามือทีละคำ
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ กรรมการ ธรรมชาติ ห่องสมุด คั่วไว้
4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคว่ำ บัตรไว้
6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ชั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ กรรมการ ธรรมชาติ ห่องสมุด
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋าหนัง

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14

เรื่อง คำสามพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสามพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้งและมีความหมาย เช่น ประเทศไทย หนังสือพิมพ์ ศาสนา

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูนำบัตรภาพภาษามือใส่ในกระเป๋าม้วนได้แก่ คำว่า กรรมการ ธรรมชาติ ห้องสมุด และให้นักเรียนนำบัตรคำมาคู่ให้ถูกต้อง

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือคำว่า ประเทศไทย หนังสือพิมพ์ ศาสนา ใส่กระเป๋าหนึ่งให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตรงกับท่าภาษามือ

3. ครูตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อนักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ผิดครูช่วยแก้ไข

4. ให้นักเรียนเล่นเกม กระชิบ ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน โดยให้นักเรียนยืนเรียงแถวตอน

5. ให้นักเรียนคนที่ 1 หันหน้ามาหาครู ส่วนคนที่ 2,3,4 หันหลังให้ครู ครูแสดงท่าภาษามือแก่นักเรียนคนที่ 1 แล้วให้คนที่ 1 บอกต่อคนที่ 2 คนที่ 2 บอกต่อคนที่ 3 และคนที่ 3 บอกต่อคนที่ 4

6. นักเรียนคนที่ 4 เป็นคนที่เรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่ครูกำหนด ให้เร็วและถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำๆ 2-3 ครั้ง โดยให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนตำแหน่งกัน

7. นักเรียนทำแบบฝึกประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ ประเทศไทย หนังสือพิมพ์ ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ ห้องสมุด
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมกระชิบ
5. กระเป๋าหนึ่ง

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15

เรื่อง คำสามพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสามพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้งและมีความหมาย เช่น ประเทศไทย หนังสือพิมพ์ ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ ห้องสมุด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำสามพยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างพร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ ประเทศไทย หนังสือพิมพ์ ศาสนา ธรรมชาติ ห้างสรรพสินค้า วางบนโต๊ะ นักเรียนจับคู่บัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ใส่ กระเป๋าน้ำที่ละคน

3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ ให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์ตามบัตรภาพภาษามือที่ครูติดบนกระดาน

4. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ครูติดบัตรภาพภาษามือบนกระดานให้นักเรียนช่วยกันเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องและเร็วที่สุด กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำ 2-3 ครั้ง

5. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะท้อนมุมมองตามภาพภาษามือที่ครูกำหนดที่ละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. กระเป๋าน้ำ

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16

เรื่อง คำสี่พยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสี่พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้งและมีความหมาย เช่น พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ คำพยางค์เดียว คำสองพยางค์ และคำสามพยางค์ ที่ครูสอนไปแล้ว

ขั้นสอน

2. ครูยกตัวอย่างคำสี่พยางค์ ได้แก่ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ โดยครูนำบัตรคำติดบนกระดาน ให้นักเรียนดูการเปล่งเสียงของครูในการอ่านคำแต่ละคำ พร้อมแสดงท่าภาษามือ

4. ให้นักเรียนหาคำเพิ่มเติมจากตัวอย่างที่ครูกำหนด คนละ 1 คำ พร้อมกับสะกดนิ้วมือ

5. ครูสะกดนิ้วมือคำศัพท์ โดยเลือกจากคำศัพท์ที่นักเรียนช่วยกันหา จำนวน 5 คำ นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำ

6. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆละ 4 คน

7. ครูแจกพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำไว้

8. ครูชูบัตรภาพท่าภาษามือ ได้แก่ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำบัตรมาเรียงตามคำศัพท์ที่ครูกำหนด กลุ่มใดเรียงคำได้เร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

9. ให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

10. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนดทีละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรภาพท่าภาษามือ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. อุปกรณ์ในห้องเรียน

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17

เรื่อง คำสี่พยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสี่พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้งและมีความหมาย เช่น เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ครูสอนในชั่วโมงที่แล้ว นักเรียนสะกดนิ้วมือคำศัพท์ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี ใส่ในกระเป๋าหนัง ให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำ
3. ให้นักเรียนแสดงท่าภาษามือประกอบทีละคำ คำใดนักเรียนแสดงท่าภาษามือไม่ได้ ครูแสดงท่าภาษามือให้นักเรียนดู
4. ให้นักเรียนเล่นเกม หายไปไหน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน
5. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำบัตรไว้
6. ครูเขียนคำศัพท์บนกระดาน ซึ่งพยัญชนะบางตัวหายไป เช่น รี.....ไฟ
ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหามาเติมพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่หายไป กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี
3. เกมหายไปไหน
4. กระเป๋าหนัง
5. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. กระดานดำ
7. ซอล์ก

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัตนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18

เรื่อง คำสี่พยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสี่พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้งและมีความหมาย เช่น เตารีดไฟฟ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1.ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูแสดงท่าภาษามือและให้นักเรียนนำบัตรคำใส่ในกระเป๋านั่งทีละคำ ได้แก่ พระพุทธเจ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ เตาไรต์ไฟฟ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ ใส่ในกระเป๋าค้นหาให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ เตาไรต์ไฟฟ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ คราวไว
4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคว้าบัตรไว
6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ เตาไรต์ไฟฟ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋าค้นหา

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19

เรื่อง คำสี่พยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสี่พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้งและมีความหมาย เช่น พระพุทธเจ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูนำบัตรภาพภาษามือใส่ในกระเป๋าหนังได้แก่ คำว่า เตารีดไฟฟ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ และให้นักเรียนนำบัตรคำมาคู่ให้ถูกต้อง

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือคำว่า พระพุทธเจ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี ใส่กระเป๋าค้นหาให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตรงกับท่าภาษามือ
 3. ครูตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อนักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ผิดครูช่วยแก้ไข
 4. ให้นักเรียนเล่นเกม กระชิบ ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน โดยให้นักเรียนยืนเรียงแถวตอน
 5. ให้นักเรียนคนที่ 1 หันหน้ามาหาครู ส่วนคนที่ 2,3,4 หันหลังให้ครู ครูแสดงท่าภาษามือแก่นักเรียนคนที่ 1 แล้วให้คนที่ 1 บอกต่อคนที่ 2 คนที่ 2 บอกต่อคนที่ 3 และคนที่ 3 บอกต่อคนที่ 4
 6. นักเรียนคนที่ 4 เป็นคนที่เรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่ครูกำหนด ให้เร็วและถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำๆ 2-3 ครั้ง โดยให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนตำแหน่งกัน
 7. นักเรียนทำแบบฝึกประจำหน่วย
- ### ขั้นสรุป
6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
 2. บัตรคำศัพท์ พระพุทธเจ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี เตาไรต์ไฟฟ้า วัฒนธรรม
- พยัญชนะ
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
 4. เกมกระชิบ
 5. กระเป๋าค้นหา

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน**ผลการสอน**

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20

เรื่อง คำสี่พยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสี่พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้งและมีความหมาย เช่น พระพุทธเจ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี เตารีดไฟฟ้า วัฒนธรรม พญานาค

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำสี่พยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างคำสี่พยางค์ พร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ พระพุทธเจ้า วิทาลัย เทคโนโลยี เตารีดไฟฟ้า วัฒนธรรม พญานาคราช วาฬ วาฬ นักเรียนจับคู่บัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ใส่กระเป๋าน้ำที่ละคน

3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ ให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์ตามบัตรภาพภาษามือที่ครูติดบนกระดาน

4. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน ครูแจกบัตรพญานาคราช สระ วรรณยุกต์ ครูติดบัตรภาพภาษามือบนกระดานให้นักเรียนช่วยกันเรียงพญานาคราช สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องและเร็วที่สุด กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำ 2-3 ครั้ง

5. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะท้อนมุมมองตามภาพภาษามือที่ครูกำหนดที่ละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพญานาคราช สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. กระเป๋าน้ำ

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 21

เรื่อง คำห้าพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำห้าพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้งและมีความหมาย เช่น พุทธศักราช พุศิจิกายน กาญจนบุรี

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ คำพยางค์เดียว คำสองพยางค์ คำสามพยางค์ และคำสี่พยางค์ ที่ครูสอนไปแล้ว

ขั้นสอน

2. ครูยกตัวอย่างคำห้าพยางค์ ได้แก่ พุทธศักราช พุทธจิกายน กาญจนบุรี โดยครูนำบัตรคำติดบนกระดาน ให้นักเรียนดูการเปล่งเสียงของครูในการอ่านคำแต่ละคำ พร้อมแสดงท่าภาษามือ

4. ให้นักเรียนหาคำเพิ่มเติมจากตัวอย่างที่ครูกำหนด คนละ 1 คำ พร้อมกับสะกดนิ้วมือ

5. ครูสะกดนิ้วมือคำศัพท์ โดยเลือกจากคำศัพท์ที่นักเรียนช่วยกันหา จำนวน 5 คำ นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำ

6. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆละ 4 คน

7. ครูแจกพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำไว้

8. ครูชูบัตรภาพท่าภาษามือ ได้แก่ พุทธศักราช พุทธจิกายน กาญจนบุรี ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำบัตรมาเรียงตามคำศัพท์ที่ครูกำหนด กลุ่มใดเรียงคำได้เร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

9. ให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

10. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนดทีละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรภาพท่าภาษามือ พุทธศักราช พุทธจิกายน กาญจนบุรี
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. อุปกรณ์ในห้องเรียน

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 22

เรื่อง คำห้าพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำห้าพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้งและมีความหมาย เช่น หม้อหุงข้าว ไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ครูสอนในชั่วโมงที่แล้ว นักเรียนสะกดนิ้วมือคำศัพท์พุทธศักราช พุทธศักราช กาญจนบุรี

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ ใส่ในกระเป๋าม้วน ให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำ
3. ให้นักเรียนแสดงท่าภาษามือประกอบทีละคำ คำใดนักเรียนแสดงท่าภาษามือไม่ได้ ครูแสดงท่าภาษามือให้นักเรียนดู
4. ให้นักเรียนเล่นเกม หายไปไหน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน
5. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และคว่ำบัตรไว้
6. ครูเขียนคำศัพท์บนกระดาน ซึ่งพยัญชนะบางตัวหายไป เช่น ป...ะช...ธิ.....ไต.... ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหามาเติมพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่หายไป กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์
3. เกมหายไปไหน
4. กระเป๋าม้วน
5. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. กระดานดำ
7. ซออล์ก

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 23

เรื่อง คำห้าพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำห้าพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้งและมีความหมาย เช่น พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1.ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูแสดงท่าภาษามือและให้นักเรียนนำบัตรคำใส่ในกระเป๋านั่งทีละคำ ได้แก่ หม้อหุงข้าวไฟฟ้า พุศจิกายน กาญจนบุรี

ชั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ ใส่ในกระเป๋าหนังให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ คั่วไว้
4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคว่ำบัตรไว้
6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุดเพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ชั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋าหนัง

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 24

เรื่อง คำห้าพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำห้าพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้งและมีความหมาย เช่น พฤษจิกายน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนไปแล้ว โดยครูนำบัตรภาพภาษามือใส่ในกระเป๋าม้วนได้แก่ คำว่า พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ และให้นักเรียนนำบัตรคำมาคู่ให้ถูกต้อง

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือคำว่า พุทธศักราช กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ใส่กระเป๋าม้วน ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตรงกับท่าภาษามือ

3. ครูตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อนักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ผิดครูช่วยแก้ไข

4. ให้นักเรียนเล่นเกม กระชิบ ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน โดยให้นักเรียนยืนเรียงแถวตอน

5. ให้นักเรียนคนที่ 1 หันหน้ามาหาครู ส่วนคนที่ 2,3,4 หันหลังให้ครู ครูแสดงท่าภาษามือแก่นักเรียนคนที่ 1 แล้วให้คนที่ 1 บอกต่อคนที่ 2 คนที่ 2 บอกต่อคนที่ 3 และคนที่ 3 บอกต่อคนที่ 4

6. นักเรียนคนที่ 4 เป็นคนที่เรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่ครูกำหนด ให้เร็วและถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำๆ 2-3 ครั้ง โดยให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนตำแหน่งกัน

7. นักเรียนทำแบบฝึกประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาษามือที่ครูกำหนด

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ พุทธศักราช กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมกระชิบ
5. กระเป๋าม้วน

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 25

เรื่อง คำห้าพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำห้าพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้งและมีความหมาย เช่น พุศิจิกายน ภาณุจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำห้าพยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างคำห้าพยางค์ พร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ พุทธจิกายน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ วาชนโน๊ะ นักเรียนจับคู่บัตรภาพภาษามือและบัตรคำศัพท์ใส่กระเป๋านึ่งที่ละคน
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ ให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์ตามบัตรภาพภาษามือที่ครูติดบนกระดาน
4. ให้นักเรียนเล่นเกมรวบรวมคำ โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ครูติดบัตรภาพภาษามือบนกระดานให้นักเรียนช่วยกันเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องและเร็วที่สุด กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ เล่นเกมซ้ำ 2-3 ครั้ง
5. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามภาพภาษามือที่ครูกำหนดทีละคำ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรตัวอักษรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ พุทธจิกายน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า พุทธศักราช ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์
3. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
4. เกมรวบรวมคำ
5. กระเป๋านึ่ง

7. การวัดและการประเผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 26

เรื่อง คำหนึ่งพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำพยางค์เดียว คือ เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมาย เช่น อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำพยางค์เดียว นักเรียนยกตัวอย่างคำพยางค์เดียวพร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง ใส่ในกระเป๋าค้นหาให้นักเรียน
ทำท่าภาษามือทีละคำ
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง คั่วไว้
4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ
วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคำว่า
บัตรไว้
6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด
เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ อ้วน รัก แก่ ฆ่า ท้อง เลี้ยง
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋าค้นหา

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัตนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 27

เรื่อง คำสองพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสองพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้งและมีความหมาย เช่น อาหาร จังหวัด กีฬา นิตาน กระดาษ กระโดด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำสองพยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างคำสองพยางค์ พร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ อาหาร จังหวัด กีฬา นิตาน กระดาษ กระโดด ใส่ในกระเป๋า
ผืนให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ
 3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ อาหาร จังหวัด กีฬา นิตาน กระดาษ กระโดด เลี้ยง คว่า
ไว้
 4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ
วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
 5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคำว่า
บัตรไว้
 6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด
เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
 7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย
- ### ขั้นสรุป
8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ อาหาร จังหวัด กีฬา นิตาน กระดาษ กระโดด
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋าผืน

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 28

เรื่อง คำสามพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสามพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้งและมีความหมาย เช่น ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ ประเทศไทย

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำสามพยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างคำสามพยางค์พร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ ประเทศไทย ใส่ในกระเป๋าคำสั่งให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ
 3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ ประเทศไทย คว่ำไว้
 4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
 5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคว่ำบัตรไว้
 6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
 7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย
- ### ขั้นสรุป
8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ ประเทศไทย
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋าคำสั่ง

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 29

เรื่อง คำสี่พยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสี่พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้งและมีความหมาย เช่น พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำสี่พยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างคำสี่พยางค์ พร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พญานาคราช เตาไฟฟ้า วิทยาลัยเทคโนโลยี ใส่ในกระเป๋าคำศัพท์ให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พญานาคราช เตาไฟฟ้า วิทยาลัยเทคโนโลยี ค่ำไว้
4. ครูแจกบัตรพญานาคราช สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพญานาคราช สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคำว่ำบัตรไว้
6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ
- 6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้**

1. บัตรพญานาคราช สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พญานาคราช เตาไฟฟ้า วิทยาลัยเทคโนโลยี
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋าคำศัพท์

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 30

เรื่อง คำห้าพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำห้าพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้งและมีความหมาย เช่น พุทธศักราช พุทธศักราช กายจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำห้าพยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างคำห้าพยางค์ พร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ พุทธศักราช พุทธศักราช พุทธศักราช กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ ใส่ในกระเป๋ามัดให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ
3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ พุทธศักราช พุทธศักราช พุทธศักราช กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ คราวนี้
4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู
5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคำว่าบัตรไว้
6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุด เพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ
7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ พุทธศักราช พุทธศักราช พุทธศักราช กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋ามัด

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 31

เรื่อง คำหนึ่งพยางค์ สองพยางค์ และสามพยางค์ เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำพยางค์เดียว คือ เสียงที่เปล่งออกมา 1 ครั้งและมีความหมาย เช่น อ้วน รัก เลี้ยง แก่ ฆ่า ท้อง คำสองพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้งและมีความหมาย เช่น อาหาร จังหวัด กีฬา กระดาษ กระโดด นิตาน และคำสามพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง เช่น ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำพยางค์เดียว คำสองพยางค์ และคำสามพยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างคำศัพท์พร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ อ้วน รัก เลี้ยง แก่ ฆ่า ท้อง อาหาร จังหวัด กีฬา กระดาษ กระโดด นิทาน ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติใส่ในกระเป๋ามัดให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ

3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ที่กำหนดทั้งหมด คราวไว

4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู

5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคำว่าบัตรไว

6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุดเพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ

7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. บัตรคำศัพท์ อ้วน รัก เลี้ยง แก่ ฆ่า ท้อง อาหาร จังหวัด กีฬา กระดาษ กระโดด นิทาน ห้องสมุด หนังสือพิมพ์ ประเทศไทย ศาสนา กรรมการ ธรรมชาติ
3. บัตรภาพท่าภาษามือ
4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย
6. เกมจับคู่
7. กระเป๋ามัด

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 32

เรื่อง คำสัพยงค์และคำพยางค์

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่

ครูผู้สอน นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท. 2.1.2 มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้าโดยใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และการเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม

2. สาระสำคัญ

พยางค์คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ถ้าเป็นพยางค์ที่มีความหมายจะเรียกว่าคำ ซึ่งคำอาจจะมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น เสียงที่เปล่งออกมาครั้งเดียวและมีความหมายเรียกว่า คำพยางค์เดียว เสียงที่เปล่งออกมา 2 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสองพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 3 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสามพยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำสี่พยางค์ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้ง และมีความหมายเรียกว่า คำห้าพยางค์ พยางค์ประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสะกดนิ้วมือตามคำที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำจากภาพท่ามือที่กำหนดให้ได้

4. สาระการเรียนรู้

คำสี่พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 4 ครั้งและมีความหมาย เช่น พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัย เทคโนโลยี และคำห้าพยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมา 5 ครั้งและมีความหมาย เช่น พุทธศักราช พุทธจิกายน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำสี่พยางค์ และคำห้าพยางค์ นักเรียนยกตัวอย่างคำศัพท์พร้อมทั้งสะกดนิ้วมือประกอบ

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรคำศัพท์ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัยเทคโนโลยี พุทธศักราช พุทธจิกายน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ใส่ในกระเป๋ามัดให้นักเรียนทำท่าภาษามือทีละคำ

3. ครูเก็บบัตรคำศัพท์ที่กำหนดทั้งหมด คราว

4. ครูแจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้นักเรียนเรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ถูกต้องจากการแสดงท่าภาษามือของครู

5. ให้นักเรียนเล่นเกม จับคู่ ครูแจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพท่าภาษามือ และคำว่าบัตรไว้

6. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพท่าภาษามือหรือบัตรคำศัพท์ที่ได้ให้เร็วที่สุดเพื่อจะเป็นผู้ที่ชนะ

7. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปกิจกรรมและให้นักเรียนสะกดนิ้วมือทีละคำโดยครูทำท่าภาษามือ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์

2. บัตรคำศัพท์ พระพุทธเจ้า วัฒนธรรม พยัญชนะ เตารีดไฟฟ้า วิทยาลัยเทคโนโลยี พุทธศักราช พุทธจิกายน กาญจนบุรี หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์

3. บัตรภาพท่าภาษามือ

4. แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

6. เกมจับคู่

7. กระเป๋ามัด

7. การวัดและการประเมินผล

7.1 วิธีการ

- สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.2 เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบฝึกทักษะประจำหน่วย

7.3 เกณฑ์การผ่าน

1. สามารถผ่านเกณฑ์ในระดับ พอใช้
2. สามารถทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วยได้ถูกต้องร้อยละ 80

8. บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

แบบสังเกตพฤติกรรม

คำสั่ง: ทำเครื่องหมายใน ✓ ช่องคะแนนที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนน

- 3 ดี หมายถึง ตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรม กล้าแสดงออก สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
- 2 พอใช้ หมายถึง ตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรม กล้าแสดงออก
- 1 ปรับปรุง หมายถึง ตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรมบางครั้ง ไม่ค่อยกล้าแสดงออก

คนที่	หัวข้อที่ประเมิน					
	ความตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรม			การตอบคำถามและกล้าแสดงออก		
	3	2	1	3	2	1
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
รวม						
ร้อยละโดยรวม						

ภาคผนวก ข.

- เครื่องมือการวิจัย

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำ
ก่อนและหลังเรียน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น

.....

คำสั่ง: ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ถูกต้องให้สัมพันธ์กับภาษามือ



.....



.....



.....



.....

5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



21.



22.



23.



.....

24.



.....

25.



.....

26.



.....

27.



.....

28.



29.



30.



ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ)

วันที่.....

คำศัพท์จำนวน 30 คำ

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1. อ้วน | 16. กรรมการ |
| 2. รัก | 17. ธรรมชาติ |
| 3. ท้อง | 18. เทคโนโลยี |
| 4. ฆ่า | 19. พระพุทธเจ้า |
| 5. เลี้ยง | 20. เตารีดไฟฟ้า |
| 6. แก่ | 21. วิทยาลัย |
| 7. อาหาร | 22. พยัญชนะ |
| 8. จังหวัด | 23. วัฒนธรรม |
| 9. กีฬา | 24. ประชาธิปไตย |
| 10.กระโดด | 25. กาญจนบุรี |
| 11.กระดาศ | 26. พุทธศักราช |
| 12.ห้องสมุด | 27. พุทธศักราช |
| 13.หนังสือพิมพ์ | 28. หม้อหุงข้าวไฟฟ้า |
| 14.ศาสนา | 29. นิทาน |
| 15.ประเทศไทย | 30. พระมหากษัตริย์ |

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล

นางสาวสุพัฒนา จันทะคุณ

วัน เดือน ปีเกิด

22 มีนาคม 2524

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

54 หมู่ 3 ตำบลท่าสะแก อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก
65170 โทรศัพท์ 085-0492283

สถานที่ทำงาน

โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี 120 หมู่ 17

ตำบลเนินหอม อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี 25230

ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง

ครุ คศ.1

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2536

ประถมศึกษาปีที่ 6

จากโรงเรียนบ้านท่าสะแก

พ.ศ. 2543

มัธยมศึกษาปีที่ 6

จากโรงเรียนชาติตระการวิทยา

พ.ศ. 2547

คป. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ)

จากมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

จังหวัดพิษณุโลก

พ.ศ. 2551

กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ สาขาการเรียนร่วมฯ)

จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ