

ค 441
ร. 3

การเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนและทัศนคติต่อการเรียน
ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแผน
การเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา
พุทธศักราช 2521

ปริญญานิพนธ์

ของ

อรุณี พึ่งรุ่ง

16 เม.ย. 2535

ห้องสมุดบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

ตุลาคม 2528

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

177069

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณา
ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

..... น.ส. สุวิมล ประธาน
..... อ. ร. กรรมการ

คณะกรรมการสอบ

..... น.ส. สุวิมล ประธาน
..... อ. ร. กรรมการ
..... อ. ร. กรรมการ

ประกาศขอบคุณ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลงได้เพราะได้รับความช่วยเหลือ แนะนำ และแก้ไข
ข้อบกพร่องต่าง ๆ จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภรณี กุรุรัตน์ รองศาสตราจารย์บุญเชิด
บุญอินันตพงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณิ์ โสมประยูร คุณสุชาดา วัชรวิ และ
คุณบุญส่ง โคตรพิทย์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง
ไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ใหญ่ และ คณะครูโรงเรียนวัดท่าเกวียน โรงเรียนวัด
สะพานสูง และโรงเรียนวัดปริมย์ยิกาวาส ทุกท่านที่ให้ความสะดวกในการทดลองใช้
เครื่องมือ และทดลองเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัย

ขอขอบคุณ คุณสุพน ทิมอ่ำ คุณสุรวิทย์ พันธุ์ดี คุณเสาวนีย์ ศศิวิมล
คุณสรรัชย์ ศรีสุข และเพื่อนนิสิตปริญญาโท เอกประถมศึกษาทุกคนที่มีส่วนช่วยเหลือ
แนะนำ และให้กำลังใจ จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ลุล่วงด้วยดี

อรุณี พึ่งรุ่ง

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ	
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	1
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
	ค่านิยมศัพท์เฉพาะ	5
	สมมุติฐานการศึกษาค้นคว้า	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารที่เกี่ยวกับความพร้อมทางการเรียน	8
	เอกสารที่เกี่ยวกับความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย	15
	งานวิจัยที่เกี่ยวกับความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย	19
	เอกสารเกี่ยวกับเกมและการใช้เกมประกอบการสอน	23
	งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม	28
	เอกสารที่เกี่ยวกับทัศนคติ	30
3	วิธีดำเนินการวิจัย	35
	กลุ่มตัวอย่าง	35
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	36
	การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	41
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	43
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	47
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	47
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50

5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	50
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	50
สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	50
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	51
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	52
การอภิปรายผล	52
ข้อเสนอแนะ	56
บรรณานุกรม	59
ภาคผนวก	65

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	36
2 แบบแผนการทดลอง	41
3 เวลาที่ใช้ในการทดลอง	42
4 เปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียน ภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	48
5 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	49

บทนำ

ภูมิหลัง

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งพัฒนาชีวิตของประชาชนให้มีความสุข และอยู่ดีกินดี มีความสำนึกในความเป็นคนไทย รู้จักพึ่งตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฝึกฝนการปรับตัวในสังคม เน้นลักษณะนิสัย ชยัน อุตุน ซื่อสัตย์ ประหยัด มีระเบียบวินัย การจัดการเรียนการสอนจึงมุ่งเน้นการฝึกฝนให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน (สุทิน เนียมพลับ 2522 : 101) ในการสอนให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็นนั้น เป็นสิ่งที่ทำได้ไม่่ง่ายนัก ถ้าครูผู้สอนไม่เข้าใจถึงธรรมชาติของเด็ก และขาดความรู้ทางด้านจิตวิทยาการเรียนการสอน และเทคนิควิธีการต่าง ๆ ที่จะช่วยให้การสอนบรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการ,

โดยธรรมชาติแล้วเด็กชั้นประถมศึกษาชอบเล่น ซึ่งพฤติกรรมการเล่นและการเรียนของเด็กเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันโดยเด็ดขาดได้ยาก การที่เด็กถูกบังคับให้เรียนแต่เพียงอย่างเดียวอาจทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจไม่เต็มใจเรียน ซึ่งเป็นการฝืนธรรมชาติของเด็ก ฉะนั้นครูต้องอาศัยธรรมชาติการเล่นเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยทั่วไปเด็กวัยนี้ชอบการเล่นเกมนิตต่าง ๆ ที่มีกฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน ชอบเล่นเป็นหมู่ การจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้และสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก ครูควรจัดทเรียนให้สนุกสนานเพื่อให้เกิดความประทับใจ พอใจในสิ่งที่เรียน (คม ทองพูล 2518 : 12 - 19) การนำเกมการเล่นมาประกอบการสอน ช่วยทำใ้บทเรียนน่าสนใจ ตื่นเต้นสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ส่งเสริมให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น เป็นพื้นฐานให้นักเรียนรู้จักแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และเกมนยังช่วยทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยการคิดแก้ปัญหาลากการเล่นเกมน นอกจากนั้นยังช่วยฝึกสายตา การสังเกต การจดจำ การฟัง การพูดของนักเรียนให้มีความสามารถดียิ่งขึ้น (ชาญชัย ศรีไสยเพชร 2525 : 163)

โดยเหตุที่ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการศึกษาเล่าเรียน ไม่ว่าเด็กจะเรียนรู้สิ่งใด ย่อมต้องอาศัยทักษะของภาษาไทย คือ การฟัง การพูด อันได้แก่ การสนทนา ซักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการอ่าน การเขียนประกอบกับความคิด นอกจากนั้นภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างคนไทยด้วยกัน ในการเรียนภาษานั้นถ้าเด็กได้เรียนรู้และฝึกฝนการใช้ภาษาให้ดีแล้ว ก็จะสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้เข้าใจ และมีผลต่อความสำเร็จในการเรียนและการทำงานทั้งในขณะที่เป็นนักเรียน หรือขณะประกอบอาชีพในอนาคต (กรมวิชาการ 2525 : 10)

เมื่อพิจารณาตามความมุ่งหมายของการเรียนการสอนภาษาไทยที่มุ่งส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทางภาษาให้มีความรู้ ความคิด ทักษะ และทัศนคติเหมาะสมกับวัย กล่าวคือ นักเรียนสามารถใช้ภาษาอันประกอบด้วย **การแสดงออกทางความคิด** การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ได้คล่องแคล่วชำนาญ และมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาไทย ครูควรจงใจ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ และเต็มใจที่จะรับการฝึกฝนให้มีความสามารถ ในการใช้ภาษาได้ดีและคล่องแคล่ว การจงใจทำได้โดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ผลที่ตามมาก็คือ เด็กเกิดความประทับใจ สนใจ และรักที่จะเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน กิจกรรมอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้การสอนของครูบรรลุความมุ่งหมาย และสามารถสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนก็คือ การจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเห็นคุณค่าเกิดความเข้าใจในบทเรียน ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2526 : 3)

สำหรับหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ในด้านภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้กำหนดให้มีการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะสอนเนื้อหาในหลักสูตรเป็นเวลา 5 สัปดาห์ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานความพร้อมทางด้านภาษา อันประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และประสบการณ์อื่นให้กับนักเรียนก่อนที่จะเรียนเนื้อหาในหนังสือ โดยเสนอกิจกรรมสำหรับการเตรียมความพร้อมในหลายรูปแบบ เช่น การใช้นิทาน เกม หุ่นเชิดมือ เป็นต้น แต่ส่วนมากจะเป็นการใช้นิทานประกอบการสอน สำหรับกิจกรรมประเภทเกมประกอบการสอน เตรียมความพร้อมนั้นได้มีการเสนอแนะไว้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

1 เด็กที่เข้าเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แม้ว่าจะมีอายุใกล้เคียงกัน แต่ไม่ได้มีความพร้อมทางการเรียนใกล้เคียงกันไปด้วย ทั้งนี้เพราะพื้นฐานประสบการณ์ ตลอดจนโอกาสในการเรียนรู้ของเด็กแต่ละคนก่อนเข้ามาเรียนในโรงเรียนแตกต่างกัน เด็กบางคนเคยผ่านชั้นอนุบาลมาแล้ว แต่เด็กบางคนยังไม่เคยผ่านชั้นอนุบาลมาเลย ฉะนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการเตรียมความพร้อมทางการเรียน เพื่อเป็นการปูพื้นฐานความรู้ของเด็กให้อยู่ในระดับเดียวกัน ความพร้อมที่จะเรียนของเด็ก คือ การที่เด็กมีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์เดิมมากพอที่จะรับสิ่งใหม่ได้ ครูควรคำนึงถึงความพร้อมของนักเรียนก่อนที่จะสอนเนื้อหาต่าง ๆ มิฉะนั้นแล้ว นักเรียนจะไม่เกิดการเรียนรู้หรือเกิดน้อยมาก (ธีระ รุญเจริญ 2522 : 68)

นอกจากนี้ ยังมีนักศึกษามบางท่านให้ความเห็นว่า ความพร้อมมีความสำคัญมากต่อการเรียนรู้ การบังคับเด็กที่ยังไม่มีความพร้อมให้เรียน อาจมีผลกระทบต่อสุขภาพจิตของเด็ก เช่น เบื่อการเรียน อารมณ์หงุดหงิด มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียน ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง และอาจมีผลเสียต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กโดยที่เราไม่คาดคิด ความพร้อมในการเรียนจะต้องประกอบด้วยความพร้อมทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และจิตวิทยา ซึ่งถ้าเด็กเกิดมีความพร้อมทางด้านใดด้านหนึ่งช้าแล้วไม่ได้รับการเอาใจใส่จากครู อาจทำให้เด็กเรียนไม่ทันเพื่อน เกิดความเบื่อหน่าย และปัญหาร้ายแรงที่ตามมาก็คือ การตกชั้นนั้น (อนันต์ น้าเจริญ 2522 : 4)

จากจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และความคิดเห็นของผู้ที่มีความรู้เรื่องการเตรียมความพร้อมและเกมดังกล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การนำเกมมาประกอบการสอน น่าจะเป็นวิธีการที่วิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีความสนใจที่จะเรียน แต่ความคิดเห็นดังกล่าวเป็นเพียงข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเท่านั้น การที่จะทำให้วิธีการสอนอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นที่ยอมรับและนิยมใช้กันแพร่หลาย น่าจะมีการศึกษาวิจัยในเรื่องนั้น ๆ อย่างจริงจังเพื่อสนับสนุนการเผยแพร่วิธีการดังกล่าว ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับการทดลองใช้เกมในการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย เพื่อดูว่าการใช้เกมจะทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย สูงขึ้นหรือไม่

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม กับ แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เตรียมความพร้อมโดยใช้เกม กับ แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย สำหรับครูที่สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เป็นแนวทางให้ครูเข้าใจและเห็นความสำคัญของการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
3. เป็นแนวทางให้ครูเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมที่สร้างเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย
4. เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรภาษาไทย ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในระดับประถมศึกษา

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าเกวียน อำเภอบางเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 40 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน

2. เนื้อหา เนื้อหา เป็นเนื้อหาการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521
3. ระยะเวลาในการทดลอง ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2528
ใช้เวลาในการทดลอง กลุ่มละ 150 คาบ คาบละ 20 นาที
4. ตัวแปร ตัวแปรที่ศึกษาครั้งนี้คือ
 - 4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การเตรียมความพร้อม แยกเป็น
 - 4.1.1 การเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยโดยใช้เกม
 - 4.1.2 การเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ตามหลักสูตร
ประถมศึกษา พุทธศักราช 2521
 - 4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 4.2.1 ความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
 - 4.2.2 ทักษะคิดวิเคราะห์ภาษาไทย

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย หมายถึง พัฒนาการระดับหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียน
เรียนภาษาไทยได้โดยสะดวก หรือสามารถเรียนได้ในอัตราเร็วสำหรับเด็กทั่วไป ซึ่งอาศัย
วุฒิภาวะ ประสบการณ์ ตลอดจนความสนใจในการเรียน และการได้รับการฝึกฝน
ความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย วัดได้จากการทำแบบทดสอบความพร้อมทาง
การเรียนภาษาไทย ของอนันต์ น้าเจริญ (อนันต์ น้าเจริญ 2522 : 69 - 128)
นักเรียนที่มีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย หมายถึง นักเรียนที่มีคะแนนสอบ
จากการทำแบบทดสอบความพร้อม ได้เท่ากับ หรือสูงกว่า 80 %
2. เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อเตรียมความพร้อมทาง
การเรียนภาษาไทย โดยมีการแข่งขันเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคล และมีกติกา

3. การเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 หมายถึง การที่ผู้สอนเตรียมความพร้อม โดยใช้กิจกรรมตามแผนการเตรียมความพร้อมที่กำหนดไว้ในคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2524 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

4. หัตถ์คดีต่อการเรียนภาษาไทย หมายถึง ความสนใจ ความรู้สึก ท่าทีของนักเรียนที่มีต่อเนื้อหาการเตรียมความพร้อม และวิธีการเตรียมความพร้อม ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามหัตถ์คดีต่อการเรียนภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้เกมกับนักเรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 มีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน

2. นักเรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้เกมกับนักเรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 มีหัตถ์คดีต่อการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ แยกตามหัวข้อที่ได้ ดังนี้

1. ความพร้อมทางการเรียน
 - 1.1 ความหมายของความพร้อมทางการเรียน
 - 1.2 องค์ประกอบของความพร้อมทางการเรียน
 - 1.3 ความสำคัญของการเตรียมความพร้อม
2. ความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
 - 2.1 จุดมุ่งหมายในการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
 - 2.2 เนื้อหาการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
 - 2.3 แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
 - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
3. เกมและการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.3 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.4 ชนิดของเกม
 - 3.5 หลักในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย
4. งานวิจัยเกี่ยวกับเกม
5. ทศนคติ

1. ความพร้อมทางการเรียน

1.1 ความหมายของความพร้อมทางการเรียน

ความหมายของความพร้อมทางการเรียน มีผู้ให้ความหมายไว้หลายคน ได้แก่ สุชา จันทน์เอม และ สุรางค์ จันทน์เอม (สุชา จันทน์เอม และ สุรางค์ จันทน์เอม 2518 : 175) กล่าวว่า ความพร้อม คือ สภาพของความเจริญเติบโต บวกกับความสนใจและความรู้ อันเป็นพื้นฐานที่สูงพอจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้โดยสะดวก ความคิดนี้คล้ายกับ พูลศิริ แก้วกลางศึก (พูลศิริ แก้วกลางศึก 2519 : 30) ซึ่งเห็นว่า ความพร้อมในการเรียนรู้ หมายถึง ภาวะสุกถึงขีด และประสบการณ์เดิมที่เหมาะสมกับการเรียน หรือ การกระทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งได้สะดวก ซึ่งเป็นของบุคคลหนึ่ง ๆ โดยเฉพาะ เช่นเดียวกับ สมใจ ลักษณะ (สมใจ ลักษณะ 2519 : 40) ที่กล่าวว่า ความพร้อม คือ สภาพที่บุคคลสามารถรับประสบการณ์ การกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ และสามารถเรียนรู้ได้ นอกจากนั้น พรณี ชูทัย (พรณี ชูทัย 2522 : 15) กล่าวว่า ความพร้อมเป็นสภาวะของบุคคลที่จะเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างบังเกิดผล ทั้งขึ้นอยู่กับ ภูมิกะ การได้รับการฝึกฝน การเตรียมตัว และความสนใจ หรือแรงจูงใจ สำหรับ ละออง จันทรเจริญ (ละออง จันทรเจริญ 2522 : 36) เห็นว่า ความพร้อมที่จะเรียน หมายถึง การเตรียมเด็กให้พร้อมที่จะเรียน พร้อมที่จะรับเอาสิ่งใหม่ ๆ เข้าไว้ได้ หรือพร้อมที่จะรับการสอนได้

จากคำจำกัดความของความพร้อมทางการเรียนดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพอสรุปได้ว่า ความพร้อมทางการเรียน หมายถึง สภาวะของเด็กที่จะเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อย่างบังเกิดผล ทั้งขึ้นอยู่กับ ภูมิกะ ประสบการณ์ ความสนใจ และการฝึกฝน เมื่อเด็กมีภูมิกะถึงขีดที่จะเรียนแล้ว เรื่องความสนใจ ประสบการณ์ และการฝึกฝนนั้น ครูสามารถที่จะจัดให้กับเด็กได้ โดยอาศัยธรรมชาติการเล่นของเด็กเป็นสื่อ ในการจัดทบทเรียนให้มีการเล่นเกมสอดแทรกอยู่ตลอดเวลา จะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเข้าใจให้เด็กเกิดความสนใจในขณะเดียวกัน ก็ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ มีประสบการณ์ และเป็นการฝึกฝนไปในตัว โดยที่เด็กไม่รู้ตัวเลยว่า เขากำลังถูกบังคับให้เรียน

1.2 องค์ประกอบของความพร้อม

บันลือ พฤษะวัน (บันลือ พฤษะวัน 2518 : 26) กล่าวว่า ความพร้อมที่จะเรียนของเด็ก มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ความพร้อมทางกาย ได้แก่ สุขภาพของเด็ก การใช้สายตา การฟัง การพูด ความสัมพันธ์ทางกล้ามเนื้อ
2. ความพร้อมทางสมอง ได้แก่ ความสามารถในการลำดับเหตุการณ์จากนิทานที่ตนได้ฟัง หรือรูปภาพ ลำดับภาพได้ สติปัญญาดี จำได้แม่นยำ จะพูดหรือสิ่งอะไรก็เข้าใจง่าย

3. ความพร้อมในด้านอารมณ์ ได้แก่ รู้จักควบคุมอารมณ์ สามารถทำงานเป็นหมู่ เล่นเป็นหมู่ ไม่แย่งหรือตู่สิ่งของกัน ไม่ทะเลาะวิวาทกันบ่อย ๆ

4. ความพร้อมในด้านจิตวิทยา ได้แก่ มีความสนใจในการอ่าน รู้จักฟังอย่างตั้งใจ ใช้ภาษาได้ดีพอสมควร / :

สำหรับ พูลศิริ แก้วกลางศึก (พูลศิริ แก้วกลางศึก 2519 : 30) ได้กล่าวว่า ความพร้อมที่จะเรียนต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1. ภาวะสุกถึงขีดของผู้เรียน หมายถึง ลักษณะความเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคลในระยะเวลาใดระยะหนึ่ง ที่ทำให้บุคคลนั้นเรียนได้สะดวก
2. ประสิทธิภาพ และสภาพครอบครัว
3. วิธีสอนและอุปกรณ์ เด็กจะมีความพร้อมมากขึ้น เมื่อมีการใช้อุปกรณ์ที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของเด็ก
4. สภาพทางอารมณ์และการปรับตัว เด็กที่ไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการ ถูกทอดทิ้ง เคยได้รับความล้มเหลวในการเรียน ความยุ่งยาก ความไม่อบอุ่นทางบ้าน สิ่งเหล่านี้จะเป็นอุปสรรคต่อความพร้อมในการเรียนของเด็ก

ส่วน สมใจ ลักษณะ (สมใจ ลักษณะ 2519 : 40) กล่าวว่า องค์ประกอบที่จะช่วยทำให้เด็กเกิดความพร้อมมีดังนี้

1. องค์ประกอบทางร่างกาย คือ การมีระบบอวัยวะต่าง ๆ เจริญพอแล้ว เช่น ความเจริญของระบบประสาท สมอง กล้ามเนื้อ ท่อนต่าง ๆ

2. องค์ประกอบทางการฝึกทดลองมาก่อน ได้แก่ การมีทักษะ หรือ โน้ภาพมาก่อนแล้ว

3. องค์ประกอบทางจิตใจ ได้แก่ แรงจูงใจ ความต้องการ ความสนใจ ความสบายใจไม่เกิดความคับข้องใจ

สำหรับเรื่องนี้ กาเย่ (Gagné) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความพร้อม มีดังนี้ (ประสาธ อิศรปริศา 2522 : 135)

1. ความสนใจหรือความใส่ใจ (Attention Set) เป็นลักษณะทางจิตใจที่มีความสืบเนื่องกันเป็นชุด กล่าวคือ ต้องมีสิ่งเร้ามาเร้า เช่น การที่ครูชี้ตัวอักษรให้เด็กดู เด็กจะเกิดความสนใจในสิ่งที่ครูชี้ ความรู้สึกสนใจหรือใส่ใจ มิได้มีเพียงแต่มองตามที่ครูชี้เท่านั้น แต่เด็กจะเกิดการตอบโต้ขึ้น โดยอาจฝึกตามไป หรือออกเสียงตามไปเบา ๆ ในใจ หรือออกเสียงดัง ๆ ตามครู การตอบสนองนี้จะเกิดสืบเนื่องกันเป็นลูกโซ่ตลอดไปในขณะที่มีความใส่ใจอยู่ นอกจากนั้นแล้ว เด็กยังมีความรู้สึกหรือความคิดต่าง ๆ ตามไปด้วย

2. แรงจูงใจที่จะเรียน (Motivation) เป็นผลสืบเนื่องมาจากความใส่ใจในการเรียน คือ เมื่อความใส่ใจในการเรียนมีมากขึ้น ก็จะมีผลให้เกิดความต้องการอยากรู้อยากเห็น และเกิดความอยากเรียน หรือเกิดแรงจูงใจขึ้น โดยปกติแรงจูงใจในการเรียนของเด็กมีสองลักษณะคือ แรงจูงใจที่ได้รับผลสำเร็จจากการทำงาน (Task Motivation) และแรงจูงใจที่จะได้รับผลสัมฤทธิ์ (Achievement Motivation)

3. สภาพของพัฒนาการ (Developmental Status) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตของกล้ามเนื้อ ระบบประสาท และสติปัญญา การเรียนรู้จะง่าย ๆ จะเกิดขึ้นตั้งแต่ยังเป็นเด็กเล็ก ๆ การที่เด็กเรียนรู้จะไรมาก่อนเข้าโรงเรียนเป็นการสร้างผลสะสม (Cumulative Effect) ให้แก่เด็ก ทำให้เด็กสามารถรับรู้และดัดแปลงการเรียนรู้ของตนตามที่ได้เรียนมาแล้ว ให้เข้ากับความรู้ใหม่ที่ได้รับอย่างต่อเนื่องกัน

สำหรับเกอร์ทรูด ฮิลเดรธ (Hildreth. 1950 : 12 - 17) กล่าวว่า องค์ประกอบที่จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะใหม่ และการปรับตัวให้เข้ากับโรงเรียนขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. องค์ประกอบทางสมอง ได้แก่ ความสามารถในการคิด การให้เหตุผล ความสามารถในการเรียน การสังเกต ความอยากรู้อยากเห็น การจำ การทำตามคำสั่ง และการปฏิบัติตามความคิด

2. องค์ประกอบทางการรับรู้ พลังทางการรับรู้ ทางการเห็น และการได้ยิน เป็นทิศทางที่จะนำไปสู่ความพร้อมทางสมอง ซึ่งจะกลับส่งผลไปสู่ความพร้อมทางการเรียนของนักเรียน เด็กที่มีความสามารถในการแยกแยะภาพ และจำแนกความแตกต่างของเสียง จะมีความสามารถในการเรียนอ่าน สะกดคำ และเรียนรู้เรื่องจำนวน การเรียนอ่าน เขียน และการสะกดคำนี้ ต้องการความพร้อมทางการแยกความแตกต่างของภาพที่เห็น เพราะทักษะเหล่านี้จะนำไปสู่ความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของตัวอักษร

3. องค์ประกอบทางประสาทความรู้สึกระดับไว เด็กที่มีการเห็น และการได้ยินที่ปกติจะมีความก้าวหน้าในการเรียนมากกว่าเด็กที่ยังไม่พร้อม หรือเด็กที่เสียเปรียบในลักษณะเหล่านี้

4. องค์ประกอบทางภาษา ภาษาของเด็ก คำพูด คำศัพท์ และความสามารถในการแสดงออก ซึ่งความคิดอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นถึงความพร้อมทางการอ่านของเด็ก การเข้าใจทิศทาง และการมีส่วนร่วมในการอภิปราย เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบความพร้อมทางภาษา การขาดความพร้อมทางภาษาเป็นสาเหตุสำคัญสาเหตุหนึ่งของความล้มเหลวของการเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพูดและการเขียน

5. องค์ประกอบทางการปรับตัวทางอารมณ์และสังคม เด็กที่สามารถควบคุมตนเอง และเชื่อมั่นในตนเองจะมีความพร้อมที่ดีกว่าเด็กที่ขาดความสามารถดังกล่าว การปรับตัวทางสังคม เช่นการมีส่วนร่วมทำงานในกลุ่ม การสนทนาในกลุ่มเพื่อน ก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของความพร้อมทางการเรียน

6. องค์ประกอบทางประสบการณ์เบื้องต้น บทบาทของประสบการณ์เบื้องต้นจากบ้านและเพื่อนบ้าน มีความสำคัญต่อความพร้อมและความบกพร่องทางความพร้อมของเด็ก ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมที่เด็กได้รับจากที่บ้าน จะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนภาษา และจำนวนสำหรับเด็กประถมศึกษา เด็กที่มีพี่สาวหรือพี่ชายจะมีความพร้อมที่จะเรียนมากกว่าเด็กที่เกิดมาไม่มีพี่น้อง นอกจากนี้ ประสบการณ์ที่ได้ไปเที่ยวในสถานที่ต่าง ๆ

ประสบการณ์จาก รูปภาพ การเล่าเรื่อง การวาดภาพด้วยสีเทียน และการปั้นดินเหนียว เป็นประสบการณ์อย่างดี ที่มีผลต่อความพร้อมของเด็ก

7. สภาพทางร่างกาย เด็กแรกเรียนจะมีความพร้อมในการเรียน ถ้าเขามีสภาพทางร่างกายดี มีความกระปรี้กระเปร่า มีพลังในการทำงาน และมีความ ว่องไว ซึ่งประกอบกันเข้าเป็นสุขภาพที่ดี

นอกจากนั้น คาวนิง และ แทคคาร์ (Downing and Thackary. 1971 :

15) ได้แบ่งองค์ประกอบของความพร้อมไว้ 4 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. องค์ประกอบทางกายภาพ ได้แก่ ความสามารถทางสติปัญญา โดยทั่วไป เช่น การมองเห็น การได้ยิน อวัยวะที่ใช้พูดปกติ
2. องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา ได้แก่ ความสามารถทางด้าน สติปัญญาทั่วไป ความสามารถในการรับรู้ ความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของ ภาพและเสียง และความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาในการ เรียนอ่าน เป็นต้น
3. องค์ประกอบทางด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ พื้นฐานทางด้านภาษาที่ ได้รับจากที่บ้าน และประสบการณ์ต่าง ๆ ในด้านสังคม เป็นต้น
4. องค์ประกอบทางด้านอารมณ์ การสนใจ และบุคลิกภาพ

จากเอกสารที่กล่าวมาแสดงว่า เด็กจะมีความพร้อมทางการเรียนก็ต่อเมื่อมีสภาพ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาดีพอที่จะรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภาวะ ประสบการณ์ และความสนใจของเด็กด้วย ซึ่งความสนใจของเด็กจะเกิดขึ้นได้ก็เพราะการ สอนของครู ครูต้องสร้างแรงจูงใจ และหาวิธีทำให้เด็กเกิดความสนใจที่จะเรียน ด้วยการ จัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็ก เมื่อเด็กมีความพร้อมที่จะเรียนจะ ทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรมหนึ่งที่ครูสามารถนำไปใช้ได้ตลอดเวลา คือ การเล่นเกม เพราะธรรมชาติ ของเด็กในวัยประถมศึกษาเป็นวัยแห่งการชอบเล่น ไม่ชอบอยู่นิ่ง การที่จะบังคับให้เด็กนั่งเรียน นิ่ง ๆ นั้น จะทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ วิตกกังวล และหมดความสนใจที่จะเรียน แต่ถ้า

ครูให้เด็กได้เล่นเกมสอดแทรกกับบทเรียน จะทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ และเกิดการพัฒนาด้านความคิด ขณะเดียวกัน เกมจะเป็นสิ่งเร้าให้เด็กมีความสนใจในบทเรียน

1.3 ความสำคัญของการเตรียมความพร้อม

นักจิตวิทยาพัฒนาการ ยอมรับว่าเด็กโดยเฉพาะในช่วงอายุระหว่างแรกเกิดจนถึงอายุ 7 ขวบ เป็นระยะที่เด็กเกิดการเรียนรู้มากที่สุดในชีวิตของมนุษย์ การเรียนรู้เหล่านั้นจะมีอิทธิพลต่อชีวิตภายหลังของเด็กอย่างยิ่ง (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 8) การเรียนของเด็กวัยนี้ควรเป็นการเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมของเด็ก ผลจากการเตรียมความพร้อม เมื่อมาถึงระดับหนึ่งจะทำให้เด็กเรียนรู้ได้ดี เพราะมีความเจริญทั้งกาย ใจ และปัญญา เพื่อเป็นพื้นฐานก้าวไปสู่ขั้นต่อไปที่สูงกว่าได้อย่างมั่นคง (เกศินี โชติกเสถียร 2522 : 2)

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยหลายเรื่องที่ยืนยันว่า การเตรียมผลดีต่อเด็กมากกว่าการสอนอ่านเขียนเลย ได้แก่ กิตติวดี บุญเชื้อ สอนชั้นอนุบาลในโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี 2511 เปรียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างนักเรียนที่เข้าเรียนในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย โดยผ่านชั้นอนุบาลในโครงการทดลอง กับ นักเรียนนอกโครงการทดลอง จากที่อื่น ๆ แล้วมาเข้าโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นักเรียนทดลอง ขณะที่เรียนอยู่ชั้นอนุบาลจะไม่เน้นการสอนหนังสือ มุ่งแต่ฝึกความพร้อมและพัฒนาการทางความคิด ส่วนนักเรียนนอกโครงการมาจากโรงเรียนอนุบาลทั่ว ๆ ไป ซึ่งเรียนอ่านเขียน และคิดเลข การเก็บข้อมูลทำเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ขณะที่นักเรียนอยู่ชั้นอนุบาลใช้สังเกตพฤติกรรม ระยะที่ 2 และ ที่ 3 วัดผลการเรียนเมื่อนักเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และประถมศึกษาปีที่ 4 แล้วเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนในโครงการทดลอง และนอกโครงการ ปรากฏว่า นักเรียนที่ผ่านโครงการทดลองสอนชั้นอนุบาลไม่เน้นการสอนหนังสือ มีความรู้ความสามารถทางวิชาการเท่าเทียมกับเด็กที่จบมาจากชั้นอนุบาลอื่น ๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2524 : 20)

ต่อมาในปีการศึกษา 2518 โรงเรียนอนุบาลสามเสนเปลี่ยนแปลงการจัดการศึกษาในระดับอนุบาลจากการสอนอ่าน - เขียน มาเป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่เด็ก ในระยะแรกผู้ปกครองวิตกกังวลและไม่แน่ใจว่า ถ้าให้เด็กเริ่มเรียนอ่าน - เขียน ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะเรียนทันเด็กที่เรียนอ่าน - เขียน มาแล้วในชั้นอนุบาล แต่เมื่อเด็กเริ่มเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทางโรงเรียนได้ออกแบบสอบถามผู้ปกครองถึงพัฒนาการของเด็ก ผลปรากฏว่าผู้ปกครองมีความเห็นเหมือนกันว่า เด็กสามารถเรียนได้อย่างรวดเร็ว และรักโรงเรียน (ราศรี ทองสวัสดิ์ 2523 : 28)

ในปีการศึกษา 2520 วิทยาลัยครูสวนกุหลาบ ได้ศึกษาการเตรียมความพร้อมทางการเรียนแก่เด็กก่อนเกณฑ์บังคับเรียน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กก่อนวัยเรียนในย่านชุมชนคลองเตย การศึกษารังนี้เป็นการเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนของเด็กก่อนเข้าเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มควบคุมเป็นเด็กก่อนเกณฑ์บังคับอายุ 3 - 6 ปี ซึ่งผ่านการเตรียมความพร้อม 29 คน และกลุ่มทดลอง ซึ่งไม่ผ่านการเตรียมความพร้อม 28 คน เด็กทั้งสองกลุ่มมีสภาพพื้นฐานทางครอบครัวคล้ายคลึงกัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กับแบบทดสอบความพร้อมในการเรียนการอ่าน ของกองการศึกษา กรมสามัญศึกษา ผลการศึกษพบว่า กลุ่มควบคุมมีความพร้อมทางการเรียนมากกว่ากลุ่มทดลอง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2524 : 27)

การศึกษาเรื่องประโยชน์ของการเตรียมความพร้อมในการเรียนของเบรดเล (Breadley) ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กกลุ่มละ 31 คน มีเพศ อายุ สติปัญญา และฐานะด้านเศรษฐกิจและสังคมเท่า ๆ กัน กลุ่มทดลองสอนความพร้อมในการเรียน ยังไม่สอนหนังสือจนกว่าเด็กจะพร้อม กลุ่มควบคุมสอนหนังสือทันทีเมื่อเริ่มเข้าเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการทดลองพบว่า เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เด็กกลุ่มทดลองมีความสามารถในการอ่านเท่ากับกลุ่มควบคุม พอจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองมีผลการเรียนทางภาษาสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนั้นกลุ่มทดลองยังมีกิจนิสัยในการทำงานสูงกว่า มีทัศนคติที่ดีต่อโรงเรียน และผลการเรียนดีกว่า (นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข และ คณะ 2522 : 107)

จากเอกสารที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า การเตรียมความพร้อมทางการเรียนให้ แก่เด็ก นอกจากจะไม่ทำให้เด็กเรียนหนังสือแล้ว ยังทำให้สุขภาพของเด็กดี มีความมั่นใจ ในตนเอง เรียนหนังสือได้อย่างเป็นสุข และสามารถเข้ากับบุคคลอื่นได้ เมื่อเป็นเช่นนี้ใน หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 จึงได้กำหนดให้มีการเตรียมความพร้อมทางการ เรียน เป็นเวลา 5 สัปดาห์ ก่อนที่จะเริ่มสอนเนื้อหาในหลักสูตร เนื่องจากการที่เด็กเข้ามา อยู่ในโรงเรียนใหม่ ๆ นั้น เป็นสิ่งที่แปลกสำหรับเด็ก ได้มาเจอสิ่งต่าง ๆ และคนที่ไม่ เคยพบมาก่อน บางครั้งจะทำให้เด็กเกิดความกลัว และไม่แน่ใจ ครูจึงต้องเตรียมตัวเด็ก ให้คุ้นเคยกับโรงเรียน และสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเด็ก เพื่อให้เด็กรู้สึกปลอดภัย มีความ มั่นใจและพร้อมที่จะเรียนหนังสือได้อย่างเป็นสุข/คือ

2. ความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

2.1 จุดมุ่งหมายในการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

จุดมุ่งหมายในการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย มีดังนี้

(กรมวิชาการ 2525 : 22)

จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อเป็นการปูพื้นฐานความพร้อมด้านภาษา และประสบการณ์อื่น ให้กับนักเรียน ก่อนที่จะเรียนตามหนังสือเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถฟังและแยกเสียงต่าง ๆ ได้
2. กล้าแสดงออกในการพูด
3. ออกเสียงได้ชัดเจน และถูกต้อง
4. มีความพร้อมในการอ่าน อันประกอบด้วย ความพร้อมทางกาย ทางสติปัญญา ทางอารมณ์ และทางสังคม
5. สามารถใช้กล้ามเนื้อ มือ ตา และอื่น ๆ ให้สอดคล้อง และ คล่องแคล่วในการเขียนตัวอักษร เครื่องหมายและตัวเลข

2.2 เนื้อหาการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ได้แบ่งเนื้อหาการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ออกเป็น (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 : 2)

1. ความพร้อมเพื่อการฟัง

1.1 เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงโลหะ
อโลหะ ของหนักเบา เสียงที่เกิดจากการเคลื่อนไหว เสียงแสดงอารมณ์ เสียงสัญญาณ ฯลฯ

1.2 คำที่มีเสียงสระต่างกัน คำที่มีเสียงพยัญชนะต่าง ๆ กัน
โดยเน้นพยัญชนะ ร ล ควบกล้ำ คำที่มีระดับเสียงต่างกัน

1.3 เสียงสัมผัสของคำ

1.4 จังหวะง่าย ๆ และเสียงหนักเบาในบทหรือกรองและบท

เพลง

2. ความพร้อมเพื่อการพูด

2.1 การแนะนำตนเอง แนะนำชื่อโรงเรียน ชื่อพ่อแม่ พี่ น้อง
ครู ฯลฯ

2.2 การบอกบ้านที่อยู่ของตนเอง บ้านเลขที่ ตำบล ถนน หมู่บ้าน
อำเภอ จังหวัด

2.3 ชื่อวัสดุ สิ่งของใกล้ตัว

2.4 ข้อความสำหรับฝึกพูดให้ถูกต้องชัดเจน

3. ความพร้อมในการอ่าน

3.1 การดูภาพเพื่อเปรียบเทียบสิ่งที่คล้ายกัน ต่างกัน และสังเกต
ส่วนที่ขาดหาย หรือเกิน

3.2 การอ่านคำและข้อความด้วยการเคลื่อนสายตาจากซ้ายไป
ขวา ด้วยการเปรียบเทียบสิ่งที่คล้ายกัน ต่างกัน และสังเกตส่วนที่ขาดหาย หรือส่วนที่เกิน

3.3 การรู้จักคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

3.4 การเข้าใจเรื่องราวสั้น ๆ ได้โดยตลอด

3.5 การออกเสียงที่ถูกต้องและชัดเจนของเสียงพยัญชนะในกลุ่มเดียวกัน และเสียงสระสั้น - ยาว (เบา - หนัก)

3.6 การออกเสียงพยัญชนะที่ออกเสียงคู่กันได้ถูกต้อง เช่น
ข - ค ส - ซ ฯลฯ

3.7 การสังเกตเห็นความแตกต่างของตัวพยัญชนะที่คล้ายคลึงกัน เช่น ค ก ก ฎ ฯลฯ

4. ความพร้อมในการเขียน

4.1 ลีลามือในการเขียน

4.1.1 การลากเส้นอย่างเสรี

4.1.2 การลากเส้นพื้นฐานเพื่อนำไปสู่การเขียนสระ

และพยัญชนะ

4.1.3 การลากเส้นตามรอย

4.1.4 การระบายสี

4.2 การเขียนสระและพยัญชนะ

4.2.1 สระรูปร่างคล้ายกันและต่างกัน

4.2.2 พยัญชนะรูปร่างคล้ายกันและต่างกัน

4.2.3 พยัญชนะที่มีรูปร่างเขียนยาก

4.3 เครื่องหมายต่าง ๆ และตัวเลขที่ใช้ประกอบในการเขียน

2.3 แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนมีหลายฉบับ แต่ละฉบับมีองค์ประกอบของความพร้อมแตกต่างกันตามความเชื่อ และแนวความคิดของแต่ละคน สำหรับแบบทดสอบความพร้อมในการเรียนอ่าน ของกองการประถมศึกษา มี 7 องค์ประกอบ คือ (กองการประถมศึกษา 2519 : 6 - 9)

1. ความเข้าใจในการฟัง
2. การจำแนกภาพด้วยสายตา
3. การจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกัน

4. การใช้สายตา และกล้ามเนื้อมือให้สัมพันธ์กัน
5. คำศัพท์
6. การทำตามคำสั่ง
7. การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพและสัญลักษณ์

แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของ อนันต์

น้ำเจริญ มี 15 องค์ประกอบ คือ (อนันต์ น้ำเจริญ 2522 : 145)

1. การรู้ความหมายของคำ
2. การรู้ความหมายของประโยค
3. การทำตามคำสั่ง
4. การหาแหล่งกำเนิดเสียง
5. การจำแนกความแตกต่างของเสียง
6. ทักษะในการเรียน
7. ความสามารถในการใช้สายตา และกล้ามเนื้อมือให้สัมพันธ์กัน
8. การจำแนกความแตกต่างของภาพ
9. การจำแนกความแตกต่างของกลุ่มอักษร
10. การลอกตามแบบ
11. ความสามารถในการจำเรื่อง
12. ความเข้าใจเรื่อง
13. การรู้จักตัวอักษร
14. การรู้จักประมาณ
15. การหาความสัมพันธ์

แบบทดสอบความพร้อมสำหรับเด็กก่อนเข้าเรียน ของสำนักทดสอบมหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มี 4 องค์ประกอบ คือ (สำนักทดสอบทางการศึกษาและ
จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525 : 14)

1. ความสามารถทางภาษา
2. ความสามารถทางจำนวน

3. ความสามารถทางจำแนก

4. ความสามารถทางมิติสัมพันธ์

จากจุดมุ่งหมาย และเนื้อหาของการเตรียมทางการเรียนภาษาไทย จะเห็นได้ว่า หลักสูตรนั้นเน้นการปูพื้นฐาน และการจัดประสบการณ์ให้กับนักเรียนก่อนที่จะเรียนหนังสือ โดยพยายามจัดเนื้อหาต่าง ๆ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใกล้ตัวเด็ก เคยพบเห็นมาแล้วก่อนที่จะมาโรงเรียน ให้เด็กได้เรียนรู้ก่อน แล้วจึงเชื่อมโยงสู่เรื่องราวและสิ่งต่าง ๆ ในโรงเรียน ที่เด็กจะได้พบและรู้จักต่อไป เมื่อเด็กได้มีการเตรียมตัวไปแล้วระยะหนึ่งก็ควรมีการทดสอบ ดูว่า เด็กมีความพร้อมแล้วหรือยัง โดยการใช้แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียน ซึ่งได้ มีผู้สร้างไว้หลายฉบับ ถ้าพบว่าเด็กยังไม่พร้อมทางด้านใด จะให้มีการซ่อมเสริม เพราะถ้าปล่อยทิ้งไว้เด็กอาจจะเรียนไม่ทันเพื่อนและจะ เกิดความเบื่อหน่ายไม่อยากเรียน

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

เชาว์ประภา ทิพย์สุนทรพงษ์ (เชาว์ประภา ทิพย์สุนทรพงษ์ 2520 : 61)

ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความพร้อมในการเรียนอ่าน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน โรงเรียนสาธิตน้ำทิพย์ โรงเรียนวัดใหม่ช่องลม โรงเรียนวัดพลับพลาชัย จำนวน 287 คน พบว่า นักเรียนที่ได้เคยผ่านชั้นอนุบาลมาแล้ว มีความพร้อมในการเรียนอ่านในทุก ๆ ด้าน สูงกว่านักเรียนที่ไม่เคยผ่านชั้นอนุบาลมาก่อน และยังพบว่า ความพร้อมในการเรียนอ่านจะ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย คือ เมื่อมีคะแนนความพร้อมสูง ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงด้วย

ทวี สุรเมธี (ทวี สุรเมธี 2521 : 59) ได้ศึกษาความพร้อมในการอ่าน ของเด็กก่อนวัยเรียนในจังหวัดชุมพร โดยทำการศึกษากับเด็กก่อนวัยเรียน จำนวน 382 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดความพร้อมในการอ่าน พบว่า เด็กที่มีสภาพครอบครัวแตกต่างกันในด้าน อาชีพและระดับการศึกษาของหัวหน้าครอบครัว จำนวนพี่น้องและลำดับการเกิดของเด็ก รายได้ การใช้สื่อมวลชน ที่ตั้ง มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อนันต์ น้าเจริญ (อนันต์ น้าเจริญ 2522 : 53) ได้วิเคราะห์ความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตการศึกษา 12 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ สร้างแบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย วิเคราะห์องค์ประกอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย และเปรียบเทียบความสามารถทางความพร้อมของนักเรียนในแต่ละองค์ประกอบ ผลการวิจัยพบว่า

1. ให้แบบทดสอบความพร้อม 1 ชุด มี 15 ตอน รวม 141 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง .52 - .91 ค่าความยากง่ายระหว่าง .25 - .82 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .23 - .76
2. ความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย มี 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านเหตุผลทางภาษา องค์ประกอบด้านการใช้มือและสายตาให้สัมพันธ์กัน และองค์ประกอบด้านการฟัง
3. นักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพรับราชการ มีความพร้อมสูงกว่านักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพค้าขาย และรับจ้าง และนักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีความพร้อมสูงกว่านักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพค้าขาย รับจ้าง และรับราชการ ในองค์ประกอบด้านเหตุผลทางภาษา
 นักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพเกษตรกรรมมีความพร้อมสูงกว่านักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพรับราชการ ค้าขาย และรับจ้าง ในองค์ประกอบด้านการใช้มือ และสายตาให้สัมพันธ์กัน
 นักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพค้าขาย และรับจ้าง มีความพร้อมสูงกว่านักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพรับราชการ และนักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพเกษตรกรรมมีความพร้อมสูงกว่านักเรียนที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพรับราชการ และรับจ้าง ในองค์ประกอบด้านการฟัง
4. นักเรียนที่มีอายุต่ำกว่า 6 ปี มีความพร้อมต่ำกว่านักเรียนที่มีอายุ 6 ปี และ 7 ปีขึ้นไป ในองค์ประกอบด้านการฟัง

พรรณนิภา สันติพงษ์ (พรรณนิภา สันติพงษ์ 2526 : 74) ได้สร้างชุดการสอน เพื่อช่วยผู้ปกครองเตรียมความพร้อมทางการอ่านแก่เด็กก่อนวัยเรียน ที่ยังไม่พร้อมในการอ่าน ทำการทดลองกับนักเรียนอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลสามเสน จำนวน 15 คน และผู้ปกครองของเด็กดังกล่าว 15 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ปกครองที่เรียนด้วยชุดการสอน สำหรับผู้ปกครองใช้ศึกษาด้วยตนเอง มีความรู้ความเข้าใจภายหลังเรียน สูงขึ้น กว่าก่อนเรียน และนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนสำหรับผู้ปกครองใช้เตรียมความพร้อมทางการอ่านแก่เด็กของตน มีความพร้อมสูงขึ้น

สมบัติ ตัญญุตรัตน์ (สมบัติ ตัญญุตรัตน์ 2526 : 44) ได้สร้างแบบฝึกความพร้อมในการเรียนอ่านสำหรับเด็กที่พูดภาษาถิ่นในจังหวัดขอนแก่น กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากโรงเรียนหนองปิง จำนวน 36 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 18 คน และกลุ่มควบคุม 18 คน กลุ่มทดลองฝึกความพร้อมโดยใช้แบบฝึกความพร้อมในการอ่านที่ผู้วิจัยสร้าง กลุ่มควบคุมฝึกความพร้อมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ปรากฏว่าความพร้อมในการเรียนอ่านของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนสอน และสูงกว่ากลุ่มควบคุม

สุวัฒน์ วรรณสาสน์ (สุวัฒน์ วรรณสาสน์ 2526 : 80) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่น ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน 4 ด้าน ของเด็กก่อนวัยเรียน โดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 อายุระหว่าง 4 - 7 ปี จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่เล่นชุดเครื่องเล่น และกลุ่มควบคุมเรียนและทำกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. ชุดการเล่นส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียนด้านต่าง ๆ

ดังนี้

ด้านความสามารถทางภาษาและการจำแนก นักเรียนกลุ่มทดลอง มีพัฒนาการสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญ

ด้านความสามารถทางจำนวนและทางมิติสัมพันธ์ นักเรียนกลุ่มทดลองระดับอายุ 4 - 5 ปี 5 - 6 ปี และ 4 - 7 ปี มีพัฒนาการสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญ

ความพร้อมทางการเรียน 4 ด้าน กลุ่มทดลองอายุระดับ 4 - 5 ปี 5 - 6 ปี และ 4 - 7 ปี มีพัฒนาการสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญ

2. ชุดเครื่องเล่นนี้เหมาะสมกับการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน

4 ด้าน ของเด็กอายุตั้งแต่ 4 - 7 ปี

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพร้อมทางการเรียนของต่างประเทศ ได้มีผู้ศึกษาค้นคว้าไว้ดังนี้

ฮาร์ริงตัน และ เดอเรล (Harrington and Durrell. 1955 : 375 - 380) ได้ทำการทดลองกับนักเรียนเกรด 2 ของโรงเรียนในเมืองบอสตัน จำนวน 500 คน เพื่อต้องการศึกษาว่าองค์ประกอบของความพร้อมในการเรียนอ่านเกี่ยวกับการจำแนกความแตกต่างของภาพ การจำแนกความแตกต่างของเสียง องค์ประกอบเกี่ยวกับเสียงพูด และอายุสมอง จะสามารถพยากรณ์ผลสำเร็จในการอ่านของนักเรียนมากน้อยเพียงใด ผลการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของเสียง กับผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เป็น .54

เวนเนอร์ และ เฟลด์แมนน์ (Weiner and Feldmann. 1963 : 807 - 814) ได้ทำการศึกษาโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 1 ที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมปานกลางและต่ำ จำนวน 126 คน จากโรงเรียน 6 โรงเรียน ในเมืองนิวยอร์ก โดยใช้แบบทดสอบความพร้อมในการเรียนอ่านเกี่ยวกับการรู้ความหมายของศัพท์ และแบบทดสอบเกี่ยวกับการอ่าน ทดสอบเด็ก ผลการวิจัยพบว่า แบบทดสอบทั้ง 2 ชุด มีความสัมพันธ์กันในทางบวก

โฮลเมส (Holmes. 1974 : 4912 - A) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบความพร้อมในการเรียนอ่าน ว่าจะสามารถพยากรณ์ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านได้หรือไม่ โดยใช้แบบทดสอบวัดความพร้อมในการอ่านของ เมโทรโพลิทัน (The Metropolitan Readiness Test) ไปทดสอบกับนักเรียนเกรด 1 ที่เมืองฟรอย มลรัฐจอร์เจีย จำนวน 115 คน ผลจากการศึกษาส่วนหนึ่งพบว่า องค์ประกอบของความพร้อมในการเรียนอ่าน ด้านการจำแนกความแตกต่างของภาพ สามารถพยากรณ์ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านได้ถึง 63 %

จากงานวิจัยจะเห็นว่า ความพร้อมจะเกิดขึ้นได้เมื่อได้รับการฝึกฝน นอกจากนั้นสภาพ
 ครอบครัวย และสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน จะส่งผลทำให้เด็กมีความพร้อมในการเรียนแตกต่างกัน
 กันด้วย ฉะนั้นจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นที่ครูต้องมีการเตรียมความพร้อมทางการเรียนให้กับเด็ก
 เนื่องจากเด็กแต่ละคนที่มาเข้าโรงเรียน ย่อมมาจากสภาพครอบครัวและสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน
 บางคนเคยผ่านชั้นอนุบาลมาแล้ว ครูต้องพยายามหาทางที่จะปรับให้เด็กแต่ละคนมีพื้นฐาน
 และความพร้อมที่เท่าเทียมกัน วิธีหนึ่งที่สามารถทำได้ก็คือ การจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นและ
 ทำกิจกรรมร่วมกัน สำหรับความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย จะเน้นการปูพื้นฐานให้เด็ก
 มีความพร้อมในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งกิจกรรมการเล่นเกมประกอบ
 การสอน เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยฝึกทักษะเหล่านี้ให้กับเด็กได้ในขณะที่เด็กเล่น

3. เกมและการใช้เกมประกอบการสอน

3.1 ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นนั้นมี
 ทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) เกม
 ต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะ ความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว
 เล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกาย สมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของ
 ร่างกาย และจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia. 1969 : G - 21)
 ส่วน ทิศนา ขัมมณี (ทิศนา ขัมมณี 2522 : 201) กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการหนึ่ง ซึ่ง
 สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียน เล่นด้วย
 ตนเองภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจหาอย่างใด
 อย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้การชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์
 ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยให้สนุก
 สนุก สำหรับ ชาญชัย ศรีไสยเพชร (ชาญชัย ศรีไสยเพชร 2525 : 162) กล่าวถึง
 เกมประกอบการสอนว่า หมายถึง การที่ครูผู้สอนคิดหาเกมการเล่นมาประกอบบทเรียนที่ตนสอน
 เพื่อให้บทเรียนน่าสนใจ น่าเรียน สนุกสนานเพลิดเพลิน ทั้งยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้
 ง่าย และเร็วอีกด้วย และเยาวพา เดชะคุปต์ (เยาวพา เดชะคุปต์ 2525 : 53)

กล่าวว่า เกม คือ กิจกรรมการเล่นแข่งขัน ซึ่งต้องมีแพ้หรือชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ใน
สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

3.2 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

เกมประกอบการสอน จัดเป็นสื่อการเรียนที่จะเร้าให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน
แต่การจะใช้เกมประกอบการสอนในแต่ละครั้งต้องทราบจุดมุ่งหมายในการใช้เกมเสียก่อน
ซึ่ง เบญจา แสงมะลิ (เบญจา แสงมะลิ 2522 : 14) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการ
ใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

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

ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อและสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา

3.3 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ 2521 : 20) มีความเห็นว่
การเล่นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในวัยเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่นนอกจากเด็กจะได้รับความสนุก
แล้ว ยังเป็นโอกาสให้เด็กได้แสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และ
อัจฉรา ชิวพันธ์ (อัจฉรา ชิวพันธ์ 2526 : 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกม
ประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน

และการเขียน

3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และบททวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด

ในการเรียน

7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ผู้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

3.4 ชนิดของเกม

เกมสำหรับเด็กสามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้จะได้รับ เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแบ่งได้เป็น

3 ประการ คือ (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และ ละออ ชูติกร 2525 : 226 - 232)

1. เกมเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นด้านการเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกาการเล่นง่าย ๆ เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนมากมีดนตรี เพลง คำคล้องจอง และคำถาม คำตอบ ประกอบในวิธีเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เกมเสริมบทเรียนส่วนมากจะเป็นเกมในร่ม และมีจุดมุ่งหมายเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

สำหรับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 78) ได้แบ่ง
เกมสำหรับฝึกทักษะไว้ 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกทักษะการฟังและระยะความสนใจ เกมประเภทนี้ควรเริ่มในระยะแรก
ที่เด็กเข้าเรียนใหม่ ๆ เพื่อให้เด็กเป็นผู้ฟังที่ดี และมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนานขึ้น ครูอาจเลือก
เกมที่มีผู้รู้จักดี แล้วอ่านให้นักเรียนฟังหลายครั้ง จนแน่ใจว่านักเรียนทุกคนคุ้นกับเรื่องดีพอ
จากนั้นครูลองอ่านเรื่องนั้นใหม่ คราวนี้ใส่ตัวละครให้ผิด ๆ ถูก ๆ เพื่อให้เด็กนักเรียนฟังและ
คอยหาที่ผิด บางครั้งครูอาจเปลี่ยนทั้งข้อความหรือเรียงลำดับเรื่องผิดจากที่อ่านให้เด็กฟัง
มาแล้ว เพื่อให้เด็กช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง
2. เกมฝึกการปฏิบัติตามคำสั่ง เกมนี้มีลักษณะคล้ายเกมฝึกการฟัง กล่าวคือ
เด็กต้องฟังเสียงก่อนแล้วจึงปฏิบัติตาม: เช่น การสั่งให้เด็กไปแตะเก้าอี้ โต๊ะ แล้วกลับนั่งที่
แล้วเพิ่มจำนวนสิ่งของที่ห้องแตะขึ้นตามลำดับ
3. เกมสำหรับสอนมโนทัศน์เกี่ยวกับจำนวน เกมประเภทนี้ได้แก่ การท่องคำคล้อง
จองเกี่ยวกับจำนวน
4. เกมฝึกการฟังเสียง เด็กเล็กชอบฟังเสียงและชอบส่งเสียง เด็กจะเรียนรู้ว่า
รูปภาพจะต้องมีชื่อ เช่น รูปภาพที่เป็นชื่อของเด็ก และอักษรที่ออกเสียงเป็นชื่อของตน การสอน
ให้รู้จักภาพชื่อของตน โดยให้เด็กนั่งคว่ำหน้าที่มีชื่อของตน ครูจะถือบัตรแบบเดียวกัน เมื่อ
ครูชูบัตรชื่อใครขึ้นเด็กจะต้องทราบดี แล้วจะได้รับอนุญาตให้ทำอะไรอย่างหนึ่งเป็นรางวัล เช่น
ไปคืบนม ฯลฯ เมื่อเด็กทุกคนคุ้นกับภาพชื่อแล้ว ก็ต้องให้คุ้นกับเสียงที่เป็นชื่อของตน อักษร
แต่ละตัวจะต้องเขียนตัวใหญ่ เด็กจะทราบว่าอักษรแต่ละตัวก็มีชื่อเช่นกันเมื่อครูเรียก ก เด็ก
ที่ขึ้นต้นด้วย ก ก็จะต้องลุกขึ้นออกไปพักข้างนอกตามลำดับ ไม่นานเด็กจะทราบว่าชื่อของตน
ขึ้นต้นด้วยตัวอะไร
5. เกมฝึกการรู้จักอักษร เกมนี้จะช่วยให้เด็กจำได้ว่า ชื่อใดใช้อักษรใด เช่น
ครูเรียกชื่อ "ปรีชา" ให้เด็กบอกเสียงอักษรหน้า และหาว่าสิ่งของในห้องมีอะไรที่ขึ้นต้นด้วย
อักษรตัวนี้ ครูจะเรียกชื่อสิ่งของนั้นให้ฟัง หรือทำอักษรขนาดโตเท่าตัวเด็กวางไว้รอบห้อง
เมื่อครูออกเสียงประจำตัวนักเรียนคนใด นักเรียนคนนั้นก็วิ่งไปในช่องตัวอักษรนั้น

6. เกมฝึกสมองและร่างกาย เกมประเภทนี้มีขอบเขตกว้างมาก เกมที่ใ้กล่าวมาแล้วก็ต้องใช้สมองและร่างกายร่วมด้วยทั้งนั้น เกมที่ฝึกจินตนาการและสมองโดยตรง เช่น เกมที่ทำให้เด็กคุ้นกับคำ "แรก" "กลาง" "สุดท้าย" ฯลฯ อาจให้เด็กเข้าแถวตามความสูงไปหาต่ำ แล้วให้นักเรียนคนหนึ่งหาคนที่อยู่ตรงกลาง คนรองสุดท้าย หรือคนที่อยู่หลังสุด เป็นต้น แล้วอาจใช้ร่างกายเข้าร่วม โดยให้คนแรกวิ่งไปปลายแถว เป็นต้น

3.5 หลักในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย

การนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทย ควรยึดหลักดังนี้ (อัจฉรา ชีวพันธ์

2526 : 4)

1. เกมนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้น ๆ ล้มฤทธิ์ผล
2. เกมนั้นต้องช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
3. เกมนั้นต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว
4. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน
5. ในการเล่นแต่ละครั้ง ครูจะต้องเน้นให้นักเรียน เล่นตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และสวัสดิการการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง
6. กำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป
7. ในการจัดแบ่งหมู่แข่งขัน ครูควรจัดละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน เพื่อให้รู้จักการช่วยเหลือกัน และเกิดกำลังใจในการเล่น
8. ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นไม่ได้อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงความใจต่อกัน ความร่วมมือและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
9. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้าง
10. จัดอุปกรณ์ต่าง ๆ เก็บไว้เป็นชุด ๆ ตามชนิดของเกม

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่เหมาะสม กิจกรรมหนึ่งในการใช้ประกอบการสอน เพราะเกมนอกจากจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้แล้วยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด สร้างความสนุกสนาน เป็นสิ่งเร้าและจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจบทเรียน เกมแต่ละชนิดมีจุดมุ่งหมายและวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน เป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องคัดเลือกมาประกอบการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหา จุดมุ่งหมายของเรื่องที่สอนว่าต้องการให้เด็กเกิดพัฒนาการ การเรียนรู้ในด้านใด

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

สำหรับงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย ที่ค้นพบได้แก่

สมพล ฐูปูชา (สมพล ฐูปูชา 2524 : 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทย ด้วยการสอนแบบบรรยายโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน การทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวชิรธรรมสารัตถ์ จำนวน 84 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 41 คน กลุ่มควบคุม 43 คน กลุ่มทดลองสอนแบบบรรยายโดยใช้เกมและเพลงประกอบการสอน กลุ่มควบคุมสอนแบบบรรยายมีอุปกรณ์ทางชนิดประกอบ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวรรณยุกต์ และคำเป็น คำตาย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บงกช ศุภธาดา (บงกช ศุภธาดา 2527 : 55 - 56) ซึ่งศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทย โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน ทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน สอนโดยใช้เกมประกอบ กลุ่มควบคุม 40 คน สอนโดยไม่ใช้เกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับงานวิจัยเกี่ยวกับเกมประกอบการสอนภาษาของต่างประเทศ มีดังนี้

ดิกเคอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456 - A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนระดับหนึ่ง โรงเรียน

รัฐบาลในโคลัมโบ จำนวน 274 คน เป็นหญิง 128 คน ชาย 146 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นเกมการเล่นที่ใช้บัตรคำ และกระดานดำ ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวได้รับผลสัมฤทธิ์มากกว่าอีกสองกลุ่ม
2. กลุ่มเกมเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มกิจกรรมปกติ
3. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเฉื่อย
4. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเฉื่อย ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้หญิงในกลุ่มกิจกรรมปกติ
5. เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้ชายในกลุ่มเกมเฉื่อย
6. เด็กผู้ชายในกลุ่มเฉื่อย ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้ชายในกลุ่มกิจกรรมปกติ
7. ในกลุ่มทั้งสาม ผลสัมฤทธิ์ระหว่างเด็กผู้ชายและผู้หญิงไม่แตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยตำรา กับนักเรียนระดับสามในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพ และความสามารถในการสะกดคำ ทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
2. นักเรียนหญิงและนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีความถนัดในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และต่ำในกลุ่มการใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา

5. เด็กผู้หญิงมีบทบาทแห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนภาษา พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมปกติ และเกมที่เด็กชอบคือ เกมชนิดที่เด็กได้มีการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เมื่อเป็นเช่นนี้ผู้วิจัยจึงมีความคิดว่า เกมน่าจะเป็นวิธีการหนึ่งที่ดีควรจะนำเข้ามาใช้สำหรับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูที่จะได้มีวิธีการหลาย ๆ แบบไปใช้ในการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยให้กับเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้น

5. ทัศนคติ

5.1 ความหมายของทัศนคติ

มีผู้ให้ความหมายของทัศนคติไว้หลายท่านดังนี้ กาญจนา คำสุวรรณ และนิตยา เสาร์มณี (กาญจนา คำสุวรรณ และ นิตยา เสาร์มณี 2524 : 223) กล่าวว่า ทัศนคติ คือ ปฏิกริยาโต้ตอบที่คนเราเรียนรู้มา จะมีลักษณะที่ค่าหรือประเมินผลสิ่งนั้น ๆ ซึ่งจะออกมาในรูปดี - เลว ชอบ - ไม่ชอบ เป็นต้น ส่วนสุณีย์ อีรการกร (สุณีย์ อีรการกร 2525 : 153) กล่าวว่าทัศนคติเป็นสภาพทางจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์ อันทำให้บุคคลมีท่าทีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง อาจแสดงออกมาในทางพอใจ หรือไม่พอใจก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ เชคคักก์ โฆวาสินธุ์ (เชคคักก์ โฆวาสินธุ์ 2520 : 38) ที่กล่าวว่า ทัศนคติ เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ และเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรม หรือแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า นั้น ๆ ในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง อาจเป็นในทางสนับสนุน หรือคัดค้านก็ได้ สำหรับ กู๊ด (Good. 1973 : 48) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึง ความพร้อมที่จะแสดงออกในลักษณะหนึ่งลักษณะใด ซึ่งอาจเป็นการสนับสนุน หรือคัดค้านสถานการณ์บางอย่าง บุคคลหรือสิ่งใด ๆ เช่น รักเกลียด หรือกลัว หรือไม่พอใจมากน้อยเพียงใดต่อสิ่งนั้น ๆ

5.2 คุณลักษณะของทัศนคติ

สุณีย์ อีรदारากร (สุณีย์ อีรदारากร 2525 : 155) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของทัศนคติไว้ดังนี้

1. ทัศนคติมีลักษณะเป็นสภาวะทางจิตที่มีอิทธิพลต่อการคิด และการกระทำที่ทำให้บุคคลมีท่าที หรือตอบสนองสิ่งเร้าในทางใดทางหนึ่ง
2. ทัศนคติเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีมาแต่กำเนิด แต่ได้มาจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ที่บุคคลมีส่วนเกี่ยวข้อง
3. ทัศนคติมีความหมายอ้างอิงถึงบุคคล และสิ่งของเสมอ คือ ทัศนคติเกิดจากสิ่งที่มีตัวตนสามารถอ้างอิงได้

5.3 องค์ประกอบของทัศนคติ

วุฒิชัย จานงค์ (วุฒิชัย จานงค์ 2521 : 90) กล่าวว่าองค์ประกอบของทัศนคติ มี 3 ด้าน คือ

1. ด้านความรู้สึก ประกอบด้วยความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ดี ไม่ดี เป็นต้น
2. ด้านความคิด เป็นทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับความรู้ต่าง ๆ ที่ให้รู้มา ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางสติปัญญา
3. ด้านการปฏิบัติ เป็นทัศนคติที่มีส่วนประกอบในลักษณะการปฏิบัติ เป็นแนวโน้มที่คนจะปฏิบัติต่อสิ่งที่ชอบ หรือไม่ชอบ

5.4 หน้าที่ของทัศนคติ

กาญจนา คำสุวรรณ และ นิศยา เสารัมภ์ (กาญจนา คำสุวรรณ และ นิศยา เสารัมภ์ 2524 : 227) กล่าวถึง หน้าที่ของทัศนคติไว้ดังนี้

1. ทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจให้บุคคลปรับตัว เมื่อเรามีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใด เราย่อมเข้าหาสิ่งนั้น และเราย่อมหลีกเลี่ยงถ้าเราไม่ชอบสิ่งนั้น
2. ทำหน้าที่ให้ค่านิยม หรือให้ความชื่นชอบต่อเนื่องไปถึงสิ่งอื่น ๆ เช่น ถ้าเรามีทัศนคติว่า การเปลี่ยนแปลงสังคมต้องใช้วิธีสันติ ถ้าเราพบว่าใครมีแนวคิดเช่นนั้น เราก็จะชอบเขาไปด้วย

3. ทำหน้าที่ช่วยให้เราตีความหมายของสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น ถ้าเรามีทัศนคติที่ดีต่อพ่อแม่ แม้บางครั้งพ่อแม่จะขัดใจเรา เราก็เข้าใจว่าพ่อแม่ทำกับเราด้วยความหวังดี

4. ทำหน้าที่ป้องกันตนเองหรือรักษาหน้าเอาไว้ เช่น คนที่ไม่ยอมรับความสามารถที่แท้จริงของตนเอง ก็จะสร้างทัศนคติว่าตนเองเก่งกว่าคนอื่น ไม่ยอมรับสิ่งอื่นที่ผ่านเข้ามา

5.5 สาเหตุของการเกิดทัศนคติ

กาญจนา คำสุวรรณ และ นิตยา เสาร์มัน (กาญจนา คำสุวรรณ และ นิตยา เสาร์มัน 2524 : 234) ได้กล่าวว่า ทัศนคติอาจเกิดขึ้นจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1. การอบรมเลี้ยงดู เด็กที่เกิดในครอบครัวที่นับถือศาสนาพุทธ ก็มีแนวโน้มใฝ่ฝันถึงศาสนาพุทธไปด้วยทั้งนี้เพราะได้พบเห็น ใฝ่ปฏิบัติทางด้านพุทธศาสนาอยู่ทุกวัน
2. จากประสบการณ์ส่วนตัว คนที่เคยถูกสุนัขกัดย่อมมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสุนัขมากกว่าคนอื่น ๆ
3. จากเหตุการณ์ที่ประทับใจ ซึ่งมักเป็นประสบการณ์เพียงครั้งเดียว
4. การรับเอาทัศนคติเดิมของผู้อื่นที่มีอยู่แล้ว มาเป็นทัศนคติของเรา เช่น เมื่อเราเข้าไปเป็นนักศึกษาใหม่ของมหาวิทยาลัย เราก็มีรับทัศนคติต่าง ๆ จากนักศึกษาเก่า
5. เกิดจากลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละคน เช่น บางคนที่มีมองโลกในแง่ร้าย ก็มีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติไม่ดีต่อสิ่งอื่น ๆ
6. เกิดจากอิทธิพลของสื่อมวลชน สื่อมวลชนเป็นแหล่งที่ให้ข้อมูลที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจ และอารมณ์
7. ความต้องการที่จะให้สมปรารถนา ทำให้เราเกิดทัศนคติต่อสิ่งอื่น ๆ เช่น คนใช้มีทัศนคติที่ดีต่อหมอ เพราะหมอเป็นผู้รักษาโรคของเขาให้หายได้

5.6 การวัดทัศนคติ

เทอร์สโตน (วิธีคิด สุรัตน์ เรื่องชัย 2527 : 20 อ้างอิงจาก Thurstone.

1967 : 77) ให้ความเห็นว่า ทัศนคติจะวัดโดยตรงไม่ได้ ต้องวัดจากการแสดงของทัศนคติในรูปของความคิดเห็น ภาษาพูด ซึ่งก็ยิ่งวัดได้ไม่แน่นอนอยู่ที่ แต่อย่างไรก็ตามได้มีผู้แนะนำว่า การวัดทัศนคติควรวัดจากพฤติกรรมที่แสดงออกจริง ซึ่ง ชูชีพ อ่อนโคกสูง (ชูชีพ อ่อนโคกสูง 2518 : 117) กล่าวว่า วิธีที่จะทราบทัศนคติของใครนั้น อาจใช้วิธีดังต่อไปนี้ คือ

1. ใช้แบบสอบถาม
2. สังเกต สัมภาษณ์ และการบันทึก
3. การใช้สังคมมิติ
4. การให้สร้างจินตนาการ

จากเอกสารเกี่ยวกับทัศนคติที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ทัศนคติ หมายถึง ปฏิกริยา ท่าที ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ ซึ่งจะแสดงออกมาในทางที่พอใจ หรือไม่พอใจ สนับสนุน หรือคัดค้าน ผู้ที่มีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใด เขาย่อมพอใจและยอมรับสิ่งนั้น ในการเรียนการสอนหากนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน ผู้เรียนย่อมอยากเรียนซึ่งทำให้เกิดผลดี ทัศนคติเป็นสิ่งที่สามารถสร้างและส่งเสริมให้เกิดได้ ฉะนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องจัดกิจกรรมจูงใจ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น รู้สึกสนุกสนาน และเต็มใจที่จะเรียน ผลที่ตามมาคือ ความประทับใจ ความสนใจ และรักเรียน อันเป็นส่วนหนึ่งของการมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน การที่จะทราบว่าเด็กนั้นมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนหรือไม่ สามารถวัดได้โดยการใช้แบบสอบถาม การสังเกต สัมภาษณ์ สังคมมิติ หรือจินตนาการ แล้วแต่ความสะดวกของครูที่จะเลือกใช้

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จะเห็นได้ว่า การที่นักเรียนจะเรียนได้อย่างบังเกิดผลนั้น จะต้องมีความพร้อมทางการเรียน และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนด้วย ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า เกมน่าจะเป็นส่วนหนึ่ง หรือวิธีการหนึ่งที่จะช่วยทำให้เด็กเกิดความพร้อม เกมน่าจะเป็นส่วนหนึ่ง หรือวิธีการหนึ่งที่จะช่วยทำให้เด็กเกิดความพร้อม และในขณะที่เด็กก็มีทัศนคติที่ดีต่อบทเรียนด้วย เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้แสดงออก มีการเคลื่อนไหว เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด เกิดพัฒนาการทางด้านความคิด ได้รับความสนใจ

ของเด็ก แต่ยังไม่มีการวิจัยยืนยันที่แน่ชัดว่า การนำเกมมาประกอบการเตรียมความพร้อม
ทางการเรียนภาษาไทย จะได้ผลดีไม่น้อยเพียงใด ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาค้นคว้า การใช้
เกมเพื่อเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. การดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. การใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนวัดท่าเกวียน (ศึกษาประชาสรรค์) อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 40 คน ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีลักษณะดังนี้
 - 1.1 เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 - 1.2 เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่เคยผ่านชั้นอนุบาลมาก่อน ตั้งแต่ 40 คนขึ้นไป
 - 1.3 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารและคณะครูให้ความสำคัญและเห็นความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า
2. เลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลากให้ได้นักเรียน 40 คน จากนักเรียนทั้งหมด 58 คน
3. นำนักเรียนทั้ง 40 คน มาสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากอีกครั้งหนึ่ง เพื่อแยกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน
4. กำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการจับฉลาก

กลุ่มควบคุม สอนโดยใช้แผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ตามคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2524 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

กลุ่มทดลอง สอนโดยใช้แผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ที่มีเกมประกอบ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น

ตาราง 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	ชาย	หญิง	รวม
กลุ่มทดลอง	9	11	20
กลุ่มควบคุม	10	10	20
รวม	19	21	40

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. เครื่องมือทดลอง

1.1 แผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ตามคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2524 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อใช้สอนเตรียมความพร้อมในกลุ่มควบคุม จำนวน 18 แผน

1.2 แผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยที่มีเกมประกอบ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นตามจุดมุ่งหมาย และเนื้อหาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร เพื่อใช้ประกอบการเตรียมความพร้อมในกลุ่มทดลอง จำนวน 18 แผน

2. เครื่องมือวัด

2.1 แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของ อนันต์ น้าเจริญ ซึ่งมีทั้งหมด 3 ฉบับ รวม 141 ข้อ

2.2 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 16 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างและหาคุณภาพของแผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยที่มีเกมประกอบ

ก่อนที่จะสร้างแผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยที่มีเกมประกอบ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรและเกม ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 : 1 - 15) เพื่อจุดมุ่งหมายและเนื้อหาของการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยตามที่หลักสูตรกำหนด

1.2 ศึกษาคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (กรมวิชาการ 2525 : 105 - 180) เพื่อทราบแนวทางการจัดกิจกรรมการเตรียมความพร้อมที่กำหนดไว้ให้ครูปฏิบัติ

1.3 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกมประกอบการสอน จากเอกสาร ดังนี้

1.3.1 ทักษะและเทคนิคการสอนของ ชามูซีย์ ศรีไสยเพชร (ชามูซีย์ ศรีไสยเพชร 2525 : 208 - 218) ซึ่งแนะนำเทคนิคการสอนแบบการใช้เกมการเล่นประกอบการสอน

1.3.2 นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาระดับอนุบาล ของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 73 - 79) เพื่อศึกษารูปแบบของเกมต่าง ๆ

1.3.3 กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทยของ อัจฉรา ชิวพันธ์ (อัจฉรา ชิวพันธ์ 2526 : 1 - 7) เพื่อดูแนวการจัดเกมประกอบการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา

1.3.4 บทความในวารสารที่เกี่ยวกับเกมและการเล่นของเด็ก

เมื่อได้วิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรและเกมแล้ว ผู้วิจัยจึงได้แนวทางในการสร้างเกม เพื่อใช้สำหรับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยมีเกณฑ์ในการสร้าง 3 ประการดังนี้

- ประการที่หนึ่ง เป็นเกมที่มีกติกาง่าย ๆ
- ประการที่สอง เป็นเกมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน
- ประการที่สาม เกมนี้ต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการเตรียมความพร้อมสัมฤทธิ์ผล

เมื่อได้เกณฑ์ในการสร้างเกมแล้ว ผู้วิจัยจึงสร้างแผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยที่มีเกมประกอบ จำนวน 18 แผน แต่ละแผนจะมีเกมประกอบ 1 - 3 เกม เพราะเนื้อหาบางเนื้อหาใช้เกมเพียงเกมเดียว แต่บางเนื้อหา ต้องใช้มากกว่า 1 เกม หลังจากนั้นนำแผนการสอนเตรียมความพร้อม ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นไปหาคุณภาพ โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาไทยและเกม คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรณี โสภะประยูร หัวหน้าแผนกการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร คุณสุชาดา วัชรุณี นักวิชาการศึกษา 6 ศูนย์พัฒนาหลักสูตรกรมวิชาการ และครูสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าเกวียน จำนวน 2 คน คือ คุณสุพน ทิมอ่ำ และ คุณบุญส่ง โตทรัพย์ ตรวจแก้ไข

2. นำแผนการสอนที่ได้รับการตรวจแก้ไขแล้ว ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าเกวียน (ศึกษาประชากร) ซึ่งเป็นโรงเรียนเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน เพื่อหาแนวทางการปรับปรุง ความเหมาะสมในด้านความยากง่าย เวลา และภาษาที่ใช้ เพื่อนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. การหาคุณภาพของแบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

สำหรับการหาคุณภาพแบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย มีขั้นตอนและวิธีการ ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ของ อนันต์ น้าเจริญ (อนันต์ น้าเจริญ 2522 : 69 - 128) ซึ่งมีทั้งหมด 3 ฉบับ รวม 141 ข้อ

ฉบับที่ 1 มี 5 ตอน คือ การรู้ความหมายของคำ การรู้ความหมายของประโยค การทำตามคำสั่ง การหาแหล่งกำเนิดเสียง การจำแนกความแตกต่างของเสียง

ฉบับที่ 2 มี 5 ตอน คือ ทักษะในการเขียน ความสามารถในการใช้สายตา และกล้ามเนื้อมือให้สัมพันธ์กัน การจำแนกความแตกต่างของกลุ่มอักษร การจำแนกความแตกต่างของภาพ การลอกตามแบบ

ฉบับที่ 3 มี 5 ตอน คือ ความสามารถในการจำเนื้อเรื่อง ความเข้าใจเรื่อง การรู้จักตัวอักษร การรู้จักประมาณ การหาความสัมพันธ์

เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกใช้แบบทดสอบของอนันต์ น้าเจริญ เมื่อผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยที่หน่วยงานต่าง ๆ ได้สร้างขึ้นและศึกษาจากงานวิจัยที่เกี่ยวกับแบบทดสอบความพร้อมที่นักวิจัยได้สร้างไว้ เพื่อเลือกแบบทดสอบที่เหมาะสมมาใช้วัดความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง หลังจากที่ได้รับการเตรียมความพร้อม แล้วผลปรากฏว่าได้แบบทดสอบความพร้อมของ อนันต์ น้าเจริญ เป็นแบบทดสอบที่สามารถนำมาใช้ได้ เพราะ

2.1.1 แบบทดสอบฉบับนี้ครอบคลุมองค์ประกอบของความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยครบทุกด้าน คือ ด้านเหตุผลทางภาษา ด้านการใช้มือและสายตาให้สัมพันธ์กัน และด้านการฟัง นอกจากนี้เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับใช้เตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย เป็นเกมที่สามารถฝึกความพร้อมได้ครบทุกองค์ประกอบ ตามที่กำหนดไว้ในแบบทดสอบของ อนันต์ น้าเจริญ และสอดคล้องกับเนื้อหา จุดมุ่งหมายของหลักสูตร การเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยที่ผู้วิจัยได้ใช้ในการทดลองครั้งนี้

2.1.2 แบบทดสอบฉบับนี้ มีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง .52 - .91 ค่าความยากง่ายระหว่าง .25 - .82 และมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .23 - .82 แสดงว่าแบบทดสอบมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้

2.1.3 แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพ แต่ละภาพมีลักษณะเหมือนของจริง คำถามแต่ละข้อมีภาพเป็นตัวเลือกจำนวน 3 ภาพ เหมาะสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ยังอ่านหนังสือไม่ออกต้องอาศัยอ่านโดยการดูจากภาพ

2.2 นำแบบทดสอบความพร้อมของ อนันต์ น้ำเจริญ มาตรวจสอบความเชื่อมั่นอีกครั้งหนึ่ง โดยนำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดสวนสูง อำเภอบางเกริก จังหวัดนนทบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนในเขตจังหวัดและอำเภอกว้างกับโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มทดลอง สภาพทั่วไปของโรงเรียนและนักเรียนคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยทดลองกับนักเรียนจำนวน 50 คน

2.3 นำแบบทดสอบที่นักเรียนทำแล้วมาตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ตอบถูกจะได้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบจะได้ 0 คะแนน จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยให้สูตรของ Paul Horst (บุญเชิด บุญญอนันตพงษ์ 2521 : 259) พบว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นระหว่าง .5443 - .9737 ซึ่งสูงกว่าเดิมและสามารถนำไปใช้ได้

3. การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย
การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามทัศนคติ จากหนังสือการวัดทัศนคติและบุคลิกภาพของ เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์ (เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์ 2520 : 38 - 70)

3.2 สร้างและรวบรวมข้อความวัดทัศนคติ ได้จำนวน 20 ข้อความ ซึ่งมีทั้งข้อความประเภทนิมานและนิเสธ

3.3 นำข้อความทั้ง 20 ข้อความ มาดัดแปลงให้เป็นภาพการ์ตูนลายเส้น เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กระดับประถมศึกษาปีที่ 1

3.4 กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

ถ้านักเรียนเลือกคำตอบประเภทนิมานได้ 1 คะแนน

ถ้านักเรียนเลือกคำตอบประเภทนิเสธได้ 0 คะแนน

3.5 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งได้แก่ ประธานและกรรมการควบคุมปฏิบัตินิพนธ์ และครูสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าเกวียน (ศึกษาประชาสรรค์) จำนวน 2 คน คือ คุณสุพณ หิมอำ และคุณบุญส่ง โคตรทรัพย์ ตรวจแก้ไข เพื่อให้แบบสอบถามมีความเที่ยงตรง

3.6 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจแก้ไขจากผู้ทรงคุณวุฒิไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดสหพานสูง อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 50 คน เพื่อนำคะแนนมาวิเคราะห์หาคุณภาพ โดยใช้สูตรสัมพันธแบบ Point biserial (บุญเชิด บุญญอนันตพงษ์ 2521 : 227) เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก

3.7 คัดเลือกแบบสอบถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .2 ขึ้นไป ปรากฏว่า ได้แบบสอบถามทั้งหมด 16 ข้อ

3.8 นำแบบสอบถามทั้ง 16 ข้อ ที่มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ .2 ขึ้นไป ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดปริมย์กาวาส (แสนสวัสดิ์วิทยาคาร) อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 50 คน เพื่อนำคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น ของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยใช้วิธีของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน 20 (บุญเชิด บุญญอนันตพงษ์ 2521 : 256) ปรากฏว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8453

การดำเนินการทดลอง

1. การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยผู้วิจัยใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Posttest Only Design ซึ่งมีลักษณะการทดลอง ดังนี้ (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2524 : 229)

ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
ER	-	x	T ₂
CR	-	-	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง คือ

E คือ กลุ่มทดลอง

C คือ กลุ่มควบคุม

R คือ การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม

X คือ การจัดการกระทำ (Treatment)

T₂ คือการสอบหลังจากที่จัดการกระทำทดลอง (Posttest)

2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองเองทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 150 คาบ คาบละ 20 นาที รวมเวลา 5 สัปดาห์ โดยใช้ช่วงเวลาในการทดลองดังแสดงไว้ในตาราง 3

ตาราง 3 เวลาที่ใช้ในการทดลอง

เวลา วัน	9.30 - 10.30	10.30 - 11.30	12.30 - 13.30	13.30 - 14.30
จันทร์	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
อังคาร	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
พุธ	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
พฤหัสบดี	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
ศุกร์	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง

3. วิธีดำเนินการทดลอง

3.1 กลุ่มทดลอง เตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้แผนการสอนเตรียมความพร้อมที่มีเกมประกอบ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยเป็นเวลา 150 คาบ

3.2 กลุ่มควบคุม เตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยโดยใช้แผนการสอนเตรียมความพร้อม ตามคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2524 ของกรมวิชาการ ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยเป็นเวลา 150 คาบ

3.3 เมื่อทำการสอนนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มจบแล้ว ทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย และแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ทั้ง 2 กลุ่ม

3.4 นำแบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย และแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย มาตรวจให้คะแนน เพื่อนำผลไปวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาคุณภาพเครื่องมือ

1.1 หากค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามทัศนคติ โดยใช้สูตรสหสัมพันธ์แบบ Point biserial (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ 2521 : 227) สูตร

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_q}{S_t} \cdot \sqrt{pq}$$

เมื่อ	r_{pbis}	แทน	ค่าอำนาจจำแนกแบบ Point biserial
	M_p	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมในกลุ่มตอบถูก
	M_q	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมในกลุ่มตอบผิด
	S_t	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทั้งหมด
	p	แทน	สัดส่วนของคนที่ตอบถูก = $\frac{\text{จำนวนคนที่ตอบถูก}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$
	q	แทน	$1 - p$

1.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทัศนคติ ใช้สูตรของ Kuder - Richardson 20 (บุญเชิด ภาณุโณนนตพงษ์ 2521 : 256)

$$r_{tt} = \frac{K}{K-1} \left[\frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ K แทน จำนวนข้อสอบ
 p แทน อัตราส่วนของคนที่ทำถูกในแต่ละข้อ
 q แทน $1 - p$
 s_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนที่ได้

1.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้สูตรปรับแก้ KR - 20 ของ Paul Horst (บุญเชิด ภาณุโณนนตพงษ์ 2521 : 259)

$$r_{tt} = \left[\frac{s_t^2 - \sum pq}{s_m^2 - \sum pq} \right] \frac{s_m^2}{s_t^2}$$

เมื่อ r_{tt} แทน ความเชื่อมั่นทั้งฉบับ
 s_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนที่สอบได้
 s_m^2 แทน ความแปรปรวนสูงสุดที่อาจเป็นไปได้ ของคะแนนที่สอบได้
 p แทน อัตราส่วนของคนที่ทำถูกในแต่ละข้อ
 q แทน $1 - p$

$$s_m^2 = 2 \sum ip_i - \bar{X} (1 + \bar{X})$$

เมื่อ i แทน ลำดับที่ความง่ายไปหายาก
 $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่สอบได้

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 หาค่าเฉลี่ยโดยใช้สูตร (ชูศรี วงศ์รัตนะ 2525 : 32)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด N แทน จำนวนนักเรียน

2.2 หาค่าความแปรปรวนของคะแนน โดยใช้สูตร (ชูศรี วงศ์รัตนะ 2525 : 58)

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

เมื่อ S^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนน ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด ΣX^2 แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง N แทน จำนวนนักเรียน

2.3 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มสองกลุ่ม โดยใช้ t - test แบบ Independent (ชูศรี วงศ์รัตนะ 2525 : 119)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1) S_1^2 + (n_2-1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

เมื่อ $\bar{X}_1$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ 1 $\bar{X}_2$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ 2 S_1^2 แทน ความแปรปรวนของกลุ่มที่ 1

s_2^2 แทน ความแปรปรวนของกลุ่มที่ 2

n_1 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มที่ 1

n_2 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มที่ 2

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และการแปลความหมายจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- | | | |
|-------|-----|--|
| N | แทน | จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง |
| X | แทน | คะแนนเฉลี่ย |
| S^2 | แทน | ความแปรปรวนของคะแนน |
| t | แทน | อัตราส่วนวิกฤตที่ใช้พิจารณาในการแจกแจง แบบ t |
| df | แทน | ค่าแห่งความเป็นอิสระ |

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม

ผลการเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

นำคะแนนเฉลี่ยความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาเปรียบเทียบกัน โดยใช้ t - test แบบ Independent ผลปรากฏ ดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 การเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	20	127.65	20.9763	3.6661**
กลุ่มควบคุม	20	120.75	50.1973	

$$t_{.01} (df = 38) = 2.704$$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 4 ปรากฏว่า ผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า การเตรียมความพร้อมโดยใช้แผนการสอนเตรียมความพร้อมที่มีเกมประกอบ กับแผนการเตรียมความพร้อม ตามคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2524 ทำให้นักเรียนมีความพร้อมแตกต่างกัน โดยกลุ่มทดลองได้คะแนนเฉลี่ย 127.65 คะแนน กลุ่มควบคุมได้คะแนนเฉลี่ย 120.75 คะแนน

ผลการเปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

นำคะแนนเฉลี่ยทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทยของ กลุ่มทดลอง และ กลุ่มควบคุม มาเปรียบเทียบกัน โดยใช้ t - test แบบ Independent ผลปรากฏดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 การเปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	20	13.30	2.3263	3.7442**
กลุ่มควบคุม	20	11.25	3.6710	

$$t_{.01} (df = 38) = 2.704$$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 5 ปรากฏว่า ทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า การเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อมที่มีเกมประกอบ กับแผนการเตรียมความพร้อมตามคู่มือการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2524 ทำให้นักเรียนมีทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย แตกต่างกัน โดยกลุ่มทดลองได้คะแนนเฉลี่ย 13.30 คะแนน กลุ่มควบคุมได้คะแนนเฉลี่ย 11.25 คะแนน

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้จะสรุปถึง ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า วิธีการดำเนินการ การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามลำดับ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเทียบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม กับแผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เตรียมความพร้อมโดยใช้เกม กับแผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521

สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้เกม กับนักเรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 มีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน
2. นักเรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้เกมกับนักเรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 มีทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนท่าเกวียน (ศึกษาประชาสรรค์) อำเภอบางเกร็ง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 58 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนวัดท่าเกวียน (ศึกษาประชาสรรค์) อำเภอบางเกร็ง จังหวัดนนทบุรี ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 40 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

3.1 เครื่องมือทดลอง

3.1.1 แผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยที่มีเกมประกอบ จำนวน 18 แผน

3.1.2 แผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ตามคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2524 ของกรมวิชาการ จำนวน 18 แผน

3.2 เครื่องมือวัด

3.2.1 แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของอนันต์ น้าเจริญ จำนวน 141 ข้อ

3.2.2 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย จำนวน 16 ข้อ

4. วิธีดำเนินการทดลอง

4.1 ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองเองทั้งสองกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาสอนวันละ 6 คาบ คาบละ 20 นาที รวมระยะเวลาในการทดลอง 150 คาบ เป็นเวลา 5 สัปดาห์ โดยที่

กลุ่มทดลอง เตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้แผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยที่มีเกมประกอบ

กลุ่มควบคุม เตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยโดยใช้แผน
การสอนเตรียมความพร้อม ตามคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง
พ.ศ.2524 ของกรมวิชาการ

4.2 หลังจากเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความพร้อมทาง
การเรียนภาษาไทย และแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ไปทดสอบกับทั้งสองกลุ่ม
แล้วจึงนำคะแนนมาวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 เปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย
ระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม โดยใช้ t - test แบบ Independent

5.2 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลอง กับ
กลุ่มควบคุม โดยใช้ t - test แบบ Independent

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่เตรียมความ
พร้อม โดยใช้เกม กับแผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช
2521 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนที่เตรียมความพร้อม โดยใช้เกม
กับแผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 แตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของการเตรียมความพร้อมโดยการ
ใช้เกม กับแผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ซึ่งผู้วิจัย
จะอภิปรายผล จากการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ และจากการสังเกตในขณะทำการ
วิจัยดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียน ที่เตรียมความพร้อม โดยใช้เกม กับแผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 พบว่า นักเรียนมีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าการใช้เกมในการเตรียมความพร้อมทำให้นักเรียนมีความพร้อมสูงกว่าการใช้แผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ เอ็ดกัมน์ (Edgmon. 1977 : 18 - 20) ซึ่งได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่าน ของนักเรียนที่เรียนซ้ำโดยใช้เกมในการฝึกทักษะ กับการสอนปกติได้พบว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน และนั่นหนา คาวดวงเด่น (นั่นหนา คาวดวงเด่น 2528 : 50 - 51) ซึ่งได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้ เกม กับการสอนปกติ พบว่า การใช้เกมในการสอนสะกดคำได้ผลดีกว่าการสอนปกติ จะเห็นได้ว่า เกมสามารถใช้ประกอบการสอนทักษะทางด้านภาษาได้ผลดี

2. การเปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนที่เตรียมความพร้อมทางการเรียน โดยใช้เกม กับแผนการเตรียมพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนมีทัศนคติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า การเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนมีทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทยดีกว่าการเตรียมความพร้อม โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ แอนเดอร์สัน (Anderson 1972 : 4478 - A) ที่ได้ศึกษาผลการเรียนคำศัพท์ โดยใช้เกม และไม่ใช่เกม ปรากฏว่าเกมช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนคำศัพท์ และ นั่นหนา คาวดวงเด่น (นั่นหนา คาวดวงเด่น 2528 : 51 - 52) ได้ทำการศึกษาทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้เกม กับการสอนปกติ ผลการศึกษาปรากฏว่า กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม มีทัศนคติต่อการเขียนคำดีกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ จะเห็นว่า นอกจากเกมจะช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ดีกว่า การเตรียมความพร้อม โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 แล้ว ยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนอีกด้วย

นอกจากการอภิปรายผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีสิ่งที่ผู้วิจัยเห็นสมควร อภิปรายเพิ่มเติมอีกหลายประการ ทั้งนี้เนื่องจากผลการวิจัยครั้งนี้มีความสัมพันธ์กับตัวเด็กและครูผู้สอนโดยตรง ดังนั้นการกล่าวถึงสิ่งที่ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นรายละเอียดบางอย่างขณะทำการทดลอง จึงอาจเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่จะนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ในการจัดการเตรียมความพร้อมให้กับเด็ก อนึ่งถึงแม้ว่าแบบทดสอบที่ใช้ในการวิจัยนี้จะประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องความพร้อม และทัศนคติแล้ว แต่ในการสอนนั้น ความรู้สึกของครู หรือพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกยังเป็นสิ่งซึ่งมีรายละเอียดปลีกย่อย นอกเหนือจากแบบทดสอบ ให้ครูสามารถสังเกตเห็นได้อีกหลายประการ ครูจึงจำเป็นต้องมีความรู้สึกไวต่อพฤติกรรมและความรู้สึกของเด็ก มีความสามารถในการสร้างบรรยากาศ และพร้อมที่จะแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้นในการใช้เกมประกอบการสอน ผู้วิจัยจึงใคร่อภิปรายประเด็นดังกล่าว ดังต่อไปนี้

1. บรรยากาศของการเรียนการสอน ในกลุ่มที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม เด็กจะมีความสุขสนุกสนาน เด็กหน้าตายิ้มแย้มแจ่มใสเป็นกันเองกับครู มีความกระตือรือร้นที่จะเล่นเกมตลอดเวลา และทุกครั้งที่มีการเตรียมความพร้อมเด็กจะแสดงความตั้งใจ เด็กจะตั้งใจฟังและเฝ้าทำงานตามคำสั่งของครูทุกครั้ง ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ครูผู้สอนมีความรู้สึกที่ดีต่อการสอน และมีกำลังใจที่จะสอน เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้แผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ปรากฏว่าบรรยากาศของการเรียน เป็นไปในอีกลักษณะหนึ่ง คือ เด็กไม่แสดงความตื่นเต้น แต่อาจแสดงความสนใจ ประมาณ 20 นาที แรกของการสอน หลังจากนั้นเด็กบางคนจะนั่งหลับหรือชวนเพื่อนคุยไม่สนใจเรื่องที่ครูสอน ครูต้องคอยกระตุ้นให้เด็กสนใจฟัง ในบางแผนซึ่งมีเกมประกอบ เด็กจะสนุกสนาน ตั้งใจเล่นเกม และอยากเล่นอีก

2. ทัศนะของเด็กที่มีต่อตัวเอง เด็กเกือบทุกคนในกลุ่มที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม จะกล้าแสดงความคิดเห็น โดยตอบคำถามของครู ถึงแม้ว่าบางครั้งจะตอบผิด เด็กก็จะมีไม่มีความรู้สึกกลัวหรือท้อแท้ แต่จะพยายามคิดหาคำตอบใหม่ เมื่อครูสั่งให้ทำงาน ถ้าเด็กไม่เข้าใจคำสั่งหรือวิธีการเล่นเกม เด็กจะถามครูทันที เด็กบางคนเมื่อเริ่มเรียนในระยะ 2 - 3 วันแรกจะไม่กล้าพูดหรือซักถาม เวลาครูให้เล่นเกมก็ไม่ยอมเล่น แต่เมื่อเห็น

บรรยากาศในห้องเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน เด็กเหล่านั้นจะเล่นเกมด้วยในครั้งต่อ ๆ มา และเมื่อครูเรียกให้ออกมาทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน เด็กจะกล้าทำ ไม่แสดงความวิตก หรือหวาดกลัวให้เห็น การที่เด็กมีความกล้านี้ ทำให้ครูผู้สอนได้รู้ว่าเด็กคนไหนมีความเข้าใจในบทเรียนมากน้อยเพียงใด เพราะเมื่อครูถามหรือให้ออกเสียง เด็กจะกล้าตอบ กล้าออกเสียง เมื่อเด็กตอบผิดหรือออกเสียงผิด ครูจะได้ช่วยแก้ไขให้ถูกต้องทันที ซึ่งจะช่วยการดำเนินการสอนบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้แผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ปรากฏว่า เด็กที่เก่งบางคนในกลุ่มนี้ จะกล้าพูด กล้าตอบคำถามของครู เด็กที่ไม่เก่ง หรือไม่มีความมั่นใจในตนเอง จะไม่กล้าพูด ไม่กล้าซักถาม เมื่อเกิดความสงสัย นอกจากนั้น เด็กบางคน จะกลัวครูไม่กล้าเข้าใกล้ พอครูถามหรือให้ทำกิจกรรมอื่น ๆ เด็กจะไม่ยอมทำ ซึ่งถ้าครูซักถามมาก ๆ หรือทำเสียงดัง เด็กจะร้องไห้ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ทำให้เด็กมีความรู้สึกท้อแท้ และมีภาพพจน์ต่อตนเองในทางลบ ซึ่งมีผลกระทบต่อจุดมุ่งหมายของหลักสูตรหลายประการ

3. การแสดงออกของเด็ก ในกลุ่มที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม เด็กจะรู้จักช่วยเหลือเพื่อน ร่วมมือกันทำงาน มีความสามัคคี มีความกระตือรือร้น และตั้งใจทำงานให้สำเร็จ บางคนเมื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จแล้ว ยังแสดงความสนใจที่จะทำงานใหม่อีก บางครั้งในขณะทำงาน เด็กจะมีการแข่งขันกันในกลุ่มเพื่อนว่าใครจะเขียนสววกว่ากัน หรือใครจะทำเสร็จก่อน เด็กจะแสดงความดีใจ เมื่อได้รับคำชมเชย ในขณะที่มีการเล่นเกม ถ้าเกมนั้นเป็นการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เด็กจะสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้กับเพื่อนในกลุ่มของตนอย่างเต็มที่ และถ้ากลุ่มของเขาแพ้เขาจะแสดงความมั่นใจเป็นนักกีฬา โดยแสดงถึงความพยายามทำให้ดีในครั้งต่อไป จากการสังเกตเด็กในระหว่างที่เล่นเกมนี้ เป็นเรื่องน่าขำที่ว่า นอกจากเด็กจะได้รับความรู้ในเนื้อหาและมีทัศนคติที่ดีแล้ว ครูยังสามารถใช้การสอนโดยใช้เกม เป็นเรื่องปลูกฝังความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องข้อตกลง กฎ และ ระเบียบต่าง ๆ อีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ได้รับการเตรียมความพร้อม โดยใช้แผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ปรากฏว่า เด็กในกลุ่มนี้ไม่ค่อยแสดงความกระตือรือร้นที่จะเรียน เมื่อครูสั่งให้ทำงาน จะทำตามที่ครูสั่งเท่านั้น ขณะที่ทำงานหรือเรียนเด็กบางคน

จะตั้งใจ แต่บางคนจะมีโอกาสทำผิดกฎระเบียบของห้องเรียนได้ตลอดเวลา ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของเด็กจะไม่ชอบอยู่นิ่ง เมื่อถูกบังคับแล้วทำไม่ได้จึงถูกครูตำหนิ บางครั้งเด็กจะเรียกร้องให้มีการเล่นเกมเหมือนอีกกลุ่ม ซึ่งเด็กได้มีโอกาสไปถู พอคูไม่ให้เล่น เด็กก็จะแสดงความไม่พอใจ

4. อุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น ประการแรกคือ เรื่องเสียง ในขณะที่เล่นเกมในบางครั้ง เด็กอาจส่งเสียงดังทำให้รบกวนห้องข้างเคียง ซึ่งถ้าครูไม่เข้าใจว่าขณะที่เด็กเล่นเกมหรือส่งเสียงดังนั้น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันครูก็อาจคิดว่าเด็กนั้นซุกซน ฉะนั้นผู้บริหารจึงควรจัดการอบรม เพื่อชี้แจงให้ครูเข้าใจถึงธรรมชาติ การเรียนรู้และความต้องการของเด็ก ประการที่สอง คือ เรื่องเวลา ครูผู้สอนต้องใช้เวลาเพื่อเตรียมอุปกรณ์ หรือศึกษาเกมที่เหมาะสมเพื่อจะนำมาใช้ในการเตรียมความพร้อมให้ตรงกับจุดประสงค์ และเนื้อหาของการเตรียมความพร้อมที่หลักสูตรกำหนด ซึ่งถ้าครูบางคนอาจไม่มีเวลา หรือมีเวลาแต่ไม่มีความสามารถที่จะทำได้ ซึ่งผู้บริหารอาจแก้ไขได้โดย การจัดหาอุปกรณ์ มาให้ครูใช้ประกอบการสอน หรือให้ครูช่วยกันทำอุปกรณ์ร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อใช้ร่วมกัน

5. การนำผลที่ได้รับไปใช้กับเด็กส่วนรวม จากการศึกษาวิจัยของนักการศึกษาหลายท่าน ทำให้ทราบว่า ความพร้อมในการเรียนของเด็ก จะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพื้นฐานประสบการณ์ สภาพครอบครัว ตลอดจนโอกาสในการเรียนรู้ของเด็กที่มีมาก่อนที่จะเข้าโรงเรียน ดังนั้นเด็กแต่ละคนจะมีความพร้อมไม่เท่ากัน เด็กมากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนเด็กทั้งหมดที่เสียเปรียบทางด้านประสบการณ์ ตลอดจนโอกาสในการเรียนรู้ เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจและสังคม เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีสภาพเศรษฐกิจและสังคมดี ที่เอื้ออำนวยให้เด็กเกิดความพร้อมในการเรียน จึงเห็นได้ว่าเด็กส่วนมากเสียเปรียบ และมีปัญหาเรียนไม่ทันเพื่อน หรือบางคนตกชั้นในที่สุด การที่หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ได้กำหนดให้มีการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กก่อนที่จะสอนเนื้อหาในหนังสือ เป็นเวลา 5 สัปดาห์ ก็เพื่อช่วยให้เด็กในกลุ่มที่เสียเปรียบในด้านความพร้อมได้มีความพร้อมเท่าเทียมกับคนอื่น ๆ โดยกรมวิชาการได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ครูใช้เป็นแนวทางในการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กไว้ในคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 แผน เมื่อพิจารณากิจกรรมและวิธีสอนของแผนการสอนแล้ว ผู้วิจัยมีความคิดว่า น่าจะมีวิธีสอนวิธีอื่น นอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในคู่มือการสอนภาษาไทย

ที่จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมดีขึ้น ผู้วิจัยจึงทดลองใช้เกมในการเตรียมความพร้อมให้กับเด็ก ผลปรากฏว่า เด็กที่ได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม มีความพร้อมสูงขึ้น และใกล้เคียงกันทุกคน คือเด็กทุกคนในกลุ่มนี้ ไม่ว่าจะเป็นเด็กเก่งหรืออ่อน จะได้คะแนนความพร้อมใกล้เคียงกัน เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ได้รับการเตรียมความพร้อมตามคู่มือการสอนภาษาไทย ของกรมวิชาการ ปรากฏว่า เด็กกลุ่มนี้มีความพร้อมต่ำกว่า และเด็กเก่งจะได้คะแนนมาก ส่วนเด็กอ่อนจะได้คะแนนน้อย ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เกมสามารถช่วยให้เด็กมีความพร้อมที่ใกล้เคียงกัน โดยไม่คำนึงว่าเด็กคนนั้นจะเก่งหรืออ่อน นอกจากนี้ เกมยังช่วยทำให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงคิดว่า เกมน่าจะเป็นวิธีการอีกวิธีหนึ่ง ที่จะช่วยให้การเตรียมความพร้อมบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ซึ่งครูสามารถนำไปใช้ประกอบการสอนเตรียมความพร้อมได้

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวคิดที่อาจ เป็นประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน และการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เตรียมความพร้อมโดยใช้เกมมีความพร้อม และทัศนคติต่อการเรียนสูงกว่า นักเรียนที่เตรียมความพร้อมโดยใช้แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ดังนั้นในการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ครูจึงควรนำเกมมาประกอบ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความพร้อมทางการเรียนเป็นอย่างดี มีความสนุกสนาน ลดความตึงเครียดในการเรียน และยังสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยอีกด้วย

1.2 เกมที่ครูจะนำมาเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ควรเป็นเกมที่สนุกสนาน มีอุปกรณ์การเล่นที่น่าสนใจ และควรเป็นเกมง่าย ๆ เหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน ไม่ควรเป็นเกมที่มีกติกาและวิธีเล่นที่ยากเกินไป ควรเป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม และรายบุคคลสลับกันไป เวลาเล่นเกมควรสอดแทรกกระเบียดวินัยในการเล่นเพื่อฝึกให้เกิดความรับผิดชอบ การรู้จักเสียสละ การรู้แพ้รู้ชนะตั้งแต่ยังเด็กเป็นต้น

1.3 ก่อนการใช้เกมในการเตรียมความพร้อมทุกครั้ง ครูผู้สอนควรทดลองเล่นเกมนั้นก่อนเพื่อให้เข้าใจ และทราบถึงปัญหาและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น เพื่อหาทางแก้ไขเสียก่อนนำไปใช้จริง

1.4 เกมที่จะนำมาใช้ในการเตรียมความพร้อม ควรเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเตรียมความพร้อมแต่ละครั้ง และก่อนการเล่นเกมควรอธิบายข้อตกลงให้นักเรียนเข้าใจ และเมื่อเล่นเสร็จแล้ว ครูควรอธิบายขั้นตอนและบอกคำตอบที่ถูกต้องให้เด็กทราบ เพื่อให้เด็กทราบคำตอบที่ถูกต้อง

1.5 ระยะเวลาในการใช้เกมเตรียมความพร้อมแต่ละครั้ง ไม่ควรสั้นหรือนานจนเกินไป เพราะระยะที่สั้นเกินไป เด็กจะไม่เกิดการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ แต่ถ้าระยะเวลานานเกินไปจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย ระยะเวลาที่เหมาะสมคือ 15 - 20 นาที

1.6 ในขณะที่เด็กเล่นเกม ครูควรดูแลเอาใจใส่ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้เพราะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นเด็กเล็ก และเป็นระยะแรกที่เด็กเข้ามาอยู่ในโรงเรียน อาจมีปัญหในเรื่องการปรับตัวที่จะเล่น จึงเป็นสิ่งที่ครูต้องคำนึงถึงในการใช้เกม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการใช้เกมในการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กับตัวแปรด้านอื่น ๆ เช่น แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความคิดสร้างสรรค์ และความคงทนในการจำ เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษารูปแบบของเกมที่จะนำมาเป็นกิจกรรมในการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย เช่น เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม หรือ เกมที่เล่นเป็นรายบุคคล เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ๑ กาญจนา คำสุวรรณ และนิตยา เสาร์มณี จิตวิทยาเบื้องต้น พิมพ์ครั้งที่ 2
ศิลปาบรรณาคาร 2524, 400 หน้า
- เกศินี โขติกเสถียร หุ่นเชิดมือ ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 99 หน้า
- คม ทองพูล "กิจกรรมและเกมประกอบบทเรียน" ประถมศึกษา 9 : 12 - 19
เมษายน 2518
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร ทักษะและเทคนิคการสอน โรงพิมพ์ทักษิณอักษร 2525, 224 หน้า
- ๑ ซูชีฟ อ่อนโคกสูง เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาการศึกษา วรวิจิตรพิมพ์
2518, 209 หน้า
- ชูศรี วงศ์รัตนะ เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย โรงพิมพ์เจริญผล 2525, 252 หน้า
- เชาวนัประภา ทิพย์สุนทรพงษ์ ความสัมพันธ์ระหว่างความพร้อมในการอ่าน และผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในกรุงเทพมหานคร
ปริญญาโท กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 102 หน้า
อัครสำเนา
- เชิดศักดิ์ โปวาสน์ การวัดทัศนคติและบุคลิกภาพ สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 130 หน้า
- ✓ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล
ไทยวัฒนาพานิช 2521, 181 หน้า
- ✓ ทวี สุรเมธี ความพร้อมในการอ่านของเด็กก่อนวัยเรียนในจังหวัดชุมพร ปริญญาโท
กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 97 หน้า อัครสำเนา
- ทศนา แชนน์ และคนอื่น ๆ กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม 1 บุรพาศิลป์การพิมพ์
2522, 249 หน้า
- ธีระ รุญเจริญ การเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา ไทยวัฒนาพานิช 2525, 229
หน้า

นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข และคณะ ความพร้อมในการเรียนอ่าน โรงพิมพ์รุ่งเรืองรัตน์

2522, 148 หน้า

เน้นทนา คาวดวงเด่น การทดลองสอนการเรียนรู้สะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร ปรินิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2528, 228 หน้า อัดสำเนา

บงกช พุกธาดา การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการจำวิชาหลักภาษา

ไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน ปรินิพนธ์

กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2527, 186 หน้า อัดสำเนา

บุญเชิด ภิญโญนันตพงษ์ การวัดผลประเมินผลการศึกษา : ทฤษฎีและการประยุกต์

โรงพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ 2521, 366 หน้า

เบญจมา แสงมะลิ เล่นกับเด็ก โรงพิมพ์คุรุสภา 2522, 94 หน้า

บันลือ พุกกะวัน แนวการสอนสำเร็จรูป คู่มือครูสอน ป.1 และเด็กแรกเรียน

ไทยวัฒนาพานิช 2518, 272 หน้า

ประสาธ อัครบริศา จิตวิทยาการศึกษา กราฟิการ์ต 2522, 153 หน้า

พรรณนิภา สันติพงษ์ การสร้างชุดการสอนเพื่อช่วยผู้ปกครองเตรียมความพร้อมทางการอ่าน

แก่เด็กก่อนวัยเรียนที่ยังไม่พร้อมในการอ่าน ปรินิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 263 หน้า อัดสำเนา

พรรณี ชูทัย จิตวิทยาการเรียนการสอน พิมพ์ครั้งที่ 2 ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2522, 266 หน้า

พูลศิริ แก้วกลางศึก คู่มือการศึกษา วิชาจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครู

สวนดุสิต 2519, 349 หน้า

เยาวพา เตชะบุปป์ กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 161 หน้า

ราตรี ทองสวัสดิ์ "จำเป็นห้องสอนอ่าน เขียนในชั้นอนุบาลไหม ?" เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน

ชมรมไทย - อีสราเอล 2523, หน้า 27 - 31

- ละออง จันทรเจริญ วิธีสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูนครราชสีมา 2522, 317 หน้า
- ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ หลักการวิจัยทางการศึกษา ทวีกิจการพิมพ์ 2524, 286 หน้า
- วิชาการ, กรม คู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อรุณการพิมพ์ 2525, 573 หน้า
- วิจิต สุรัตน์เรืองชัย การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติ ต่อวิชา คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนในชั้น นำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน และชั้นสรุป ปริญฐานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2527, 188 หน้า อัดสำเนา
- วุฒิชัย จางนงค์ การเรียนรู้ บำรุงสาสน์ 2521, 179 หน้า
- ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ "การเล่นของเด็กกับการเรียนการสอน" ประชากรศึกษา 30 (4) : 20 - 22 พฤศจิกายน 2521
- ศึกษานิเทศการ, กระทรวง หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น 2520, 440 หน้า
- สมพล ฐปฐา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาด้วยการสอนแบบบรรยาย โดยใช้เกมและไม่ใช้เกม และเพลงประกอบการสอน วิทยานิพนธ์ ก.ม. จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย 2524, 187 หน้า
- สมบัติ ตัญเจริญรัตน์ การสร้างแบบฝึกความพร้อมในการเรียนการอ่าน สำหรับเด็กที่พูดภาษา ถิ่นในจังหวัดขอนแก่น ปริญฐานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 201 หน้า อัดสำเนา
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และ ละออง ชูติกร สื่อการเรียนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1 - 7 ฝ่ายการพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2525, 572 หน้า
- สมใจ ลักษณะ จิตวิทยาการศึกษา : วิชาการศึกษา 122 หมวดการศึกษา วิทยาลัยครู สวนสุนันทา 2519, 118 หน้า
- * สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม จิตวิทยาการศึกษา แพรวพินทยา 2518, 245 หน้า

- ๑ สุณีย์ อีรตารากร จิตวิทยาการศึกษา โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด 2525, 210 หน้า
- ๑ สุทิน เนียมพลับ การประถมศึกษาและการศึกษาประชาบาล วิศวกรรมพิมพ์ 2522, 239 หน้า
- สุวัฒน์ วรานุสาร์ การศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่น ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน 4 ด้านของเด็กก่อนวัยเรียน ปริญญาพันธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 93 หน้า อัดสำเนา
- ๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ วารสารการศึกษาแห่งชาติ ฉบับนโยบายและแผนพัฒนาเด็กระยะยาว รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์ ปีที่ 15 ฉบับที่ 3 2524, 75 หน้า
- สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- แบบทดสอบความพร้อมสำหรับเด็ก 2525, 26 หน้า
- ๑ อนันต์ น้ำเจริญ การวิเคราะห์องค์ประกอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตการศึกษา 12 ปริญญาพันธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 142 หน้า
- อัจฉรา ชีวพันธ์ กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย ไทยวัฒนาพานิช 2526, 117 หน้า
- Anderson, Jean Marie. "The Impact of Weven Word Games on the Sight Vocabulary Retention of First Grade Students," Dissertation Abstracts International. 32 : 4478 - A, February, 1972.
- Cortez, Emlio G. "Language - Teaching Game : What About Them ?," English Language Teaching Journal. 32 : 205, April, 1978.
- Dickerson, Dolores Pawley. "A Comparison of the Use of The Active Games Learning Mdeium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies," Dissertation Abstracts. 10 : 6456 - A, April, 1970.
- Downing J. and D. Thackary. Reading Readiness. London, University of London Press Ltd. 1971. 217 p.

Edgmon, Rodney O. "The Effect of Perceptual Motor Learning Games Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students," Dissertation Abstracts International. 36 : 623 A - 624 A, August, 1977.

✓ Good, Carter Victor. Dictionary of Education. 3ed. ed., New York, McGraw-Hill Book Co; 1973. 681 p.

Harrington, M.J. and D.D. Durrell. "Mental Maturity Versus Perception Abilities in Primary Reading," Journal of Educational Psychology. 46 : 375 - 380, 1955.

Hildreth, Gertude. Readiness For School Beginners. New York, World Book Company, 1950. 328 p.

Holmes, Gary Donald, "A Comparison of the Comprehensive Tests of Basic Skills and The Metropolitan Readiness Tests in Predicting Reading Success of First Grade Children as Measured by Gates Macginitie Reading Test in Floyd County, Georgia Schools," Dissertation Abstracts International. 35(8) 4912 - A, February, 1975.

New Standard Encyclopedia. "Games", Standard Educational Corporation., Chicago, 1969. p. G - 21.

Pinter, Donna Dac Krewedl. "The Effects of an Academic Games on The Spelling Achievement of Third Graders," Dissertation Abstracts. 2 : 710 - A, August, 1977.

Neiner, M and S. Feldmann. "Validation Studies of Reading Pragnosis Test for Children of Lower and Middle Socio - Economic Status," Educational and Psychological Measurement. 23 : 807 - 814, 1963.

מפעל תא.

ภาคผนวก ก
การวิเคราะห์ข้อมูล

ภาคผนวก ก.

ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 16 ข้อ

ข้อที่	ค่า r
1	.4279
2	.3754
3	.5308
4	.6219
5	.3217
6	.3877
7	.4679
8	.4648
9	.2507
10	.2348
11	.2802
12	.2582
13	.7022
14	.4801
15	.2527
16	.4806

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1 ใช้สูตร คูเดอร์ - ริชาร์ดสัน 20 (KR - 20)

$$r_{tt} = \frac{K}{K - 1} \left[\frac{s_t^2 - \Sigma_{pq}}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ r_{tt} = ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

$$K = 16$$

$$\Sigma_{pq} = 1.6336$$

$$s_t^2 = 7.8759$$

$$\text{แทนค่า } r_{tt} = \frac{16}{16 - 1} \left[\frac{7.8759 - 1.6336}{7.8759} \right]$$

$$= \frac{16}{15} \left[\frac{6.2423}{7.8759} \right]$$

$$= 1.0666 (0.7925)$$

$$= 0.8453$$

แบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .8453

เปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของ กลุ่มควบคุม และ กลุ่มทดลอง

คนที่	คะแนนของกลุ่มทดลอง	คนที่	คะแนนของกลุ่มควบคุม
1	130	1	114
2	130	2	130
3	122	3	123
4	129	4	123
5	130	5	127
6	131	6	129
7	130	7	113
8	117	8	118
9	129	9	126
10	136	10	129
11	128	11	128
12	132	12	118
13	127	13	114
14	129	14	123
15	125	15	124
16	132	16	115
17	119	17	114
18	123	18	127
19	128	19	104
20	126	20	116

ภาคผนวก ข

แผนการสอนเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

แผนที่ 1

เวลาเรียนทั้งหมด 12 คาบ

1.1 ความคิดรวบยอด

การแนะนำตนเองและสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตนเองให้ผู้อื่นรู้จัก เป็นสิ่งที่ต้องทำอยู่เสมอ
ในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เวลา 6 คาบ 2 ครั้ง ครั้งละ 3 คาบ)

1. สามารถบอกชื่อครูประจำชั้น ชื่อตนเอง ชื่อเพื่อน ชื่อโรงเรียน ชื่อครูใหญ่
ได้ถูกต้อง
2. สามารถบอกตำแหน่งชื่อตนเองและผู้ที่เกี่ยวข้องได้ถูกต้อง

เนื้อหา ชื่อครูประจำชั้น ตนเอง เพื่อน โรงเรียน ครูใหญ่ และตำแหน่งชื่อ

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรชื่อ บัตรแบ่งกลุ่ม

วิธีสอนและกิจกรรม1. ขั้นนำ

- 1.1 นักเรียนบอกชื่อคนที่รู้จักคนละ 1 ชื่อ

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูซักถามนักเรียนว่าใครรู้อย่างไรว่าโรงเรียนของเราชื่ออะไร ครูบอกชื่อ
โรงเรียน นักเรียนพูดตาม 3 ครั้ง ครูติดบัตรชื่อโรงเรียนบนกระดานแล้วอ่านให้นักเรียนฟัง
นักเรียนอ่านตาม 3 ครั้ง

- 2.2 ครูบอกชื่อครูใหญ่ นักเรียนพูดตาม ครูติดบัตรชื่อครูใหญ่นบนกระดานแล้วอ่าน
ให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม 3 ครั้ง ซักถามนักเรียนบางคนว่าครูใหญ่ชื่ออะไร

2.3 ครูบอกชื่อครูประจำชั้นให้นักเรียนฟัง นักเรียนพูดตาม ครูติบัตรชื่อบนกระดาน แล้วอ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม 3 ครั้ง ถามนักเรียนบางคนที่ครูประจำชั้นชื่ออะไร

2.4 ชักถามนักเรียนว่าเวลาพูดกับพ่อแม่ใช้คำแทนชื่อตนเองว่าอย่างไร พูดกับเพื่อนใช้อย่างไร แล้วครูจึงบอกว่า เมื่อพูดกับครู ครูใหญ่ ผู้ใหญ่ที่เป็นผู้ใหญ่ นักเรียนหญิงต้องเรียกตนเองว่าหนู นักเรียนชายใช้ ผม ถ้าพูดกับเพื่อนใช้ ฉัน และเรียกเพื่อนว่า เธอ

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ครูแจกซองให้กลุ่มละ 1 ซอง ภายในซองประกอบด้วยบัตรชื่อ ครูใหญ่ ชื่อโรงเรียน ชื่อครูประจำชั้น และชื่ออื่น ๆ อีก 4 บัตร

3. เมื่อครูบอกชื่อครูใหญ่ ชื่อโรงเรียน ชื่อครูประจำชั้น ให้แต่ละกลุ่มชูปบัตรชื่อตามที่ครูบอก กลุ่มใดทำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

กิจกรรมที่ 2 1. ครูแจกบัตรสีให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนจับกลุ่มตามสีบัตร

2. ครูจับบัตรสีให้สีใด กลุ่มนั้นออกมาแนะนำตัว 1 คน โดยพูดว่า "สวัสดีเพื่อนรักฉันชื่อ..... เธอชื่ออะไร" แล้วให้นักเรียนคนนั้นจับบัตรสีให้สีอะไร สีนั้นออกมารายงานตัวต่อไป ทำเช่นนี้เรื่อยไป กลุ่มใดได้แนะนำตัวครบทุกคนก่อนเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงชื่อและคำแทนชื่อต่าง ๆ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมเพื่อสังเกตการพูดเกี่ยวกับชื่อต่าง ๆ

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น และการตอบคำถาม

1.2 ความคิดรวบยอด

การแนะนำสถานที่ภายในโรงเรียนให้ผู้อื่นรู้จัก เป็นสิ่งที่ควรทำ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถเรียกชื่อสถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียนได้ถูกต้อง
2. สามารถใช้สถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียนได้ถูกต้อง

เนื้อหา ชื่อสถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียน เช่น สนาม ที่เล่น ห้องสมุด ห้องพยาบาล

สื่อการเรียน

1. ภาพสถานที่ภายในโรงเรียน

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 สอนทบทวนนักเรียนถึงสถานที่ต่าง ๆ ในโรงเรียนที่นักเรียนรู้จัก

มีอะไรบ้าง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูให้นักเรียนเข้าแถวแล้วพาไปดูสถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียน เช่น ห้องพยาบาล ห้องสมุด สนามเด็กเล่น ฯลฯ ครูเรียกชื่อสถานที่เหล่านั้น แล้วให้นักเรียนเรียกตาม

2.2 ขณะที่พานักเรียนดูสถานที่ ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงการใช้สถานที่ดังกล่าว เมื่อกลับมาถึงห้อง ชักถามนักเรียนถึงสถานที่ต่าง ๆ ที่ไปดูมา และวิธีใช้

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูศึกษาภาพห้องสมุด ห้องพยาบาล สนาม ห้องส้วม บนกระดาน
3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาที่ละคน เพื่อชี้ภาพบนกระดานตามที่ครูบอก กลุ่มใดชี้ได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน เมื่อแข่งครบทุกคนกลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงสถานที่และการใช้
5. ขั้นประเมินผล
 - 5.1 ดูจากการเล่นเกมเพื่อสังเกตการพูดเกี่ยวกับสถานที่ภายในโรงเรียน
 - 5.2 การแสดงความสนใจ
 - 5.3 สังเกตจากการตอบคำถาม

1.3 ความคิดรวบยอด

การแนะนำสิ่งต่าง ๆ ในห้องเรียนให้ผู้เรียนทราบ เป็นสิ่งที่ควรทำ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2. ความ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกชื่อสิ่งในในห้องเรียนได้ถูกต้อง

เนื้อหา สิ่งของในห้องเรียน

สื่อการเรียน

1. โฟโต้ แก้ว อี กระดาน และสิ่งของต่าง ๆ ในห้องเรียน

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ
 - 1.1 นักเรียนบอกชื่อสิ่งของที่นักเรียนรู้จักมาคนละ 1 อย่าง
2. ขั้นสอน
 - 2.1 นักเรียนเรียกชื่อสิ่งของต่าง ๆ ในห้องเรียนตามครู
 - 2.2 สันทนาถึงประโยชน์และวิธีใช้สิ่งของต่าง ๆ ในห้องเรียน
3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
 2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมากลุ่มละ 1 คน มาแข่งขันจับสิ่งของตามทีครูบอก ใครวิ่งไปจับก่อนจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงสิ่งของในห้อง และประโยชน์

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมเพื่อสังเกตว่านักเรียนรู้จักชื่อสิ่งของในห้องเรียน

5.2 การแสดงความสนใจ

1.4 ความคิดรวบยอด

ความสามารถในการฟังและปฏิบัติตามสัญญาณต่าง ๆ ของโรงเรียนเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริม

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถปฏิบัติตามสัญญาณต่าง ๆ ในโรงเรียนได้ถูกต้อง

เนื้อหา สัญญาณภายในโรงเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. ระฆัง

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ชักถามนักเรียนว่าเคยได้ยินเสียงสัญญาณอะไรบ้าง

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับนักเรียนเรื่องการใช้สัญญาณต่าง ๆ ในโรงเรียน เช่น ตอนเช้าเมื่อได้ยินสัญญาณต้องเข้าแถว สัญญาณตอนเที่ยงไปรับประทานอาหารได้ หรือตอนเย็นเลิกเรียน

2.2 ครูทำเสียงสัญญาณให้นักเรียนปฏิบัติตาม แล้วร้องเพลงสัญญาณตามครู

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมหน้าชั้นเรียน

2. เมื่อได้ยินเสียงระฆังครั้งเดียวให้นั่งลง ถ้าได้ยินหลายครั้งให้ยืนขึ้น ถ้าใครทำผิดครูแยกมาอยู่ต่างหาก แล้วทำต่อไป

3. เมื่อจบการเล่นให้คนที่ไม่เคยทำผิด ช่วยกันคิดว่าจะลงโทษคนทำผิดอย่างไร

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงการปฏิบัติเมื่อได้ยินสัญญาณต่าง ๆ ในโรงเรียน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมว่านักเรียนปฏิบัติตามสัญญาณได้ถูกต้อง

5.2 การแสดงความสนใจ

5.3 สังเกตเวลาตอบคำถาม

แผนที่ 2

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

2.1 ความคิดรวบยอด

ความรู้ความสามารถในการฟังเสียงธรรมชาติเพื่อการแยกเสียงได้ถูกต้อง เป็น
สิ่งที่สร้างและส่งเสริมได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. เมื่อได้ยินเสียงน้ำไหล เสียงลมพัด เสียงฝนตก เสียงฟ้าร้อง ฟ้าผ่า
สามารถบอกได้ถูกต้องว่าเป็นเสียงอะไร

เนื้อหา เสียงธรรมชาติ เช่น น้ำไหล ลมพัด ฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า

สื่อการเรียนรู้

1. เทปบันทึกเสียงน้ำไหล ลมพัด ฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า
2. รูปภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ชักถามนักเรียนว่าเคยได้ยินเสียงน้ำไหล ลมพัด ฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า
หรือไม่

1.2 ให้นักเรียนคนที่เคยได้ยิน ทำเสียงให้เพื่อนฟัง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเปิดเทปเสียงน้ำไหลให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนทายว่าเป็นเสียงอะไร
ทำเสียงน้ำไหลตามเทป

2.2 ครูเปิดเทปเสียงลมพัด แล้วทายว่าเป็นเสียงอะไร ทำเสียงลมพัดตามเทป

2.3 ครูเปิดเทปเสียงฝนตกให้นักเรียนฟัง แล้วทายว่าเป็นเสียงอะไร ทำเสียงฝนตกตามเทป

2.4 ครูเปิดเทปเสียงฟ้าร้องให้นักเรียนฟัง แล้วทายว่าเป็นเสียงอะไร ทำเสียงฟ้าร้องตามเทป

2.5 ครูเปิดเทปเสียงฟ้าผ่าให้นักเรียนฟัง แล้วทายว่าเป็นเสียงอะไร ทำเสียงฟ้าผ่าตามเทป

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ครูเปิดเทปเสียงน้ำไหล ลมพัด ฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า พร้อม ๆ กัน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฟังแล้วช่วยกันคิดว่าเป็นเสียงอะไร ภายในเวลา 1 นาที เมื่อหมดเวลาตัวแทนกลุ่มออกมากระซิบคำตอบให้ครูฟัง กลุ่มใดตอบถูกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ชักถามทบทวนถึงเสียงธรรมชาติที่เรียนไปว่ามีเสียงอะไรบ้าง พร้อมทำเสียงประกอบ

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูการเล่นเกมนักเรียนว่าสามารถแยกเสียงที่ฟังได้ถูกต้อง
- 5.2 การแสดงความสนใจ
- 5.3 สังเกตผลการตอบคำถาม

2.2 ความถี่ความยาว

ความรู้ความสามารถในการฟังเสียงสัตว์ เพื่อการแยกเสียงได้ถูกต้อง เป็นสิ่งที่สร้างและส่งเสริมได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกได้ว่าเสียงสัตว์ที่ได้ยินเป็นเสียงอะไรได้ถูกต้อง

เนื้อหา เสียงสัตว์ เช่น แมวร้อง หมาเห่า ไก่ขัน ฟ้าร้อง เป็ดร้อง

สื่อการเรียนรู้

1. เทปบันทึกเสียงสัตว์

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ย้ํา

1.1 สันทัดถึงสัตว์เสียงต่าง ๆ ที่นักเรียนรู้จัก

1.2 นักเรียนทำเสียงสัตว์เสียงที่นักเรียนรู้จัก

2. ชั้นสอน

2.1 นักเรียนฟังเทปเสียงสัตว์ เช่น แมวร้อง หมาเห่า ไก่ขัน ม้าวิ่ง ที่ละเสียงแล้วทายว่าเป็นเสียงอะไร

2.2 นักเรียนคนหนึ่งทำเสียงสัตว์ แล้วให้เพื่อนทายว่าเป็นเสียงอะไร

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ครูเปิดเทปเสียงแมว หมา ไก่ หมู เปิด ร้องพร้อม ๆ กัน

ให้นักเรียนฟัง แล้วปรึกษากัน 3 นาที ว่าเสียงที่ได้ยินมีเสียงอะไรบ้าง กลุ่มใดตอบได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นสรุป ชักถามนักเรียนถึงเสียงสัตว์ต่าง ๆ ที่เรียนมาว่าร้องอย่างไร

5. ชั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตว่านักเรียนสามารถแยกเสียงที่ฟังได้

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น และการตอบคำถาม

2.3 ความคิดรวบยอด

ความสามารถในการแยกเสียงได้ถูกต้องเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับฝึกฝน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกชื่อเสียงยวดยานที่ได้ยินได้ถูกต้อง

2. เมื่อฟังเสียงเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ แล้วสามารถบอกได้ว่าเป็นเสียง
เคลื่อนไหวของสิ่งใดได้ถูกต้อง

เนื้อหา เสียงยวดยาน และเสียงเคลื่อนไหว

สื่อการเรียนรู้

1. เทปเสียงยวดยาน
2. ภาพรถยนต์ รถไฟ เรือยนต์ รถจักรยานยนต์ รถบรรทุก

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สันทานกับนักเรียนถึงยวดยานในชุมชนที่นักเรียนรู้จัก เช่น รถยนต์
เรือยนต์ รถบรรทุก รถจักรยานยนต์ รถไฟ เสียงแตร เสียงเครื่องยนต์

1.2 นักเรียนลองทำเสียงยวดยานต่าง ๆ

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนฟังเสียงยวดยานจากเทป แล้วทายว่าเป็นเสียงอะไร

2.2 ครูให้นักเรียนดูภาพยวดยาน เช่น รถยนต์ เรือยนต์ รถไฟ รถบรรทุก
รถจักรยานยนต์ ที่ละภาพ แล้วให้นักเรียนทำเสียงของยวดยานนั้น

2.3 นักเรียนทุกคนเปิดหนังสือแล้วฟังเสียง

2.4 ครูเดินแล้วให้นักเรียนฟังเสียง

2.5 นักเรียน 5 คน ออกมาวิ่งแล้วฟังเสียง

2.6 นักเรียนหลับตา ครูเปิดหนังสือให้ทายว่าเป็นเสียงอะไร ครูเดินนักเรียน
ทายว่าเป็นเสียงอะไร ครูวิ่งนักเรียนทายว่าเป็นเสียงอะไร

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ครูเปิดเทปเสียงรถยนต์ เรือยนต์ รถจักรยานยนต์ เสียงแตร

พร้อม ๆ กันให้นักเรียนฟัง 1 ครั้ง

3. นักเรียนปรึกษากัน 3 นาทีว่ามีเสียงอะไรบ้าง กลุ่มใดตอบได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

กิจกรรมที่ 2 1. นักเรียนทุกคนนั่งหลับตา ครูเปิดหนังสือ เต้น ร้อง ให้นักเรียนฟังเสียง

2. ถามนักเรียนทีละคนว่า เสียงที่ได้ยินเป็นเสียงอะไรบ้าง ใครตอบได้ถูกต้องทุกเสียงเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงเสียงต่าง ๆ ที่เรียนไป นักเรียนทำเสียงตามที่ครูบอก

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียนว่าสามารถบอกเสียงยาวนานและเสียงเคลื่อนไหวได้

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

2.4 ความถี่รวมยอด

ความรู้ความสามารถในการแยกเสียงโลหะ และอโลหะได้ถูกต้อง เป็นสิ่งที่สร้างและส่งเสริมได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกเสียงสิ่งต่าง ๆ ที่ได้ยินว่าเป็นเสียงอะไรได้ถูกต้อง

เนื้อหา เสียงโลหะ เสียงอโลหะ

สื่อการเรียนรู้

1. ช้อน ไซม กระป๋อง พลาสติก ไม้ ก้อนหิน ระฆัง

2. กาว

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูนำสิ่งของที่เป็นโลหะและอโลหะให้นักเรียนสังเกต แล้วให้นักเรียนลองจับแยกเป็น 2 พวก ตามเสียงที่ต่างกัน

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเอาสิ่งของที่เป็นโลหะ เช่น กระจก ช้อน ส้อม กระจบอง ให้นักเรียนดูแล้วบอกให้นักเรียนรู้ว่า เขาเรียกว่าโลหะ

2.2 ครูเอาโลหะเคาะให้นักเรียนฟังเสียงที่ละอย่าง

2.3 ครูเอาสิ่งของที่เป็นอโลหะ เช่น ไม้ ก้อนหิน พลาสติก ให้นักเรียนดูแล้วบอกนักเรียนว่าเป็นอโลหะ

2.4 ครูเคาะอโลหะให้นักเรียนฟังเสียงที่ละอย่าง

2.5 ครูเอาโลหะกับอโลหะ เคาะกันให้นักเรียนฟังเสียงที่ละคู่

2.6 นักเรียนลองออกมาเคาะเสียงให้เพื่อนฟัง

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มหัดตา ครูเอาไม้เคาะกับไม้ให้นักเรียนปรึกษากัน 1 นาที แล้วตอบครูว่าเป็นเสียงอะไร เคาะกับอะไร กลุ่มใดตอบถูกต้องจะได้ดาว 1 ดวง

3. ทำเหมือนข้อ 2 แต่เปลี่ยนสิ่งที่เคาะเป็น ส้อมกับช้อน ก้อนหินกับพลาสติก ไม้กับกระจก พลาสติกกับช้อน ส้อมกับไม้ ตามลำดับ

4. กลุ่มใดได้ดาวมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป สันทนาถึงสิ่งของที่เป็นโลหะ และอโลหะ พร้อมทั้งเสียงของมัน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนว่าสามารถแยกเสียงได้ถูกต้อง

5.2 การแสดงความสนใจ

2.5 ความคิดรวบยอด

ความสามารถในการออกเสียงหนักเบาได้ถูกต้องเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับการเล่น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกได้ว่าเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงของหนัก หรือของเบาได้ถูกต้อง

เนื้อหา เสียงของหนักเบา เช่น หนังสือ ก้อนหิน ไม้ ฯลฯ

สื่อการเรียน

1. หนังสือ ก้อนหิน ไม้

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ชี้แนะ

1.1 ครูเอาสีของที่มีน้ำหนักไม่เท่ากัน มาให้นักเรียนดู เช่น หนังสือ 2 เล่ม เล่มหนึ่งหนา เล่มหนึ่งบาง ก้อนหินก้อนใหญ่ ก้อนเล็ก ไม้ท่อนใหญ่ ไม้ท่อนเล็ก

1.2 นักเรียนลองออกมายกสิ่งต่าง ๆ ดู

2. ขั้นสอน

2.1 ครูชูหนังสือทั้ง 2 เล่มให้นักเรียนดู ถามว่าเล่มไหนหนักกว่ากัน ทั้งลงบนโต๊ะ นักเรียนฟังและสังเกตความแตกต่างของเสียง

2.2 ครูชูก้อนหิน 2 ก้อน ถามว่าก้อนไหนหนักกว่ากัน ทั้งลงบนโต๊ะ นักเรียนฟังและสังเกตความแตกต่างของเสียง

2.3 ครูชูไม้ทั้ง 2 ท่อนให้นักเรียนดู ถามว่าท่อนไหนหนักกว่ากัน ทั้งลงบนโต๊ะ นักเรียนฟังและสังเกตความแตกต่างของเสียง

2.4 นักเรียนหลับตา ครูทิ้งสิ่งของลงบนโต๊ะ นักเรียนตอบว่าเป็นของหนักหรือเบา

3. บันทึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน

2. นักเรียนหลับตา ครูทิ้งสิ่งของลงบนโต๊ะ ปริมาณ 1 นาที แล้วทายว่าเป็นเสียงของหนักหรือเบา กลุ่มใดตอบถูกได้ 1 คะแนน ทำเช่นนี้เรื่อยไป เมื่อเสร็จการแข่งขันกลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

3. ของที่ทิ้งลงบนโต๊ะ คือ หนังสือเล่มหนา ไม้ท่อนเล็ก ก้อนหิน ก้อนเล็ก ไม้ท่อนใหญ่ หนังสือเล่มบาง ก้อนหินก้อนใหญ่ ตามลำดับ

4. ใบสรุป ทบทวนการฟังเสียงหนักเบา

5. ใบประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนเกี่ยวกับการแยกเสียงหนักเบาได้

5.2 การแสดงความสนใจ

2.6 ความถี่รวบยอด

ความสามารถในการแยกเสียงแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ของคนและสัตว์ได้ เป็นสิ่งที่สร้างและส่งเสริมได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถแยกเสียงที่แสดงความรัก โศก โศกใจ เจ็บปวด ของคนได้ถูกต้อง

2. สามารถแยกเสียงที่แสดงความรัก เจ็บปวด โกรธ ของสัตว์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา เสียงที่แสดงอารมณ์ เช่น เสียงแสดงอารมณ์รัก โศก โศกใจ เจ็บปวด โกรธ ของคนและสัตว์

สื่อการเรียน

1. ...

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สันทนาการกับนักเรียนว่าเวลานักเรียนตั้งใจ ตกใจ เสียใจ เจ็บปวด นักเรียนทำเสียงอย่างไร

1.2 สันทนาการกับนักเรียนว่าเมื่อเวลาหมา แมว คี๊ใจ เจ็บปวด หรือโกรธ จะส่งเสียงอย่างไร

2. ขั้นสอน

2.1 ครูทำเสียงที่แสดงอารมณ์ของคน เช่น คี๊ใจ เสียใจ แปลกใจ ตกใจ เจ็บปวด ให้นักเรียนฟัง แล้วนักเรียนทายว่าเป็นเสียงแสดงอารมณ์เช่นไร

2.2 นักเรียนผลัดกันทำเสียงแสดงอารมณ์ของสัตว์ แล้วให้เพื่อนทาย

2.3 สันทนาการกับนักเรียนถึงเสียงแสดงอารมณ์ของสัตว์ที่จะทำให้เกิดอันตราย คือ เสียงสัตว์โกรธ สัตว์เจ็บปวด

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน

2. แต่ละกลุ่มคิดว่าจะทำเสียงแสดงอารมณ์ของคนหรือสัตว์

แบบไหน กลุ่มละ 1 อย่าง ภายในเวลา 3 นาที

3. แต่ละกลุ่มทำเสียงแสดงอารมณ์ให้กลุ่มอื่นทายว่าเป็นเสียงแสดงอารมณ์แบบใด ของคนหรือสัตว์ กลุ่มใดตอบถูกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป สันทนาการถามเกี่ยวกับเสียงที่แสดงอารมณ์ของคนและสัตว์

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนว่าสามารถแยกเสียงแสดงอารมณ์ของคนและสัตว์ได้

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

5.3 สังเกตจากการตอบคำถาม

แผนที่ 3

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

3.1 ความคิดรวบยอด

การพูดคำบางคำ เช่น สวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ ฯลฯ ได้ถูกต้องตามโอกาส เป็นเรื่องจำเป็น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถพูดคำว่า สวัสดี ขอบคุณ ขอโทษ ขอบใจ ได้ถูกต้องตามโอกาส

เนื้อหา ข้อความที่ใช้เป็นประจำสำหรับฝึกพูดให้ถูกต้องชัดเจน

สื่อการเรียนรู้

1. ลูกบอล
2. ภาพเด็กไหว้ครู ภาพผู้ใหญ่ให้ของ ภาพเด็กหกล้ม ภาพเพื่อนให้ของ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูถามนักเรียนว่าเคยได้ยินคำว่า สวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ ไหม เคยได้ยินเมื่อไร ใครพูดกับใคร เวลาใด

2. ขั้นสอน

2.1 ครูสนทนากับนักเรียนถึงสถานการณ์ หรือโอกาสที่ต้องใช้คำว่า สวัสดี ขอบคุณ ขอบใจ ขอโทษ

2.2 ครูถามนักเรียนว่า ถ้านักเรียนเดินมาพบครู นักเรียนจะพูดว่าอย่างไร

2.3 ครูถามนักเรียนว่า ถ้าครูให้ดินสอนักเรียน นักเรียนจะพูดว่าอย่างไร

(ขอบคุณ)

2.4 ครูถามนักเรียนว่า ถ้าเพื่อนช่วยเก็บคืนสอให้ นักเรียนจะพูดว่าอย่างไร (ขอบใจ)

2.5 ครูถามนักเรียนว่า ถ้านักเรียนเดินชนเพื่อน หรือคนอื่น นักเรียนจะพูดคำว่าอะไร (ขอโทษ)

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. ครูให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม
2. ครูแจกลูกบอลให้นักเรียนคนหนึ่งถือไว้ เมื่อได้ยินสัญญาณให้ส่งลูกบอลให้คนที่นั่งถัดไป ส่งต่อกันไปเรื่อย ๆ
3. เมื่อครูให้สัญญาณหยุด ครูจะชูภาพขึ้น 1 ภาพ คนที่ถือลูกบอลอยู่ จะต้องตอบว่าภาพที่เห็นควรใช้คำพูดอย่างไร ถ้าตอบถูกจะได้ดาว 1 ดวง. เมื่อจบการเล่น ใครได้ดาวมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

4. ภาพที่ครูจะชูให้นักเรียนดูมี 4 ภาพ คือ

ภาพนักเรียนไหว้ครู

ภาพผู้ใหญ่ให้ของเด็ก

ภาพเด็กชนกันหกล้ม

ภาพเพื่อนให้ของเพื่อน

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงการใช้คำว่า สวัสดี ขอโทษ ขอขอบคุณ ขอบใจ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้คำที่ครูต้องการได้ถูกต้อง

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

3.2 ความคิดรวบยอด

การแปลเสียงได้ถูกต้องชัดเจน เป็นรากฐานสำคัญของการอ่าน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. นักเรียนสามารถออกเสียงคำที่มี ร ล ได้ถูกต้องชัดเจน

เนื้อหา ข้อความสำหรับฝึกพูดให้ถูกต้องชัดเจน (ร ล คำควบกล้ำ)

สื่อการเรียน

1. บัตรสี

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูออกเสียงคำว่า จับราว กับ จับลาว ให้นักเรียนฟัง

1.2 สนทนากับนักเรียนว่าคำทั้ง 2 คำ ที่ครูออกเสียงนั้น แตกต่างกันอย่างไร
ออกเสียงเหมือนกัน หรือต่างกัน

2. ขั้นสอน

2.1 ครูออกเสียง ร ยาว ๆ ให้นักเรียนสังเกตริมฝีปาก และ ลิ้น ของครู

2.2 นักเรียนออกเสียง ร ตามครู ขณะที่ออกเสียงให้นักเรียนเอานิ้วชี้ที่กลาง
ศีรษะจะรู้สึกสะเทือนที่นิ้ว ถ้าไม่สะเทือนแสดงว่าออกเสียงไม่ถูกต้อง

2.3 นักเรียนจับคู่กัน ออกเสียง แล้วผลัดกันเอานิ้วชี้กลางศีรษะของเพื่อน

2.4 ครูออกเสียงคำที่มี ร ล คำควบกล้ำ คือ ครู ครับ โรงเรียน ขวา
แล้ว เลิก กลับ โดยให้นักเรียนออกเสียงตามทีละตัว

2.5 นักเรียนออกเสียงคำดังกล่าวทีละคนตามครู

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูแจกบัตรสีให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น

2. ครูจับบัตรสีขึ้นมา 1 ใบ ได้สีของใคร นักเรียนคนนั้นต้อง
ออกเสียงคำที่มีตัว ร หรือ ล ที่ครูสอนมาแล้ว 1 คำ โดยนักเรียนคนนั้นต้องออกเสียงให้ถูก
ต้องชัดเจน

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนออกเสียงคำต่าง ๆ ที่เรียนมา

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนเกี่ยวกับการออกเสียงควบกล้ำได้ถูกต้อง
- 5.2 สังเกตจากการออกเสียง
- 5.3 การแสดงความสนใจ

3.3 ความคิดรวบยอด

การแนะนำตนเองและสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตนเองให้ผู้อื่นรู้จัก เป็นสิ่งที่จะต้องทำในชีวิตประจำวัน และจะทำได้ก็ด้วยการฝึกฝน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. นักเรียนสามารถเล่าเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้

เนื้อหา การเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเอง

สื่อการเรียนรู้

1. -

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับบุคคลที่อยู๋บ้านของนักเรียน ว่ามีใครบ้าง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเองเป็นประโยคสั้น ๆ ให้นักเรียนฟัง โดยออกชื่อผู้ที่อยู่ในบ้าน และผู้ที่ตนรักตามลำดับ

- 2.2 ให้นักเรียน 2 - 3 คนลองออกมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเองให้เพื่อนฟัง

- 2.3 ครูสอนให้นักเรียนร้องเพลงบ้านของฉัน

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม

2. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนรำไปเรื่อย ๆ พอเพลงหยุด

นักเรียนต้องยืนนิ่ง ๆ อยู่ในท่าเดิม ถ้าใครกระตุกกระคิกต้องออกมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเองสั้น ๆ ให้เพื่อนฟัง โดยบอกชื่อตนเอง ชื่อผู้ที่อยู่ในบ้าน และผู้ที่ตนรักแล้วกลับไปนั่งที่ ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนครบทุกคน

4. ขั้นสรุป ทบทวนกับนักเรียนว่าการเล่าเรื่องให้ผู้ฟัง ต้องพูดเสียงดังฟังชัด และพูดให้คนอื่นเข้าใจ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกมและสังเกตการเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวเด็ก

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

3.4 ความคิดรวบยอด

การออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจนทำให้สื่อความหมายได้ตรงตามต้องการ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. นักเรียนสามารถอธิบายภาพได้

เนื้อหา การอธิบายภาพ

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูให้นักเรียนดูภาพคนกำลังอาบน้ำ

1.2 สันทนาซักถามเกี่ยวกับภาพว่าเป็นภาพอะไร สิ่งที่อยู่ในภาพกำลังทำอะไร

2. ชั้นสอบ

2.1 ครูนำภาพให้นักเรียนดู ให้นักเรียนพูดเกี่ยวกับภาพนั้นคนละ 1 ประโยค โดยให้พูดทีละคน ก่อนพูดอาจให้เวลาคิดก่อน 3 นาทีก็ได้

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน

2. ครูแจกภาพให้กลุ่มละ 1 ภาพ นักเรียนช่วยกันดูว่าในภาพนั้นมีอะไรบ้าง สิ่งที่อยู่ในภาพกำลังทำอะไร ภายในเวลา 3 นาที

3. เมื่อหมดเวลาตัวแทนกลุ่มออกมาพูดเกี่ยวกับภาพนั้น กลุ่มใดพูดได้ดีและชัดเจนจะเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นสรุป ถามทบทวนเกี่ยวกับภาพที่ทำกิจกรรมอีกครั้งหนึ่ง โดยครูเป็นผู้ถามนำ

5. ชั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม และการเล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพ

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

5.3 สังเกตจากการอธิบายภาพ

แผนที่ 4

เวลาเรียนทั้งหมด 12 คาบ

4.1 ความครอบคลุม

การถ่ายภาพเพื่อเปรียบเทียบ ต้องอาศัยการสังเกตอย่างละเอียดถี่ถ้วน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. นักเรียนสามารถบอกภาพที่มีรูปร่าง สีที่เหมือนกันได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกภาพที่มีรูปร่าง สีที่แตกต่างกันได้ถูกต้อง

เนื้อหา สิ่งของที่เหมือนกัน สิ่งของที่ต่างกัน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ
2. ผลไม้

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูเอาผลไม้ชนิดต่าง ๆ 5 ชนิด ชนิดละ 3 ผล มากองรวมกัน นักเรียนช่วยกันแยกผลไม้ที่เหมือนกันกองรวมกันเป็นกอง ๆ

1.2 ครูสนทนากับนักเรียนถึงการแยกผลไม้ว่าสังเกตจากอะไร และผลไม้แต่ละกองต่างกันอย่างไร

2. ขั้นสอน

2.1 ครูชูแก้วให้นักเรียนดู 3 ใบ โดยที่ 2 ใบเหมือนกัน แล้วถามนักเรียนว่า แก้วใบไหนเหมือนกัน ใบไหนต่างจากใบอื่น เหมือนกันตรงไหน และต่างจากใบอื่นตรงไหน

2.2 นักเรียนดูภาพน้อยหน้า 2 ภาพซึ่งเหมือนกัน แล้วบอกว่าเหมือนกัน หรือต่างกัน

2.3 นักเรียนดูภาพส้ม 2 ภาพซึ่งเหมือนกัน แล้วบอกว่าเหมือนกัน หรือต่างกัน

2.4 นักเรียนดูภาพเปิด 2 ภาพซึ่งเหมือนกันแล้วบอกว่าเหมือนกัน หรือต่างกัน

2.5 นักเรียนดูภาพสีเหลือง 2 ภาพที่แตกต่างกัน โดยภาพหนึ่งมีเส้นทะแยงมุม แต่อีกภาพไม่มี นักเรียนหาว่าเหมือนกันหรือต่างกัน เพราะเหตุใด

2.6 นักเรียนดูภาพวงกลม 3 ภาพ ซึ่งมีขนาดเหมือนกัน โดยที่ 2 ภาพเป็น สีเหลือง อีกภาพเป็นสีฟ้า นักเรียนหาว่าภาพไหนเหมือนกัน ภาพไหนต่างจากภาพอื่น เหมือนกันตรงไหน หรือต่างกันตรงไหน

2.7 นักเรียนดูภาพเลขแปดที่มีขนาดรูปร่างเหมือนกัน 3 ภาพ ซึ่ง 2 ภาพ เป็นสีน้ำเงิน อีกภาพเป็นสีแดง หาว่าภาพไหนเหมือนกัน ภาพไหนต่างกัน เพราะเหตุใด

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน
2. ครูแจกซองภาพ กลุ่มละ 1 ซอง ในซองจะมีภาพต่าง ๆ เหมือนกันเป็นคู่ ๆ จำนวน 8 คู่
3. นักเรียนช่วยกันจับคู่ภาพที่เหมือนกัน กลุ่มใดทำเสร็จก่อน และถูกต้องฝ่ายชนะ

กิจกรรมที่ 2 1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ครูแจกซองภาพ กลุ่มละ 8 ซอง โดยแบ่งคนละ 2 ซอง ในซองจะมีภาพอยู่ 3 ภาพ ภาพหนึ่งต่างจากภาพอื่น
2. นักเรียนหาภาพที่ต่างจากภาพอื่นของแต่ละซอง กลุ่มใด ทำเสร็จทุกคนก่อน และถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป จากกิจกรรมที่ 2 สอนให้นักเรียนถึงภาพนั้นว่า เหมือนกันและต่างกันอย่างไร

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนว่าสามารถเปรียบเทียบความเหมือน หรือแตกต่างของภาพต่าง ๆ ได้

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

5.3 สังเกตจากการตอบคำถามของครู

4.2 ความคิดรวบยอด

การสังเกตอย่างละเอียดถี่ถ้วน จะทำให้สามารถบอกสิ่งต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกส่วนที่ขาวของภาพได้ถูกต้อง
2. สามารถบอกส่วนที่เกินของภาพได้ถูกต้อง

เนื้อหา สิ่งของที่มีส่วนขาด และส่วนเกิน

สื่อการเรียนรู้

1. สมุด ดินสอ ปากกา รองเท้า
2. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ
 - 1.1 สนทนากับนักเรียนว่าคนมีกี่ขา กี่ตา กี่แขน รถยนต์มีกี่ล้อ แมวมีกี่ขา
2. ขั้นสอน
 - 2.1 นักเรียนดูสมุดปกขาว ดินสอไม่มียางลบ ปากกาไม่มีปลอก รองเท้า

ข้างเดียว และให้นักเรียนบอกส่วนที่หายไป

- 2.2 นักเรียนดูภาพหน้าคนไม่มีตา ให้บอกว่าอะไรหายไป
- 2.3 นักเรียนดูภาพไก่ที่ไม่มีขา แล้วบอกว่าอะไรหายไป
- 2.4 นักเรียนดูภาพคน 3 ขา แล้วว่าอะไรเกินมา
- 2.5 นักเรียนดูภาพโต๊ะ 5 ขา แล้วบอกว่าอะไรเกินมา
- 2.6 นักเรียนดูภาพไก่ 3 ขา แล้วบอกว่าอะไรเกินมา

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน

2. แจกซองภาพกลุ่มละ 1 ซอง ในซองจะมีภาพ 10 ภาพ คือ ภาพไก่ไม่มีขา แมวไม่มีหาง รถไม่มีล้อ รองเท้าไม่มีเชือกผูกรัด ภาพมือมี 4 นิ้ว แมวมี 5 ขา หมามีเขา ไก่มี 3 ขา คนมีตาที่หน้าผาก กระต่ายมี 3 หู

3. นักเรียนแยกภาพที่มีส่วนเกินไว้พวกหนึ่ง ภาพที่มีส่วนขาดไปไว้พวกหนึ่ง กลุ่มใดทำเสร็จก่อน และถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป สอนจนถึงภาพที่ใช้ทำกิจกรรม ว่าภาพที่มีส่วนขาดมีอะไรขาดไป และภาพที่มีส่วนเกิน มีอะไรเกินมาบ้าง

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนและสามารถบอกสิ่งของต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

4.3 ความคิดรวบยอด

การรู้จักมือซ้ายและมือขวาเป็นสิ่งที่จำเป็น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถเรียกชื่อมือซ้ายและมือขวาได้ถูกต้อง

เนื้อหา มือซ้าย ขวา

สื่อการเรียนรู้

1. ตัวนักเรียน

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สอนเกี่ยวกับมือทั้งสองข้างของนักเรียน ให้นักเรียนเล่าว่ามือไหนใช้ทำอะไร

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูยกมือขวา นักเรียนยกตาม สังเกตดูว่าใครยกผิดให้เปลี่ยนใหม่ พร้อมทั้งครูพูดว่า "มือขวา" นักเรียนพูดตามหลาย ๆ ครั้ง
- 2.2 ครูยกมือซ้าย นักเรียนยกตาม ครูพูดว่า "มือซ้าย" นักเรียนพูดตาม
- 2.3 ครูยกมือขวาแล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นมืออะไร
- 2.4 ครูยกมือซ้ายแล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นมืออะไร
- 2.5 ครูยกมือซ้าย ขวาสลับกันหลาย ๆ ครั้ง แล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นมืออะไร จนแน่ใจว่านักเรียนจำได้

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1
1. นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหาวง
 2. ครูสั่งให้นักเรียนยกมือซ้าย ขวา สลับกันไปเรื่อย ๆ
 3. ใครยกมือผิดให้กลับมาที่นั่งที่ ห่าไปเรื่อยจนเหลือคนเดียว

จะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ครูยกมือซ้าย ขวา แล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นมืออะไร

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียนว่าสามารถยกมือได้ถูกต้องตามคำสั่งของครูได้
- 5.2 การแสดงความสนใจ

4.4 ความถี่หรือบ่อย

การรู้จักส่วนต่าง ๆ ของมือเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมให้เข้าใจ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถ เรียกชื่อนิ้วมือทั้ง 5 ได้ถูกต้อง

เนื้อหา นิ้วมือทั้ง 5

- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น
- 5.3 สังเกตจากการตอบคำถาม

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพนิ่ง 5

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนเอามือวางบนโต๊ะ นักเรียนสังเกตนิ้วมือของตนว่ามีลักษณะอย่างไร สันนิษฐานเท่าที่เห็นไหม

2. ขั้นสอน

2.1 ชักถามนักเรียนว่ามีโครงทาบข้างนิ้วแต่ละนิ้วชื่ออะไร ถ้าทราบให้บอกให้เพื่อนฟัง

2.2 นักเรียนกางมือขึ้นตรงหน้า แล้วเรียกชื่อตามครูทีละนิ้ว

2.3 ครูเรียกชื่อนิ้วแล้วให้นักเรียนยกนิ้วที่ครูเรียกให้ดู

2.4 ครูชี้ที่นิ้วต่าง ๆ นักเรียนเรียกชื่อ

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหาวง

2. ครูแจกบัตรภาพนิ้วมือ คนละ 1 ภาพ โดยบัตรนั้นจะเป็นภาพนิ้วชี้ 4 บัตร นิ้วกลาง 4 บัตร นี้วนาง 4 บัตร นิ้วก้อย 4 บัตร นิ้วหัวแม่มือ 4 บัตร

3. ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น ผู้เล่นแต่ละคนยื่นบัตรของตนเอง เวียนให้คนข้าง ๆ โดยเวียนไปทางขวา

4. ครูให้สัญญาณหยุด ทุกคนดูบัตรในมือ ฟังครูประกาศ เช่น นิ้วกลาง คนที่ถือบัตรนิ้วกลางต้องนั่งลง ใครทำผิดต้องออกจากวง ผู้ที่ทำถูกไม่ต้องออกจากวง จะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนซักถามเกี่ยวกับชื่อนิ้วทั้ง 5

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนว่าสามารถเรียกชื่อนิ้วต่างได้

5.2 การแสดงความสนใจในขณะที่เล่นเกม

5.3 สังเกตจากการตอบคำถาม

4.5 ความคิดรวบยอด

ความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อตา มือ และแขน ช่วยให้การเขียนมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถลากเส้นต่าง ๆ ด้วยนิ้วมือได้ถูกต้อง

เนื้อหา ลีลามือ

สื่อการเรียน

1. แผนภูมิ กระดาษ

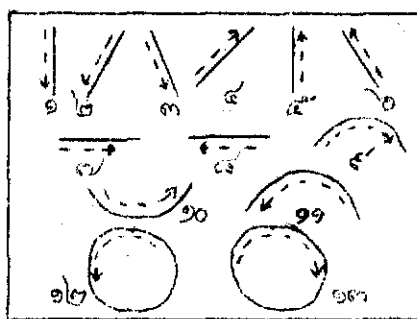
วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 สอนทบทวนกับนักเรียนว่าเคยเห็นเส้นอะไรบ้าง เห็นที่ไหน

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูคิดแผนภูมิเส้นทั้ง 13 เส้น บนกระดาษ



- 2.2 ครูลากเส้นให้นักเรียนดูในกระดาษ นักเรียนลากเส้นตามครูในอากาศ

ทีละเส้น

- 2.3 นักเรียนเอาคืนสอ ลองลากเส้นในกระดาษตามทีละเส้นทั้ง 13 เส้น

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1
1. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
 2. นักเรียนใช้ดินสอลากเส้นทั้ง 13 เส้น ต่อเป็นรูป

ต่าง ๆ ตามใจชอบ ภายในเวลา 5 นาที

3. นำภาพของแต่ละคนออกมาแสดงหน้าห้อง

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนลากเส้นต่าง ๆ ในอากาศ

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนโดยสังเกตการลากเส้น
- 5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

แผนที่ 5

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

5.1 ความถี่รวมยอด

การเรียนรู้หนังสือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกคน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (6 คาบ 2 ครั้ง ครั้งละ 3 คาบ)

1. สามารถบอกประโยชน์ของการเรียนหนังสือได้ถูกต้อง
2. สามารถบอกคำที่ต้องการให้ครูเขียนได้ถูกต้องชัดเจน

เนื้อหา ประโยชน์ของการเรียนรู้ภาษาไทย

- การฟังและการอ่าน
- การฟังและการพูดที่มีต่อการอ่านและการเขียน

สื่อการเรียน

1. ภาพผลไม้
2. บัตรคำ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สันทนาถึงผลไม้ที่นักเรียนรู้จัก โดยให้นักเรียนทั้งห้องช่วยกันบอกชื่อผลไม้มา 5 ชื่อ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูติดภาพเงาะ แดงโม ฟรุ้ง ฟรุ้ง ทุเรียน ส้ม บนกระดานพร้อมทั้งติดบัตรคำคู่กับภาพ ครูอ่านบัตรคำชื่อผลไม้ให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม 3 ครั้ง แล้วให้อ่านเองทีละแถว

2.2 ครูเอามาพอกเหลือแต่บัตรกำนัลให้นักเรียนอ่านเอง

2.3 เรียกนักเรียนบางคนออกมาตีภาพให้ตรงกับบัตรคำ ถ้านักเรียนคิดไม่ถูกห้อง ครูก็สรุปว่า ถ้านักเรียนอ่านหนังสือออกก็สามารถตีให้ถูกต้อง

2.4 ครูสั่งให้นักเรียนคนหนึ่งออกไปหยิบภาพบนกระดานคำ โดยออกคำสั่งไม่ชัดเจน เด็กหยิบไม่ถูก ครูสรุปว่า การพูดต้องพูดให้ชัดเจน เพราะถ้าคนฟังไม่เข้าใจจะทำได้

2.5 นักเรียนบอกคำที่ต้องการให้ครูเขียน คนใดบอกชัดเจนครูเขียนให้ แต่คนใดบอกไม่ชัด ครูบอกเขียนไม่ได้ เพราะพูดไม่ชัด ฟังไม่รู้เรื่อง สรุปว่าการพูดต้องพูดให้ชัดเจน เพราะคนฟังถ้าไม่เข้าใจก็จะเขียนไม่ได้

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน

1. แจกซองกลุ่มละ 2 ซอง

ซองที่ 1 มีภาพ เงาะ แดงโม ฝรั่ง ส้ม ทุเรียน

ซองที่ 2 มีบัตรคำ เงาะ แดงโม ฝรั่ง ส้ม ทุเรียน

2. นักเรียนช่วยกันจับคู่บัตรคำกับภาพ ภายในเวลา 2 นาที

กลุ่มใดทำเสร็จตามเวลาที่กำหนด และถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป จากกิจกรรมสนทนากับนักเรียนว่าทำไมจึงจับคู่ผิด หรือทำอย่างไรจึงจับคู่ถูก

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน

5.2 การแสดงความคิดเห็น

แผนที่ 6

เวลาเรียนทั้งหมด 9 คาบ

6.1 ความคิดรวบยอด

การออกเสียงพยัญชนะได้ถูกต้อง จะนำไปสู่การออกเสียงคำที่ถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถออกเสียงพยัญชนะตามครูได้ถูกต้อง

เนื้อหา เสียงพยัญชนะ

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิพยัญชนะไทย
2. บัตรพยัญชนะ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ
 - 1.1 นักเรียนบอกชื่อของตนเองทีละคน
 - 1.2 ครูแจกบัตรพยัญชนะขึ้นต้นให้นักเรียนให้นักเรียนแต่ละคน
2. ขั้นสอน
 - 2.1 ครูคิดแผนภูมิพยัญชนะไทยบนกระดานดำ
 - 2.2 นักเรียนออกเสียงพยัญชนะตามครู
 - 2.3 ครูชี้พยัญชนะสลับไปมา นักเรียนออกเสียงตามที่ครูชี้
 - 2.4 นักเรียนเอาบัตรพยัญชนะชื่อของตนเองไปเทียบกับแผนภูมิ แล้วออกเสียงพยัญชนะนั้นทีละคน

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
2. ครูจัดบัตรพยัญชนะทั้ง 44 ตัวบนกระดาน
3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาทีละคน ยืนในช่องที่ครูกำหนด

เมื่อครูชูบัตรพยัญชนะตัวใด นักเรียนจะต้องแข่งกันไปหยิบและออกเสียงพยัญชนะตัวนั้น ใครหยิบได้ก่อนและออกเสียงถูกต้องจะได้ 1 คะแนน เมื่อแข่งครบทุกคน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

4. ขั้นสรุป ครูชูบัตรพยัญชนะ แล้วให้นักเรียนออกเสียง

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการออกเสียงพยัญชนะ
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

6.2 ความถี่การบอกรับ

สามารถออกเสียงได้ถูกต้อง จะนำไปสู่การออกเสียงคำที่ถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถออกเสียงสระ สั้น - ยาว ตามครูได้ถูกต้อง

เนื้อหา เสียงสระ

สื่อการเรียนรู้

1. -

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูให้นักเรียนออกเสียงคำว่า จา กับ จะ สอนให้นักเรียนว่า คำไหนมีเสียงยาวกว่ากัน

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูออกเสียงสระสั้น - ยาว เป็นคู่ ๆ ให้นักเรียนฟัง คือ อะ - อา
อิ - อี อุ - อู เอะ - เอ แอะ - แอ
- 2.2 นักเรียนออกเสียงตามครูทีละคู่ จนสามารถออกเสียงได้คล่อง
- 2.3 นักเรียนท่องสระ สั้น - ยาว เป็นคู่ ๆ เอง พร้อม ๆ กัน
- 2.4 นักเรียนท่องให้ครูฟังทีละคน

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

2. ถ้ากลุ่มหนึ่งออกเสียงสระเสียงสั้น อีกกลุ่มต้องออกเสียงสระเสียงยาว ที่คู่กัน โดยสลับกันเป็นผู้ออกเสียงก่อน
3. ออกเสียงสลับกันไปเรื่อย ๆ ถ้ากลุ่มใดออกเสียงได้

ถูกต้องมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนออกเสียงสระ สั้น - ยาว พร้อมกัน

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการออกเสียงสระ
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

6.3 ความคิดรวบยอด

การออกเสียงสระและพยัญชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ช่วยให้เกิดทักษะในการอ่าน
ได้รวดเร็วและถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกเสียงคำที่ประสมด้วยสระ พยัญชนะที่เหมือนกันได้ถูกต้อง
2. สามารถบอกเสียงคำที่ประสมด้วยสระ พยัญชนะที่ต่างกันได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำที่ออกเสียงเหมือนกัน และต่างกัน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ
2. บัตร

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูชูภาพไก่ นักเรียนออกเสียงไก่ ครูชูภาพไก่อีกภาพ นักเรียนออกเสียงไก่ สนทนากับนักเรียนว่าภาพทั้งสองภาพเหมือนกันไหม ออกเสียงเหมือนกันไหม

1.2 ครูชูภาพไก่ นักเรียนออกเสียง ครูชูภาพนก นักเรียนออกเสียงนก ถามนักเรียนว่าออกเสียงเหมือนกันไหม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูออกเสียงคำที่เหมือนกันเป็นคู่ ๆ เช่น ไก่-ไก่ มา-มา บ้าน-บ้าน นักเรียนออกเสียงตาม แล้วบอกว่าออกเสียงเหมือนกันหรือต่างกัน

2.2 ครูออกเสียงคำที่ต่างกันเป็นคู่ ๆ เช่น ไก่-บิน บิน-มา กิน-นา นักเรียนออกเสียงตามครู แล้วบอกว่าออกเสียงเหมือนกันหรือต่างกัน

2.3 ครูออกเสียงคำที่ใช้สระเหมือนกันเป็นคู่ ๆ เช่น กา-มา กิน-กิน ไก่-ไข่ นักเรียนออกเสียงตามครู สนทนากับนักเรียนว่าคำแต่ละคู่ออกเสียงเหมือนกันหรือไม่

2.4 ครูออกเสียงคำที่ใช้สระต่างกันเป็นคู่ ๆ เช่น ไก่-กิน คำ-กิน นักเรียนออกเสียงตามครู แล้วบอกว่าออกเสียงสระเหมือนกันหรือไม่

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม

2. ครูเปิดเทปเพลงนักเรียนรำ เมื่อหยุดให้นักเรียนจับคู่แล้วนั่งลง คู่ใดนั่งช้าต้องบอกว่าคำที่ครูออกเสียงเหมือนกันหรือไม่ เช่น ไก่-ไก่, ไก่-ไข่ เป็นต้น ถ้าบอกถูกต้องจะให้เล่นต่อไป แต่ถ้าบอกผิดต้องออกจากการแข่งขัน

3. คำที่ครูจะออกเสียงมีดังนี้ ไก่-ไก่, ไก่-ไข่, บิน-บิน บ้าน-บ้าน, แม่-พ่อ, กิน-กิน, มา-ไป, กิน-คำ, มี-มา, แล-ดู

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนออกเสียงคำที่เหมือนกัน ต่างกัน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการออกเสียงของนักเรียน

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

6.4 ความคิดรวบยอด

การบลูฟงลักษณะในการอ่านและเขียนภาษาไทยที่ถูกต้อง เป็นพื้นฐานที่จำเป็น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกได้ว่าหนังสือไทยอ่านจากซ้ายไปขวาได้ถูกต้อง
2. สามารถบอกได้ว่าหนังสือไทยเขียนจากซ้ายไปขวาได้ถูกต้อง

เนื้อหา ลักษณะหนังสือไทย

สื่อการเรียน

1. ภาพผลไม้

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูติดภาพกระถ่อน ส้ม ขนุน น้อยหน่า บนกระดาน นักเรียนบอกชื่อ
เรียงจากซ้ายไปขวา

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเขียนข้อความ "โรงเรียนของเราชื่อโรงเรียนวัดท่าเกวียน"
บนกระดาน ถามนักเรียนว่าครูเขียนจากทางไหน
2.2 ครูอ่านข้อความนั้น โดยชี้ข้อความเวลาอ่านด้วย ถามนักเรียนว่าเวลา
อ่านครูอ่านจากทางไหนไปทางไหน

2.3 ครูสรุปให้ฟังว่าเวลาเขียนหนังสือ จะเขียนจากซ้ายไปขวา และ
เวลาอ่านก็ต้องอ่านจากซ้ายไปขวา

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 2 คน

2. ครูติดภาพมะม่วง มะละกอ ขนุน ชมพู บนกระดานดำ

แล้วอ่านชื่อตามลำดับจากซ้ายไปขวา บอกนักเรียนว่าถ้าครูอ่านภาพจากซ้ายไปขวา ให้นักเรียน
ยกมือขวา ถ้าครูไม่ได้อ่านจากซ้ายไปขวา ให้นักเรียนยกมือซ้าย

3. ครูติดภาพทีละชุด ดังนี้

ส้ม แดงโม เงาะ ลำไย

องุ่น น้อยหน่า มะพร้าว กระท้อน

ฝรั่ง มะนาว ทุเรียน กล้วย

มะไฟ ลิ้นจี่ ทับทิม มะยม

4. กลุ่มใดทำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป สอนทบทวนให้นักเรียนว่าหนังสือไทยอ่านจากทางไหน ไปทางไหน
และเขียนจากทางไหนไปทางไหน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการอ่านและเขียน

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

5.3 สังเกตจากการตอบคำถาม

6.5 ความคิดรวบยอด:

ความสัมพันธ์ระหว่างกล้ำมเนื้อตา มือ แขน และอื่น ๆ ช่วยให้การเขียนมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถจับดินสอได้ถูกวิธี

2. สามารถลากเส้นตามที่กำหนดได้ถูกวิธี

เนื้อหา การจับดินสอ การลากเส้นพื้นฐาน

สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือแบบฝึกการเขียนอักษรไทย
2. แบบการลากเส้น

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนใช้นิ้วชี้ลากเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นคด หรือเส้นอื่น ๆ ใน
อากาศตามครู

2. ขั้นสอน

- 2.1 นักเรียนจับดินสอตามครู ครูตรวจดูทุกคนให้นั่งและจับดินสออย่างถูกต้อง
- 2.2 นักเรียนลากเส้นอะไรก็ได้ตามใจชอบบนกระดาษ คนละ 5 เส้น
- 2.3 นักเรียนเปิดหนังสือแบบฝึกการเขียนอักษรไทยหน้า 1 สนทนากับนักเรียน
ถึงภาพที่เห็นว่าเป็นภาพอะไร ก๊อกลงเปิดหรือปิด มีน้ำไหลไหม ไหลจากบนลงล่าง หรือล่างขึ้นบน
- 2.4 นักเรียนลากเส้นน้ำไหลจากบนลงล่างตามครูในอากาศ แล้วจึงลากเส้น
ทับเส้นประในแบบฝึกหน้า 1

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1
1. ครูแจกแบบลากเส้นจากบนลงล่าง ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
 2. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด นักเรียนแต่ละคนลากเส้นตาม
เส้นประ เมื่อครูเป่านกหวีดให้หยุดทำ ใครลากเส้นได้สวยงามที่สุดเป็นผู้ชนะ โดยไม่จำเป็นต้อง
ว่าจะต้องทำมาก

4. ขั้นสรุป นักเรียนลากเส้นจากบนลงล่างในอากาศ และทำแบบฝึกหน้า 2

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนเพื่อสังเกตการลากเส้นต่าง ๆ
- 5.2 การแสดงความคิดเห็นในการเล่นเกม
- 5.3 ตรวจแบบฝึกของนักเรียน

แผนที่ 7

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

7.1 ความคิดรวบยอด

ความเชื่อมั่นในตนเองช่วยให้การแสดงออกด้วยการพูดมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถเล่าเรื่องที่ได้พบเห็นระหว่างทางจากบ้านมาโรงเรียนได้

เนื้อหา การเล่าเรื่องที่ได้พบเห็นระหว่างทางจากบ้านมาโรงเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูสนทนากับนักเรียนถึงสิ่งที่ได้พบเห็น ระหว่างทางจากบ้านมาโรงเรียน

2. ขั้นสอน

- 2.1 นักเรียนเล่าสิ่งที่ได้พบเห็น ระหว่างทางจากบ้านมาโรงเรียนทีละคน

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน

2. ครูแจกภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 3 ภาพ คือ ภาพเด็ก แมว

รถยนต์ นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดเรื่องที่จะเล่าโดยใช้ภาพที่แจกให้ประกอบ โดยใช้เวลา
คิด 5 นาที

3. คิวแทนกลุ่มออกมาเล่า กลุ่มใดเล่าได้ดี เสียงพูดชัดเจน

จะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป สอนให้นักเรียนว่าขณะที่ออกมาเล่าเรื่องรูสึกอย่างไร

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการเล่าเรื่องของนักเรียน

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

7.2 ความคิดรวบยอด

การแนะนำสัตว์เลื้อยและประโยชน์ให้ผู้รู้จัก เป็นสิ่งที่ควรทำอยู่เสมอ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถเล่าเรื่องเกี่ยวกับสัตว์เลื้อยได้

เนื้อหา สัตว์เลื้อย

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพสัตว์เลื้อย แมว หมา นก ปลา วัว ควาย

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนบอกชื่อสัตว์เลื้อยที่นักเรียนรู้จักมาคนละ 1 ชื่อ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูติดภาพสัตว์เลื้อยบนกระดานดำ คือ แมว หมา นก ปลา วัว ควาย

2.2 นักเรียนช่วยกันบอกลักษณะรูปร่างและประโยชน์ โดยที่ครูคอยซักถาม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม

2. ครูจับบัตรได้ชื่อใครคนนั้นต้องเล่าเรื่องเกี่ยวกับสัตว์เลื้อย

ที่บ้านของนักเรียน โดยบอกลักษณะรูปร่าง สี ประโยชน์ แล้วให้เพื่อนช่วยกันทายว่าเป็นอะไร แล้วจึงเฉลย ผู้ที่เล่าได้ดีเสียงดังฟังชัดจะได้รับรางวัล

4. ขั้นสรุป ชักถามหาคำตอบถึงข้อสักร์เลียงและประโยชน์

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกม โดยสังเกตการเล่าเรื่อง

5.2 การแสดงความรู้สึก

5.3 สังเกตการตอบคำถาม

7.3 ความคิดรวบยอด

การฝึกทักษะการเขียนเบื้องต้น จะนำไปสู่การเขียนพญชณะที่ถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถลากเส้นตามแบบที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา เส้นพื้นฐานลากเส้นตามแบบที่กำหนดให้ได้ถูกวิธี

สื่อการเรียน

1. แบบฝึกการเขียนอักษรไทย

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สนทนาเกี่ยวกับภาพในแบบฝึกการเขียน หน้า 3 โดยถามนักเรียนว่า เป็นภาพอะไร มันกำลังทำอะไร มันได้จากทางไหนไปทางไหน

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนลากเส้น ✓ ตามครูในอากาศ

2.2 นักเรียนลากเส้นทับเส้นประตามแบบฝึกเขียนอักษร หน้า 3

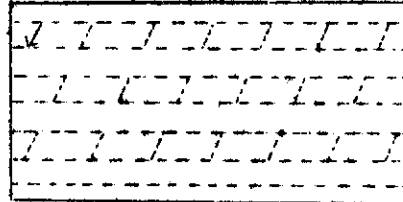
2.3 สนทนาเกี่ยวกับภาพในหน้า 5 แล้วเขียนเส้นตามเส้นประ

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน นั่งเป็นวง
2. ครูแจกแบบการเขียนเส้น กลุ่มละ 1 แผ่น โดยให้คนเริ่ม

ถือไว้



3. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ให้คนเริ่มของแต่ละกลุ่มลากเส้นตามเส้นบรรทัดบนสุด เมื่อลากเสร็จส่งให้คนที่ถัดไปทางขวา เขียนบรรทัดที่ 2 แล้วส่งต่อให้คนที่ถัดไปลากเส้นบรรทัดที่ 3 และ 4 ตามลำดับ กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและสวยงามเป็นฝ่ายชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนทำแบบฝึกการเขียนหน้า 4, 6

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนเพื่อสังเกตการลากเส้นของนักเรียน
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม และตรวจแบบฝึกของนักเรียน

7.4 ความคิดรวบยอด

ความสามารถในการแยกเสียงได้ถูกต้องเพียงใดขึ้นอยู่กับวิธีการฝึก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถออกเสียงพยัญชนะที่มีเสียงคู่กันได้อย่างชัดเจน

เนื้อหา พยัญชนะที่มีเสียงคู่กัน

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิพยัญชนะ
2. ลูกบอล ดาว

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูฝึกแผนภูมิพยัญชนะบนกระดานดำ
- 1.2 นักเรียนออกเสียงพยัญชนะพร้อมกัน

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูออกเสียงพยัญชนะที่มีเสียงคู่กัน คือ ข-ค ฉ-ช ถ-ท ผ-พ ฝ-ฟ
ส-ซ ห-ฮ ให้นักเรียนฟัง นักเรียนออกเสียงตามครู

- 2.2 ครูยกตัวอย่างคำที่มีเสียงพยัญชนะคู่กัน เช่น ขน-คน ฉัน-ชัน

- 2.3 นักเรียนช่วยกันบอกคำที่มี เสียงพยัญชนะคู่กัน

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม ครูแจกลูกบอลให้นักเรียน 4 คน

2. เมื่อได้ยินสัญญาณให้นักเรียนส่งลูกบอลไปทางขวามือของตน
ให้คนอื่นต่อไปเรื่อย ๆ เมื่อครูให้สัญญาณหยุด และออกเสียงพยัญชนะ ข นักเรียนคนที่ถือลูกบอล
ต้องออกเสียงพยัญชนะที่คู่กัน คือ ค ใครตอบถูกครูให้ดาว 1 ดวง

3. ทำแบบนี้เรื่อยไป โดยครูออกเสียงพยัญชนะ ฉ ถ ผ ฝ
ส ห แล้วให้นักเรียนออกเสียงคู่กัน เมื่อเล่นเสร็จใครได้ความมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนซ้ำถามถึงพยัญชนะที่มีเสียงคู่กัน

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน เพื่อสังเกตการออกเสียงพยัญชนะ
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

แผนที่ 8

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

8.1 ความคิดรวบยอด

การออกเสียงคำที่มีสระสั้น ยาว ได้ถูกต้องชัดเจน ทำให้สื่อความหมายได้ตรงตามความต้องการ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถออกเสียงคำที่มีสระ สั้นยาวได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำสำหรับฝึกออกเสียงสระสั้นยาว

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพผลไม้

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 นักเรียนออกชื่อผลไม้ที่นักเรียนรู้จักคนละ 1 ชื่อ

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูติดภาพผลไม้ที่มีเสียงสระสั้นยาว เช่น มะม่วง มะพร้าว มะนาว

ครูชี้ภาพให้นักเรียนออกเสียง หลาย ๆ ครั้ง

- 2.2 สันทานกับนักเรียนถึงการเรียกชื่อผลไม้เหล่านั้นว่าออกเสียงเป็นอย่างไร
- 2.3 ครูสรุปว่าการออกชื่อผลไม้เหล่านั้น จะออกเสียงเป็นเสียงสระสั้นยาว
- 2.4 นักเรียนช่วยกันออกชื่อผลไม้ที่ออกเสียงสระสั้นยาว

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน
2. ครูแจกภาพผลไม้ให้กลุ่มละ 10 ภาพ คือ ภาพแตงโม มะม่วง มะนาว มะพร้าว ส้มโอ มะเฟือง ทุเรียน น้อยหน้า มะไฟ มะยม
3. นักเรียนช่วยกันหาภาพผลไม้ที่ออกเสียงสระสั้นยาว ไว้พวกหนึ่งต่างหาก กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนออกเสียงผลไม้ที่ออกเสียงสระสั้นยาว

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียน เพื่อสังเกตการออกเสียง
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

8.2 ความคิดรวบยอด

การออกเสียงได้ชัดเจน ทำให้สื่อความหมายได้ตรงตามความต้องการ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถออกเสียงคำที่มี ร ล ได้ถูกต้องชัดเจน
2. สามารถออกเสียงคำที่มี ร ล ควบกล้ำได้ถูกต้องชัดเจน

เนื้อหา ข้อความสำหรับฝึกพูด ร ล และ ร ล ควบกล้ำ

สื่อการเรียน

1. ภาพ บัตรสี แผนภูมิบัตรย่อยกรองตะกร้อ
2. กะกร้อ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูนำตะกร้อมาให้นักเรียนดู สนทนากับนักเรียนว่า เขาใช้ตะกร้อทำอะไร
หามาจากไหน อาจให้นักเรียนบางคนลองออกมาเตะ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูคิดแผนภูมิหรือโครงตะกร้อ ครูอ่านหรือโครงให้นักเรียนฟัง
นักเรียนอ่านตาม

2.2 ครูชูบัตรภาพกลอง กล้วย กราบ พระ ประตู่ ตะกร้า กระเป๋า ตะกร้อ
ที่ละบัตรพร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น ๆ ให้นักเรียนออกเสียงตามพร้อม ๆ กัน แล้วจึงให้ออก
เสียงทีละกลุ่ม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม ครูเปิดเพลงนักเรียนร้อง
พอเพลงหยุดครูจับฉลากชื่อ ใ้ชื่อใคร ครูชูภาพขึ้น นักเรียนคนที่ครูเรียกออกเสียง ถ้าออก
เสียงได้ถูกต้องจะได้บัตรสี 1 ใบ เช่นครูชูภาพกล้วย นักเรียนคนที่ออกเสียงต้องออกเสียง
ให้ถูกต้อง ชัดเจนจึงจะได้บัตรสี

2. บัตรภาพมีทั้งหมด 8 บัตร คือ ภาพกลอง กล้วย กราบ
พระ ประตู่ ตะกร้า กระเป๋า ตะกร้อ ครูจะชูภาพใดแล้วแต่ครู เมื่อเสร็จใครได้บัตรสีมากที่สุด
จะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนออกเสียงคำต่าง ๆ ที่เรียนมา

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน เพื่อสังเกตการออกเสียง

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

8.3 ความถี่ครบยอก

การกล้าแสดงออกเป็นปัจจัยส่งเสริมการอ่าน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถทำท่าทางประกอบหรือกรองที่กำหนดได้

เนื้อหา บทหรือกรองค้างคาว

สื่อการเรียน

1. ภาพ แผนภูมิ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูนำภาพค้างคาวติดบนกระดาน สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง
ค้างคาว ว่ามีลักษณะอย่างไร ชอบกินอะไร

2. ขั้นสอน

2.1 ครูติดแผนภูมิคำคล้องจอง "ค้างคาว" บนกระดาน ครูอ่านให้นักเรียนฟัง
แล้วนักเรียนอ่านตามทีละวรรค จนสามารถอ่านได้ชัดเจน

2.2 ครูทำท่าทางประกอบบทหรือกรองให้นักเรียนดู นักเรียนทำตาม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม

2. แต่ละกลุ่มหัดทำท่าทางประกอบบทหรือกรองตามที่ครูสอน

ภายในเวลา 2 นาที

3. นักเรียนออกมาทำท่าทางทีละกลุ่ม โดยให้กลุ่มอื่นช่วย

ท่องบทหรือกรอง กลุ่มใดทำท่าทางได้สวยงามจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนท่องบทหรือกรองและทำท่าทาง

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน เพื่อสังเกตการสังเกตท่าทาง
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

8.4 ความคิดรวบยอด

การฝึกลากเส้นต่าง ๆ จะช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถลากเส้นตามแบบที่กำหนดได้ถูกต้องตามวิธี

เนื้อหา เส้นพื้นฐานที่นำไปสู่การเขียนตัวอักษร

สื่อการเรียนรู้

1. แบบฝึกการเขียนอักษรไทย

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 สันทานกับนักเรียนเกี่ยวกับภาพในแบบฝึกการเขียนอักษรไทยหน้า 7

2. ขั้นสอน

- 2.1 นักเรียนลากเส้น  ตามครูในอากาศ แล้วลากเส้นประตามแบบฝึก

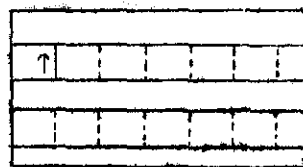
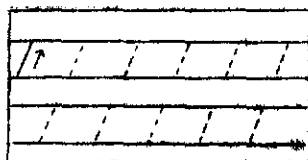
หน้า 7

- 2.2 สันทานเกี่ยวกับภาพในหน้า 9 ลากเส้น  ตามครูในอากาศ แล้วลาก

เส้นประตามแบบฝึกหน้า 9

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูแจกแบบฝึกเขียนให้นักเรียนคนละ 2 แผ่นดังภาพ



2. เมื่อได้ยินสัญญาณ นักเรียนลากเส้นตามเส้นประ ภายในเวลา 3 นาที เมื่อหมดเวลา ใครลากเส้นได้สวยงามที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นสรุป นักเรียนลากเส้น ↗, ↑ ในอากาศ ทำแบบฝึกการเขียนหน้า

8, 10

5. ชั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการลากเส้น

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

แผนที่ 9

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

9.1 ความคิดรวบยอด

การฟังเรื่องราวให้เข้าใจและจำได้ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิต

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถเล่าเรื่องที่ฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา เรื่องสำหรับฝึกการฟังสื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูเล่าเรื่องอะไรก็ได้ให้นักเรียนฟัง
- 1.2 สนทนากับนักเรียนว่าใครจำเรื่องที่ครูเล่าได้บ้าง ให้คนที่จำได้ออกมาเล่า

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเล่านิทานเรื่องกระต่ายกับเต่าให้นักเรียนฟัง โดยมีภาพกระต่ายและเต่าประกอบการเล่า

2.2 ครูถามเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง เช่น ในเรื่องนิสตัวก็ชนิด กระต่ายมีลักษณะอย่างไร เต่ามีลักษณะอย่างไร

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ทุกคนในกลุ่มช่วยกันเล่าเรื่องกระต่ายกับเต่า โดยให้เล่า

ต่อ ๆ กันจนจบ ให้เวลาปรึกษากัน 3 นาที กลุ่มใดเล่าได้ถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ถามบททวนถึงเรื่องกระต่ายกับเต่า
5. ขั้นประเมินผล
 - 5.1 จากการเล่นเกม โดยสังเกตการฟังและการเล่าเรื่อง
 - 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

9.2 ความคิดรวบยอด

เสียงสัมผัสคล้องจองและจังหวะ ช่วยสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการ
เรียนภาษา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถท่องคำคล้องจองที่เรียนได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำคล้องจอง และจังหวะ

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ แผนภูมิคำคล้องจอง
2. บัตรสี

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ
 - 1.1 ครูติดภาพนกแก้ว นกกระเจี๊ยบ นกกระจอก นกเอี้ยง บนกระดานดำ
 - 1.2 ให้นักเรียนหาว่าภาพใดเป็นภาพนกกระเจี๊ยบ และนกกระจอก สันทนาเกี่ยวกับ
นกทั้งสองว่ามีลักษณะอย่างไร

2. ขั้นสอน
 - 2.1 นักเรียนวาดภาพนกคนละ 1 ภาพ ตามใจชอบ
 - 2.2 ครูติดแผนภูมิคำคล้องจอง "นกกระเจี๊ยบ นกกระจอก" ครูอ่านให้นักเรียนฟัง
แล้วให้นักเรียนอ่านตามครูพร้อมกัน และทีละคน จนสามารถท่องได้

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูแจกบัตรสีให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ซึ่งกระดาษสีจะมีทั้งหมด 5 สี สีละ 4 แผ่น คือ แดง พ้า เขียว ชมพู

2. นักเรียนจับกลุ่มตามสี และนำกระดาษสีมาต่อกันให้เป็นภาพนก กลุ่มใดต่อเสร็จเร็ว รับมท่ทองคำล้องจอนนกกระจับ นกกระจอก ให้ครูฟัง

3. กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและท่ทองคำล้องจอนได้ถูกต้อง พร้อมเพรียงจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนท่ทองคำล้องจอนพร้อมกัน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตจากการท่ทองคำล้องจอน

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

9.3 ความคิดรวบยอด

การฝึกทักษะการเขียนเบื้องต้น นำไปสู่การเขียนพญชนะได้ถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถลากเส้นตามแบบที่กำหนดได้ถูกวิธี

สื่อการเรียนรู้

1. แบบฝึกการเขียนอักษรไทย

2. กระดาษ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนคนหนึ่งออกมาพูดเกี่ยวกับภาพในแบบฝึกหน้า 11 โดยให้บอกรูปอะไร เล่นจากทางไหนไปทางไหน

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนลากเส้น ↖ ในอากาศตามครู แล้วลากเส้นในแบบฝึก
เขียนหน้า 11, 12

2.2 สันทนาเกี่ยวกับภาพในแบบฝึกหน้า 13 แล้วนักเรียนลากเส้น →
ในอากาศตามครู และลากเส้นในแบบฝึกหน้า 13, 14

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน

2. แจกกระดาษกลุ่มละ 1 แผ่น โดยให้คนแรกถือเอาไว้
พร้อมทั้งทุกคนถือดินสอไว้ เมื่อได้ยินสัญญาณคนแรกต้องเขียนเส้น ↖ 3 เส้น แล้วส่งให้
คนถัดไปทางขวามือเขียนเส้น → 3 เส้น แล้วส่งให้คนที่ 3 เขียนเส้น ↖ 3 เส้น
และส่งให้คนสุดท้ายเขียนเส้น → 3 เส้น กลุ่มใดเขียนเส้นได้สวยงามและถูกต้องทุกคน
เป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนลากเส้น ↖, → ในอากาศ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการลากเส้น

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

5.3 ตรวจสอบแบบฝึกของนักเรียน

แผนที่ 10

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

10.1 ความคิดรวบยอด

การพูดหรือใช้คำในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องและเหมาะสม ทำให้ได้โดยการฝึกฝน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถใช้คำ หู ตา จมูก ปาก มือ เท้า แขน ขา ได้ถูกต้องและเหมาะสม

เนื้อหา คำที่ใช้ในชีวิตประจำวันคือ หู ตา จมูก ปาก มือ เท้า แขน ขาสื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูแจกชิ้นส่วนของร่างกายให้นักเรียนคนละ 1 ชิ้น นักเรียนนำชิ้นส่วนดังกล่าวไปติดบนกระดาน โดยต่อให้เป็นภาพคน

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูชี้ส่วนต่าง ๆ ของภาพแล้วให้นักเรียนเรียกชื่ออวัยวะนั้น ๆ

- 2.2 นักเรียนชื่ออวัยวะของตนตามที่ครูบอก พร้อมทั้งเรียกชื่อตาม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ทำการแข่งขันทีละกลุ่ม โดยครูชูภาพ มือ จมูก ปาก ตา หู เท้า แขน ขา ให้ดูทีละภาพ แล้วให้นักเรียนในกลุ่มเรียกชื่ออวัยวะเหล่านั้น ถ้าเรียกได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนนต่อ 1 ภาพ เมื่อแข่งครบทุกกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยครูสุภาพแล้วให้นักเรียนออกเสียง

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการเรียกชื่ออวัยวะ

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น และเวลาตอบคำถาม

10.2 ความคิดรวบยอด

การรู้จักและแนะนำชื่อวันทั้ง 7 ให้ผู้อื่นรู้จักได้ถูกต้อง เป็นสิ่งที่ควรทำ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกชื่อวันทั้งเจ็ด ได้ถูกต้อง

เนื้อหา วันทั้ง 7 วัน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ บัตรสี

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูสอนนักเรียนร้องเพลงวันทั้งเจ็ด

2. ขั้นสอน

2.1 ครูถามนักเรียนว่าในเพลงที่ร้องมีชื่อวันอะไรบ้าง

2.2 ครูคิดชื่อวันต่าง ๆ บนกระดานดำ แล้วอ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่าน

ตามทีละตัว

2.3 ครูคิดบัตรสีคู่กับวันแต่ละวัน ชักถามนักเรียนว่าแต่ละวันมีสีอะไรเป็นสี

ประจำวัน

2.4 นักเรียนท่องชื่อวันทั้งเจ็ด ทีละคน

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1
1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน
 2. ครูแจกซองกลุ่มละ 1 ซอง ภายในซองมีบัตรคำวันทั้งเจ็ด และบัตรสี่ประจำวัน
 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มจับคู่วัน กับสี่ประจำวัน กลุ่มใดทำเสร็จ

ก่อน และถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ชักถามนักเรียนถึงชื่อวันทั้งเจ็ด และสี่ประจำวัน

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน โดยการสังเกตการจับคู่วันกับสี่ประจำวัน
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น
- 5.3 สังเกตการตอบคำถาม

10.3 ความคิดรวบยอด

การเปล่งเสียงให้ถูกต้องชัดเจน เป็นรากฐานสำคัญของการอ่าน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถพูดคำที่มี ร ล และ ว ความกล้า ได้ถูกต้องชัดเจน

เนื้อหา ข้อความสำหรับฝึกออกเสียง ร ล และ ว ความกล้า

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูชูภาพควาย เกวียน ไผ่กวาด ขวาน เข็มแทง ก้อนกรวด เปล

หัวปลี ถั่วฝัก ให้ให้นักเรียนดูทีละภาพ นักเรียนบอกว่าเป็นภาพอะไร

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำภาพติดบนกระดานดำ เรียกชื่อให้นักเรียนฟังทีละภาพ นักเรียนเรียกชื่อตาม โดยที่ครูสังเกตการออกเสียงว่าถูกต้องไหม

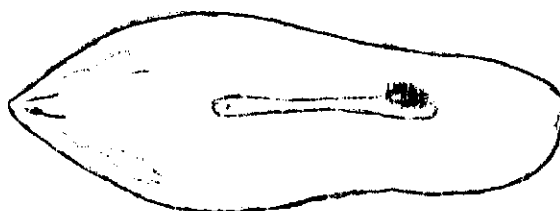
2.2 นักเรียนเรียกชื่อภาพตามที่ครูชี้พร้อมกัน และทีละคน

2.3 ครูติดแผ่นภูมิคำคล้องจองบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ครูติดภาพส้ม 3 ภาพ แดงโม 3 ภาพ สับปะรด 2 ภาพ มะเฟือง 2 ภาพ ละมุด 2 ภาพ ฝรั่ง 2 ภาพ น้อยหน่า 2 ภาพ มะไฟ 2 ภาพ มะละกอ 2 ภาพ บนกระดานดำ โดยด้านหลังของภาพผลไม้จะมีภาพควาย ไม้กวาด เกวียน ขวาน แพร่งสีพื้น เป็ด ก้อนกรวด หัวปลี กัลย ติตอยู่ ดังตัวอย่าง



3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาทีละคน เริ่มจากกลุ่มที่ 1, 2, 3, 4, 5 ออกมาสอยผลไม้บนกระดาน เมื่อสอยได้แล้วให้ดูภาพด้านหลังแล้วออกเสียงภาพนั้น ถ้าออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจนจะได้ผลไม้ไป เมื่อทำครบทุกคนทุกกลุ่ม กลุ่มใดได้ผลไม้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนออกเสียงคำตามครู

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการออกเสียง

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

10.4 ความคิดรวบยอด

การตั้งใจและการมีสมาธิในการฟัง จะช่วยให้เกิดความเข้าใจดีขึ้น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถเล่าเรื่องที่ได้ฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา เรื่องสำหรับฝึกฟัง

สื่อการเรียน

1. ภาพเด็ก ภาพสัตว์

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูติดภาพเด็กชายแดง และลุงทองบนกระดานนักเรียนเรียกชื่อตามครู

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเล่าเรื่องลุงจ๋าไปไหน ให้นักเรียนฟัง

2.2 ชักถามเกี่ยวกับเรื่องที่เล่า เช่น แดงรักลุงทอง เพราะอะไร ทำไม

แดงจึงป่วย

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูแจกบัตรภาพสัตว์ ให้นักเรียนคนละ 1 บัตร

2. เมื่อครูจับฉลากได้นั้ตรของใคร คนนั้นออกมาเล่านิทาน

ลุงจ๋าไปไหน ให้เพื่อนฟัง คนไหนเล่าได้ถูกต้องชัดเจน จะได้รับรางวัล

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนเกี่ยวกับนิทานเรื่องลุงจ๋าไปไหน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการเล่านิทานของเด็ก

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

10.5 ความคิดรวบยอด

การฝึกลากเส้นแบบต่าง ๆ จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถลากเส้นตามแบบที่กำหนดได้ถูกวิธี

เนื้อหา เส้นที่นำไปสู่การเขียนตัวอักษร

สื่อการเรียนรู้

1. แบบฝึกการเขียนอักษรไทย

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนออกมาลากเส้น  บนกระดาน 3 คน และ ออกมาลากเส้น  บนกระดาน 3 คน

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนลากเส้น  ในอากาศตามครู และลากเส้น  ในอากาศตามครู

2.2 ลากเส้นในแบบฝึก หน้า 15 - 18

2.3 ทำการบ้านคัดตัว อู ฦ และ ฎ ตัวละ 10 ครั้ง

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เข้าแถวตอนลึกหันหน้าเข้าหากระดานหลังเส้นที่ครูขีดไว้

2. เมื่อได้ยินสัญญาณ คนแรกของแต่ละกลุ่มรีบวิ่งออกไปลากเส้น ,  บนกระดาน แล้ววิ่งกลับมาต่อท้ายแถว คนต่อไปออกไปลากเส้นเหมือนคนแรก ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนครบทุกคน กลุ่มใดลากเส้นได้สวยงาม ถูกต้อง เป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนลากเส้น ←  ในอากาศเพื่อเป็นการทบทวน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการลากเส้น

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

5.3 ตรวจแบบฝึกของนักเรียน

แผนที่ 11

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

11.1 ความคิดรวบยอด

ระดับเสียงทำให้ความหมายของคำต่างกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถออกเสียงคำที่มีระดับเสียงต่างกันที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
2. สามารถบอกความหมายของคำที่มีระดับเสียงต่างกันที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำที่มีระดับเสียงต่างกัน

สื่อการเรียน

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูติดภาพ เสื่อ เสื่อ เสื่อ และ ปา ป่า ป้า บนกระดาน สันทนา

ซักถามนักเรียนว่าเป็นภาพอะไร

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูออกเสียงตามรูปเป็นชุด ๆ คือ

เสื่อ เสื่อ เสื่อ

ปา ป่า ป้า

- 2.2 ครูพูดคำที่มีระดับเสียงต่างกัน ให้นักเรียนพูดตาม เช่น

หนีเสื่อ หอบเสื่อ ลืมเสื่อ

ขีว้างปา ไขว่ป่า เจอป่า

2.3 สมมติเกี่ยวกับคำที่มีระดับเสียงต่างกันทำให้ความหมายต่างกัน โดยอาศัยภาพข้างต้นประกอบ

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

2. ครูจัดตารางบนกระดาน 2 แผ่น

♡	♡		♡	♡	

3. ทั้งสองกลุ่มส่งตัวแทนออกมาที่ละคน

4. ครูพูดคำ 3 คำ โดยที่คำหนึ่งต่างจากคำอื่น เช่น

เสือ เสือ เสือ นักเรียนบอกกว่าคำใดที่ต่างจากคำอื่น ถ้าตอบถูกต้องจะได้ หัวใจไปติดที่ตาราง

1 ควาง: กลุ่มใดมีหัวใจเต็มตารางก่อนจะเป็นผู้ชนะ

5. คำที่ครูจะพูดมีดังนี้

- บา	ปา	ปา	- ข้า	ข้า	ปา
- เสือ	เสือ	เสือ	- เสือ	เสือ	เสือ
- ลม	ลม	ลม	- ลม	ลม	ลม
- ขา	ขา	ขา	- ขา	ขา	ขา
- แก	แก	แก	- แก	แก	แก

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนออกเสียงคำที่มีระดับเสียงต่างกัน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตว่าสามารถทำได้ถูกต้องหรือไม่

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

5.3 สังเกตเวลาออกเสียง

11.2 ความคิดรวบยอด

การเล่นปริศนาคำทาย ช่วยให้เกิดจินตนาการ ความสนุกสนานและเสริมสร้างประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถทายปริศนาคำทายง่าย ๆ ได้

เนื้อหา ปริศนาคำทายอะไรเอ๋ย

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สันทนาการกับนักเรียนว่านักเรียนเคยเล่นปริศนาคำทาย อะไรเอ๋ยไหม
ถ้ามีใครเคย ให้ออกมาทายเพื่อน

2. ขั้นสอน

2.1 ครูอธิบายการเล่นปริศนาคำทาย อะไรเอ๋ย

2.2 ครูทายนักเรียนเป็นตัวอย่าง ด้วยปัญหาต่าง ๆ เช่น

อะไรเอ๋ย รูปร่างเหมือนแมว คนเห็นแล้วต้องรีบแจวหนี (เสือ)

อะไรเอ๋ย ต้นเท่าครกใบปรกกัน (ตะไคร้)

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ครูทายปริศนาคำทาย กลุ่มใดตอบได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. ปริศนาคำทายที่ครูถามคือ

- อะไรเอ๋ย ฉีกฉีก ฉีกฉีก เล่นเรื้อนนัก หุคพักสงานี้ (รถไฟ)

อะไรเอ๋ย ผนตกแดดจ้า นำนางางออก หุบแล้วเท่าไม้

กระบอก คีตออกหรือยัง (ร่ม)

อะไรเอ๋ย ตัวใหญ่ยิ่งนัก หนูรู้จักจกทักทาย งวงงา

ใหญ่ใจหาย แรงเหลือหลายจงทายดู (ช้าง)

อะไรเอ่ย ตัวขาวราวปุยฝ้าย หัวร่างกายมีขนฟู

ยาวสุดนั่นคือหู แต่หางนั้นสั้นนิดเดียว (กระต่าย)

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนลองทายปริศนาคำทายกันเอง 3 นาที

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกม โดยสังเกตการทายปริศนา

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

11.3 ความกตเวทิตา

การฝึกทักษะการเขียนเบื้องต้น จะนำไปสู่การเขียนสระ พยัญชนะได้ถูกต้องและถูกวิธี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถลากเส้นตามแบบที่กำหนดให้ได้ถูกวิธี

เนื้อหา เส้นที่นำไปสู่การเขียนอักษร

สื่อการเรียนรู้

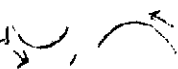
1. แบบฝึกการเขียน

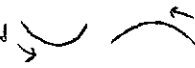
วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาพหน้า 19, 21 ว่าเป็นภาพอะไร

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนลากเส้น  ในอากาศตามครู

2.2 ครูให้นักเรียนบางคนลองออกมาเขียน  บนกระดาน

2.3 นักเรียนลากเส้นทับเส้นประ ในแบบฝึกการเขียน หน้า 19 - 22

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เข้าแถวตอนลึกหันหน้าเข้า
หน้ากระดานดำ หลังเส้นที่กำหนด

2. เมื่อได้รับสัญญาณคนแรกของแต่ละกลุ่มวิ่งไป เขียนเส้น
บนกระดานแล้วกลับมาต่อท้ายแถว คนต่อไปจึงวิ่งไปเขียนเส้น
บนกระดาน ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนครบทุกคน กลุ่มใดลากเส้นได้สวยงามและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนลากเส้น

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมโดยสังเกตการลากเส้น

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

5.3 ตรวจสอบฝึกของนักเรียน

แผนที่ 12

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

12.1 ความคิดรวบยอด

การรู้จักฟังเป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. เมื่อฟังแล้วสามารถบอกด้วยคำที่ฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา ประโยคสำหรับฝึกการฟังสื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิคำคล้องจอง

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สันทานากับนักเรียนถึงเรื่องพระจันทร์ ว่ามีลักษณะอย่างไร ส่องแสงตอนไหน

2. ขั้นสอน

2.1 ครูติดแผนภูมิคำคล้องจองพระจันทร์ บนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม

2.2 สันทานซักถามว่าครูพูดถึงเรื่องอะไร เรื่องราวเป็นอย่างไร

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 10 คน

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอน คนหัวแถวของกลุ่มมาฟัง

ข้อความที่จะกระซิบจากครู คือ "ที่บ้านของตุ้มเลี้ยงหมาดำกับแมวต่าง" แล้วไปกระซิบบอกคน

ที่อยู่ติดไปในกลุ่มของตน เวียนไปจนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายมาบอกข้อความที่ได้ฟังมาให้ครูฟัง กลุ่มใดเสร็จก่อนและจดจำข้อความได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงเรื่องการฟัง

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกม โดยสังเกตการรับฟังและการถ่ายทอดสิ่งที่ฟัง

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

12.3 ความคิดรวบยอด

การพูดที่ดี ย่อมเป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกประโยชน์ของการพูดได้ถูกต้อง

เนื้อหา ประโยชน์ของการพูด

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิ แก้อั

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูเล่านิทานเรื่อง "หนูนิคอดข้าว" ให้นักเรียนฟัง

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับนักเรียนถึงนิทาน ว่า การที่หนูนิคไม่ยอมพูด มีผลอย่างไร

2.2 สนทนาซักถามนักเรียนถึงประโยชน์ของการพูด

2.3 ครูคิดแผนภูมิประโยชน์ของการพูด

- ทำให้ผู้อื่นรู้เรื่อง

- ทำให้มีเพื่อน

- ทำให้สนุก

ครูอ่านแผนภูมินักเรียนอ่านตาม

3. ฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นำเก้าอี้มาตั้งเป็นวงกลม นักเรียนยืนเป็นวงกลมล้อมเก้าอี้

2. เมื่อได้ยินเสียงเพลงนักเรียนร่ววงรอบเก้าอี้ พอเพลงหยุด

ทุกคนรีบนั่งเก้าอี้ คนที่ไม่ได้นั่ง 2 คน ต้องบอกประโยชน์ของการพูดให้ครูฟัง แล้วออกไปนั่งคู่

3. ทำเช่นนี้เรื่อยไป โดยยกเก้าอี้จ่อกรอบละ 2 ตัว จนเหลือ

2 คนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนบอกประโยชน์ของการพูดพร้อมกัน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียน โดยสังเกตการรำและการพูด

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

5.3 สังเกต าดการตอบคำถาม

12.4 ความคิดรวบยอด

การรู้จำฟังเป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกประโยชน์ของการฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา ประโยชน์ของการฟัง

สื่อการเรียนรู้

1. -

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูเล่าเรื่อง "หนูโกไม่ฟัง" ให้นักเรียนฟัง

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับนักเรียนถึงเรื่องที่ฟัง ว่า หนูโกฟังคุณแม่พูด ผลเป็นอย่างไร

ส่วนหนูโกไม่ยอมฟังผลเป็นอย่างไร

2.2 สนทนาซักถามนักเรียนถึงประโยชน์ของการตั้งใจฟัง

2.3 ครูคิดแผนภูมิประโยชน์ของการฟัง

- ทำให้รู้เรื่อง

- ทำตามได้

- ทำให้สนุก

ครูอ่านแผนภูมินักเรียนอ่านตาม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม เข้าแถวตอนลึก

2. คนหัวแถวของแต่ละกลุ่มมาฟังข้อความจากครู แล้วไปกระซิบข้อความนั้นกับเพื่อนคนถัดไป กระซิบต่อ ๆ กันจนถึงคนสุดท้ายจึงมาบอกข้อความที่ได้ยินให้ครูฟัง กลุ่มใดจดจำได้ย่อกำได้ดีที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. ข้อความที่ใช้กระซิบ "ส้มโอไปซื้อแตงโมลูกโตกับลูกเล็ก"

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงประโยชน์ของการฟัง

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการกระซิบข้อความ

๑ 5.2 การแสดงความสนใจในการฟังและการตอบคำถาม

12.5 ความคิดรวบยอด

เสียงล้มพัสดกล่องจองและจังหวะในการออกเสียง ช่วยสร้างความสนุกสนานในการเรียนภาษา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. เมื่อฟังเรื่องแล้ว สามารถเล่าทบทวนได้ถูกต้อง

เนื้อหา บทร้อยกรอง "อ้ายโม่ง"

สื่อการเรียนรู้

1. -

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนคนหนึ่งออกมาเล่าเรื่องอะไรก็ได้ แล้วให้นักเรียนอีกคนหนึ่งออกมาเล่าทบทวนเรื่องที่เพื่อนเล่า

2. ขั้นสอน

2.1 ครูอ่านบทร้อยกรอง "อ้ายโม่ง" ให้นักเรียนฟัง

2.2 ชักถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง เช่น อ้ายโม่งเป็นใคร ชโหมยของบ้านใคร

ใครจับอ้ายโม่งได้

2.3 ครูให้นักเรียนบางคนออกมาเล่าทบทวน

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เข้าแถวตอนลึกหลังเส้นที่

กำหนด

2. คนแรกของทั้ง 2 กลุ่ม แข่งกันกระโดดคบ จากจุดเริ่ม

ไปอ้อมเก้าอี้แล้วกลับมาที่เดิม ใครมาถึงก่อนเป็นผู้ชนะ จะเล่าเรื่องอ้ายโม่ง

3. แข่งขันเป็นคู่ ๆ เรือจะไปจนหมดทุกคู่ กลุ่มใดได้เล่า
เรื่องฮายโม่ง มากกว่า เป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนที่เหลือที่ยังไม่ได้เล่าเรื่อง ฮายโม่ง ออกมาเล่าทีละคน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการเล่าเรื่อง

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

12.6 ความคิดรวบยอด

การฝึกทักษะการเขียนเบื้องต้น จะนำไปสู่การเขียนสระ พยัญชนะที่ถูกวิธี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถลากเส้นตามแบบที่กำหนดได้ถูกวิธี

เนื้อหา เส้นที่นำไปสู่การเขียนอักษร

สื่อการเรียนรู้

1. แบบฝึกการเขียนอักษรไทย

2. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาพในแบบฝึกหน้า 23, 25 ว่า เป็นภาพ
อะไร ล้อหมุนไปทางไหน

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนลองลากเส้น  ในอากาศตามครู

2.2 นักเรียนลากเส้น  ในอากาศตามครู

2.3 นักเรียนลากเส้นตามแบบฝึก หน้า 23 - 26

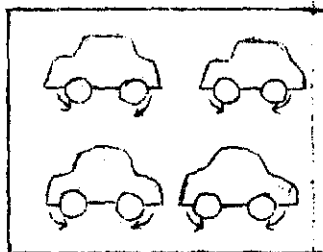
3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูแจกกระดาษที่มีภาพรถยนต์ที่ไม่มีล้อ ให้นักเรียนคนละ

1 แผ่น

2. นักเรียนเติมล้อรถยนต์ ให้ครบทุกคัน ใครทำเสร็จก่อน

และสวยงามเป็นผู้ชนะ



4. ขั้นสรุป นักเรียนบางคนออกมาลากเส้น  ,  บนกระดาษ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการลากเส้นของนักเรียน

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

5.3 ตรวจสอบภาพฝึกของนักเรียน

แผนที่ 13

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

13.1 ความคิดรวบยอด

มารยาทในการฟังจำเป็นสำหรับคุณ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกข้อปฏิบัติของการฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา ข้อปฏิบัติในการฟังสื่อการเรียนรู้

1. -

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 สันทนาทักนักเรียนว่าเมื่อผู้ื่นพูด นักเรียนเป็นผู้ฟังควรปฏิบัติอย่างไร

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเล่านิทานเรื่อง ลุงจ๋อนใจก็ ให้นักเรียนฟัง ถ้านักเรียนพูดกัน หรือไม่สนใจฟังครูหยุดเล่า แล้วถามนักเรียนว่าเมื่อผู้ื่นพูดนักเรียนต้องทำอย่างไร

- 2.2 นักเรียนช่วยกันรวบรวมข้อปฏิบัติในการฟัง แล้วครูเขียนบนกระดาน

- มองคนพูด
- เงียบ
- ตั้งใจฟัง
- ติดตาม

แล้วครูอ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. นักเรียนนำเข้าแถวเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหาวง
2. ครูแจกลูกบอลให้นักเรียน 4 คน เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด คนที่ถือลูกบอลส่งให้เพื่อนคนถัดไปทางขวามือ เมื่อได้ยินนกหวีดอีกครั้งให้หยุด คนที่ถือลูกบอลต้องบอกข้อปฏิบัติในการฟังคนละ 1 ข้อ ใครบอกได้ถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงมารยาทในการฟัง

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการบอกข้อปฏิบัติ
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น
- 5.3 สังเกตการตอบคำถาม

13.2 การคิดรวบยอด

ความเชื่อมั่นในตนเองช่วยให้การแสดงออกด้วยการพูดมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถพูดประสมการณเกี่ยวกับการฟังหรือพูดของตน ให้คนอื่นเข้าใจ

เนื้อหา เรื่องจากประสบการณ์

สื่อการเรียนรู้

1. ลูกบอล

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 สนทนากับนักเรียนว่าใครเคยไปฟังการอภิปรายหาเสียง หรือการโฆษณาต่าง ๆ หรือเคยพูดให้คนมาก ๆ ฟังบ้างไหม

2. ชั้นสอน

2.1 ครูเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการพูด และการฟัง โดยเน้นทั้งผลดีและผลเสีย

2.2 สนทนาซักถามถึงผลดี และผลเสีย ของการฟัง และพูดจากเรื่องที่ครูเล่า

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม ครูแจกบอลให้นักเรียนคนหนึ่งถือไว้

2. เมื่อได้ยินสัญญาณ ให้ส่งลูกบอลไปทางขวามือ เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดลูกบอลอยู่ในมือใคร คนนั้นต้องพูดประสบการณ์เกี่ยวกับการฟังหรือการพูด ให้เพื่อนฟัง แล้วจึงเริ่มเล่นใหม่ ทำเช่นนี้เรื่อยไป จนได้เล่าหมดทุกคน

4. ขั้นสรุป สนทนาเกี่ยวกับผลดี ผลเสีย ของการพูด และฟัง จากเรื่องที่นักเรียนเล่า

5. ชั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่น โดยสังเกตการพูด

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

5.3 สังเกตจากการตอบคำถาม

13.3 ความคิดรวบยอด

การพูดคำว่าสวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ ได้ถูกต้องตามโอกาสเป็นสิ่งที่จำเป็น
ต้องฝึกฝน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (1 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถใช้คำ สวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ ได้ถูกต้องตามโอกาส

เนื้อหา คำพูดที่ใช้ในโอกาสต่าง ๆ

สื่อการเรียนรู้

1. ลูกบอล

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนพูดคำว่า สวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ ตามครู

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเล่าเรื่อง บิดีเด็กดีให้นักเรียนฟัง ชักถามถึงการใช่ สวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ จากเรื่องที่ฟัง

2.2 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่า สวัสดี ใช้ทักทายกัน ขอโทษ ในเมื่อคนทำผิด ขอบคุณ ใช้เมื่อผู้อื่นช่วยเหลือ

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูแจกลูกโป่งให้นักเรียนคนละ 1 ลูก นักเรียนเอาผูกไว้ที่ข้อเท้า

3. เมื่อได้ยินสัญญาณ นักเรียนไล่เหยียบลูกโป่งของคนอื่นให้แตก พอได้ยินสัญญาณหยุด ให้ทุกคนหยุด คนใดที่ลูกโป่งแตก ต้องตอบคำถามของครู และออกจากการแข่งขัน แล้วจึงเริ่มเล่นต่อไป จนเหลือผู้ที่ลูกโป่งไม่แตกคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

3. คำถามที่ครูจะถาม

- คำที่ใช้ทักทายเมื่อพบกัน คืออะไร
- เมื่อทำของเพื่อนตก ต้องพูดว่าอย่างไร
- คุณครูให้คินสอ ต้องพูดว่าอย่างไร

4. ขั้นสรุป ชักถามถึงการใช่คำ สวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกม โดยสังเกตการพูดคำต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น และสังเกตการตอบคำถาม

13.4 ความคิดรวบยอด

การอ่านและการเขียนพยัญชนะที่ถูกต้อง เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนโดยสม่ำเสมอ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านพยัญชนะตามแบบได้ถูกต้อง
2. สามารถเขียนพยัญชนะตามแบบได้ถูกต้อง

เนื้อหา แบบพยัญชนะสำหรับฝึกอ่านและเขียน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรพยัญชนะ
2. แบบฝึกการเขียนพยัญชนะ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูให้นักเรียนดูบัตรพยัญชนะ ง จ ว ร ทีละตัว แล้วให้นักเรียน
บอกว่าเป็นตัวอะไร

1.2 นักเรียนที่มีชื่อขึ้นต้นด้วยพยัญชนะเหล่านี้ลุกขึ้นยืนและบอกพยัญชนะ
ของตน

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเขียนพยัญชนะ ง จ ว ร ทีละตัวบนกระดาน นักเรียนลากตามใน
อากาศ พร้อมทั้งออกเสียงพยัญชนะตัวนั้น

2.2 ครูแจกบัตรเจาะเป็นร่องตัวพยัญชนะ ง จ ว ร ให้นักเรียนสอดนิ้วลงไป
ลากตามลูกศร

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1
1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ครูแจกบัตรให้ประจำกลุ่ม
 2. ครูจับบัตรสีใดสีหนึ่งของกลุ่มใด ให้ส่งตัวแทน 1 คน มารับ

แบบฝึกเขียนอักษร ง จ ร ว และ จัณฑ์ 1 ใบ แล้วจึงกลับไปนั่งที่เขียนตัวอักษรตามแบบฝึก ทำเช่นนี้เรื่อยไป กลุ่มใดได้แบบฝึกเขียนอักษรครบทุกคนก่อนและเขียนได้สวยงามจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ครูสุ่มบัตรพญชนะนักเรียนอ่าน แล้วทำแบบฝึกเขียนพญชนะ หน้า

27 - 30

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการเขียนของนักเรียน
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น
- 5.3 ตรวจแบบฝึกการเขียนอักษรของนักเรียน

แผนที่ 14

เวลาเรียนทั้งหมด 12 คาบ

14.1 ความถี่รวมยอด

การตั้งใจฟังคำแนะนำและคำสั่ง จะทำให้ปฏิบัติตามได้ถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3คาบ 1 ครั้ง)

1. เมื่อฟังแล้วสามารถปฏิบัติตามคำแนะนำและคำสั่งได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำแนะนำและคำสั่ง เพื่อฝึกฟังและปฏิบัติ

สื่อการเรียน

1. บัตรพยัญชนะ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สันทานกับนักเรียนว่าเวลาอยู่บ้าน คุณพ่อ คุณแม่ เคยสั่งห้ามไม่ให้ทำอะไรหรือไม่ เคยขัดคำสั่งไหม ผลเป็นอย่างไร

2. ขั้นสอน

2.1 ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งในห้องเรียนและโรงเรียน คือ เมื่อได้ยินสัญญาณกระดิ่งต้องทำอะไร (เข้าแถว) เข้าห้องน้ำแล้วทำอะไร (รดน้ำให้สะอาด) ทั้งขณะที่ไหน (ในที่ทั้งขณะ)

2.2 สันทานกับนักเรียนว่าถ้าไม่ทำตามจะเกิดผลเสียอย่างไร

2.3 ครูอ่านบทหรือกรอง "นันทาที่รัก" ให้นักเรียนฟัง แล้วช่วยกันสรุปผลการไม่เชื่อฟัง

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 2 คน
2. ตัวแทนกลุ่มออกมาจับฉลากเพื่อดูว่ากลุ่มตัวเองจะให้เล่นเมื่อไร

3. ให้กลุ่มที่จะเล่นยืนใน คนหนึ่ง ส่วนอีกคนหนึ่งเป็นคนวิ่งไปหยิบบัตรพยัญชนะที่ติดไว้บนกระดานมาให้ครู ครูจะอ่านคำสั่งด้านหลังให้คนที่ยืนใน มาปฏิบัติตาม ถ้าปฏิบัติถูกต้อง คนวิ่งจะวิ่งไปหยิบตัวอักษรมาอีก จนกว่าจะหมดเวลา 1 นาที กลุ่มใดทำตามคำสั่งได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

- | | | |
|---------------|-----------------------|-----------------------|
| <u>คำสั่ง</u> | - บอกชื่อตนเอง | - บอกชื่อพ่อ |
| | - บอกชื่อแม่ | - บอกชื่อผลไม้ 2 ชื่อ |
| | - บอกชื่อครูประจำชั้น | - บอกชื่อครูใหญ่ |
| | - ร้องให้ดัง ๆ | - หัวเราะดัง ๆ |
| | - ตบมือ 2 ครั้ง | - บอกชื่อโรงเรียน |

4. ขั้นสรุป สอนทบทวนนักเรียนว่าการปฏิบัติตามคำสั่งคืออะไรหรือไม่

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมโดยสังเกตการฟังและการปฏิบัติ
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

14.3 ความคิดรวบยอด

การพูดอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการช่วยให้บุคคลมีพัฒนาการทางภาษา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านบทหรือกรองได้ถูกต้องชัดเจน
2. สามารถร้องเพลงได้ถูกต้องชัดเจน

เนื้อหา บทร้อยกรองชีวิตเขียน

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิบทร้อยกรอง "ชีวิตเขียน"

วัตถุประสงค์และกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 สนทนาซักถามนักเรียนว่าที่ใดไม่ควรชีวิตเขียน

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูคิดแผนภูมิบทร้อยกรอง "ชีวิตเขียน" บนกระดาน แล้วอ่านให้

นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตามที่ละวรรค

- 2.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในบทร้อยกรอง

- 2.3 ครูร้องเพลงร่ำวงชีวิตเขียน (เนื้อบทร้อยกรอง) พร้อมทั้งเกาะจังหวะ

ให้นักเรียนฟัง นักเรียนร้องตามพร้อมทั้งเกาะจังหวะ

- 2.4 นักเรียนร้องเพลงเอง พร้อมทั้งทำท่าประกอบตามใจชอบ

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

2. จับฉลากว่ากลุ่มใดจะเป็นฝ่ายเล่นก่อน

3. กลุ่มเริ่มก่อนท่องบทร้อยกรองชีวิตเขียนวรรคแรก

กลุ่มที่ 2 ท่องต่อวรรคสอง กลุ่มแรกท่องต่อวรรคสาม กลุ่มที่ 2 ท่องต่อวรรคสี่ สลับกันไป

เรื่อย ๆ จนจบบท แล้วให้นักเรียนร้องเพลงชีวิตเขียนที่ละกลุ่ม กลุ่มใดร้องได้พร้อมเพรียง

ชัดเจนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนร้องเพลงร่ำวงพร้อมกัน

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 สังเกตการอ่านและร้องเพลงของนักเรียน

- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

14.4 ความถี่รวมยอด

การอ่านและการเขียนพยัญชนะที่ถูกต้อง เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนโดยสม่ำเสมอ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านพยัญชนะตามแบบที่กำหนดได้ถูกต้อง
2. สามารถเขียนพยัญชนะตามแบบที่กำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา แบบพยัญชนะสำหรับฝึกอ่านและเขียน

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพ
2. บัตรพยัญชนะ แบบฝึกการเขียนอักษรไทย

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูติดรูปใบไม้ ปลา ไก่ หาน ถุง บนกระดาน ชักถามนักเรียนว่าเป็นภาพอะไรบ้าง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรพยัญชนะ บ ก ถ พ ป ติดคู่กับรูป

2.2 ครูอ่านพยัญชนะให้นักเรียนฟังทีละตัว นักเรียนอ่านตาม

2.3 ครูชี้พยัญชนะสลับกันไปมา แล้วให้นักเรียนเป็นผู้อ่าน

2.4 นักเรียนลากพยัญชนะในอากาศตามครูทีละตัว แล้วนักเรียนเขียน

พยัญชนะตามแบบฝึกการเขียน หน้า 31 - 35

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูแจกบัตรพยัญชนะ บ ก ถ พ ป ให้นักเรียนคนละ

1 แผ่น โดยจะให้บัตรซ้ำกัน

2. เมื่อได้ยินสัญญาณ ให้แต่ละคนจับกลุ่มตามพยัญชนะ เมื่อจับกลุ่มเสร็จแล้วก็มี 4 คน ให้นั่งลงแล้วออกเสียงพยัญชนะของกลุ่มตัวเอง กลุ่มไหนทำเสร็จก่อนและออกเสียงได้ถูกต้อง จะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยให้นักเรียนออกเสียงพยัญชนะตามที่ครูผู้บรรยาย

5. ขั้นประเมินผล

5.1 สังเกตการเขียนของนักเรียน

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่น

5.3 ตรวจแบบฝึกการเขียนของนักเรียน

14.5 ความถี่ความยาว

ทุกคนต้องอ่านและเขียนชื่อตนเองได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านชื่อตนเองได้ถูกต้อง

2. สามารถเขียนชื่อตนเองได้ถูกต้อง

เนื้อหา อ่านและเขียนชื่อตนเอง

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรชื่อ สมุด กระดาษ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนบอกชื่อตนเองทีละคน

1.2 ครูแจกบัตรชื่อให้นักเรียนแต่ละคน

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนอ่านชื่อตัวเองทีละคน แล้วนำไปเทียบกับแผนภูมิพยัญชนะว่า
ชื่อของตนมีพยัญชนะอะไรบ้าง

2.2 นักเรียนคัดชื่อตนเองตามบัตรชื่อลงในสมุด เมื่อคัดเสร็จให้นำสมุดมาวาง
หน้าชั้นที่นั่งนำบัตรชื่อมาคืนครู

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรม 1
1. ครูนำนบัตรชื่อมาวางรวมกันบนโต๊ะหน้าห้องเรียน
 2. ครูแจกกระดาษนักเรียนคนละ 1 แผ่น โดยที่กระดาษนั้น

คือเส้นไว้เขียนร้อย

3. เมื่อครูให้สัญญาณ นักเรียนรีบมาหยิบบัตรชื่อของตนเองที่
โต๊ะ และกลับไปเขียนชื่อตนเองบนกระดาษที่ครูแจก ใครเขียนเสร็จก่อน และถูกต้องสวยงาม
เป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป แสดงผลงานของนักเรียนแต่ละคน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกม โดยสังเกตการร่วมกิจกรรมและการเขียนของ
นักเรียน

5.2 ตรวจกระดาษที่นักเรียนเขียนชื่อ

แผนที่ 15

เวลาเรียนทั้งหมด 12 คาบ

15.1 ความคิดรวบยอด

การปฏิบัติหน้าที่อยู่ในระเบียบวินัยและอยู่ในกฎเกณฑ์ที่วางไว้ เป็นสิ่งที่จำเป็นในการอยู่ร่วมกันหลาย ๆ คน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. เมื่อฟังคำแนะนำของครูแล้วสามารถปฏิบัติตามได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำแนะนำในห้องเรียน

สื่อการเรียน

1. -

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สันทนาซักถามนักเรียนถึงสภาพห้องเรียนที่จะช่วยให้เรียนได้รู้เรื่อง โดยให้นักเรียนตอบทีละคน

2. ขั้นสอน

2.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดข้อปฏิบัติในห้องเรียน ภายในเวลา 5 นาที

2.2 ตัวแทนกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้น โดยครูจดลงบนกระดานดำ

2.3 ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปข้อปฏิบัติอีกครั้ง เช่น

- ตั้งใจฟังครูหรือเพื่อน
- เมื่อจำเป็นต้องพูดกับเพื่อนต้องพูดเบา ๆ

- การนั่ง-ลุก ต้องเรียบร้อย
- นั่งประจำที่มีระเบียบ เดินเบา ๆ
- ไม่เล่นในขณะที่กำลังเรียน รักษาความสะอาด

2.4 ครูเขียนข้อปฏิบัติบนแผ่นภูมิ อ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1
1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน
 2. แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึก หลังเส้นที่กำหนด โดยคนใน

แต่ละกลุ่มต้องปฏิบัติ ดังนี้

- คนที่ 1 เดินเร็ว
- คนที่ 2 เอาเท้าขวาลงบนศีรษะแล้วเดิน
- คนที่ 3 กระโดดขาเดียว
- คนที่ 4 เดินถอยหลัง
- คนที่ 5 เอาคินสอวางบนหลังเท้าแล้วเดิน

ให้เวลากลุ่มละ 3 นาที เพื่อปรึกษากันว่าใคร

3. เมื่อได้ยินสัญญาณ ให้เริ่มขยับ

แล้วกลับมาที่เดิม คนต่อไปจึงเริ่มปฏิบัติ จนครบ 5 คน กลุ่มทำเสร็จก่อน

4. ขั้นสรุป ทบทวนซักถามถึงข้อควรปฏิบัติในห้องเรียน

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียนโดยสังเกตการฟังและปฏิบัติตาม

ข้อตกลง

- 5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

- 5.3 สังเกตการตอบคำถาม

15.2 ความคิดรวบยอด

การนั่งคำแนะนำเป็นการฟังเพื่อผู้ฟังจะได้นำไปปฏิบัติตามได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

สามารถที่จะจำ ข้อตกลงได้ถูกต้อง

เนื้อหา ข้อตกลงที่ต้องปฏิบัติ

สื่อการเรียน

1. แผนภูมิ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ชั้นนำ

1.1 สอนทบทวนนักเรียนถึงการปฏิบัติตนในโรงเรียน เช่น การทิ้งขยะที่ไหน
เข้าส้วมแล้วทำอะไร ถ้าเห็น เศษกระดาษอยู่กลางสนามทำอะไร

2. ชั้นสอน

2.1 ครูคิดแผนภูมิข้อปฏิบัติภายในโรงเรียน คือ

- รับเข้าแถวเมื่อได้ยินสัญญาณโรงเรียนเข้า
- เล่นในที่ที่โรงเรียนจัดไว้ให้เล่น
- ช่วยกันรักษาความสะอาดบริเวณโรงเรียน

2.2 อ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตามครู

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูแจกบัตรให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น สี่หนึ่ง ๆ จะมี

4 แผ่น

2. นักเรียนจับกลุ่มตามสี กลุ่มใดจับเสร็จแล้วรีบมาออก
ข้อตกลงในโรงเรียนพร้อม ๆ กันทุกคน กลุ่มไหนที่จับกลุ่มเสร็จก่อนและบอกข้อตกลงได้ถูกต้อง
จะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงข้อตกลงในโรงเรียนที่ควรปฏิบัติ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 สังเกตการบอกข้อตกลงขณะเล่นเกม

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

15.3 ความถี่ครบยอด

การฟังเรื่องราวคือการคิดตามฟังเรื่องให้เข้าใจ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. เมื่อฟังนิทานแล้วสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง

เนื้อหา นิทาน “กระต่ายตื่นตูม”

สื่อการเรียน

1. -

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สนิทสนามกับนักเรียนว่าเคยฟังนิทานเรื่องเกี่ยวกับกระต่ายบ้างหรือไม่
ถ้าใครเคยฟังให้ออกมาเล่าให้เพื่อนฟัง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูเล่านิทานเรื่องกระต่ายตื่นตูมให้นักเรียนฟัง

2.2 สนิทสนามซักถามเนื้อเรื่อง เช่น เหตุใดกระต่ายจึงตกใจตื่น เหตุใดสัตว์
อื่นจึงพลอยตกใจไปกับกระต่าย กระต่ายตื่นตูมดีหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
 2. กรูถามปัญหา แต่ละกลุ่มใช้เวลาคิด 2 นาทีแล้วจึงตอบ
- กลุ่มใดตอบถูกต้องจะได้ 1 คะแนน ปัญหาทั้งหมด 4 ข้อ คือ

ข้อ 1 เหตุใดกระต่ายจึงตกใจตื่น

ข้อ 2 กระต่ายนอนอยู่ที่ไหน

ข้อ 3 สัตว์อะไรที่ไม่เชื่อว่าฟ้าถล่ม

ข้อ 4 ที่กระต่ายว่าฟ้าถล่มที่แท้คืออะไร

กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นสรุป ชักถามทบทวนเนื้อเรื่องในนิทาน

5. ชั้นประเมินผล

5.1 จากการเล่นเกมของนักเรียนโดยสังเกตการฟังและการตอบคำถาม

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

15.4 ความคิดรวบยอด

การฟังสิ่งบันเทิงช่วยให้เกิดจินตนาการ ความสนุกสนาน และเสริมสร้างประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถเล่นบทบาทสมมติตามเรื่องที่ได้ฟังได้ถูกต้อง

เนื้อหา บทบาทสมมติ

สื่อการเรียนรู้

1. หัวสัตว์

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ทบทวนเรื่องกระต่ายตื่นตูม โดยให้นักเรียนออกมาเล่า ครูคอยช่วยเหลือ

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับนักเรียนว่าการจะเชื่อสิ่งใดนั้นต้องคิดพิจารณาให้ดีเสียก่อน แล้วจึงค่อยตัดสินใจ เชื่อตามหรือทำอะไรลงไป

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม

2. ครูแจกหัวสัตว์รูปกระต่าย ราชสีห์ สิง ช้าง ให้แต่ละกลุ่ม และให้เวลาซ้อมการเล่นบทบาทสมมุติ เรื่องกระต่ายตื่นตูม กลุ่มละ 10 นาที

3. แต่ละกลุ่มออกมาเล่นบทบาทสมมุติ กลุ่มใดแสดงได้ดี จะให้รางวัล

4. ขั้นสรุป ชักถามนักเรียนว่าการเล่นบทบาทสมมุติยากไหม นักเรียนต้องทำอย่างไร

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมโดยสังเกตการแสดงออกประกอบภาพ

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

15.5 ความคิดรวบยอด

การฝึกออกเสียงพยัญชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ช่วยให้เกิดทักษะในการอ่านและการเขียนได้รวดเร็วและถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านพยัญชนะตามแบบที่กำหนดได้ถูกต้อง
2. สามารถเขียนพยัญชนะตามแบบที่กำหนดได้ถูกวิธี

เนื้อหา แบบพยัญชนะสำหรับฝึกอ่านและเขียน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ บัตรพยัญชนะ
2. แบบฝึกการ เขียนอักษรไทย

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนดูภาพพยัญชนะ ความ เด็ก เต่า ไข่ สันทนากับนักเรียนว่าเป็นภาพอะไร เขียนแทนด้วยตัวพยัญชนะอะไร

2. ขั้นสอน

2.1 ครูติดบัตรพยัญชนะ ย ค ด ต ข คู่กับภาพ พร้อมทั้งอ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตามทีละตัว

2.2 นักเรียนลากพยัญชนะในอากาศตามครูทีละตัว

2.3 ครูบอกชื่อพยัญชนะ นักเรียนเขียนในอากาศ แล้วทำแบบฝึกการเขียนอักษรไทย หน้า 36 - 40

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม ครูแจกของกลุ่ละ 1 ของภายในซองมีภาพพยัญชนะ ความ เด็ก เต่า ไข่ และบัตรพยัญชนะ ย ค ด ต ข

2. แต่ละกลุ่มจับคู่ภาพกับพยัญชนะ กลุ่มใดทำเสร็จก่อนเป็น

ผู้ชนะ

3. เมื่อทำเสร็จทุกกลุ่ม ให้ออกเสียงพยัญชนะนั้นทีละกลุ่ม

4. ขั้นสรุป นักเรียนออกเสียงพยัญชนะตามที่ครูผู้คุม

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนโดยสังเกตการจับคู่และการอ่านออกเสียง

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

5.3 ตรวจแบบฝึกเขียน

แผนที่ 16

เวลาเรียนทั้งหมด 6 คาบ

16.1 ความถี่รวมยอด

การรู้จักพูดรู้จักฟัง และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในบ้านได้

เนื้อหา คำแนะนำเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในบ้านสื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูเล่าให้นักเรียนฟังว่าอยู่บ้านครูทำอะไรบ้าง เช่น ช่วยพ่อแม่ทำกับข้าว
ดูบ้าน รดน้ำต้นไม้

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนเล่าถึงหน้าที่ของคนที่ทำที่บ้านให้เพื่อนฟังทีละคน

2.2 ช่วยกันสรุปว่าหน้าที่ที่ต้องทำที่บ้านมีอะไรบ้าง ครูเขียนบนกระดานดำ

- | | |
|--------------|---------------|
| - ช่วยดูบ้าน | - รดน้ำต้นไม้ |
| - ล้างจาน | - เลี้ยงน้อง |
| - กวาดบ้าน | - เทขยะ |

2.3 ครูอ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
 2. ครูแจกของชิ้นส่วนของภาพ ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ช่อง
- แต่ละช่องจะมีภาพไม่เหมือนกัน คือ

ช่องที่ 1 ภาพเด็กกำลังดูบ้าน

ช่องที่ 2 ภาพเด็กกำลังล้างชาม

ช่องที่ 3 ภาพเด็กกำลังรดน้ำต้นไม้

ช่องที่ 4 ภาพเด็กกำลังเลี้ยงไก่

ช่องที่ 5 ภาพเด็กกำลังกวาดบ้าน

3. แต่ละกลุ่มนำชิ้นส่วนของภาพมาต่อกันให้เป็นภาพ แล้วบอก

ว่า หน้าที่ในภาพนั้นทำอะไร กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและบอกได้ถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ชักถามเกี่ยวกับหน้าที่ที่ต้องทำที่บ้าน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนโดยสังเกตการรวมภาพและการตอบคำถามตามรูปภาพ

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

16.2 ความคิดรวบยอด

การรู้จักในสิ่งที่พูด ช่วยให้ผู้พูดมีความมั่นใจในตนเอง และกล้าแสดงความคิดเห็นของตนให้ปรากฏต่อผู้อื่น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกหน้าที่ของตนเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในโรงเรียนและห้องเรียนได้

เนื้อหา คำแนะนำการอยู่ร่วมกันในโรงเรียน และห้องเรียน

ห้องเรียน

1. แผนภูมิ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูสนทนากับนักเรียนถึงการอยู่ร่วมกันในห้องเรียนและโรงเรียน ว่า
ต้องมีการปฏิบัติตามข้อตกลง มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความสามัคคี

2. ขั้นสอน

2.1 ชักถามนักเรียนว่าเวลาอยู่ในห้องเรียนและโรงเรียนนักเรียนทำอะไรบ้าง

2.2 ครูคิดแผนภูมิข้อควรปฏิบัติ

- แบ่งหน้าที่ทำความสะอาดห้องเรียน - ไม่ทิ้งเศษกระดาษ

- ลบกระดาน - ห้ามเคาะคอกไม้

- ไม่ทำลายทรัพย์สินของโรงเรียน

อ่านให้นักเรียนฟังนักเรียนอ่านตาม

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม

- 2. ครูออกคำสั่ง เช่น คนไว้ผมม้าวิ่ง คนที่ไว้ผมม้าทุกคน
ต้องวิ่งรอบวงไปทางขวาแล้วกลับมายืนที่เดิม คนที่มาถึงที่หลังต้องบอกข้อควรปฏิบัติในโรงเรียน

2 ชื่อ

3. ครูจะต้องเปลี่ยนคำสั่งไปเรื่อย ๆ เพื่อให้ทุกคนมีโอกาส

เล่น

- 4. ขั้นสรุป ถามทบทวนถึงข้อควรปฏิบัติในโรงเรียนและในห้องเรียน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 สังเกตจากการบอกข้อควรปฏิบัติในขณะที่เล่นเกม

5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

16.3 ความคิดรวบยอด

การพูดให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานเต็มที่ จำเป็นต้องใช้สิ่งประกอบอื่น ๆ เสริมเข้าไปด้วยเช่น ห่วงที่ ทำท่าง การแต่งกาย ฯลฯ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถร้องเพลงได้ถูกต้องชัดเจน
2. สามารถทำท่าทางประกอบเพลงได้

เนื้อหา การเล่นเพื่อส่งเสริมประสบการณ์ทางภาษา

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิเพลงแม่ศรี

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูให้นักเรียนทบมือพร้อมกันจากเช้า ๆ แล้วค่อยเร็วขึ้น

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูคิดแผนภูมิเพลงแม่ศรีบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังนักเรียนอ่านตาม
- 2.2 ครูร้องเพลงแม่ศรีให้นักเรียนฟัง นักเรียนร้องตามที่ละวรรค เมื่อนักเรียน

ร้องได้คล่องแล้ว ครูเริ่มสอนเคาะจังหวะพร้อมทั้งร้องไปด้วย

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดทำประกอบเพลงแม่ศรี ภายในเวลา

10 นาที

3. ออกมาแสดงทีละกลุ่ม ส่วนกลุ่มอื่นช่วยร้องเพลงและเคาะ

จังหวะกลุ่มใดคิดทำท่างได้แปลก และทำได้พร้อมเพียงจะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนร้องเพลงและทำท่าทางประกอบพร้อมกัน

5. ขั้นประเมินผล

5.1 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

5.2 สิ่งเกิดเวลาร้องเพลง และทำท่าประกอบ

16.4 ความคิดรวบยอด

การฝึกออกเสียงพยัญชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ช่วยให้เกิดทักษะในการอ่านและการเขียนได้ รวดเร็วและถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านพยัญชนะ ช ม น ท ห ได้ถูกต้อง

2. สามารถเขียนพยัญชนะ ช ม น ท ห ได้ถูกวิธี

เนื้อหา แบบพยัญชนะสำหรับฝึกอ่านและเขียน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

2. บัตรพยัญชนะ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนดูภาพช้าง ม้า หนู ทหาร ทูบ แล้วเรียกชื่อภาพเหล่านั้นทีละภาพ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูถือภาพช้าง ม้า หนู ทหาร ทูบ และ พยัญชนะ ช ม น ท ห คู่กัน

บนกระดานเป็นคู่ ๆ พร้อมทั้งอ่านพยัญชนะให้นักเรียนฟังทีละตัว นักเรียนอ่านตาม

2.2 นักเรียนเขียนตัวพยัญชนะในอากาศตามครูทีละตัว

2.3 ครูชี้บัตรพยัญชนะสับไปมาแล้วให้นักเรียนอ่านตามที่ครูชี้

2.4 นักเรียนทำแบบฝึกการเขียนอักษรไทยหน้า 41 - 45

3. ใช้ฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. ครูทำพยัญชนะ ช ผ น ท ห ตัวละ 2 บัตร รวม 10 บัตร

และภาพช้าง สัตว์ พืช พืช หีบ อย่างละ 2 ภาพ รวม 10 ภาพ

2. ครูแจกบัตรภาพให้นักเรียน 10 คน และแจกบัตร

พยัญชนะให้นักเรียน 10 คน

3. เมื่อได้อินสัญญาณ นักเรียนจับคู่กันระหว่างภาพกับพยัญชนะ
เป็นคู่ เมื่อให้สัญญาณลงออกเสียงพยัญชนะของตน คู่ใดจับคู่ได้ก่อน และออกเสียงถูกต้องจะ
เป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป นักเรียนอ่านพยัญชนะตัวที่ครูชี้ และเขียนพยัญชนะตัวนั้นในอากาศ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนโดยสังเกตการจับคู่ ..และอ่านออกเสียง

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

5.3 ตรวจแบบฝึกการเขียนอักษร และสังเกตเวลาอ่าน

แผนที่ 17

เวลาเรียนทั้งหมด 12 คาบ

17.1 ความคิดรวบยอด

การปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำต้องอาศัยความตั้งใจและความเข้าใจ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. เมื่อฟังเรื่องเกี่ยวกับคำสั่งแล้วสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง

เนื้อหา คำสั่งและคำแนะนำ

สื่อการเรียน

1. ภาพไฟไหม้
2. คาว

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูให้นักเรียนดูภาพไฟไหม้บ้าน สนทนาซักถามว่าทำไมไฟจึงไหม้ได้

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูเล่าเรื่อง "หนูไฟเล่นไฟ"

- 2.2 ซักถามนักเรียนจากเรื่องที่ฟัง เช่น หนูไฟมีนิสัยอย่างไร ทำไมไฟจึง

ไหม้บ้านหนูไฟ นักเรียนควรเล่นไฟหรือไม่

- 2.3 สนทนากับนักเรียนถึงการปฏิบัติตนให้ปลอดภัย ในขณะที่เล่น เช่น

ไม่เล่นของมีคม ไม่เล่นไม้ขีดไฟ ไม่เอาก้อนหินขว้างปากัน

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1
1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
 2. ครูถามคำถาม แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบ ภายใน

เวลา 2 นาที แล้วจึงหอบ กลุ่มใดตอบถูกจะได้ดาว 1 ดวง

3. คำถาม มี 5 ข้อ คือ

- ข้อ 1 คุณแม่สั่งให้หนูไฟทำอะไร
- ข้อ 2 หนูไฟมีนิสัยอย่างไร
- ข้อ 3 หนูไฟทำไฟไหม้อะไร
- ข้อ 4 นักเรียนควรเล่นไฟหรือไม่เพราะเหตุใด
- ข้อ 5 จงบอกข้อควรปฏิบัติตนให้ปลอดภัยขณะเล่น

4. เมื่อตอบคำถามครบทุกข้อ กลุ่มใดได้ดาวมากที่สุด

จะเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป สืบถามคำถามถึงข้อควรปฏิบัติขณะที่เล่น และนิทานเรื่องหนูไฟเล่นไฟ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนโดยสังเกตการฟังและการตอบคำถาม

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

17.2 ความคิดรวบยอด

การอ่านที่ถูกต้องเป็นผลเนื่องมาจาก การรู้จักสังเกตที่ถี่ถ้วนพอ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านแผนภูมิคำแนะนำตามครูได้ถูกต้อง
2. สามารถปฏิบัติตามแผนภูมิคำแนะนำได้

เนื้อหา แผนภูมิคำแนะนำ

สื่อการเรียน

1. ภาพ
2. แผนภูมิ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 สอนให้นักเรียนถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ถ้านักเรียนเล่นของมีคม เล่นไฟ หรือเก็บของไม่เป็นที่

2. ขั้นสอน

2.1 ครูและนักเรียนช่วยกันคิดคำแนะนำในการเล่นที่จะช่วยให้เกิดความปลอดภัย

2.2 ครูเขียนคำแนะนำที่คิดได้ในแผนภูมิ เช่น

1. เก็บของให้เป็นที่
2. ไม่เล่นไฟและของมีคม
3. ไม่เล่นขว้างปาของให้เสียหาย

2.3 ครูอ่านแผนภูมิให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตามครู

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม

2. แจกซองชิ้นส่วนภาพ กลุ่มละ 1 ซอง แต่ละซองจะมีภาพ

ดังนี้

- ภาพเด็กเก็บของ
- ภาพเด็กเล่นไม้ขีดไฟ
- ภาพเด็กถูกมีคมบาด
- ภาพเด็กเล่นขว้างปากัน

3. แต่ละกลุ่มเอารูปชิ้นส่วนมาต่อเป็นภาพ แล้วบอกว่าภาพของกลุ่มตนเป็นคำแนะนำในการเล่นที่จะทำให้เกิดความปลอดภัยอย่างไร

4. กลุ่มใดต่อภาพเสร็จก่อนและบอกคำแนะนำได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป ชักถามนักเรียนถึงคำแนะนำในการเล่นที่จะช่วยให้เกิดความปลอดภัย

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมของนักเรียนโดยสังเกตการต่อภาพและการอธิบาย

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

17.3 ความคิดรวบยอด

การใช้หนังสือได้ถูกวิธี เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการอ่านหนังสือ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกวิธีรักษาหนังสือได้ถูกต้อง

เนื้อหา การระวังรักษาหนังสือ

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูนำหนังสือเก่าปกขาดมาให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียนว่าสาเหตุใดบ้างที่ทำให้หนังสือปกขาดเช่นนี้

2. ชั้นสนทน

- 2.1 ครูนำหนังสือเก่าที่อยู่ในสภาพดีมาให้นักเรียนดู สอนถามกับนักเรียนว่า จะทำอะไร จึงทำให้หนังสืออยู่ในสภาพดี
- 2.2 ครูนำภาพการระวังรักษาหนังสือให้นักเรียนดู พร้อมทั้งอธิบายประกอบ
- 2.3 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีรักษาหนังสือ เช่น ปิด ปิด หนังสือค่อย ๆ อย่างฉีกหนังสือ

3. ชั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ตัวแทนกลุ่มออกมาจับฉลาก ว่ากลุ่มตัวเองเป็นกลุ่มที่เท่าไร และสีอะไรเป็นสีประจำกลุ่ม
2. กลุ่มที่ 1 บอกวิธีระวังรักษาหนังสือ 1 ข้อ แล้วเลือก ของจากครู 1 ของ ครูเปิดซองให้สีอะไร กลุ่มที่มีสีนั้นเป็นสีประจำกลุ่มจะได้ไป
3. กลุ่มที่ 2, 3, 4, , ทำเช่นนั้นตามลำดับ ไปเรื่อย
- จนกลุ่มใดได้กระดาษสีครบ 4 แผ่นก็จะเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นสรุป ถามคำถามถึงวิธีระวังรักษาหนังสือ

5. ชั้นประเมินผล

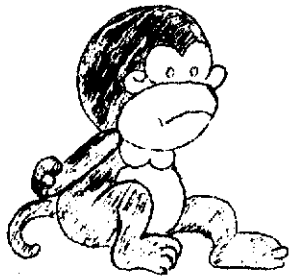
- 5.1 สังเกตจากการบอกวิธีรักษาหนังสือขณะเล่นเกม
- 5.2 การแสดงความสนใจในการเล่นเกม

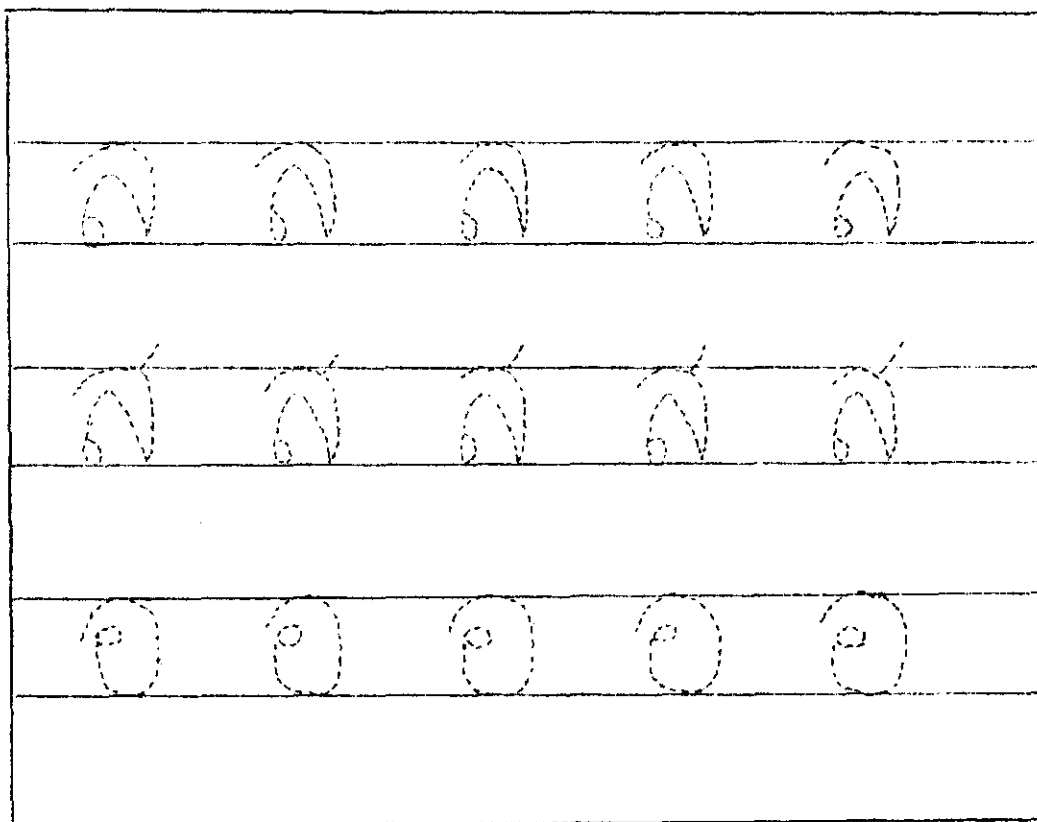
17.4 ความคิดรวบยอด

การฝึกออกเสียงสระและพยัญชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันช่วยให้เกิดทักษะในการอ่าน และเขียนอย่างรวดเร็วและถูกต้อง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. นักเรียนสามารถอ่านพยัญชนะ ล ส อ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะ ล ส อ ได้ถูกวิธี





17.5 ความคิดรวบยอด

เสียงของถ้อยคำเบลอออกมาได้ยากง่ายแตกต่างกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านสระ ะ ะ เ ได้ถูกต้อง
2. สามารถเขียนสระ ะ ะ เ ได้ถูกต้อง

เนื้อหา แบบพยัญชนะสำหรับฝึกอ่านและเขียน

สื่อการเรียนรู้

1. แบบฝึกการเขียนอักษรไทย
2. บัตรคำ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ
 - 1.1 ครูติดบัตรสระ ะ ะ เ บนกระดาน สอนทบทวนกับนักเรียนเห็นไหม

เรียกว่าอะไร

2. ขั้นสอน
 - 2.1 ครูอ่านสระ ะ ะ เ นักเรียนฟังทีละตัว นักเรียนอ่านตาม
 - 2.2 นักเรียนเขียนสระในอากาศตามครู แล้วทำแบบฝึก หน้า 49 - 51
3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ครูแจกซองบัตรคำกลุ่มละ 1 ซอง ภายในซองมีบัตรคำ

8 บัตร คือ ง ำ ค ำ มา เ ท เ พ เ พ จะ ปะ

3. แต่ละกลุ่มช่วยกันแยกบัตรคำที่มีสระเหมือนกันไว้ด้วยกัน

กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป จากบัตรคำถามนักเรียนว่ามีสระอะไรบ้าง ครูอ่านคำให้ฟังนักเรียน
อ่านตาม

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมโดยสังเกตการแยกบัตรและการอ่าน

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

5.3 ตรวจแบบฝึก

แผนที่ 18

เวลาเรียนทั้งหมด 15 คาบ

18.1 ความคิดรวบยอด

การรู้จำหนังสือที่จะเริ่มช่วยให้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกประโยชน์ของหนังสือได้ถูกต้อง

เนื้อหา ประโยชน์ของหนังสือ

สื่อการเรียน

1. หนังสือ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ซักถามนักเรียนว่าหนังสือมีประโยชน์อย่างไร

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูอธิบายและแสดงถึงการใช้หนังสือให้เกิดประโยชน์ด้านการฟัง

พูด อ่าน เขียน ก่อ อ่านสนุก สนทนาเรื่องราวในบทเรียน หัดอ่าน หัดเขียน

- 2.2 ครูอ่านบทเรียนบางบทให้นักเรียนฟัง และชี้ให้เห็นว่าถ้าอ่านได้จะทำให้รู้และเข้าใจเรื่องราวได้

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม

2. นักเรียนช่วยกันคิดว่าหนังสือมีประโยชน์อย่างไร ให้ได้

มากที่สุด ในเวลา 3 นาที แล้วตัวแทนกลุ่มมารายงานหน้าชั้น กลุ่มใดคิดได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป สนทนาซักถามถึงประโยชน์ของหนังสือ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมโดยสังเกตการออกมารายงานของนักเรียน

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

18.2 ความถี่รวบยอด

วิธีถือหนังสือและวิธีอ่านหนังสือที่ถูกต้อง จำเป็นต้องฝึกฝนในระยะแรก

ชุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (2 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถจับหนังสือ เปิด ปิด และเก็บหนังสือได้ถูกต้อง

เนื้อหา การระวังรักษาหนังสือ

สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นักเรียนลองจับหนังสือขณะอ่านให้ครูดู

2. ขั้นสอน

2.1 ครูสาธิตวิธีจับหนังสือในขณะที่อ่านให้นักเรียนดู ทั้งนั่งอ่านและยืนอ่าน

แล้วให้นักเรียนฝึกตาม

2.2 ครูสาธิตวิธีเปิด ปิดหนังสือให้นักเรียนดู นักเรียนฝึกตาม

2.3 สนทนาถึงวิธีเก็บหนังสือว่าเก็บอย่างไร พร้อมสาธิตให้ดู

- ควรตั้งหนังสือคั่นหัวท้ายด้วยที่คั่นหรือตั้งบนชั้น

- ไม่วางหนังสือทับซ้อนกันหลาย ๆ เล่ม เพราะทำให้รูปเล่มหนังสือ

เสีย และเป็นสาเหตุให้เชือกที่เย็บหนังสือไว้ขาด

2.4 ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า การอ่านหนังสือต้องอ่านจากซ้ายไปขวา ที่ละบรรทัด และอ่านจากบรรทัดบนลงล่าง

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1
1. นักเรียนทุกคนเอาหนังสือวางไว้บนโต๊ะ แล้วฟังคำสั่งจากครู
 2. คำสั่ง - จับหนังสือขณะนั่งอ่าน
 - จับหนังสือขณะยืนอ่าน
 - แสดงวิธีเปิด ปิด หนังสือ
 - แสดงวิธีเก็บหนังสือ

โดยเมื่อครูส่งคำสั่งไป 1 คำสั่ง ก็เดินดู ถ้าใครทำผิดให้ไปนั่งอยู่ต่างหาก แล้วจึงส่งคำสั่งต่อไป

3. เมื่อทำครบทุกคำสั่งแล้ว ให้คนที่ทำถูก ช่วยกันคิดว่าจะให้คนที่ทำผิดทำอะไร เพื่อเป็นการลงโทษ

4. ขั้นสรุป ทบทวนการจับหนังสือ การเปิด ปิด การเก็บ

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมโดยสังเกตการฟังและการปฏิบัติตามคำสั่ง
- 5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

18.3 ความคิดรวบยอด

การฝึกเรื่องอ่านและเขียนถ้อยคำ ควรเริ่มจากง่ายไปหายาก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านพยัญชนะ สระ ที่ประสมเป็นคำได้ถูกต้อง
2. สามารถเขียนพยัญชนะ สระ ที่ประสมเป็นคำได้ถูกต้อง

เนื้อหา แบบพยัญชนะ สระ คำ สำหรับฝึกอ่านและเขียน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ
2. สมุด

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูติดบัตรพยัญชนะ ม น ต ก อ ำ บนกระดาน นักเรียนอ่านพร้อมกัน

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูเอา อ และ ำ มาประสมกัน นักเรียนลองอ่าน แล้วครูอ่านให้ฟัง

นักเรียนอ่านตาม

- 2.2 ครูเอาตัวอีมาประสมกันอีก แล้วอ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตามเช่น

นา ตา กา มี คี

- 2.3 ครูนำสนทนาถึงความหมายของคำ อา ตา ตา มี พร้อมทั้งให้นักเรียน

ฝึกอ่าน

- 2.4 นักเรียนเขียนคำ อา กา ตา มี ลงสมุด

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

- กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 2 คน ครูแจกบัตร ม น ต ก

อ ำ กลุ่มละ 1 ชุด

2. เมื่อครูพูดคำว่า ตา นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องชูบัตร ต กับ ำ กลุ่มใดทำถูกต้องได้ 1 คะแนน เมื่อจบการแข่งขัน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. คำที่ครูจะพูด ได้แก่ มี อา กา นา คี ตา

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยครูเอาบัตรพยัญชนะ และสระมาประสมกัน แล้วให้นักเรียน

อ่าน

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ดูจากการเล่นเกมโดยสังเกตการย่นภาพและการอ่าน

- 5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

18.4 ความคิดรวบยอด

การฝึกอ่านและเขียนด้วยคำ ควรเริ่มจากง่ายไปยาก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถอ่านพยัญชนะ สระ คำ ตามแบบฝึกการเขียนที่กำหนดได้ถูกต้อง
2. สามารถเขียนพยัญชนะ สระ คำ ตามแบบฝึกการเขียนที่กำหนดได้ถูกต้อง

เนื้อหา แบบพยัญชนะ สระ คำ สำหรับฝึกอ่าน และ เขียน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ
2. แบบฝึกการเขียนอักษรไทย

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 ครูติดบัตรคำ มี มือ จู งู ไว ใจ โป จำ วัว ก็ บนกระดานดำ
- 1.2 ถัดหน้ากับนักเรียนว่าคำแต่ละคำ มีพยัญชนะอะไร สระอะไร

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูอ่านบัตรคำให้นักเรียนฟังทีละตัว นักเรียนอ่านตามพร้อมกันหลาย ๆ คน
- 2.2 ครูชี้บัตรคำบางตัวแล้วให้นักเรียนอ่านเอง
- 2.3 นักเรียนอ่านคำในแบบฝึกการเขียนหน้า 52 - 58 ตามครู
- 2.4 ครูแนะนำวิธีเขียนและเขียนไว้ดูบนกระดาน นักเรียนเขียนตาม
- 2.5 นักเรียนทำแบบฝึกการเขียนหน้า 52 - 58

3. ขั้นฝึกทักษะโดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม ครูแจกบัตรคำ มี มือ จู งู ไว ใจ โป จำ วัว ก็ ให้นักเรียนบางคน

2. เมื่อได้ยินสัญญาณ คนที่มีบัตรสั่งให้คนถัดไปทางขวามือแล้วส่งต่อไปเรื่อย ๆ เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด คนที่มีบัตรอยู่ในมือ ลูกขึ้นยืน พร้อมทั้งอ่านให้เพื่อนฟัง ใครอ่านถูกต้องจะได้ดาว 1 ดวง เมื่อเสร็จใครได้ดาวมากที่สุดชนะ

4. ขั้นสรุป ทบทวนโดยการเขียนคำ และสระ บนกระดานแล้วให้นักเรียนอ่าน
5. ขั้นประเมินผล
 - 5.1 จากการเล่นเกมโดยสังเกตการส่งบัตรและการอ่าน
 - 5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

18.5 ความคิดรวบยอด

การรู้จักหนังสือที่จะเรียนช่วยให้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (3 คาบ 1 ครั้ง)

1. สามารถบอกลักษณะของหนังสือเรียนได้ถูกต้อง
2. สามารถบอกเรื่องราวเกี่ยวกับบทนำในหนังสือได้ถูกต้อง

เนื้อหา ลักษณะและเรื่องราวของหนังสือเรียน

สื่อการเรียน

1. หนังสือเรียน

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูนำหนังสือหลายเล่มมาให้นักเรียนดู เพื่อให้นักเรียนสังเกตว่า แต่ละเล่มเท่ากันไหม เล่มไหนใหญ่กว่า เล็กกว่าบางกว่า หรือหนากว่า

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนเอาหนังสือภาษาไทยขึ้นมาดู

2.2 ครูถามนักเรียนว่า หนังสือเรียนเล่มหนา หรือบาง หนาปกเป็นรูปอะไร สีอะไร ในเล่มแบ่งเป็นบท ๆ หรือไม่ มีภาพประกอบหรือไม่

2.3 นักเรียนเปิดหนังสือเรียนดูภาพนำเรื่อง สันทนาการนักเรียนถึงตัวละคร และสัตว์เลี้ยง เช่น สัตว์เลี้ยงของซูโจ คืออะไร สิ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของใคร ใครผูกโบที่ผมพร้อม ทั้งบอกชื่อ และบ้านของตัวละครทุกตัว

3. ใช้เสื่อหัตถ์โดยใช้เกม

กิจกรรมที่ 1 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 10 กลุ่ม ๆ ละ 2 คน

2. ครูศึกษาภาพสิ่ง มีา แมว นกแก้ว หมา ปกติ มานะ วีระ ซูโจ มานะ บนกระดานดำ โดยขีดเอาตัวที่ไม่มีภาพออก และตีหมายเลขกำกับเอาไว้ ดังภาพ

ภาพสัตว์	1	2	3	4	5
ภาพคน	1	2	3	4	5

3. นักเรียนจับคู่ภาพคนกับภาพสัตว์ โดยบอกครูเป็นหมายเลข ที่ละกลุ่ม ครูเขียนไว้ในกระดาน

4. เมื่อจบกิจกรรมทุกกลุ่มแล้ว ครูเฉลย กลุ่มใดจับคู่ได้ถูกต้อง มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ขั้นสรุป สันทนาการมีความเกี่ยวข้องกับลักษณะหนังสือเรียน และสัตว์เลี้ยงของตัวละครต่าง ๆ ในบทนำเรื่อง

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ดูจากการเล่นเกมและการจับคู่ภาพ

5.2 การแสดงความสนใจในการร่วมกิจกรรม

5.3 สังเกตจากการตอบคำถาม

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย

แบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย

คู่มือดำเนินการ

แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

แบบทดสอบฉบับที่ 1

ตอนที่ 1 "การรู้จักความหมายของคำ" มีข้อทดสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อมีภาพสามภาพ ให้นักเรียนขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูปภาพที่ครูสั่ง เช่น ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "ปู" เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่าคนใดทำไม่ถูกต้อง ต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจหมดทุกคนก่อนแล้ว จึงจะดำเนินการสอบต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้คุมสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ ครูจะไม่ไปเดินบอกนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังจบแล้วจึงลงมือทำ"

- ข้อ 1 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "ลิง"
- ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "เสือ"
- ข้อ 3 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "หมู"
- ข้อ 4 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "ไก่"
- ข้อ 5 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "ตะเกียง"
- ข้อ 6 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "แมลงวัน"
- ข้อ 7 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "ขวาน"
- ข้อ 8 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "กลอง"
- ข้อ 9 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "กะทะ"
- ข้อ 10 จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูป "รองเท้า"

ตอนที่ 2 "การรู้ความหมายของประโยค" มีข้อทดสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อมีภาพสามภาพ ให้นักเรียนขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูปภาพที่แสดงอาการตรงกับที่ครูพูด

ตัวอย่างเช่น ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "คนกำลังกินข้าว" เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่าคนใดทำไม่ถูกต้อง ต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจหมดทุกคนก่อนแล้วจึงดำเนินการสอบต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้คุมสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ ครูจะไม่ไปเดินบอกนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังจบแล้วจึงลงมือทำ"

- ข้อ 1 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "คนฆ่าผี"
- ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "เด็กกำลังรถนี้คันไม้"
- ข้อ 3 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "กระต่ายกินหญ้า"
- ข้อ 4 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "ไก่กำลังบิน"
- ข้อ 5 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "คนกำลังนอน"
- ข้อ 6 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "คนว่ายน้ำ"
- ข้อ 7 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "คนวิ่ง"
- ข้อ 8 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "เด็กกำลังปั่นคันไม้"
- ข้อ 9 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "นักเรียนกำลังลบกระดานดำ"
- ข้อ 10 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "คนหาบของ"

ตอนที่ 3 "การทำตามคำสั่ง" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อมีภาพสามภาพให้นักเรียนขีดเครื่องหมายตามคำสั่งที่ครูสั่ง ตัวอย่างเช่น ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูป "เรือ" เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่าคนใดทำไม่ถูกต้อง ต้องอธิบายใหม่ให้นักเรียนเข้าใจหมดทุกคนก่อนแล้วจึงดำเนินการสอบต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้คุมสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ ครูจะไม่ไปเดินบอกนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านคำสั่งให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังแล้วจึงลงมือทำ"

- ข้อ 1 จงขีดเส้นใต้รูปภาพ "หนู"
- ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายถูกบนรูปภาพ "งู"
- ข้อ 3 จงเขียนวงกลมล้อมรอบรูป "เรือ"
- ข้อ 4 จงลากเส้นโยงจากรูปภาพไข่ไปยังรูปภาพข้าง
- ข้อ 5 จงลากเส้นโยงจากรูปภาพไข่ ชามเหนียว ร่ม ไปยังรูปภาพ ไข่
- ข้อ 6 จงลากเส้นโยงรูปภาพแหวน รอคิได้รูปคนไปยังรูปภาพ ไข่
- ข้อ 7 จงขีดกากบาททับรูปภาพ "ปลาและนก"
- ข้อ 8 จงเขียนวงกลมล้อมรอบรูปดอกกุหลาบ
- ข้อ 9 จงขีดเส้นใต้รูป "รถ"
- ข้อ 10 จงลากเส้นโยงจากรูปภาพดอกไม้ไปยังรูปภาพร่ม

ตอนที่ 4 "การหาแหล่งกำเนิดเสียง" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อมีรูปภาพสามรูป ให้นักเรียนเลือกขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปภาพของแหล่งกำเนิดเสียงตามที่นักเรียนได้ยินจากเครื่องบันทึกเสียง ตัวอย่างเช่น (ให้ผู้ดำเนินการสอบเปิดเทปบันทึกเสียง)

ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูปภาพสัตว์ที่มีเสียงร้องต่อไปนี้ (ผู้ดำเนินการสอบเปิดเทปเสียงไก่ขัน) เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่านักเรียนคนใดทำไม่ถูกต้อง ต้องอธิบายใหม่จนนักเรียนเข้าใจหมดทุกคนเสียก่อนแล้วจึงดำเนินการสอบข้อต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกหมดทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่นักเรียนจะทำต่อไปนี้ ครูจะไม่ไปเดินบอกนักเรียนอีกแล้ว ครูจะเปิดเสียงให้นักเรียนฟังข้อละหนึ่งครั้ง ขอให้นักเรียนตั้งใจฟังทุกคน เมื่อฟังแล้วให้ลงมือทำโดยขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยิน"

ข้อ 1 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "คนเป่านกหวีด"

ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "นกร้อง"

ข้อ 3 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "สุนัขเห่า"

ข้อ 4 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "ตอกตะปู"

ข้อ 5 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "หมูร้อง"

ข้อ 6 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "ตีกลอง"

ข้อ 7 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "เด็กร้องไห้"

= ข้อ 8 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "เปิดร้อง"

ข้อ 9 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "รถยนต์กำลังวิ่ง"

ข้อ 10 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ได้ยินต่อไปนี้
ผู้คุมสอบเปิดเสียง "ตีฉิ่ง"

ตอนที่ 5 "การจำแนกความแตกต่างของเสียง" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อมีรูปภาพสามรูป ให้นักเรียนขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพตามเสียงที่ได้ยิน ตัวอย่างเช่น ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพ "กระรอก" เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่านักเรียนคนใดทำไม่ถูก ต้องอธิบายใหม่จนนักเรียนเข้าใจหมดทุกคนเสียก่อน แล้วจึงดำเนินการสอบต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ ครูจะไม่ไปเดินบอกนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านคำสั่งให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังจบแล้วจึงลงมือทำ"

- ข้อ 1 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "หมู"
- ข้อ 2 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "ใส่"
- ข้อ 3 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "ดาว"
- ข้อ 4 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "บิน"
- ข้อ 5 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "ขา"
- ข้อ 6 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "ซ่อน"
- ข้อ 7 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "เสือ"
- ข้อ 8 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "งู"
- ข้อ 9 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "ตูป"
- ข้อ 10 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับรูป "คอก"

แบบทดสอบฉบับที่ 2

ตอนที่ 6 "ทักษะในการเขียน" ให้นักเรียนคัดให้สวยที่สุดและเร็วที่สุด โดยคัดตามแบบที่กำหนดให้ กำหนดให้คัด ก-ฮ ใช้เวลาคัด 3 นาที (โปรดเคร่งครัดต่อเวลา)

ตอนที่ 7 "ความสามารถในการใช้สายตาและกล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กัน" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ ในแต่ละข้อจะมีเส้นคู่ขนานเป็นรูปเส้นโครงสร้างตัวเขียนหนังสือไทย ให้นักเรียนใช้ดินสอลากเส้นไปตามทิศทางของลูกศร โดยให้เส้นที่ลากอยู่ระหว่างกลางเส้นคู่ขนานที่กำหนดให้ ตัวอย่างเช่น ข้อ ก. ให้นักเรียนใช้ดินสอลากเส้นไปตามทิศทางของลูกศรไปตามรอยพระ โดยให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูว่านักเรียนทำถูกต้องทุกคนหรือไม่ ถ้าพบว่าคนใดทำไม่ถูกต้องต้องอธิบายใหม่จนทำได้ถูกต้องหมดทุกคน แล้วจึงดำเนินการสอบข้อต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ครูจะไม่ได้เดินบอกนักเรียนอีกแล้ว ให้นักเรียนทำไปเองเลย โดยทำไปทีละข้อ ๆ จนกว่าจะถึงข้อ 10" (เวลา 5 นาที)

ตอนที่ 8 "การจำแนกความแตกต่างของกลุ่มตัวอักษร" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อจะมีกลุ่มตัวอักษรสามกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีตัวอักษรตั้งแต่สามถึงห้าตัว ให้นักเรียนเลือกขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่เรียงแตกต่างหรือไม่เหมือนกับกลุ่มอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอย่างที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนลงมือทำให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้องว่านักเรียนทำถูกหรือไม่ถ้าทำไม่ถูก ต้องอธิบายใหม่จนนักเรียนเข้าใจหมดทุกคนแล้วจึงดำเนินการสอบข้อต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ครูจะไม่ไปเคาะบอกนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านคำสั่งให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังจบแล้วจึงลงมือทำ"

- ข้อ 1 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 3 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 4 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 5 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 6 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 7 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 8 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 9 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ
- ข้อ 10 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับกลุ่มตัวอักษรที่ต่างจากกลุ่มอื่น ๆ

ตอนที่ 9 "การจำแนกความแตกต่างของภาพ" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อมีรูปภาพสามรูป ให้นักเรียนขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปภาพที่ต่างจากภาพอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น ๆ เมื่อนักเรียนลงมือทำให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้องว่านักเรียนทำถูกหรือไม่ถ้าทำไม่ถูกต้องอธิบายใหม่จนนักเรียนเข้าใจหมดทุกคนเสียก่อน แล้วจึงดำเนินการสอบข้อต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ครูจะไม่ไปเดินมอให้นักเรียนอีก ครูจะอ่านคำสั่งให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังแล้วจึงลงมือทำ"

- ข้อ 1 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 3 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 4 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 5 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 6 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 7 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 8 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 9 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ
- ข้อ 10 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ

ตอนที่ 10 "การลอกตามแบบ" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ ในแต่ละข้อจะมีรูปภาพตัวอย่างให้ดูหนึ่งรูป ให้นักเรียนวาดรูปภาพให้เหมือนแบบที่กำหนดให้ โดยห้ามใช้ไม้บรรทัด ตัวอย่างเช่น ข้อ ก. ให้นักเรียนวาดรูปวงกลมตามรอยๆ เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้องว่านักเรียนทำถูกหรือไม่ ถ้าทำไม่ถูกต้องอธิบายใหม่จนนักเรียนเข้าใจหมดทุกคนเสียก่อนแล้วจึงดำเนินการสอบต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ครูจะไม่ไปเดินมอให้นักเรียนอีก ให้นักเรียนทำต่อไปเอง โดยทำทีละข้อ ๆ จนกว่าจะถึงข้อ 10 ครูจะให้เวลาในการทำ 5 นาที เมื่อครบหมดหมดเวลานักเรียนจะต้องหยุดทำทันที"

แบบทดสอบฉบับที่ 3

ตอนที่ 11 "ความสามารถในการจำเนื้อเรื่อง" มีเรื่องเล่าให้นักเรียนฟังสามเรื่อง และมีคำถามให้นักเรียนตอบรวม 10 ข้อ โดยให้ผู้ดำเนินการสอบเล่าเรื่องให้นักเรียนฟังเรื่องละสองจบ แล้วถามคำถามให้นักเรียนตอบโดยขีดเครื่องหมายกากบาทที่รูปภาพที่ตรงกับคำถามในแต่ละข้อ ตัวอย่าง (ครูอ่านเรื่องที่ 1 ให้นักเรียนฟังสองจบ แล้วถามคำถามข้อ ก, 1 - 4)

เรื่องที่ 1 เรื่องลูกโง่

นานมาแล้วมีช่างไม้หัวล้านคนหนึ่งกำลังนั่งตากไม้อยู่ ขณะนั้นมีลุงตัวหนึ่งก้มดูที่หัวของเขา ช่างไม้รู้สึกหึงงัน จึงบอกกับลูกชายที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ ว่า "ข้าพหลยงมันกัฒหัวพ่อช่วยคิมันที" ลูกชายพูดว่า "พ่ออยู่เฉย ๆ นะ ฉันจะคิมันทีเดียวให้ตายเลย" แต่ด้วยความเป็นเด็กโง่ ไม่ทราบว่าจะไรควรอะไรไม่ควร จึงหยิบท่อนไม้ตีลุง ช่างไม้หัวแตกล้มสลบลงไป

ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาทที่รูปภาพ "ช่างไม้" ในขณะที่นักเรียนลงมือทำให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่าย้งทำไม่ถูก ต้องอธิบายใหม่จนเข้าใจหมดทุกคน แล้วจึงดำเนินการสอบต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ต่อไปนี้ครูจะไม่ไปเดินมอนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านคำถามให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังจบแล้วก็พิจารณาหาคำตอบจากรูปภาพที่กำหนดให้ในแต่ละข้อ"

ข้อ 1 จงขีดเครื่องหมายกากบาทที่รูปสัตว์ที่เกาะหัวช่างไม้

ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายกากบาทที่รูปลูกช่างไม้

ข้อ 3 จงขีดเครื่องหมายกากบาทที่สิ่งที่ลูกช่างไม้ใช้ตีลุง

ข้อ 4 จงขีดเครื่องหมายกากบาทที่สภาพหลังจากช่างไม้ให้ลูกชายตีลุง

(ครูอ่านเรื่องที่ 2 ให้นักเรียนฟังสองจบ แล้วถามคำถามข้อ 5 - 8)

เรื่องที่ 2 เรื่องลิงกับจระเข้

มีลิงตัวหนึ่งอยากกินลูกหว่า แต่ต้นหว่านั้นอยู่คนละฝั่งแม่น้ำที่ลิงอาศัยอยู่ ในแม่น้ำก็เต็มไปด้วยจระเข้ ภูราย ลิงคิดหาอุบายอยู่เป็นเวลานาน วันหนึ่งมันลงไปยังนอญบนตลิ่ง แล้วตะโกนขึ้นว่า "เหวตาให้ข้ามาชิมจระเข้ในแม่น้ำนี้ว่ามีกี่ตัว ขอให้จระเข้ทั้งหลายจงผุดขึ้นมาลอยตัวเรียงกันไปจนถึงฝั่งแม่น้ำข้างโน้น" พอจระเข้ทั้งหลายได้ฟังประกาศของลิงก็ผุดขึ้นมาลอยเรียงกันไปถึงฝั่งแม่น้ำข้างโน้น" พอจระเข้ทั้งหลายได้ฟังประกาศของลิงก็ผุดขึ้นมาลอยเรียงกัน ลิงก็กระโดดเหยียบลงไปในหลังจระเข้ขับไล่ไปทีละตัว ๆ จนถึงฝั่งแม่น้ำที่ต้นหว่า แล้วก็กระโดดขึ้นฝั่งร้องตะโกนว่า "ชิมเสร็จแล้ว ขอให้พวกเจ้าจงว่ายน้ำไปตามสบายเถิด ข้าจะรีบไปบอกเหวตา" ว่าแล้วลิงก็ปีนขึ้นไปกินลูกหว่าอย่างสบายใจ

ข้อ 5 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปสัตว์ที่ชอบกินผลไม้

ข้อ 6 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปสิ่งที่พาลิงข้ามแม่น้ำ

ข้อ 7 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปผลไม้ที่ลิงกิน

ข้อ 8 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปที่นักเรียนคิดว่า เป็นเหวตา

(ครูอ่านเรื่องที่ 3 ให้นักเรียนทั้งสองจบ แล้วถามคำถามข้อ 9 - 10)

เรื่องที่ 3 เพลงฝนตก

ฝนตกจ๊กจ๊ก มือซ้ายท้าวปลา มือขวาล้วงผัก หอถึงที่หัก วางผักวางปลา

ข้อ 9 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปมือ "ซ้าย"

ข้อ 10 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปสิ่งที่มือขวาล้วง

ตอนที่ 12 "ความเข้าใจเรื่อง" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อจะมีเรื่องสั้น ๆ

ที่ผู้ดำเนินการสอบอ่านให้ฟังข้อละสองจบ แล้วตั้งคำถามให้นักเรียนตอบ โดยขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่เป็นคำตอบ ซึ่งมีให้เลือกข้อละสามรูป ตัวอย่าง ข้อ ก. "นายมีถูกรถชนขาหัก ต้องไปโรงพยาบาลเพื่อให้หมอรักษา" ครูถามนักเรียนว่า "นายมีไปโรงพยาบาลทางใด" จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปนั้น

เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่ายังมีนักเรียนทำไม่ถูกต้อง ต้องอธิบายใหม่จนนักเรียนเข้าใจหมดทุกคนแล้ว จึงดำเนินการสอบต่อไป เมื่อ

นักเรียนเข้าใจและทำตามอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้คุมสอบบอกนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ ครูจะไม่ไปเตือนบอกนักเรียนอีก ครูจะอ่านเรื่องให้นักเรียนฟังเรื่องละสองจบ แล้วจะถามนักเรียนต้องตั้งใจฟังนะ"

ข้อ 1 "คืนวันหนึ่งนายจันฝันว่า ได้ขับเรือไปเที่ยวชายทะเล"

ถามว่า "เรื่องเล่ามานี้เกิดขึ้นที่ใด " จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อ 2 "ชายคนแรกพูดว่า ราคาเท่าไรครับ ชายคนที่สองพูดว่า ลิ้มบาทครับ"

ถามว่า "ชายสองคนนี้พูดกันที่ไหน " จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อที่ 3 "ทุกเช้าปิติจะรีบตื่นนอนแล้วไปทำกิจประจำวัน หลังจากนั้นจึงมาแต่งตัวไปรับประทานอาหารเช้า ก่อนรับประทานอาหารเช้า เขาจะต้องล้างมือเสมอ"

ถามว่า "ตื่นนอนแล้วปิติทำอะไรเป็นอันดับแรก" จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อ 4 "ในตอนเช้าก่อนโรงเรียนเข้าเรียน นักเรียนต่างก็เล่นกันอย่างสนุกสนาน วีระ ปิติ และมานะ ชอบเล่นลูกบอลล์ มานะและเพื่อนชอบเล่นโดคเชือก เมื่อสัญญาณระฆังดังขึ้นทุกคนจะต้องมาเข้าแถวรวมกันหน้าเสาธงเพื่อเคารพธงชาติ"

ถามว่า "นักเรียนทุกคนจะหยุดเล่นเมื่อไร " จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อ 5 "ชูใจ มานะ และวีระ ขี่จักรยานไปโรงเรียน ส่วนปิติเดินไปโรงเรียน เมื่อถึงโรงเรียน ถ้าโรงเรียนยังไม่เข้าก็จะออกไปเล่นกับเพื่อน ๆ"

ถามว่า "ปิติควรจะเป็นคนใด " จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อ 6 "ตอนเย็นหลังจากเลิกเรียน เด็ก ๆ ส่วนใหญ่จะพากันเดินกลับบ้าน ปิติและวีระจะอยู่เล่นลูกบอลล์ ส่วนมานะชอบชุกชน"

ถามว่า "เด็กชุกชนเป็นเด็กเช่นไร ?" จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อ 7 "กิโลละ 3 บาท 2 กิโล 5 บาท ซื้อไหมครับ ?"

ถามว่า "คำพูดดังกล่าวควรจะได้ยินที่ใด ?" จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อ 8 "ปิติเฒ่าตึกแล้วรีบไปนอนเสียที่ซีก พู้งั้นจะต้องไปโรงเรียนนะ"

ถามว่า "ควรจะได้ยินคำพูดเช่นนี้ที่ใด ?" จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อ 9 "ลุงโสเภชอบทำงานอดิเรกในยามว่างเป็นการพักผ่อน"

ถามว่า "ลุงโสเภจะเป็นคนใด ?" จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ข้อ 10 "ปิติเป็นลูกนายมา ซึ่งมีอาชีพในการทำนา ในวันหยุดปิติจะช่วยพ่อ

เสมอ ๆ"

ถามว่า "ปิติช่วยพ่อทำอะไร ?" จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

ตอนที่ 13 "การรู้จักตัวอักษร" มีข้อสอบรวมทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อมีตัวอักษรสามตัว ให้นักเรียนขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตามที่ครูสั่ง ตัวอย่าง ข้อ ก. "จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษร ก" เมื่อนักเรียนลงมือทำให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่าใครทำไม่ถูกต้อง ต้องอธิบายใหม่จนหมดทุกคนแล้วจึงดำเนินการสอบข้อต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ต่อไปนี้ครูจะไม่ไปเดินดูและบอกนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านคำสั่งให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังจบแล้วจึงลงมือทำ"

ข้อ 1 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "ฎ"

ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "บ"

ข้อ 3 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "ค"

ข้อ 4 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "ณ"

ข้อ 5 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "ช"

ข้อ 6 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "ล"

ข้อ 7 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "อ"

ข้อ 8 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "ห"

ข้อ 9 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "พ"

ข้อ 10 จงขีดเครื่องหมายกากบาททับรูปตัวอักษรตัว "ผ"

ตอนที่ 14 "การรู้จักประมาณ" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อจะมีรูปภาพสามรูป ให้นักเรียนเปรียบเทียบรูปภาพทั้งสาม แล้วขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่ครูสั่ง ตัวอย่าง ข้อ ก. จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพ "รถคันที่ใหญ่ที่สุด" เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่าทำไม่ถูกต้อง ต้องอธิบายใหม่จนเข้าใจหมดทุกคนแล้วจึงดำเนินการสอบต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบบอกนักเรียนว่า "ต่อไปนี้ครูจะไม่ไปเดินบอกนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านคำสั่งให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังจบแล้วจึงลงมือทำ"

- ข้อ 1 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปบ้านหลังที่ "เล็กที่สุด"
- ข้อ 2 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปไก่ตัวที่มีขนาด "กลาง"
- ข้อ 3 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปไม้บรรทัดอันที่ "ยาวที่สุด"
- ข้อ 4 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปสิ่งที่ "เบาที่สุด"
- ข้อ 5 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปสิ่งที่ "หนักที่สุด"
- ข้อ 6 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปดินสอแท่งที่ "สั้นที่สุด"
- ข้อ 7 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปหนังสือเล่มที่ "หนาที่สุด"
- ข้อ 8 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปคนที่ "ดำที่สุด"
- ข้อ 9 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปรองเท้าที่มีจำนวน "คู่"
- ข้อ 10 จงขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปปลาที่อยู่ "ตื้นที่สุด"

ตอนที่ 15 "การหาความสัมพันธ์" มีข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ แต่ละข้อจะมีรูปภาพสามรูป ให้นักเรียนขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพที่สัมพันธ์กับรูปภาพที่กำหนดไว้ในคอนแรก อีกภาพหนึ่งต่างหาก ตัวอย่างเช่น ข้อ ก. ให้นักเรียนสังเกตดูว่าภาพแรก "ไข่" ควรจะสัมพันธ์กับรูปภาพใดในสามรูปหลัง แล้วขีดเครื่องหมายกากบาทกับรูปภาพนั้น เมื่อนักเรียนลงมือทำ ให้ผู้ดำเนินการสอบเดินดูรอบ ๆ ห้อง ถ้าพบว่าใครทำไม่ถูกต้อง ต้องอธิบายใหม่จนเข้าใจและทำให้ถูกต้องหมดทุกคน แล้วจึงดำเนินการสอบต่อไป

เมื่อนักเรียนเข้าใจและทำตัวอย่างได้ถูกต้องหมดทุกคนแล้ว ผู้ดำเนินการสอบถามกับนักเรียนว่า "ข้อที่จะทำต่อไปนี้ ครูจะไม่ไปเค้นมอญนักเรียนอีกแล้ว ครูจะอ่านคำสั่งให้นักเรียนฟังข้อละสองจบ เมื่อนักเรียนฟังจบแล้วให้ลงมือทำ"

- ข้อ 1 "แมว" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 2 "จาน" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 3 "หลอดด้าย" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 4 "แก้ว" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 5 "แปรงสีฟัน" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 6 "กะทะ" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 7 "ต้นมะพร้าว" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 8 "เข็มขัด" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 9 "ดอกไม้" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น
- ข้อ 10 "กระต่าย" มีความสัมพันธ์กับภาพใด ชี้คเครื่องหมายกากบาททับรูปนั้น

แบบทดสอบความพร้อม
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ฉบับ 1

รวมคะแนน

วิชา	คะแนน
1	
2	
3	
4	
5	

โรงเรียน _____ อำเภอ _____ จังหวัด _____

อนักเรียน _____ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 / _____

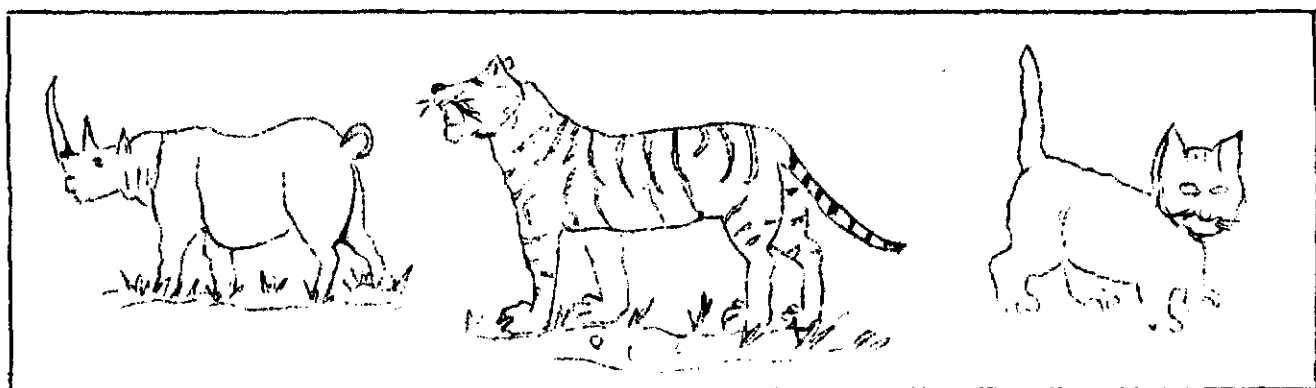
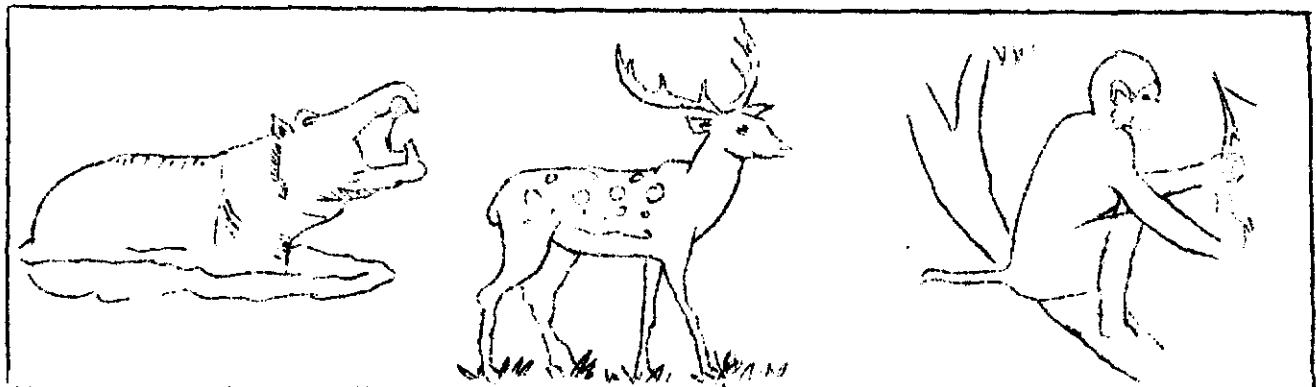
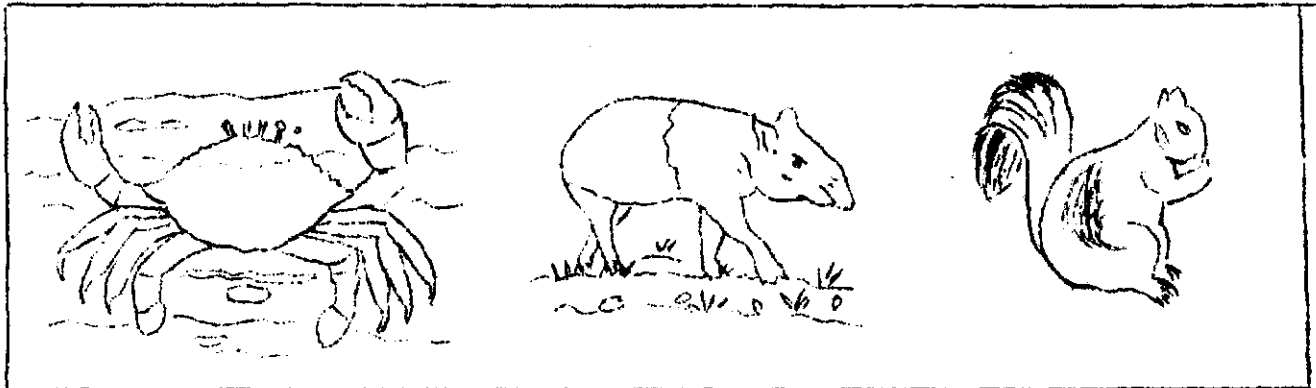
การทดสอบเมื่อวันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

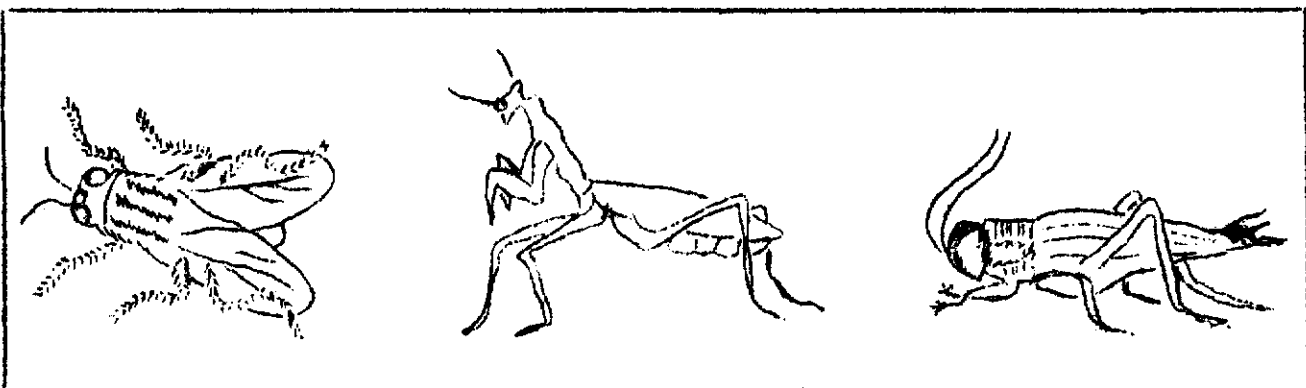
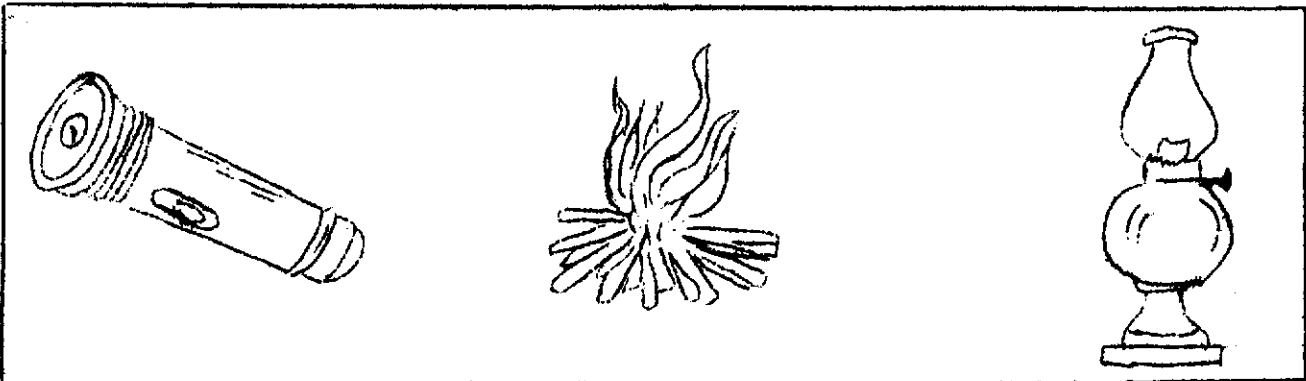
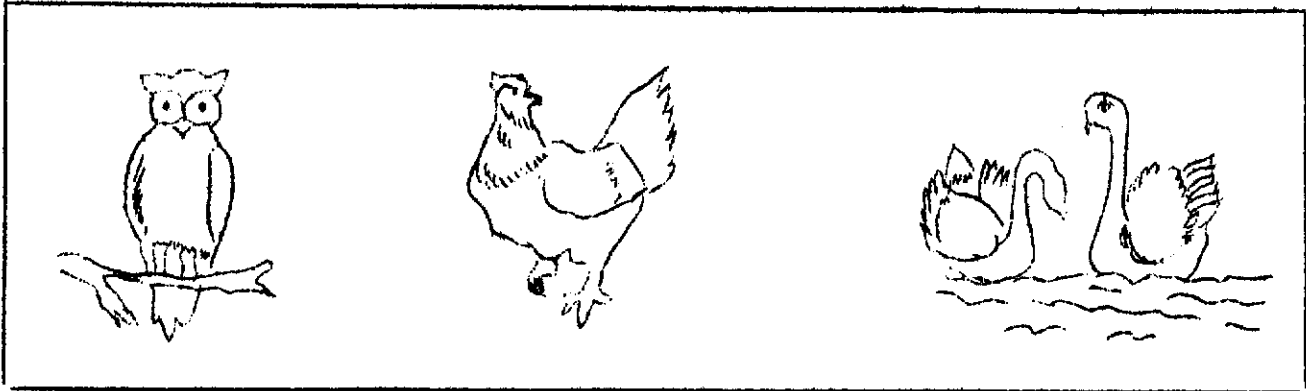
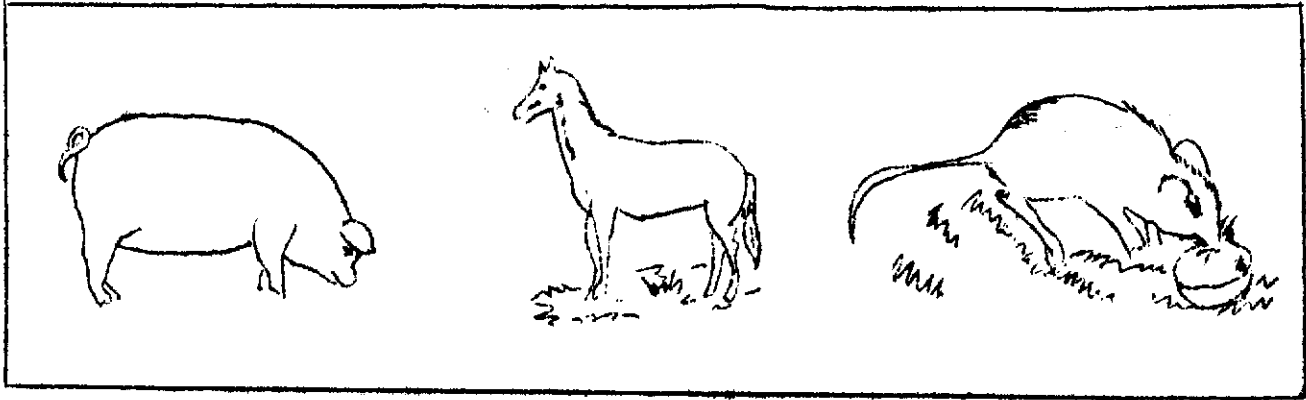
ตอนที่ ๑

การรู้ความหมายของคำ

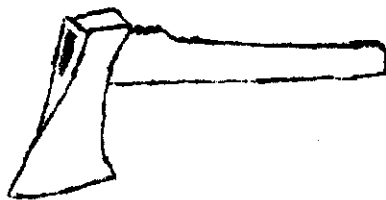
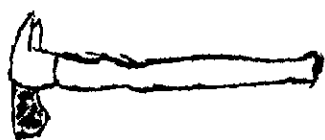
จงกากบาทบนรูปที่สิ่ง

ตัวอย่าง

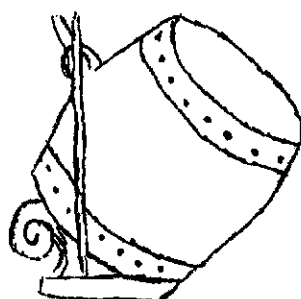
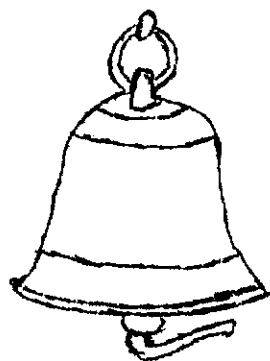




7



8

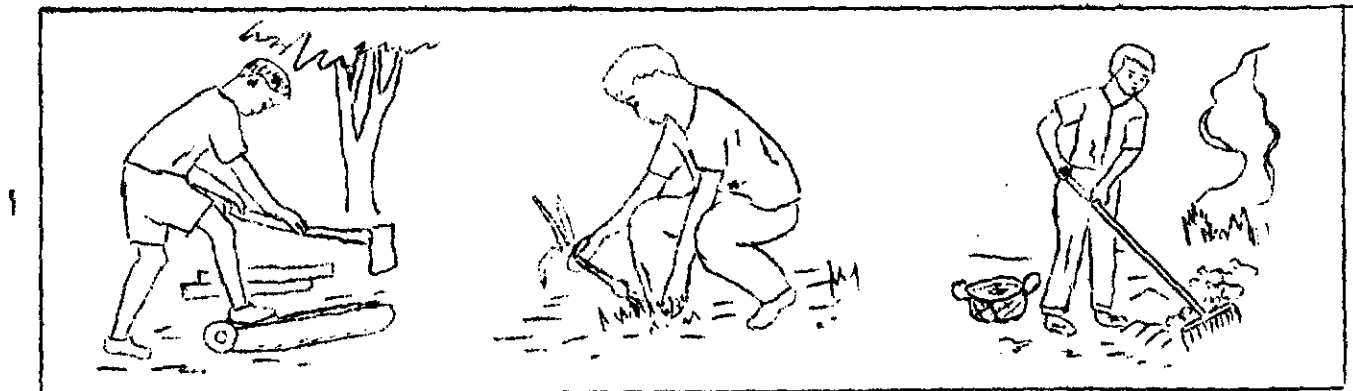
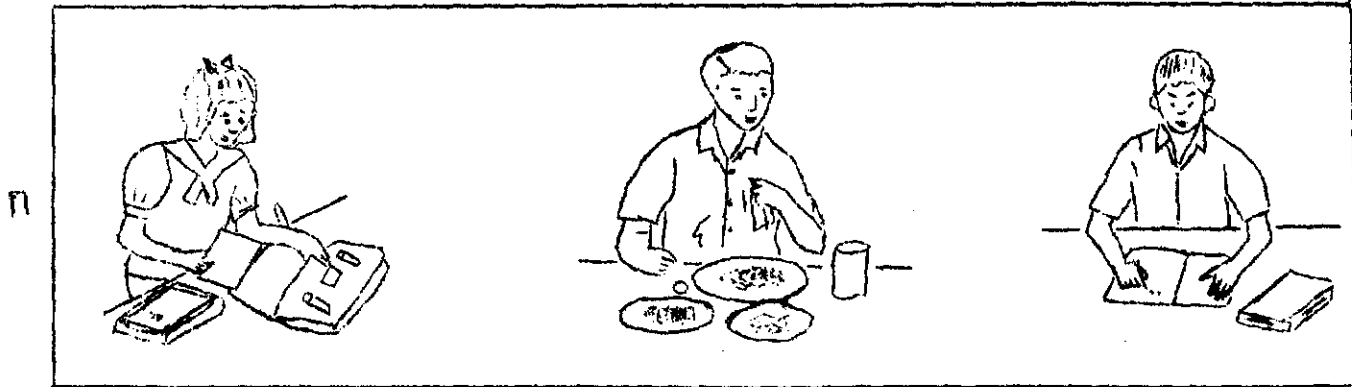


ตอนที่ ๒

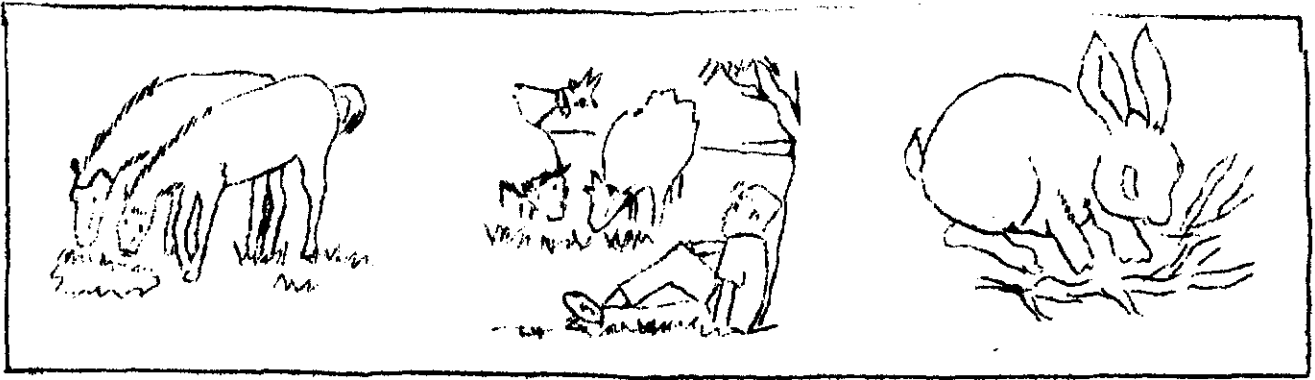
การรู้ความหมายของประโยค

จงกากบาทบนรูปที่สิ่ง

ตัวอย่าง



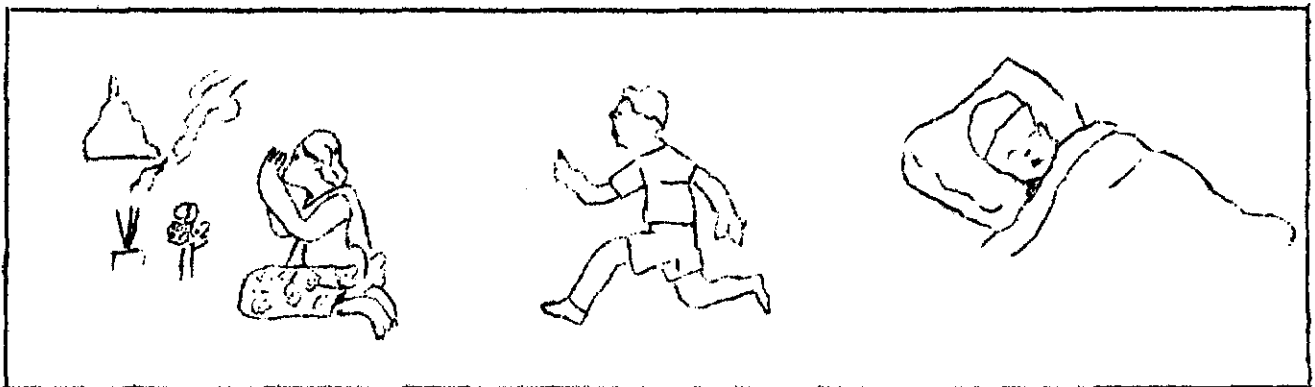
3



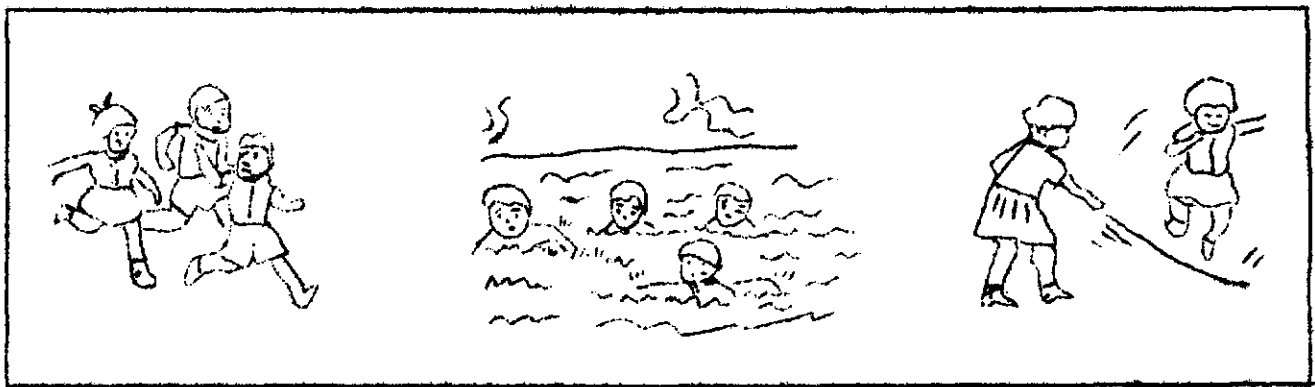
4



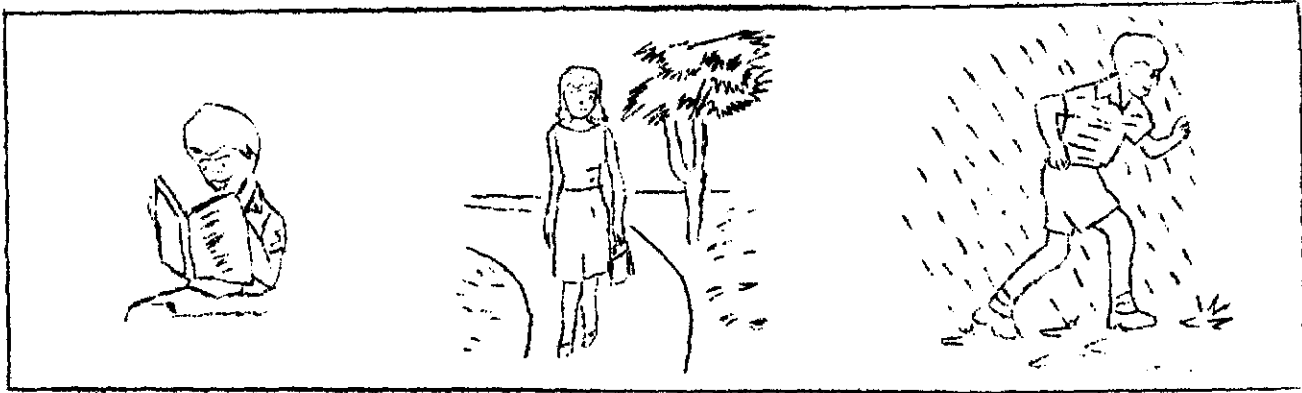
5



6



7



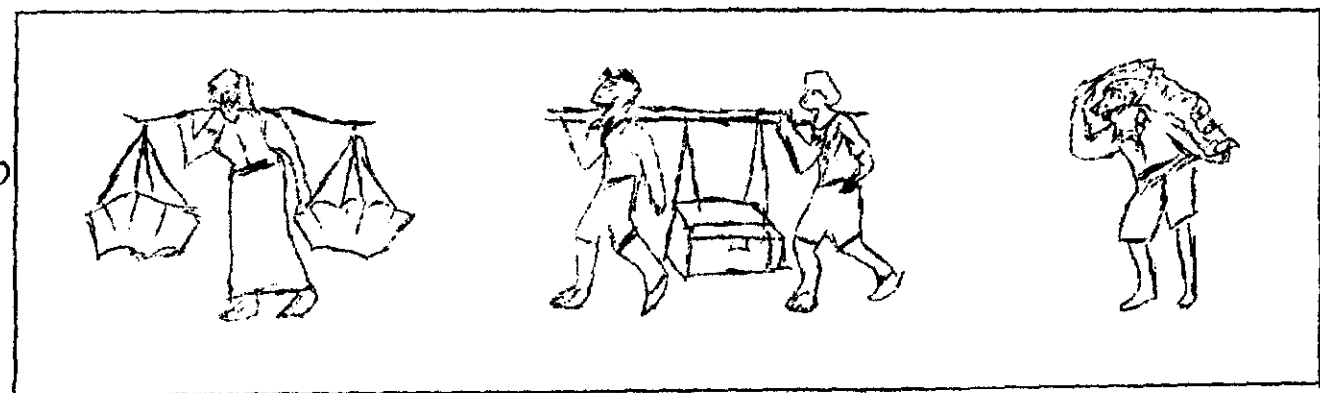
8



3



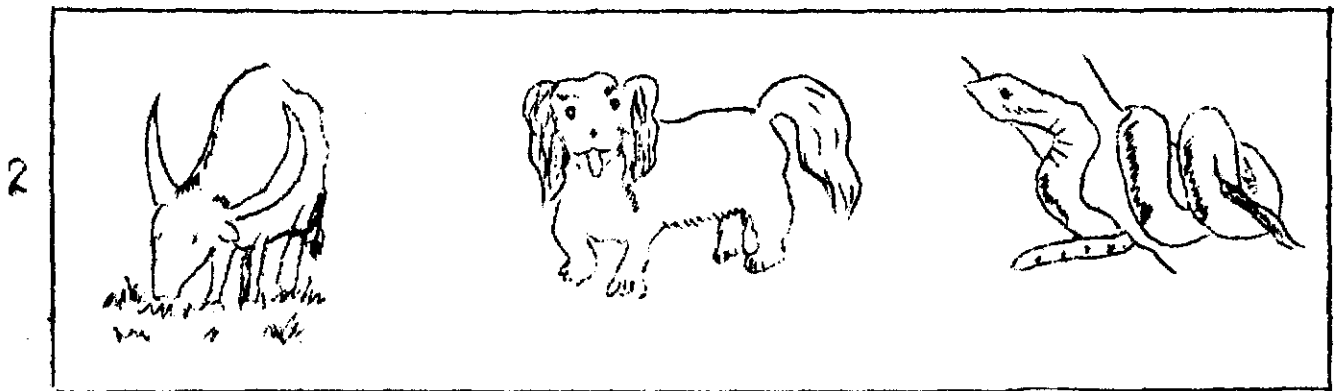
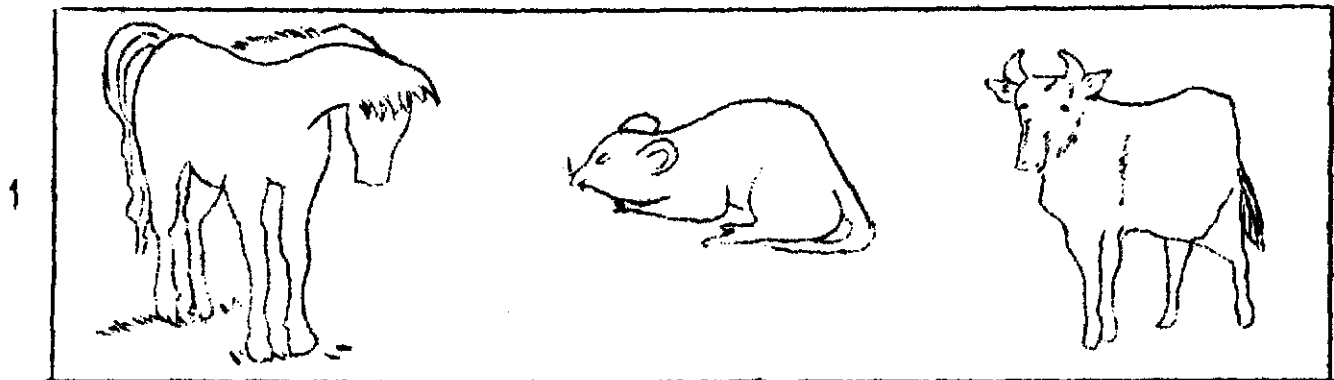
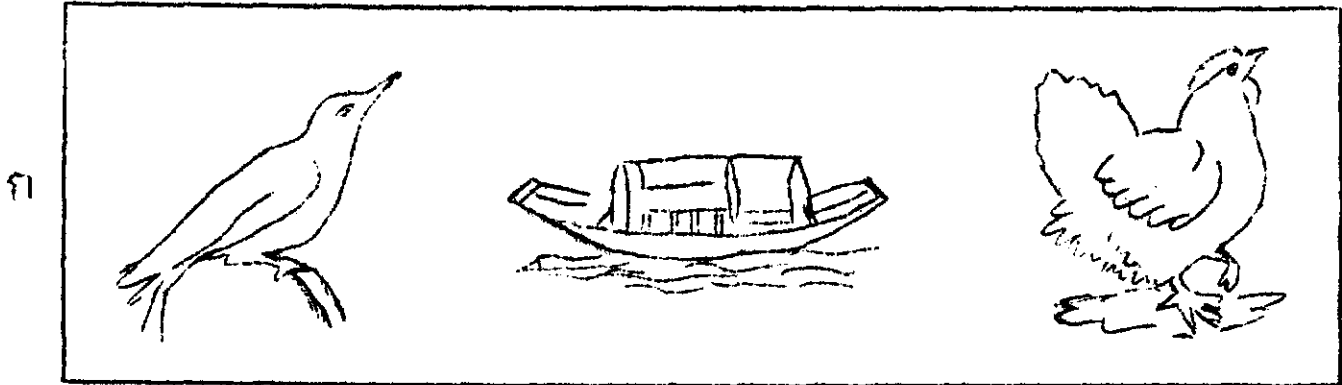
5

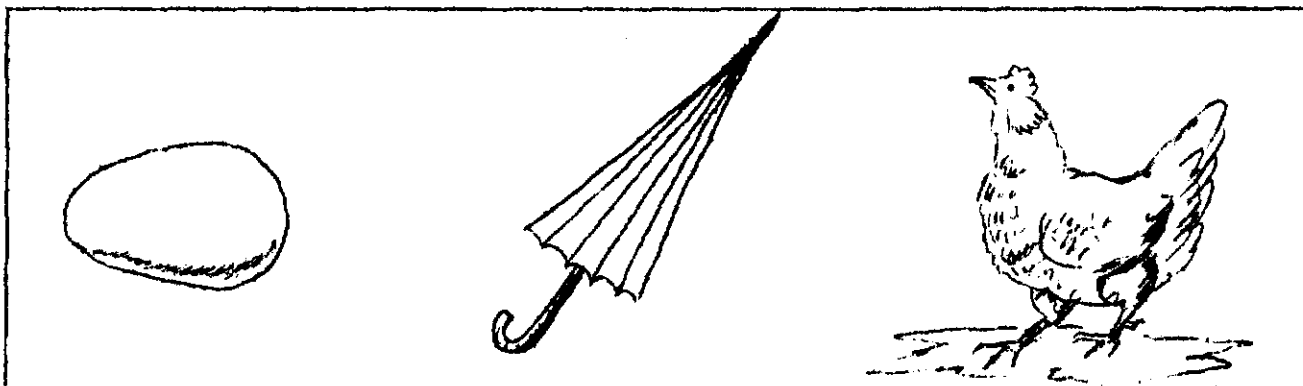
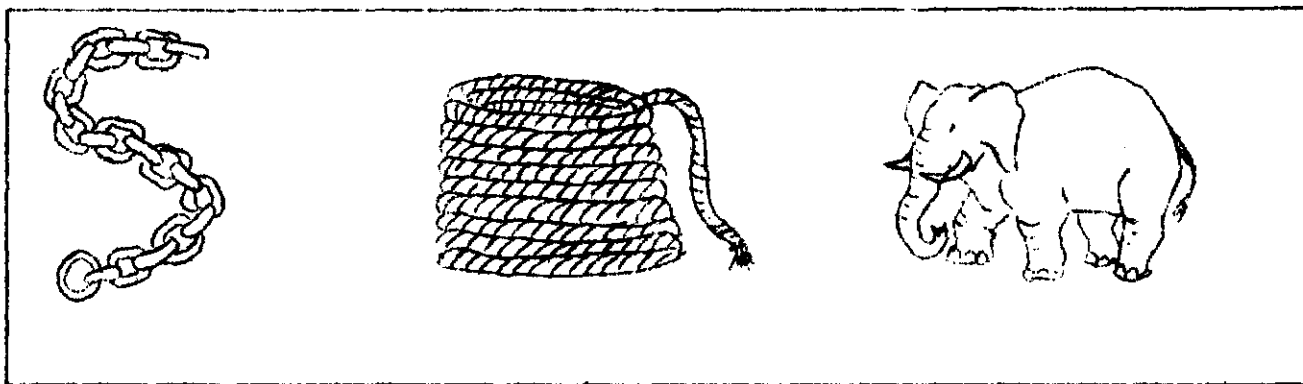
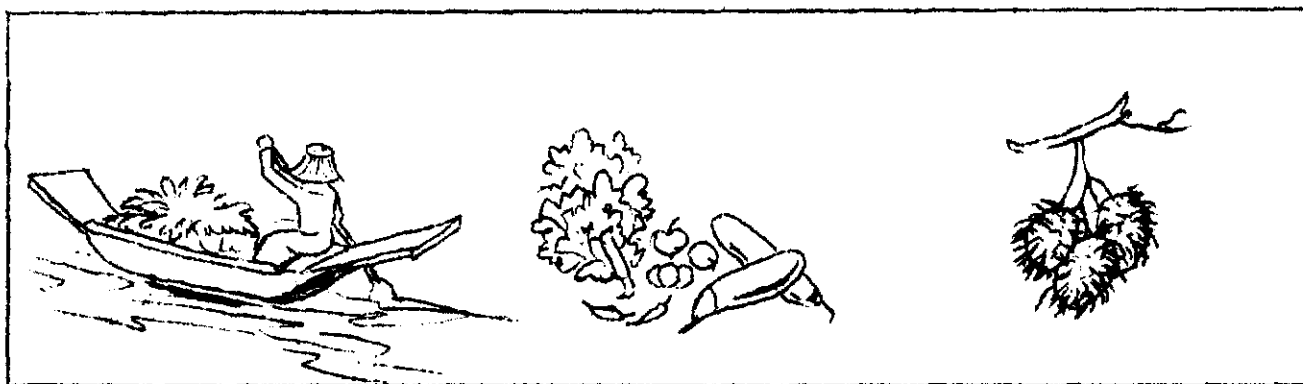


ตอนที่ ๓

การทำตามคำสั่ง

ตัวอย่าง

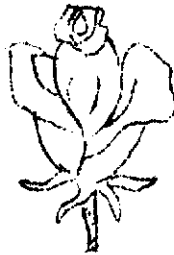
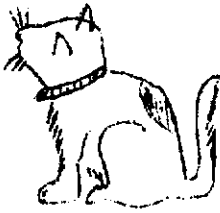




7



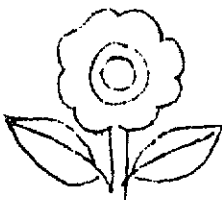
8



9



10

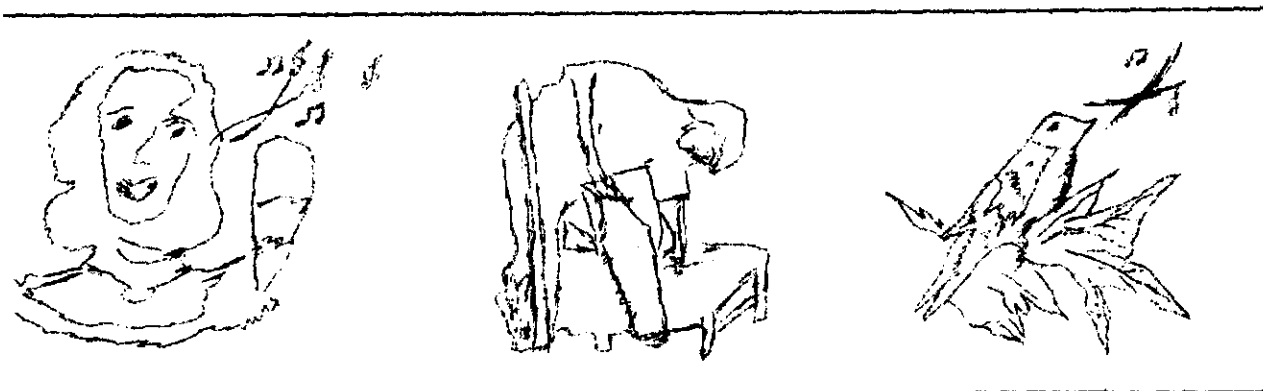
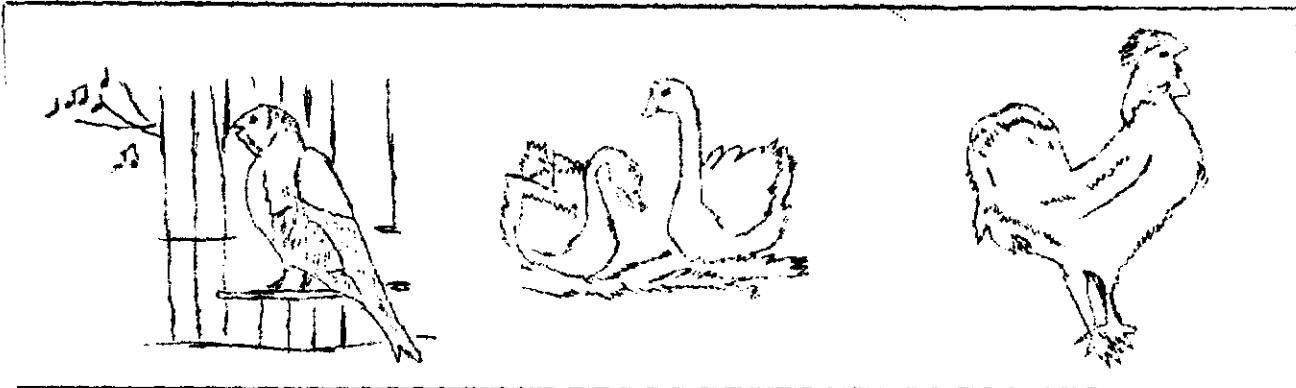


ตอนที่ ๔

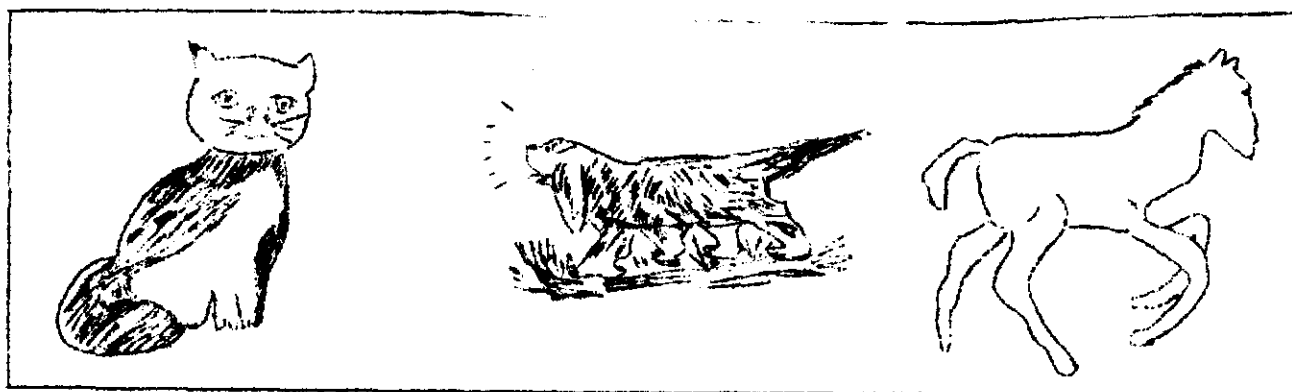
การหาแหล่งกำเนิดเสียง

จงขีดกากบาทกับรูปภาพที่ทำให้เกิดเสียงตามที่ได้ฟัง

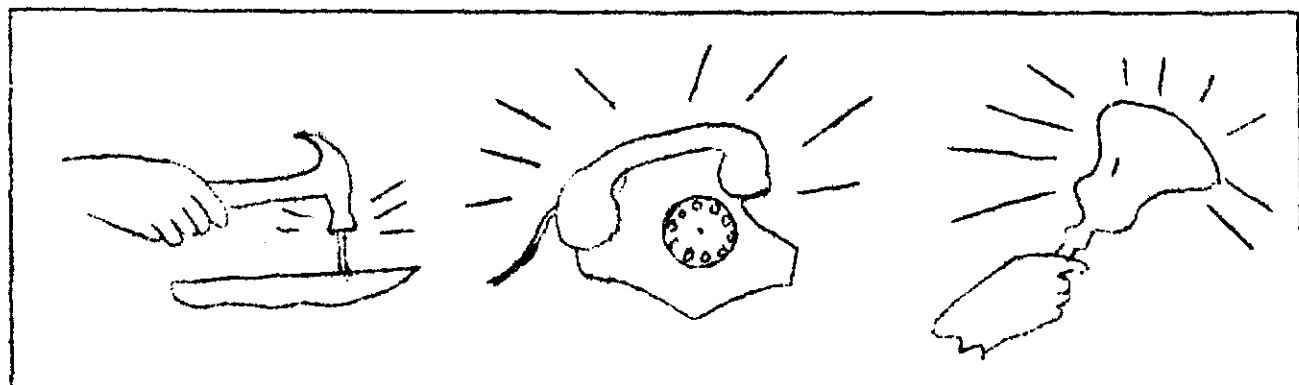
ตัวอย่าง



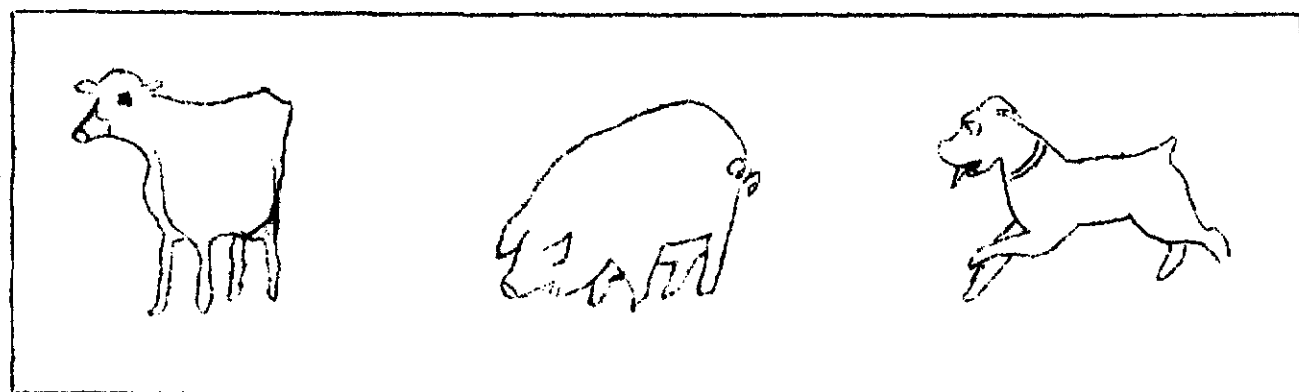
3



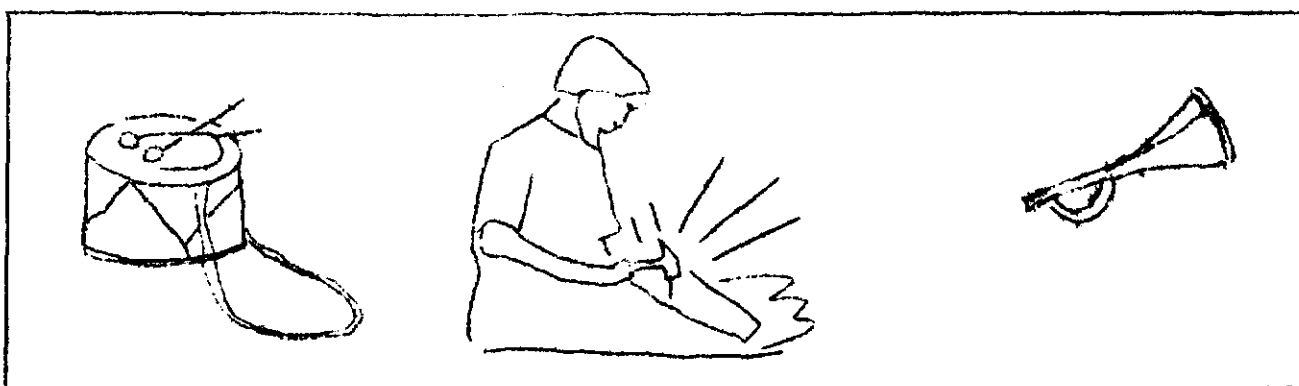
4



5



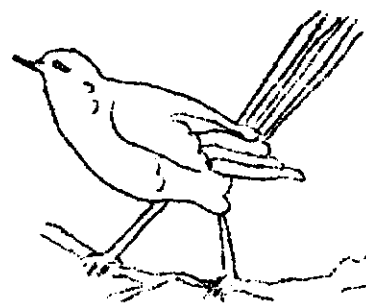
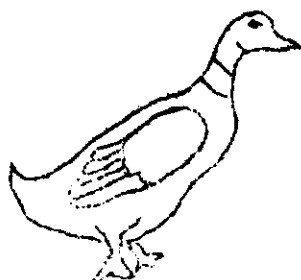
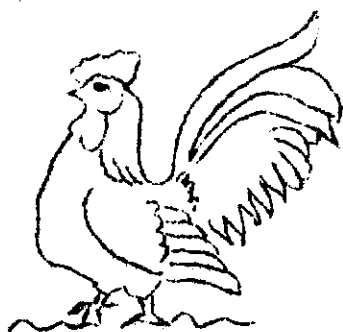
6



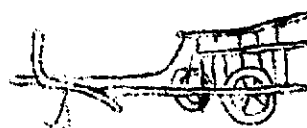
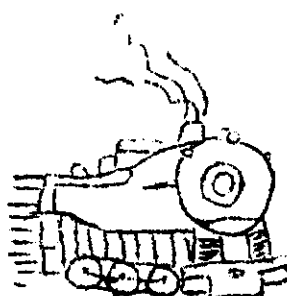
7



8



9



10

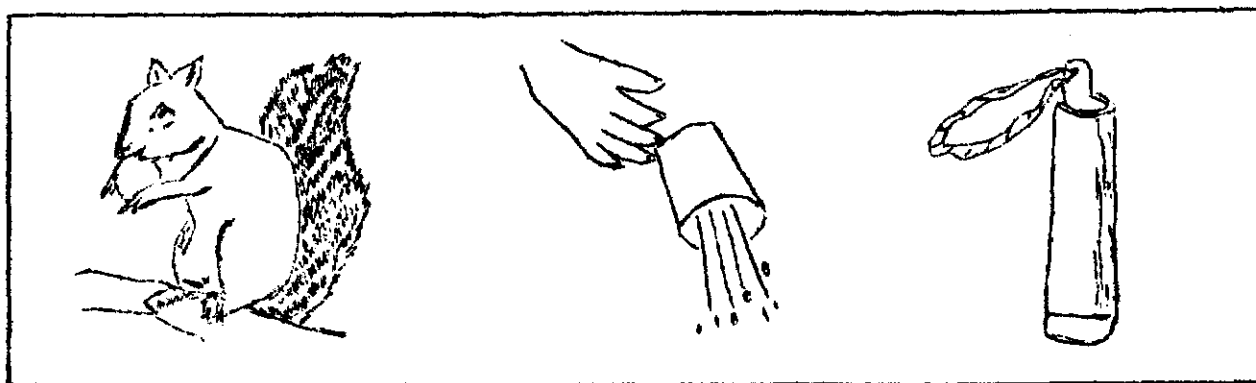


ตอนที่ ๕

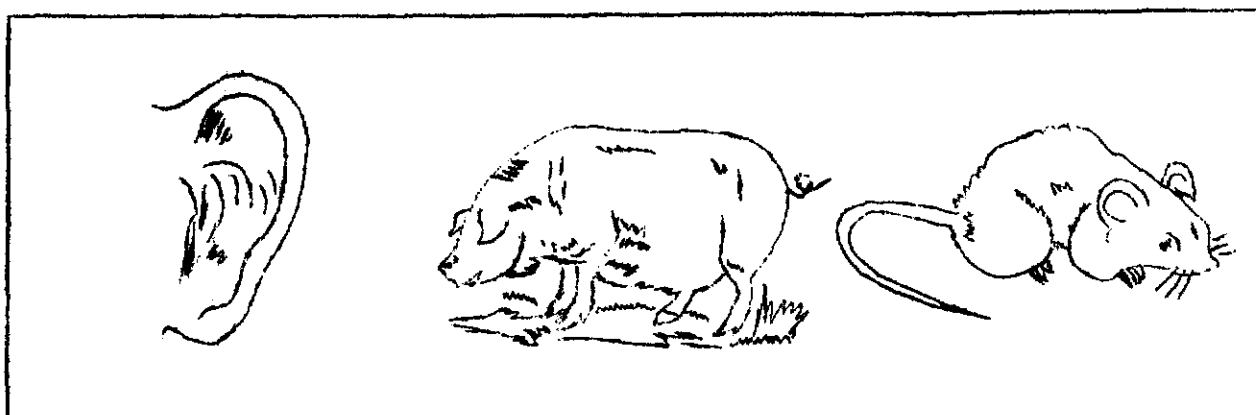
การจำแนกความแตกต่างของเสียง

ตัวอย่าง

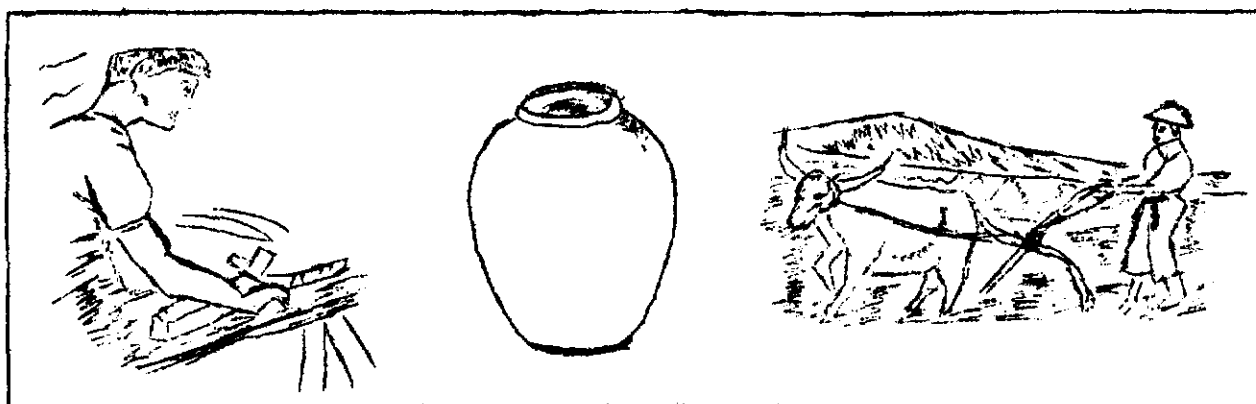
ก

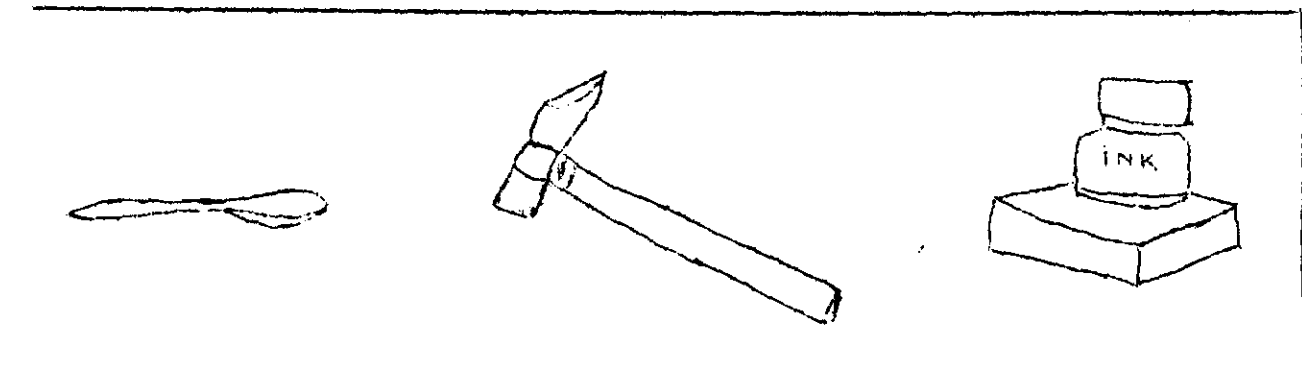
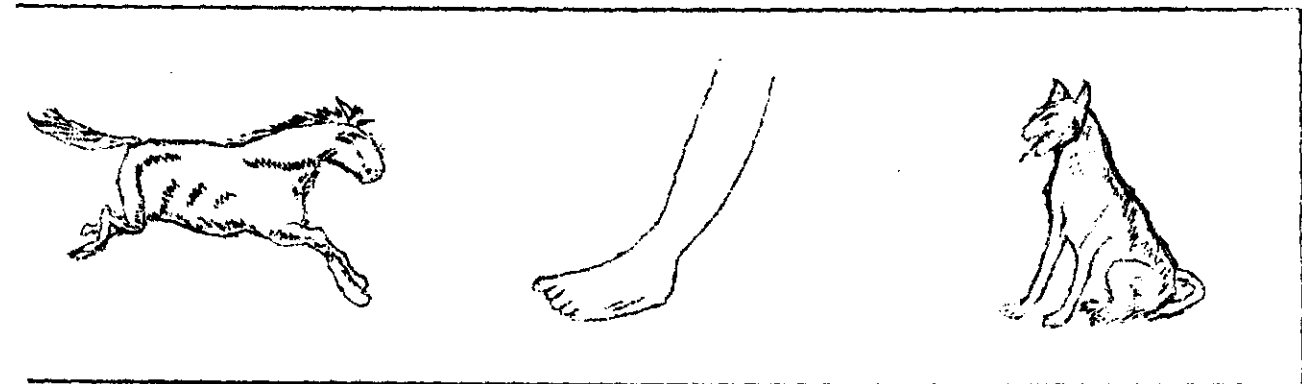
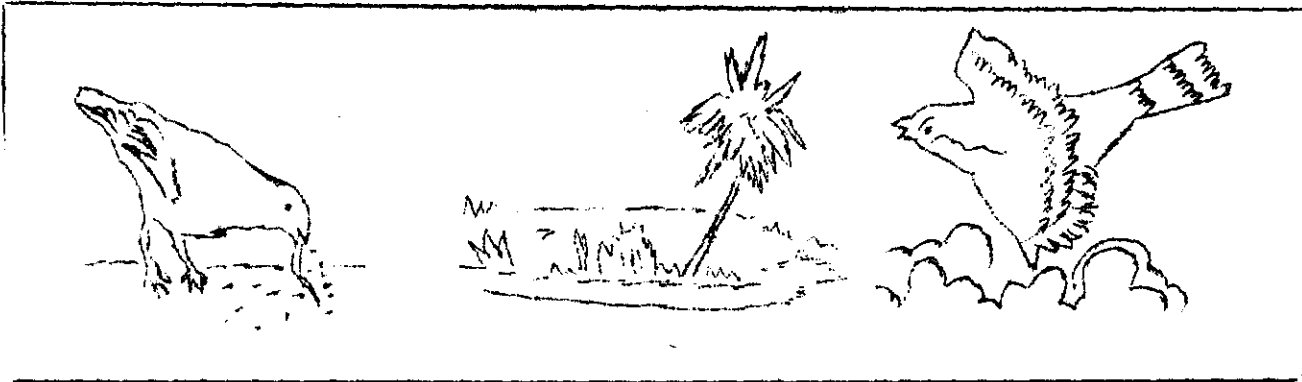
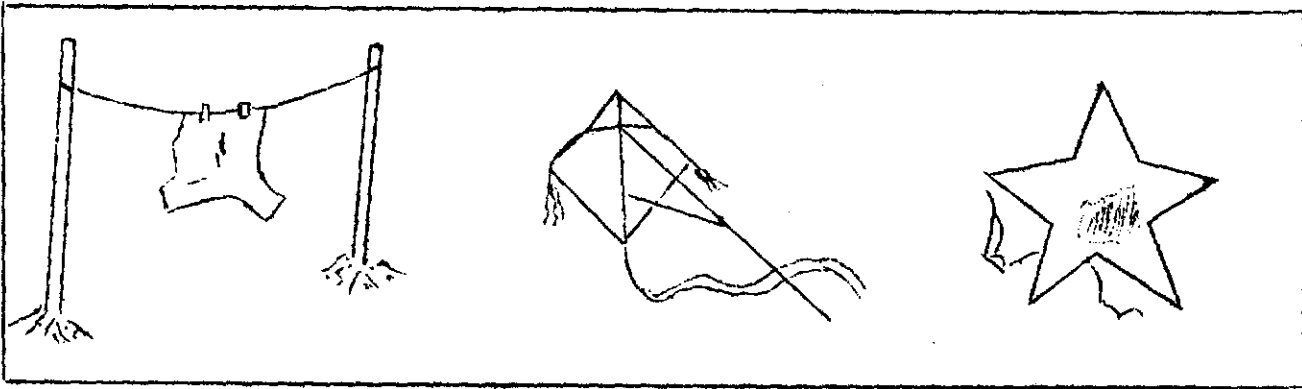


ข

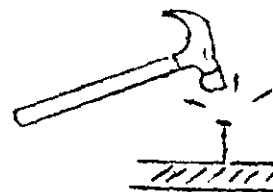
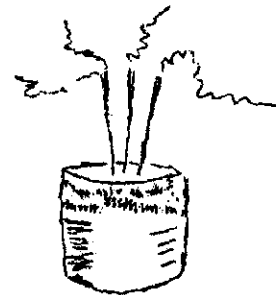
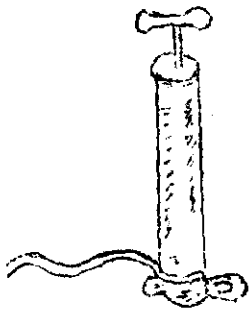
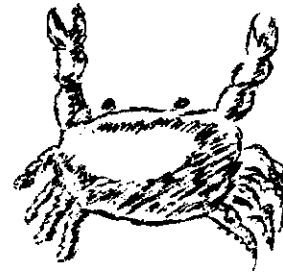
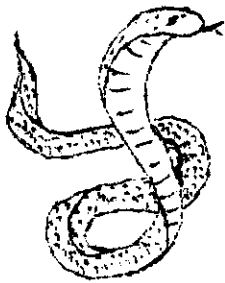
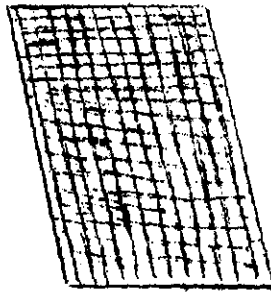
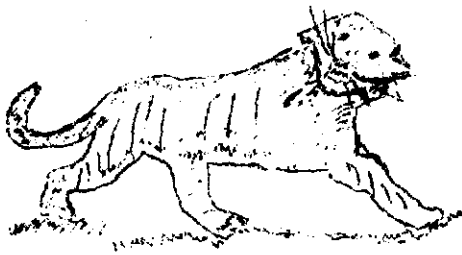


ค





7



แบบทดสอบความพร้อม^๒

ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ฉบับ 2

รวม ๓๕๖๖๖๖๖๖

ข้อ	คะแนน
6	
7	
8	
9	
10	

โรงเรียน _____ อำเภอ _____ จังหวัด _____

ชื่อนักเรียน _____ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 _____

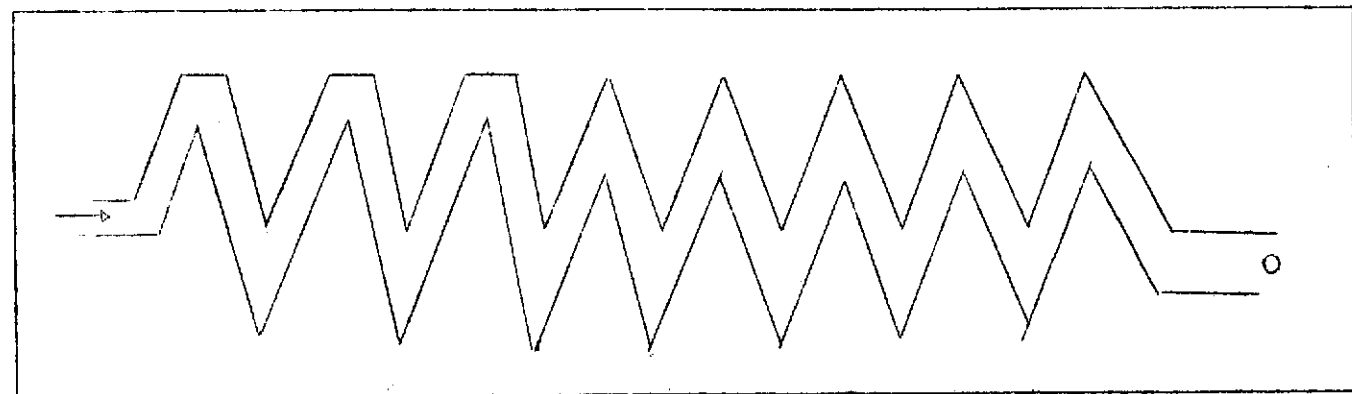
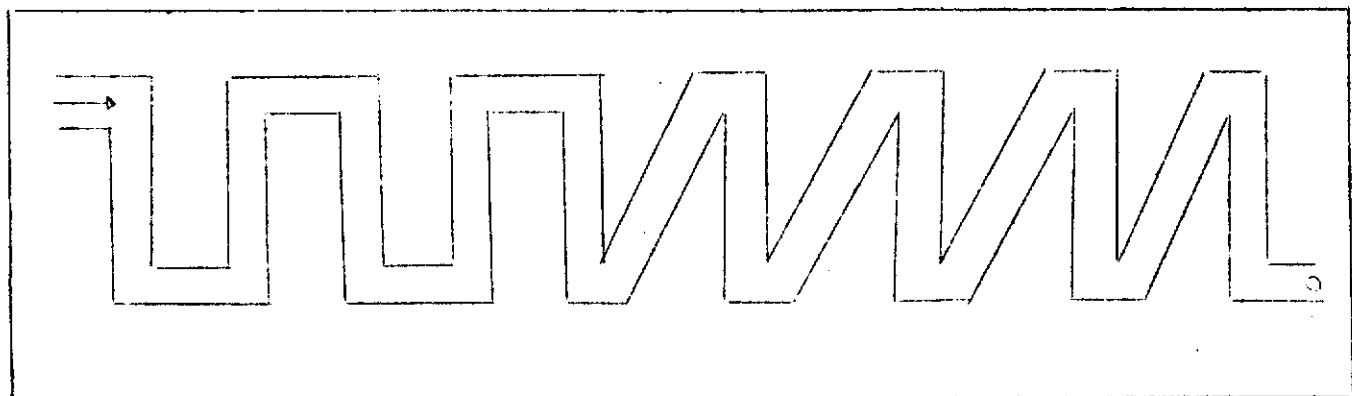
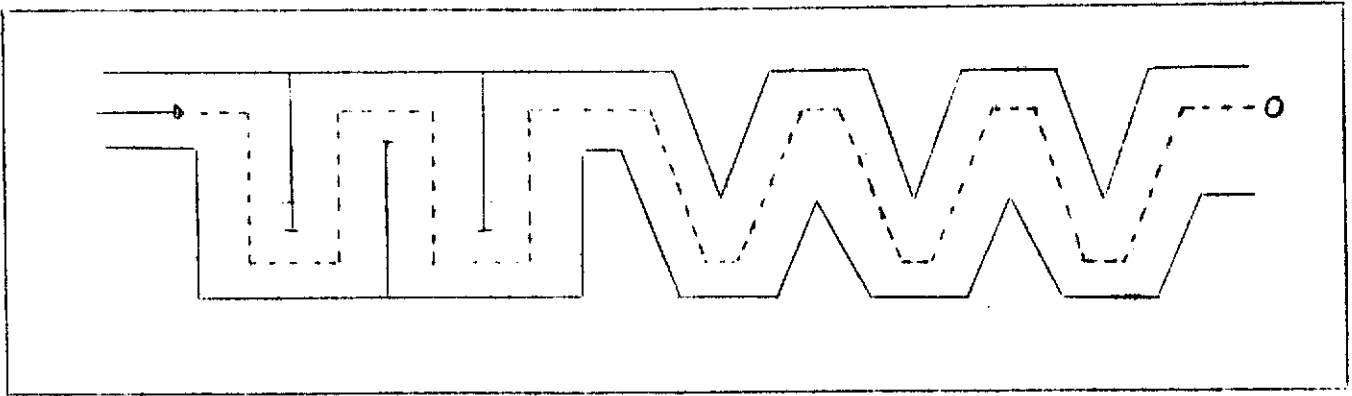
ทำการทดสอบเมื่อวันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

ตอนที่ ๗

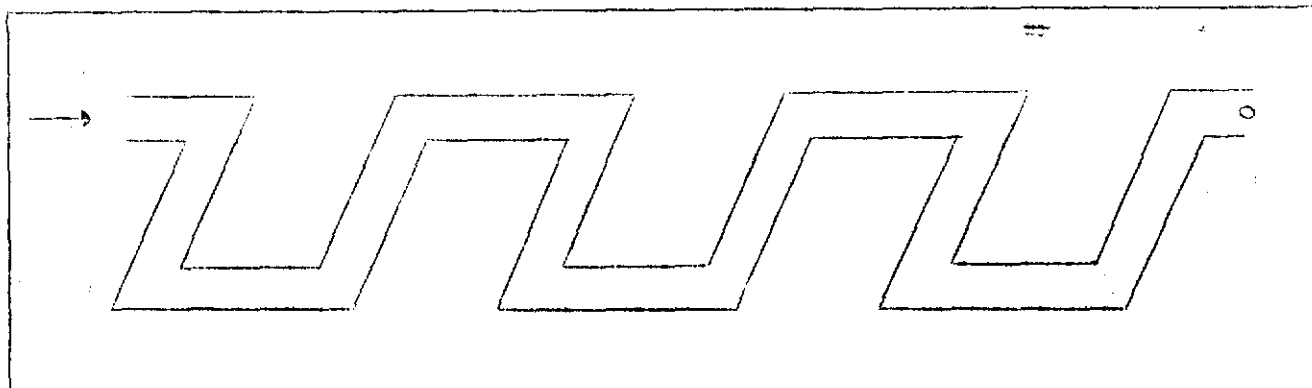
ความสามารถในการใช้สายทากและกล้ำมให้มือให้สัมพันธ์กัน

จงลากเส้นตามทิศทางลูกศร

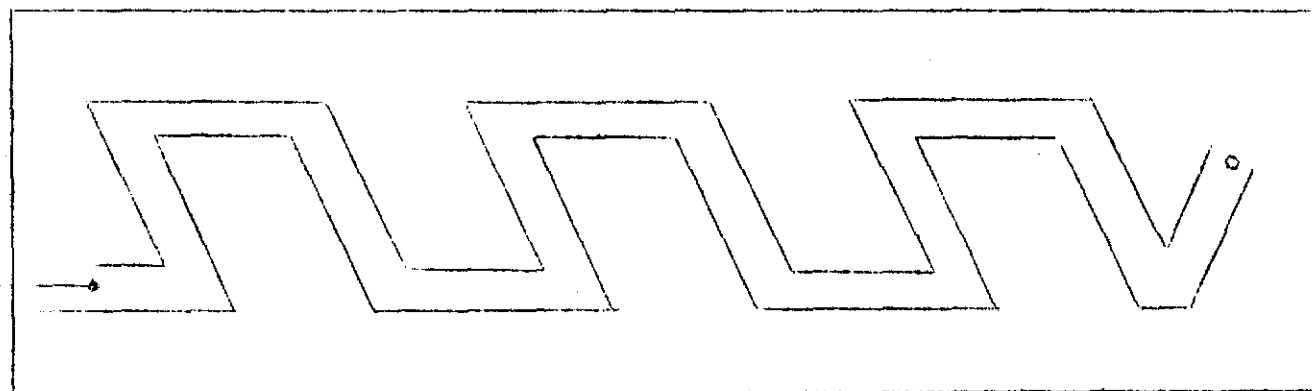
ตัวอย่าง



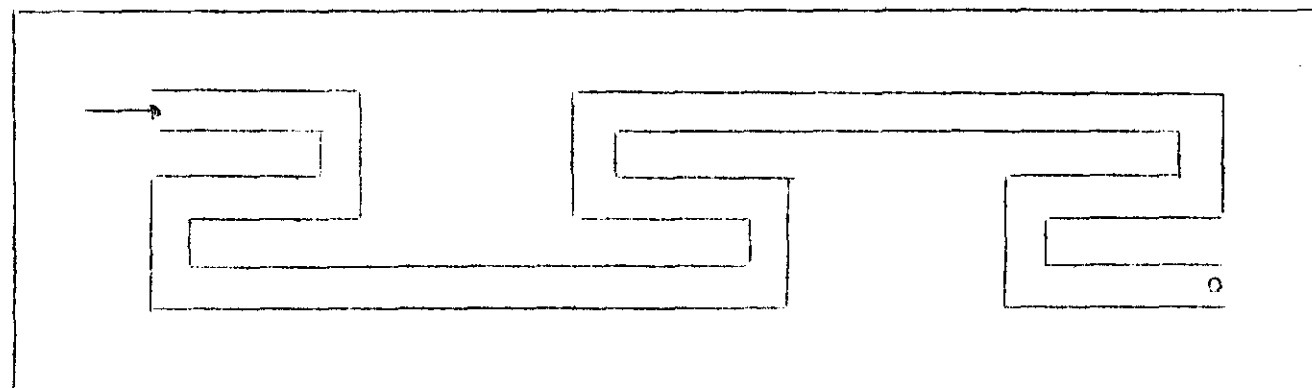
3



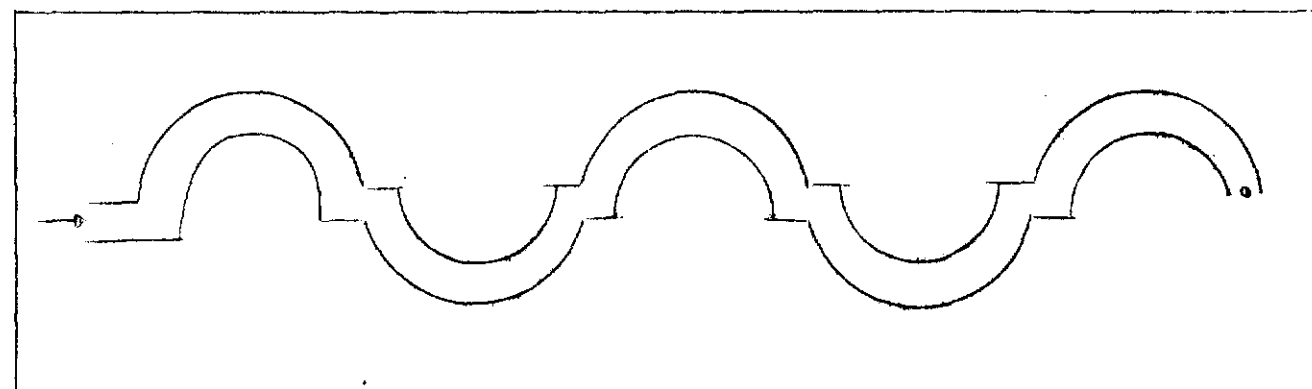
4



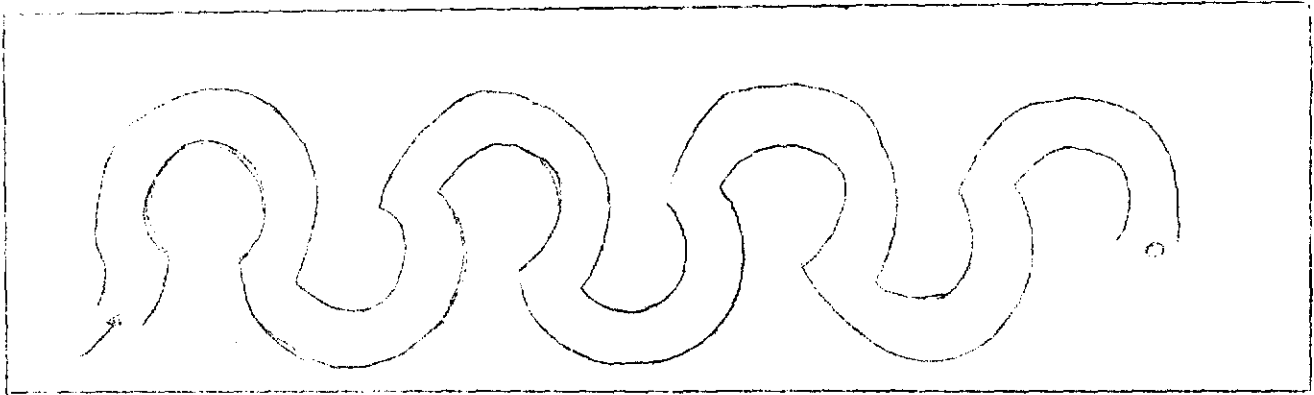
5



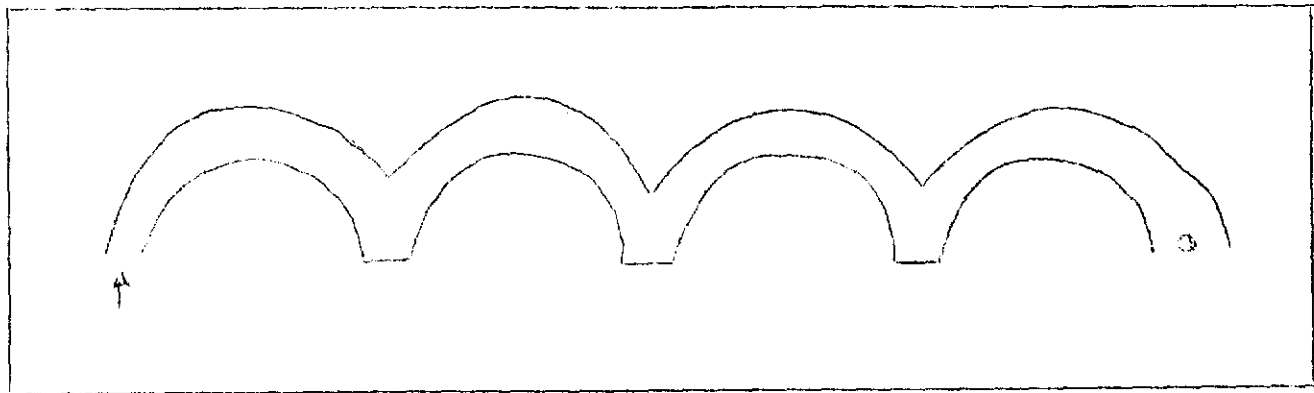
6



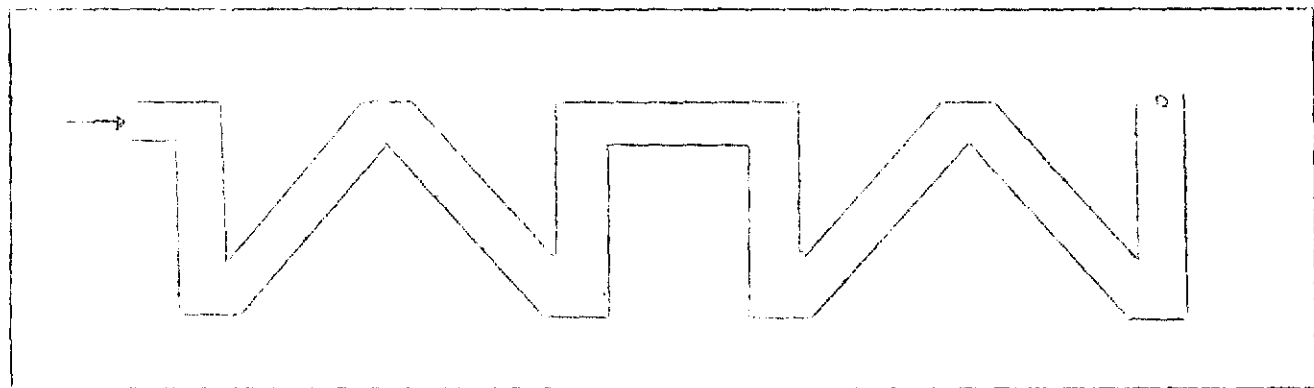
7



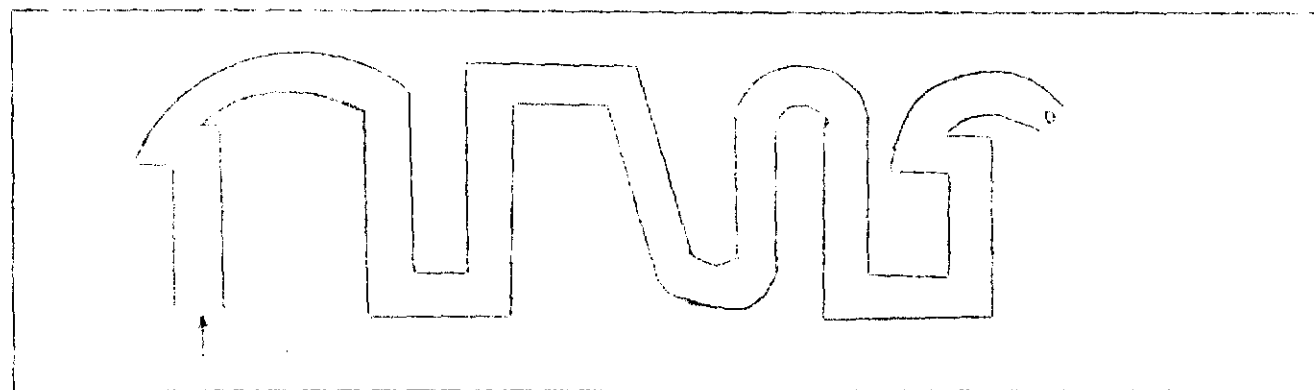
8



9



10



ตอนที่ ๘

การจำแนกความแตกต่างกลุ่มอักษร

ตัวอย่าง

ก

กน

กม

กน

กนเม

เมกน

กนเม

กพพพ

กพพพ

กพพพ

3

កកតតក

កកតតក

កកតតក

4

ឆឆវវឆ

ឆឆវវឆ

ឆឆវវឆ

5

វវឆឆវ

វវឆឆវ

វវឆឆវ

6

ឃឃឃឃ

ឃឃឃឃ

ឃឃឃឃ

7

ทนนทม

ทมมม

ทมมม

8

จจจจ

จจจจ

จจจจ

985

685

9

ปพพ

ปพพ

ปพพ

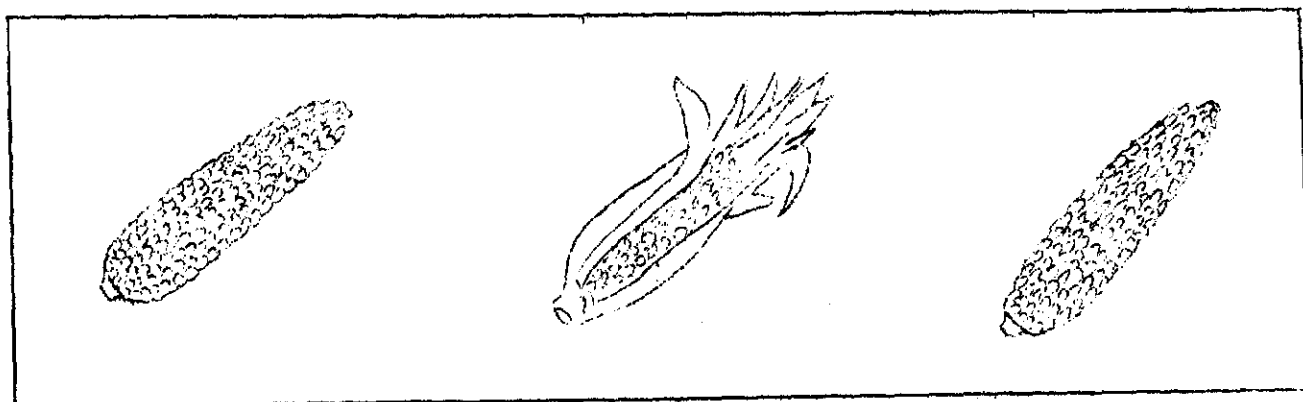
ตอนที่ ๓

การจำแนกความแตกต่างของภาพ

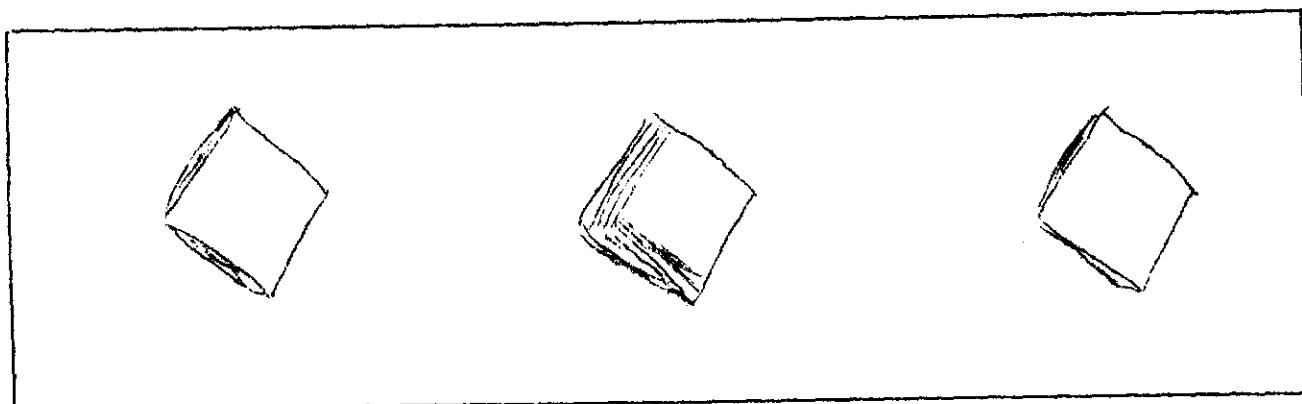
จงขีดเครื่องหมายกากบาทบนรูปที่ต่างจากรูปอื่น

ตัวอย่าง

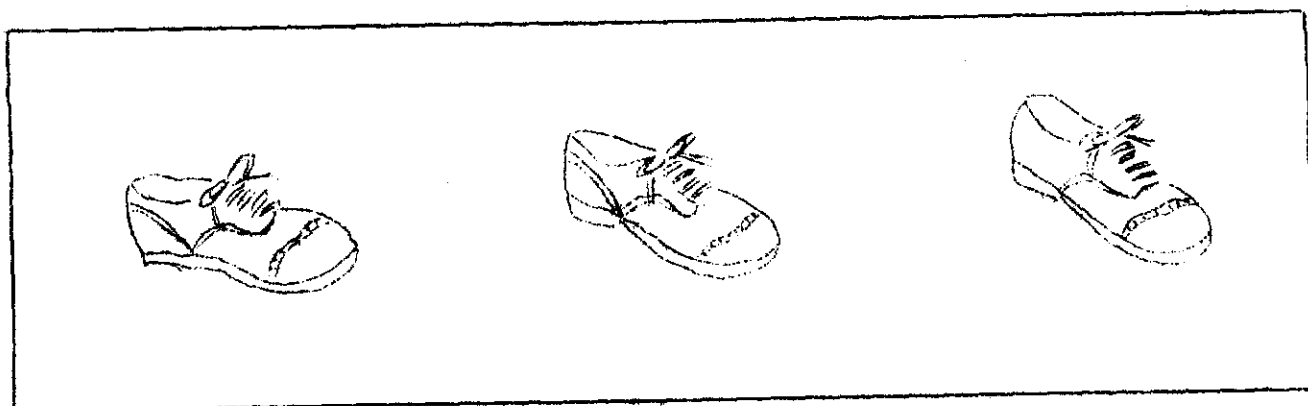
ก



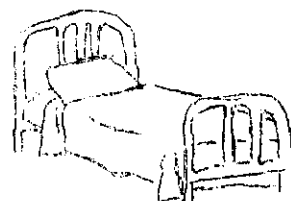
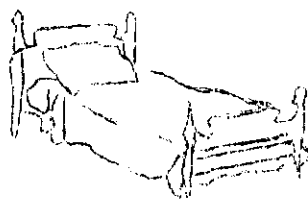
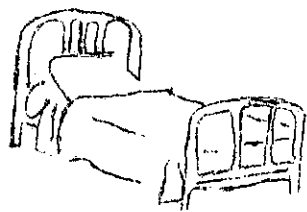
ข



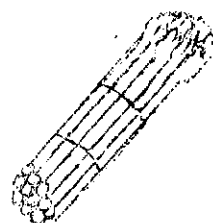
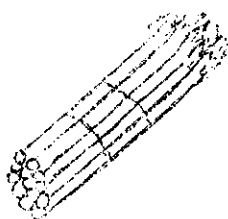
ค



3



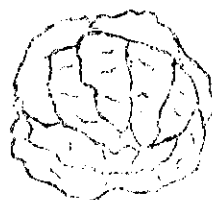
4



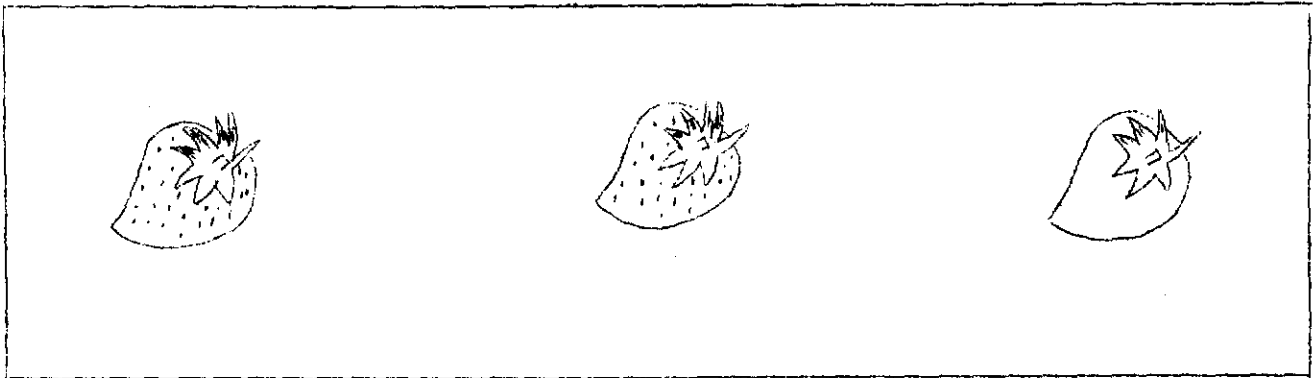
5



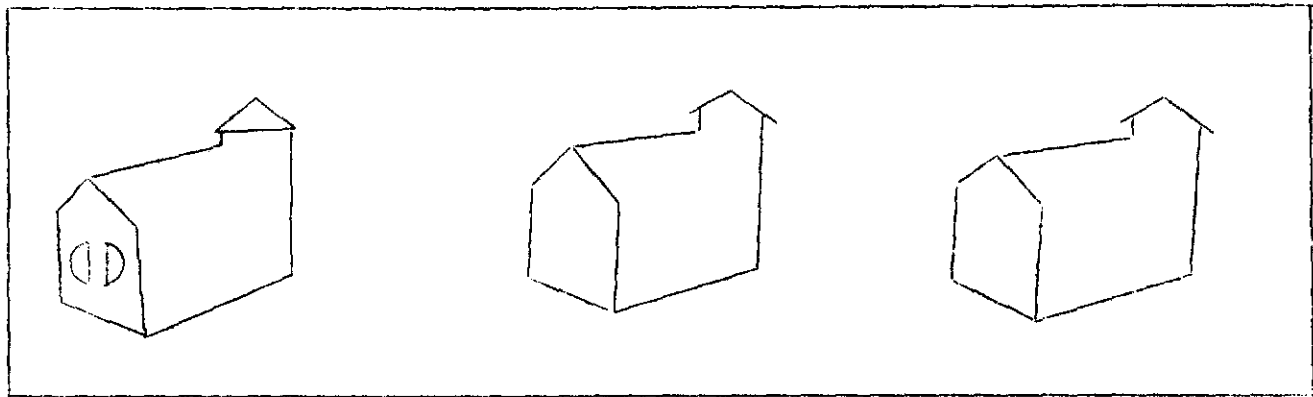
6



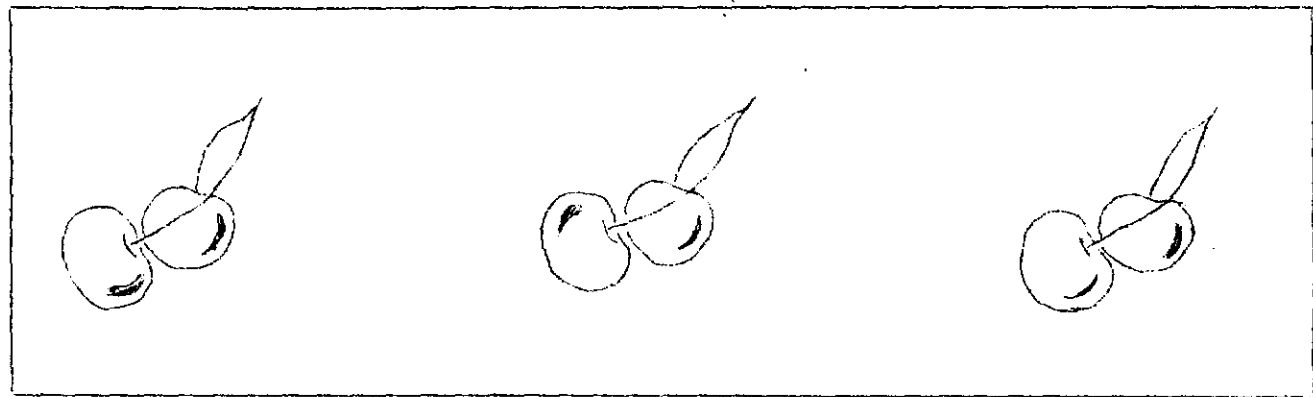
7



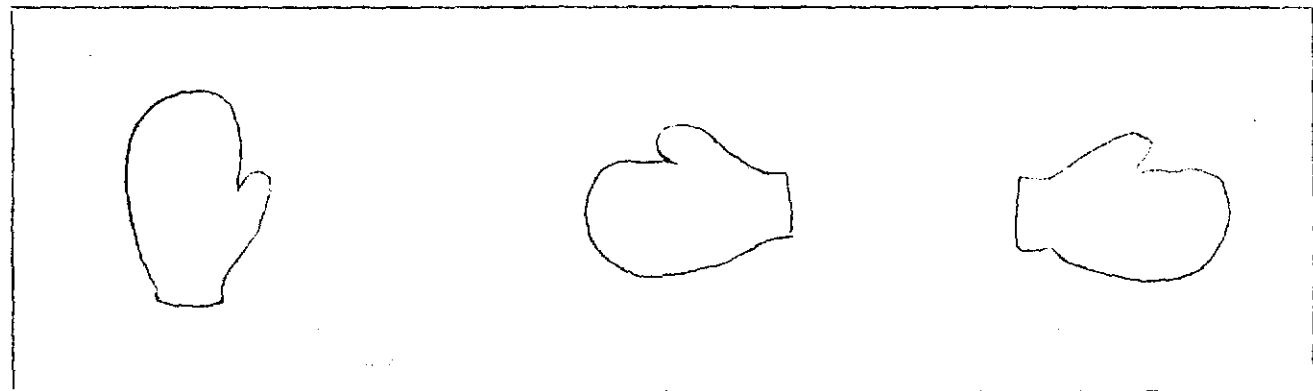
8



9



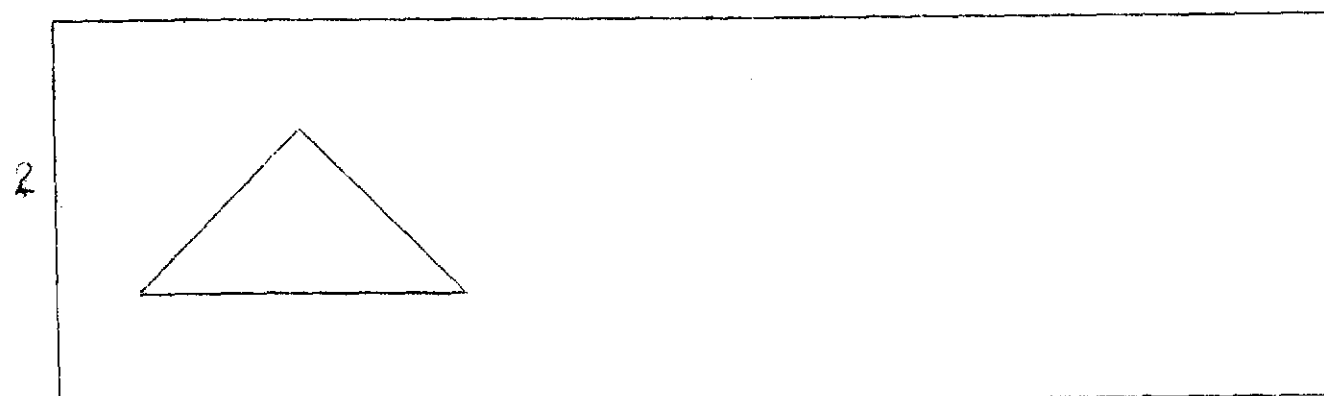
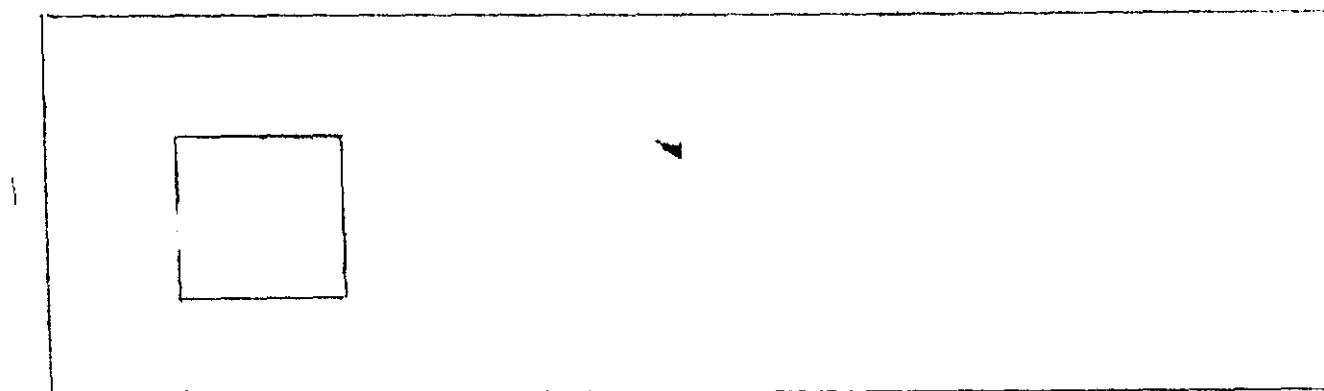
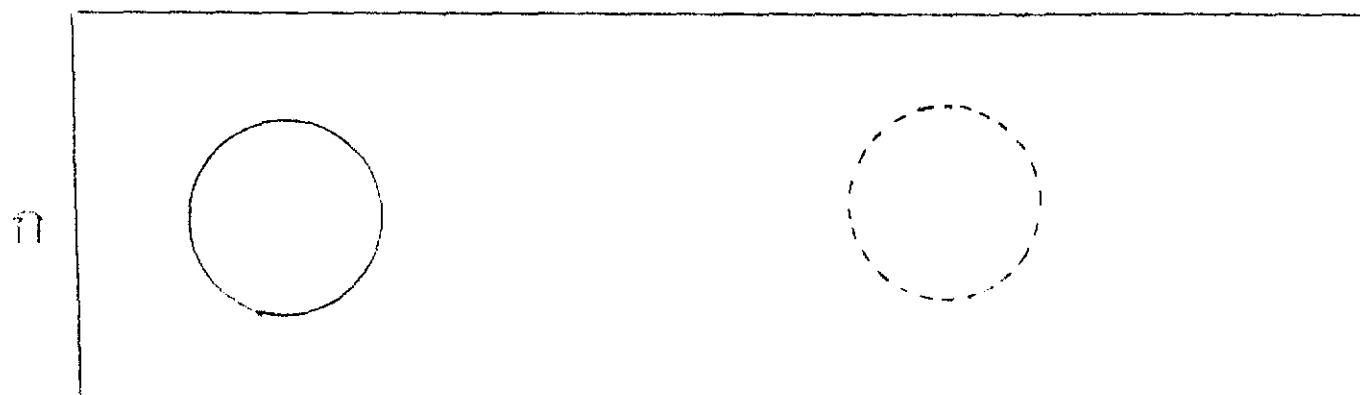
0



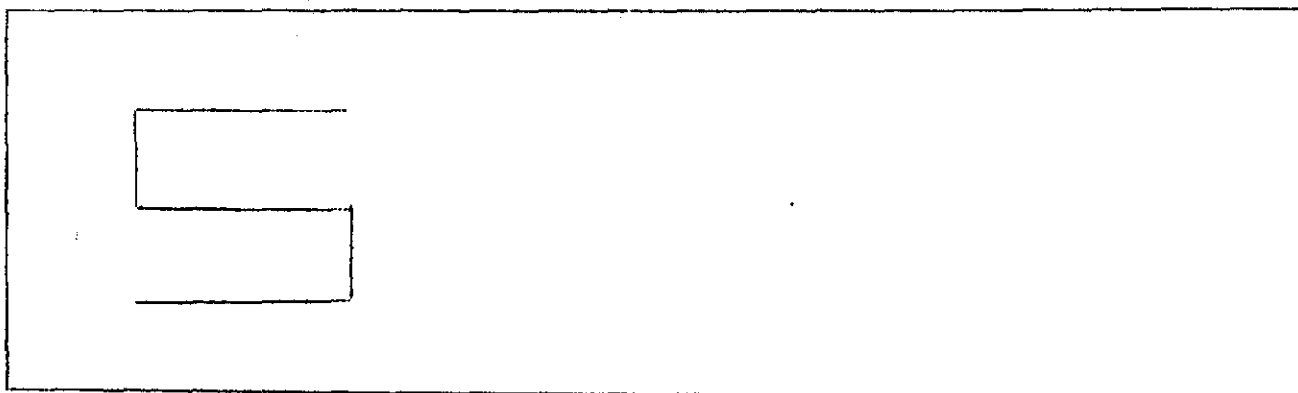
தொகுதி ௨௦

การลดภาษีเงินได้

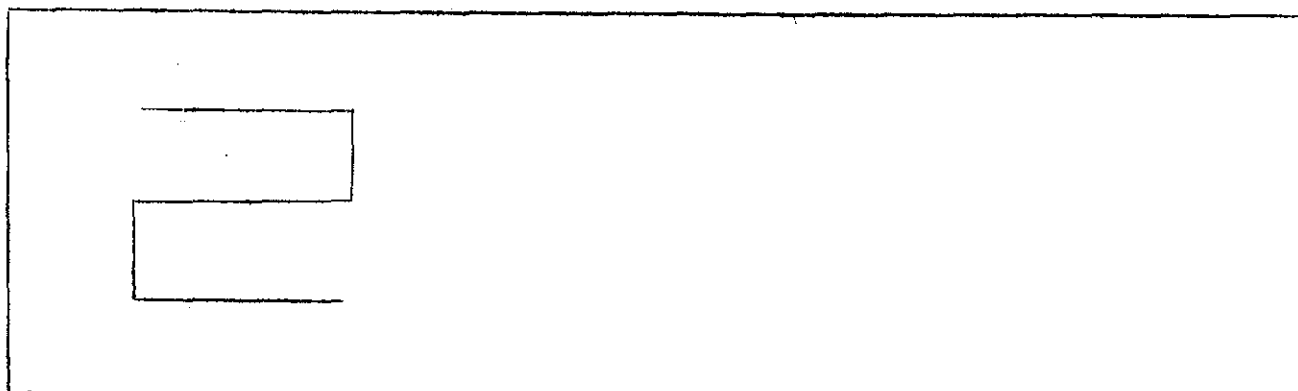
ตัวอย่าง



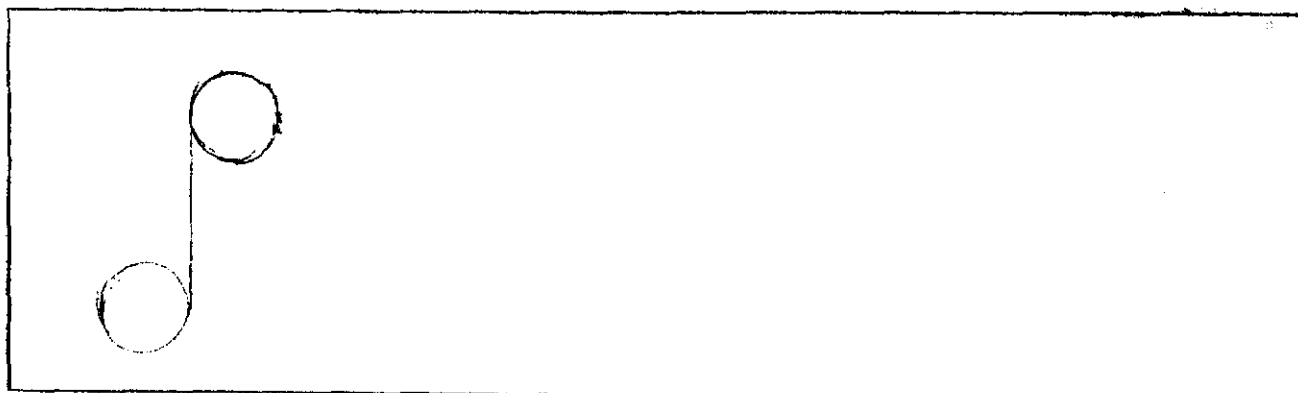
3



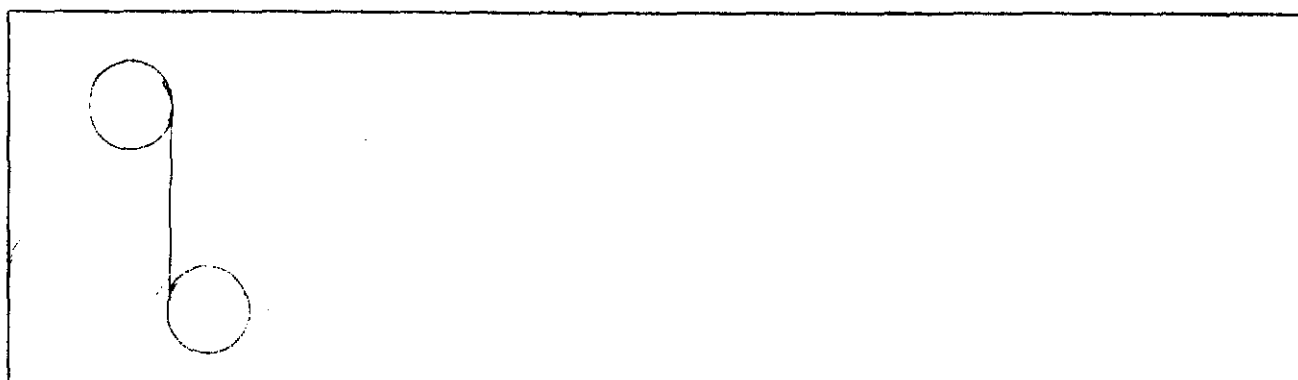
4



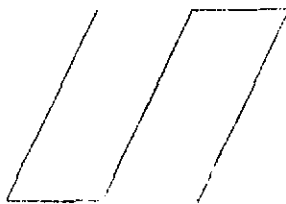
5



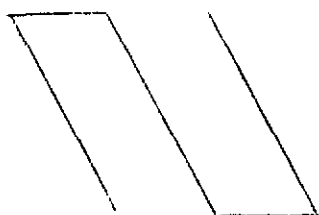
6



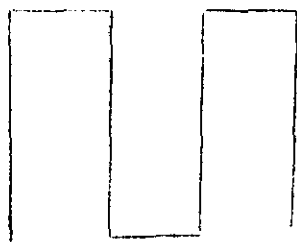
7



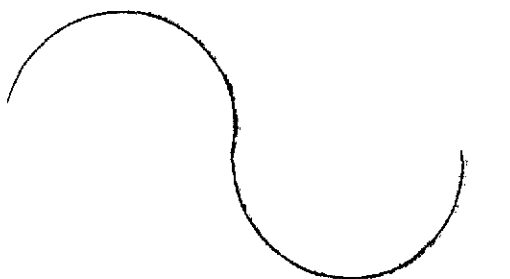
8



9



10



แบบทดสอบความพร้อม

ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ฉบับ 3

รวมคะแนน

ข้อ	คะแนน
11	
12	
13	
14	
15	

โรงเรียน _____ อำเภอ _____ จังหวัด _____

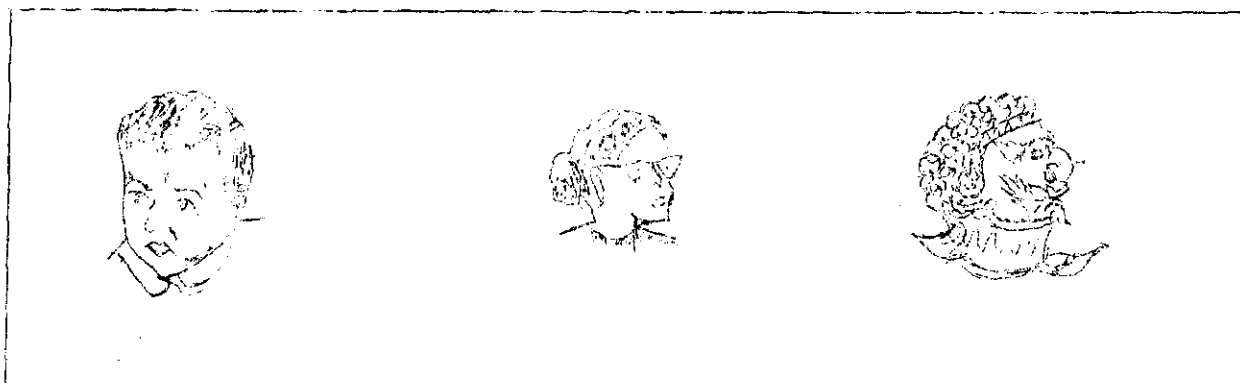
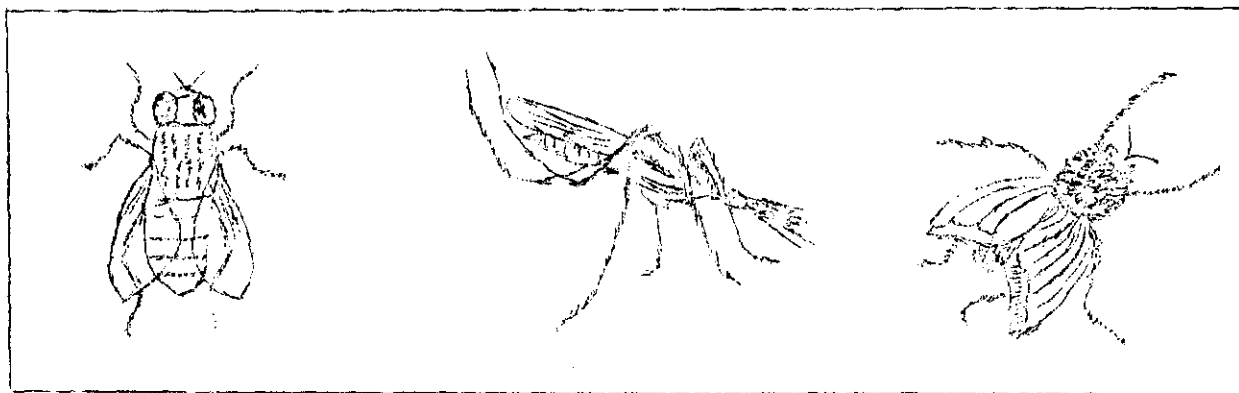
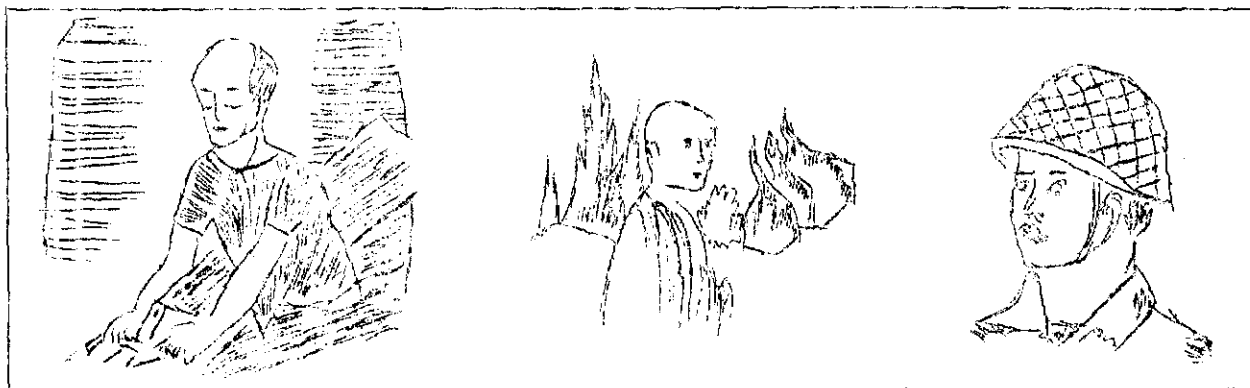
ข้ามนักเรียน _____ ชั้นประถมศึกษาปีที่ _____

การทดสอบเมื่อวันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

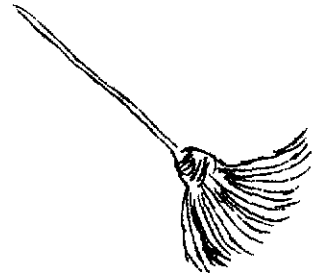
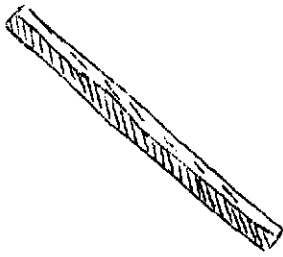
ตอนที่ ๑๑

ความสำคัญของการจำเรื่อง

ตัวเรื่อง



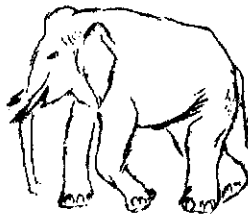
3



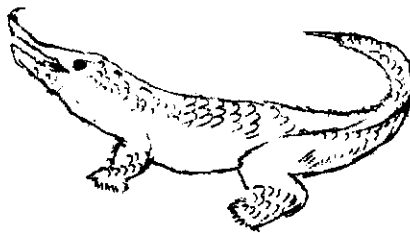
4



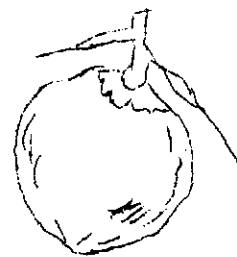
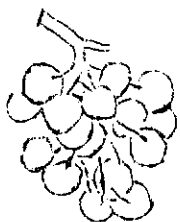
5



6



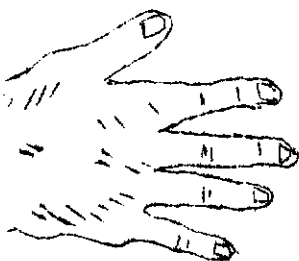
7



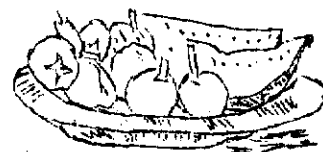
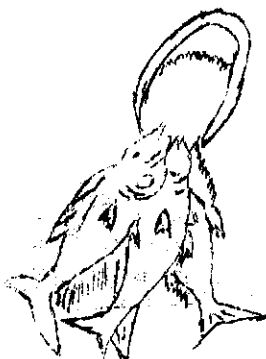
8



9



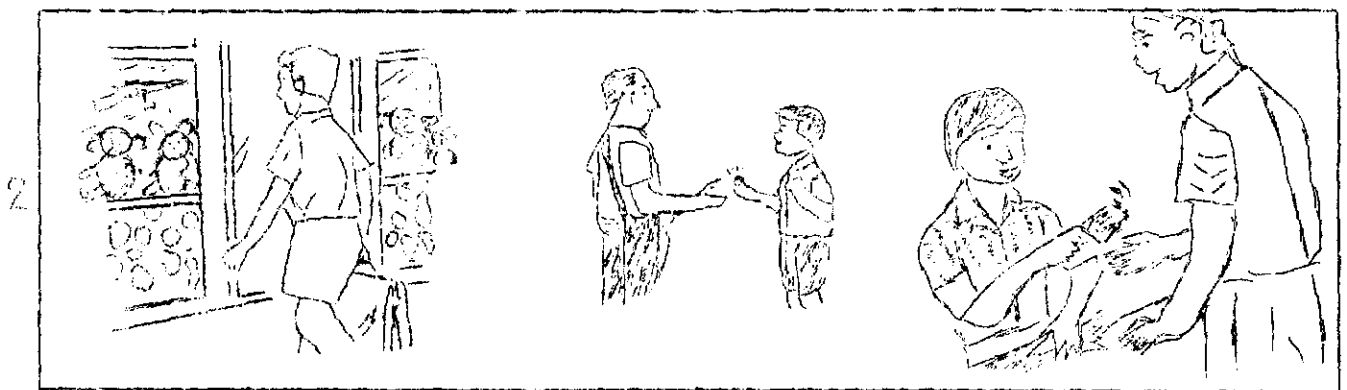
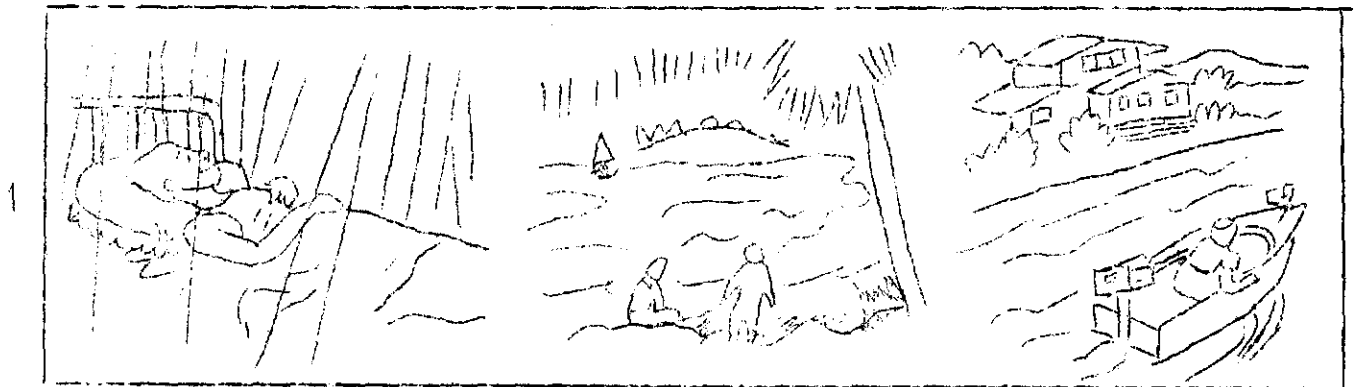
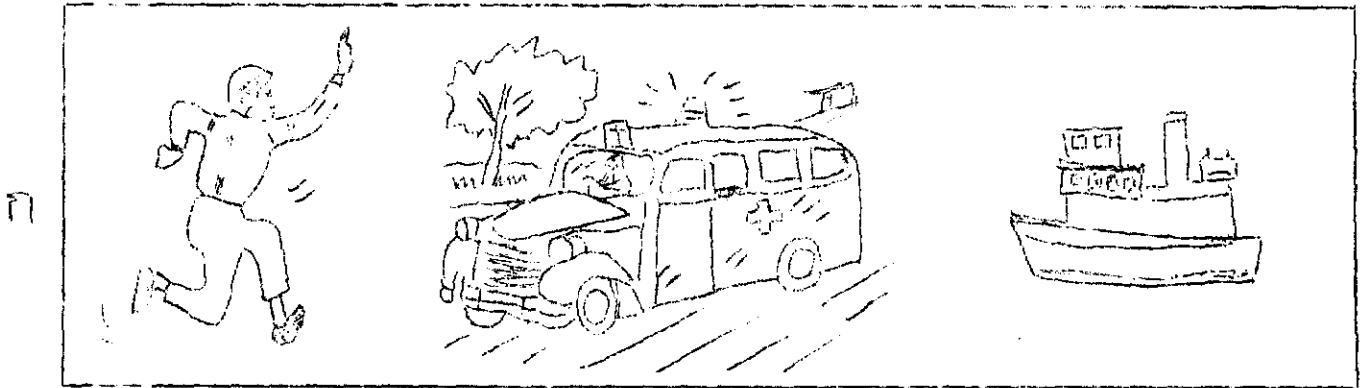
10



ខ្សែអាវ ១២

គ្រាប់មេរ្យាតែម្នាក់

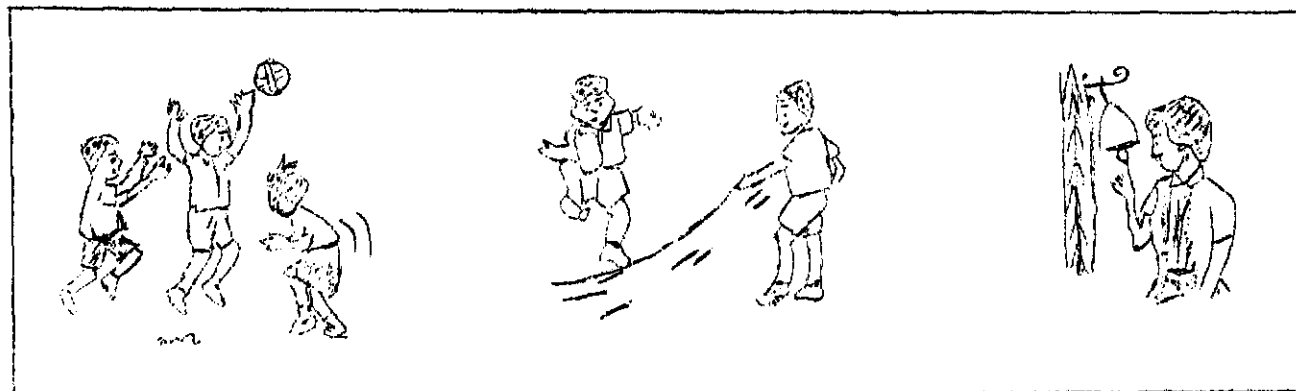
តំណាង



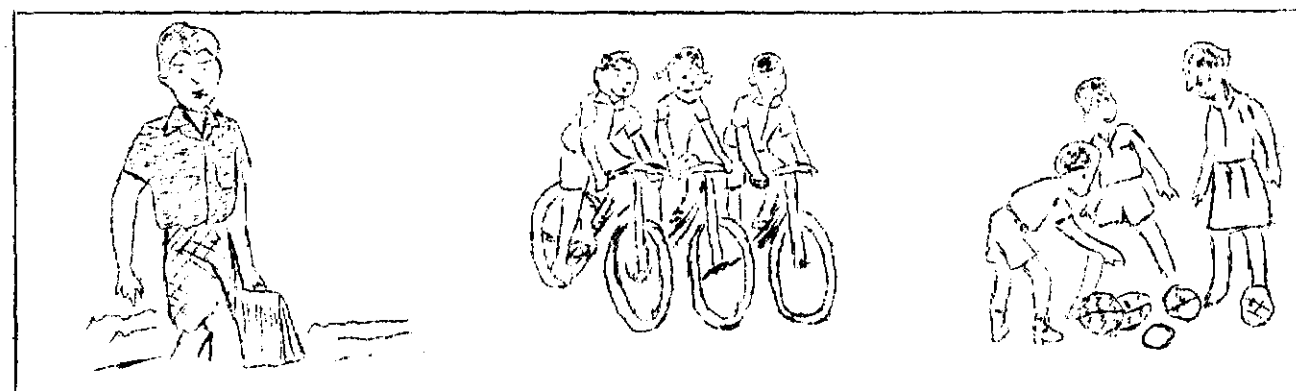
3



4



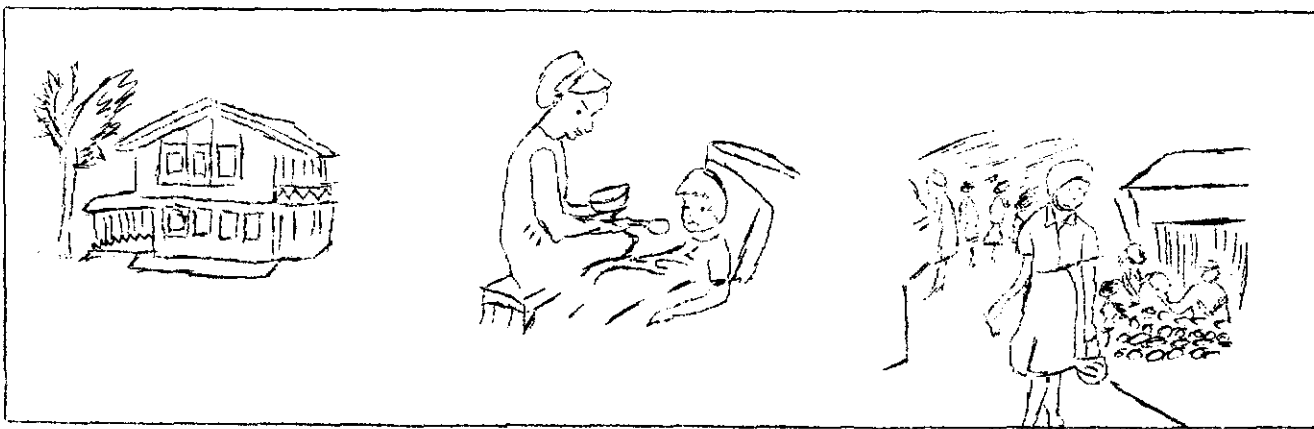
5



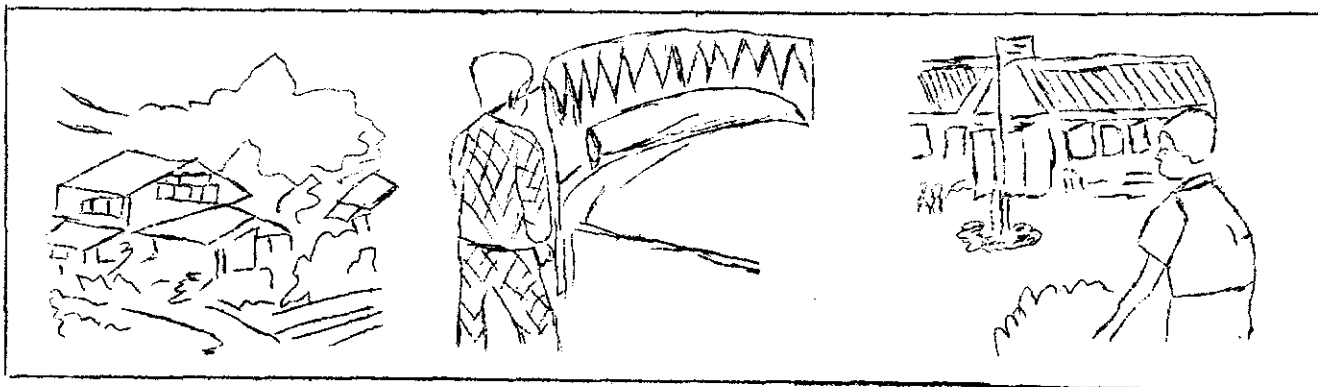
6



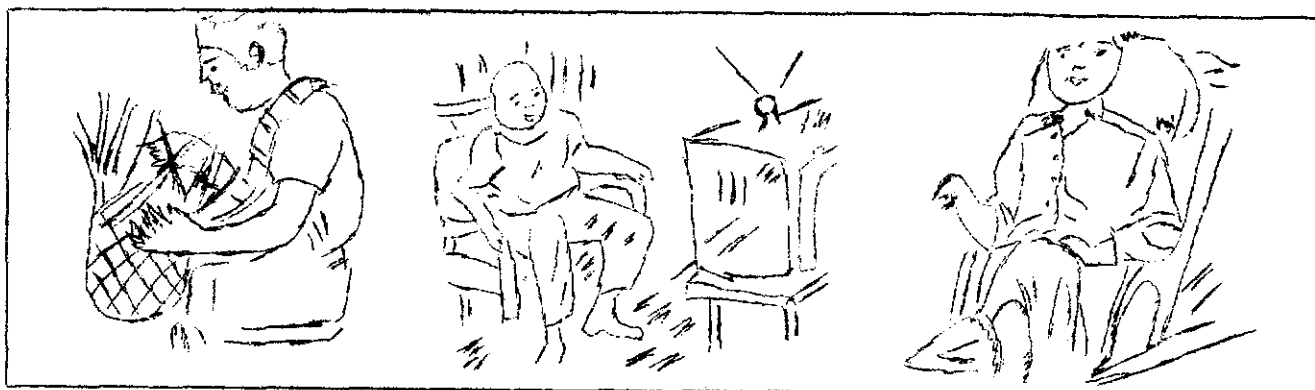
7



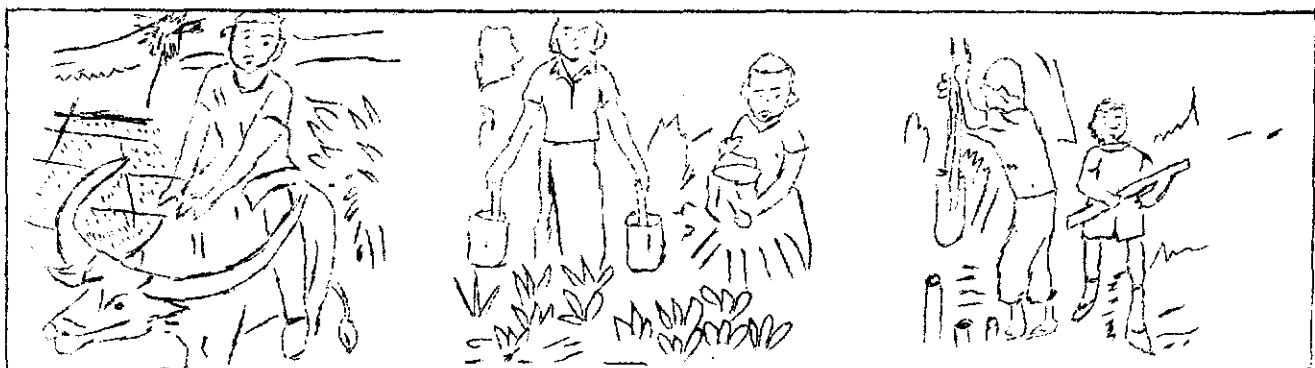
8



9



10



ព័ត៌មាន ១៣

ការរៀនសូត្រខ្មែរ

ចំណាត់

ក

ក

ក

ក

ខ

ខ

ខ

ខ

គ

គ

គ

គ

3

୨

୩

୪

4

୫

୬

୭

5

୮

୯

୧୦

6

୧୧

୧୨

୧୩

7

ᑭ

ᑭ

ᑭ

ᑭ

ᑭ

ᑭ

ᑭ

ᑭ

ᑭ

ᑭ

ᑭ

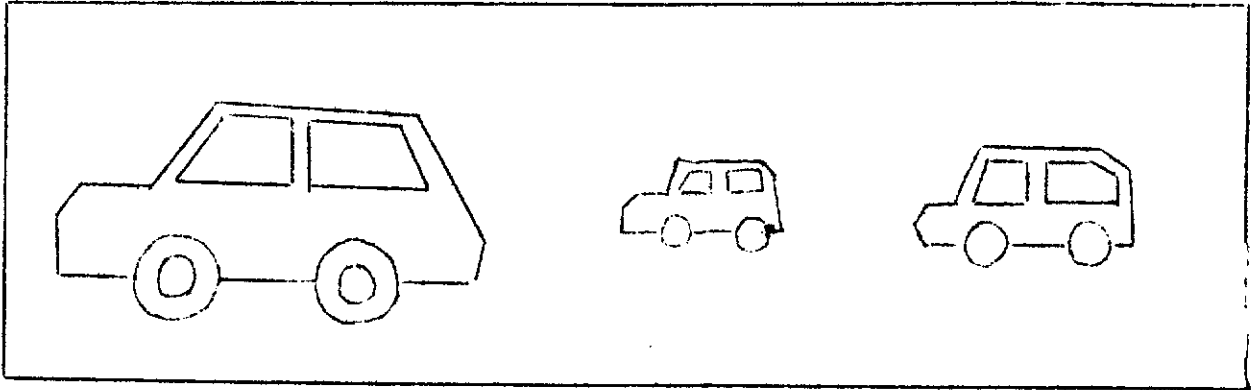
ᑭ

การรู้จักประมาณ

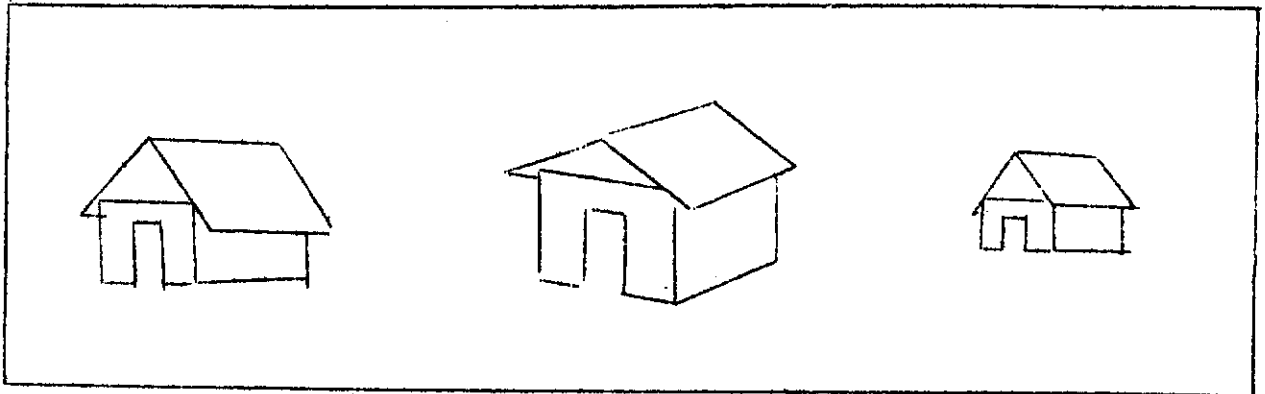
จัดเตรียมสิ่งหมายภาษาตามรูปที่ส่ง

ตัวอย่าง

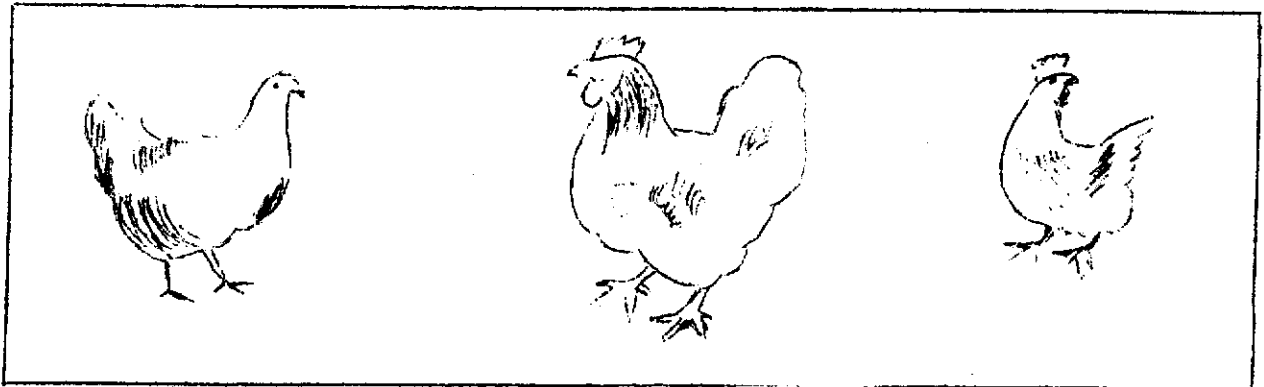
11



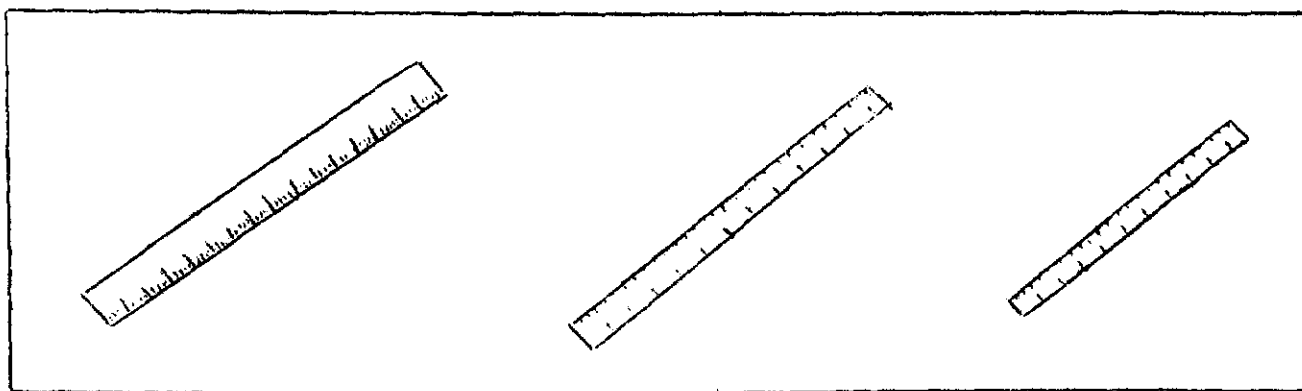
1



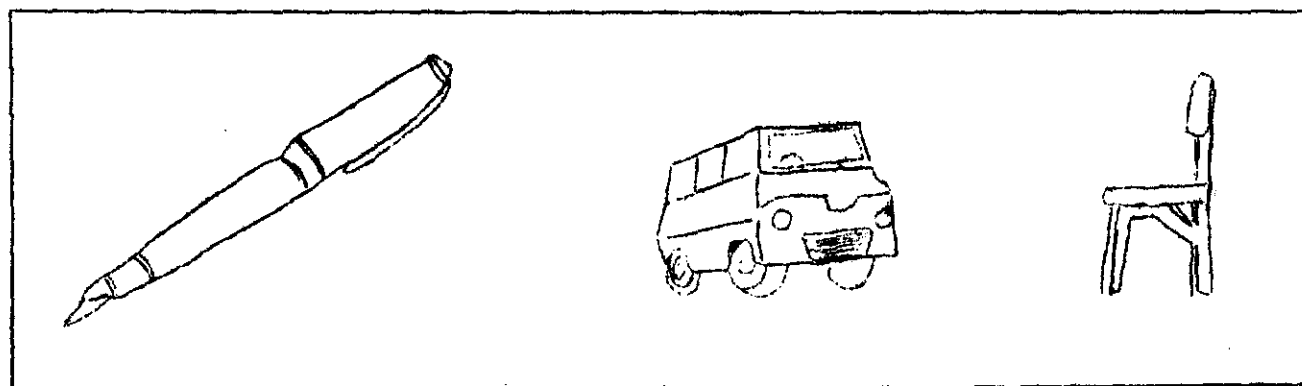
2



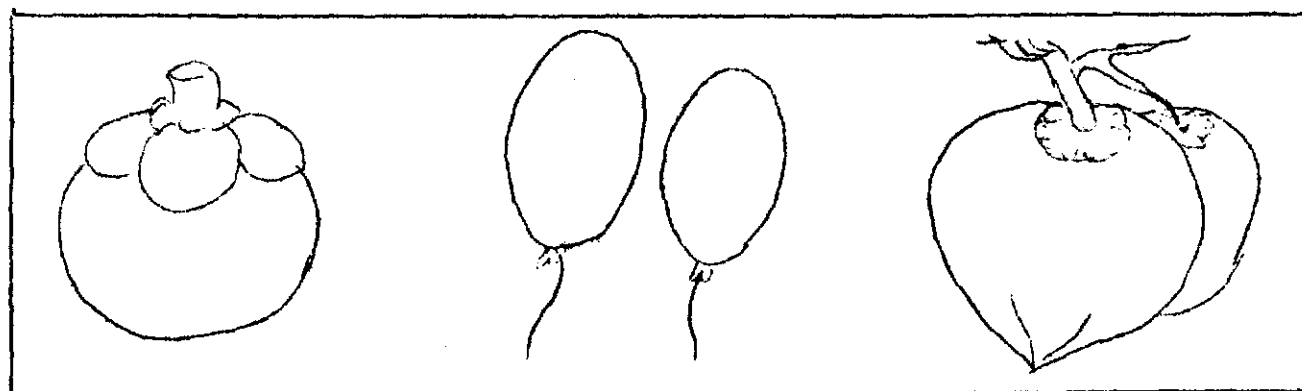
3



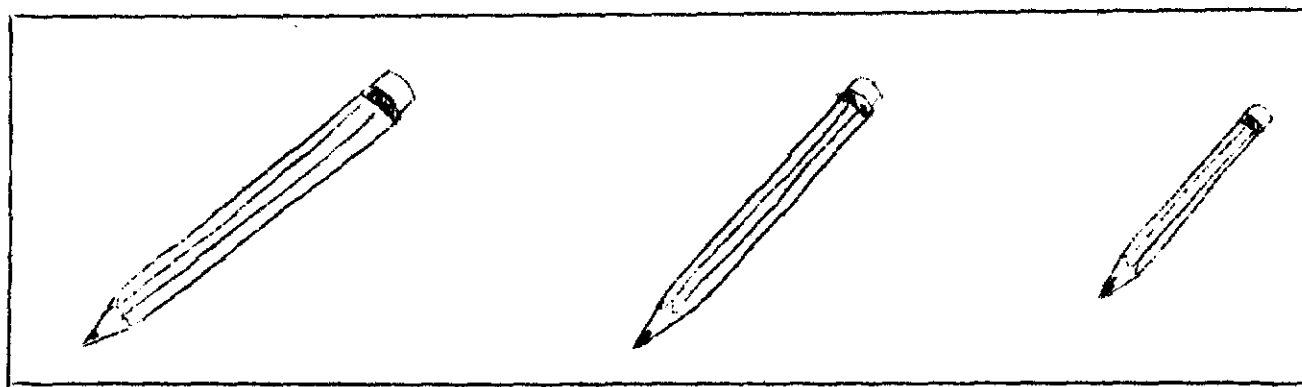
4



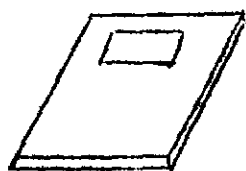
5



6



7



8



9



10

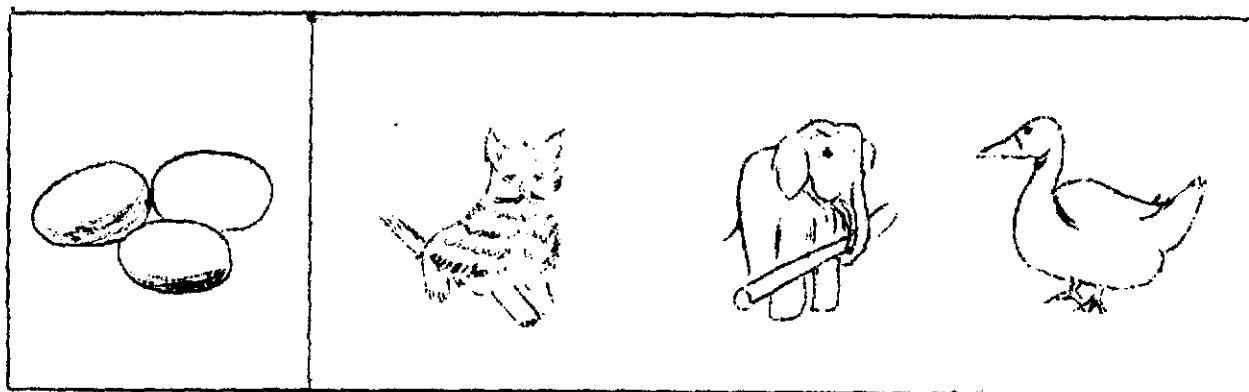


ตอนที่ ๑๕

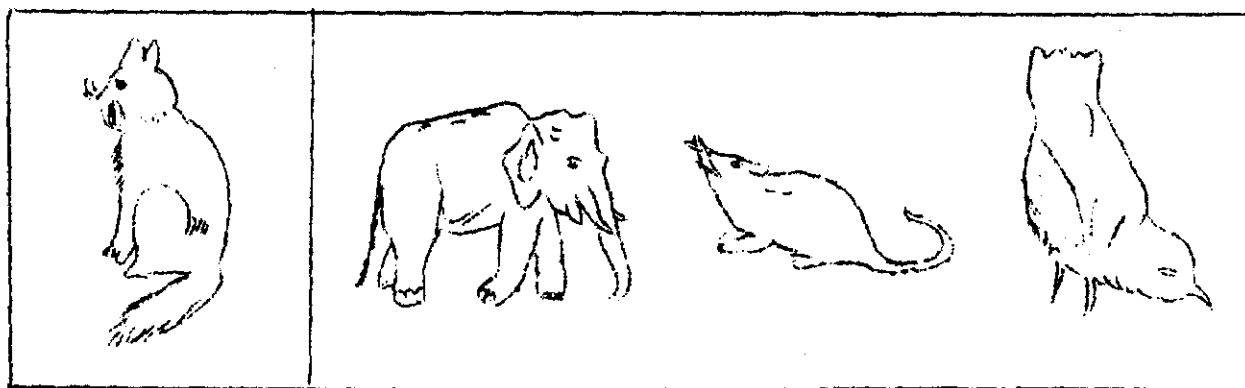
การหาความสัมพันธ์

ตัวอย่าง

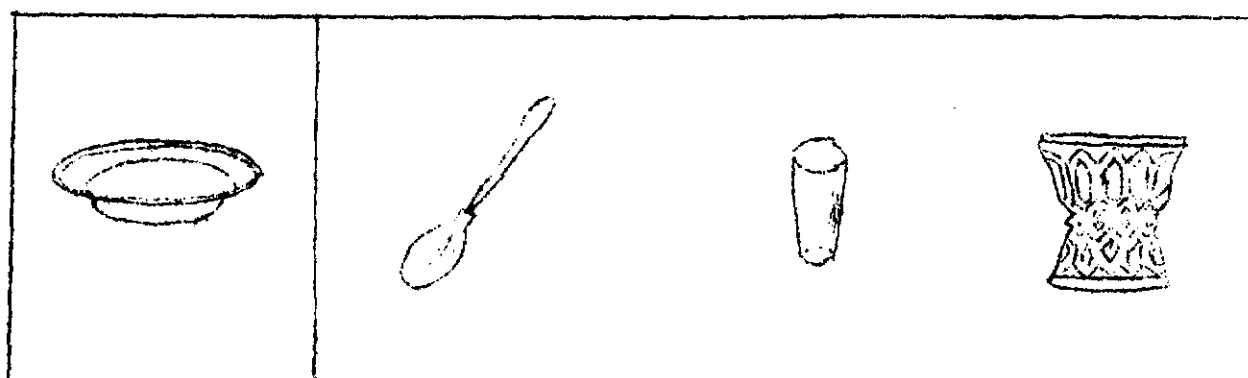
ก

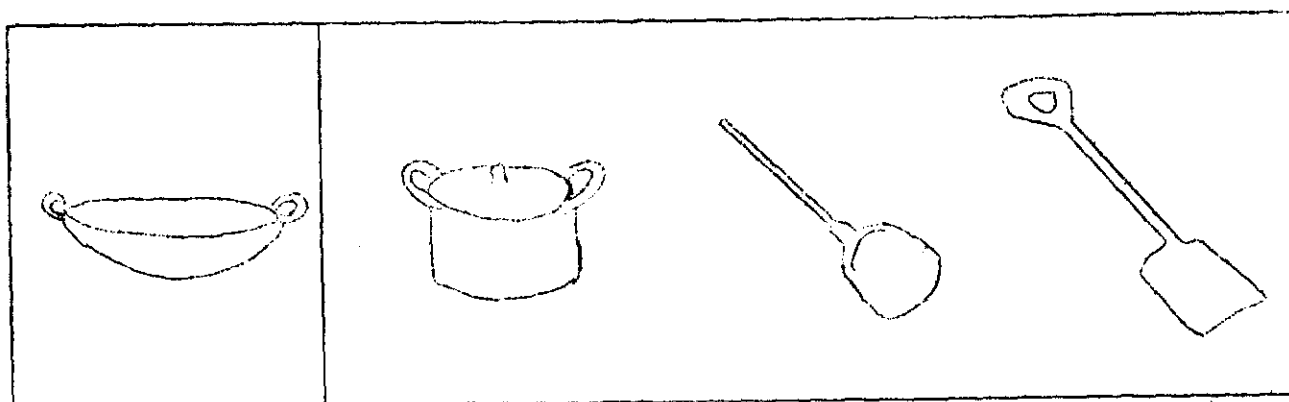
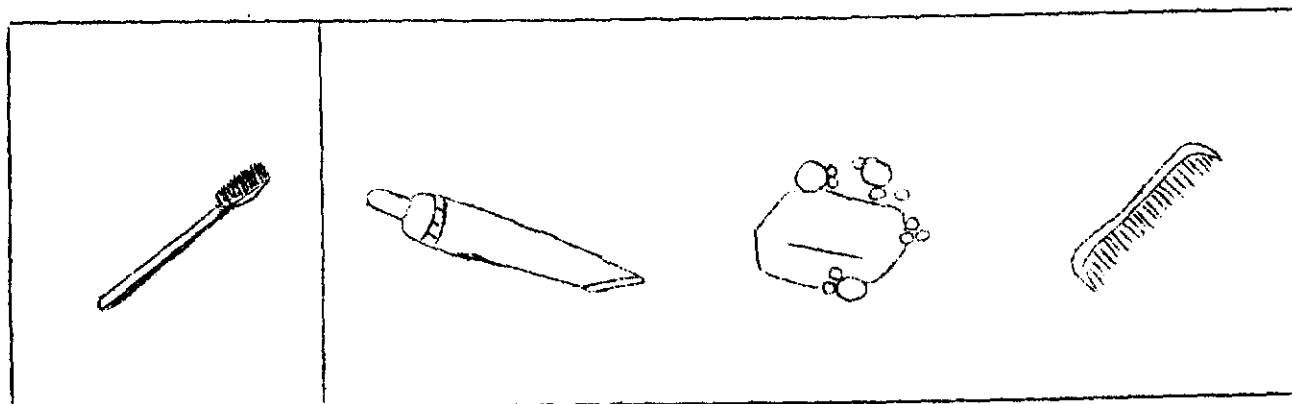
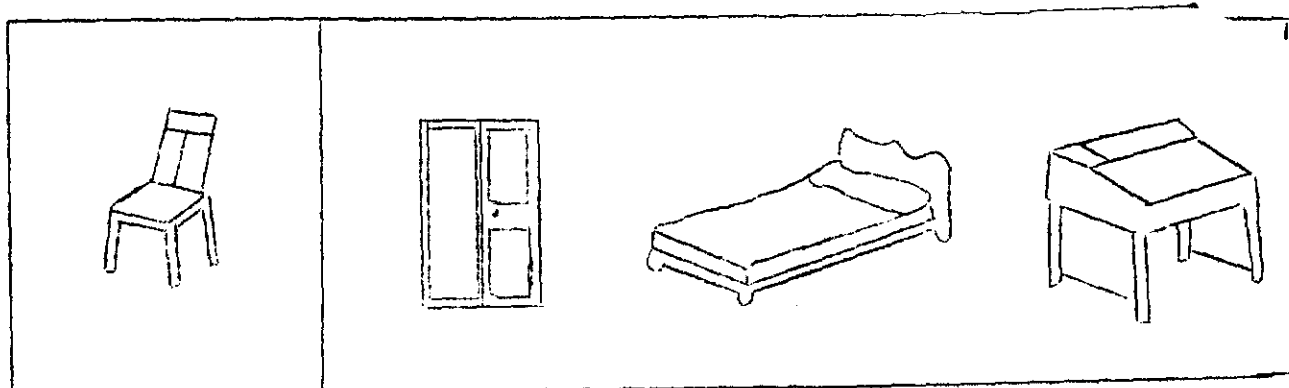
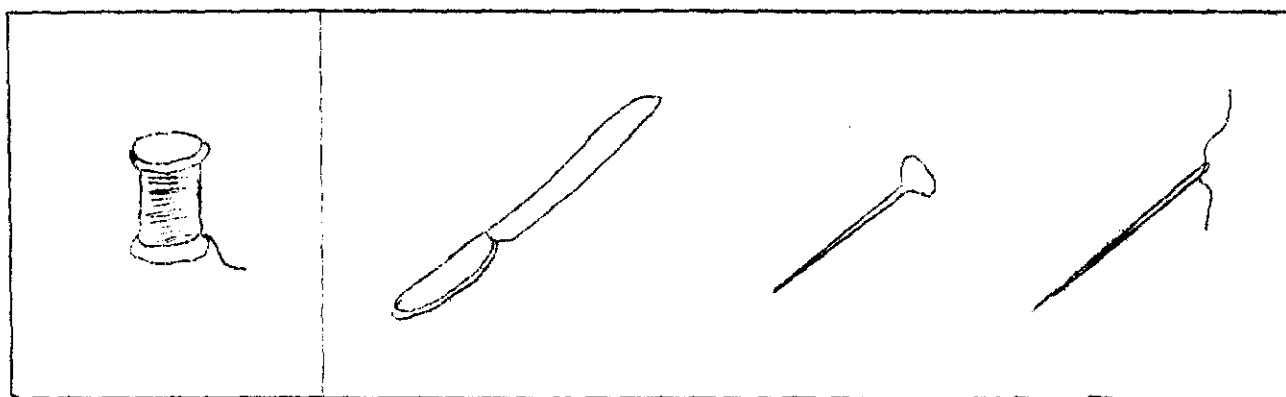


ข

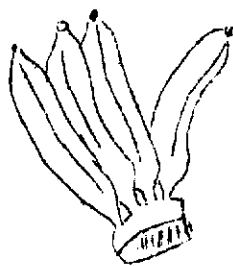
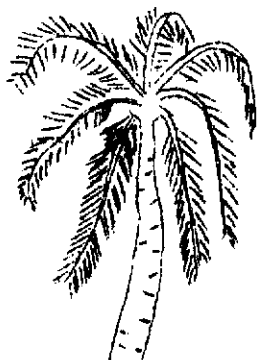


ค

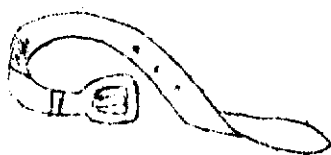




7



8



9



10



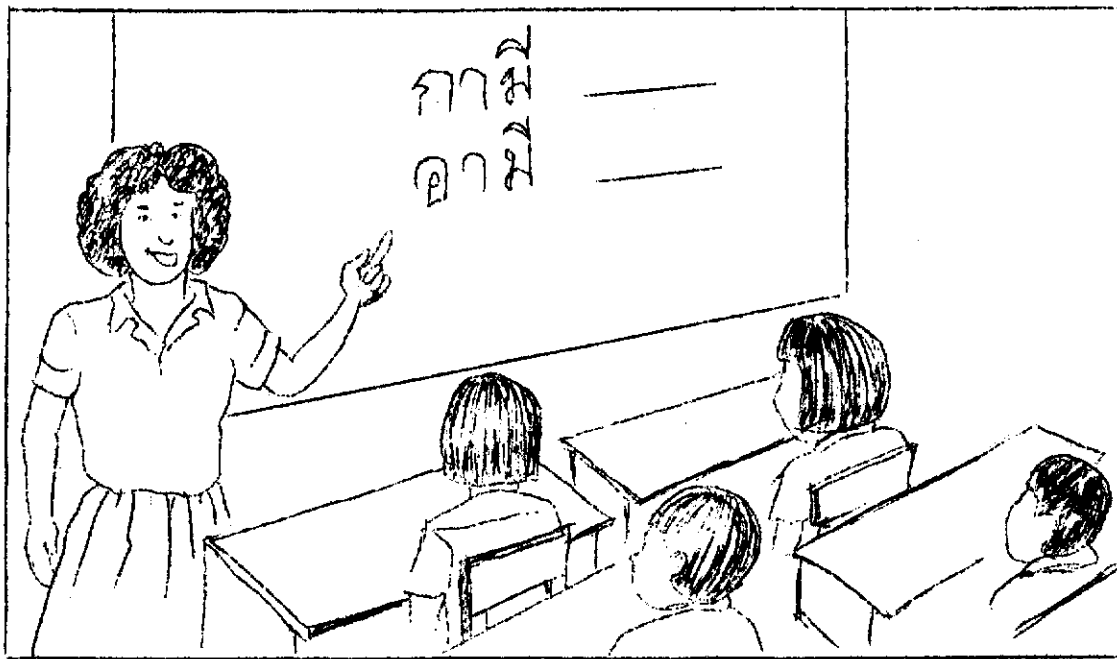
แบบสอบถามทัศนคติต่อวิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

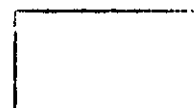
คำชี้แจง

เพื่อคัดค้านคำถามให้ฟัง ให้หนักเรียน
กาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐
ที่ตรงกับความรู้ของคุณหนักเรียน

1. ทำอนุสติที่ดีของคนเรียนหนังสือภาษาไทย หักเรียน
 คนเรียนภาษาไทยเหมือนคนทำอนุสติหรือไม่

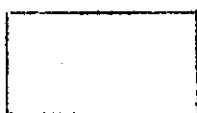


2
 คน



ไม่คน

2. ปกติรู้สึกดีใจ เมื่อครูให้ ไปติดตามคำถาม
 ลูกชายไทย ครูให้ให้นักเรียนติดตามคำถาม
 มาก นักเรียนจะรู้สึกเหมือนมีเพื่อนหรือไม่



เหมือน



ไม่เหมือน

3. ในหลักเมืองภาษาไทยนั้น ภาษารักดีใจที่จะได้เรียน
 วิชานี้ หักเรียนหัดความรู้อย่างดีเหมือนอย่างภาษา
 ฝรั่ง



เด็กชาย



ไม่เด็กชาย

4. ทักด้วยที่ตรงกลางให้ทำแบบฝึกหัดภาษาไทย 20
 จะเริ่มทำจนเสร็จเรียบร้อยแล้ว หักเริ่มหัดเขียนทำเหมือน
 คนเก่ง 20 หรือ 10

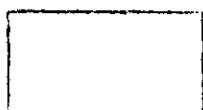
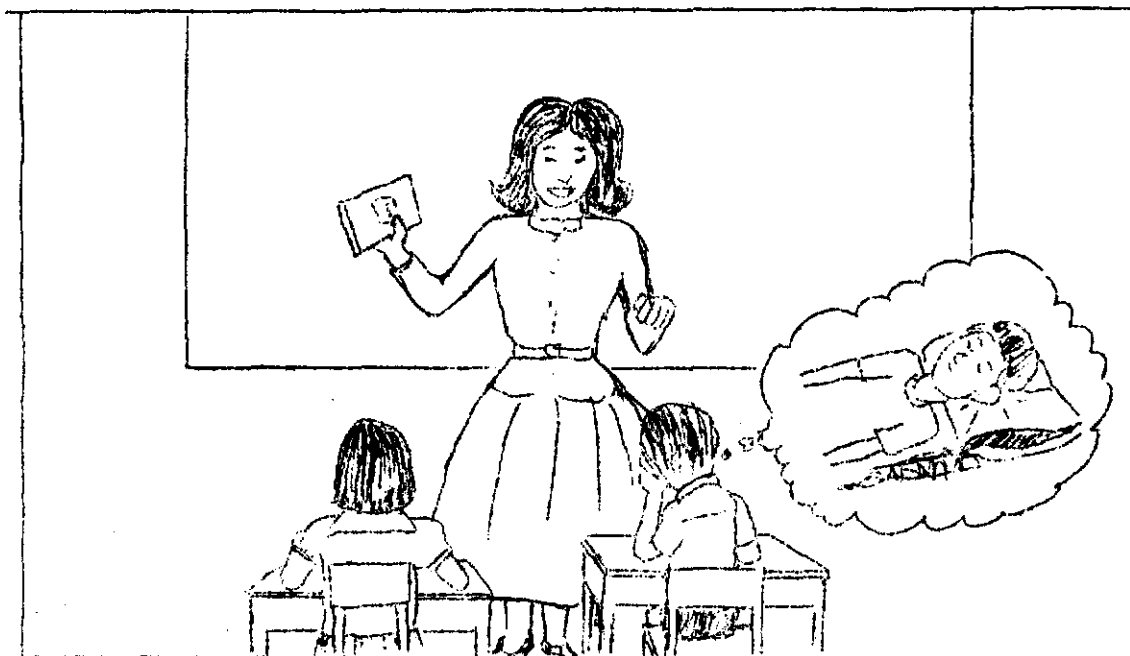


2
คน

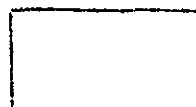


2
ไม่คน

5. คณะที่ปรึกษากำลังสอนภาษาไทดำ สอนคำศัพท์หนึ่งหลัก
 สอน ๗ หลักเขียนแทนเป็นหนึ่งสอนสัทอักษรหรือไม่

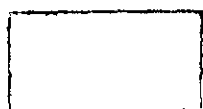


เคย

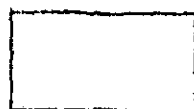


ไม่เคย

6. เมื่อเพื่อน ๆ มาชวนเล่นเกมภาษาไทย คุณ
 จะร่วมเล่นด้วยหรือไม่ ถ้าเป็นนักเรียนจะเล่นเกม
 ภาษาไทยกับเพื่อน ๆ เหมือน คุณ หรือไม่

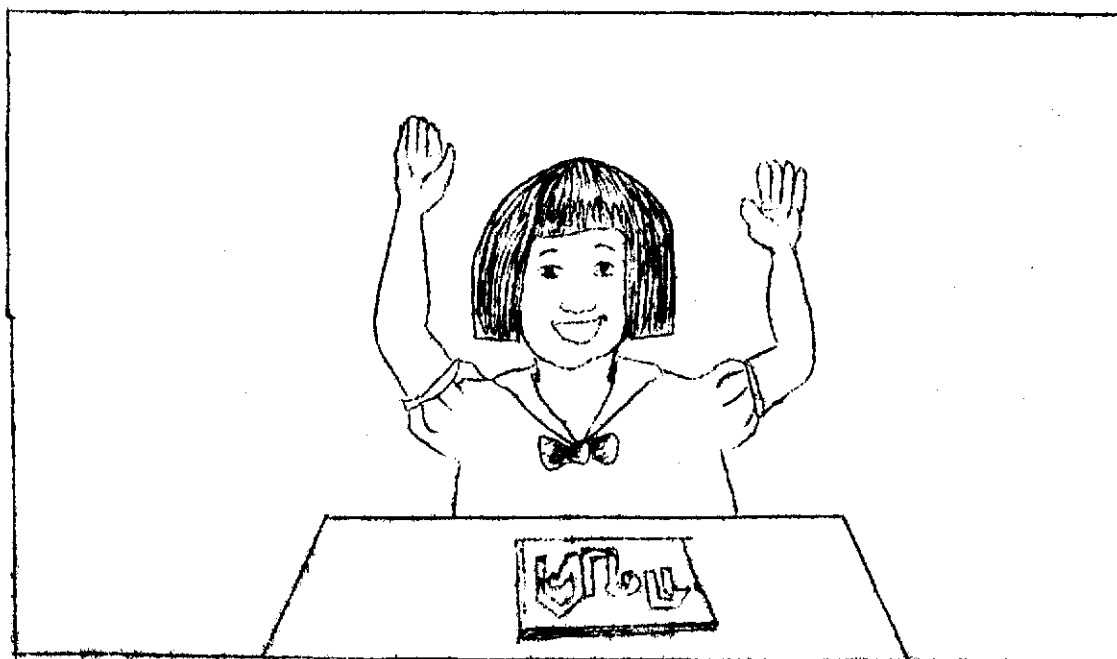


เล่น



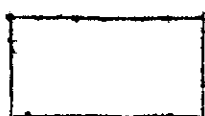
ไม่เล่น

๗. เพื่อสิ่งใดในงอกขาไทย แล้วใครไม่เข่าตื้อน มาที่
รู้สึกดี หักเรียนรู้สึกเหมือนคนอย่าง มาที่หรือไม



๖๗๕๕๖

8. ถ้ามีการนำหนังสือมาให้เด็กทำ เขาคะ
 เลือกทำภาษาไทยก่อน หรือเรียนจะเลือกทำ
 วิชาใดก่อน

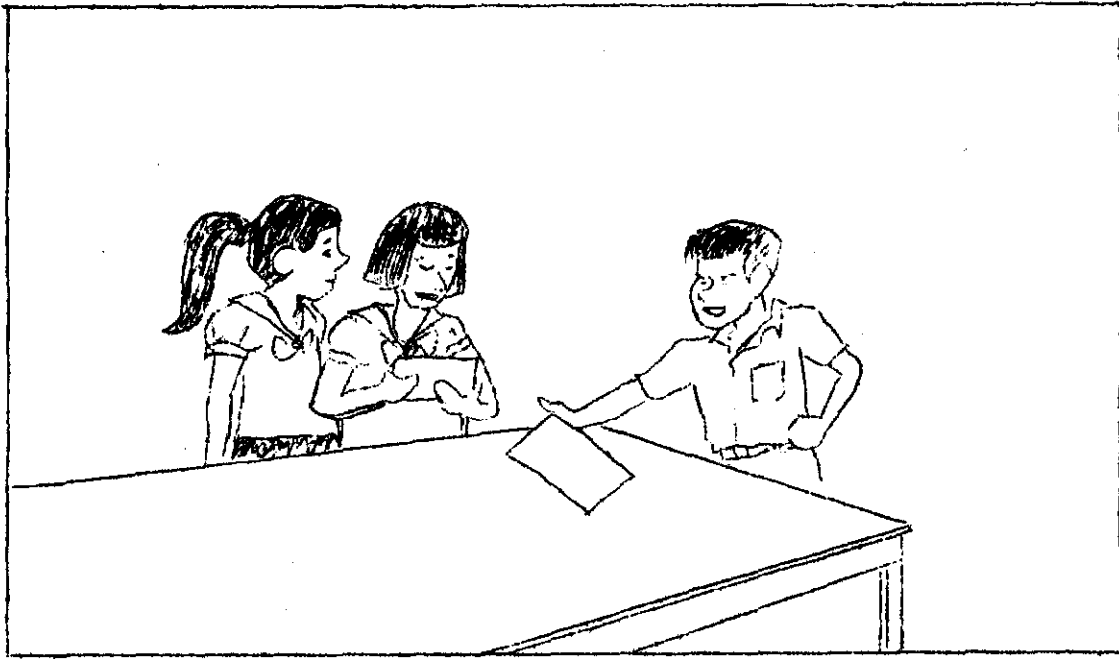


ภาษาไทย



วิชาอื่น

๑. ในชั่วโมงภาษาไทย เพื่อ ๓ ส่วนมาก ส่วนเกิน
เกมภาษาไทย, นักเรียนส่วนเกิน เกมภาษาไทย
เหมือนคนว่างเพื่อ ๓ หรือ ๔



ส่วนเกิน



ไม่สนใจ

10 เพื่อน ๆ มักจะชวนกันเล่นปริศนาคำทาย เช่น
 มักเริ่มหาคำทำนองเพื่อน ๆ หรือไม่

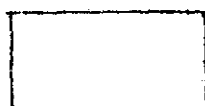
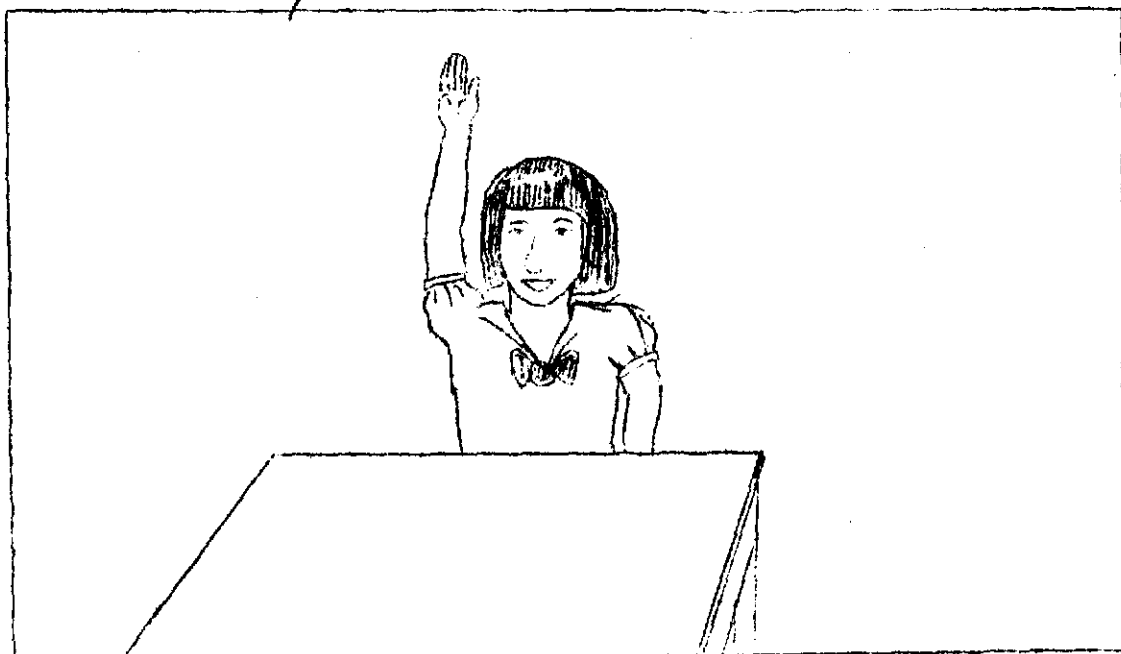


เคย



ไม่เคย

1.1 เพื่อน ๆ มักจะเล่นอะไรกันบ้างคะ ตอนอยู่ที่
 อนุบาลไทยนุ้ย เล่นอะไรกันคะ ตอนอยู่ที่อนุบาล
 อนุบาลเพื่อน ๆ หรือไม๊

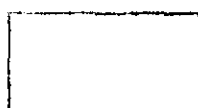
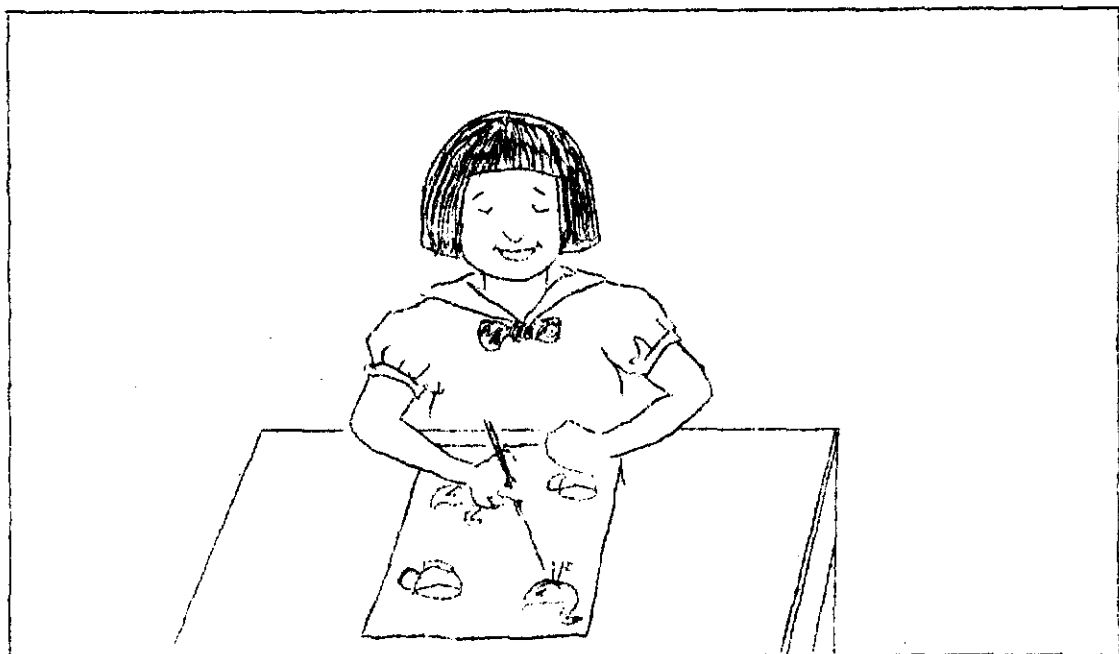


เคย



ไม่เคย

12. ในการทำแผนผังทัศนภาพไทย ถ้าครูไม่ช่วยเพื่อน ๆ
 มักจะพลาดทำ หักเส้นนอกเขตทำ เหลือช่องว่าง เพื่อน ๆ
 หรือไม่

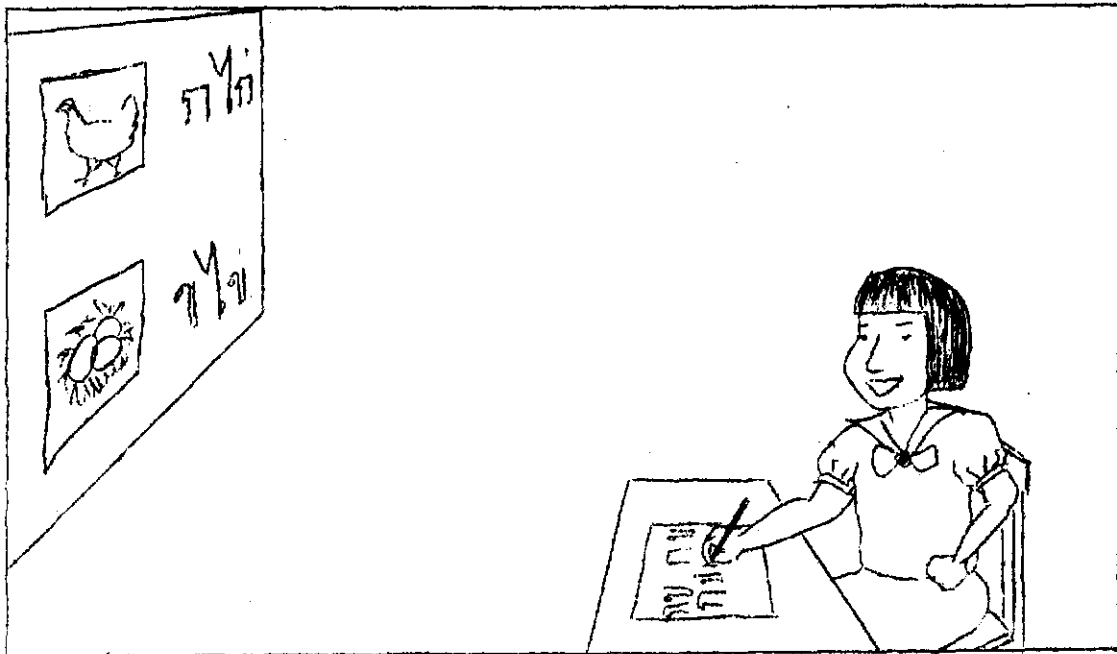


เคย



ไม่เคย

13. ดูใจคนยากเขียน วิชิตาภาษาไทผไทผทั้งวัน หักเขียน
คนเขียน ภาษาไทผทั้งวันเหมือนคนต่าง ดูใจ หรือไม่

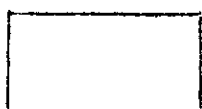
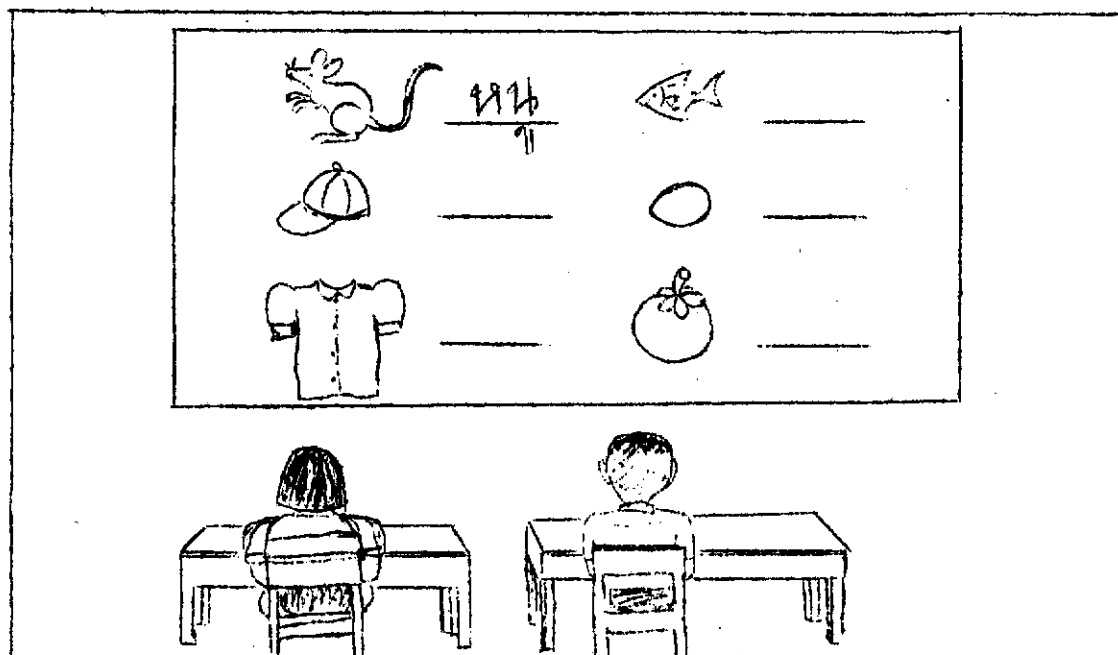


คน



ไม่คน

14. เพื่อนมาชวนฉันให้ดู สัตว์พิเศษ วิเศษจากนาไทย
 เพราะสนุกดี ฉันเขียนชื่อสัตว์เหล่านั้นลงในบัตร
 ว่าง



ฉัน



ไม่ฉัน

15. สโมสร หรือสโมสรเฉพาะหนังสือภาษาไทยมาเริ่มห
 ในชั่วโมงภาษาไทยเล่มใด ๆ นักเขียนเคยทำ
 เหมื่อนฉบับสโมสรหรือไม่


☐

เคย

☐

ไม่เคย

16. เมื่อครูให้เลืกอ่านหนังสือตามใจชอบ มาหะ
 มักหยิบหนังสือ ภาษาไทยมาอ่าน นักเรียน
 ชอบทำเหมือนคนอื่น มาหะ หรือไม่


☐

ชอบ

☐

ไม่ชอบ

การเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนและทัศนคติต่อการเรียน
ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแผน
การเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา
พุทธศักราช 2521

บทคัดย่อ
ของ
อรุณี พึ่งรุ่ง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
ตุลาคม 2528

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียน และทัศนคติทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนวัดท่าเกวียน อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย กลุ่มทดลองได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้เกม กลุ่มควบคุมได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้แผนการเตรียมความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 เวลาที่ใช้ในการเตรียมความพร้อมเท่ากัน คือกลุ่มละ 150 คาบ หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการเตรียมความพร้อมโดยใช้วิธีการดังกล่าวแล้ว จึงทดสอบกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย และแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้ $t - test$

ผลการศึกษาพบว่า ผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

A COMPARATIVE STUDY OF PRATHOM SUKSA I STUDENTS' LEARNING READINESS
AND ATTITUDE TOWARDS THAI LANGUAGE LEARNING BY USING GAMES
AND READINESS PREPARATION LESSON PLANS PROVIDED IN
THE ELEMENTARY CURRICULUM OF B.E. 2521

AN ABSTRACT

BY

ARUNEE PUNGRUNG

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirot University
September 1985

The purposes of this study were to compare learning readiness and attitude towards Thai language learning of Prathom Suksa I students using games and readiness preparation lesson plans provided in the Elementary Curriculum of B.E. 2521.

The subjects were 40 Prathom Suksa I students randomly selected from Watthakwean School, Amphoe Pak Kret, Changwat Nonthaburi. This study was done during the first semester the 1985 academic year. The 40 students were randomly assigned to the experimental and control groups of 20 students. The experimental group received learning readiness lesson using games while the control group received learning readiness lesson using readiness preparation lesson plans provided in the Elementary Curriculum of B.E. 2521. The time used in readiness preparation was 150 periods per group. After the use of the two treatments, both groups were tested using the readiness preparation test and the Thai language attitude test. The collected data were analyzed using t - test

The results of this study indicated that the achievement of the experimental and control groups were significantly different at the .01 level and the attitude towards Thai language learning of the experimental and control groups were significantly different at the .01 level.