การศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด

6 ก.ค. 2548

บทคัดย่อ

ของ

นางสาวสิริรัตน์ เพ็ชรโปรี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
เมษายน 2548

สิริรัตน์ เพ็ชรโปรี. (2548). *การศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด.* สารนิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม.

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพฯ ได้มาโดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง จำนวน 10 คน จัดให้เด็กได้รับการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 25 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดและแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ค่าดัชนีความแม่นยำเชิงเนื้อหา 0.67 – 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติการทดสอบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test

ผลการศึกษาพบว่า

1. ความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 สอนโดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดอยู่ในระดับดี

2. ความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A STUDY ON SIGN LANGUAGE VOCABULARY MEMORY OF HEARING IMPAIRED CHILDREN IN PRATHOMSUKSA 1 BY MINOR GAME

AN ABSTRACT

BY

MISSSIRIRAT PETCHPOREE

Presented in partial fulfillment of the requirements

for the Master of Education degree in Special Education

at Srinakharinwirot University

April 2005

Sirirat Petchporee. (2005). *A Study on Sign Language Vocabulary Memory of Hearing Impaired Children in Prathom Suksa 1 by Minor Game.* Master's Project, M.Ed (Special Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor : Professor Sriya Niyomthum.

The purpose of this study was to investigate the sign language vocabulary memory of hearing impaired children in Prathom Suksa 1 by minor game.

The sample consisted of ten hearing impaired student in Prathom Suksa 1 at Sotesuksathungmahamek School in the second semester of the academic year 2004 by using purposive sampling. The duration of the study was five weeks, five times a week with thirty minutes per each session. The instruments for this study were minor game lesson plan and sign language vocabulary memory assessment test. The collected data were analyzed using median and Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test.

The result was as follows

The sign language vocabulary memory of hearing impaired children after teaching by minor game was at the good level and increased significantly at .05.

การศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด

สารนิพนธ์
ของ
นางสาวสิริรัตน์ เพ็ชรโปรี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
เมษายน 2548
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....

(ศาสตราจารย์ ศรียา นิยมธรรม)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....

(ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน

(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์

(ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย ชูชาติ)

วันที่ 29 เดือน เมษายน พ.ศ. 2548

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างสูงในการให้คำปรึกษา คำแนะนำข้อคิดและการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เป็นอย่างดี จากศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอดีตผู้อำนวยการผดาชไม รัศมิทัต อาจารย์อุษา กลแกมและอาจารย์นวลวรรณ ศรีธรากุล ที่ได้กรุณาตรวจแก้ไขและให้คำแนะนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารและคณะครูอาจารย์โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆและขอบใจเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่1ที่ได้กรุณาให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการศึกษาทดลองเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการศึกษาพิเศษทุกท่านที่ได้กรุณาอบรมสั่งสอนให้ความรู้ ขอบคุณพี่ – น้อง การศึกษาพิเศษทุกท่านที่ให้กำลังใจด้วยดีตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านที่มิได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือสนับสนุนและเป็นกำลังใจ จนทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณอย่างสูงแด่บูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย ที่ให้คำชี้แนะแนวทางประสบการณ์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน จนทำให้ผู้วิจัยประสบผลสำเร็จ สิ่งที่ดีมีคุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ขอเป็นเครื่องบูชาพระคุณคุณพ่อสมศักดิ์ - คุณแม่อนงค์ เพ็ชรโปรี ที่ให้โอกาสทางการศึกษา อบรม เลี้ยงดู ให้ความรักความอบอุ่น ให้กำลังใจตลอดมาจนทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์อันทรงคุณค่ายิ่ง

สิริรัตน์ เพ็ชรโปรี

สารบัญ

บทที่ หน้า

1 บทนำ 1
ภูมิหลัง 1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า 4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า 4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า 4
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 4
ตัวแปรที่ศึกษา 4
นิยามศัพท์เฉพาะ 5
กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า 6
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า 6

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 7
ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 8
ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 9
พัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 11
สติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 13
การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 14
ภาษามือ เทคนิคการสอนภาษามือ และลักษณะโครงสร้างของภาษามือ .. 15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษามือ 18
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม 19
ความหมายของเกม 19
จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม 19
หลักการนำเกมมาใช้ 20

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ หน้า

2 (ต่อ) ประเภทของเกม 21
ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน 24
ลักษณะที่ดีของเกม 25
ประโยชน์ของเกม 26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม 27
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความจำ 28
ความหมายของความจำ 28
ขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำ 28
ระบบของการจำ 29
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความจำ 29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความจำ 31

3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 33
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 33
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า 33
วิธีดำเนินการทดลอง 36
การวิเคราะห์ข้อมูล 38

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 40

5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ 42
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า 42
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า 42
วิธีดำเนินการทดลอง 42
สรุปผล 43
อภิปรายผล 43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ หน้า

5 (ต่อ) ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า 44
ข้อเสนอแนะทั่วไป 44
ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป 44

บรรณานุกรม 45

ภาคผนวก 51
ภาคผนวก ก 52
ภาคผนวก ข 132

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์ 135

บัญชีตาราง

ตาราง หน้า

1 คะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด 40
2 การเปรียบเทียบความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด 41

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ หน้า

1 แผนภูมิกระบวนการต่างๆ ของความจำระยะสั้นและระยะยาว 30

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยมีความสำคัญในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ และยังเป็นปัจจัยที่สำคัญอันเป็น พื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ในสรรพวิชาต่างๆ ในการเรียนวิชาภาษาไทย ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ภาษาไทยไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ดีมีประสิทธิภาพนั้น ผู้เรียนควรมีทักษะในการใช้ภาษาไทยทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ผู้เรียนต้องได้รับการฝึกฝนทักษะทุกๆ ด้านให้ถูกต้อง คล่องแคล่ว มีความแม่นยำ (กรมวิชาการ. 2535 : 7 – 13)

ศรียา นิยมธรรม (2519 : 105) กล่าวว่า ภาษาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน ภาษาจึงมีความสำคัญมากในการดำรงชีวิต ซึ่งภาษาจะเป็นเครื่องมือสื่อความหมายที่ใช้แทนสิ่งของ ความคิด ความรู้สึก มนุษย์สามารถจดจำเรียบเรียงสิ่งที่รู้จักใหม่ได้ สามารถใช้สัญลักษณ์ทางสายตา การรับฟังเพื่อช่วยในการติดต่อกันได้ และยังสามารถรวบรวมปรับปรุงสิ่งต่างๆ มาแสดงออกทางภาษาเพื่อให้คนบรรลุสิ่งที่ปรารถนาได้

สดับ ธีระบุตร (2521 : 1) กล่าวว่า มนุษย์ไม่ว่าชาติใดต้องมีภาษา ผู้ที่พูดไม่ได้อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้หรือไม่ได้เรียนภาษา แม้แต่ภาษาท้องถิ่นของตนเองย่อมลำบากในการดำรงชีวิตเพราะไม่สามารถติดต่อกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพูดเป็นสิ่งจำเป็นของมนุษย์ เป็นการติดต่อระหว่างมนุษย์ในการแสดงความคิดเห็นของผู้พูดให้ผู้อื่นเข้าใจจะเห็นได้ว่าการพูดและภาษาพูดมีความสำคัญมีประโยชน์มากในการดำรงชีวิต

การเรียนรู้ภาษา เป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับมนุษย์ เพราะในชีวิตประจำวัน คนเรามีการติดต่อสื่อสารแสดงความคิดเห็น และความต้องการของตน โดยใช้ภาษาเป็นสื่อประสาทสัมผัสที่ใช้มากที่สุดในการรับรู้ภาษา คือ โสตประสาท (สุมานา หงษ์ทอง. 2540 : 12)

เด็กปกติจะเรียนรู้ภาษาโดยอาศัยประสาทสัมผัสทางการฟังเป็นส่วนใหญ่ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะไม่สามารถใช้ประสาทสัมผัสทางด้านนี้ได้ เนื่องจากการสูญเสียการได้ยิน ดังนั้นการเรียนรู้จึงต้องอาศัยประสาทสัมผัสทุกด้าน ได้แก่ การฟัง ซึ่งเด็กจะต้องสวมเครื่องช่วยฟัง ทางสายตา ทางการสัมผัสภายนอก ทางการสัมผัสภายใน เพื่อให้เด็กมีโอกาสรับรู้ทางด้านภาษาให้มากที่สุด (ผดุง อารยะวิญญู. 2529 : 3)

“ภาษามือ” คือ ภาษาสำหรับคนหูหนวก ใช้มือ สีหน้า และกิริยาท่าทางประกอบในการสื่อความหมายและถ่ายทอดอารมณ์แทนการพูด ภาษามือเป็นภาษาที่นักการศึกษาทางด้านการศึกษาของคนหูหนวกตกลงและยอมรับกันแล้วว่าเป็นภาษาหนึ่งสำหรับติดต่อสื่อความหมาย

ระหว่างคนหูหนวกกับคนหูหนวกด้วยกัน และระหว่างคนปกติกับคนหูหนวกในภาษาอังกฤษเรียกว่า "Sign Language" หรือ "Manual Communication" (กรมสามัญศึกษา. 2544 : ฆ)

โดยธรรมชาติของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะใช้ภาษามือในการสื่อความหมาย ภาษามือจึงเป็นภาษาพื้นฐานที่อำนวยประโยชน์ต่อเด็กในการดำเนินชีวิต และจากการศึกษาของแนนซี่ (Nancy. 1983) ที่ศึกษาผลของการใช้ตำราที่มีภาษามือประกอบที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านของเด็กที่สูญเสียการได้ยินอย่างรุนแรงในสหรัฐอเมริกา พบว่าความเข้าใจในการอ่านของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอย่างรุนแรง โดยใช้ตำราที่มีท่าภาษามือประกอบจะมีประสิทธิภาพสูงกว่าตำราปกติ แสดงให้เห็นว่าภาพท่าภาษามือที่ใช้ประกอบ ในหนังสือช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับรุนแรง (หูหนวก) มีความสามารถในด้านการอ่านดีขึ้น

การพัฒนาประสาทการรับรู้ที่เหลืออยู่ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะการรับรู้จำเป็นต้องมีการเรียนมิใช่ได้มาเองโดยอัตโนมัติ นักการศึกษาพัฒนาการของเด็ก ได้แก่ เพียเจต์ (Piaget) และกีเซลล์ (Gesell) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ทารกเรียนรู้โดยเพ่งพิจารณาส่วนย่อยก่อนเสมอ โดยใช้สายตาจับจ้องทีละส่วนนานๆ มิใช่ดูเพียงผิวเผิน ครั้งต่อมาจึงผสมผสานส่วนย่อยจนกลายเป็นความหมายของส่วนรวม ซึ่งเป็นการพัฒนาการรับรู้จะต้องเรียนรู้ด้วยตัวเอง (ประมวญ คิดคินสัน. 2532 : 276 – 277) ดังนั้นการพัฒนาประสาทการรับรู้ที่เหลืออยู่ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยเฉพาะการรับรู้ทางสายตาจึงสามารถนำกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ มาช่วยให้การเรียนรู้ที่เหลืออยู่ดีขึ้นไปด้วย

ลักษณะของการเรียนภาษาเป็นการฝึกทักษะ การได้รับการฝึกฝนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและมีความสามารถในการสื่อสารได้ การที่เด็กนำคำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเนื่องจากเด็กจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำและคำศัพท์เป็นพื้นฐาน นอกจากนี้เด็กจะเรียนรู้คำที่มีประโยชน์ต่อตัวเองและสามารถเข้าใจได้ก่อน คือคำที่เป็นรูปธรรม เช่น ของจริง รูปภาพ ซึ่งจะกระตุ้นให้เด็กจดจำคำได้อย่างแม่นยำและคงทน ในทำนองเดียวกับผู้ใหญ่ที่เรียนภาษาต่างประเทศก็ต้องเรียนรู้คำได้มากพอควรจึงจะจับใจความได้ อาจเข้าใจภาษาก่อนแล้วจึงพูดได้ เด็กเรียนรู้ความหมายของคำจากประสบการณ์ ท่าทาง การแสดงออกถึงความรู้สึกของเสียงพูด (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. 2519 : 7) การเรียนรู้คำศัพท์และความหมายของคำระหว่างเสียงกับสิ่งของทำให้เกิดความเข้าใจในคำต่างๆ มากยิ่งขึ้น

เด็กเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ ได้ต้องผ่านทักษะด้านการฟังและการพูด เด็กมีประสบการณ์ในการฟังคำต่าง ๆ จากสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กโดยการดูดซึม การปรับแต่งรวมทั้งการดัดแปลงให้เหมาะสมตลอดเวลา การเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กพิจารณาได้ 2 ด้าน คือ คำศัพท์ทั่วไปและคำศัพท์เฉพาะ ซึ่งคำศัพท์ทั่วไปมีประโยชน์มากกว่าคำศัพท์เฉพาะ เด็กจึง

เรียนรู้คำศัพท์ทั่วไปมากกว่าคำศัพท์เฉพาะในทุกระดับอายุ การพัฒนาคำศัพท์ทั่วไปเด็กจะเรียนรู้คำที่มีประโยชน์ต่อตนเองมากที่สุด และสามารถเข้าใจได้ง่ายก่อน เช่น ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ แล้วจึงเรียนรู้ส่วนต่างๆ ของภาษาพูดหลังสุด เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะเรียนรู้คำโดยการจำเป็นคำๆ แล้วนำมาเรียงเป็นประโยค หรือข้อความสั้นๆ เพื่อใช้ในการสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้

ในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ภาษาและคำศัพท์ต่างๆ จะมีรูปแบบและเทคนิคการจัดกิจกรรมหลายรูปแบบ เทคนิคอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอนให้เด็กจำคำศัพท์ได้ผลดีอีกอย่างหนึ่งคือการสอนโดยการใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมนับว่าเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งในการฝึกทักษะและช่วยให้เกิดความจำเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนได้ดี ทั้งยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่นักเรียนอีกด้วย (เยาวพา เดชะคุปต์. 2525 : 28)

นอกจากนี้เกมเป็นกิจกรรมอีกอย่างหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้และเล่นในสิ่งที่เป็นรูปธรรม (วิยะดา บัวเผื่อน. 2531 : 3) ซึ่ง รีซ (วนา ชลประเวส 2526 : 14; อ้างอิงจาก Reese. 1977 : 19) กล่าวไว้ว่า เกมเป็นโครงสร้างของกิจกรรม ซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่นเกมจึงเป็นสถานการณ์ที่กำหนดการเล่นเพื่อให้ ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็จะนำเอาแง่คิดหรือความเห็นจากการเล่นนำไปวิเคราะห์วิจารณ์ ในการเรียนรู้ขั้นต่อไป ลาวัลย์ พลกล้า (2523 : 11) ยังกล่าวว่าเกมการสอนจัดเป็นสื่อการเรียนอีกประเภทหนึ่งซึ่งใช้เร้าให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมจะมีจุดประสงค์แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร ความสามารถอะไร และ ปิ่น มาลากุล (2518 : 2) ยังได้กล่าวถึงเกมการสอนว่า เกมการสอนมีคุณค่าในการสอน ครูควรใช้ในบทเรียนเพื่อให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และได้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว นอกจากนี้แล้วข้อดีของเกมการสอน คือ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ดีกว่าและสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถช่วยให้นักเรียนที่เรียนอ่อน และเรียนช้าให้เรียนรู้ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ วนา ชลประเวส (2526 : 3) ยังกล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่า เกมช่วยฝึกการทำงาน เป็นกลุ่มและยังเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการศึกษาตามหลักสูตรที่ต้องการให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถในการแก้ปัญหา และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมเกมในการเรียนการสอน ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ จากการเล่นเกมนอกจากนี้เกมยังช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินเป็นการฝึกทักษะทางภาษาในด้านความจำ คำศัพท์ทั่ว ๆ ไปนับว่าเป็นคำที่เด็กจำเป็นจะต้องเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เช่น ชื่อสัตว์ ชื่อเครื่องแต่งกาย ชื่ออุปกรณ์การเรียน ชื่อผลไม้ และชื่อสี เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินก็จะต้องเรียนรู้คำต่างๆ เหล่านี้เช่นเดียวกับเด็กปกติ

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการนำกิจกรรมเกมมาใช้สอนคำศัพท์ภาษามือให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อศึกษาว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจะส่งผลให้เด็กเกิดความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆ หรือไม่

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดในการสอน

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการสอนอันเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนคำศัพท์ต่างๆ แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็น เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆ แทรกซ้อน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพฯ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆ แทรกซ้อน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง จำนวน 10 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด

ตัวแปรตาม ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษามือ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 90 เดซิเบล ขึ้นไป (หูหนวก)

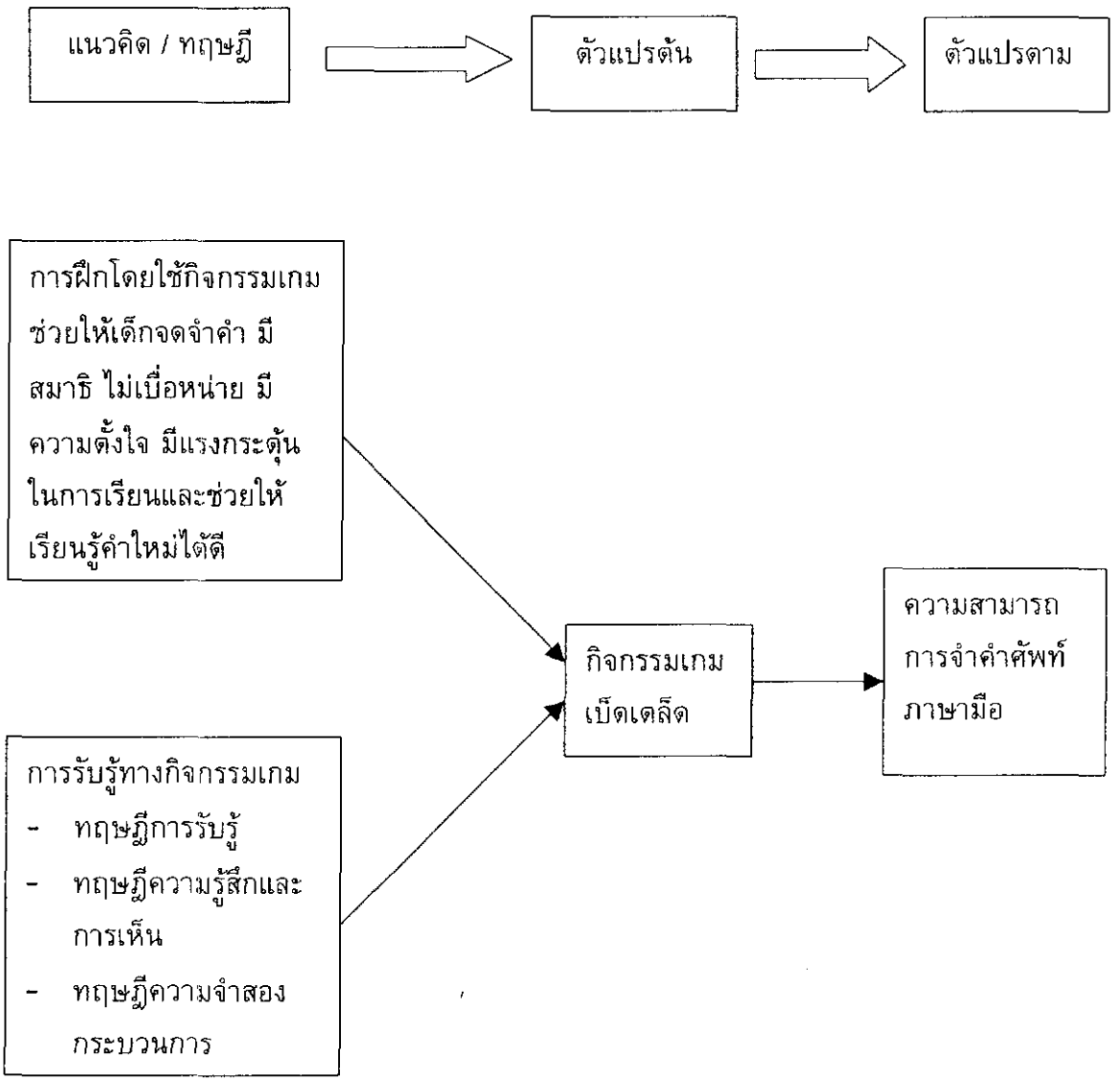
2. กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด หมายถึง เกมที่มีการเล่นไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทั้งในแง่ของสถานที่ อุปกรณ์ กฎกติกา และวิธีการเล่น โดยจัดกิจกรรมเพื่อใช้ในการสอนคำศัพท์ภาษามือ โดยการหาความสัมพันธ์ระหว่าง ภาพ คำศัพท์ และภาษามือ

3. แบบทดสอบความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษามือ หมายถึง แบบทดสอบที่วัดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ชื่อสัตว์ ชื่อผลไม้ ชื่อสี ชื่อเครื่องแต่งกาย และชื่ออุปกรณ์การเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. ความจำ หมายถึง การระบุท่าภาษามือของคำศัพท์ที่เกี่ยวกับชื่อสัตว์ ชื่อผลไม้ ชื่อสี ชื่อเครื่องแต่งกาย และชื่ออุปกรณ์การเรียน ได้ถูกต้อง โดยการชี้ หยิบ ทำท่าภาษามือหรือปฏิบัติตามคำสั่ง ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบความจำคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. คำศัพท์ หมายถึง ชื่อสัตว์ ชื่อผลไม้ ชื่อสี ชื่อเครื่องแต่งกาย และชื่ออุปกรณ์การเรียน จากประมวลคำศัพท์สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของเด็กหูหนวก

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดมีความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษามือเพิ่มขึ้น

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.2 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.3 พัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.4 สติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.5 การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
   - 1.6 ภาษามือ เทคนิคการสอนภาษามือ และลักษณะโครงสร้างของภาษามือ
   - 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษามือ
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม
   - 2.1 ความหมายของเกม
   - 2.2 จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม
   - 2.3 หลักการนำเกมมาใช้
   - 2.4 ประเภทของเกม
   - 2.5 ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน
   - 2.6 ลักษณะที่ดีของเกม
   - 2.7 ประโยชน์ของเกม
   - 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความจำ
   - 3.1 ความหมายของความจำ
   - 3.2 ขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำ
   - 3.3 ระบบของการจำ
   - 3.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความจำ
   - 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความจำ

1. เอกสารเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินเพียงเล็กน้อย (หูตึง) ไปจนถึงเด็กที่สูญเสียการได้ยินมาก (หูหนวก) ซึ่งสมาคม โสด ศอ นาสิกแพทย์แห่งประเทศไทย (พ.ศ.2518) ได้แบ่งระดับการได้ยิน โดยใช้ค่าเฉลี่ยการได้ยินที่ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 Hz ในหูข้างที่ดีกว่ามี 5 ระดับคือ หูตึงน้อย หูตึงปานกลาง หูตึงมาก หูตึงรุนแรง และ หูหนวก (สาธิต ชยาภัม. 2538 : 95 – 96)

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

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

1. เด็กหูตึง หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินระหว่าง 26 ถึง 89 เดซิเบลในหูข้างที่ดีกว่า วัดโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ที่ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิทซ์ ซึ่งเป็นเด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อยจนถึงสูญเสียการได้ยินขั้นรุนแรง (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 11) และการที่สูญเสียการได้ยินไปบ้าง จึงทำให้ไม่อาจพัฒนาทักษะทางภาษาได้ในวัยที่อยู่ในช่วงการเรียนรู้ภาษา (ศรียา นิยมธรรม. 2535 : 25)

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

การกำหนดระดับการได้ยินและการเรียกชื่อบุคคลที่สูญเสียการได้ยินนั้น แตกต่างกันไปตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งได้แบ่งเป็นคนหูตึงและคนหูหนวกข้างต้นเป็นการแบ่งให้เห็นว่านอกจากจะแบ่งเป็นระดับการได้ยินยังบอกถึงความสามารถในการดำรงชีวิตของบุคคลด้วย ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญในการจัดการศึกษา การแบ่งระดับการได้ยินนั้นใช้ตามเกณฑ์พิจารณาอัตราความพิการของหูของสมาคมโสต ศอ นาสิก แพทย์แห่งประเทศไทย (โดยใช้ค่าเฉลี่ยการได้ยินที่ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิทซ์ ในหูข้างที่ดีกว่า) (มลิวัลย์ ธรรมแสง. 2528 : 7)

พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่นๆ (2522 : 14 – 22) ได้กล่าวถึง ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

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

2. เด็กหูหนวก หมายถึง เด็กที่มีการได้ยินเสียงของหู ซึ่งได้รับการตรวจวัดด้วยเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 รอบต่อวินาที โดยใช้วิธีการวัดที่ถูกต้องทุกประการแล้วได้ผลเฉลี่ยความไวที่น้อยที่สุด 90 เดซิเบล ขึ้นไป (ISO. 1964)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ ระดับหูตึงเล็กน้อยจนถึงระดับหูหนวก ซึ่งการสูญเสียการได้ยินนี้มีผลต่อพัฒนาการทางภาษาทำให้การเรียนรู้ การเข้าใจภาษาไม่เป็นไปตามปกติ

1.2 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 3 – 15) กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

1. การพูด จะมีปัญหาทางการพูดโดยอาจพูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด ซึ่งขึ้นอยู่กับระดับการสูญเสียการได้ยินของเด็ก โอกาสในการได้รับการสอนพูดและอายุของเด็ก เมื่อสูญเสียการได้ยิน

2. ภาษา จะมีปัญหาเกี่ยวกับภาษา ได้แก่ มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในวงจำกัด เรียงคำเป็นประโยคที่ผิดหลักภาษา ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับปัญหาในการพูด คือ ถ้าสูญเสียการได้ยินมากเท่าใดก็ยิ่งมีปัญหาในทางภาษามากขึ้น

3. ความสามารถทางสติปัญญา จากรายงานการวิจัยเป็นจำนวนมากพบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความสามารถทางสติปัญญาในหลายๆ ระดับคล้ายเด็กปกติ แต่ที่บางคนคิดว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีสติปัญญาต่ำก็เพราะว่าปัญหาในการสื่อสารไม่เข้าใจกัน

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเด็กปกติ อันเนื่องมาจากปัญหาทางภาษา และทักษะทางภาษาจำกัด ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียน

5. การปรับตัว เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาในการปรับตัวซึ่งเป็นผลมาจากการสื่อสารกับผู้อื่น หากเด็กสามารถสื่อสารได้ดี ปัญหาทางอารมณ์อาจลดลง ทำให้เด็กสามารถปรับตัวได้

พิณทิพย์ ทวยเจริญ (2528 : 84 – 85) กล่าวถึง ลักษณะการพูดของเด็กหูหนวกไว้ว่า ลักษณะการพูดของเด็กหูหนวกแตกต่างกับการพูดของเด็กปกติ กล่าวคือ เด็กหูปกติเรียนรู้เกี่ยวกับการควบคุมการหายใจเมื่อเปล่งเสียงอ้อแอ้ตั้งแต่ในวัยทารก ส่วนเด็กหูหนวกนั้น

ค่อยๆ หยุดอ้อแอ้ ตั้งแต่ในระยะทารกจึงพลาดโอกาสสำคัญที่จะได้ฝึกฝนตนเอง เป็นผลทำให้เด็กหูหนวกไม่รู้จักการควบคุมการหายใจ จึงทำให้การหายใจขาดตอนเป็นห้วงๆ ในขณะพูด ลักษณะอีกประการหนึ่งก็คือ เสียงขึ้นจมูก การพูดเสียงเดียวตลอดเวลา สำหรับลักษณะอื่นๆ ที่สัมพันธ์กับการพูดของคนหูหนวก เช่น จังหวะของการออกเสียง ระดับเสียง ความเร็วช้าของการพูดนั้นยังพบว่าผิดปกติมาก

บุญทัน ไกรเพ็ชร (2531 : 15) กล่าวว่า การที่เด็กบกพร่องทางการได้ยินเกิดมาอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคม ย่อมมีผลต่อพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจ เช่นเดียวกับที่มีผลต่อพัฒนาการด้านอื่นๆ เป็นต้นว่า พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางด้านการพูด ฯลฯ จากการที่หูไม่ได้ยินและพูดไม่ได้ทำให้เด็กขาดภาษาที่จะสื่อความคิด ความรู้สึก และความต้องการของตนเองแก่ผู้อื่นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่บ่งถึงการไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เช่น ขี้โมโห เอาแต่ใจตนเอง ก้าวร้าว ขาดความยับยั้งชั่งใจ ไม่ทำตามระเบียบข้อบังคับ เห็นแก่ตัว เป็นต้น

รจนา ทรรทรานนท์ และคนอื่นๆ (2526 : 87 – 91) ได้กล่าวถึงลักษณะทางจิตวิทยาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่บ่งถึงการไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเอง เช่น ขี้โมโห เอาแต่ใจตัว ก้าวร้าว ขาดความยับยั้งชั่งใจ ไม่ทำตามระเบียบข้อบังคับ เห็นแก่ตัว เป็นต้น การ ที่เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมนั้นเกิดจากความไม่เข้าใจถึงความคิด ความรู้สึก และความต้องการของตัวเองได้ดังที่ต้องการ

ความบกพร่องทางการได้ยินจะมีผลต่ออารมณ์และจิตใจของเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเด็กแบบค่อยเป็นค่อยไปโดยการเรียนรู้จากพ่อแม่และสิ่งแวดล้อมตั้งแต่ยังอยู่ในวัยทารก การพัฒนาของอารมณ์และจิตใจของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ขึ้นอยู่กับทัศนคติและความรู้สึกของพ่อแม่ที่มีต่อตัวเด็ก ความรู้สึกและอารมณ์ของแม่ไม่ว่าจะเป็นความเสียใจ ความโกรธ ผิดหวัง วิตกกังวล รำคาญ สงสาร หรือความรู้สึกไม่แน่ใจว่าลูกพิการจริงหรือไม่ ล้วนแต่ถ่ายทอด ไปสู่ลูกได้ทางสีหน้า ท่าทาง อากัปกิริยาที่พ่อแม่แสดงต่อเด็ก เมื่ออายุมากขึ้นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินก็จะยิ่งมีปัญหาเกี่ยวกับอารมณ์และจิตใจซับซ้อนขึ้น เมื่อเข้าสู่วัยเรียนก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพของโรงเรียน เด็กจะถูกมองว่าเป็นคนประหลาด ในขณะเดียวกันเด็กจะรู้สึกว่าด้อยกว่าเด็กปกติทั้งด้านการเข้าใจและการใช้ภาษาตลอดจนด้านวิชาการ ดังนั้นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงอาจมีปัญหาทางอารมณ์และจิตใจที่เกี่ยวข้องกับความคิดคำนึงเกี่ยวกับตัวเอง

พฤติกรรมต่างๆ ที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินแสดงออกมานั้นเป็นพฤติกรรมที่ต่างจากเด็กปกติ และมีผลต่อพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กด้วย พัฒนาการที่เห็นได้ชัดเจน คือ พัฒนาการทางด้านอารมณ์ เพราะผลจากการที่สูญเสียการได้ยินจึงทำให้เด็กมีความยากลำบากในการพูด และขาดภาษาในการสื่อความคิด ความรู้สึก และความต้องการกับ

ผู้อื่น เด็กเหล่านี้มีความกดดันและจะแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่บ่งถึงการไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเอง เช่น โมโห เอาแต่ใจ ก้าวร้าว ไม่ทำตามระเบียบข้อบังคับ เห็นแก่ตัว มองโลกแคบ เก็บตัว ซึมเศร้า นอกจากนี้ยังมีปัญหาในด้านสังคมที่แสดงออกทางพฤติกรรม อันได้แก่การขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กบางคนไม่สามารถปรับตัวเข้ากับเด็กปกติได้ เพราะไม่ได้รับการยอมรับ จากปัญหาดังกล่าวจึงทำให้เด็กเหล่านี้แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมซึ่งล้วนแต่มาจากสาเหตุที่เด็กไม่เข้าใจถึงความคิด ความรู้สึก และความต้องการของตนเองทั้งสิ้น (ผดุง อารยะวิญญู. 2523 : 35) จึงส่งผลให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินขาดโอกาสในการรับรู้ มีจุดอ่อนในการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดในด้านนามธรรม

จากการที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น จะมีปัญหาเกือบทุกเรื่องเมื่อเทียบกับเด็กปกติไม่ว่าจะเป็นด้านความสามารถทางสติปัญญาการพูด การใช้ภาษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การปรับตัว อารมณ์ และสังคม เป็นผลมาจากการที่ไม่สามารถสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองแก่ผู้อื่นได้จึงเป็นผลให้พัฒนาการในด้านต่างๆ มีความล่าช้าไป ซึ่งอาจจะไม่ใช่เพราะความด้อยทางสติปัญญา แต่เป็นความบกพร่องทางการได้ยินจึงเป็นอุปสรรคด้านความเข้าใจและการใช้ภาษา ดังนั้นการพัฒนาประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ให้มีคุณค่า และมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการรับรู้ทางสายตาจะช่วยให้ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านอารมณ์และจิตใจดีขึ้นได้ ซึ่งจะส่งผลไปยังพัฒนาการด้านอื่นๆ ด้วย

1.3 พัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีลักษณะพัฒนาการทางการพูดและภาษาซึ่ง ชูชีพ อ่อนโคกสูง (2527 : 76) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกับ ศรียา นิยมธรรม (2523 : 56) ว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่ว่าระดับใด จะพบว่าปัญหาความสามารถทางภาษาควบคู่ไปด้วย ถ้าเด็กหูหนวกมาแต่กำเนิดก็ยิ่งมีปัญหาเกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษาและการพูดมากขึ้น เนื่องจากเด็กไม่ได้ยินเสียงที่ตนเปล่งออกมาทำให้ขาดข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) และไม่ได้ยินคำพูดที่เป็นแบบอย่างที่ถูกต้องจากผู้ใหญ่ ซึ่งอาจจัดแบ่งลักษณะพัฒนาการทางการพูดและภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ตามระดับอายุ ดังที่ ศรียา นิยมธรรม (2523 : 61 – 65) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. ระยะแรกมีการเล่นเสียงระยะเดียวกับเด็กปกติ แต่จะลดลงน้อยลงและจะหยุดเมื่ออายุประมาณ 4 – 6 เดือน

2. อายุประมาณ 6 เดือนขึ้นไปมีการเลียนเสียงบ้าง หรือแทบไม่มีการเลียนเสียงเลย เด็กจะใช้วิธีเรียกร้องความสนใจจากผู้ใหญ่ด้วยการร้องไห้เป็นส่วนใหญ่

3. อายุประมาณ 1 ปี สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับรุนแรงหรือหูหนวก ยังไม่สามารถพูดคำที่มีความหมายได้

4. อายุประมาณ 2 ปีใช้ท่าทางติดต่อกับบุคคลอื่น ๆ เป็นส่วนใหญ่การเลียนแบบภาษาไม่มีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นจนปรากฏชัด แต่ใช้สัญลักษณ์และการอ่านริมฝีปากตลอดจนการใช้ท่าทางเพื่อความเข้าใจ

5. อายุ 2 – 4 ปี เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะเริ่มเข้าใจภาษาโดยอาศัยการอ่านริมฝีปากและสีหน้าท่าทาง เด็กหูตึงอาจจะพูดได้เล็กน้อย ต้องอาศัยเครื่องช่วยฟังและการฝึกที่ดี

6. อายุ 5 ปี เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ยังไม่สามารถพูดระดับประโยคที่ถูกต้องได้เอง ในขณะที่เด็กปกติมีพัฒนาการทางภาษาเกือบสมบูรณ์

7. อายุ 6 ปี เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวกับการแสดงออกประมาณ 2,000 คำ เป็นอย่างมาก และรู้คำศัพท์เกี่ยวกับการรับรู้ทางภาษาประมาณ 6,000 คำ สำหรับเด็กที่สูญเสียการได้ยินหลัง 3 ขวบไปแล้ว จะมีคำศัพท์ด้านการรับรู้ภาษาประมาณ 10,000 คำ

8. อายุ 7 ปี เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินยังไม่เข้าใจเรื่องเกี่ยวกับนามธรรม จะรู้จักความหมายของคำเพียงที่ได้รับการฝึกเท่านั้น

9. อายุ 8 ปี การใช้คำมีอัตราส่วนเทียบกันระหว่าง เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินกับเด็กปกติ ซึ่งดัดแปลงมาจาก ศรียา นิยมธรรม (บังอร ต้นปาน. 2535 : 45; อ้างอิงจาก ศรียา นิยมธรรม. 2523 : 65) ดังนี้ คือ

อัตราการใช้คำ (ร้อยละ)	เด็กปกติ	เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
1. คำนาม	48	28
2. คำกริยา	23	12
3. คำนำหน้านามและคุณศัพท์	14	2
4. คำสรรพนาม	11	1
5. คำบุพบท	7	0
6. คำคุณศัพท์	4	0
7. คำกริยาวิเศษณ์และคำเชื่อมประโยค	1	0

จึงอาจกล่าวได้ว่า ลักษณะพัฒนาการทางการพูดและภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ในระยะเริ่มแรกมีลักษณะเดียวกับเด็กปกติ มีความแตกต่างและเริ่มสังเกตได้ชัดเมื่ออายุประมาณ 6 เดือน และจะมีความแตกต่างขึ้นเรื่อยๆ เป็นลำดับมาจนอายุ 8 ขวบ

ซึ่งเป็นเด็กระดับอายุที่เด็กปกติมีความสมบูรณ์ทางภาษาเต็มที่ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะได้ระดับความบกพร่องและความสามารถในการฝึกฝนของแต่ละบุคคล

1.4 สติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1. ด้านการรับรู้

การเรียนรู้ หมายถึง การแปลหรือดีความหมายของการสัมผัสหรือ อาการสัมผัสที่คนได้แสดงออกมาเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายหรือที่รู้จักเข้าใจกัน โดยมีประสบการณ์เดิมเป็นเครื่องช่วยเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น ประสาทสัมผัสด้านการฟังเสียงไม่อาจใช้เป็นประสาทนำได้เท่ากับสายตา ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงต้องอาศัยการรับรู้ทางสายตามาช่วยในการรับรู้อย่างมาก และการรับรู้จากการสัมผัสก็มีส่วนช่วยเช่นกัน (ศรียา นิยมธรรม. 2535 : 45 - 52)

การรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนละเอียดอ่อน เกิดจากการทำงานของสายตาและสมอง คือการมองเห็นและการตีความสิ่งที่เห็น บวกกับการเรียนรู้พัฒนาการในการรับรู้ทางสายตา ขึ้นอยู่กับ อายุ วุฒิภาวะ สิ่งแวดล้อม สำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นการรับรู้ทางสายตามีความสำคัญยิ่งต่อการทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ เพราะต้องใช้สายตาในการเรียนรู้แทนการฟังหรือประกอบการได้ยินที่เหลือเพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่นอันเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่การเรียนรู้สิ่งต่างๆ ซึ่งส่งผลต่อสติปัญญาด้านความคิด จากการได้เปรียบเทียบความเหมือนความต่างหรือการโยงความสัมพันธ์ตลอดจนการคาดคะเนและเป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนได้ ดังที่นักจิตวิทยาหลายท่านได้กล่าวไว้ว่า การรับรู้ทางสายตา มีความสัมพันธ์กับสติปัญญาและการคิดทางเหตุผล

2. ด้านความจำ

ความจำ เป็นความสามารถทางสมองที่เก็บสะสมประสบการณ์ จากการรับรู้และการระลึกได้อย่างถูกต้อง เมื่อต้องการนำไปใช้ โครงสร้างความจำมี 3 หน่วย คือ ความจำจากการรู้สึกสัมผัส ความจำระยะสั้น และความจำระยะยาว โดยปกติเด็กที่รับรู้จากการเห็น เรียนรู้ได้เร็วแต่ก็ลืมได้เร็วเช่นกัน ทั้งยังมีปัญหาในเรื่องของสิ่งที่เป็นนามธรรม เพราะไม่อาจเห็นด้วยสายตา ส่วนเด็กที่เรียนรู้จากการได้ยินจะจำได้ละเอียดโดยเฉพาะถ้าฟังบ่อยๆ ก็จะยิ่งจำได้มาก และการฟังคำอธิบายรายละเอียดลึกซึ้งจะทำได้มากกว่าการเห็น ดังนั้นจึงพบเสมอว่าคนหูหนวกมักขี้ลืม

ความจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ความแตกต่างของความจำระยะสั้นระหว่างเด็กหูหนวกและเด็กที่มีการได้ยินปกติมักไม่ปรากฏชัด ถ้าสิ่งที่จะทำให้จำนั้นถูกนำเสนอพร้อมๆ กัน วิทโร (ศรียา นิยมธรรม. 2535; อ้างอิงจาก Withrow. 1968) มีการศึกษาหลายเรื่องที่ทำซ้ำๆ กัน แสดงให้เห็นว่า เด็กและผู้ใหญ่

หูหนวกมีความบกพร่องเกี่ยวกับเรื่อง กระบวนการเรียงลำดับเมื่อเสนอสิ่งเร้าแบบต่างๆ เช่น ตัวเลข คำ รูปเรขาคณิต สัญลักษณ์ ฯลฯ (ศรียา นิยมธรรม. 2535; อ้างอิงจาก Kuschi. 1934) ความบกพร่องเหล่านี้พบได้ทั้งในเรื่องความจำลำดับที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ความสามารถในการระลึกถึงลำดับนั้นปรากฏว่าเกี่ยวข้องกับความหมายของข้อมูลสำหรับการได้ยินปกติ แต่ไม่ใช่กับคนหูหนวก (ศรียา นิยมธรรม. 2535; อ้างอิงจาก Odom and Blanton. 1967) เด็กหูหนวกยังมีความบกพร่องในเรื่องการระลึกได้ล่าช้าในเรื่องที่เป็นรูปธรรม การจำและรูปหลังจากทิ้งระยะในช่วงต่างๆ กัน (15 วินาที 5 นาที และ 20 นาที) เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กปกติ โรเซนโนวา (ศรียา นิยมธรรม. 2535; อ้างอิงจาก Rozenova. 1966)

ความจำเกี่ยวกับรูปแบบ

บิเนท์ (ศรียา นิยมธรรม. 2535; อ้างอิงจาก Binet.n.d.) เป็นคนแรกที่ใช้ความจำเป็นเครื่องทดสอบสติปัญญา ต่อมายังมีนักจิตวิทยาอีกหลายท่านที่ได้ทำแบบทดสอบดำเนินกันอย่างกว้างขวางในรายละเอียดที่ต่างกันไป เช่น เบนตัน เกรแฮม และเคนเดล (ศรียา นิยมธรรม. 2535; อ้างอิงจาก Benton. 1945; Graham and Kendall. 1946) ได้สร้างแบบทดสอบความจำเกี่ยวกับรูปแบบมาวินิจฉัยลักษณะของการจำ ที่มีความเกี่ยวข้องกับคนซึ่งสมองได้รับบาดเจ็บเปรียบเทียบแบบทดสอบ Knox Cube Test โดยที่แบบทดสอบทั้งสองต่างก็ต้องอาศัยการเห็นการสังเกต การรวบรวมความคิด การจำและการทำออกมาใหม่ ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการทางสายตา ต่างก็วัดความจำระยะสั้นในทันทีทันใด ข้อแตกต่างมีเฉพาะที่ Knox Cube Test นั้นต้องอาศัยการเคลื่อนไหวและประสาทสัมผัส แต่แบบทดสอบความจำในรูปแบบนี้ไม่มีการเคลื่อนไหวและเป็นการวัดความจำระยะสั้นในลักษณะและช่วงความจำ

1.5 การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ในการจัดการศึกษาให้กับคนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น มลิวัลย์ ธรรมแสง (2521 : 1 – 4) ได้กล่าวว่าจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายประการ ทั้งตัวเด็กเอง บิดา มารดา ผู้ปกครอง และโรงเรียนหรือสถาบันให้บริการศึกษาแก่คนเหล่านี้

องค์ประกอบที่เกี่ยวกับตัวเด็กเอง ได้แก่

1. ระดับความพิการ หรือเด็กที่สูญเสียการได้ยินมากน้อยเพียงใด

2. อายุของเด็กเมื่อเริ่มสูญเสียการได้ยิน ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาร่วมกับระดับ และประเภทของความพิการของหู ตลอดจนความสามารถในการใช้ภาษาพูดของเด็กที่หูพิการนั้น เช่น เด็กที่สูญเสียการได้ยินมาแต่กำเนิด ก็ย่อมไม่สามารถใช้ภาษาพูดหรือพูดไม่ถูกต้องชัดเจน เพราะไม่เคยได้ยินเสียงและไม่มีทักษะในการพูดมาก่อน เพราะฉะนั้นในการสอน ซึ่งจำเป็นต้องใช้วิธีเริ่มพัฒนาทางการใช้ภาษา อันประกอบด้วยการฟัง

การฝึกพูดออกเสียงเป็นสำคัญ (สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร. 2529 : 22) ได้กล่าวถึงการจัดการศึกษาให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักแยกเด็กหูตึงออกจากเด็กหูหนวก ทั้งนี้เพราะเด็กหูหนวกจะฟังอะไรไม่ได้ยินการเรียนการสอนจะมีลักษณะที่พิเศษกว่าเด็กหูตึง มีการสื่อภาษาโดยการอ่านริมฝีปากผู้พูดหรือท่าทางของผู้พูด ส่วนเด็กหูหนวกจะสื่อภาษาโดยใช้ท่าทาง ใช้ภาษามือและอ่านริมฝีปากผู้พูด หรือที่เรียกว่า ระบบรวม (Total Communication)

การจัดชั้นเรียนให้แก่เด็กไม่ควรยึดอายุเป็นหลัก แต่ควรยึดความสามารถเป็นหลักโดยเฉพาะความสามารถทางภาษา ความสามารถในการสื่อสาร เด็กที่อยู่ในวัยอนุบาล ควรได้รับการเตรียมพร้อมและการฝึกฟัง (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 22 – 33) ซึ่งมีความเห็นสอดคล้องกับ ราศี ทองสวัสดิ์ ที่กล่าวว่า การช่วยเหลือเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องให้มีความพร้อมที่จะเรียนในระดับประถมศึกษาเป็นสิ่งที่จำเป็นและการจัดประสบการณ์แก่เด็กปฐมวัยไม่ว่าในรูปแบบใดจะมีพื้นฐานเหมือนกับที่จัดให้เด็กปกติ กล่าวคือ มุ่งพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย ทางอารมณ์ สังคมและสติปัญญา กิจกรรมที่จัดให้ส่วนใหญ่คล้ายกัน ยกเว้น บางกิจกรรมซึ่งเด็กที่มีความบกพร่องไม่อาจทำได้จะต้องปรับเป็นอย่างอื่นหรือมีกิจกรรมเสริมให้แก่เด็กด้วยเช่น เด็กไม่สามารถได้ยินได้ชัดเจน ต้องฝึกการฟังการใช้ภาษามือ เป็นต้น (ราศี ทองสวัสดิ์. 2531 : 109 – 114)

1.6 ภาษามือ เทคนิคการสอนภาษามือ และลักษณะโครงสร้างของภาษา

ภาษามือ ความหมายของภาษามือที่นักการศึกษาทางด้านการศึกษาของเด็กหูหนวกตกลงและยอมรับว่าเป็นภาษาหนึ่งสำหรับติดต่อสื่อความหมาย ได้ให้ความหมายของภาษามือไว้ดังนี้ (กรมสามัญศึกษา. 2536 : 3)

ภาษามือ คือ ภาษาสำหรับคนหูหนวก ใช้มือ สีหน้า และกิริยาท่าทางประกอบในการสื่อความหมาย และช่วยถ่ายทอดอารมณ์แทนการพูด ภาษามือของแต่ละชาติมีความแตกต่างกัน เช่นเดียวกับภาษาพูด ซึ่งแตกต่างกันตามขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และลักษณะภูมิศาสตร์ เช่น ภาษามือจีน ภาษามืออเมริกัน และภาษามือไทย เป็นต้น ภาษามือเป็นภาษาที่นักการศึกษาทางด้านการศึกษาของคนหูหนวกตกลงและยอมรับกันแล้วว่าเป็นภาษาหนึ่งสำหรับติดต่อสื่อความหมายระหว่างคนหูหนวกด้วยกัน และระหว่างคนปกติกับคนหูหนวก

ภาษามือที่ใช้ในประเทศไทยสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. ภาษามือไทย คือ ภาษามือที่ใช้กันมากในหมู่คนหูหนวก ผู้ใหญ่และในชุมชนคนหูหนวก ภาษามือชนิดนี้อาจเทียบได้กับภาษามืออเมริกัน (American Sign Language) ซึ่งเป็นภาษาที่คนหูหนวกอเมริกันใช้สื่อความหมายระหว่างกัน ภาษามือชนิดนี้ได้รับการยอมรับ

ว่าเป็นภาษาหนึ่งเช่นเดียวกับภาษาอื่น เช่น ภาษาอังกฤษและฝรั่งเศส ซึ่งมีหลักภาษาของตนเอง และอาจจะแตกต่างไปจากหลักภาษาพูด และภาษาเขียนประจำชาติ

หนังสือภาษามือไทยชนิดนี้ ได้แก่ หนังสือปทานุกรมภาษามือฉบับทดลองของ ชาร์ลส์ ไรลี่ และ ม่านฟ้า สุวรรณรัต (2522)

2. ภาษามือตามหลักภาษาไทย คือ ภาษามือที่ใช้กันมากในหมู่คนที่มีการได้ยินปกติในการสื่อสารติดต่อกับคนหูหนวกที่สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนสอนคนหูหนวก เนื่องจากภาษามือชนิดนี้เป็นภาษามือที่ใช้กันมากในโรงเรียนสอนคนหูหนวก ภาษามือชนิดนี้จึงมีคำศัพท์ทางวิชาการมาก ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของหลักสูตร และแบบเรียนต่างๆ ที่ใช้สอนในโรงเรียน ภาษามือชนิดนี้มีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ภาษามือประดิษฐ์

อนึ่งในการทำท่าภาษามือชนิดที่ 2 นี้ผู้ทำท่าต้องทำภาษามือตามหลักไวยากรณ์ไทยอย่างครบถ้วน เช่นเดียวกับการพูดหรือการเขียนภาษาไทยนั่นเอง ตัวอย่างหนังสือภาษามือชนิดนี้ ได้แก่ หนังสือภาษามือฉบับประยุกต์ไทย – อังกฤษ 1 ของ นิรันดร์ สันติตระกูล (2522)

3. ภาษามือประสม คือ ภาษามือที่ใช้กันมากในการสื่อความหมายระหว่างคนที่มีการได้ยินปกติกับคนหูหนวก หรือระหว่างผู้ที่มีความรู้ทางภาษามือ ซึ่งอาจมีการได้ยินปกติต้องการสื่อความหมายเป็นกรณีพิเศษ ภาษามือชนิดนี้มีลักษณะ เป็นภาษาประสมระหว่างภาษามือไทยที่คนหูหนวกใช้กับภาษาไทยที่คนมีการได้ยินปกติใช้สื่อสาร ภาษามือประสมเป็นภาษามือที่ใช้ในสภาพการสนทนาที่ไม่เป็นทางการ และเป็นทางการ (Woodward. 1980 and Liddel. 1980) การใช้ภาษามือประสมนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้ภาษามือของคู่สนทนา เช่น ถ้าผู้พูดเป็นคนหูหนวกต้องการจะสื่อความหมายกับคนหูปกติที่มีความสามารถในการใช้ภาษามือน้อย คนหูหนวกก็จะใช้ภาษามือประสมที่คล้ายกับภาษาตามหลักภาษาไทย ทั้งนี้เพื่อช่วยให้คนหูปกติเข้าใจข้อความที่ต้องการใช้สื่อความหมายนั้นได้ชัดเจนที่สุด ในทำนองเดียวกัน ถ้าผู้พูดเป็นผู้ที่มีการได้ยินปกติและคู่สนทนาเป็นคนหูหนวกที่ไม่เคยได้ศึกษาเล่าเรียนในสถาบันการศึกษาของคนหูหนวก ผู้พูดก็จะต้องใช้ภาษามือประสมที่มีลักษณะคล้ายกับภาษามือไทยที่ใช้กันมากที่สุดในหมู่คนหูหนวก เพื่อให้คนหูหนวกที่เป็นคู่สนทนาเข้าใจได้ถูกต้องมากที่สุด สโทกี (Stokoe. 1980) วู้ดเวอร์ด (Woodward. 1973) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางภาษาศาสตร์ของภาษามืออเมริกัน ได้กล่าวถึงแบบการใช้ชนิดของภาษามือประสมว่า นอกจากจะเพื่อความเข้าใจแล้ว การเลือกใช้ภาษามือประสมตามหลักภาษามือไทยและตามหลักภาษาไทยยังแสดงถึงการปรับตัวเพื่อแสดงว่าเป็นพวกเดียวกัน โดยใช้ภาษาเดียวกันกับคู่สนทนาอีกด้วย

หนังสือภาษามือไทยที่มีลักษณะภาษามือแบบประสม ได้แก่ หนังสือภาษามือของคุณหญิงกมลา ไกรฤกษ์ (2509) หนังสือคู่มือประกอบหลักสูตรพิเศษสำหรับคนหูหนวก "ภาษามือ" เล่ม 1 ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา และหนังสือคู่มือสอนคนหูหนวก เล่ม 2 (2526)

เทคนิคการสอนภาษามือ การสอนภาษามือให้กับคนหูหนวก ผู้สอนจะต้องมีความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ภาษามือ ดังนี้ (มลิวัลย์ ธรรมแสง และคนอื่นๆ. 2535 : 2 – 3)

1. หลักสำคัญในการทำภาษามือ

ในการทำภาษามือเพื่อสื่อความหมายมีหลักสำคัญคือ จะต้องเป็นท่าที่ทำง่าย สะดวก รวดเร็ว มีความหมายใกล้เคียงธรรมชาติ และเหมาะสมกับหลักสรีรศาสตร์ ควรทำอย่างมีจังหวะ มีการเว้นระยะ ไม่ทำเร็วหรือช้าเกินไป และให้อยู่ในรัศมีสายตาสามารถมองเห็นได้ การทำท่ามือเดียวหรือสองมืออยู่ที่ระดับสายตาที่มองเห็น คือ ถ้าบริเวณใบหน้าอาจทำมือเดียว ถ้าระดับต่ำลงทำสองมือ การทำท่ามือให้เข้าใจรวดเร็ว จำได้แม่นยำ ท่ามือนั้นๆ ควรจะทำได้ง่าย ถ้าทำท่าสองมือ มือที่ถนัดจะเคลื่อนไหว ส่วนมืออื่นจะเป็นฐาน การทำท่ามือบริเวณศีรษะ หมายถึง ความคิด เช่น รู้ ฝัน ฉลาด บริเวณอก หมายถึง ความรู้สึก เช่น รัก เกลียด ดีใจ ถ้าเป็นบริเวณลำตัวหมายถึง คำทั่วไป เช่น รองเท้า ซักผ้า

2. สีหน้าและการเคลื่อนไหวของใบหน้าจะทำให้การสื่อความหมายเข้าใจชัดเจนขึ้น เช่น

2.1 ปวดท้อง ปวดศีรษะ	=	ต้องแสดงสีหน้าด้วย
2.2 การส่ายหน้า	=	ปฏิเสธว่า ไม่
2.3 ขมวดคิ้ว	=	สงสัย ใช่หรือไม่
2.4 เลิกคิ้ว	=	คำถามที่ต้องการคำตอบ อะไร?

สรุป ภาษามือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคนหูหนวกเพราะเป็นวิธีสื่อความหมายให้เข้าใจซึ่งกันและกัน การแสดงสีหน้าและการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของใบหน้าหรือมือเป็นส่วนของหลักภาษามือ การทำภาษามือ บางคนทำได้สวยงาม บางคนทำได้ไม่น่าดู เช่นเดียวกับการแสดงกริยามารยาทของคนทั่วไปนั่นเอง ภาษามือมีวิวัฒนาการตามภาษาของคนปกติ เช่น มีคำว่า ทัศนาจร ทัศนศึกษา วิทยุ วีดีโอ และคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ลักษณะโครงสร้างของภาษามือ ประกอบด้วยส่วนสำคัญ ดังนี้

1. ท่ามือ
2. ตำแหน่งของมือ
3. การเคลื่อนไหวของมือ
4. ทิศทางของฝ่ามือ

1. ท่ามือ การกระทำเป็นรูปต่างๆ เช่น กางมือ กำมือ เหยียดนิ้วใดนิ้วหนึ่ง เป็นต้น ท่ามือที่แตกต่างกัน แม้จะทำที่ตำแหน่งที่มีการเคลื่อนไหว และทิศทางของฝ่ามือเหมือนกันก็จะทำให้ความหมายของท่าภาษามือนั้นแตกต่างกัน เช่น ท่า 5 ท่า 1 ท่า 6

2. ตำแหน่งของมือ ท่ามือที่มีรูปของท่ามือเหมือนกัน ถ้าทำที่ตำแหน่งต่างกัน จะให้ความหมายต่างกัน เช่น รู้ เป็นท่านิ้วชี้ จรดที่ ขมับ ส่วน ท่า ฉัน เป็นท่านิ้วชี้ เช่นเดียวกัน แต่ทำท่ามือนั้นที่ หน้าอก

3. การเคลื่อนไหวของมือ การที่ท่ามือเหมือนกัน ทำที่ตำแหน่งเดียวกัน แต่ถ้ามีการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน จะทำให้มีความหมายต่างกัน เช่น ที่ไหน เป็นท่านิ้วชี้ ทำที่ตำแหน่งข้างลำตัว ส่ายมือไปมา หมายถึง ที่ไหน ส่วนท่ามือเหมือนกันทำบริเวณทีเดียวกัน แต่ส่วนมือเป็นแบบหมุน แปลว่า ไปเที่ยว

4. ทิศทางของฝ่ามือ เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของท่ามืออีกส่วนหนึ่งที่แตกต่างกัน แล้วจะทำให้ความหมายของท่าภาษามือนั้น แตกต่างกันออกไป เช่น การหันฝ่ามือเข้ากับการหันฝ่ามือออกจากตัวผู้พูด ในท่า ของฉัน กับท่า ของคุณ โดยใช้ท่ามือที่เป็นท่า 5 นิ้ว ทำที่บริเวณระดับอกของผู้ทำท่า โดยมีการเคลื่อนไหวเหมือนกัน ต่างกันเพียงทิศทางของฝ่ามือ ของฉัน ฝ่ามือหันเข้าหาตัวผู้ทำท่าภาษามือ ส่วน ของคุณ หันฝ่ามือสู่ผู้ที่ถูกพูดถึงเท่านั้น

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษามือ

บอร์นสไตน์ (Bornstein. 1987) ได้ทำการศึกษาเด็กหูหนวกอายุ 4 ขวบ จำนวน 20 คน ซึ่งเด็กเหล่านี้ใช้ภาษามืออังกฤษเป็นเวลานาน 4 ปี เมื่อทดสอบภาษาประจำปี ผลที่ได้คือ เด็กหูหนวกเหล่านี้มีการเรียนรู้คำศัพท์ก้าวหน้าขึ้น

นอร์แดง (ศรียา นิยมธรรม. 2535 : 127; อ้างอิงจาก Nordin. 1981) รายงานว่า ผลการศึกษาเด็กก่อนวัยเรียน จำนวน 23 คน ที่ประเทศสวีเดน พบว่า การใช้ภาษามือมีส่วนช่วยเร่งพัฒนาการทางภาษา และช่วยให้เด็กได้ใช้การได้ยินที่เหลืออยู่ เนื่องจากภาษามือช่วยให้เข้าใจความหมายของเสียง ผลจากการศึกษาชี้ให้เห็นว่าเป็นการดี ที่จะนำเอาภาษามือเข้ามาใช้โดยเร็ว ในการสื่อสารกับเด็กหูหนวก เพื่อที่จะได้ไม่สูญเสียเวลาที่สำคัญในการสื่อสาร

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การจัดการศึกษาให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ เช่น ความพร้อมของนักเรียน ระดับความพิการ และการจัดชั้นเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับลักษณะของความบกพร่องทางการได้ยินของเด็ก และคำนึงถึงความสามารถที่แตกต่างกันของเด็กด้วย พร้อมทั้งให้ความสำคัญในการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ ทุกด้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ทำให้เกิดการเรียนรู้ สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ ตลอดจนสามารถอยู่ร่วมในสังคมได้ดี เช่นเดียวกับเด็กปกติ

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

2.1 ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกัน โดยผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่ได้วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบ (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 13)

เกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็เล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่ายกายและจิตใจเป็นพิเศษ นิว สแตนดาด เอ็นไซโคพีเดีย (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 38 ; อ้างอิงจาก New Standard Encyclopedia. 1969 : G - 21)

เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ กติกา ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีวัตถุประสงค์ในการเล่นและส่งเสริมให้เกิดทักษะด้านต่างๆ (กรรณิการ์ สุขบท. 2539 : 28)

สรุป เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกติกา และวิธีการเล่นกำหนดไว้ การเล่นเกมจะช่วยสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับเด็ก นอกจากนี้การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาในด้านต่างๆ อีกด้วย

2.2 จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม

จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม มีดังต่อไปนี้คือ

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อและสายตา
9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา (เบญจา แสงมะลิ. 2522 : 14)

ในการฝึกภาษา ได้มีการนำเกมมาเล่น เพื่อจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว มีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ

2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนับสนุน จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนทางภาษาและเกมที่ใช้ในห้องเรียน นักเรียนยังอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย

3. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ระบบเสียงของภาษาได้ดี (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 18)

นอกจากนี้ จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมยังเป็นการฝึกให้เด็กคิด รู้จักหาเหตุผล ฝึกการสังเกต และช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะต่างๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 40)

จากจุดมุ่งหมายดังกล่าว การเล่นเกมจึงเป็นวิธีหนึ่งที่นำมาใช้ได้ในการส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถของเด็กในด้านต่างๆ ให้ดีขึ้น นอกจากนี้การเล่นเกมยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และช่วยให้เด็กมีความสนใจในการเรียนภาษา ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการเล่นเกมเหมาะจะเป็นกิจกรรมที่นำไปใช้ในการเรียนการสอนการจำคำศัพท์ให้กับเด็ก

2.3 หลักการนำเกมมาใช้

หลักการนำเกมมาใช้ ควรมีการเลือกเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย มีความเหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็กและคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุติกร. 2528 : 184 - 186) ควรมีการคำนึงถึงความยากง่ายของเกมด้วย เพราะถ้าเกมง่ายเกินไปจะทำให้ความสนใจของผู้เล่นน้อยลง ไม่ควรให้เด็กฝึกทักษะซ้ำๆ จนเด็กเบื่อการเล่นเกม ควรเริ่มจากเกมง่ายไปหายากและแปลกขึ้น (อุษา กลแกม. 2533 : 22)

นอกจากนี้การนำเกมมาใช้ควรยึดหลักต่อไปนี้

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆ เป็นอันดับแรกว่าเราจะใช้สอนอะไร

2. พิจารณาถึงสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม ว่าจำเป็นจะต้องใช้ที่ว่างมากน้อยเพียงใด เพราะในการเล่นเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหว

3. พิจารณาถึงจำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลดีถ้าใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่หรือเล่นเป็นทีม

4. พิจารณาดูว่าเกมนั้นเป็นการแข่งขันรายบุคคลหรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม

5. อายุหรือวัยของนักเรียน เกมที่ใช้เหมาะสมหรือไม่ ยากไปสำหรับเด็กที่เรากำลังสอนหรือเปล่า

6. ควรเล่นเกมตอนท้ายชั่วโมง เพราะถ้าเล่นตอนต้นชั่วโมงจะเป็นการลำบากที่จะทำให้นักเรียนกลับมาเป็นระเบียบเพื่อที่จะเรียนต่อไปอีก

7. ควรเลือกใช้เกมหลายๆ แบบ

8. ควรมีการกะเวลาในการเล่นเกมๆ หนึ่งจะใช้เวลาประมาณเท่าไร

9. ครูต้องมีการเตรียมตัวหรือวางแผนในการเล่นเกมให้ดี

10. พิจารณาว่าควรให้รางวัลหรือไม่ในการเล่นเกม

11. ครูควรสะสมหนังสือเกมต่างๆ ที่จะเลือกมาใช้ได้ตามความเหมาะสม

12. อาจดัดแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ วีด (สุวิมล ตันปิติ. 2536 :18 - 19; อ้างอิงจาก Weed. 1975 : 303 - 305)

ดังนั้นหลักในการนำเกมมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอน ครูควรต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบถ้วน เช่น จัดเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วัยของเด็ก เวลา และมีความปลอดภัย โดยจัดเกมจากง่ายไปหาเกมยากขึ้นตามลำดับ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดผลต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

2.4 ประเภทของเกม

เกมแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากมายนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องส่งเสียงดัง

2. Active Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า นักเรียนอาจจะต้องเคลื่อนไหวไปรอบๆ ข้าง บางครั้งอาจต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง (บำรุง โดรัตน์. 2524 : 148)

เกมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับ ส่วนใหญ่แบ่งได้ดังนี้ คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่นๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อ ความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่นๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวว่องไว

3. เกมเสริมทักษะการเรียน เป็นเกมอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการเล่น กติกาการเล่นเล็กน้อย และ มีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่นๆ แต่ เกมเสริมทักษะการเรียน ส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และ มีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาท (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา ; และละออ ชุดิกร. 2528 : 226 - 236)

นอกจากนี้เกมยังแบ่งออกเป็นอีก 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกกระทำ (Manipulation Games) คือการที่เด็กนำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา เช่น การเย็บบัตรภาพ ร้อยลูกปัด ติดรังดุม เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือเกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ซึ่งเด็กจะต้องคิดหาเหตุผลจากการเล่นเกมของเด็ก เช่น การจับคู่ภาพเหมือน ภาพตัดต่อ เป็นต้น

3. เกมทักษะทางร่างกาย (Physical Games) คือ เกมพลศึกษามีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกบริหารประจำวันง่ายๆ เช่น เกมทำตามผู้นำ เกมไล่จับ เป็นต้น

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใดๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมเกี่ยวกับการฟัง เป็นต้น

5. เกมทายบัตร (Card Games) จะช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความแตกต่างความจำและเสริมทักษะอื่นๆ

6. เกมพิเศษ (Special Games) ครูจะจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น การล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 37)

ภรณี คุรุรัตนะ (2535 : 61 - 63) ได้กล่าวถึงเกมที่เกี่ยวกับการรับรู้ว่าเกมชนิดนี้ช่วยให้เด็กมีความรู้สึกทางด้านการรับรู้ได้รวดเร็ว และเป็นสิ่งซึ่งนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายวิชา กิจกรรมประเภทนี้จะช่วยให้เด็กไวต่อการรับรู้ทางด้านประสาทสัมผัส รู้จักสังเกตสิ่งแวดล้อมโดยใช้ประสาทตา หู จมูก ลิ้นและกาย เช่น

1. การเห็น

อาจเริ่มได้โดยให้เวลาเด็ก 2 นาที เมื่อหาของมาวางไว้บนโต๊ะ อาจเป็น ดินสอ ยางลบ หนังสือ ฯลฯ แล้วให้เด็กมาดูสักหนึ่งนาที แล้วกลับไปนั่งเขียนชื่อสิ่งของที่จำได้เป็นการฝึกสังเกตด้วยตา หรือใช้วิธีให้เด็กดูของบนโต๊ะ เสร็จแล้วให้เด็กหลับตา ครูก็หยิบของอย่างหนึ่งออกไป แล้วให้เด็กบอกว่าสิ่งใดหายไป หรือเรียงของไว้ตามลำดับและให้เด็กดู จากนั้นจัดรวมกันแล้วให้เด็กลองเรียงใหม่ให้เหมือนเดิม แม้แต่ในห้องเรียนเด็กก็ควรได้รับการฝึกให้มีการสังเกตว่ามีสิ่งใดเพิ่มขึ้นหรือหายไป

2. การได้ยิน

ครูอาจจะบันทึกเสียง ที่คุ้นหูไว้หลายชนิดหรือทำเสียงเหล่านั้นขึ้นมาโดยไม่ให้เด็กทราบมาก่อน เช่น เสียงการฉีกกระดาษ ดีดนิ้ว น้ำก๊อกไหล เครื่องดูดฝุ่น และอื่นๆ ขณะที่เด็กฟังเสียงเหล่านั้นแล้วให้เดาว่าเป็นเสียงอะไร เป็นการฝึกการเดาเสียงที่ได้ยิน เมื่อเด็กคิดว่าเป็นเสียงอะไรแล้ว แทนที่จะบอกโดยตรง ก็ให้ทำท่าทางที่มาของเสียงนั้น ความสนุกสนานในการเล่นเกมชนิดนี้ คือ การแสดงท่าทางของเด็กที่แสดงต่างๆ กันไป ทั้งๆ ที่แหล่งที่มาของเสียงมาจากแหล่งเดียวกัน

อีกวิธีหนึ่ง ครูส่งกระดาษให้เด็กแต่ละคนในกระดาษแต่ละแผ่นนั้น กำหนดให้ทำเสียงต่างๆ เช่น เสียงร้องของแมว เสียงร้องของเป็ด แต่ละเสียงจำให้ทำ 2 คน หรือมากกว่า เมื่อได้ยินสัญญาณทุกคนก็เริ่มทำเสียงนั้นเบาๆ พวกที่ทำเสียงแมวจะไปรวมกันเป็นกลุ่ม พวกที่ทำเสียงเป็ดจะไปรวมกันเป็นกลุ่มเป็ด

3. การสัมผัส

การฝึกการสัมผัสทำได้โดย ให้เด็กพยายามสัมผัสสิ่งของที่อยู่ในถุงหรือไม่ก็ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม แล้วผ่านของไปให้คลำข้างล่างของที่ใช้จะเป็นอะไรก็ได้รอบๆ ตัว อาจเป็นของเล่นหรือจะให้เด็กจับคู่กันแล้วปิดตาคนหนึ่งไว้ให้จับสิ่งของแล้วบอกว่าของที่จับเป็นอะไร ในการเล่นนั้นจะต้องไม่มีการพูดหรือถามเพราะต้องการให้ใช้ความรู้สึกจากการจับต้องให้มากที่สุด

4. การชิม

ครูอาจให้เด็กเตรียมสิ่งของรับประทานได้ง่ายๆ และมีรสต่างๆ กัน เช่น น้ำมะนาว น้ำส้ม น้ำตาล เกลือ หรือของผสม 2 - 3 รส ให้เด็กชิมและทายว่าของที่ชิมคืออะไร

5. การดมกลิ่น

หาขวดที่ใส่ของมีกลิ่นชนิดต่างๆกัน เพื่อให้เด็กดมว่าเป็นกลิ่นของอะไร ไม่ควรใช้ของมีกลิ่นแรงและเป็นอันตราย ควนผสมน้ำก่อนเพื่อเจือจางก่อนให้เด็กดม

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

1. เกมเบ็ดเตล็ด จัดเป็นเกมที่เล่นง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเล่น กฎกติการะเบียบการเล่นมีน้อย ไม่ต้องใช้อุปกรณ์จำนวนมาก และไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้าง แต่เกมประเภทนี้ทำให้ผู้เล่นสนุกสนานได้ ซึ่งแบ่งออกเป็นชนิดย่อยๆ ดังนี้

1.1 เกมสำหรับเล่นในชั้นเรียน

1.2 เกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบ

1.3 เกมการต่อสู้

1.4 เกมเนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันคริสต์มาส

1.5 เกมที่ต้องใช้ความเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไวและใช้บริเวณกว้าง

1.6 เกมไล่จับ

2. เกมนำ เกมนำเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่จะนำผู้เรียนไปสู่การมีทักษะในการเล่นกีฬาทั้งประเภททีมและบุคคล ช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้เร็วและสนุกสนาน เป็นการเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้น กฎกติกา และวิธีเล่นกีฬาประเภทนั้นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในแง่ทฤษฎีและปฏิบัติ

3. เกมประเภทผลัดเปลี่ยน เป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละทีมจำนวนเท่ากัน ผู้เล่นแต่ละคนในทีมจะเข้าแข่งขันทีละคน ซึ่งแต่ละคนจะเริ่มแข่งขันได้ต่อเมื่อ ผู้เล่นก่อนหน้าตนได้แข่งขันสิ้นสุดลงแล้ว เกมประเภทผลัดนี้ มีรากฐานมาจากการวิ่งผลัดในการแข่งขันกรีฑา ในกรณีผู้เล่นแต่ละทีมมีจำนวนไม่เท่ากัน ให้ผู้เล่นที่อยู่ในทีมที่น้อยกว่าเล่นได้ 2 ครั้ง ความสำเร็จของการเล่นแข่งขันระหว่างทีม ได้มาจากการร่วมมือของผู้เล่นแต่ละคนในทีม จึงเป็นการปลูกฝังการทำงานร่วมกันร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

จะเห็นว่าเกมมีการแบ่งออกเป็นหลายประเภทด้วยกัน เช่น เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมที่ไม่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายมากนัก เกมที่สร้างความสนุกสนาน เกมการฝึกทักษะต่างๆ และเกมที่ใช้ในการเสริมทักษะการเรียน ซึ่งเกมในแต่ละประเภทจะมีลักษณะรูปแบบของวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งที่ประกอบการเล่นแตกต่างกันออกไป ดังนั้นการที่จะนำเกมประเภทใดมาใช้ในการเรียนการสอนครูควรพิจารณาความเหมาะสมของลักษณะของเกมด้วย เช่น เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวของร่างกายจะเน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความคล่องตัว เกมที่สร้างความสนุกสนานจะเน้นความเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด เกมการฝึกทักษะจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย ซึ่งส่วนมากมักจะเป็นเกมที่เล่นในร่ม

2.5 ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน ควรมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นเลือกและเตรียมเกมต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนให้ถึงจุดมุ่งหมายที่จะใช้ ศึกษาวิธีการเล่นเกม เตรียมอุปกรณ์การเล่นไว้ให้พร้อม

2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือเป็นกลุ่ม ถ้าเป็นกลุ่มต้องแบ่งกลุ่มให้เหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

3. ขั้นดำเนินกิจกรรม อธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่างๆ ให้ผู้เล่นเข้าใจใน วิธีการกติกาก่อน แล้วให้ทดลองก่อนการเล่นจริง

4. ขั้นวิเคราะห์และประเมินผล นำผลจากการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนช่วยวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนำผลไปอภิปรายและค้นคว้าเพิ่มเติม ให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน

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

นอกจากนี้ยังมีการเสนอแนะลำดับขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนว่าควรมีลำดับขั้นดังนี้คือ

1. บอกชื่อเกมว่าจะเล่นเกมอะไร

2. จัดรูปแบบในการเล่นเกม เช่น ทำเป็นวงกลม หรือทำเป็นแถวให้ชัดเจน

3. อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา และการตัดสินให้ชัดเจน

4. แสดงให้ดูก่อนการเริ่มจริง ถ้าเกมไหนยากแก่การเข้าใจ ครูต้องสาธิตการเล่นก่อน

5. สอบถามให้เข้าใจอีกครั้งหลังจากแสดงให้ดู

6. เริ่มเล่นตามคำชี้แจง

7. อภิปรายผลสรุปบทเรียน

8. สุขปฏิบัติ (ถานันดร สุวรรณรัตน์. 2530 : 42)

จากขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การที่ครูจะนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน สิ่งแรกที่ครูควรจะต้องเลือกเกมเหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ ความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนให้ตรงกับจุดมุ่งหมายที่จะใช้ มีการบอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบ ครูเตรียมอุปกรณ์การเล่นเกมให้พร้อม หลังจากนั้นอธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่างๆ ให้นักเรียนเข้าใจ เสร็จแล้วให้เริ่มเล่นเกมได้ ในบางเกมที่ค่อนข้างยาก ครูต้องสาธิตการเล่นให้นักเรียนดูก่อนหลังจากเล่นเกมเสร็จครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง

2.6 ลักษณะที่ดีของเกม

ลักษณะที่ดีของเกมควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน

3. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง

4. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง

5. ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่นอกห้องเรียน ก็ควรจะเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า

6. ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่าย ๆ แต่เป็นอุปกรณ์การสอนได้ดี

7. การเล่นนั้น ควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างพอสมควร (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2526 : 4)

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

ดังนั้น การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ครูควรเลือกเกมหรือสร้างเกมที่มีคุณลักษณะการเล่นที่สนุกสนาน เด็กได้เคลื่อนไหว เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีวิธีการเล่นที่ง่าย ใช้เวลาสั้นและชัดเจน ตลอดจนเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

2.7 ประโยชน์ของเกม

1. ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
3. ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
7. ช่วยให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน สรุปบทเรียน

(อัจฉรา ชีวพันธ์. 2526 : 3)

นอกจากนี้การเล่นเกมยังมีประโยชน์ในการเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ ความเข้าใจมากขึ้น (อุษา กลแกม. 2533 : 18; อ้างอิงมาจาก Pinter. 1977 : 710 - A) และการสอนแบบใช้เกมจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าและสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถทำให้เด็กที่เรียนอ่อน เรียนช้า มีพัฒนาการได้ดีขึ้น แกรม และคนอื่น ๆ (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 42 ; อ้างอิงจาก Grambs and others. 1970 : 244 - 251)

สรุป เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน เพราะนอกจากเด็กจะได้รับความสนุกสนานแล้ว เกมยังช่วยจูงใจให้เด็กแสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง อันเป็นการได้รับประสบการณ์ตรงจนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ เกมยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการ

ทางสังคมในการรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักหน้าที่ ความรับผิดชอบ ตลอดจนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนให้ดีขึ้นอีกด้วย

จากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับเกม สรุป เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสม จะนำมาใช้ในการฝึกทักษะการจำให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษา เพราะเด็กในระดับประถมศึกษามีพฤติกรรมชอบเล่น ดังนั้นถ้านำเกมซึ่งมีลักษณะเป็นกิจกรรมการเล่นมาฝึกเพื่อใช้สอนให้กับเด็กจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ดีขึ้น

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม

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

การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับ 70 เดซิเบลขึ้นไป อายุระหว่าง 4 – 6 ปี เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี จำนวน 16 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะด้านการเล่นเกมด้วยการใช้แบบฝึก พบว่าเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและด้วยการใช้แบบฝึกมีความสามรถในการรับรู้ทางสายตาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความสามารถในการเรียนรู้ทางสายตาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (นาที เกิดอรุณ. 2538 : บทคัดย่อ)

เลวิส (Lewis. 1976 : 6526 – A) ได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนภาษากับนักเรียนระดับแปด จากโรงเรียนรัฐบาลในเมืองเฟรดเดริค จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 18 วัน

กลุ่มที่ 1 สอนโดยการให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีม

กลุ่มที่ 2 สอนโดยการให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีม และการสอนตามปกติ

กลุ่มที่ 3 สอนแบบปกติ

เอด์กมอน (Edgmon. 1977 : 623 - 624 - A) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของเด็กที่เรียนช้าที่ได้รับการฝึก โดยเรียนรู้ทักษะจากเกมและไม่ได้เรียนรู้ทักษะจากเกม กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กที่เรียนช้าวัย 6 – 15 ปี จำนวน 49 คน กลุ่มควบคุม 24 คน สอนตามโครงการ กลุ่มทดลอง 25 คน ได้เรียนรู้ทักษะ ปรากฏว่ามีเด็กส่วนน้อยของทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันในความพร้อม อาจจะเป็นพวกที่มี

สติปัญญาทึบมากกว่าคนอื่นๆ เพราะเด็กส่วนใหญ่จะมีความพร้อมแตกต่างกันจากการได้รับการฝึกสองแบบ

จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่า เกมการสอน ช่วยส่งเสริมทักษะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และยังทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและจดจำได้แม่นยำถูกต้อง

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความจำ

3.1 ความหมายของความจำ

ความจำ เป็นความสามารถที่จะเก็บหน่วยความรู้ไว้และสามารถระลึกได้หรือนำหน่วยความรู้นั้นออกมาใช้ได้ในลักษณะเดียวกันกับที่จะเก็บเข้าไว้ ความสามารถด้านความจำเป็นความสามารถที่จำเป็นในกิจกรรมทางสมองทุกแขนง (สุจิตรา ตึกวัฒนากุล. : 8 ; อ้างอิงมาจาก Guilford. 1973)

ความจำ เป็นสมรรถภาพในการจำเรื่องราวต่างๆ และเหตุการณ์ ภาพสัญลักษณ์ รายละเอียดสิ่งที่มีความหมาย และสิ่งที่ไร้ความหมายและสามารถระลึกหรือถ่ายทอดออกมาได้ (ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ. 2528 : 63)

การจำ คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียนหรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้วหลังจากได้ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง

การจำ เป็นความสามารถในการบันทึกสะสมเหตุการณ์และสิ่งของต่างๆ เช่น ภาพ ภาษา เป็นต้น ได้อย่างถูกต้อง และสามารถระลึกหรือถ่ายทอดสิ่งที่จำได้ออกมา

ความคงทนในการจำ (Retention) คือการคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้วหลังจากที่ได้ทิ้งระยะไว้ช่วงหนึ่ง

3.2 ขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำ

การที่จะจดจำสิ่งที่เรียนมาได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ กาเย่ (Gagne. 1974 : 27 - 46) อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำไว้ดังนี้

1. การจูงใจ (Motivation : Phase) เป็นการชักจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้

2. ทำความเข้าใจ (Apprehending Phase) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า

3. การเรียนรู้ปรุงแต่งสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ (Acquistion) ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น

4. ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความจำ (Retention) ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนที่เป็นความจำเป็นช่วงเวลาหนึ่ง

5. การรื้อฟื้น (Recall) ขั้นนี้เป็นการนำเอาสิ่งที่เรียนไปแล้ว และเก็บเอาไว้ในนั้นออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้

การสรุปหลักการ (Generalization) ขั้นนี้เป็นความสามารถใช้ในสิ่งที่เรียนรู้แล้วประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบ

การลงมือปฏิบัติ (Performance) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้

การสร้างผลย้อนกลับ (Feedback) ขั้นนี้ผู้เรียนได้รับทราบผลการเรียนรู้

ถ้าขั้นทำความเข้าใจและการเรียนรู้ไม่ดี ขั้นการจำก็จะลดลงหรือจำไม่ได้เลย

3.3 ระบบของการจำแบ่งออกเป็น 3 ระบบ คือ

1. ระบบความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัสหลังจากการเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง

2. ระบบความจำระยะสั้น (Short – Term Memory) เขียนย่อว่า STM เป็นความทรงจำชั่วคราวที่เกิดขึ้นหลังจากการรับรู้แล้ว เป็นความจำที่อยู่ในระยะเวลาสั้นๆ ที่เราตั้งใจทำหรือมีใจจดจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อเราไม่ใส่ใจแล้วความทรงจำนั้นจะเลือนหายไปได้โดยง่าย

3. ความจำระยะยาว (Long – Term Memory) เขียนย่อว่า LTM เป็นความจำที่มีความ คงทนถาวรกว่า STM ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้เนิ่นนานเพียงใด เมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ จะระลึกออกได้ทันทีและถูกต้อง (กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. 2528 : 239 - 242)

ความจำระยะยาวเป็นความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่คนรู้สึก เป็นการตีความซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

3.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความจำ

ในเรื่องของความจำยังมีผู้สร้างทฤษฎีความจำขึ้น เพื่ออธิบายถึงกระบวนการต่างๆ ของความจำระยะสั้นและระยะยาวหลายทฤษฎี ทฤษฎีเหล่านี้เรียกว่า "ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ" (Two Process Theory) มีอยู่ทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับความสนใจอย่างมาก คือ ทฤษฎีของ แอทคินสัน และชิฟฟริน (เสาวนีย์ คุณาวัฒนาวุฒิ ; อ้างอิงจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) ซึ่งสรุปไว้ดังนี้

1. ความทรงจำระยะสั้นเป็นความทรงจำชั่วคราว

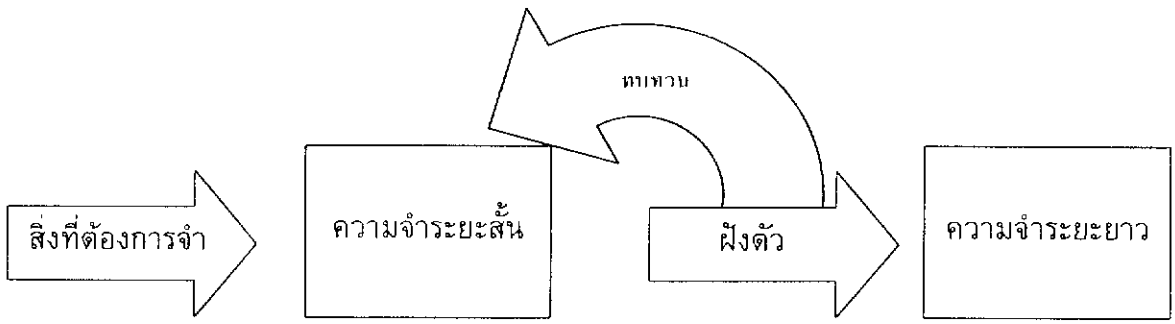
2. สิ่งที่จำเป็นในการจำระยะสั้น ต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา ไม่เช่นนั้นความจำ

จะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว

3. จำนวนสิ่งของที่จะรับการทบทวนครั้งหนึ่ง ๆ ในความจำระยะสั้นนั้นมีจำนวนจำกัด เราจะทบทวนได้เพียง 5 – 9 สิ่งในขณะเดียวกันเท่านั้น

4. สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในระยะสั้นยิ่งนานก็ยิ่งจะฝังตัวอยู่ในความจำระยะสั้นมากขึ้นเท่านั้น

5. การฝังตัวในความจำระยะยาวเป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่อยู่ในความทรงจำระยะยาวแล้วกับสิ่งที่เราต้องการจำ



ภาพประกอบ 1 แผนภูมิกระบวนการต่างๆ ของความจำระยะสั้นและระยะยาว

กระบวนการของความจำตามทฤษฎีของแอทคินสันและชิฟฟริน ระยะการจำแบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ

1. การเรียนรู้ (Learning)
2. การทรงจำ (Retention)
3. การรู้จักจำคำ (Recognition)
4. การระลึกนึกได้ (Recall)

ทฤษฎีการรับรู้

ทฤษฎีการรับรู้ การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่คนเราได้รับความรู้มาโดยอาศัยประสาทสัมผัส ซึ่งจากแนวคิดของนักจิตวิทยาเกสตอลท์ เชื่อว่าการรับรู้ของมนุษย์ มักมีลักษณะการรับรู้จากสภาพส่วนรวมทั้งหมดจึงมองเห็นรายละเอียดตามมา ฉะนั้นการรับรู้ของผู้ใหญ่จึงแตกต่างจากการรับรู้ของเด็ก ความสามารถในการเห็นรายละเอียดของแต่ละบุคคลยังแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสมรรถภาพการรับรู้ของแต่ละบุคคล คือ สติปัญญา ประสบการณ์ ความตั้งใจ ประเพณี วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน สำหรับทฤษฎีเหมาะสมกับการสอนเด็กอนุบาลและระดับ

ประถมศึกษา เพราะเด็กจะถ่ายทอดความรู้สึกออกมาแบบง่ายๆ ส่วนรายละเอียดความซับซ้อนจะเพิ่มตามวัยของเด็ก

ทฤษฎีความรู้สึกและการเห็น ทฤษฎีความรู้สึกและการเห็นเป็นแนวคิดที่ประมวลจากความคิดของ โลเวนเฟลด์ ซึ่งมีความเชื่อว่าเมื่อเด็กพบเห็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เด็กจะไม่ได้เพียงรับรู้รูปทรงของสิ่งของเท่านั้น แต่จะเกิดความรู้สึกต่อสิ่งนั้น คนเราเรียนรู้ได้ด้วยการเรียนรู้ผ่านความรู้สึกภายใน คือสมรรถภาพการเห็น รู้สึก ได้ยิน ได้กลิ่น และลิ้มรส ซึ่งนับเป็นประสาทสัมผัสที่มีค่าต่อการมีชีวิตในสภาพแวดล้อมของเขา การพัฒนาความรู้สึกในการรับรู้นับเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ของเด็ก เมื่อเด็กได้รับการเสริมสร้างประสบการณ์ด้านความรู้สึกสัมผัสมากขึ้น คุณภาพการรับรู้ย่อมพัฒนาขึ้นด้วย เพราะเมื่อเด็กได้แสดงออกในสิ่งที่เขารู้สึกสัมผัส จะช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสหรือการรับรู้ของเด็กให้มีความฉับไวต่อสิ่งต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตทำให้เด็กสามารถสะท้อนความรู้สึกสัมผัสโดยตรงได้

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่า ความจำเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพราะการเรียนรู้และการจำมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด รวมทั้งวิธีการสอนที่น่าสนใจหรือการใช้อุปกรณ์การสอนที่มีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดความประทับใจ ซึ่งจะส่งผลต่อการจำได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการจำ

สุจิตรา ติกวัฒนานนท์ (คัดย่อ : 2531) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ทางสายตา กับความจำระยะสั้น เกี่ยวกับคำที่มีความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตกรุงเทพ ฯ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 55 เดซิเบลขึ้นไป จำนวน 73 คน พบว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาอยู่ในระดับปานกลาง มีความสามารถมากที่สุดในการรับรู้ส่วนที่ขาดให้สมบูรณ์ และมีความสามารถน้อยที่สุดในการรับรู้ตำแหน่งที่ตั้งภายในบริเวณเนื้อที่ และมีความสามารถในการจำคำได้จำนวน 5 คำ ความสามารถในการรับรู้ทางสายตากับความจำระยะสั้นเกี่ยวกับคำที่มีความหมายมีความสัมพันธ์กับทางบวก

แครทที และคนอื่นๆ (Cratty and others. 1986) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำการเคลื่อนไหวของเด็กหูหนวก และเด็กปกติ อายุ 5 – 13 ปี โดยการวาดภาพจากการแสดงการเคลื่อนไหวในท่าต่างๆ ให้ดู พบว่า เด็กหูหนวกที่อายุน้อยๆ จะจำการเคลื่อนไหวและตำแหน่งของมือได้ดีกว่าเด็กปกติ แต่ในเด็กโตทั้งสองกลุ่มจำการเคลื่อนไหวแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

แบลร์ (Blair. 1957) ได้ทำการทดสอบเด็กปกติกับเด็กหูหนวก โดยใช้การทดสอบช่วงความจำในรูปแบบต่างๆ เช่น ให้จำรูป (Picture memory Span) จำภาพต่อที่เป็นจุด (Domino Span) จำตัวเลข (Digit Span) โดยให้ผู้ถูกทดสอบดูแบบทดสอบแต่ละข้อในช่วงเวลาหนึ่งแล้วให้จำ ผลการศึกษาแสดงว่าเด็กหูหนวกด้อยกว่าเด็กปกติทั้งสามแบบทดสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผลจากการทดสอบนี้และจาก Knox Cube Test แสดงว่า การไม่ได้ยินมีอิทธิพลต่อความจำและความสามารถในการระลึกได้แต่อิทธิพลต่อความจำจะแตกต่างกันไปตามประเภท และประสบการณ์เรื่องการไม่ได้ยินไม่จำเป็นมากนักในเรื่อง ความจำรูปแบบตำแหน่งวัตถุ หรือรูปแบบการเคลื่อนไหวแต่จะมีผลต่อการจำตัวเลข จุด รูปภาพที่เรียงลำดับกันเป็นช่วงๆ

ฟูลเลอร์ (Fuller. 1959) ได้ศึกษาถึงช่วงความจำตัวเลขที่ใช้สายตาก็ได้ผลสอดคล้องกับการศึกษาของแบลร์ (Blair. 1957) ผู้วิจัยทั้งสองยังพบอีกว่าเด็กหูหนวก จะจำตัวเลขแบบเดินหน้าและถอยหลังได้ดีพอๆ กัน แต่แบลร์พบว่า ค่าเฉลี่ยของการจำตัวเลขแบบถอยหลังสูงกว่าค่าเฉลี่ยการจำตัวเลขแบบเดินหน้า

บทที่ 3
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็น เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติและไม่มีความพิการอื่นๆ แทรกซ้อน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพฯ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 มีระดับสติปัญญาในเกณฑ์ปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆ แทรกซ้อนเลือกโดยใช้วิธีเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการสอนคำศัพท์โดย การจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด
2. แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ

ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการสอนคำศัพท์ภาษามือโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กระทรวงศึกษาธิการ

1.2 ศึกษาเอกสารการวัดผลและประเมินผลหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ

1.3 ศึกษาเอกสารกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 1 (ป.1 – ป.3) โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ

1.4 ศึกษาหนังสือกิจกรรมและสื่อการสอน เพื่อฝึกพัฒนาการและการเรียนรู้ของ พราวพรรณ เหลืองสุวรรณ พ.ศ. 2537

1.5 การคัดเลือกคำศัพท์ ซึ่งดำเนินการ ดังนี้

1.5.1 ศึกษาแผนการจัดสาระการเรียนรู้ช่วงชั้นและสาระการเรียนรู้รายปี กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.5.2 กำหนดคำศัพท์โดยใช้คำศัพท์ทั่วไป ที่สามารถสื่อได้ด้วยภาพที่ชัดเจน เป็นคำศัพท์ที่เด็กคุ้นเคย เป็นคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อสัตว์ ชื่อผลไม้ ชื่อสี ชื่อเครื่องแต่งกาย และชื่ออุปกรณ์การเรียน มีรายละเอียดดังนี้

- คำศัพท์ชื่อสัตว์ ได้แก่หมู ปู แมว ไก่ ปลาหมึก
- คำศัพท์ชื่อผลไม้ ได้แก่ กล้วย ส้ม เงาะ แตงโม มะละกอ
- คำศัพท์ชื่อสี ได้แก่ สีแดง สีเขียว สีชมพู สีฟ้า สีเหลือง
- คำศัพท์ชื่อเครื่องแต่งกาย ได้แก่ กางเกง กระโปรง ถุงเท้า รองเท้า เข็มขัด
- คำศัพท์ชื่ออุปกรณ์การเรียน ได้แก่ สมุด ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด กระเป๋า

1.6 เขียนแผนการสอนโดยจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด เพื่อศึกษาความจำคำศัพท์ภาษามือตามโครงการสอนต่อไปนี้

1.6.1 สาระสำคัญ

1.6.2 จุดมุ่งหมาย

1.6.3 เนื้อหา

1.6.4 กิจกรรมการเรียนการสอน

1.6.5 สื่อการสอน

1.6.6 การวัดและประเมินผล

1.7 นำแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา

1.8 ปรับปรุงแผนการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 (ป.1 – ป. 3)

2.2 ศึกษาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 (ป.1 – ป.3)

2.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกม ดังนี้

2.3.1 การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินของ จำปี แดงด้วง (2538)

2.3.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกม และการใช้แบบฝึก ของ นาที เกิดอรุณ (2538)

2.3.3 การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม ของ พัชรินทร์ เออชูชื่น (2540)

2.4 นำความรู้ที่ได้รับจากการศึกษามาสร้างแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ จำนวน 30 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบความจำศัพท์ภาษามือไปให้ผู้เชี่ยวชาญในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวน 3 คน ตรวจพิจารณา ปรับปรุง แก้ไข เพื่อให้แบบทดสอบนี้วัดได้ตรงตามเนื้อหา

2.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุง แก้ไข และลงความเห็นว่าข้อสอบแต่ละข้อตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการวัดหรือไม่ โดยกำหนดคะแนนความคิดเห็น ดังนี้

คะแนน + 1 สำหรับข้อสอบที่แน่ใจว่าวัดตรงจุดประสงค์

คะแนน 0 สำหรับข้อสอบที่ไม่แน่ใจ

คะแนน - 1 สำหรับข้อสอบที่แน่ใจว่าวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์

2.7 นำคะแนนผลรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ในแต่ละชุดเป็นรายข้อ แทนค่าในสูตรวิเคราะห์ค่าดัชนีความแม่นยำเชิงเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2526 : 89) ได้ค่าดัชนีความแม่นยำเชิงเนื้อหา 0.67 - 1.00

2.8 คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.67 มาเป็นข้อสอบในแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือไว้ 25 ข้อ

2.9 สร้างคู่มือการใช้แบบทดสอบความเข้าใจคำศัพท์ภาษามือ มีความมุ่งหมายของแบบทดสอบ ขั้นตอนในการทำแบบทดสอบ การตรวจให้คะแนน

2.10 นำคู่มือแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 3 คน ตรวจแก้ไขพิจารณาความเหมาะสม

2.11 ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการใช้แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือตามข้อเสนอแนะ

2.12 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษามือจากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ คือให้ 1 คะแนนถ้าตอบถูก ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

การทดสอบและเกณฑ์การประเมินความจำคำศัพท์ภาษามือจากคะแนนที่ได้โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

คะแนน 18 – 25 มีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษามือระดับดี

คะแนน 9 – 17 มีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษามือระดับปานกลาง

คะแนน 0 – 8 มีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษามือควรปรับปรุง

2.13 นำแบบทดสอบที่ได้ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ กรุงเทพฯ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้การทดลองแบบ One – Group Pretest – Posttest Design (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538 : 249) 1 กลุ่ม เป็นกลุ่มทดลอง ดังนี้

กลุ่มทดลอง		สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E		T_1	X	T_2
E	แทน	กลุ่มทดลอง (Experimental Group)		
T_1	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre – test) โดยการใช้แบบทดสอบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษามือ		
X	แทน	ความจำคำศัพท์ภาษามือ		
T_2	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง (Post – test) โดยการใช้แบบทดสอบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษามือ		

2. ขั้นตอนการทดลอง

ขั้นก่อนการทดลอง

ก่อนดำเนินการวิจัย เสนอบัณฑิตให้วิทยาลัยออกหนังสือเพื่อเชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อทำการทดลองเครื่องมือและดำเนินการวิจัย

2.1 ทำการทดสอบการจำคำศัพท์ภาษามือก่อนการทดลอง (Pre - test) โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นรายบุคคล

2.2 ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที รวม 25 ครั้ง โดยเริ่มการทดลองตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2547 ถึงเดือนธันวาคม พ.ศ.2547 ทำการสอนด้วยตนเอง ดังนี้

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วัน	กิจกรรมที่สอน	คำศัพท์
1 ชื่อผลไม้	1	จันทร์	ลิงหาอาหาร	กล้วย
	2	อังคาร	เงาะอยู่ไหน	เงาะ
	3	พุธ	อะไรอยู่ในตะกร้า	ส้ม
	4	พฤหัสบดี	แตงโมแสนอร่อย	แตงโม
	5	ศุกร์	สอยมะละกอ	มะละกอ
2 ชื่อสัตว์	6	จันทร์	จับหมูใส่คอก	หมู
	7	อังคาร	จับคู่จู๋จี๋	แมว
	8	พุธ	จับปูใส่กระด้ง	ปู
	9	พฤหัสบดี	ปริศนาปลาหมึก	ปลาหมึก
	10	ศุกร์	ตอบคำถาม	ไก่
3 ชื่อเครื่องแต่งกาย	11	จันทร์	นักออกแบบ	กระโปรง
	12	อังคาร	ซื้อกางเกง	กางเกง
	13	พุธ	เติมภาพให้สมบูรณ์	เข็มขัด
	14	พฤหัสบดี	ระบายสีมีรางวัล	ถุงเท้า
	15	ศุกร์	ผสมคำ	รองเท้า
4 ชื่ออุปกรณ์การเรียน	16	จันทร์	ต่อภาพ	สมุด
	17	อังคาร	ขอดินสอ	ดินสอ
	18	พุธ	ยางลบของฉัน	ยางลบ
	19	พฤหัสบดี	กล่องปริศนา	ไม้บรรทัด
	20	ศุกร์	กระเป๋าของฉัน	กระเป๋า

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วัน	กิจกรรมที่สอน	คำศัพท์
5 ชื่อสี	21	จันทร์	สีแดงพาโชค	สีแดง
	22	อังคาร	ของที่ฉันรัก	สีเขียว
	23	พุธ	จับสัตว์	สีเหลือง
	24	พฤหัสบดี	แต่งตัวให้สุดา	สีชมพู
	25	ศุกร์	แต่งตัวให้มานะ	สีฟ้า

2.3 ทำการทดสอบหลังเรียน (Post - test) โดยใช้แบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษามือฉบับเดิม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ในระดับประถมศึกษาจากการสอนคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยฐานและประเมินระดับความจำคำศัพท์ภาษามือ

1.2 เปรียบเทียบความจำคำศัพท์ภาษามือก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการเปรียบเทียบค่ามัธยฐานของคะแนนระหว่างก่อนและหลังการทดลองด้วยวิธีของ The Wilcoxon Matched Pairs Signed Rank Test

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาค่าดัชนีความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3. สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

3.1 ค่ามัธยฐาน (Median) คำนวณจากสูตร ดังนี้ (นิภา ศรีไพโรจน์. 2524 : 61 - 62)

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

เมื่อ Mdn เป็นค่ามัธยฐาน

N เป็นจำนวนคะแนนหรือข้อมูลที่เป็นเลขคู่

$X_{\frac{N}{2}}$ เป็นคะแนนตัวที่ $\frac{N}{2}$

$X_{\frac{N}{2}+1}$ เป็นคะแนนตัวที่ $\frac{N}{2}+1$

3.2 สถิติทดสอบสมมติฐาน คือ ใช้สถิติแบบ Nonparametic Statistic เปรียบเทียบความแตกต่างของการจำคำศัพท์ภาษามือ ก่อนและหลังการทดลอง ภายในกลุ่มตัวอย่างโดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้วิธีการทดสอบแบบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed Rank Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 91)

$$D = Y - X$$

เมื่อ D แทน ค่าความแตกต่างของคะแนน X และ Y ก่อนและหลังการทดลอง

X แทน คะแนนของการทดสอบก่อนการทดลอง

Y แทน คะแนนของการทดสอบหลังการทดลอง

จัดอันดับค่าความแตกต่างจากค่าน้อยไปมาก
กำกับอันดับที่ด้วยเครื่องหมายบวกหรือเครื่องลบที่มีอยู่เดิม
หาผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายบวกและมีเครื่องหมายลบตามลำดับ
ค่าของผลรวมที่น้อยกว่า (ไม่คำนึงเครื่องหมาย) เราเรียกว่าค่า T
(ค่าของผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายกำกับที่น้อยกว่า)

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การศึกษาความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดรายละเอียดดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 คะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด

คนที่	คะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือก่อนการสอน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	คะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือหลังการสอน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน	คะแนนที่เพิ่มขึ้น
1	6	16	10
2	7	18	11
3	7	19	12
4	5	16	11
5	6	19	13
6	7	21	14
7	5	19	14
8	8	23	15
9	6	18	12
10	7	20	13
Mdn	**6.5**	**19**	
ระดับ	**ปรับปรุง**	**ดี**	

จากตาราง 1 แสดงคะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนจะได้รับการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด มีช่วงคะแนนระหว่าง 5 - 8 คะแนน ค่ามัธยฐาน เท่ากับ 6.5 มีความจำคำศัพท์ภาษามือ อยู่ในระดับปรับปรุง หลังจากที่ได้รับการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดแล้วมีช่วงคะแนน

ระหว่าง 16 - 23 คะแนน ค่ามัธยฐาน เท่ากับ 19 มีความจำคำศัพท์ภาษามืออยู่ในระดับดี แสดงว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 มีความจำคำศัพท์ภาษามือเพิ่มขึ้น

2. การเปรียบเทียบความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดก่อนและหลังการทดลอง รายละเอียดดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 การเปรียบเทียบความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด

คนที่	คะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือ		ผลต่างของคะแนน D = (Y - X)	อันดับที่ของความแตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
	ก่อน (x)	หลัง (y)			บวก	ลบ	
1	6	16	+10	1	+1.0	-	0*
2	7	18	+11	2.5	+2.5	-	
2	7	19	+12	4.5	+4.5	-	
4	5	16	+11	2.5	+2.5	-	
5	6	19	+13	6.5	+6.5	-	
6	7	21	+14	8.5	+8.5	-	
7	5	19	+14	8.5	+8.5	-	
8	8	23	+15	10	+10.0	-	
9	6	18	+12	4.5	+4.5	-	
10	7	20	+13	6.5	+6.5	-	
Mdn.	**6.5**	**19**		**รวม**	**55**	**0**	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 N = 10, T = 10

จากตาราง 2 แสดงว่าความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากได้รับการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด มีความจำคำศัพท์ภาษามือเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่เสนอไว้ว่า ความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษามือได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดเพิ่มขึ้น

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด โดยมีการสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดในการสอน

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดในการสอนมีความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษามือเพิ่มขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆ แทรกซ้อนกำลังเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ในโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือแผนการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด จำนวน 25 แผนและแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ จำนวน 25 ข้อ

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ก่อนดำเนินการทดลองให้เด็กกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบรายบุคคลก่อนการสอนโดยใช้ แบบทดสอบวัดความจำคำศัพท์ภาษามือ ดำเนินการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดกับเด็กกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที รวมเวลาทดลองทั้งสิ้น 25 ครั้ง เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วผู้วิจัยทำการทดสอบวัดความจำคำศัพท์ภาษามือ โดยใช้แบบทดสอบ วิธีการทดสอบ และวิธีการตรวจให้คะแนน เช่นเดียวกับการทดสอบก่อนทำการทดลอง ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ค่ามัธยฐาน (Median) การเปรียบเทียบความจำคำศัพท์ภาษามือก่อนและหลังการสอน โดยใช้กิจกรรมเกะเบ็ดเตล็ดด้วยวิธีการของ The Wilcoxon Matched Pairs Signed Ranks Test

สรุปผล

ความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 เพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 เพิ่มขึ้น จากการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด ผลการทดลองพบว่าความสามารถความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 เพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งแสดงว่าการสอนโดยการจัดกิจกรรมเบ็ดเตล็ด เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยพัฒนาความจำในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษามือ เนื่องจากเด็กมีความสนใจที่จะเรียนรู้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ชอบการเคลื่อนไหวไปมาอยู่เสมอ มีความอยากรู้อยากเห็น มาเป็นการเรียนรู้ การสอนด้วยวิธีนี้ใช้สื่ออุปกรณ์ที่หาได้ง่าย เช่นรูปภาพ หุ่น บัตรคำ บัตรภาพ มาประกอบการสอนทำให้ได้ผลตามความมุ่งหมายซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จำปี แดงด้วง (2538 : 54) ที่ได้ศึกษาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับ คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้เกมผสมผสานเป็นสื่อในการสอน และยังมีผลต่อการจำของเด็ก ทำให้เด็กสามารถจำคำศัพท์ภาษามือโดยการรับรู้ทางสายตา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุจิตรา ติกวัฒนานนท์ (2531 : 34) ที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ทางสายตากับความจำระยะสั้นเกี่ยวกับคำที่มีความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดปรัชญาการศึกษาของดิวอี้ (Dewey. 1916 : 163 - 178) ที่ว่าการเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by doing) ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติ ได้สัมผัส ได้รับรู้ทางสายตา ซึ่งเป็นการรับรู้ที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสามารถรับรู้ได้ดี การที่เด็กได้รับรู้จากการเล่นก่อให้เกิดความจำ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ และทฤษฎีความรู้สึกและการเห็น ซึ่งมีความเชื่อว่าเด็กจะเกิดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้ผ่านความรู้สึกภายใน คือ สมรรถภาพ การเห็น รู้สึก ได้ยิน ได้กลิ่น และการลิ้มรส

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. การทดลองในครั้งนี้นำกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดมาใช้ในการส่งเสริมการสอนคำศัพท์ภาษามือซึ่งเป็นกิจกรรมที่เพิ่มความสนุกสนาน ทำให้เด็กไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน

2. ช่วยพัฒนาด้านภาษา ในเรื่องของการเรียนรู้คำใหม่ การเข้าใจศัพท์ใหม่ ทำให้รู้ภาษามือเพิ่มขึ้นรวมทั้งเป็นการทบทวนคำศัพท์ภาษามือที่เรียนมาแล้ว

3. เด็กมีความรับผิดชอบ รู้จักการทำงานร่วมกัน การเล่นด้วยกัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมทั้งยังสามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนๆ ร่วมงานได้ดี

4. เด็กมีความเชื่อมั่น กล้าคิด กล้าแสดงออก และยอมรับความสามารถของตน

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูควรอธิบายเนื้อหา วิธีเล่น และกฎกติกาให้เด็กเข้าใจก่อนการเล่นเกม

2. นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมกิจกรรมในการเรียนการสอน

3. กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด มีกิจกรรมที่หลากหลาย ยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม และขณะดำเนินการสอนควรสอดแทรกความรู้ในด้านต่างๆ ให้กับเด็กด้วย

4. ครูควรสนับสนุนและให้แรงเสริมกับนักเรียน ให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออกในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน

5. การจัดเตรียมอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมควรมีให้เพียงพอกับจำนวนเด็กที่ได้รับการสอน

ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้า

1. ควรมีการศึกษาความจำคำศัพท์ภาษามือกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นที่สูงขึ้น

2. ควรมีการใช้เกมเบ็ดเตล็ดสอนในวิชาอื่นๆ เช่น วิชาคณิตศาสตร์ เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาความจำคำศัพท์ภาษามือในวิชาอื่นๆ เช่น วิชาภาษาอังกฤษ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. (2528). *จิตวิทยาการศึกษาฉบับปรับปรุงใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.

กรรณิการ์ สุขบท. (2539). *ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ เชาว์ปัญญา 50 – 70 ที่ฝึกโดยใช้เกมการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

จำปี แดงด้วง. (2538). *การทดลองใช้เกมผสมผสานในการสอนคำศัพท์กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ. (2528). *การวัดความถนัด*. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ชูชีพ อ่อนโคกสูง. (2527). *จิตวิทยาเด็กอปกติ*. กรุงเทพฯ : ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.

ถานันดร สุวรรณรัตน์. (2530). "เกม," *สารพัฒนาหลักสูตร*. 68.42 ; พฤศจิกายน.

นาที เกิดอรุณ. (2538). *การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและการใช้แบบฝึก*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

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

_____. (2533). *สถิตินอนพาราเมติก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พริ้นติ้งเฮาส์.

นิรันดร์ สันติตระกูล. (2522) . *หนังสือภาษามือฉบับประยุกต์ไทย – อังกฤษ 1*. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.

บังอร ต้นปาน. (2535). *การฝึกฟังฝึกพูด*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ สหวิทยาลัยรัตนโกสินทร์สวนดุสิต.

บำรุง โตรัตน์. (2524). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2526). *การทดสอบแบบอิงเกณฑ์: แนวคิดและวิธีการ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

บุญทัน ไกรเพ็ชร. (2531). *การทดลองปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นอนุบาล โดยใช้การเสริมแรงทางสังคม*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

เบญจา แสงมะลิ. (2522). *เล่นกับเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ประจิตต์ อภินัยนุรักต์ และ มลิวัลย์ ธรรมแสง. (2529). *ความสามารถในการจำแนกเสียงวรรณยุกต์ในภาษาไทยของเด็กหูหนวกไทยใช้ท่าแนะคำพูด*. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. (2536). *เกมพลศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพ : ไทยวัฒนาพานิช.

ประมวญ คิดคินสัน. (2532). *จิตวิทยาการศึกษาพิเศษ*. ตำราเอกสารวิชาการฉบับที่ 21. กรุงเทพฯ : ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.

ปิ่น มาลากุล. (2518). "กิจกรรมและเกมประกอบการสอน," ใน *ประชาศึกษา*. หน้า 9. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.

ผดุง อารยะวิญญู. (2523). *การฟื้นฟูสมรรถภาพทางการฟังและการพูดเอกสารประกอบการสอนวิชาการศึกษาพิเศษ 521*. ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

_____. (2529). *วิธีสอนพูด*. เอกสารการสอนประกอบวิชาศึกษาพิเศษ 531 ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

_____. (2533). *การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ*. กรุงเทพฯ : บรรณกิจ.

พราวพรรณ เหลืองสุวรรณ. (2537). *กิจกรรมและสื่อการสอนเพื่อฝึกทักษะพัฒนาการและการเรียนรู้*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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

พิณทิพย์ ทวยเจริญ. (2528). *ภาษาศาสตร์เชิงจิตวิทยา*. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.

พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่นๆ. (2522). *โสตสัมผัสวิทยา*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาโสตนาสิกราริงซ์ คณะแพทย์ศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.

ภรณี คุรุรัตนะ. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

มลิวัลย์ ธรรมแสง. (2521). *คู่มือการฝึกฟังและฝึกพูด*. กรุงเทพฯ : โรงเรียนเศรษฐเสถียร.

_____ . (2528).*วิธีสอนภาษาสำหรับเด็กหูหนวก*. กรุงเทพฯ : โรงเรียนเศรษฐเสถียร.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2525). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

_____. (2528). "การเล่นสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน," ใน *กิจกรรมสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

รจนา ทรรทรานนท์ และคนอื่นๆ. (2526). *เมื่อลูกหูพิการจะทำอย่างไร*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาโสต ศอ นาสิก คณะแพทย์ศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.

ราศี ทองสวัสดิ์. (2531). การจัดตารางกิจกรรมประจำวัน "เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน" แนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัยศึกษา. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาฝึกอบรมครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2538). *หลักการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ลาวัลย์ พลกล้า. (2523). *การสอนคณิตศาสตร์แบบปฏิบัติการ*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วนา ชลประเวส. (2526). *การศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนแบบใช้เกมกับวิธีสอนแบบปฏิบัติการทดลองที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วิชาการ, กรม กระทรวงศึกษาธิการ. (2535). *คู่มือครูสำหรับใช้ควบคู่กับหนังสือเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เล่ม 2*. กรุงเทพฯ : คุรุสภา.

วิมล ร่วมสุข. (2522). *การสอนภาษาไทย*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.

วิยะดา บัวเผื่อน. (2531). *การศึกษาความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยมีครูชี้แนะและเล่นด้วยตนเอง*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ศรียา นิยมธรรม. (2519). *พัฒนาการทางภาษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เฟื่องอักษร.

_____. (2523). *พัฒนาการทางภาษา*. เอกสารประกอบการสอนศึกษาพิเศษ 502. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

_____. (2535). *ความบกพร่องทางการได้ยิน ผลกระทบทางจิตวิทยาการศึกษาและสังคม*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. (2519). *พัฒนาการทางภาษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บรรณกิจ.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

_____. (2544). *หนังสือคู่มือภาษามือ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สดับ ธีระบุตร. (2521). *วิธีสอนพูด*. กรุงเทพฯ : ไทยเขษมการพิมพ์.

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุติกร. (2528). "การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย," ใน *เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยศึกษา.* เล่มที่ 1 หน่วยที่ 4. สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สาธิต ชยาภัม. (2538). *โสตสัมผัสวิทยาพื้นฐาน.* เอกสารประกอบการสอนวิชา OTOL. 362 – 522. สงขลา : หน่วยโสตทัศนศึกษา คณะแพทย์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

สามัญศึกษา, กรม. (2536). *แนวทางการจัดการเรียนการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.* กรุงเทพ ฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2529). *การจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็กและการศึกษาดูงาน.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สุมานา พงษ์ทอง. (2540). *การพัฒนาชุดการสอนเรื่องการสะกดคำยากสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร.

สุจิตรา ติกวัฒนานนท์. (2531). *ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ทางสายตากับความจำระยะสั้นเกี่ยวกับคำที่มีความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

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

เสาวนีย์ คุณาวัฒนาวุฒิ. (2517). *การศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบของสมรรถภาพทางสมองด้านความจำภาษาตามทฤษฎีกิลฟอร์ด กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

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

อุษา กลแกม. (2533). *การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

Atkinson, R.C. and R.M. Shiffrin. (1968). *The Psychology of Memory.* New York : Academic Press.

Blair,F.(1957). " A Study of the Visual Memory of Deaf and Hearing Children," *American Annals of the Deaf.* 102 : 254 – 263.

Bornstein, H. (1987). *The Signed English Dictionary for Preschool and Elementary Level.* Gallaudet College Press, Washington, D.C., 4th Printing.

Cratty, Bryant J. and others. (1986,October). "Motor Planning Abilities in Deaf and Hearing Children," *American Annals of the Deaf.* 131 : 281 – 283.

Dewey, John. (1916). *Experience and Thinking Democracy and Education Macnilan.* New York : Reinhold Publishing Co.

Edgmon, Rodney O." (1977, August). The Effect of Perceptual Motor Learning Game Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students," *Dissertation Abstracts International.* 2(3) : 623 - 624 - A.

Gagne, Robert M. And Briggs.Leslie J. (1974). *Principles of Instructional Design.* New York : Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Grambs, Jean Dresden and others. (1970). *Modern Methods in Secondary Education.* 3 rd ed., U.S.A. Holt: Rinehart and Winston, Inc.

Lewis, James Richard. (1976,April). The Effectiveness of Certain Nonsimulation Academic Game in Teaching Language Usage Skill to Junior High School. Students," *Dissertation Abstracts International.* 10(2) : 6526 - A.

Nancy L. Robbins. (1983). *The effects of Signed Text on the Reading Comprehension of Hearing.* Impaired Children American Annals of the Deaf.

New Standard Encyclopedia. (1969). Games "Chicago : Standard Educational Co.

Piaget, J. and Inhelder. (1970). *The Psychology of the Child.* Translated by Helen Weaver. New York : Basic Book.

Pinter, Donna Dae Krewodl. (1977, August). The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of third Grades," In *Dissertation Abstracts International.* 2 : 710 - A.

Stokoe, P.W. (1980). *Sing Language Structure.* (revised edition of 1960 Monograph.) Silver Spring : Linstok Press.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- แผนการสอนการจัดกิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด
- คู่มือแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
- แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ
- แบบบันทึกคะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือ

แผนการสอนคำศัพท์ภาษามือชุดผลไม้
แผนการทดลองที่ 1

ชื่อกิจกรรม ลิงหาอาหาร

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "กล้วย"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "กล้วย" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "กล้วย" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียนและให้นักเรียนดูภาพลิง
2. นักเรียนสนทนาเกี่ยวกับอาหารของลิง ว่าอาหารที่ลิงชอบคือกล้วย
3. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับลักษณะของกล้วย คือ กล้วยสุกมีสีเหลือง มีเนื้อสีขาว มีรสหวานและเนื้อนุ่ม
4. ให้นักเรียนรับประทานกล้วย

ขั้นสอน

1. นักเรียนดูของจริง, รูปภาพ และบัตรคำ "กล้วย" ติดคู่บนกระดานแม่เหล็ก
2. นักเรียนฝึกสะกดนิ้ว, ฝึกทำท่าภาษามือคำว่า "กล้วย" ตามครูพร้อมๆ กัน
3. นักเรียนแต่ละคนฝึกสะกดนิ้ว + ท่าภาษามือ คำว่า "กล้วย" ทีละคนจนครบ
4. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เล่นเกม "ลิงหาอาหาร" ดังนี้

4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่ม ดูคำถามจากครู "ลิงกินอะไร"

4.2 นักเรียนแต่ละกลุ่ม ช่วยกันเลือกภาพอาหารของลิง คือ "กล้วย" มาติดบนกระดานแล้ว แข่งกันหาภาพภาษามือคำว่า "กล้วย" ที่วางคว่ำไว้รวมกับภาพผลไม้ชนิดต่างๆ ใครหาได้ก่อนนำไปติดคู่กับภาพกล้วยบนกระดานเป็นผู้ชนะ

4.3 กลุ่มที่จับคู่รูปภาพ, บัตรคำ, ภาพภาษามือ "กล้วย" เสร็จแล้วให้ยกมือและตอบเป็นภาษามือพร้อมๆ กันว่า "กล้วย"

ขั้นสรุป

1. นักเรียนแต่ละคนฝึกทำท่าภาษามือและสะกดนิ้วมือคำว่า "กล้วย"
2. นักเรียนระบายสีภาพภาษามือและภาพกล้วย

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพลิง
2. ภาพลิงกินกล้วย
3. ภาพผลไม้ชนิดต่างๆ และภาพ "กล้วย"
4. บัตรคำ "กล้วย" , บัตรภาพภาษามือ "กล้วย"
5. อุปกรณ์ศิลปะ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือ, คำว่ากล้วยได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 2

ชื่อกิจกรรม เงาะอยู่ไหน

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "เงาะ"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "เงาะ" แล้วทำท่าภาษามือให้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน แล้วสนทนาเกี่ยวกับผลไม้ที่มีเปลือกสีแดงมีอะไรบ้าง

2. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับลักษณะของผลไม้ที่มีเปลือกสีแดง มีขน เนื้อสีขาว มีรสหวาน คือ เงาะ พร้อมกับดูภาพและของจริงประกอบ

3. ให้นักเรียนรับประทานเงาะ

ขั้นสอน

1. นักเรียนดูภาพและของจริงผลไม้ "เงาะ" ที่วางคู่กัน

2. นักเรียนดูบัตรคำ "เงาะ" และฝึกสะกดนิ้วมือ + ทำท่าภาษามือตามครู ทีละคนจนครบ

3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คน เล่นเกม "เงาะอยู่ไหน" โดยปฏิบัติดังนี้

3.1 ครูวางบัตรคำชื่อผลไม้, ภาพผลไม้, ภาพภาษามือชื่อผลไม้ ดังนี้ เงาะ, กล้วย, ส้ม

3.2 นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจับคู่ภาพ + บัตรคำ + ภาพภาษามือ ครั้งละ 3 ภาพจนครบ

คนที่ 1 หาภาพเงาะ ติดบนกระดานแม่เหล็ก

คนที่ 2 หาบัตรคำ "เงาะ" ติดบนกระดานแม่เหล็ก

คนที่ 3 หาภาพภาษามือ "เงาะ" ติดบนกระดานแม่เหล็ก

3.3 เมื่อติดภาพ + บัตรคำ + ภาพภาษามือ คำว่า "เงาะ" ครบแล้ว นักเรียนทั้ง 3 คนฝึกทำท่าภาษามือ คำว่า "เงาะ" พร้อมๆ กัน และทีละคนให้ถูกต้อง

ขั้นสรุป

1. ครูสรุปบทเรียนด้วยการชี้ไปที่ภาพเงาะแล้วถามว่า "ภาพอะไรอยู่บนกระดานแม่เหล็ก" ให้นักเรียนตอบโดยทำท่าภาษามือ "เงาะ" ทีละคน
2. นักเรียนคัดไทยคำว่า "เงาะ" และระบายสีภาพเงาะในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพเงาะ, กล้วย, ส้ม
2. ของจริง
3. บัตรคำชื่อผลไม้ "เงาะ, กล้วย, ส้ม"
4. บัตรภาพภาษามือ เงาะ, กล้วย, ส้ม
5. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "เงาะ" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 3

ชื่อกิจกรรม อะไรอยู่ในตะกร้า

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "ส้ม"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "ส้ม" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "ส้ม" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูนำตะกร้าผลไม้ที่ภายในบรรจุผลไม้ เงาะ, กล้วย, ส้ม แล้วสนทนาประกอบเกี่ยวกับชื่อคำศัพท์ผลไม้ที่เรียนไปแล้ว คือ "กล้วย" "เงาะ" และวันนี้มีผลไม้ชนิดใหม่ มีรสเปรี้ยว, หวาน, อร่อย มีเปลือกสีเขียว, เหลือง
3. ให้นักเรียนรับประทานส้ม

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ "ส้ม" ให้นักเรียนดูคู่กับบัตรภาพส้ม
2. นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ ชื่อผลไม้ "ส้ม" พร้อมกันและทีละคน
3. นักเรียนดูครูสาธิตการทำท่าภาษามือ คำว่า "ส้ม"
4. นักเรียนฝึกปฏิบัติการทำท่าภาษามือ คำว่า "ส้ม" ทีละคน
5. นักเรียนเล่นเกม "อะไรอยู่ในตะกร้า" มีวิธีเล่นดังนี้

5.1 ครูนำตะกร้า 3 ใบ มีผลไม้บรรจุต่างกันและมีผ้าคลุมไว้ทุกตะกร้า ใบที่ 1 = ส้ม, ใบที่ 2 = เงาะ, ใบที่ 3 = กล้วย

5.2 นักเรียนมาแง้มผ้าคลุมดูผลไม้ภายในตะกร้าทีละคน และจำให้ได้ว่าตะกร้าแต่ละใบมีผลไม้ชนิดใด

5.3 ครูนำภาพ "ส้ม" ชูขึ้น และถามนักเรียนว่านี่คือผลไม้ชนิดใด และอยู่ในตะกร้าไหน นักเรียนตอบเป็นภาษามือ คำว่า "ส้ม" ให้ถูกต้อง แล้วชี้ให้ถูกว่าส้มอยู่ในตะกร้าใด จนครบทุกคน

5.4 ครูเปิดผ้าคลุมตะกร้าที่ 1 ที่มีส้มอยู่ แล้วหยิบผลส้มแสดงให้นักเรียนดูและให้นักเรียนแต่ละคนทำท่าทางภาษามือ "ส้ม" อีกครั้ง

ขั้นสรุป

1. ครูนำตะกร้าส้ม, ตะกร้ากล้วย, ตะกร้าเงาะ วางบนโต๊ะ แล้วชี้ที่ตะกร้าส้มว่าเป็นผลไม้ชนิดใด ให้นักเรียนตอบเป็นชื่อภาษามือพร้อมๆ กันและทีละคน

2. นักเรียนคัดไทยและระบายสีภาพส้มในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ตะกร้าผลไม้ชนิดต่างๆ คือ ส้ม, กล้วย, เงาะ
2. บัตรคำ "ส้ม"
3. บัตรภาพ "ส้ม"
4. ผ้าคลุมตะกร้า
5. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "ส้ม" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 4

ชื่อกิจกรรม แตงโมแสนอร่อย

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "แตงโม"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง ผลไม้ "แตงโม" แล้วทำท่าภาษามือ คำว่า"แตงโม" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายและทบทวนชื่อผลไม้ที่เรียนไปแล้ว โดยการทำท่าภาษามือ คำว่า กล้วย , เงาะ , ส้ม
2. ครูนำถาดที่มีแตงโม จำนวน 10 ชิ้น วางอยู่ให้นักเรียนดู
3. ครูและนักเรียนสนทนาถึงลักษณะของผลไม้ที่มีเปลือกสีเขียว เนื้อสีแดง มีรสหวาน คือ "แตงโม"

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ "แตงโม" ติดบนกระดานแม่เหล็ก
2. นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ คำว่า "แตงโม"
3. นักเรียนดูครูสาธิตการทำท่าภาษามือ "แตงโม" และนักเรียนฝึกปฏิบัติทีละคน
4. แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม ปฏิบัติการเล่นเกม "แตงโมแสนอร่อย" ดังนี้

4.1 ครูนำถาดแตงโม วางบนโต๊ะให้นักเรียนดูว่าเป็นผลไม้ชนิดใด

4.2 ครูนำบัตรคำ, บัตรภาพ, ภาพภาษามือ ชื่อผลไม้ต่างๆ วางปะปนกัน 3 จุด

4.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันหาบัตรภาพ, บัตรคำ, บัตรภาพภาษามือ ชื่อผลไม้ "แตงโม" ให้ครบ 3 บัตร กลุ่มใดหาครบก่อนกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

5. ครูถามว่า ผลไม้แสนอร่อยที่อยู่ในภาพนี้คืออะไร ให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือ คำว่า "แตงโม" พร้อมๆ กัน

ขั้นสรุป

ขั้นสนทนาสรุปและนำแตงโมแจกนักเรียนคนละ 1 ชิ้น โดยถามว่าเป็นผลไม้ชนิดใด ให้นักเรียนตอบโดยทำท่าภาษามือ "แตงโม" ทีละคนและให้รับประทานแตงโม

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ "แตงโม", เงาะ, ส้ม, กล้วย
2. บัตรภาพ "แตงโม", เงาะ, ส้ม, กล้วย
3. ภาพภาษามือแตงโม, เงาะ, ส้ม, กล้วย
4. ของจริงแตงโม จำนวน 10 ชิ้น

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "แตงโม" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 5

ชื่อกิจกรรม สอยมะละกอ

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "มะละกอ"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "มะละกอ" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "มะละกอ"ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูและนักเรียนสนทนาทบทวนชื่อผลไม้ที่เรียนไปแล้ว โดยการดูภาพและทำภาษามือ

2. ครูนำภาพ "มะละกอ" ติดบนกระดานแม่เหล็ก แล้วถามว่านักเรียนคนใดรู้จักผลไม้ชนิดนี้บ้าง

3. ครูสนทนาถึงลักษณะของมะละกอสุกว่ามีรสหวาน

4. ให้นักเรียนรับประทานมะละกอ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ "มะละกอ" ติดบนกระดานแม่เหล็กคู่กับบัตรภาพ

2. นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ คำว่า "มะละกอ" พร้อมกันและทีละคนจนครบ

3. นักเรียนดูครูสาธิตการทำท่าภาษามือ "มะละกอ" พร้อมกับนำบัตรภาพภาษามือติดคู่กับบัตรภาพและบัตรคำบนกระดานแม่เหล็ก

4. นักเรียนสะกดนิ้วมือ, ทำท่าภาษามือ "มะละกอ" ทีละคน

5. นักเรียนเล่นเกม "สอยมะละกอ" โดยปฏิบัติกิจกรรมดังนี้

5.1 ครูนำแผนภูมิต้นไม้ ติดบนกระดานแม่เหล็ก

5.2 ครูนำภาพมะละกอ, กล้วย, เงาะ, ส้ม ติดตามกิ่งก้านต้นไม้ในแผนภูมิและถามนักเรียนว่า "วันนี้เราเรียนเรื่องผลไม้ชนิดใด" ให้นักเรียนแต่ละคนออกมาหยิบภาพมะละกอจากแผนภูมินำมาให้ครู แล้วทำท่าภาษามือ "มะละกอ" ให้ถูกต้อง

ขั้นสรุป

1.นักเรียนและครูสรุปบทเรียนด้วยการช่วยกันติดบัตรภาพ,บัตรคำ,บัตรภาพภาษามือ "มะละกอ" บนกระดาน แล้วทำท่าภาษามือ "มะละกอ" ให้ถูกต้องทีละคน

2. นักเรียนคัดไทยคำว่า "มะละกอ" ในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพผลไม้ชนิดต่างๆ เช่น กล้วย, เงาะ, ส้ม, แตงโม
2. แผนภูมิภาพต้นไม้
3. บัตรคำ, บัตรภาพ, บัตรภาพภาษามือ "มะละกอ"
4. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "มะละกอ" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์ภาษามือชุดสัตว์

แผนการทดลองที่ 6

ชื่อกิจกรรม จับหมูใส่คอก

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "หมู"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "หมู" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "หมู" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน
2. ครูนำภาพสัตว์หลายๆ ชนิดให้นักเรียนดูและสนทนาประกอบถึงสัตว์แต่ละประเภท

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพ "หมู" ติดบนกระดานแม่เหล็ก
2. นักเรียนอภิปรายถึงธรรมชาติของหมูว่าเป็นสัตว์เลี้ยง, กินอาหารคือเศษข้าว, เศษอาหารและมีลูกคราวละ 3 – 6 ตัว
3. ครูนำบัตรคำ"หมู" ติดคู่กับบัตรภาพและนักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ "หมู" พร้อมๆ กันและทีละคน
4. ครูนำบัตรภาพภาษามือ "หมู" ติดคู่กับบัตรภาพ + บัตรคำพร้อมทั้งสาธิตการทำท่าภาษามือ"หมู"ตามบัตรภาพและให้นักเรียนฝึกทำท่าภาษามือตามครูพร้อมๆกันและรายบุคคล
5. แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม เล่นเกม "จับหมูใส่คอก" มีวิธีเล่นดังนี้

5.1 ครูนำสลากบัตรภาพ "ไก่" "ปลา" "หมู" รวมคละกันในกล่องอย่างละ 10 ใบ

5.2 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มมาจับสลากบัตรภาพสัตว์จากกล่องกลุ่มละ 10 แผ่น นักเรียนแต่ละกลุ่ม ดูบัตรภาพของตนว่ามีภาพ "หมู" กี่ใบ ให้นำภาพหมูวางบนโต๊ะ กลุ่มใดจับได้ภาพหมูมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5.3 แต่ละกลุ่มมีภาพหมูวางบนโต๊ะแล้วให้ตอบคำถามทีละคนว่าภาพหมู นั้นทำท่าภาษามือ อย่างไร (ถ้ามี 3 ภาพ ก็ให้ทำท่าภาษามือ 3 ครั้ง)

ขั้นสรุป

1. นักเรียนและครูอภิปรายสรุปถึงประโยชน์ของหมู
2. นักเรียนทำท่าภาษามือ "หมู" ทบทวนทีละคน
3. นักเรียนคัดไทยและระบายสีภาพ "หมู" ในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพ "หมู"
2. บัตรคำ "หมู"
3. บัตรภาพภาษามือ "หมู"
4. สลากบัตรภาพ หมู ไก่ ปลา
5. ใบงาน
6. อุปกรณ์ศิลปะ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "หมู" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 7

ชื่อกิจกรรม จับคู่จู๋จี๋
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "แมว"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "แมว" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "แมว" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายและสนทนาทบทวนเรื่องสัตว์ต่างๆแล้วทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือคำว่า "หมู"

2. ครูสนทนา เรื่อง สัตว์เลี้ยงในบ้านให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อสัตว์เหล่านั้น

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรคำ "แมว" ให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ

2. ครูนำบัตรภาพแมวชนิดต่าง ๆ ติดบนกระดานแม่เหล็กคู่กับบัตรคำ

3. ครูนำบัตรภาพภาษามือ "แมว" ติดบนกระดานแม่เหล็กคู่กับบัตรคำ + บัตรภาพพร้อมกับครูสาธิตการทำท่าภาษามือ "แมว" แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติพร้อมๆกันและรายบุคคล

4. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน เล่นเกม "จับคู่จู๋จี๋" มีวิธีเล่นดังนี้

4.1 ครูนำสลากบัตรภาพภาษามือคำว่า "หมู" "แมว" "ไก่" รวมคละกันไว้อย่างละ 10 ใบ ใส่ไว้ในตะกร้าที่ 1

ครูนำสลาก บัตรภาพ หมู, แมว, ไก่ "รวมคละไว้อย่างละ 10 ภาพ ใส่ไว้ในตะกร้าที่ 2

4.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแบ่งกัน ไปเลือกบัตรภาพภาษามือ "แมว" ในตะกร้าที่ 1และเลือกบัตรภาพ "แมว" ในตะกร้าที่ 2

4.3 เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่ม เลือกบัตรภาพภาษามือ + บัตรภาพ "แมว" ได้ครบแล้วให้ทากาวติดลงบนกระดาษที่ครูแจกให้

4.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานมาแสดงหน้าชั้นเรียน และแสดงท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ คำว่า "แมว" ทีละกลุ่ม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนอภิปรายสรุปถึงธรรมชาติของแมวประกอบภาพบนกระดาน
2. นักเรียนทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ "แมว" ทีละคน
3. นักเรียนคัดไทย คำว่า "แมว" และระบายสีภาพแมวในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพแมวชนิดต่างๆ
2. บัตรคำ "แมว"
3. บัตรภาพภาษามือ "แมว"
4. สลากภาพภาษามือ "หมู, แมว, ไก่"
5. สลากบัตรภาพ "หมู, แมว, ไก่"
6. ตะกร้า
7. ใบงาน
8. อุปกรณ์ศิลปะ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "แมว" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 8

ชื่อกิจกรรม จับปูใส่กระด้ง
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "ปู"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "ปู" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "ปู" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน

2. ครูและนักเรียนสนทนาทบทวนเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ และนักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า แมว , หมู

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพสัตว์น้ำหลายๆชนิดให้นักเรียนดู และสนทนาประกอบว่านักเรียนเคยเห็นสัตว์น้ำชนิดใดบ้าง

2. ครูนำภาพ "ปู" มาติดบนกระดานแม่เหล็ก และให้นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับธรรมชาติของ"ปู"

3. ครูนำบัตรคำ "ปู" ติดบนกระดานแม่เหล็ก และให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ คำว่า"ปู"

4. ครูนำบัตรภาพภาษามือคำว่า "ปู" ติดคู่กับบัตรคำและบัตรภาพ แล้วให้นักเรียนฝึกทำท่าภาษามือตามครูพร้อมๆ กัน และรายบุคคล

5. แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม เล่นเกม "จับปูใส่กระด้ง" ดังนี้

5.1 ครูนำบัตรภาพ "ปู" จำนวน 20 รูป ด้านหลังของภาพปูแต่ละภาพจะมีภาพภาษามือแตกต่างกัน คือ "ปู, หมู, แมว" วางคละกันอยู่ในกล่อง

5.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาเลือกภาพปูที่ด้านหลังมีภาพภาษามือคำว่า "ปู" ตรงกัน กลุ่มละ 3 รูป

5.3 แต่ละกลุ่มนำภาพปูออกมาแสดงท่าทางการเดินของปูให้สวยงามและทำท่าภาษามือคำว่า "ปู" ให้ถูกต้องทีละคน

ขั้นสรุป

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำภาพปูออกมาบอกลักษณะของปูและทำท่าภาษามือคำว่า "ปู" ให้ถูกต้องทีละคน

2. นักเรียนคัดไทยคำว่า "ปู" และระบายสีภาพปูในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพสัตว์ต่างๆ ปู, หมู, แมว
2. บัตรคำ "ปู"
3. บัตรภาพภาษามือ "ปู"
4. บัตรภาพภาษามือ + รูปภาพปู
5. ใบงาน
6. อุปกรณ์ศิลปะ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "ปู" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 9

ชื่อกิจกรรม ปริศนาปลาหมึก
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "ปลาหมึก"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "ปลาหมึก"แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "ปลาหมึก"ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน
2. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ ที่เรียนไปแล้วและทบทวนการทำท่าภาษามือ คำว่า "หมู, แมว, ปู"

ขั้นสอน

1. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องชื่อสัตว์ที่จะเรียนในวันนี้เป็นสัตว์ที่อยู่ในน้ำเค็ม คือ ปลาหมึก พร้อมกับชูบัตร "ปลาหมึก" ให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ สะกดนิ้วมือพร้อมกัน
2. ครูนำภาพ "ปลาหมึก" ติดบนกระดานแม่เหล็กคู่กับบัตรคำ ให้นักเรียนบอกลักษณะของปลาหมึก
3. ครูสาธิตการทำท่าภาษามือคำว่า "ปลาหมึก" ประกอบภาพภาษามือ "ปลาหมึก" โดยให้นักเรียนฝึกทำรายบุคคลและพร้อมกัน
4. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม เล่นเกม "ปริศนาปลาหมึก" ดังนี้

4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่ม ดูภาพปลาหมึก + บัตรคำที่ติดบนกระดานแม่เหล็กแล้วออกมาปฏิบัติกิจกรรม 2 อย่าง หน้าชั้นเรียนดังนี้

1) สะกดนิ้วมือ คำว่า "ปลาหมึก" พร้อมๆ กัน
2) ทำท่าภาษามือ คำว่า "ปลาหมึก" พร้อมๆ กัน

4.2 กลุ่มใดปฏิบัติ 2 อย่างได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนสรุปว่า "ปลาหมึก" เป็นสัตว์น้ำอยู่ในทะเล
2. นักเรียนทำท่าภาษามือ "ปลาหมึก" และสะกดนิ้วมือคำว่า "ปลาหมึก" ทีละคน
4. นักเรียนคัดไทย "ปลาหมึก" และระบายสีภาพปลาหมึกในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ "ปลาหมึก"
2. บัตรภาพ "ปลาหมึก"
3. บัตรภาพภาษามือ "ปลาหมึก"
4. ใบงาน
5. อุปกรณ์ศิลปะ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "ปลาหมึก" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 10

ชื่อกิจกรรม ตอบคำถาม

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "ไก่"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "ไก่" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "ไก่" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และสนทนาทบทวนเกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ

2. นักเรียนทำท่าภาษามือชื่อสัตว์ที่เรียนไปแล้วเป็นการทบทวน

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพ "ไก่" ติดบนกระดานแม่เหล็กและสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับธรรมชาติของไก่

2. ครูนำบัตรคำ "ไก่" ติดคู่กับภาพและสาธิตการสะกดนิ้วมือ ให้นักเรียนทำพร้อมๆ กันและรายบุคคล

3. ครูสาธิตการทำท่าภาษามือ "ไก่" ตามบัตรภาพภาษามือคำว่า "ไก่" และนักเรียนฝึกปฏิบัติพร้อมๆ กันและรายบุคคล

4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม "ตอบคำถาม" โดยมีวิธีเล่น ดังนี้

4.1 ครูนำสลากคำถาม จำนวน 3 แผ่น แต่ละแผ่นมีข้อคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของไก่ ใส่ไว้ในตะกร้า ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นภาษามือ

- สัตว์ชนิดใดมีหงอน ตอบ ไก่
- สัตว์ชนิดใดออกลูกเป็นไข่ ตอบ ไก่
- สัตว์ชนิดใดกินข้าวเปลือก ตอบ ไก่

นักเรียนจับสลากคำถามแล้วให้ตอบเป็นภาษามือ แล้วปฏิบัติกิจกรรมสะสมคะแนน

หยิบภาพ "ไก่" ได้ถูกต้อง = 1 คะแนน

ทำท่าภาษามือ "ไก่" ได้ถูกต้อง = 1 คะแนน

สะกดนิ้วมือ "ไก่" ได้ถูกต้อง = 1 คะแนน

4.2 นักเรียนคนใดปฏิบัติได้ถูกต้องครบถ้วนเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

1. นักเรียนทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ "ไก่" ทบทวนพร้อมๆ กัน และรายบุคคล

2. นักเรียนคัดไทยคำว่า "ไก่" และระบายสีภาพ "ไก่" ในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพไก่
2. บัตรคำ , บัตรภาพภาษามือ "ไก่"
3. สลากคำถาม
4. ใบงาน
5. อุปกรณ์ศิลปะ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "ไก่" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์ภาษามือชุดเครื่องแต่งกาย

แผนการทดลองที่ 11

ชื่อกิจกรรม นักออกแบบ

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "กระโปรง"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "กระโปรง" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "กระโปรง"ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน
2. ครูสนทนาเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายสตรีประกอบภาพ

ขั้นสอน

1. นักเรียนดูภาพเครื่องแต่งกายสตรีแบบต่างๆ ที่ครูนำมาติดบนกระดานแม่เหล็ก
2. ครูนำบัตรคำ "กระโปรง" ติดคู่กับ "ภาพกระโปรง" แล้วให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ
3. ครูนำบัตรภาพภาษามือ "กระโปรง" ติดคู่กับบัตรคำ,และบัตรภาพบนกระดานและสาธิตการทำท่าภาษามือ "กระโปรง" ให้นักเรียนปฏิบัติตามพร้อมๆ กัน
4. ครูที่ชี้กระโปรงและถามนักเรียนว่า "นี่คืออะไร" ให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือทีละคนว่า "กระโปรง" ให้ถูกต้อง
5. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่มๆละ 2 คน เล่นเกม "นักออกแบบ" มีวิธีการเล่นดังนี้

5.1 ครูแจกภาพวาดผู้หญิงสวมชุดกระโปรงบนกระดาษขนาด A4 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

5.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบลวดลายกระโปรงและระบายสีสวยงามภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดเสร็จก่อนนำผลงานมาติดโชว์บนป้ายนิเทศ

5.3 นักเรียนทำผลงานเสร็จทุกกลุ่มให้ลงคะแนนเลือกแบบกระโปรงที่สวยที่สุด กลุ่มที่ถูกเลือกจะเป็นผู้ชนะ

5.4 ครูถามนักเรียนว่า วันนี้นักเรียนออกแบบลวดลายอะไร ให้นักเรียนตอบ "กระโปรง" เป็นภาษามือพร้อมๆ กันและทีละคน

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนดูบัตรภาพ + บัตรคำ "กระโปรง" แล้วสนทนาทบทวนพร้อมกัน ให้นักเรียนแต่ละคนทำท่าภาษามือ "กระโปรง" อีกครั้ง

2. นักเรียนคัดไทย, "กระโปรง" ลงในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ "กระโปรง"
2. ภาพเครื่องแต่งกายสตรีแบบต่างๆ
3. บัตรภาพภาษามือ "กระโปรง"
4. กระดาษภาพวาดชุดกระโปรง ขนาด A4
5. อุปกรณ์ศิลปะ
6. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "กระโปรง" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 12

ชื่อกิจกรรม ซื้อกางเกง
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "กางเกง"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "กางเกง" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "กางเกง" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน และสนทนาเรื่องเครื่องแต่งกาย ทบทวนท่าภาษามือ "กระโปรง"

2. ครูนำภาพ "กางเกง" ให้นักเรียนดู และสนทนาประกอบว่าเป็นเครื่องแต่งกายอีกชนิดหนึ่ง

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพผู้หญิง, ผู้ชายแต่งกายด้วยกางเกงแบบต่างๆ จากนิตยสารมาให้นักเรียนดูหลายๆ แบบ

2. นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ "กางเกง" ตามครูพร้อมฝึกปฏิบัติทีละคน

3. ครูนำภาพ "กางเกง" ติดคู่กับบัตรคำ "กางเกง" และสาธิตการทำท่าภาษามือคำว่า "กางเกง" ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามพร้อมๆ กันและทีละคนพร้อมสะกดนิ้วมือ

4. ครูนำบัตรภาพ "กางเกง" ให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือว่า คือรูปอะไร ครูนำบัตรคำ "กางเกง" ให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือว่า คำอะไร

5. นักเรียนเล่นเกม "ซื้อกางเกง" โดยปฏิบัติดังนี้

5.1 ครูนำภาพกางเกงแบบต่างๆ ที่ตัดจากนิตยสารมาวางรวมๆ กันไว้บนโต๊ะครู

5.2 ครูจับสลากชื่อนักเรียนคนใด ให้นักเรียนคนนั้นมาเล่นบทบาทสมมติ ซื้อกางเกง โดยครูถามว่า "ซื้ออะไร"

นักเรียนตอบว่า "ซื้อกางเกง"

ให้นักเรียนเลือกภาพกางเกงที่ชอบไปคนละ 1 ภาพ นำไปติดใบกระดาษ A4 แล้วเขียนชื่อคำศัพท์ "กางเกง" ประกอบลงในภาพ

5.3 ให้นักเรียนแต่ละคนนำภาพผลงานออกมาแสดงและทำท่าภาษามือ "กางเกง" ให้ถูกต้อง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนสนทนาประกอบภาพผลงานของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง "กางเกง" แบบต่างๆ

2. ครูและนักเรียนสรุปว่าวันนี้เรียนเรื่องอะไร โดยชี้ที่ภาพผลงานให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือ

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ "กางเกง"
2. ภาพการแต่งกายด้วยกางเกงแบบต่างๆ
3. ภาพกางเกงแบบต่างๆ ที่ตัดจากนิตยสาร
4. กระดาษ, กาว

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "กางเกง" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 13

ชื่อกิจกรรม เติมภาพให้สมบูรณ์
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "เข็มขัด"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "เข็มขัด" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "เข็มขัด" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน
2. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย และให้นักเรียนทำท่าภาษามือชื่อเครื่องแต่งกาย"กางเกง , กระโปรง"

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเข็มขัดและของจริงเป็นเข็มขัดชนิดต่างๆ ให้นักเรียนดูและสนทนาประกอบว่าเข็มขัดมีประโยชน์อย่างไร
2. ครูนำบัตรคำ "เข็มขัด" ติดคู่กับภาพ "เข็มขัด" แล้วให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือทีละคน
3. ครูสาธิตการทำท่าภาษามือ "เข็มขัด" ประกอบภาพภาษามือ "เข็มขัด" ให้นักเรียนปฏิบัติพร้อมๆ กัน และทีละคน
4. นักเรียนดูภาพเข็มขัดและบัตรคำแล้วตอบทีละคนเป็นภาษามือ,สะกดนิ้วมือ"เข็มขัด"
5. นักเรียนเล่นเกม "เติมภาพให้สมบูรณ์" โดยปฏิบัติดังนี้
   5.1 ครูแจกภาพปริศนาโยงเส้น "ภาพเข็มขัด" ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
   5.2 นักเรียนโยงเส้นตามหมายเลขให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด ใครเสร็จก่อนให้นำผลงานยืนหน้าชั้นเรียน
   5.3 เมื่อนักเรียนปฏิบัติผลงานเสร็จครบทุกคนแล้ว ให้นักเรียนตอบคำถามทีละคนเป็นภาษามือว่า ภาพที่สำเร็จแล้วนี้คือ "ภาพเข็มขัด"
   5.4 นำผลงานจัดป้ายนิเทศ

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนสนทนาสรุปประกอบภาพเข็มขัด
2. นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ , ทำท่าภาษามือ "เข็มขัด" ทีละคน
3. นักเรียนคัดไทยคำว่า "เข็มขัด" ในสมุด

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพเข็มขัด
2. ของจริงเข็มขัด
3. ภาพภาษามือเข็มขัด
4. บัตรคำเข็มขัด
5. ภาพโยงเส้น
6. ป้ายนิเทศ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "เข็มขัด" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 14

ชื่อกิจกรรม ระบายสีมีรางวัล
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "ถุงเท้า

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "ถุงเท้า" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "ถุงเท้า" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน
2. นักเรียนทบทวนเรื่องเครื่องแต่งตัว โดยทำท่าภาษามือตามภาพ "กระโปรง, กางเกง, เข็มขัด"

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรภาพและของจริง ถุงเท้า สีและแบบต่างๆ ให้นักเรียนดู
2. ครูนำบัตรคำติดคู่กับบัตรภาพ "ถุงเท้า" แล้วให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือพร้อมๆ กันและทีละคน
3. ครูนำบัตรภาพภาษามือ "ถุงเท้า" ติดบนกระดาน และสาธิตการทำท่าภาษามือ "ถุงเท้า" ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติพร้อมกันและทีละคน
4. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม เล่นเกม "ระบายสีมีรางวัล" โดยปฏิบัติดังนี้

4.1 ครูแจกกระดาษที่มีภาพภาษามือ "ถุงเท้า" "เสื้อ" "กระโปรง" ปะปนกัน อย่างละ 5 ภาพ ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น

4.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเลือกระบายสีภาพภาษามือ "ถุงเท้า" ในกระดาษให้ครบ 5 ภาพ ในเวลา 10 นาที กลุ่มใดเสร็จก่อนและระบายสีได้สวยงามเรียบร้อยเป็นผู้ชนะ

4.3 ครูนำผลงานแต่ละกลุ่มติดบนป้ายนิเทศและให้นักเรียนกลุ่มเจ้าของผลงาน ทำท่าภาษามือ "ถุงเท้า" พร้อมๆ กัน จนครบ 5 กลุ่ม

ขั้นสรุป

1. ครูนำผลงานนักเรียน, บัตรภาพ, บัตรคำ "ถุงเท้า", ติดบนป้ายนิเทศ แล้วสนทนาสรุปเกี่ยวกับประโยชน์ของถุงเท้า

2. นักเรียนทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ "ถุงเท้า" ทีละคน

3. นักเรียนคัดไทย "ถุงเท้า" ในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ตัวอย่างถุงเท้า
2. บัตรคำ "ถุงเท้า"
3. บัตรภาพภาษามือ "ถุงเท้า"
4. กระดาษภาพระบายสีอุปกรณ์แต่งตัว
5. อุปกรณ์ศิลปะ
6. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "ถุงเท้า" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 15

ชื่อกิจกรรม ผสมคำ

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "รองเท้า"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "รองเท้า" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "รองเท้า" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. นักเรียนและครูกล่าวทักทายกัน

2. ครูสนทนาเกี่ยวกับอุปกรณ์การแต่งกายมีอะไรบ้าง ให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือทบทวน

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพ "รองเท้า" หลายๆ แบบจากนิตยสารติดให้นักเรียนดูบน

2. ครูนำบัตรคำติดบนกระดานแม่เหล็กกับภาพรองเท้าแล้วให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ "รองเท้า"

3. ครูนำบัตรภาษามือ "รองเท้า" ติดบนกระดานแม่เหล็กแล้วให้นักเรียนฝึกทำท่าภาษามือ "รองเท้า" ตามครูพร้อมๆ กัน และทีละคน

4. นักเรียนเล่นเกม "ผสมคำ" โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ปฏิบัติกิจกรรมดังนี้

4.1 ครูนำแผ่นกระดาษพยัญชนะ, สระ วางคละไว้ 2 กอง แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มมาช่วยกันเรียงคำ "รองเท้า" ตามแบบบัตรคำ กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

4.2 เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มเรียงคำเสร็จแล้ว ให้นำแผ่นพยัญชนะคำนั้นติดในกระดาษ และวาดภาพประกอบ เสร็จเรียบร้อยนำมาแสดงหน้าชั้นเรียน

4.3 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำท่าภาษามือคำที่เขียนและวาดภาพมานั้นคือ คำว่า "รองเท้า" ให้ตอบเป็นภาษามือพร้อมๆ กันและทีละคน

4.4 นำผลงานจัดป้ายนิเทศ

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนสนทนาสรุปประโยชน์ของรองเท้า

2. ครูชี้ที่รองเท้าและให้นักเรียนทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ "รองเท้า" พร้อมๆ กัน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ "รองเท้า"
2. บัตรภาพ "รองเท้า"
3. ภาพภาษามือ "รองเท้า"
4. บัตรพยัญชนะ + สระ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "รองเท้า" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์ภาษามือชุดอุปกรณ์การเรียน
แผนการทดลองที่ 16

ชื่อกิจกรรม ต่อภาพ
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "สมุด"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "สมุด" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "สมุด" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน และสนทนาเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ อุปกรณ์การเรียนต่างๆ
2. นักเรียนหยิบอุปกรณ์การเรียนในกระเป๋าออกมาวางว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

1. ครูนำของจริง "สมุด" ให้นักเรียนดู แล้วถามว่านี่คืออะไร
2. ครูนำบัตรคำ "สมุด" ติดบนกระดานแม่เหล็ก แล้วนักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ "สมุด"
3. ครูให้นักเรียนช่วยกันวาดภาพสมุดบนกระดาน แล้วติดบัตรคำคู่ไว้ พร้อมกับสาธิตการทำท่าภาษามือ "สมุด"
4. นักเรียนฝึกทำท่าภาษามือ คำว่า "สมุด" ทีละคนให้ถูกต้อง
5. นักเรียนเล่นเกม "ต่อภาพ" โดยปฏิบัติกิจกรรมดังนี้

5.1 นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม แข่งขันต่อภาพจิ๊กซอภาพสมุด กลุ่มใดต่อภาพเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

5.2 เมื่อนักเรียนต่อภาพเสร็จแล้ว ให้ทำท่าภาษามือ "สมุด" พร้อมกันทั้ง 2 กลุ่ม

ขั้นสรุป

1. ครูแจกบัตรคำ, บัตรภาพ, ภาพภาษามือ คำว่า "สมุด" ให้นักเรียนช่วยกันติดบนป้ายนิเทศแล้วสนทนาเกี่ยวกับประโยชน์ของสมุด และทบทวนท่าภาษามือ"สมุด" ทีละคนอีกครั้ง
2. นักเรียนคัดไทย คำว่า "สมุด" และระบายสีภาพในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริง
2. บัตรคำ "สมุด"
3. บัตรภาพภาษามือ "สมุด"
4. บัตรภาพ "สมุด"
5. ภาพจิ๊กซอว์ภาพสมุด
6. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "สมุด" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 17

ชื่อกิจกรรม ขอดินสอ

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "ดินสอ"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "ดินสอ" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "ดินสอ" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียนและสนทนาทบทวนเกี่ยวกับเครื่องมืออุปกรณ์การเรียน
2. ครูทบทวนทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ คำว่า "สมุด"
3. ครูสนทนาว่าอุปกรณ์ที่ใช้คู่กับสมุด คือ "ดินสอ" รวมทั้งสนทนาถึงประโยชน์ของดินสอ

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพดินสอติดบนกระดานแม่เหล็ก และแสดงของจริงประกอบเป็นดินสอแบบต่างๆ
2. นักเรียนดูบัตรคำ "ดินสอ" และฝึกสะกดนิ้วมือ
3. นักเรียนดูครูสาธิตทำท่าภาษามือประกอบภาพภาษามือ คำว่า "ดินสอ"
4. นักเรียนเล่นเกม "ขอดินสอ" โดยมีวิธีปฏิบัติดังนี้

4.1 ครูวางอุปกรณ์การเรียนต่างๆ เช่น สมุด, ดินสอ, ยางลบ, ไม้บรรทัดไว้บนโต๊ะ

4.2 นักเรียนมาที่โต๊ะครูทีละคน และจับสลากบัตรภาพ ซึ่งมีภาพดินสอ เมื่อนักเรียนเปิดออกเห็นภาพดินสอ ให้ขอดินสอจากครู 1 แท่ง โดยครูถามเป็นภาษามือว่า "ขออะไร" นักเรียนตอบเป็นภาษามือว่า "ขอดินสอ"

4.3 เมื่อนักเรียนตอบและทำท่าภาษามือถูกต้อง ครูให้ดินสอเป็นรางวัล 1 แท่ง นักเรียนคนใดทำท่าภาษามือยังไม่ถูกต้องให้ไปฝึกซ้อมกับเพื่อนๆ และมาตอบใหม่จนกว่าจะถูกต้อง

ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันวาดภาพ "ดินสอ" บนกระดานดำคนละ 1 แท่ง แล้วนักเรียนแต่ละคนทำท่าภาษามือ "ดินสอ" ทบทวนอีกครั้ง
2. นักเรียนคัดไทยคำว่า "ดินสอ" และระบายสีภาพภาษามือ "ดินสอ" ในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ "ดินสอ"
2. ของจริงสมุด, ดินสอ, ยางลบ, ไม้บรรทัด
3. สลากบัตรภาพดินสอ
4. อุปกรณ์ศิลปะ
5. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "ดินสอ" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 18

ชื่อกิจกรรม ยางลบของฉัน

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "ยางลบ"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "ยางลบ" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "ยางลบ" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน
2. ครูสนทนาถึงอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการเรียนว่าควรมีอะไรบ้าง
3. นักเรียนฝึกทำท่าภาษามืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนว่ามีสมุด, ดินสอ ประกอบของจริง

ขั้นสอน

1. ครูนำยางลบมาแสดงให้นักเรียนดู และบอกว่ายางลบเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องใช้ในการเรียน
2. นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 5 กลุ่ม เล่นเกม "ยางลบของฉัน" โดยปฏิบัติดังนี้

2.1 ครูนำภาพวาดยางลบ บนกระดาษ A4 แจกให้นักเรียนแต่ละกลุ่มพร้อมอุปกรณ์ศิลปะ

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบลวดลายยางลบ และช่วยกันวาดลวดลายและระบายสีภาพยางลบที่ครูแจกให้ ในเวลาที่กำหนดคือ 10 นาที

2.3 เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว ให้นำภาพผลงานออกมาติดบนป้ายนิเทศ เพื่อให้ตัดสินว่าภาพของกลุ่มใดสวยงามที่สุดเป็นผู้ชนะ

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาทำท่าภาษามือ คำว่า "ยางลบ" ประกอบภาพวาดของตนและรับรางวัล

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนสนทนาสรุปประโยชน์ของยางลบ
2. นักเรียนทำท่าภาษามือ, สะกดนิ้วมือ คำว่า "ยางลบ" ทีละคนเป็นการทบทวน
3. นักเรียนคัดไทยคำว่า "ยางลบ" และระบายสีภาพยางลบในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพยางลบและ ของจริง
2. บัตรคำ "ยางลบ"
3. ภาพวาดยางลบ
4. อุปกรณ์ศิลปะ
5. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "ยางลบ" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 19

ชื่อกิจกรรม กล่องปริศนา
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "ไม้บรรทัด"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง"ไม้บรรทัด"แล้วทำท่าภาษามือคำว่า"ไม้บรรทัด"ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายและสนทนาทบทวนอุปกรณ์ในการเรียนว่ามีอะไรบ้าง
2. นักเรียนทำท่าภาษามือทบทวนตามอุปกรณ์ที่ครูให้ดู "สมุด , ดินสอ , ยางลบ"

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพไม้บรรทัดติดบนกระดานแม่เหล็ก และติดบัตรคำ "ไม้บรรทัด" คู่กัน
2. นักเรียนฝึกทำท่าภาษามือ "ไม้บรรทัด" ตามครู
3. ครูนำไม้บรรทัดของจริงแสดงให้นักเรียนดูและถามว่า "อะไร" ให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือและสะกดนิ้วมือ
4. นักเรียนเล่นเกม "กล่องปริศนา" มีวิธีเล่นดังนี้

4.1 ครูนำไม้บรรทัดของจริง ใส่ในกล่องที่ 1 และปิดฝาไว้ ครูนำยางลบของจริงใส่ในกล่องที่ 2 และปิดฝาไว้

4.2 ครูให้นักเรียนเปิดดูกล่องที่ 1, 2 ทีละคนจนครบและให้นักเรียนจำไว้ว่าในกล่องใดมีอะไร

5. ครูจับสลากชื่อนักเรียนคนใด ให้มาตอบเป็นภาษามือว่าในกล่องที่ 1 มีอะไร (นักเรียนแต่ละคนต้องตอบเป็นภาษามือให้ถูกต้องว่า "ไม้บรรทัด") จนครบทุกคน

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปประโยชน์ของไม้บรรทัด และฝึกสะกดนิ้วมือทำท่าภาษามือ "ไม้บรรทัด" ตามบัตรภาพ + บัตรคำ อีกครั้ง
2. นักเรียนคัดไทยคำศัพท์ "ไม้บรรทัด" และระบายสีภาพไม้บรรทัดในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ "ไม้บรรทัด"
2. ภาพไม้บรรทัด
3. ของจริง ไม้บรรทัด, ยางลบ
4. กล่องปริศนา
5. ใบงาน
6. อุปกรณ์ระบายสี

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "ไม้บรรทัด" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 20

ชื่อกิจกรรม กระเป๋าของฉัน
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "กระเป๋า"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็นภาพหรือของจริง "กระเป๋า" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "กระเป๋า" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน สนทนาทบทวนเรื่องอุปกรณ์การเรียนต้องมีอะไรบ้าง ให้นักเรียนทำท่าภาษามือ ชื่ออุปกรณ์ทบทวน

2. ครูสนทนาเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่สำคัญในการบรรจุสิ่งของเครื่องใช้มาโรงเรียนคือกระเป๋า

3. ครูยกกระเป๋าของจริงแสดงและนำอุปกรณ์การเรียนใส่ลงไปประกอบการสนทนาประโยชน์ของกระเป๋านักเรียนและกระเป๋าถือของครู

ขั้นสอน

1.ครูนำภาพกระเป๋าชนิดต่างๆติดบนกระดานแม่เหล็กและบอกว่ากระเป๋ามีหลายแบบ

2. ครูนำบัตรคำ "กระเป๋า" ติดไว้ตรงกลางระหว่างภาพกระเป๋า

3. นักเรียนสะกดนิ้วมือ "กระเป๋า" พร้อมๆ กันและทีละคน

4. นักเรียนดูการสาธิตการทำท่าภาษามือ "กระเป๋า" พร้อมกับฝึกทำท่าภาษามือตามครู

5. ครูแสดงภาพหรือของจริง, บัตรคำ "กระเป๋า" แล้วให้นักเรียนแต่ละคนตอบเป็นภาษามือ "กระเป๋า"

6. นักเรียนเล่นเกม "กระเป๋าของฉัน" โดยมีวิธีเล่นดังนี้

6.1 แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่มๆละ 2 คน

6.2 ครูแจกจิ๊กซอว์กระเป๋าแบบต่างๆ ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ

6.3 นักเรียนแต่ละกลุ่ม ต่อภาพให้เสร็จสมบูรณ์ โดยทากาวติดบนกระดาษภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

6.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานออกมาแสดงหน้าชั้นเรียน

6.5 ครูถามนักเรียนแต่ละกลุ่มว่าภาพที่ต่อเสร็จแล้วเป็นภาพอะไร ให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือ "กระเป๋า" ทีละคน

ขั้นสรุป

1. นักเรียนดูภาพกระเป๋า, บัตรคำที่ติดคู่กัน แล้วสนทนาทบทวน
2. นักเรียนสะกดนิ้วมือ, เปล่งเสียงและทำท่าภาษามือ "กระเป๋า" ทีละคน
3. นักเรียนคัดไทยและระบายสีภาพ "กระเป๋า" ในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพกระเป๋าชนิดต่างๆ
2. บัตรคำ "กระเป๋า"
3. ภาพต่อ "กระเป๋า" แบบต่างๆ
4. อุปกรณ์ศิลปะ, กาว
5. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "กระเป๋า" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการสอนคำศัพท์ภาษามือชุดสี

แผนการทดลองที่ 21

ชื่อกิจกรรม สีแดงพาโชค

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "สีแดง"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็น "สีแดง" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "สีแดง" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและสนทนาเกี่ยวกับของใช้ที่นักเรียนรู้จัก

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพของใช้ที่มีสีแดงมาติดบนกระดานแม่เหล็ก คือ ดินสอ, ยางลบ , ไม้บรรทัด , สมุด ให้นักเรียนสนทนาว่า มีอะไรที่เหมือนกัน

2. ครูนำบัตรคำ "สีแดง" ติดคู่กับกระดาษสีแดง แล้วให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ คำว่าสีแดงพร้อมกันและรายบุคคล

3. ครูนำภาพภาษามือ "สีแดง" ติดคู่กับบัตรคำ + บัตรสี แล้วให้นักเรียนฝึกทำท่าภาษามือคำว่า "สีแดง" พร้อมกันและรายบุคคล

4. นักเรียนเล่นเกม "สีแดงพาโชค" ดังนี้

4.1 ครูนำสิ่งของ (ยางลบ, ดินสอ, ปากกา, กิ๊ฟ, สมุด) ที่มีสีแดงใส่ไว้ในกล่องแล้วให้นักเรียนแต่ละคนออกมาล้วงสิ่งของ 1 อย่าง แล้วตอบคำถามว่าสิ่งของนั้นมีสีอะไร ให้นักเรียนหยิบบัตรสี, บัตรคำ มาติดคู่กันบนป้ายนิเทศแล้วทำท่าภาษามือให้ถูกต้อง

4.2 นักเรียนที่ปฏิบัติกิจกรรมถูกต้อง ได้ของขวัญเป็นสิ่งของที่หยิบได้จากกล่อง

ขั้นสรุป

1.นักเรียนดูบัตรสีแดงบนป้ายนิเทศแล้วสะกดนิ้วมือ,ทำท่าภาษามือ"สีแดง" พร้อมๆ กันและทีละคนเป็นการทบทวน

2. นักเรียนคัดไทย คำว่า "สีแดง" และระบายสีแดงในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรสีแดง
2. บัตรคำ "สีแดง"
3. ภาพภาษามือ สีแดง
4. ภาพของใช้ (ดินสอ,ยางลบ,ไม้บรรทัด,สมุด)
5. ของจริงที่มีสีแดง (ยางลบ, ดินสอ, ปากกา, กิ๊ฟติดผม, สมุด) อย่างละ 2 อัน
6. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "สีแดง" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 22

ชื่อกิจกรรม ของที่ฉันรัก
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "สีเขียว"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็น "สีเขียว" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "สีเขียว" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและสนทนาทบทวนเกี่ยวกับเรื่อง "สีแดง"
2. นักเรียนดูบัตรสีแดง บนป้ายนิเทศแล้วทำท่าภาษามือทบทวน

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพต้นไม้ที่มีลำต้นและใบไม้สีเขียวมาติดบนกระดานแม่เหล็กและสนทนาร่วมกับนักเรียน
2. ครูนำบัตรสี "สีเขียว" ติดคู่กับต้นไม้และสนทนาว่าคือ "สีเขียว"
3. ครูนำบัตรคำ "สีเขียว" ติดคู่กับบัตรสี และให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ คำว่า "สีเขียว"
4. ครูนำบัตรภาพภาษามือติดคู่กับบัตรสี, บัตรคำ แล้วสาธิตการทำท่าภาษามือ , สะกดนิ้วมือ"สีเขียว" ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติพร้อมๆ กันและรายบุคคล
5. นักเรียนเล่นเกม "ของที่ฉันรัก" ดังนี้

5.1 ครูนำบัตรภาพสิ่งของต่าง ๆ ให้นักเรียนเลือกคนละ 1 ภาพ ดังนี้ สมุด , กระโปรง , กางเกง , รองเท้า , ถุงเท้า , เข็มขัด , ดินสอ , กระเป๋า , ไม้บรรทัด , ยางลบ

5.2 เมื่อนักเรียนเลือกภาพใดให้ระบายสีเขียวลงในภาพนั้น

5.3 เมื่อนักเรียนระบายสีเสร็จแล้ว ให้นำผลงานออกมาหน้าชั้นเรียน และติดผลงานบนป้ายนิเทศ พร้อมกับตอบคำถามของครูเกี่ยวกับภาพผลงานของตนว่า สิ่งของในภาพมีสีเขียว โดยให้ทำท่าภาษามือ และสะกดนิ้วมือให้ถูกต้อง

ขั้นสรุป

1. นักเรียนดูบัตรสี, บัตรคำ แล้วทำท่าภาษามือ ,สะกดนิ้วมือ "สีเขียว" ให้ถูกต้องพร้อมๆ กันและทีละคน
2. นักเรียนคัดไทย "สีเขียว" และระบายสีลงในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพต้นไม้สีเขียว
2. บัตรสีเขียว
3. บัตรคำ "สีเขียว"
4. บัตรภาพภาษามือ "สีเขียว"
5. แผ่นภาพสิ่งของ

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "สีเขียว" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 23

ชื่อกิจกรรม จับสัตว์

เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "สีเหลือง"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็น "สีเหลือง" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "สีเหลือง" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและสนทนาทบทวนเรื่อง "สีเขียว"
2. นักเรียนดูบัตรสี "สีเขียว" แล้วทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพดวงจันทร์ที่มีสีเหลือง ติดบนกระดานแม่เหล็ก และสนทนากับนักเรียนว่าดวงจันทร์มีสีเหลือง
2. ครูนำบัตรคำ,บัตรสีติดคู่กับภาพแล้วให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ"สีเหลือง"พร้อมๆ กัน
3. ครูนำบัตรภาพภาษามือ "สีเหลือง" แสดงให้นักเรียนดู แล้วสาธิตการทำท่าภาษามือให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ
4. นักเรียนเล่นเกม "จับสัตว์"

4.1 แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ๆละ 5 คน แจกคันเบ็ดตกปลาคนละ 1 อัน

4.2 ครูนำภาพปลา ที่มีสีเหลือง จำนวน 20 ตัว ใส่ในกล่องๆละ 10 จำนวน 2 กล่อง และปลาสีอื่นๆอีกกล่องละ 10 ตัวให้นักเรียนแข่งตกปลาที่มีสีเหลือง กลุ่มใดได้ครบ 10 ตัวก่อนให้ยกมือและทำท่าภาษามือ คำว่า "สีเหลือง" ก่อนเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

1. นักเรียนแต่ละคนทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ "สีเหลือง"
2. นักเรียนคัดไทย คำว่า "สีเหลือง" และระบายสีในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรสี "สีเหลือง , สีเขียว "
2. บัตรคำ , บัตรภาพภาษามือ " สีเหลือง"
3. ภาพดวงจันทร์
4. เบ็ดตกปลา , ภาพปลาสีต่าง ๆ
5. ใบงาน

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า “สีเหลือง” ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 24

ชื่อกิจกรรม แต่งตัวให้สุดา
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "สีชมพู"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็น "สีชมพู" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "สีชมพู" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูและนักเรียนสนทนาทบทวนเกี่ยวกับ "สีเหลือง"

2. นักเรียนดูภาพสีที่เรียนไปแล้ว คือ สีแดง , สีเหลือง, สีเขียว และสนทนา + ทำท่าภาษามือทบทวน

3. ครูนำบัตรภาพสีชมพู ติดบนกระดานแม่เหล็กแล้วสนทนาว่าเป็นสีที่จะเรียนในวันนี้

ขั้นสอน

1. ครูชี้ไปที่บัตรภาพ "สีชมพู" ที่ติดบนกระดานแม่เหล็ก พร้อมกับนำบัตรคำมาติดคู่กัน และสรุปว่าสีนี้เป็นสีที่เรียกว่า "สีชมพู" ให้นักเรียนสะกดนิ้วมือตามบัตรคำ

2. ครูนำบัตรภาพภาษามือ "สีชมพู" ติดคู่กันกับบัตรคำ + บัตรสี แล้วฝึกให้นักเรียนทำท่าภาษามือ "สีชมพู" และสะกดนิ้วมือ "สีชมพู" ทีละคน

3. นักเรียนเล่นเกม "แต่งตัวให้สุดา" ดังนี้

3.1 ครูนำภาพตุ๊กตากระดาษที่ยังไม่ได้แต่งตัวติดบนกระดานแม่เหล็ก

3.2 ครูให้นักเรียนแต่ละคนออกมาแต่งตัวตุ๊กตา โดยใช้ชิ้นส่วนเครื่องแต่งตัวติดบนตัวตุ๊กตา ดังนี้

- เสื้อ สีชมพู
- กระโปรง สีชมพู
- รองเท้า สีชมพู
- โบว์ สีชมพู
- หมวก สีชมพู
- กระเป๋า สีชมพู
- กิฟท์ติดผม สีชมพู
- กำไล สีชมพู

3.3 นักเรียนแต่ละคน เมื่อน้าชิ้นส่วนเครื่องแต่งกายติดบนตัวตุ๊กตาแล้ว ให้ทำท่าภาษามือตอบครูเป็นภาษามือ ทีละคนว่า ชิ้นส่วนเครื่องแต่งกายนั้นสีอะไร

ขั้นสรุป

1. นักเรียนแต่ละคนดูบัตรสี + บัตรคำ "สีชมพู" แล้วฝึกสะกดนิ้วมือ + ทำท่าภาษามือพร้อมกันและทีละคน

2. นักเรียนคัดไทย "สีชมพู" และระบายสีในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพสีชมพู
2. บัตรคำ "สีชมพู"
3. บัตรภาพภาษามือสีชมพู
4. ภาพตุ๊กตา
5. ภาพชิ้นส่วนเครื่องแต่งกายตุ๊กตา
6. ใบงาน
7. สีไม้

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "สีชมพู" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

แผนการทดลองที่ 25

ชื่อกิจกรรม แต่งตัวให้มานะ
เนื้อหา คำศัพท์ภาษามือ "สีฟ้า"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนเห็น "สีฟ้า" แล้วทำท่าภาษามือคำว่า "สีฟ้า" ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูสนทนาทบทวนเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายตุ๊กตาเด็กหญิงสีชมพู
2. นักเรียนฝึกทำท่าภาษามือ "สีชมพู"

ขั้นสอน

1.ครูนำภาพตุ๊กตา "เด็กชาย"ติดบนกระดานแม่เหล็กและสนทนาว่าวันนี้เราจะมาช่วยกันแต่งตัวให้ตุ๊กตาเด็กชาย โดยใช้สีฟ้า

2. ครูนำบัตร "สีฟ้า"ติดบนกระดานแม่เหล็กคู่กับบัตรคำ "สีฟ้า" แล้วให้นักเรียนฝึกสะกดนิ้วมือ "สีฟ้า"

3. ครูนำบัตรภาพภาษามือ "สีฟ้า" สาธิตการทำท่าภาษามือและให้นักเรียนฝึกทำตามทีละคน

4. นักเรียนเล่นเกม "แต่งตัวให้มานะ"

4.1 ครูนำเครื่องแต่งกายตุ๊กตาเด็กชาย ให้นักเรียนดูดังนี้

เสื้อ	สีฟ้า
กางเกง	สีฟ้า
หมวก	สีฟ้า
รองเท้า	สีฟ้า
กระเป๋า	สีฟ้า
นาฬิกา	สีฟ้า
ถุงเท้า	สีฟ้า

4.2 ครูถามให้นักเรียนตอบว่า เครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นมีสีอะไร ให้นักเรียนตอบเป็นภาษามือ "สีฟ้า"

4.3 นักเรียนตอบคำถามแล้ว นำเครื่องแต่งกายนั้นมาติดที่ภาพตุ๊กตาเด็กชายบนกระดานแม่เหล็กให้เรียบร้อย สวยงาม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนทำท่าภาษามือ + สะกดนิ้วมือ "สีฟ้า"
2. นักเรียนคัดไทยคำว่า "สีฟ้า" และระบายสีในใบงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรสีฟ้า
2. บัตรคำ "สีฟ้า"
3. บัตรภาพภาษามือ "สีฟ้า"
4. ตุ๊กตากระดาษ "มานะ"
5. ชิ้นส่วนเครื่องแต่งกายตุ๊กตา
6. ใบงาน
7. สีไม้

ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนทำท่าภาษามือคำว่า "สีฟ้า" ได้ถูกต้อง
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกม

คู่มือแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพสำหรับผู้วิจัยดำเนินการทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ก่อนการทดลอง , หลังการทดลอง ซึ่งแบบทดสอบมีทั้งหมด จำนวน 25 ข้อ

การดำเนินการทดสอบ

การเตรียมก่อนการทดสอบ

1. ผู้ทำการประเมินจัดสถานที่ โต๊ะ เก้าอี้ ให้เหมาะสมกับผู้รับการทดสอบ
2. ผู้ทำการประเมิน เขียนชื่อเด็กลงในแบบบันทึกคะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือ

การทดสอบ

1. ทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง
2. อธิบายคำสั่งในการทำแบบทดสอบให้เด็กดู โดยครูทำภาษามือให้นักเรียนทำแบบทดสอบ จากภาพตัวเลือกแบบทดสอบ 1 ภาพต่อ 1 ข้อ ในแต่ละกลุ่ม จำนวน 25 ข้อ
3. การทำแบบทดสอบครูกำหนดเวลาในการทำประมาณ 30 นาที

การตรวจให้คะแนน

เด็กทำถูกให้	1	คะแนน
เด็กทำผิดหรือไม่ทำให้	0	คะแนน

แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือ

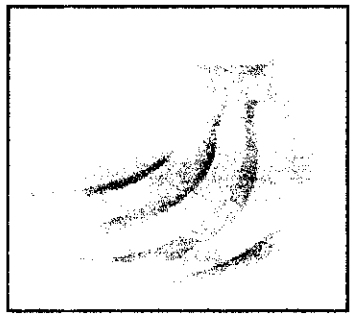
คำสั่ง ครูให้เด็กทำแบบทดสอบ จากภาพตัวเลือกแบบทดสอบ 1 ภาพต่อ 1 ข้อในแต่ละกลุ่ม จำนวน 25 ข้อ

เด็กตอบถูก ให้ 1 คะแนน

เด็กตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

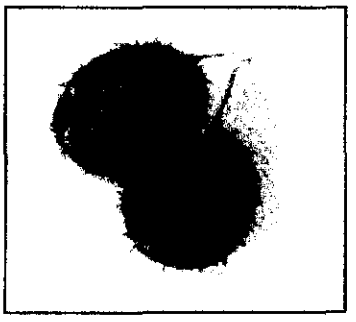
แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดผลไม้

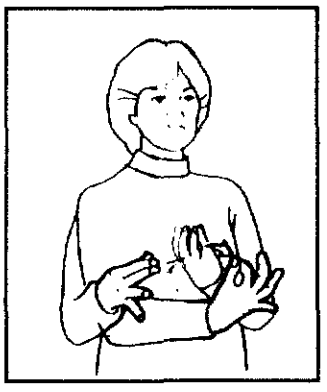
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

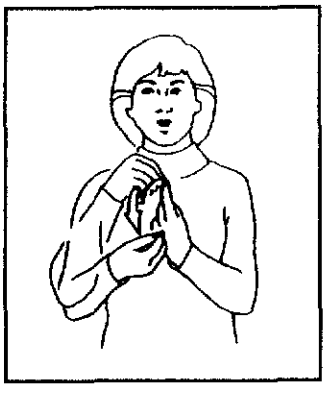


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดผลไม้

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

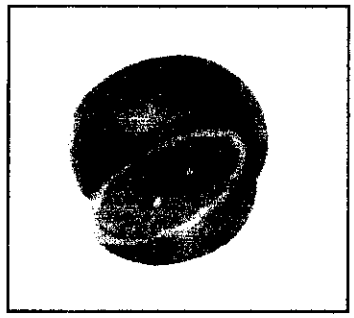


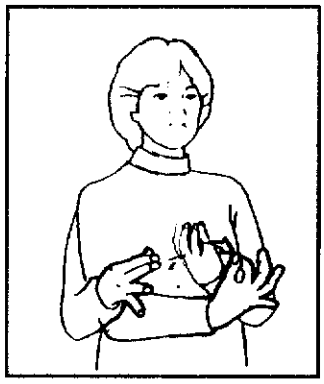


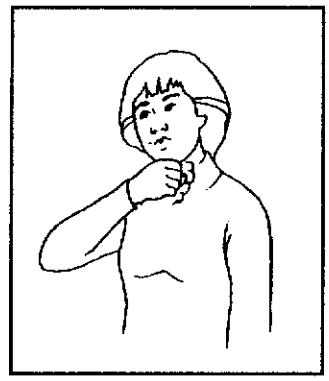


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดผลไม้

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

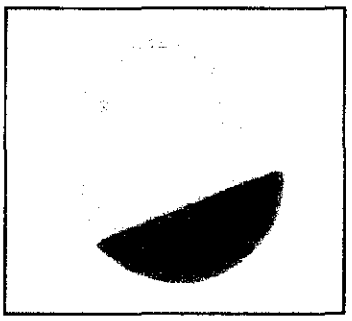


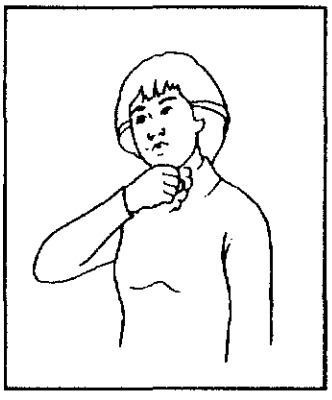


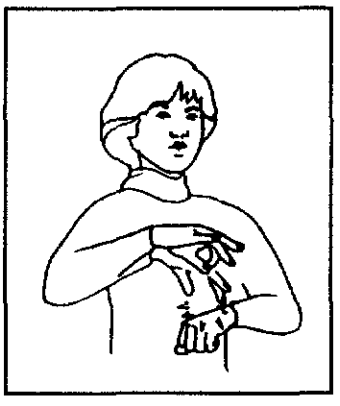


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดผลไม้

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

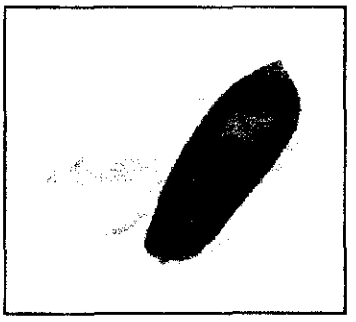


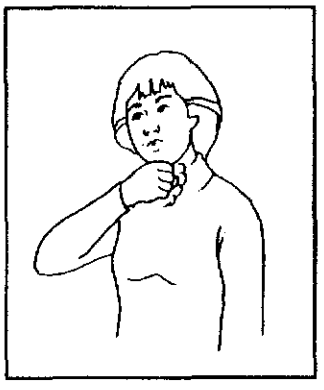


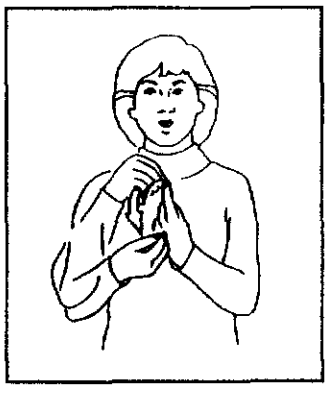


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดผลไม้

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

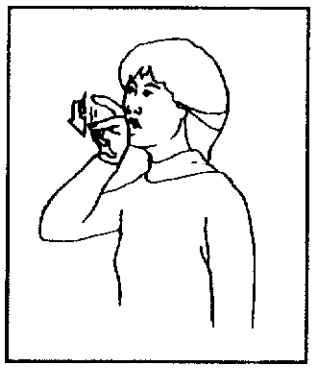






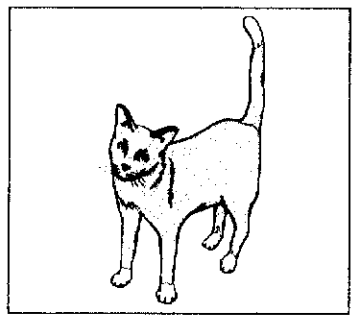
แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสัตว์

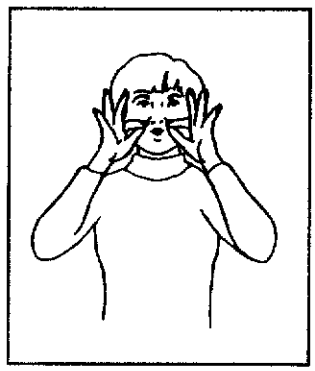
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้



แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสัตว์

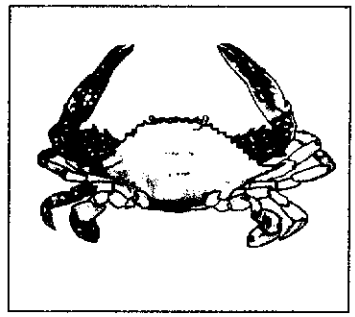
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

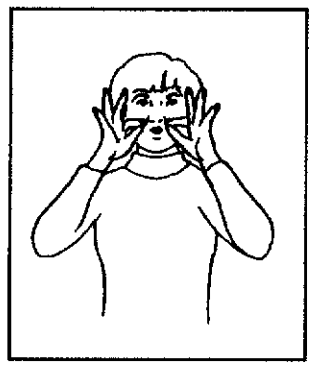




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสัตว์

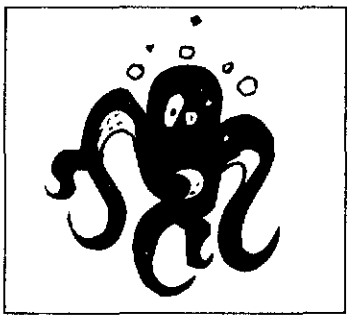
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

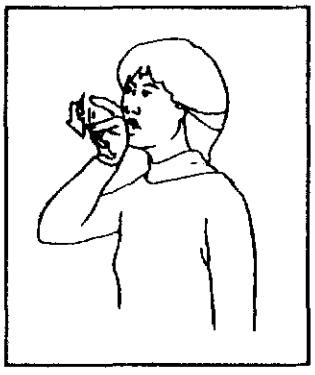




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสัตว์

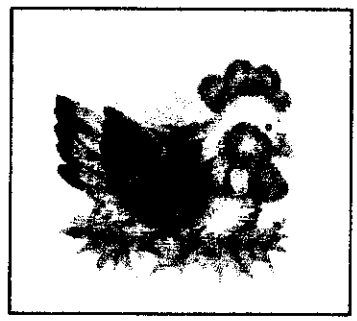
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

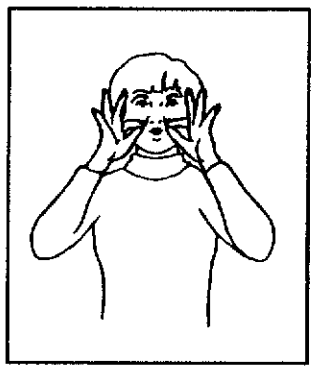


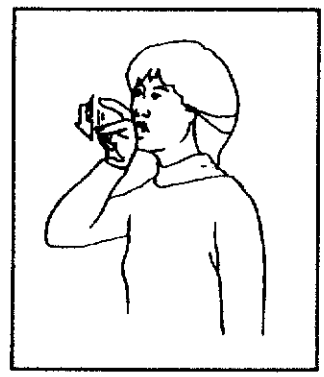


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสัตว์

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

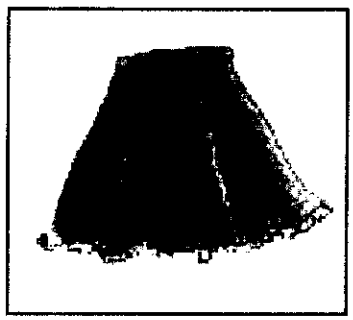


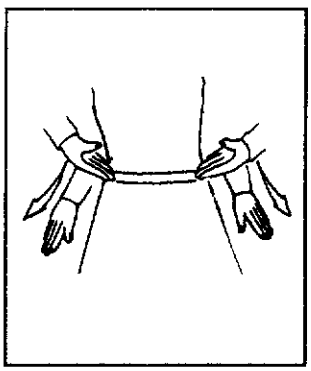


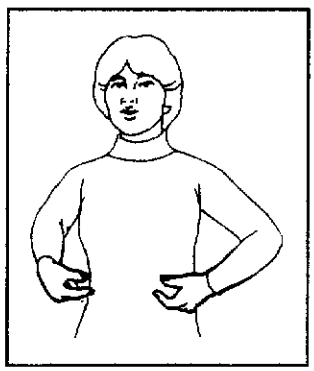


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดเครื่องแต่งกาย

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

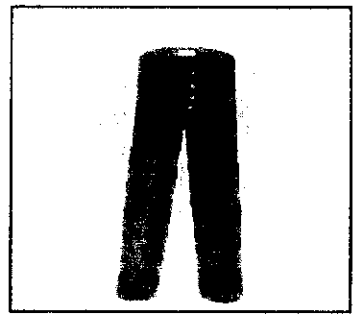


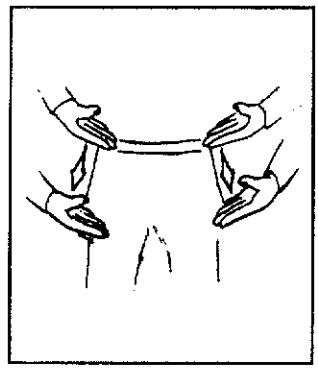




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดเครื่องแต่งกาย

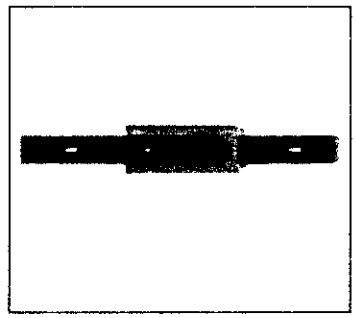
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

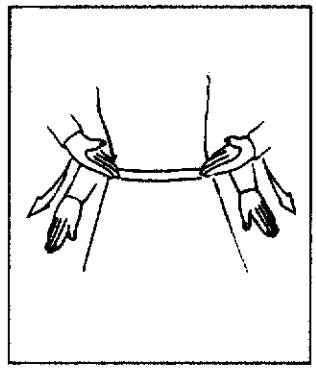


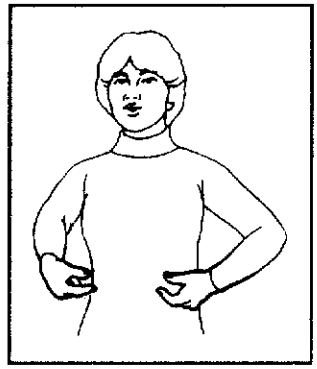


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดเครื่องแต่งกาย

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

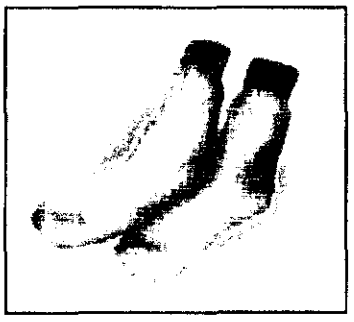


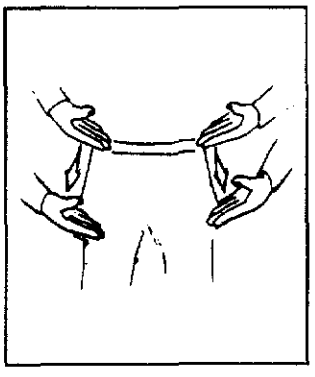


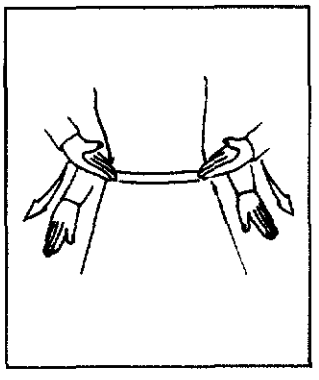


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดเครื่องแต่งกาย

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

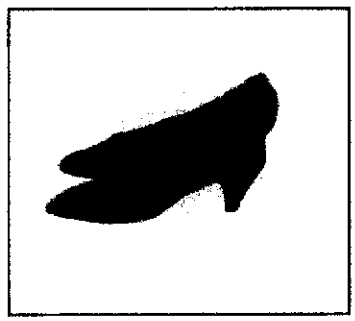


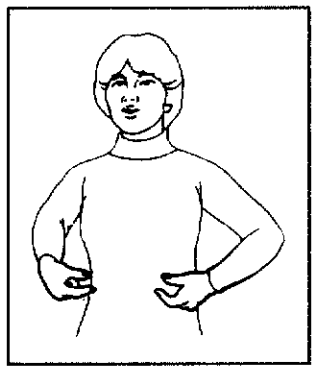


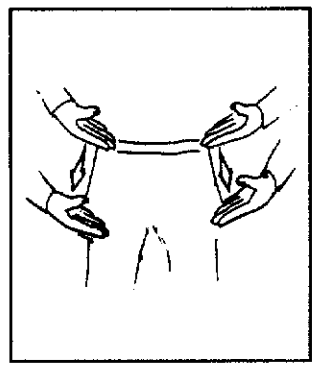


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดเครื่องแต่งกาย

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

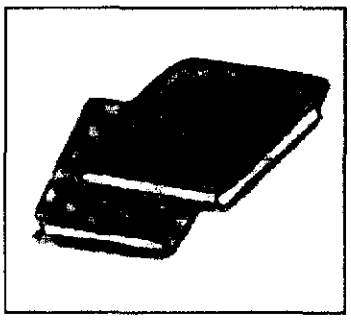


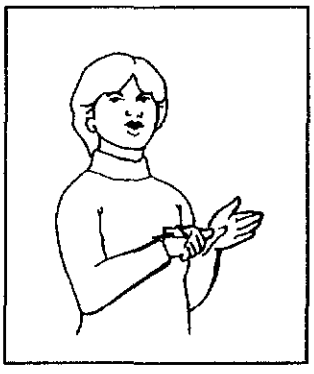


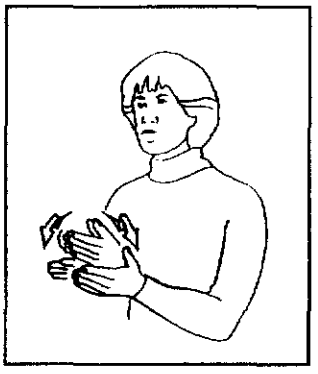


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดอุปกรณ์การเรียน

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

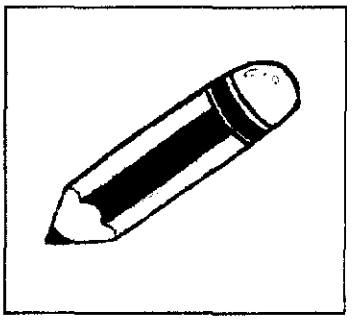


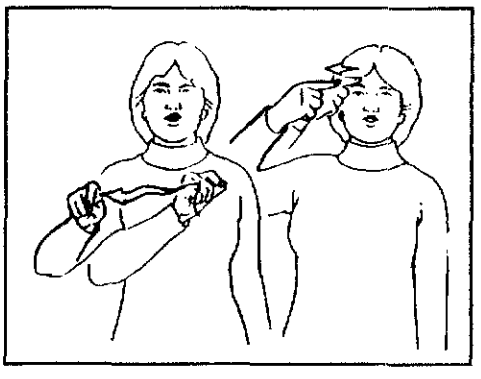




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดอุปกรณ์การเรียน

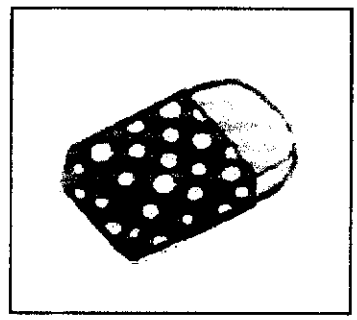
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

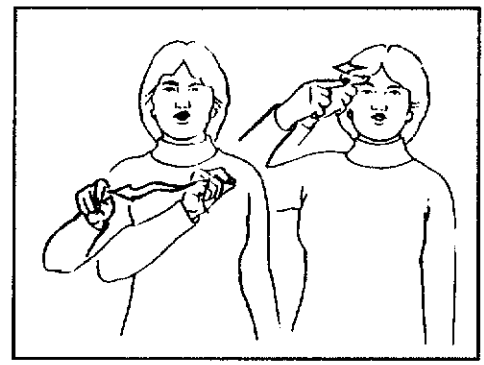




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดอุปกรณ์การเรียน

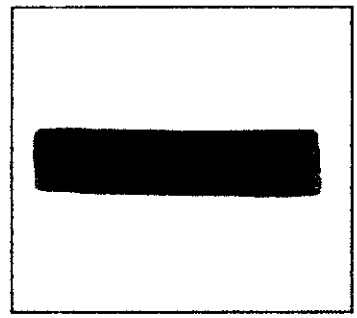
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

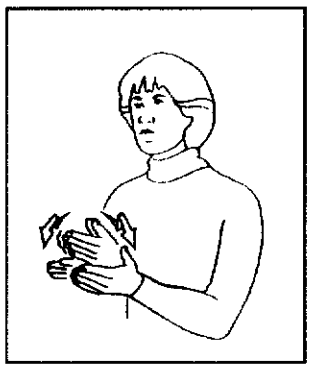


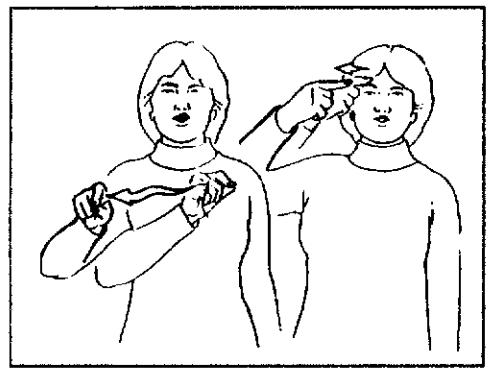


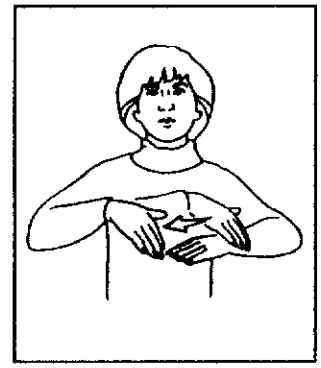
แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดอุปกรณ์การเรียน

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้



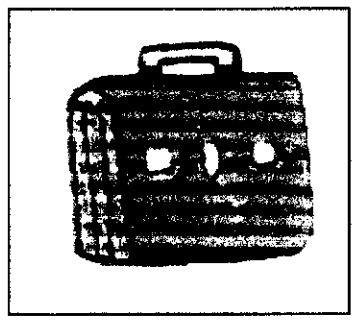


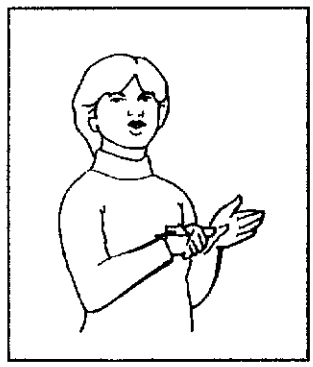


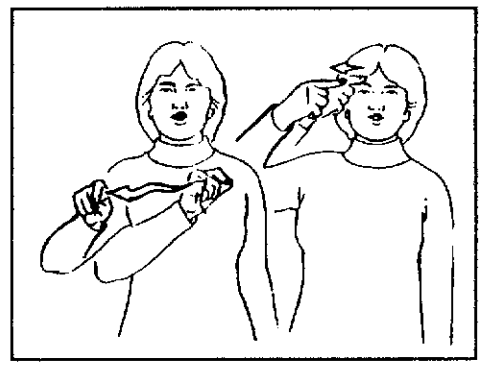


แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดอุปกรณ์การเรียน

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

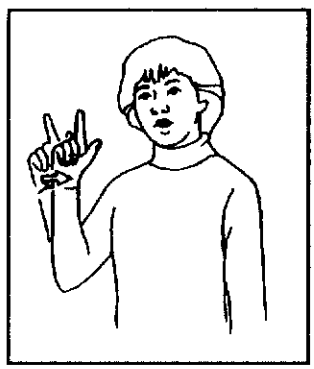


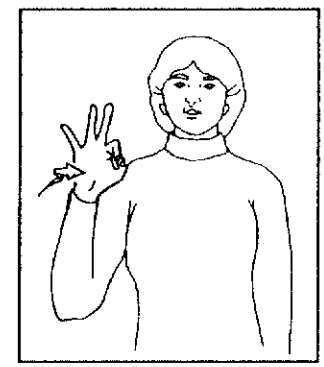




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสี

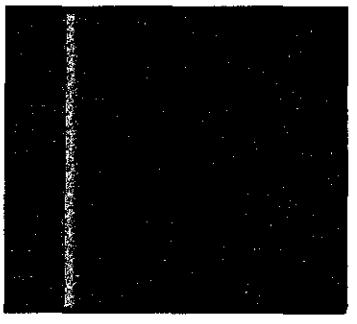
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

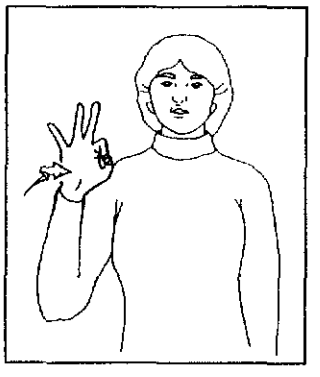




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสี

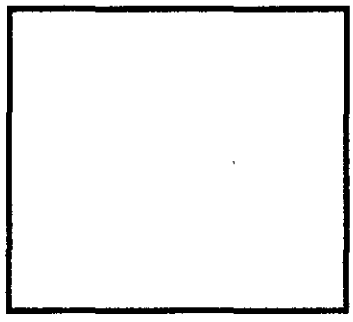
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

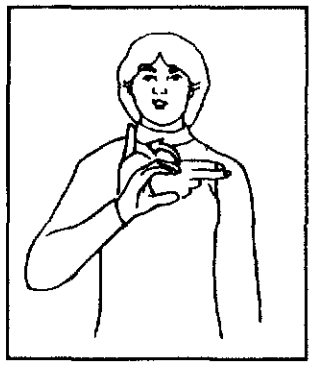




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสี

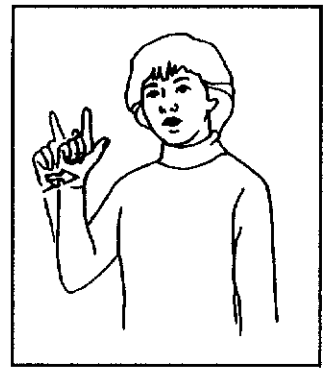
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

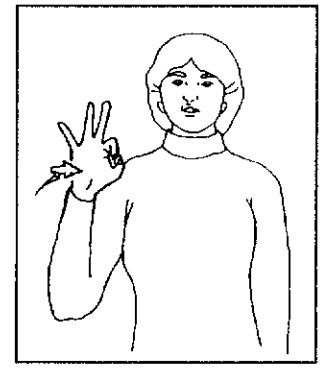




แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสี

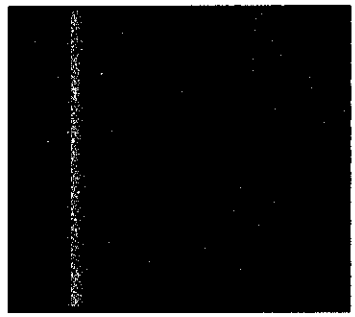
จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

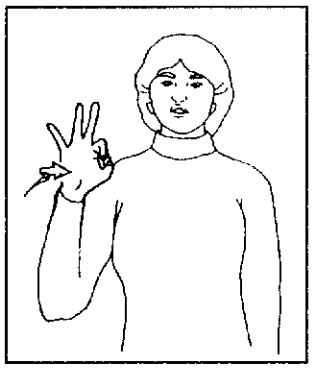


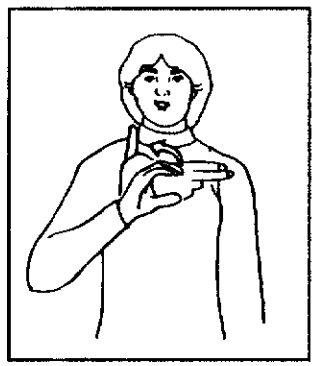


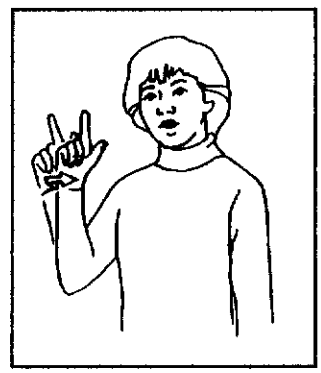
แบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือชุดสี

จงกากบาท (X) ท่าภาษามือให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้









แบบบันทึกคะแนนความจำคำศัพท์ภาษามือ

ชื่อนักเรียน..... ชั้น .....

โรงเรียน .....

วันที่ทดสอบ..... ชื่อผู้ทดสอบ .....

คะแนนที่ได้..... คะแนน

คำสั่ง ครูให้เด็กกากบาททำภาษามือ จากภาพตัวเลือกแบบทดสอบ 1 ภาพ ต่อ 1 ข้อ ในแต่ละกลุ่ม จำนวน 25 ข้อ

เด็กทำถูกให้ 1 คะแนน

เด็กทำผิดหรือไม่ทำให้ 0 คะแนน

ข้อที่	ชื่อคำศัพท์	คะแนน	
		ถูก (1)	ผิด (0)
1	สีเขียว		
2	สีแดง		
3	สีเหลือง		
4	สีฟ้า		
5	สีชมพู		
6	ไก่		
7	แมว		
8	ปู		
9	หมู		
10	ปลาหมึก		
11	เข็มขัด		
12	กางเกง		
13	กระโปรง		
14	ถุงเท้า		
15	รองเท้า		
16	กล้วย		
17	ส้ม		

ข้อที่	ชื่อคำศัพท์	คะแนน	
		ถูก (1)	ผิด (0)
18	แตงโม		
19	เงาะ		
20	มะละกอ		
21	ดินสอ		
22	สมุด		
23	ไม้บรรทัด		
24	กระเป๋า		
25	ยางลบ		

ภาคผนวก ข

- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ
- ตารางแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดและแบบทดสอบความจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1

1. อาจารย์ผดาชไม รัศมีทัต
   ข้าราชการบำนาญ อดีตผู้อำนวยการโรงเรียนระดับ 9 และ
   ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจราชการกรมสามัญศึกษาด้านการศึกษาสงเคราะห์
   และการศึกษาพิเศษ เขตการศึกษาที่ 7, 8 และ 12

2. อาจารย์อุษา กลแกม
   ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ
   สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

3. อาจารย์นวลวรรณ ศรีธรากุล
   อาจารย์ 2 ระดับ 7
   อาจารย์โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ สังกัดสำนักบริหารงาน
   การศึกษาพิเศษ

ตาราง 3 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบ

ค่าดัชนี ความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

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

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวสิริรัตน์ เพ็ชรโปรี
วันเดือนปีเกิด	14 กรกฎาคม 2503
สถานที่เกิด	เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	68 หมู่ 5 ซอยสันติ 1 ถนนกรุงเทพฯ – นนท์
	ตำบลบางเขน อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 2 ระดับ 7
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ
	เขตสาทร กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2525	ค.บ. วิทยาลัยครูสวนดุสิต
พ.ศ.2547	กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ)
	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ