



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เรวดี กระจ่างวงศ์ หัวหน้าภาควิชาและอาจารย์ประจำภาควิชา
การประเมินและวิจัย คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยทักษิณ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

อาจารย์พรณี ผุดเกิด ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

อาจารย์ประภา ชำชมเกตุ ครูชำนาญการพิเศษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนบ้านนาทิว
อำเภอนาทวี จังหวัดสงขลา





ภาคผนวก ข
การหาคุณภาพเครื่องมือ

ตาราง 1 ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับแผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	คะแนน ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			IOC	ผลการ พิจารณา
	1	2	3		
1. สาระสำคัญ					
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
1.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นและชั้นปี	+1	+1	0	0.67	เหมาะสม
2. เนื้อหา					
2.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
2.3 สอดคล้องกับสื่อการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
2.4 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
3. จุดประสงค์การเรียนรู้					
3.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
3.3 สอดคล้องกับสื่อการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
3.4 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
4.3 สอดคล้องกับสื่อการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
4.4 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
5. สื่อการเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
5.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
5.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
5.4 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม

ตาราง 1 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนน ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			IOC	ผลการ พิจารณา
	1	2	3		
6. การวัดผลและประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม

ตาราง 2 ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับเกมการศึกษา

รายการประเมิน	คะแนน ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			IOC	ผลการ พิจารณา
	1	2	3		
1 ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิง พฤติกรรม	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
1.2 เนื้อหา มีความชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับวัย และความสนใจของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
1.4 เนื้อหาเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
1.5 เนื้อหา มีความยากง่ายพอเหมาะ	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
1.6 ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
1.7 ภาพที่นำมาประกอบมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
2. ด้านแบบฝึกหัด/กิจกรรมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนา					
2.1 แบบฝึกหัด/กิจกรรมมีจำนวนพอเหมาะ	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
2.2 แบบฝึกหัด/กิจกรรมมีความยากง่ายพอเหมาะ	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
2.3 แบบฝึกหัด/กิจกรรมเร้าความสนใจผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม

ตาราง 2 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนน ผู้เชี่ยวชาญ (คนที)			IOC	ผลการ พิจารณา
	1	2	3		
3. ด้านแบบทดสอบ					
3.1 แบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
3.2 แบบทดสอบมีจำนวนเพียงพอ	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
3.3 แบบทดสอบมีความสอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
4 ด้านภาษา					
4.1 ความเหมาะสมของการใช้ภาษาในการสื่อความหมาย	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
4.2 ความถูกต้องของภาษา	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
4.3 ภาษาเข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัย	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม
4.4 ความเหมาะสมของตัวอักษรที่ใช้	+1	+1	+1	1.00	เหมาะสม

ตาราง 3 คำนวณความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ (คนที)			IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3		
1.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
2.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
3.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
4.	-1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
5.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
6.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
7.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
8.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้

ตาราง 3 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3		
9.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
10.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
11.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
12.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
13.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
14.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
15.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
16.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
17.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
18.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
19.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
20.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
21.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
22.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
23.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
24.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
25.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
26.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
27.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
28.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
29.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
30.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
31.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
32.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
33.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
34.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
35.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้

ตาราง 3 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3		
36.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
37.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
38.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
39.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
40.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
41.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
42.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
43.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
44.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
45.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
46.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
47.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
48.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
49.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้
50.	+1	+1	+1	1.00	คัดเลือกไว้

ตาราง 4 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ

ข้อ	RL	RH	ΣR	p	r	ผลการพิจารณา
1.	4	8	12	0.38	0.27	คัดเลือกรู้
2.	3	4	7	0.22	0.07	คัดออก
3.	8	7	15	0.47	-0.07	คัดออก
4.	6	11	17	0.53	0.33	คัดเลือกรู้
5.	9	9	18	0.56	0.00	คัดออก
6.	12	13	25	0.78	0.07	คัดออก
7.	11	15	26	0.81	0.27	คัดออก
8.	6	12	18	0.56	0.40	คัดเลือกรู้
9.	9	9	18	0.56	0.00	คัดออก
10.	5	9	14	0.44	0.27	คัดเลือกรู้
11.	12	13	25	0.78	0.07	คัดออก
12.	7	10	17	0.53	0.20	คัดเลือกรู้
13.	6	14	20	0.63	0.53	คัดเลือกรู้
14.	10	11	21	0.66	0.07	คัดออก
15.	13	12	25	0.78	-0.07	คัดออก
16.	10	10	20	0.63	0.00	คัดออก
17.	10	12	22	0.69	0.13	คัดออก
18.	13	9	22	0.69	-0.27	คัดออก
19.	6	15	21	0.66	0.60	คัดเลือกรู้
20.	5	12	17	0.53	0.47	คัดเลือกรู้
21.	10	11	21	0.66	0.07	คัดออก
22.	8	14	22	0.69	0.40	คัดเลือกรู้
23.	11	12	23	0.72	0.07	คัดออก
24.	13	16	29	0.91	0.20	คัดออก
25.	10	14	24	0.75	0.27	คัดเลือกรู้
26.	10	14	24	0.75	0.27	คัดเลือกรู้
27.	13	15	28	0.88	0.13	คัดออก

ตาราง 4 คำนวณความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (ต่อ)

ข้อ	RL	RH	ΣR	p	r	ผลการพิจารณา
28	10	15	25	0.78	0.33	คัดเลือกไว้
29	14	11	25	0.78	-0.20	คัดออก
30	13	14	27	0.84	0.07	คัดออก
31	11	12	23	0.72	0.07	คัดออก
32	12	14	26	0.81	0.13	คัดออก
33	5	11	16	0.50	0.40	คัดเลือกไว้
34	5	10	15	0.47	0.33	คัดเลือกไว้
35	12	13	25	0.78	0.07	คัดออก
36	11	12	23	0.72	0.07	คัดออก
37	12	13	25	0.78	0.07	คัดออก
38	12	13	25	0.78	0.07	คัดออก
39	4	12	16	0.50	0.53	คัดเลือกไว้
40	7	12	19	0.59	0.33	คัดเลือกไว้
41	5	9	14	0.44	0.27	คัดเลือกไว้
42	3	8	11	0.34	0.33	คัดเลือกไว้
43	7	8	15	0.47	0.07	คัดออก
44	10	7	17	0.53	-0.20	คัดออก
45	9	10	19	0.59	0.07	คัดออก
46	9	11	20	0.63	0.13	คัดออก
47	11	12	23	0.72	0.07	คัดออก
48	7	12	19	0.59	0.33	คัดเลือกไว้
49	3	7	10	0.31	0.27	คัดเลือกไว้
50	5	6	11	0.34	0.07	คัดออก
			มากที่สุด	0.78	0.60	
			น้อยที่สุด	0.31	0.20	

ตาราง 5 คะแนนของแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ผ่านการคัดเลือกเพื่อหาค่าความเชื่อมั่น

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
2	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
3	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0
4	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1
5	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0
6	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0
7	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1
8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0
9	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0
10	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
11	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0
12	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0
13	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
14	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0
17	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
23	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
25	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
26	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
27	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
28	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
29	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
30	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
31	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0
32	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0

ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่น

Reliability

***** Method 1 (space saver) will be used for this analysis *****

-

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Reliability Coefficients

N of Cases = 32.0

N of Items = 20

Alpha = .8284



ภาคผนวก ค
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 1 แสดงคะแนนระหว่างร่วมกิจกรรมและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกม
การศึกษาเพื่อการพัฒนาประสิทธิภาพ 80/80

	ระหว่างเรียน											คะแนน ร่วม กิจกรรม
	เกม ที่ 1	เกม ที่ 2	เกม ที่ 3	เกม ที่ 4	เกม ที่ 5	เกม ที่ 6	เกม ที่ 7	เกม ที่ 8	เกม ที่ 9	เกม ที่ 10	รวม	
คะแนน เต็ม	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
ร้อยละ 80	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	80	16
คนที่ 1	9	8	8	8	8	8	8	8	9	8	82	16
คนที่ 2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 3	10	10	10	8	10	10	10	10	10	10	98	20
คนที่ 4	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	19
คนที่ 5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 6	10	10	8	10	10	10	10	10	10	10	98	20
คนที่ 7	9	10	10	9	8	8	8	10	9	9	90	19
คนที่ 8	10	10	10	10	10	10	10	9	10	10	99	20
คนที่ 9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 11	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 12	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 13	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 14	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 15	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 16	10	10	10	8	10	10	10	9	10	9	96	20
คนที่ 17	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 18	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 19	10	10	10	10	10	10	10	9	10	10	99	20
คนที่ 20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 21	8	10	9	10	8	10	10	10	10	10	95	20
คนที่ 22	10	10	9	8	9	10	8	10	10	9	93	20

ตาราง 1 (ต่อ)

	ระหว่างเรียน											คะแนน รวม กิจกรรม
	เกม ที่ 1	เกม ที่ 2	เกม ที่ 3	เกม ที่ 4	เกม ที่ 5	เกม ที่ 6	เกม ที่ 7	เกม ที่ 8	เกม ที่ 9	เกม ที่ 10	รวม	
คะแนน เต็ม	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
ร้อยละ 80	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	80	16
คนที่ 23	10	10	10	9	9	8	10	10	10	10	96	17
คนที่ 24	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 25	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 26	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 27	8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	98	20
คนที่ 28	10	10	10	8	8	10	9	9	9	10	93	18
คนที่ 29	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 30	10	10	10	9	10	10	10	10	10	10	99	20
คนที่ 31	10	9	10	10	10	10	10	10	10	10	99	20
คนที่ 32	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 33	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 34	10	10	10	9	10	10	10	10	10	10	99	20
คนที่ 35	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
คนที่ 36	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	20
รวม	354	357	354	346	350	354	353	354	357	355	3534	709
เฉลี่ย	9.83	9.92	9.83	9.61	9.72	9.83	9.81	9.83	9.92	9.86	98.17	19.69

ตาราง 2 รายละเอียดการหาค่าประสิทธิภาพ 80/80 กิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา

ชุดแบบฝึกเสริมทักษะ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ	80/80
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 1	10.00	354.00	9.83	98.33	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 2	10.00	357.00	9.92	99.17	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 3	10.00	354.00	9.83	98.33	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 4	10.00	346.00	9.61	96.11	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 5	10.00	350.00	9.72	97.22	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 6	10.00	354.00	9.83	98.33	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 7	10.00	353.00	9.81	98.06	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 8	10.00	354.00	9.83	98.33	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 9	10.00	357.00	9.92	99.17	
ระหว่างร่วมกิจกรรมเกมที่ 10	10.00	355.00	9.86	98.61	
รวมระหว่างร่วมกิจกรรมเรียน E_1	100.00	3534.00	98.17	98.17	สูงกว่าเกณฑ์
หลังร่วมกิจกรรม E_2	20.00	709.00	19.69	98.47	สูงกว่าเกณฑ์

ตาราง 3 คะแนนก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา

คนที่	คะแนน	
	ก่อนร่วมกิจกรรม	หลังร่วมกิจกรรม
1	4	16
2	18	20
3	18	20
4	20	19
5	12	20
6	15	20
7	1	19
8	18	20
9	20	20
10	19	20
11	15	20
12	19	20
13	19	20
14	14	20
15	15	20
16	4	20
17	17	20
18	18	20
19	8	20
20	18	20
21	5	20
22	1	20
23	2	17
24	20	20

ตาราง 3 (ต่อ)

คนที่	คะแนน	
	ก่อนร่วมกิจกรรม	หลังร่วมกิจกรรม
25	9	20
26	18	20
27	19	20
28	2	18
29	18	20
30	17	20
31	17	20
32	11	20
33	11	20
34	11	20
35	8	20
36	20	20
ค่าเฉลี่ย	13.36	19.69
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	6.34	0.89

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ด้วยการทดสอบที

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	ก่อนร่วมกิจกรรม	13.36	36.00	6.34	1.06
	หลังร่วมกิจกรรม	19.69	36.00	.89	.15

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	ก่อนร่วมกิจกรรมและหลังร่วมกิจกรรม	36	.507	.002

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	ก่อนร่วมกิจกรรมและหลังร่วมกิจกรรม	-6.33	5.94	.99	-8.34	-4.32	-6.40	35.00	.00



ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อำเภอเมือง

จังหวัดสงขลา

จำนวน 20 ข้อ

คะแนนเต็ม 20 คะแนน

คำชี้แจง

1. นักเรียนทดสอบการอ่านกับครูทีละคน
2. นักเรียนอ่านคำที่กำหนดให้ อ่านถูกต้องได้ 1 คะแนน
3. นักเรียนที่อ่านผิด ครูให้นักเรียน “อ่านใหม่” ถ้าอ่านถูกต้องได้ 1 คะแนน
อ่านผิด ได้ 0 คะแนน จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

1.



2.



3.



4.



5.

แคน

6.

แจ๋ว

7.

โคค

8.

โยน

9.

โละ

10.

โกะ

11.

เกาะ

12.

เาะ

13.

เตียน

14.

เอี้ยว

15.

เอื่อย

16.

เปื่อย

17.

แก้ง

18.

แก้ม

19.

ก้อย

20.

รอด



ภาคผนวก จ
แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระอะ เป็นสระเสียงสั้น เขียนสระอะไว้หลังพยัญชนะต้น คำที่ประสมกับสระอะ เมื่อมีตัวสะกดสระอะ เปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศ (ั) เช่น ก-ะ-ด-ัด

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คำ จากคำที่กำหนดให้ 10 คำ
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

คำที่ประสมกับสระอะ จำนวน 10 คำ คือ ฟัน ้วย ถัก จัด ตัก บัด ทัน พับ ตัด ผัด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - เพื่อทบทวนความรู้เดิมเรื่องสระอะโดยนำแผนภูมิเพลงสระอะมาให้นักเรียนร่วมกันร้อง เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - สนทนาซักถามเกี่ยวกับเนื้อเพลงและให้ฝึกอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะในเนื้อเพลงและจากบัตรคำ
 - ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมที่ขวรถไฟ ดังต่อไปนี้
 1. แบ่งนักเรียน ออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน
 2. ครูนำบัตรคำที่ประสมด้วยสระอะที่ไม่มีตัวสะกด จำนวน 10 คำ คือ กะทิ ะณี มะลิ กะปิ กระทะ ทะเล ตะปู ตะกละ และคำประสมด้วยสระอะที่มีตัวสะกด จำนวน 10 คำ ตามเนื้อหาใ้สะกร้าร่วมกัน

3. ให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มออกมาเลือกบัตรคำแล้วนำไปใส่ในกระเป๋าหนังรูป รถไฟให้ถูกขบวน ดังนี้

รถไฟขบวนสายเหนือ ให้ใส่บัตรคำที่ประสมสระอะที่ไม่มีตัวสะกด

รถไฟขบวนสายใต้ ให้ใส่บัตรคำที่ประสมสระอะที่มีตัวสะกด

4. ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันอ่านสะกดคำจนครบ กลุ่มใดนำบัตรคำใส่ได้ถูกขบวน และอ่านถูกต้องจะเป็นฝ่ายชนะ

3. ขั้นอภิปราย

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความแตกต่างระหว่างคำที่ประสมสระอะที่ไม่มีตัวสะกดกับคำที่ประสมสระอะมีตัวสะกด โดยครูเป็นผู้ตั้งคำถาม ดังนี้

1. สระอะเมื่อไม่มีตัวสะกดจะอ่านสะกดคำอย่างไร และรูปสระเปลี่ยนไปหรือไม่ เพราะเหตุใด

2. สระอะเมื่อมีตัวสะกดจะอ่านสะกดคำอย่างไร และรูปสระเปลี่ยนไปหรือไม่ เพราะเหตุใด

4. ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม “เที่ยวรถไฟ” โดยครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อสรุปว่า สระอะเมื่อมีตัวสะกด สระอะจะเปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศ (๖) เขียนไว้บนพยัญชนะต้น

5. ขั้นประเมินผล

- ให้นักเรียนนำบัตรคำที่มีอยู่คิดสร้างเกมขึ้นมาใหม่และให้แบ่งกลุ่ม ฝึกเล่นกัน
- ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 1 การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะมีตัวสะกด
- นักเรียนทดสอบอ่านสะกดคำที่ประสมสระอะจากแบบทดสอบที่ 1 เป็นรายบุคคล และครูเป็นผู้ประเมิน เก็บคะแนน

สื่อการเรียนรู้

- แผนภูมิเนื้อเพลงสระอะ
- บัตรคำที่ประสมด้วยสระอะ จำนวน 10 คำ
- ชุดเกมเที่ยวรถไฟ
- แบบทดสอบการอ่านสะกดคำสระอะที่มีตัวสะกดเปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศ

การวัดและประเมินผล

- อ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะ เมื่อมีตัวสะกดเปลี่ยนเป็นไม้หันอากาศได้ถูกต้อง
- ทำแบบทดสอบและอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะและเมื่อมีตัวสะกดเปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศได้ถูกต้อง

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง หรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

ภาคผนวก

เพลงสระอะ

คำร้อง รศ. ปิตินันท์ จุฑธสาร

ทำนอง THIS IS THE WAY

คำสระ อะ จะมีเสียงสั้น

อยู่คู่เคียงกับพยัญชนะ

จะ ปะ กระปะ กระทะ ตะกละ

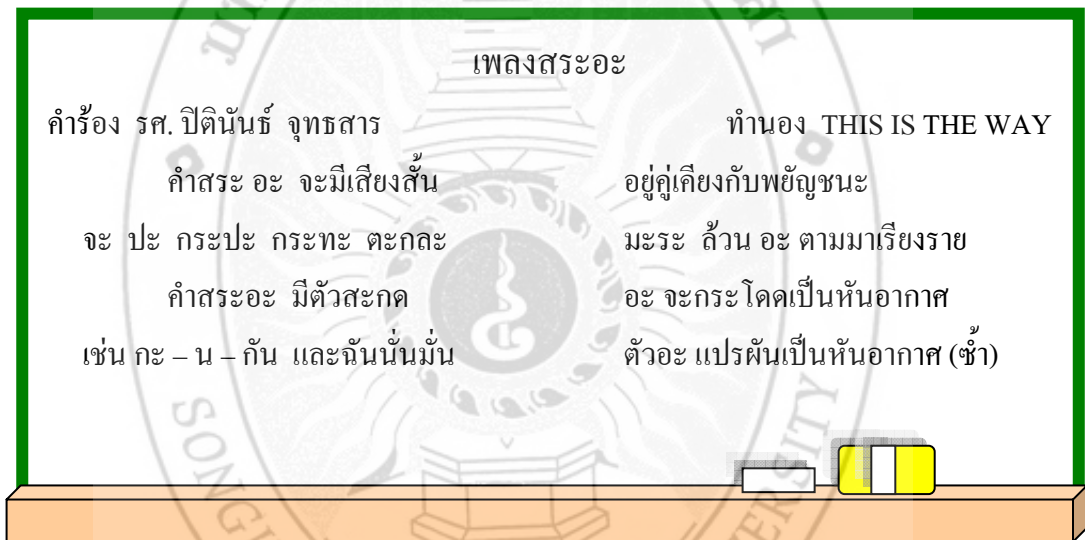
มะระ ล้วน อะ ตามมาเรียงราย

คำสระอะ มีตัวสะกด

อะ จะกระโดดเป็นหันอากาศ

เช่น กะ - น - กัน และนั นั นั นั

ตัวอะ แปรผันเป็นหันอากาศ (ซ้ำ)

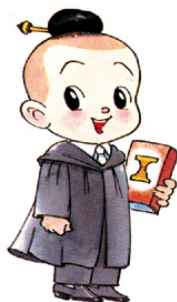


แบบทดสอบที่ 1
การอ่านสะกดตัวที่ประสมด้วยสระอะ

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....


คำชี้แจง : ให้นักเรียนกระจายคำต่อไปนี้และอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง

ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด
	ลับ	ล	-ะ	บ
1	ฝัน			
2	วัย			
3	ถัก			
4	ขีด			
5	ถัก			
6	ปิด			
7	ทัน			
8	พับ			
9	ตัด			
10	มัด			



ลองทำดูนะครับเพื่อน ๆ

เฉลยแบบทดสอบที่ 1
การอ่านสะกดตัวที่ประสมด้วยสระอะ



ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด
1	ฝัน	ฝ	- อะ	น
2	วัย	ว	- อะ	ย
3	ถัก	ถ	- อะ	ก
4	จัด	จ	- อะ	ด
5	ลัก	ล	- อะ	ก
6	ปิด	ป	- อะ	ด
7	ทัน	ท	- อะ	น
8	พับ	พ	- อะ	บ
9	ตัด	ต	- อะ	ด
10	ผิด	ผ	- อะ	ด



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอี

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระ อี เป็นสระเสียงยาว เขียนสระอี ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น คำที่ประสมกับสระอี ถ้าไม่มีตัวสะกด ใ้ตัว อ ตามหลังพยัญชนะต้น ถ้ามีตัวสะกดเขียนตัวสะกดแทนที่ตัว อ คำที่มีวรรณยุกต์วางวรรณยุกต์ไว้บนสระ อี ตรงกับเส้นหลังของพยัญชนะต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอีได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คำ จากคำที่กำหนดให้ 10 คำ
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

คำที่ประสมกับสระอี จำนวน 10 คำ คือ คีน ตื่น มีด คีบ ลืม มือ ยืม ลือ ดืม ถือ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูนำบัตรรูปสระอีมาให้ให้นักเรียนดูและทบทวนความรู้เดิมถึงการอ่านสระอี
- จากนั้นครูจึงนำนิทานเรื่อง “หนู อี จีบเหงา” มาเล่าให้นักเรียนฟัง
- ขณะที่ครูเล่านิทาน ครูนำบัตรคำที่มีสระอีประสมโดยพับตัวสะกดไว้ด้านหลัง

พร้อมกับเล่านิทานขณะเล่าครูพับบัตรคำด้านที่มีตัวสะกดมาปิดตัว อี ไว้ โดยครูใช้บัตรคำ 2 – 3 คำ และให้นักเรียนอ่านสะกดคำ

2. ขั้นกิจกรรม

- ครูนำบัตรคำรูปปลาที่มีคำประสมด้วยสระอีให้นักเรียนอ่านสะกดคำจำนวน 10 คำ
- ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “ดำ น้ำ จับปลา” ดังนี้

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน ออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน

2. ครูนำบัตรคำรูปปลาซึ่งมีคำดังนี้ คิน ตัน มีด คีบ ลืม มือ ยืม สือ คืม ถือ
คว่ำลงไปไม่ให้นักเรียนเห็น

3. ครูนำบัตรคำอีกชุดหนึ่งหยิบบัตรคำขึ้นมาและให้นักเรียนอ่านสะกดคำ

4. ตัวแทนกลุ่มทั้ง 2 ออกมาหาคำอ่านในตัวปลา ตัวแทนกลุ่มใดหาได้ก่อน
กลุ่มนั้นจะได้รับ 1 คะแนน

5. กลุ่มใดหาคำได้มากกลุ่มนั้นชนะ

6. นำบัตรคำรูปปลาให้นักเรียนฝึกอ่านอีกครั้ง

3. ขั้นอภิปราย

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่ได้อ่านสะกดคำไปนั้น เป็นสระอะไร

- จากการเล่นเกมค้ำน้ำจับปลา นักเรียนรู้สึกอย่างไร และได้ความรู้เรื่องอะไร

4. ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมค้ำน้ำจับปลา โดยสังเกต
จากบัตรคำรูปปลาที่ประสมด้วยสระอี ดังนี้

- สระอีเป็นสระเสียงยาวและเขียนสระอี ไว้บนพยัญชนะต้น คำที่ประสมกับสระอีถ้า
ไม่มีตัวสะกดเขียนตัว อ ไว้หลังพยัญชนะต้น คำที่มีตัวสะกด เขียนตัวสะกดแทน อ และสระอีจะไม่
เปลี่ยนรูป

5. ขั้นประเมินผล

- ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 2 การกระจายคำและอ่านสะกดคำ พร้อมทั้ง
ประเมินการอ่านสะกดคำเป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

1. นิทานเรื่อง “หนูอี จีเหงา”
2. บัตรคำอ่านที่ประสมด้วยสระอี
3. ชุดเกมค้ำน้ำจับปลา
4. แบบทดสอบที่ 2 การกระจายคำและอ่านคำที่ประสมด้วยสระอี
5. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 2

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
 - ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ

- ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
 - การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ตรวจสอบแบบทดสอบที่ 2
 3. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 2

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง หรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

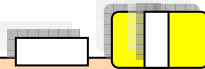
ภาคผนวก

นิทานหนูน้อยซี้เหงา

หนูน้อย อี เป็นลูกคนเดียวของพ่อแม่ หนูน้อย อี เหงามาก เพราะไม่มีเพื่อนเล่น หนูน้อย อี อยู่ที่ข้างบ้านของหนูน้อย อี ก็เป็นลูกคนเดียวของพ่อแม่เช่นกัน หนูน้อย อี เป็นเด็กน่ารัก เมื่อเห็นหนูน้อย อี อยู่คนเดียว จึงไปเล่นด้วย หนูน้อย อี จึงรัก หนูน้อย อี มาก จะทำอะไร จะไปไหนต้องให้หนูน้อย อี อยู่ด้วยเสมอ หนูน้อย อี ไม่กล้าอยู่คนเดียวเลย


วันหนึ่ง มี แม่ มาชวน หนูน้อย อี ไปวิ่งเล่น หนูน้อย อี ก็ชวนหนูน้อย อี ไปด้วย (เปลี่ยนเป็น ควาย ลิง เสือ)

เพื่อน ๆ รู้ ขำว่า หนูน้อย อี เป็นคนซี้เหงา ก็จะมาชวนไปเล่นด้วยกันเสมอ เมื่อใดมีเพื่อนเล่น หนูน้อย อี ก็หายเหงา จึงให้หนูน้อย อี ไปพักผ่อนบ้าง เพราะ หนูน้อย อี. ต้องอยู่เป็นเพื่อน หนูน้อย อี ตลอดทั้งวัน



แบบทดสอบที่ 2

การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอี



ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกระจายคำต่อไปนี้และอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง

ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
1.	กิน				
2.	ตื่น				
3.	มีด				
4.	คืบ				
5.	ถ่ม				
6.	มือ				
7.	ขี้ม				
8.	สือ				
9.	คึม				
10.	ถือ				



เฉลยแบบทดสอบที่ 2
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอี



ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
1.	กิน	ก	ิ	น	-
2.	ตื่น	ต	ิ	น	!
3.	มีด	ม	ิ	ด	-
4.	คืบ	ค	ิ	บ	-
5.	ลิ้ม	ล	ิ	ม	-
6.	มือ	ม	ิ	-	-
7.	ขี้ม	ข	ิ	ม	-
8.	ลือ	ล	ิ	-	-
9.	คิม	ค	ิ	ม	!
10.	ถือ	ถ	ิ	-	-

เรามาดูเฉลยกันดีกว่าครับ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอ

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระเอ เป็นสระเสียงยาว เขียนไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้นคำที่ประสมกับสระเอ เมื่อมีตัวสะกดไม่เปลี่ยนรูป คำที่มีวรรณยุกต์วางวรรณยุกต์ไว้ด้านบน ตรงกับเส้นหลังของพยัญชนะต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คำ จากคำที่กำหนดให้ 10 คำ
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

คำที่ประสมด้วยสระเอ จำนวน 10 คำ คือ แรม แคน แผ้ว แจ้ว แห้ว แล้วย แปรง แจ้ง แบ่ง แปลก

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระเอจากแผนภูมิเพลงสองเที่ยว นักเรียนทำท่าทางประกอบเพลง
 - สนทนากับนักเรียนถึงเนื้อหาเพลงที่นักเรียนร้อง คำที่มีอยู่เป็นคำที่ประสมด้วยสระใด
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - ครูนำบัตรคำที่มีคำประสมด้วยสระเอให้นักเรียนอ่านสะกดคำ ดังนี้
แรม แคน แผ้ว แจ้ว แห้ว แล้วย แปรง แจ้ง แบ่ง แปลก
 - ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “อักษรประสมคำ” ดังนี้
 1. ให้นักเรียนจับคู่ 2 คน
 2. ครูแจกแผ่นอักษรประสมคำ คู่ละ 5 แผ่น
 3. ให้นักเรียนเขียนเรียงอักษรให้เป็นคำให้ถูกต้อง

4. ครูเขียนได้ถูกต้องมากที่สุดคู่หนึ่งก็จะชนะ

5. ให้นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง

3. ขั้นอภิปราย

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระแอ ดังนี้

1. คำที่ประสมด้วยสระแอ อ่านสะกดคำอย่างไร

2. นักเรียนมีความรู้สึกละเอียดอย่างไรจากการเล่นเกมอักษรประสมคำ

- จากการเล่นเกมดำเนินาจับปลา นักเรียนรู้สึกอย่างไร และได้ความรู้เรื่องอะไร

4. ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมอักษรประสมคำ ให้นักเรียนสังเกตจากคำและร่วมกันสรุปถึงการวางสระแอไว้หน้าพยัญชนะต้น การออกเสียงเป็นสระเสียงยาว ถึงแม้จะมีตัวสะกดสระแอก็ไม่เปลี่ยนรูป

5. ขั้นประเมินผล

- ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 3 การกระจายคำและอ่านสะกดคำ พร้อมทั้งประเมินการอ่านสะกดคำเป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

6. แผนภูมิเพลง สระแอ

7. บัตรคำสระแอ จำนวน 10 คำ

8. ชุดเกมอักษรประสมคำ

9. แบบทดสอบและอ่านสะกดคำ

การวัดและประเมินผล

4. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม

- ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ

- ความกระตือรือร้น สนุกสนาน

- การปฏิบัติตามกฎ กติกา

5. ตรวจแบบทดสอบที่ 3

6. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 3

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง

หรือไม้อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

ภาคผนวก

เพลงสระแอะ

คำร้อง รศ. ปิตินันท์ สุทธาร

ทำนอง เจ็ยรำลึก

(สร้อย) มอแซะ มอแซะ

แซะมง ตะลุ่ม ตุ่มมอ (ซ้ำ)

สระแอะมีอยู่มากมาย

เด็กทั้งหลายเอาใจใส่ดูให้ดี

สระแอะ มีไว้หน้า (แ -) สองรูปนี้

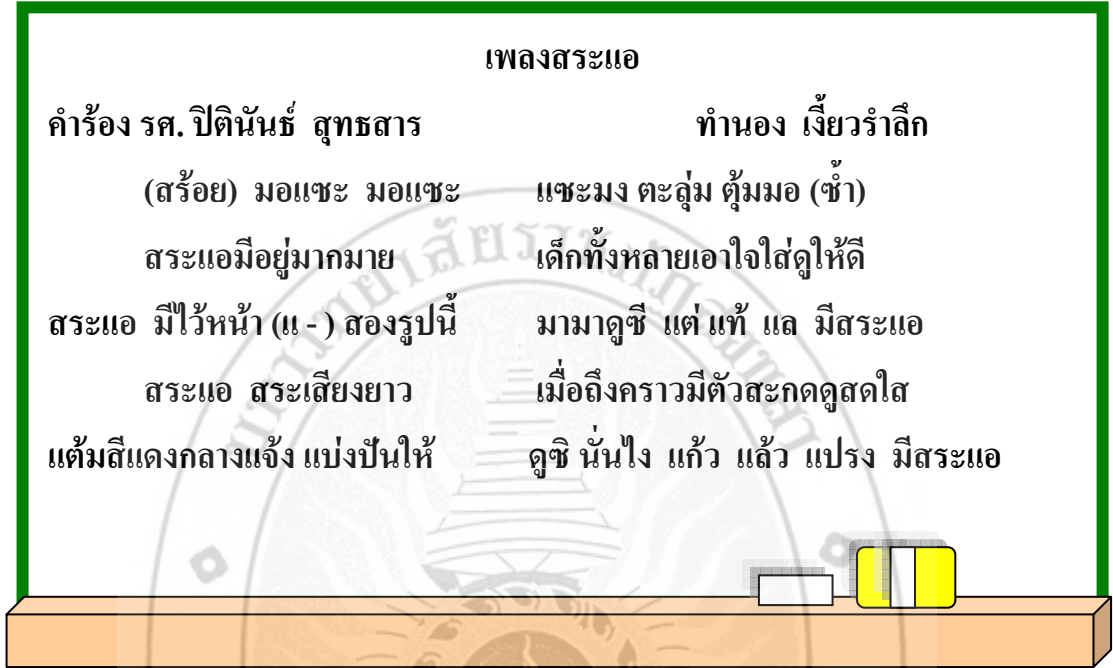
มามาดูซิ แต่แท้ แล มีสระแอะ

สระแอะ สระเสียงยาว

เมื่อถึงคราวมีตัวสะกดดูสไต

แต่มีสีแดงกลางแจ้ง แบ่งปันให้

ดูซิ นั้นไง แก้ว แล้ว แปรง มีสระแอะ



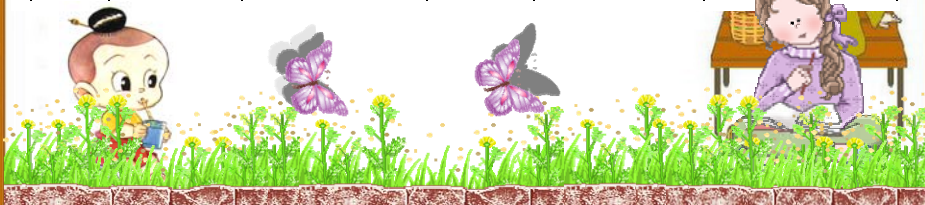
แบบทดสอบที่ 3
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระแอ



ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกระจายคำต่อไปนี้และอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง

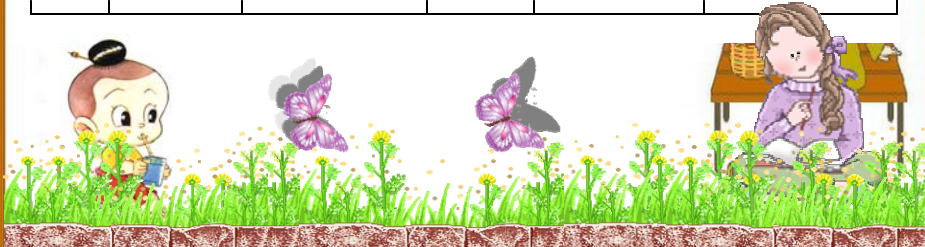
ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
1	แรม				
2	แคน				
3	แผ้ว				
4	แจ้ว				
5	แห้ว				
6	แล้ว				
7	แปรง				
8	แจ้ง				
9	แบ่ง				
10	แปลก				



เฉลยแบบทดสอบที่ 3
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระแอ



ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
1	แรม	ร	แ-	ม	-
2	แคน	ค	แ-	น	-
3	แผ่ว	ผ	แ-	ว	'
4	แจ้ว	จ	แ-	ว	+ -
5	แห้ว	ห	แ-	ว	๗ -
6	แล้ว	ล	แ-	ว	๗ -
7	แปรง	ปร	แ-	ง	-
8	แจ้ง	จ	แ-	ง	-
9	แบ่ง	บ	แ-	ง	' -
10	แปลก	ปล	แ-	ก	-



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระโอ เป็นสระเสียงยาว เขียนสระโอไว้หน้าพยัญชนะต้น เมื่อมีตัวสะกดไม่เปลี่ยนรูป คำที่มีวรรณยุกต์วางไว้บนพยัญชนะต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คำ จากคำที่กำหนดให้ 10 คำ
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

สระโอเป็นสระเสียงยาว เขียนไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น เมื่อมีตัวสะกดไม่เปลี่ยนรูปวรรณยุกต์จะวางไว้บนพยัญชนะต้น ดังนี้ โอด โลบ โคน โยน โคน โขก โชน โปรง โดย โปรด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - 1.1 ครูทบทวนนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนรูปสระโอโดยให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระโอจากแผนภูมิเพลงสระโอ พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบเพลง
 - 1.2 ให้นักเรียนร้องเพลงสระโอพร้อมกันอีก 2 เพลง
 - 1.3 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาเพลงและให้นักเรียนอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอจากเนื้อเพลง
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - 2.1 ครูนำบัตรคำรูปผลไม้ให้นักเรียนอ่านสะกดคำจากคำที่ประสมด้วยสระโอ
 - 2.2 ครูนำบัตรคำที่ประสมด้วยสระโอที่ไม่มีตัวสะกด จำนวน 10 คำ คือ โส โธ โด โล โม โข โถ โค โป โย และคำที่ประสมด้วยสระโอที่มีตัวสะกด จำนวน 10 คำ ตามเนื้อหาใส่ตะกร้าร่วมกัน

2.3 ให้นักเรียนเล่นเกมจัดผลไม้ใส่ตะกร้าโดยครูเป็นผู้อธิบายวิธีเล่น ดังนี้

2.3.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน

2.3.2 เลือกตัวแทนกลุ่มออกมาหยิบบัตรคำแล้วอ่านสะกดคำ อ่านถูกใส่ลงในตะกร้า ซึ่งจะมีตะกร้าอยู่ 2 ใบ จะแยกเป็นตะกร้าสำหรับบัตรคำที่สระโอ ไม่มีตัวสะกด อีกตะกร้าจะเป็นบัตรคำสระโอมีตัวสะกด

2.3.3 นักเรียนอ่านสะกดถูกและนำบัตรคำไปใส่ตะกร้าได้ถูกต้องรับไป 1 คะแนน

2.3.4 กลุ่มไหนอ่านบัตรคำผลไม้ได้มากและแยกใส่ตะกร้าได้ถูกต้องจะเป็นฝ่ายชนะ

3. ขั้นอภิปราย

3.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอดังนี้

3.1.1 คำที่ประสมด้วยสระโอ อ่านสะกดคำอย่างไร

3.1.2 นักเรียนมีความรู้สึอย่างไรจากการเล่นเกมจัดผลไม้ใส่ตะกร้า

4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมจัดผลไม้ใส่ตะกร้า โดยครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อสรุปว่า สระโอเป็นสระเสียงยาวเขียนไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น คำที่ประสมกับสระโอเมื่อมีตัวสะกด สระโอจะไม่เปลี่ยนรูป

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 4 นักเรียนเขียนคำพร้อมทั้งใส่คำอ่านคำที่ประสมด้วยสระโอเป็นรายบุคคล

5.2 ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ จากแบบทดสอบที่ 4 เป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

10. แผนภูมิเพลง สระโอ
11. บัตรคำรูปผลไม้ที่ประสมด้วยสระโอจำนวน 10 คำ
12. เกมจัดผลไม้ใส่ตะกร้า
13. ตะกร้าใส่ผลไม้ 2 ใบ
14. แบบทดสอบที่ 4 การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอ
15. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบที่ 4

การวัดและประเมินผล

7. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
 - ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
 - ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
 - การปฏิบัติตามกฎ กติกา
8. ตรวจสอบทดสอบที่ 4
9. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 4

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง
หรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

ภาคผนวก

เพลงสระโอ

คำร้อง รศ. ปิตินันท์ สุทธสาร

ทำนอง พม่าเขว

ชโย ชโย ชโย ไม้โอนำหน้าใครใคร

ไม้โอสะบัดแกว่งไกว

นำหน้าใครใครให้เรียกว่า โอ (ซ่า)

โธ โถ โค โต โอ โส

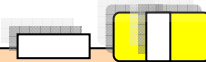
ชโย ชโย ชโย ไม้โอนำหน้าใครใคร

ทั้งตัวสะกดมากมาย

ลูกโป่ง โคมไฟ และไก่โต้ง

ชะโยก โชกโชน ทั้งโชคคดี

โอ นี่เสียงยาวทุกคำ



แบบทดสอบที่ 4
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอ



ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนคำในช่องว่าง พร้อมทั้งใส่คำอ่านให้ถูกต้อง

ตัวอย่าง โ- + ด + ย โดย อ่านว่า ดอ โอ ยอ = โดย



1. โ- + ด + ด อ่านว่า
2. โ- + ฉ + บ อ่านว่า
3. โ- + ก + น อ่านว่า
4. โ- + ย + น อ่านว่า
5. โ- + ค + น อ่านว่า
6. โ- + ช + ก อ่านว่า
7. โ- + ช + น อ่านว่า
8. โ- + ปร + ง อ่านว่า
9. โ- + ด + ย อ่านว่า
10. โ- + ปร + ด อ่านว่า

ลองอ่านแล้วเขียนคำอ่าน
นะคะ



เฉลยแบบทดสอบที่ 4
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโ



- | | | | | |
|-----------------|------|---------|-----------|--------|
| 1. โ- + ด + ด | โดด | อ่านว่า | ดอ โอ ดอ | = โดด |
| 2. โ- + ฉ + บ | โฉบ | อ่านว่า | ฉอ โอ บอ | = โฉบ |
| 3. โ- + ก + น | โคน | อ่านว่า | กอ โอ นอ | = โคน |
| 4. โ- + ย + น | โยน | อ่านว่า | यो โอ นอ | = โยน |
| 5. โ- + ค + น | โคน | อ่านว่า | คอ โอ นอ | = โคน |
| 6. โ- + ช + ก | โชก | อ่านว่า | ชอ โอ กอ | = โชก |
| 7. โ- + ช + น | โชน | อ่านว่า | ชอ โอ นอ | = โชน |
| 8. โ- + ปร + ง | โปรง | อ่านว่า | ปรอ โอ งอ | = โปรง |
| 9. โ- + ด + ย | โดย | อ่านว่า | ดอ โอ ยอ | = โดย |
| 10. โ- + ปร + ด | โปรด | อ่านว่า | ปรอ โอ ดอ | = โปรด |



เพื่อน ๆ เก่งกันทุกคนเลยครับ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระโอะ เป็นสระเสียงสั้น เขียนพยัญชนะต้นไว้ตรงกลาง ระหว่างสระโอ กับ สระอะ คำที่มีวรรณยุกต์ วางวรรณยุกต์ไว้ข้างบนตรงเส้นหลังพยัญชนะต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอะได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ของที่กำหนดให้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนานในการเล่นเกม

เนื้อหา

คำที่ประสมด้วยสระโอะ มีจำนวน 10 คำ คือ โปะ โละ โป๊ะ โตะ โทะ โพะ หมด สด ผน ทด นม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
เพื่อทบทวนความรู้เดิม ครูจึงนำแผนภูมิเพลงสระโอะ โดยให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระโอะ พร้อมทั้งปรบมือเข้าจังหวะ
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - 2.1 ครูให้นักเรียนอ่านเพลงสระโอะที่ละแถว แถวละ 1 บรรทัด ต่อกัน แล้วสนทนา ร่วมกันเกี่ยวกับเพลงสระโอะ
 - 2.2 ให้นักเรียนเปรียบเทียบว่าสระ โอะกับสระโอะมีความเหมือนและแตกต่างกันอย่างไรบ้าง
 - 2.3 ให้นักเรียนอ่านสะกดคำทั้ง 10 คำ

2.4 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 6 คนเท่า ๆ กัน เพื่อให้นักเรียนเล่นเกม จิกซอร์ต่อคำ

2.5 ครูแจกบัตรคำที่ตัดเป็นชิ้น ๆ ให้นักเรียนกลุ่มละ 6 คำ

2.6 ครูอธิบายวิธีการเล่น โดยให้นักเรียนนำชิ้นส่วนของคำมาต่อให้เป็นคำที่สมบูรณ์ โดยครูจับเวลา 5 นาที และให้สัญญาณนกหวีด

2.7 กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

2.8 ให้นักเรียนฝึกเล่นกันในกลุ่มหรือนำบัตรคำไปแลกกับกลุ่มอื่น และมาฝึกเล่นเกมกันในกลุ่ม พร้อมทั้งฝึกอ่านสะกดคำโดยจับคู่กัน อ่านสะกดคำ

3. ขั้นอภิปราย

3.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการอ่านคำที่ประสมด้วยสระโอะจากเกม ดังนี้

3.1.1 นักเรียนจะมีทักษะการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอะได้หรือไม่ หากพบคำที่ประสมด้วยสระโอะมีตัวสะกด นักเรียนจะอ่านได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

3.1.2 นักเรียนได้ความรู้สึกอย่างไรจากการเล่นเกมจิกซอร์ต่อคำ

4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมจิกซอร์ต่อคำ โดยครูให้คำอธิบายเพิ่มเติม ดังนี้ สระโอะจะเขียนพยัญชนะต้นไว้ตรงกลาง เมื่อพยัญชนะต้นมีตัวสะกด สระโอะจะลดรูป เช่น ค - โอะ - น = คน ร - โอะ - ถ = รถ เป็นต้น

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 5 เดิมสระโอะหรือตัวสะกดลงในช่องว่างและฝึกอ่านสะกดคำให้ถูกต้องเป็นรายบุคคล

5.2 ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ จากแบบทดสอบที่ 5 เป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

16. แผนภูมิเพลง สระโอะ
17. บัตรคำที่ประสมด้วยสระโอะ 10 ตัว
18. เกมจิกซอร์ต่อคำ
19. แบบทดสอบที่ 5
20. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบที่ 5

การวัดและประเมินผล

10. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม

- ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
- ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
- การปฏิบัติตามกฎ กติกา

11. ตรวจแบบทดสอบที่ 5

12. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 5

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง
หรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

ภาคผนวก

เพลงสระโอะ

คำร้อง รศ. ปิตินันท์ สุทธสาร

ทำนอง รำวงไกล่เข้าไปอีกนิด

โปรดจงจำสัณนิ

คิด คิด คำสระโอะ

โตะ โปะ โละ

สระโอะ ทุกคำ

สระโอะ มีตัวสะกด โอะ-อะ ลดรูปหมดไป

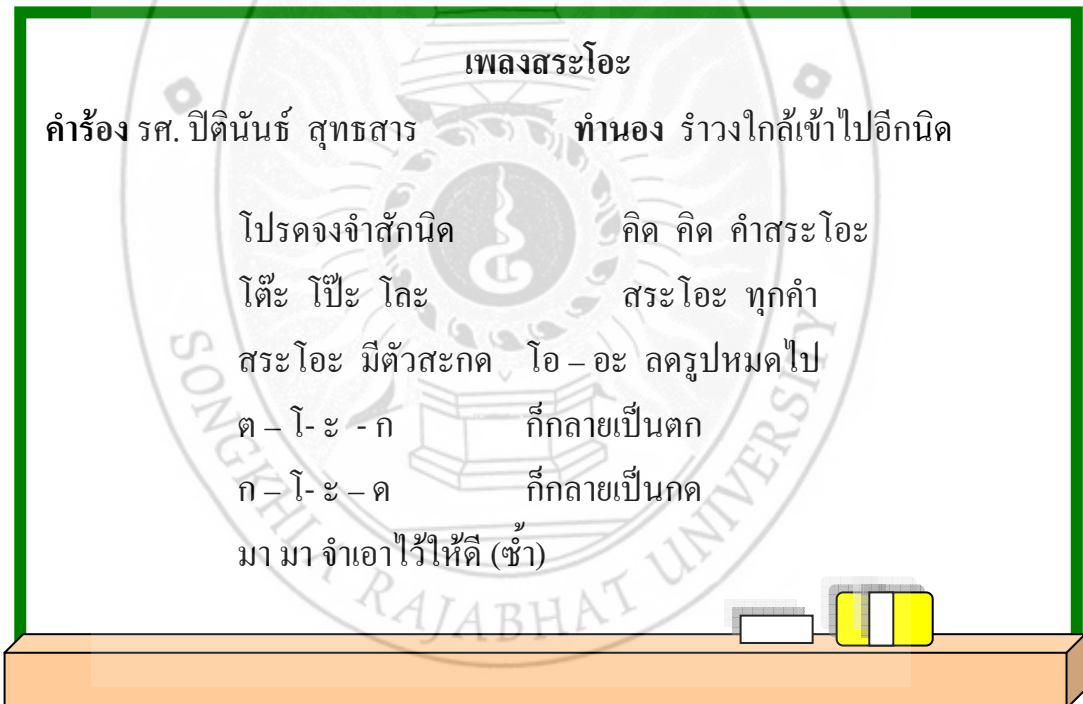
ต-โ-ะ - ก

ก็กลายเป็นตก

ก-โ-ะ - ด

ก็กลายเป็นกด

มา มา จำเอาไว้ให้ดี (ซ้ำ)



แบบทดสอบที่ 5
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอะ

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : เติมสระ โ-ะ หรือตัวสะกดลงในช่องว่างและฝึกอ่านสะกดคำให้คล่อง

___ ฝ ___ ___ ฝ ___
 ___ ป ___ ___ ฝ ___
 ___ ฝ ___ ___ ฝ ___
 ___ ฝ ___
 ___ ฝ ___



- | | |
|---------|--------|
| 1. โปะ | 6. หมด |
| 2. โละ | 7. สด |
| 3. โปะะ | 8. ฝน |
| 4. โตะ | 9. ทด |
| 5. โพละ | 10. นม |

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง ทบทวนสระอะ สระอ้อ สระแอะ สระโอะ สระโอะ

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

อ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะ สระอ้อ สระแอะ สระโอะ และโอะจากคำที่มีตัวสะกดวรรณยุกต์และไม่มีวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง ตามอักษร

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมสระจากชุดเกมการสอน 1 – 5 ได้อย่างน้อย 80% จากคำที่กำหนดให้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

ฝึกเล่นเกมจากชุดเกมที่ 1 – 5 และฝึกอ่านสะกดคำจากบัตรคำ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - 1.1 ครูทบทวนโดยให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่ประสมด้วยสระอะ อ้อ แอะ โอะ และสระโอะ
 - 1.2 นักเรียนอ่านสะกดคำจากบัตรคำที่ละคน
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - 2.1 ครูนำเกมทั้ง 5 เกม คือ เกมเทียร์รถไฟ เกมดำน้าจับปลา เกมอักษรประสมคำ เกมจัดผลไม้ใส่ตะกร้า และเกมจิกซอร์ต่อคำ จัดเป็นฐานการเล่นเกม
 - 2.2 แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 7 – 8 คน เล่นเกมตามฐานดังนี้
 - 2.2.1 กลุ่มที่ 1 เล่นเกมเทียร์รถไฟ
 - 2.2.2 กลุ่มที่ 1 เล่นเกมดำน้าจับปลา
 - 2.2.3 กลุ่มที่ 1 เล่นเกมอักษรประสมคำ
 - 2.2.4 กลุ่มที่ 1 เล่นเกมจัดผลไม้ใส่ตะกร้า

2.2.5 กลุ่มที่ 1 เล่นเกมจิกซอร์ต่อคำ

2.3 ให้นักเรียนศึกษาคำชี้แจงในการเล่นแต่ละฐาน โดยกำหนดเวลาในการเล่นแต่ละฐาน 10 นาที

2.4 ครูให้สัญญาณนกหวีดเริ่มเล่นเกมและเปลี่ยนกลุ่มโดยเปลี่ยนจากกลุ่มที่ 1 ไปกลุ่มที่ 5 กลุ่มที่ 2 ไปกลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 3 ไปกลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 2 ไปกลุ่มที่ 3 กลุ่มที่ 5 ไปกลุ่มที่ 4 ให้นักเรียนเปลี่ยนฐานจนครบทุกฐานเกม

3. ขั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเปลี่ยนกลุ่มเล่นเกมและควรสังเกตลักษณะของสระเปลี่ยนรูป

4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม ประโยชน์จากการเล่นเกม สำหรับนักเรียนที่อ่านสะกดคำยังไม่ได้ จะต้องฝึกอ่านสะกดคำให้บ่อย ๆ ขึ้น

5. ขั้นประเมินผล

ให้นักเรียนจับคู่อ่านบัตรคำ 10 ต่อ 1 คู่ ประเมินการอ่านให้เพื่อนโดยให้นักเรียนอีกคนอ่านให้เพื่อนฟัง เพื่อนประเมินให้โดยการขีดคะแนนคำที่อ่านถูกต้องในสมุดบันทึก

สื่อการเรียนรู้

21. บัตรคำที่ประสมด้วยสระอะ อี แอ โอ โอะ จำนวน 50 คำ
22. เกมชุดที่ 1 – 5
23. นกหวีด
24. แบบบันทึกผลการเล่นเกม
25. แบบชี้แจงประจำฐานเกม

การวัดและประเมินผล

13. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
 - ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
 - ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
 - การปฏิบัติตามกฎ กติกา
14. การอ่านสะกดคำจากบัตรคำคนละ 10 คำ โดยเพื่อนประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอาะ

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระเอาะ เป็นสระเสียงสั้น เขียนพยัญชนะต้นไว้ตรงกลาง สระ - ะ เช่น เกาะ เงาะ เจาะ เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอาะได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คำ จากคำที่กำหนดให้ 10 คำ
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

คำที่ประสมด้วยสระเอาะ มีจำนวน 10 คำ คือ เกาะ เงาะ เฉาะ เพาะ ราะ เพราะ เงาะเหาะ เกราะ เปราะ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - ครูนำภาพเงาะ ภาพเด็กหัวเราะ ภาพชาวเกาะ ให้นักเรียนดู แล้วซักถามนักเรียนว่าเป็นภาพอะไร เด็กกำลังทำอะไร ฯลฯ คำเหล่านั้น ประสมด้วยสระอะไร
 - ครูคิดแผนภูมิเพลงสระเอาะให้นักเรียนร่วมร้องเพลง โดยครูร้องนำและให้นักเรียนร้องตามพร้อม ๆ กัน
 - ให้นักเรียนร้องเพลงสระเอาะพร้อมกันอีก 2 เที่ยว
 - ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อเพลงและให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่ประสมด้วยสระเอาะจากเนื้อเพลง
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - ครูนำชิ้นส่วนบัตรคำรูปหัวใจแสดงให้นักเรียนดูทีละชิ้นแล้วให้นักเรียนนำมาต่อกันเป็นรูปหัวใจและให้อ่านคำนั้นพร้อมกัน

- ครูให้ตัวแทนนักเรียน จำนวน 3 คน มาทดลองหยิบชิ้นส่วนบัตรคำมาต่อเป็นบัตรคำรูปหัวใจแล้วชูบัตรคำนั้นให้เพื่อนอ่านสะกดคำพร้อม ๆ กัน ทำกิจกรรมดังนี้ 2 – 3 คำ

- ครูให้นักเรียนเล่นเกมดวงใจพาสนุกโดยครูอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง ดังนี้

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. ครูแจกชิ้นส่วนของคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคนละ 1 ชิ้น
3. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนร้องตามจังหวะเพลง
4. เมื่อเพลงหยุดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำชิ้นส่วนของคำมาต่อให้เป็นคำ
5. กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
6. ให้ฝึกอ่านและอ่านให้เพื่อนฟัง

- ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกมหัวใจพาสนุก

- ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลการเล่นเกมและชมเชยกลุ่มที่ชนะและให้กำลังใจ

กลุ่มที่แพ้

3. ขั้นอภิปราย

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการอ่านคำที่ประสมด้วยสระเอาะ ดังนี้

1. คำที่ประสมด้วยสระเอาะอ่านสะกดคำอย่างไร
2. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรจากการเล่นเกมดวงใจพาสนุก

4. ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม “ดวงใจพาสนุก” โดยครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อสรุปว่า สระเอาะเป็นสระเสียงสั้น เขียนพยัญชนะต้นไว้ตรงกลางเอาะ

5. ขั้นประเมินผล

- ให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 7 การอ่านสะกดคำและแจกลูกคำที่ประสมด้วยสระเอาะเป็นรายบุคคล

- ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ จากแบบทดสอบที่ 7 เป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

26. บัตรคำที่ประสมด้วยสระ เอาะ จำนวน 10 คำ
27. บัตรภาพเงาะ ภาพชาวเกาะ ภาพเด็กหัวเราะ
28. แผ่นภูมิเพลง สระเอาะ

29. เกมดวงใจพาสนุก
30. แบบทดสอบที่ 7 การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอาะ
31. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบที่ 7

การวัดและประเมินผล

15. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
 - ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
 - ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
 - การปฏิบัติตามกฎ กติกา
16. ตรวจแบบทดสอบที่ 7
17. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 7

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง หรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

ภาคผนวก

เพลงสระเอาะ

คำร้อง รศ. ปิตินันท์ สุทธสาร	ทำนอง รำวงงามแสงเดือน
(สร้อย) มาซิมา มาดูสระเอาะ เงาะ	เงาะ เงาะ สระเอาะเรียงราย (ซ้ำ)
ไม้เอ นั้นเดินนำหน้า	เพื่อนอาเข้ามากรีดกราย
แล้วตัวจะอยู่หลังเง	ช่างสุขใจเสียงจริงเอ
เสียงเอะนั้นเป็นเสียงสั้น	เสียงมันออกเสียงง่ายคาย
ตัวสะกดหลักหนีไป	เป็นคำไทยไม่มีตัวสะกด
เสียงเอะมีตัวสะกด	เอะลดไม้ไต่คู้มาแทน
คำมาจากต่างแดน	ใช้ อ แทน น้อต ค้อก ล้อก เอ



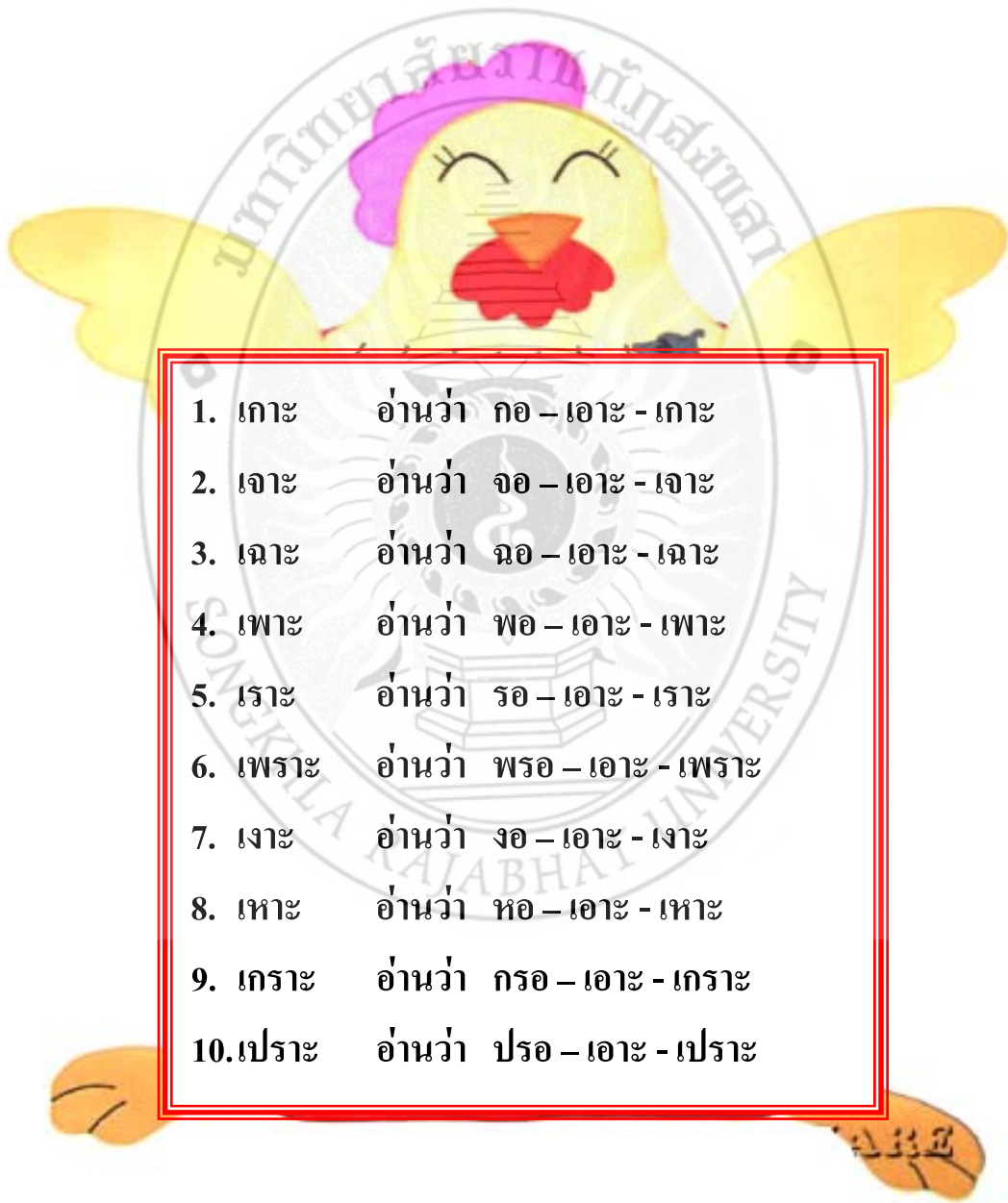
ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : นักเรียนอ่านสะกดคำและแจกลูกคำต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. เกาะ อ่านว่า
2. เจาะ อ่านว่า
3. เฉาะ อ่านว่า
4. เพาะ อ่านว่า.....
5. เราะ อ่านว่า
6. เพราะ อ่านว่า
7. เาะ อ่านว่า
8. หะระ อ่านว่า
9. เราะระ อ่านว่า
10. เปราะระ อ่านว่า



เฉลยแบบทดสอบที่ 7
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอะ



1. เกาะ อ่านว่า กอ - เอะ - เกาะ
2. เจาะ อ่านว่า จอ - เอะ - เจาะ
3. เฉาะ อ่านว่า ฉอ - เอะ - เฉาะ
4. เพาะ อ่านว่า พอ - เอะ - เพาะ
5. เราะ อ่านว่า รอ - เอะ - เราะ
6. เพราะ อ่านว่า พรอ - เอะ - เพราะ
7. เงาะ อ่านว่า งอ - เอะ - เงาะ
8. เหาะ อ่านว่า หอ - เอะ - เหาะ
9. เกราะ อ่านว่า กรอ - เอะ - เกราะ
10. เปราะ อ่านว่า ปรอ - เอะ - เปราะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอ็ย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระเอ็ย เป็นสระประสมระหว่าง สระเอ สระอี และตัว ย ออกเสียงยาว เขียน - ไว้หน้าพยัญชนะต้น - ไว้บนพยัญชนะต้น ตัว ย ไว้หลังพยัญชนะต้น เมื่อมีตัวสะกดจะเขียนตัวสะกดไว้หลังตัว ย เช่น เป็ย เท็ย เต็ย เอ็ย เก็ย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอ็ยได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ของคำที่กำหนดให้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนานในการเล่น

เนื้อหา

คำที่ประสมด้วยสระเอ็ย มีจำนวน 10 คือ เป็ย เท็ย เต็ย เอ็ย เก็ย เหล็ย เต็ย เป็ยก เล็ยง เล็ยม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - 1.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับหลักเกณฑ์การอ่านคำที่สะกดด้วยสระเอ็ย โดยให้นักเรียน 4–5 ยกตัวอย่างคำที่ประสมด้วยสระเอ็ยที่นักเรียนรู้จักมาคนละ 1 คำ
 - 1.2 ครูนำแผนภูมิเพลงสระเอ็ยติดบนกระดานให้นักเรียนร่วมร้องเพลงพร้อม ๆ กัน 2–3 เที่ยว พร้อมปรบมือให้จังหวะ
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - 2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเพลงสระเอ็ย และช่วยกันบอกถึงลักษณะการเขียนสระเอ็ย พร้อมทั้งฝึกออกเสียง

2.2 แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ระดมสมองช่วยกันคิดคำที่ประสมด้วยสระเอีย ซึ่งต้องเป็นคำที่มีตัวสะกดและมีความหมาย โดยให้ผลัดกันตอบทีละกลุ่ม กลุ่มไหนตอบได้มาก กลุ่มนั้นชนะ

2.3 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทวนคำที่ตอบมาโดยครูเขียนคำเหล่านั้นบนกระดาน แล้วให้นักเรียนอ่านพร้อมกันอีกครั้ง

2.4 ครูและนักเรียนสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับความหมายของคำและให้ฝึกอ่านสะกดคำ พร้อมกันและให้อ่านเป็นรายบุคคล 4 – 5 คน

2.5 ครูให้นักเรียนเล่นเกมต่อปลาหาคำ โดยครูแจกชิ้นส่วนของบัตรคำปลาให้นักเรียนคนละ 1 ส่วน (ปลา 1 ตัว จะมี 2 ส่วน)

2.6 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมต่อปลาหาคำ ดังนี้

- 1) ให้นักเรียนขึ้นเป็นวงกลมร่วมกันร้องเพลงและเดินไปตามจังหวะเพลง
- 2) เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีดเริ่มการแข่งขัน ให้แต่ละคนนำชิ้นส่วนปลาหาคู่ของตนเอง คู่ใดต่อคำได้เร็วและอ่านสะกดคำได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดเป็นผู้ชนะ โดยผู้ชนะอันดับที่ 1 จะได้รับสติ๊กเกอร์สะสมคะแนนอันดับที่ 1 = 3 คะแนน อันดับที่ 2 = 2 คะแนน อันดับที่ 3 = 1 คะแนน

2.7 ให้นักเรียนเล่นเกมต่อปลาหาคำ 3 – 5 รอบ

2.8 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลคะแนนของตนเองและสรุปผลการแข่งขันจากการเล่นเกม

2.9 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 9 คน แล้วแจกบัตรคำปลาให้แต่ละกลุ่ม ๆ ละ 10 คำ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มขึ้นเป็นวงกลม แล้วเริ่มเล่นเกมต่อปลาหาคำเมื่อครูให้สัญญาณนกหวีดให้แต่ละคนหาคู่ของตนเองที่อยู่ภายในกลุ่ม คู่ใดต่อคำได้แล้วให้วิ่งไปเขียนคำบนกระดานกลุ่มไหนเขียนคำได้ครบก่อนและอ่านให้เพื่อนฟังได้ถูกต้อง เป็นผู้ชนะ

3. ชั้นอภิปราย

3.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการอ่านคำที่ประสมด้วยสระเอีย โดยตั้งคำถามดังนี้

- 1) คำที่ประสมด้วยสระเอียที่ได้ฝึกอ่านไปมีคำอะไรบ้าง มีหลักในการอ่านสะกดคำอย่างไร

- 2) จากการเล่นเกมต่อปลาหาคำนักเรียนรู้สึกอย่างไรและได้ข้อคิดอะไรบ้าง

4. ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการอ่านและการเขียนคำที่ประสมด้วยสระเอียให้ได้ข้อสรุปว่า สระเอียเป็นสระออกเสียงยาว การเขียนจะเขียนสระเอไว้ข้างหน้าสระอีไว้ข้างบนพยัญชนะต้น ตัว “ยู” ไว้หลังพยัญชนะต้น เมื่อมีตัวสะกดจะเขียนตัวสะกดไว้หลัง “ยู”

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 8 การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอียเป็นรายบุคคล

- ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ จากแบบทดสอบที่ 8 เป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

32. บัตรคำที่ประสมด้วยสระ เอีย จำนวน 10 คำ
33. แผนภูมิเพลง สระเอีย
34. สติกเกอร์รูปหัวใจ
35. นกหวีด
36. เกมต่อปลาหาคำ
37. แบบทดสอบที่ 8 การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอีย
38. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบที่ 8

การวัดและประเมินผล

18. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
 - ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
 - ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
 - การปฏิบัติตามกฎ กติกา
19. ตรวจแบบทดสอบที่ 8
20. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 8

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้องหรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

ภาคผนวก

เพลงระเอีย

คำร้อง รศ. ปิติพันธ์ สุทธสาร

ทำนอง JINCLE BELLS

อ อี ขอ เอ อี ขอ

รวมเรียกระเอีย

เอีย เอีย เอีย เอีย เอีย เอีย

เอีย เอีย เอียนะเอีย เอ้

เอ อี ขอ เอ อี ขอ

รวมเรียกระเอีย

เอีย เอีย เอีย เอีย เอีย เอีย

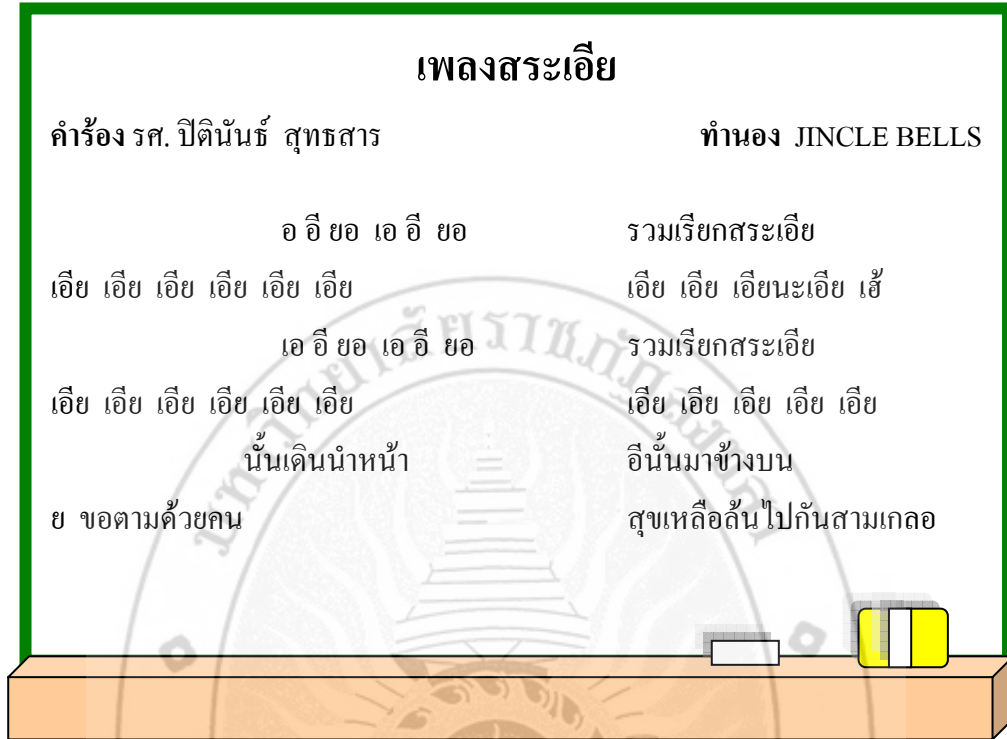
เอีย เอีย เอีย เอีย เอีย

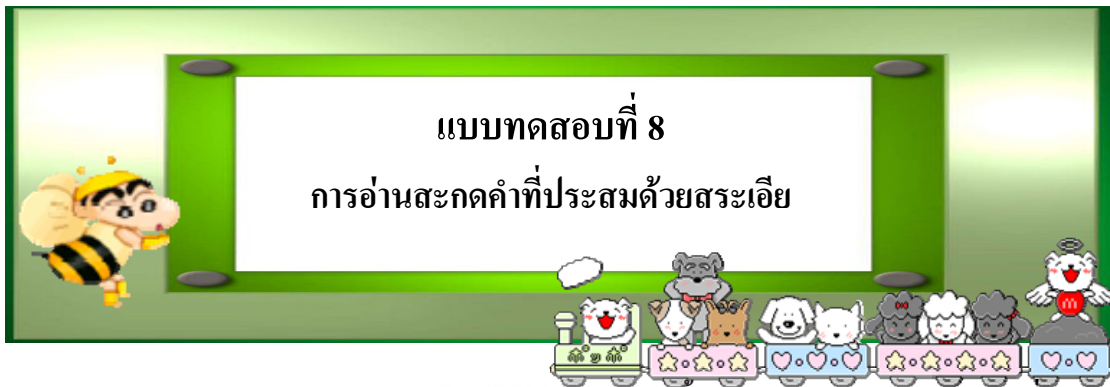
นั้นเดินนำหน้า

อินันมาข้างบน

ข ขอตามด้วยคน

สุขเหลือล้นไปกันสามเกลอ



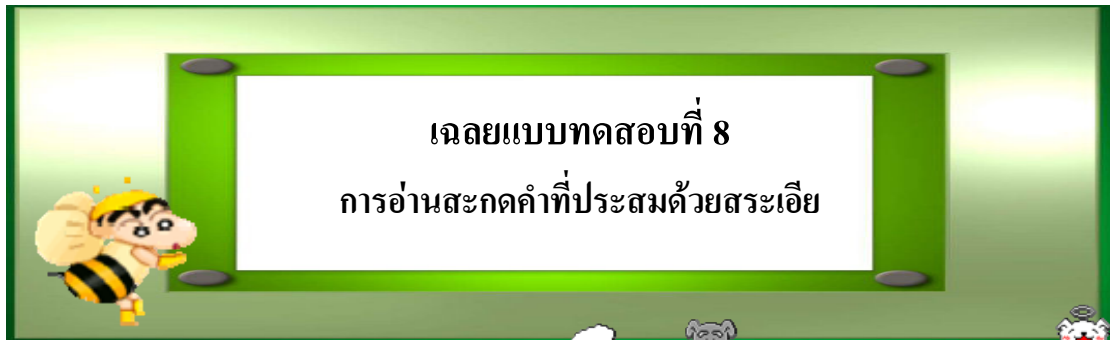


ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบคำและอ่านสะกดคำ

ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
1	เขียน				
2	เที่ยง				
3	เตียน				
4	เอียว				
5	เกียว				
6	เหลียว				
7	เคียว				
8	เปี้ยก				
9	เลียง				
10	เสียม				





ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
1	เจียน	จ	เ-ย	น	-
2	เที่ยง	ท	เ-ย	ง	'-
3	เตียน	ต	เ-ย	น	-
4	เอียว	อ	เ-ย	ว	'-
5	เกียว	ก	เ-ย	ว	๓-
6	เหลียว	ล	เ-ย	ว	-
7	เดียว	ด	เ-ย	ว	+ -
8	เปียก	ป	เ-ย	ก	-
9	เลียง	ล	เ-ย	ง	๒-
10	เลียม	ล	เ-ย	ม	-



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอื้อ

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระเอื้อเป็นสระเสียงยาว วางพยัญชนะต้นไว้ตรงกลางสระ เช่น เรือ เสือ เป็นต้น หากมีตัวสะกดสระเอื้อจะไม่เปลี่ยนรูป เช่น เตือน เรือน เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอื้อได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ของคำที่กำหนดให้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนานในการเล่นเกม

เนื้อหา

คำที่ประสมด้วยสระเอื้อ มีจำนวน 10 คือ เจือ เตือน เอื้อย เปื้อย เผือก เชื้อม เผือ เอื้อม เชื้อก เกลื้อ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - 1.1 ครูนำภาพเรือ เสือ มะเขือ เสือ เชือก มาให้นักเรียนดูแล้วซักถามว่าเป็นภาพอะไรและเป็นคำที่สะกดด้วยสระอะไร
 - 1.2 ครูทบทวนนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนรูปสระเอื้อ โดยให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระเอื้อจากแผนภูมิเพลงสระเอื้อ พร้อมปรบมือให้จังหวะ
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - 2.1 ครูให้นักเรียนอ่านเพลงสระเอื้อ ทีละแถว แถวละ 1 บรรทัดต่อกัน แล้วสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับเพลงสระเอื้อ แล้วให้นักเรียนเปรียบเทียบว่าสระเอื้อกับสระเอือมีความเหมือนและแตกต่างกันอย่างไรบ้าง
 - 2.2 แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 2 คน ให้นักเรียนเล่นเกมเส้นทางเดิน

2.3 ครูแจกแผ่นเส้นทางเดินให้คู่ละ 1 แผ่น พร้อมลูกเต๋า 1 ลูก

2.4 นักเรียนเตรียมสีที่ตนเองชอบคนละ 1 สี เป็นสีประจำสัญลักษณ์ของตนเอง

2.5 นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกแต้มที่ตนเองชอบ แล้วโยนลูกเต๋า ใครได้แต้มมากคนนั้นมีโอกาสเริ่มเล่นก่อน

2.6 นักเรียนใช้สีระบายคำที่ประสมด้วยสระเอือ พร้อมอ่านสะกดคำ ถ้าอ่านได้ให้เดินเพิ่ม 1 ช่อง ถ้าอ่านไม่ได้ให้ถอยหลัง 1 ช่อง

2.7 ใครเดินทางไปถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ

3. ชั้นอภิปราย

3.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการอ่านคำที่ประสมด้วยสระเอือ จากเกม

3.1.1 นักเรียนจะจำทักษะการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอือได้หรือไม่ และจะวางรูปสระได้อย่างไร

3.1.2 นักเรียนได้รับความรู้อะไรจากเกมเส้นทางเดิน

4. ชั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมเส้นทางเดิน โดยครูให้คำอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อสรุปว่า สระเอือเป็นสระเสียงยาว สังเกตลักษณะการวางตำแหน่งของ สระเอ สระอี และสระเออ หากมีตัวสะกดจะไม่เปลี่ยนรูป

5. ชั้นประเมินผล

5.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 9 ระบายสีอ่อนเมื่อคำนั้นประสมด้วยสระเอือแล้วอ่านสะกดคำให้ถูกต้องเป็นรายบุคคล

- ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ จากแบบทดสอบที่ 9 เป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

39. บัตรภาพเรือ เสือ มะเขือ เต้า เขือก

40. แผ่นภูมิเพลง สระเอือ

41. เกมเส้นทางเดิน

42. แบบทดสอบที่ 9 การเลือกระบายสีคำที่ประสมด้วยสระเอือ

43. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบที่ 9

การวัดและประเมินผล

21. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม

- ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
- ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
- การปฏิบัติตามกฎ กติกา

22. ตรวจสอบแบบทดสอบที่ 9

23. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 9

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง
หรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

ภาคผนวก

เพลงสระเอื้อ

คำร้อง รศ. ปิตินันท์ สุทรสาร

ทำนอง JINCLE BELLS

เอ อื้อ ออ เอื้อ ออ

รวมเรียกสระเอื้อ

เอื้อ เอื้อ เอื้อ เอื้อ เอื้อ เอื้อ

เอื้อ เอื้อ นะเอื้อ เอื้อ

เอ อื้อ ออ เอื้อ ออ

รวมเรียกสระเอื้อ

เอ นั้นเดินนำหน้า

อินน์มาข้างบน

อ ขอตามด้วยคน

สุขเหลือล้นไปกันสามเกลอ

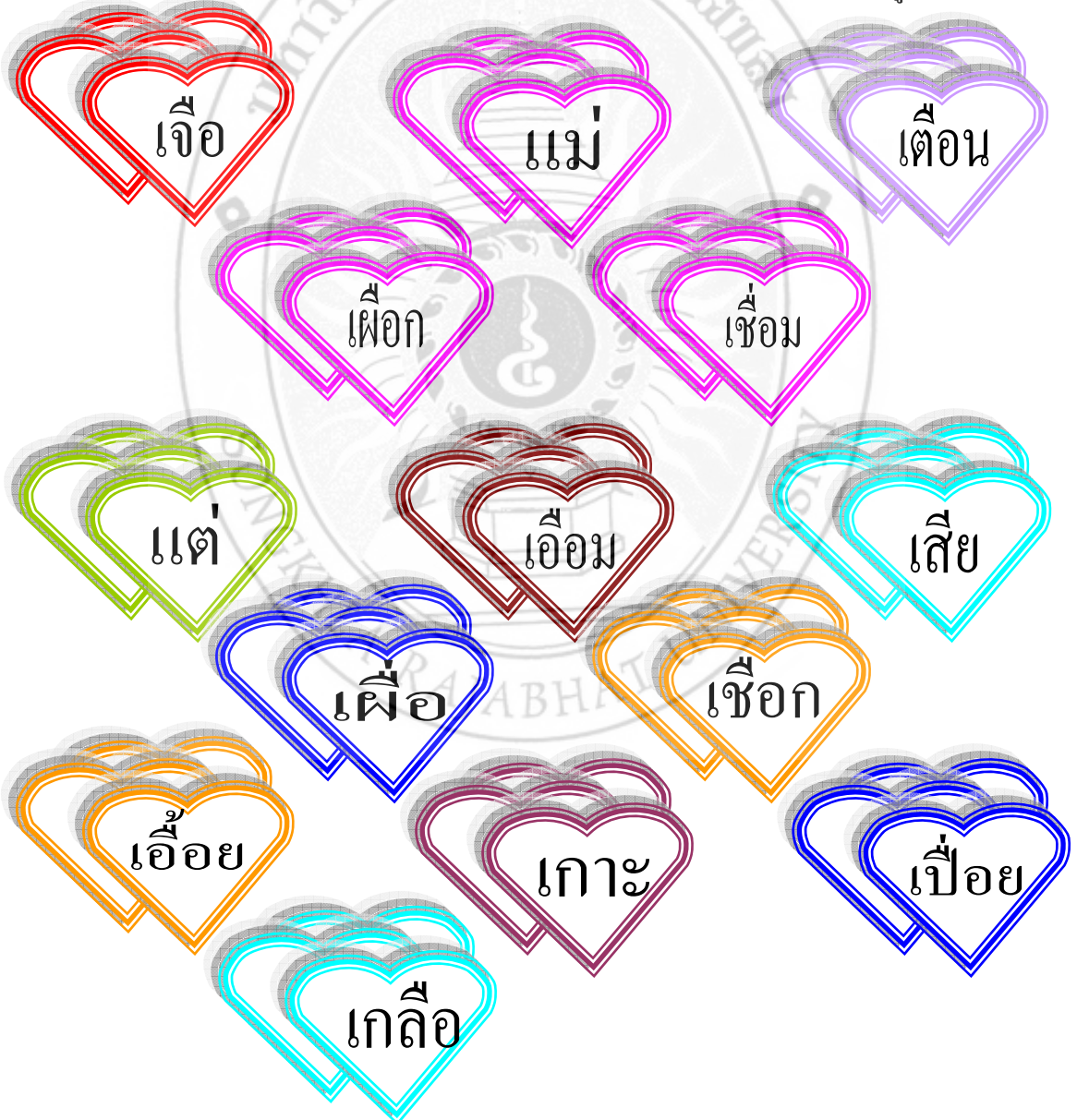


แบบทดสอบที่ 9

การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอื้อ

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนระบายสีอ่อนเมื่อคำนั้นประสมด้วยสระเอื้อ แล้วอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง



เฉลยแบบทดสอบที่ 9
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอื้อ



ใจ

เือน

เื่อม

เือก

เื่อม

เือก

เอื้อย

เื้อ

เื้อย

เกื้อ

เปื้อย

โชคดีครับ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระอะเป็นสระเสียงสั้น เขียนพยัญชนะต้นอยู่ตรงกลางระหว่างสระเอกับสระอะ คำที่ประสมกับสระอะ เมื่อมีตัวสะกดสระอะ เปลี่ยนรูปเป็นไม้ไต่คู้ (ะ) วางไว้ด้านบนตรงกับเส้นหลังพยัญชนะต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คำ จากคำที่กำหนดให้ 10 คำ
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

คำที่ประสมด้วยสระอะ จำนวน 10 คำ คือ เก็ง เก้ม เล็ก เห็ด เก็บ เย็น เข้ม เด็ด เซ็ด เร็ว

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - 1.1 ครูเขียนรูปไม้ไต่คู้บนกระดานเพื่อทบทวนความรู้เดิม โดยให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าไม้ไต่คู้อยู่ที่ใดของพยัญชนะต้น และเปลี่ยนรูปมาจากสระใด
 - 1.2 ครูนำแผนภูมิเพลงสระอะมาให้ให้นักเรียนฝึกอ่าน 2 – 3 เที่ยว แล้วจึงใส่ทำนองเพลง
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - 2.1 นักเรียนอ่านเนื้อเพลงพร้อมทั้งช่วยกันวิเคราะห์สาระสำคัญของ สระอะ เมื่อมีตัวสะกดสระอะที่ตามหลังพยัญชนะจะเปลี่ยนเป็นไม้ไต่คู้
 - 2.2 ครูนำบัตรคำรูปดอกไม้ให้นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำที่ประสมสระอะ

2.3 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กันและครูแนะนำวิธีการเล่นเกมดอกไม้ให้คุณดังนี้

2.3.1 ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแข่งขันจับบัตรคำไปติดให้ตรงกับบัตรกระจายคำ

2.3.2 ฝ่ายใดติดได้ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

2.3.3 จัดกิจกรรมอย่างนี้โดยให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเอง หยิบบัตรกระจายคำไปติดที่กระดานและอีกฝ่ายหาคำมาติด แต่ครูต้องเป็นผู้ช่วยจับเวลาและให้สัญญาณนกหวีด

2.3.4 นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำจากบัตรคำที่ติดอยู่บนกระดาน

3. ขั้นอภิปราย

3.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการอ่านคำที่ประสมด้วยสระอะที่มีตัวสะกด และเปลี่ยนรูปเป็นไม้ไต่คู้ (๕) ดังนี้

3.1.1 คำที่ประสมด้วยสระอะ อ่านสะกดคำอย่างไร

3.1.2 นักเรียนมีความรู้สึกละอย่างไรจากการเล่นเกมดอกไม้ให้คุณ

4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้ความเข้าใจจากการเล่นเกมดอกไม้ให้คุณ โดยครูอธิบายเพิ่มเติมให้มีข้อสรุปว่า สระอะเมื่อพยัญชนะต้นมีตัวสะกด สระอะจะเปลี่ยนรูปเป็นไม้ไต่คู้ (๕)

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 10 ให้นักเรียนฝึกกระจายคำ และอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง เป็นรายบุคคล

5.2 ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ จากแบบทดสอบที่ 10 เป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

44. บัตรคำที่ประสมด้วยสระอะ มี 10 คำ

45. แผ่นภูมิเพลง สระอะ

46. เกมดอกไม้ให้คุณ

47. แบบทดสอบที่ 10

48. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบที่ 10

การวัดและประเมินผล

24. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม

- ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
- ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
- การปฏิบัติตามกฎ กติกา

25. ตรวจสอบแบบทดสอบที่ 10

26. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 10

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง
หรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

ภาคผนวก

เพลงสระอะ

คำร้อง รศ. ปิตินันท์ สุทธิสาร ทำนอง KISS ME ANOTHER KISS

(สร้อย) โอะ โส โอะ โส โอะ โส อะ โอะโอะ โอะโอะ โอะโอะ อะ (ซ้ำทั้งหมด)

เอ นั้นเดินอยู่หน้าพลับ อะที่ตามหลังนั้นมันก็คือสระอะ

สระเอนั้นเดินอยู่หน้า ก เจ้าตัว อะ หลัง ก ก็คือคำว่า เกะ

(เปลี่ยนเป็น ต, บ, ป, ล, อ ฯลฯ)

คำที่ว่าเด็กเล็กนั้น จงมาฟังเสียงกันก็ยังมีสระอะ

อีกทั้งคำว่า เป็ดและเป็น ทั้งคำผิดและเย็นนั้นก็สระอะ

แบบทดสอบที่ 10

การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอะ

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

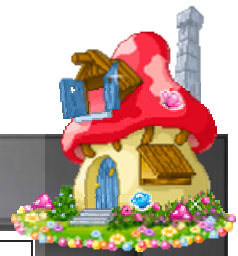
คำชี้แจง : ให้นักเรียนกระจายคำต่อไปนี้และอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง



ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด
1	แก๊ง			
2	เค็ม			
3	เลิก			
4	เห็ด			
5	เก็บ			
6	เข็น			
7	เข็ม			
8	เค็ด			
9	เซ็ด			
10	เร็ว			



เฉลยแบบทดสอบที่ 10
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอะ



ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด
1	แก๊ง	ก	เ - ะ	ง
2	เค็ม	ค	เ - ะ	ม
3	เลิก	ล	เ - ะ	ก
4	เห็ด	ห	เ - ะ	ด
5	เก็บ	ก	เ - ะ	บ
6	เข็น	ข	เ - ะ	น
7	เข็ม	ข	เ - ะ	ม
8	เค็ด	ค	เ - ะ	ด
9	เซ็ด	ซ	เ - ะ	ด
10	เร็ว	ร	เ - ะ	ว



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

สระอเป็นสระเสียงยาว เขียนตัว อ ไว้หลังพยัญชนะต้น เช่น กอ คอ พ่อ เป็นต้น เมื่อมีตัวสะกดจะไม่เปลี่ยนรูป เช่น สอน จอง มอบ เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คำ จากคำที่กำหนดให้ 10 คำ
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

คำที่ประสมด้วยสระอ จำนวน 10 คำ คือ ต่อย บ่อย ก้อย รอด ลอด อ้อย ตอน ช้อน ก้อน ช้อน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - 1.1 ครูทบทวนนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนรูปสระอ โดยให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระอ จากแผนภูมิเพลงพร้อมทั้งทำท่าทางประกอบเพลง
 - 1.2 ให้นักเรียนร้องเพลงสระอพร้อมปรบมืออีก 2 เที่ยว
 - 1.3 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อเพลงและให้นักเรียนอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอจากเนื้อเพลง
2. **ขั้นกิจกรรม**
 - 2.1 ครูนำบัตรคำจำนวน 10 คำ ให้นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำ
 - 2.2 แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม แจกบัตรคำให้กลุ่มละ 1 ชุด เพื่อเล่นเกมหาคำอ่าน

2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มผลัดกันเลือกบัตรคำ 1 บัตร ออกมาแสดงท่าทางหรือบอกความหมายให้อีกกลุ่มหนึ่งทาย โดยนำบัตรคำออกมาอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง เมื่อเพื่อนทายถูกและกลุ่มที่ทายถูกจะได้รับคะแนนไป 1 คะแนน

2.4 กลุ่มใดได้คะแนนสูง กลุ่มนั้นก็เป็นผู้ชนะ

3. ขั้นอภิปราย

3.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการอ่านคำที่ประสมด้วยสระอออกซึ่งเป็นความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม ดังนี้

3.1.1 กลุ่มที่ชนะได้คะแนนสูง เพราะเหตุใด

3.1.2 นักเรียนรู้สึกอย่างไร เมื่อได้ฝึกทักษะการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอ อ จากเกมหาคำอ่าน

3.1.3 นักเรียนบอกได้หรือไม่ว่าการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอและมีตัวสะกด มีหลักการอ่านอย่างไร

4. ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมหาคำอ่าน โดยครูให้ความรู้เพิ่มเติม ดังนี้ สระอเป็นสระเสียงยาว เขียนไว้หลังพยัญชนะต้น ถ้ามีตัวสะกดจะเขียนตัวสะกดไว้ข้างหลังสระอ

5. ขั้นประเมินผล

5.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบที่ 11 นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำและอ่านให้ถูกต้อง เป็นรายบุคคล

5.2 ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ จากแบบทดสอบที่ 11 เป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

49. แผนภูมิเพลง สระอ

50. บัตรคำ

51. เกมหาคำอ่าน

52. แบบทดสอบที่ 11

53. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบที่ 11

การวัดและประเมินผล

27. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม

- ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
- ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
- การปฏิบัติตามกฎ กติกา

28. ตรวจสอบแบบทดสอบที่ 11

29. การอ่านสะกดคำแบบทดสอบที่ 11

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง
หรือไม่อ่านออกเสียงได้ 0 คะแนน

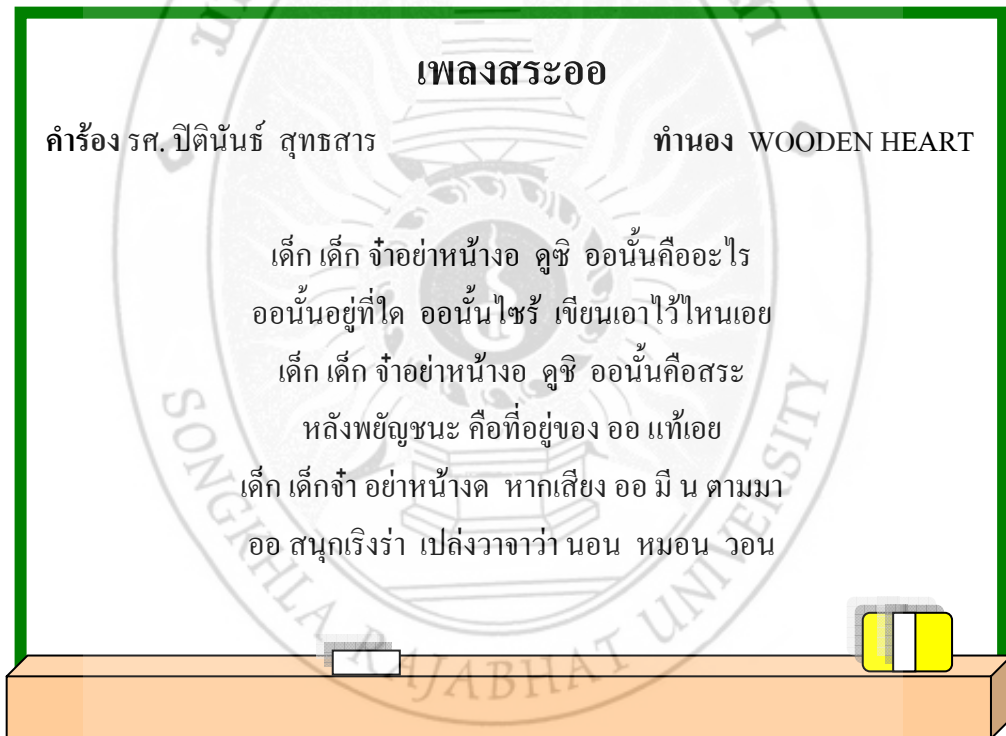
ภาคผนวก

เพลงสระอ

คำร้อง รศ. ปิตินันท์ สุทธิสาร

ทำนอง WOODEN HEART

เด็ก เด็ก จำอย่าหน้างอ คูชิ ออนั้นคืออะไร
 ออนั้นอยู่ที่ใด ออนั้นไซ้รี เขียนเอาไว้ไหนเอ๋ย
 เด็ก เด็ก จำอย่าหน้างอ คูชิ ออนั้นคือสระ
 หลังพยัญชนะ คือที่อยู่ของ ออ แท้เอ๋ย
 เด็ก เด็ก จำอย่าหน้างอ หากเสียง ออ มี น ตามมา
 ออ สนุกเรีงรำ เปล่งวาจาว่า นอน หมอน วอน



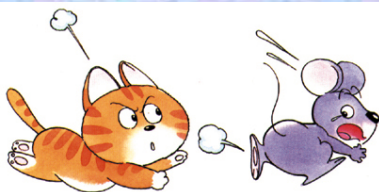
แบบทดสอบที่ 11
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอ



ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำและอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง

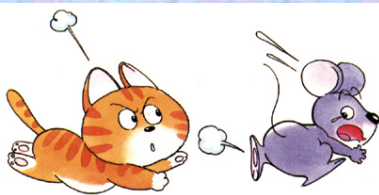
ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
1	ต๋อย				
2	บ๋อย				
3	ก๋อย				
4	รอด				
5	ลอด				
6	อ๋อย				
7	ตอน				
8	ย๋อม				
9	ก๋อน				
10	ซ๋อน				



เฉลยแบบทดสอบที่ 11
การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอ



ข้อ	คำ	พยัญชนะ	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
1	ต๋อย	ต	- อ	ย	' -
2	บ๋อย	บ	- อ	ย	' -
3	ก๋อย	ก	- อ	ย	๗ -
4	รอด	ร	- อ	ด	-
5	ลอด	ล	- อ	ด	-
6	อ๋อย	อ	- อ	ย	๗ -
7	ตอน	ต	- อ	น	-
8	ย๋อม	ย	- อ	ม	๗ -
9	ก๋อน	ก	- อ	น	๗ -
10	ช๋อน	ช	- อ	น	๗ -



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

สาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง ทบทวนการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอาะ สระเอ็ย

สระเอือ สระเอะ สระออ

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

อ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอาะ สระเอ็ย สระเอือ สระเอะและออกจากคำที่มี ตัวสะกดมีวรรณยุกต์และไม่มีวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง ตามอักขระ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ของคำที่กำหนดให้
2. นักเรียนสามารถคิดเกม คิดมาซิใหม่โดยใช้สื่อการเรียนรู้ชุดเดิม
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนานในการเล่นเกม

เนื้อหา

บัตรคำทั้งหมดที่ใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยการใช้เกม มีดังนี้

1. คำที่ประสมด้วยสระเอาะ มีจำนวน 10 คำ
2. คำที่ประสมด้วยสระเอ็ย มีจำนวน 10 คำ
3. คำที่ประสมด้วยสระเอือ มีจำนวน 10 คำ
4. คำที่ประสมด้วยสระเอะ มีจำนวน 10 คำ
5. คำที่ประสมด้วยสระออ มีจำนวน 10 คำ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 เพื่อทบทวนความรู้ทั้งหมดที่ได้เรียนไป โดยให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระ พร้อมทั้งปรบมือให้เข้าจังหวะ

1.2 ครูทบทวนเกี่ยวกับการเขียนรูปสระต่าง ๆ นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงสระ

2. ขั้นกิจกรรม

- 2.1 ครูนำบัตรคำให้นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำจากคำต่าง ๆ ที่ได้เรียนผ่านไปแล้วนั้น
- 2.2 ครูให้นักเรียนนับ 1, 2 เพื่อแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน
- 2.3 ครูอธิบายเกมวิ่งบอกคำอ่าน เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามกฎที่ได้ตกลงกันอยู่
ถูกต้อง
- 2.4 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นแถวอยู่ห่างกันประมาณ 2 เมตร พร้อมอธิบายกติกาและสาธิตวิธีเล่น
- 2.5 ครูนำบัตรคำวางไว้ที่เส้นวางบัตรคำในแต่ละแถว
- 2.6 ครูให้สัญญาณเริ่มเล่นโดยการเป่านกหวีดผู้เล่นคนที่ 1 ของแต่ละแถววิ่งไปเปิดอ่านบัตรคำที่วางไว้แล้ววิ่งกลับมาบอกคำที่อ่านให้เพื่อนคนที่ 2 ในแถวเดียวกัน ให้คนที่ 2 ฟังเสร็จแล้วกลับมานั่งที่เดิม
- 2.7 คนที่ 2 เมื่อฟังเสร็จให้ลุกไปบอกให้คนที่ 3 ในแถวเดียวกันต่อ แล้วกลับมานั่งประจำที่เดิมของตัวเอง ทำอย่างนี้ไปจนถึงคนสุดท้าย
- 2.8 คนสุดท้ายของแถวเมื่อได้ฟังแล้วให้รีบเขียนคำลงในกระดาษที่ครูแจกให้ เล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนหมดบัตรคำ ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนของแต่ละกลุ่ม
- 2.9 ตัดสินการเล่นเกมโดยกลุ่มใดเขียนคำได้ถูกต้องและได้คะแนนมากกว่าเป็นกลุ่มชนะ
- 2.10 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อยกลุ่มละ 6 คน คิดเกมที่เล่นจากบัตรคำที่ครูมีให้ไปฝึกเล่นกันโดยครูใช้เวลา 20 นาที

3. ขั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้ที่ได้เรียนไปจากการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำโดยการใช้เกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงความรู้ที่นักเรียนได้รับไปมากหรือน้อย

4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมสระต่าง ๆ

5. ขั้นประเมินผล

- 5.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนที่ครูได้คัดจำแนกคำที่นักเรียนมักอ่านไม่ได้ อ่านผิดบ่อย ๆ จำนวน 20 คำ
- 5.2 ให้นักเรียนอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบหลังเรียนเป็นรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

54. บัตรคำ
55. เกมชุดที่ 7 – 11
56. แบบทดสอบอ่านสะกดคำหลังเรียน
57. แบบประเมินผลการอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบหลังเรียน

การวัดและประเมินผล

30. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
 - ความสนใจ ความตั้งใจ และความร่วมมือ
 - ความกระตือรือร้น สนุกสนาน
 - การปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นเกม
31. การอ่านสะกดคำจากแบบทดสอบหลังเรียน

หมายเหตุ - เกณฑ์การอ่านสะกดคำ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้คำละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้อง
หรือไม่อ่านไม่ออกเสียง ได้ 0 คะแนน



ภาคผนวก จ
เกมการศึกษา

เกมที่ 1 เทียบรถไฟหาคำ

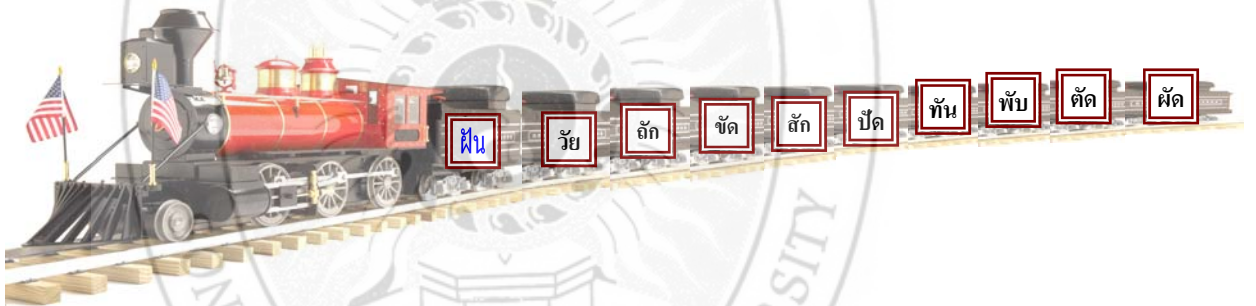


จุดประสงค์

เพื่อฝึกการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอะ จำนวน 10 คำ คือ ฟืน ้วย ถัก ชัด สัก
ปัด ทัน พับ ตัด ผัด

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. กระเป๋านั่งรถไฟ 2 ขบวน
 - รถไฟสายเหนือ - คำสระอะที่ไม่มีตัวสะกด
 - รถไฟสายใต้ - คำสระอะที่มีตัวสะกด



วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียน ออกเป็น 2 กลุ่ม
2. ส่งตัวแทนกลุ่มออกมาครั้งละ 5 คนเลือก บัตรคำนำไปใส่กระเป๋านั่งรถไฟให้ถูกขบวน

รถไฟขบวนสายเหนือ ใส่บัตรคำสระอะที่ไม่มีตัวสะกด

รถไฟขบวนสายใต้ ใส่บัตรคำสระอะที่มีตัวสะกด
3. ให้แต่ละกลุ่มใช้ความว่องไวนำบัตรคำใส่ในกระเป๋ารถไฟ กลุ่มใดนำบัตรคำใส่ได้
เสร็จก่อนและอ่านสะกดคำได้ถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ
4. เล่นตามขั้นตอนที่ 2-3 จนครบนักเรียนทุกคน จึงตัดสินฝ่ายที่ทำคะแนนได้มากเป็น
ฝ่ายชนะ



เกมที่ 2 คำน้ำจับปลา



จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอี จำนวน 10 คำ ดังนี้
คีน ตีน มีด คีบ ถีม มือ ยีม ลือ ตีม ถือ

อุปกรณ์

ตัดกระดาษเป็นตัวปลา และเขียนคำที่มีประสมด้วยสระ อี

เช่น

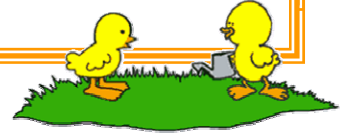


วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน
2. นำบัตรคำรูปปลาคว่ำลงไม่ให้เห็นคำ
3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมายืนเตรียมพร้อม
4. ครูยกบัตรคำอีกชุดชูขึ้นให้นักเรียนดูและอ่านสะกดคำ
5. ครูให้สัญญาณนกหวีดตัวแทนกลุ่มวิ่งออกมาค้นหาบัตรคำรูปปลาที่เหมือนกับคำที่ครูชูขึ้น ใครหาเจอก่อนชูบัตรคำขึ้นพร้อมอ่านสะกดคำให้ถูกต้องจะได้รับ 1 คะแนน
6. กลุ่มใดได้คะแนนมากกลุ่มนั้นชนะ
7. นำบัตรคำมาฝึกอ่านสะกดคำอีกครั้ง



เกมที่ 3 อักษรประสมคำ

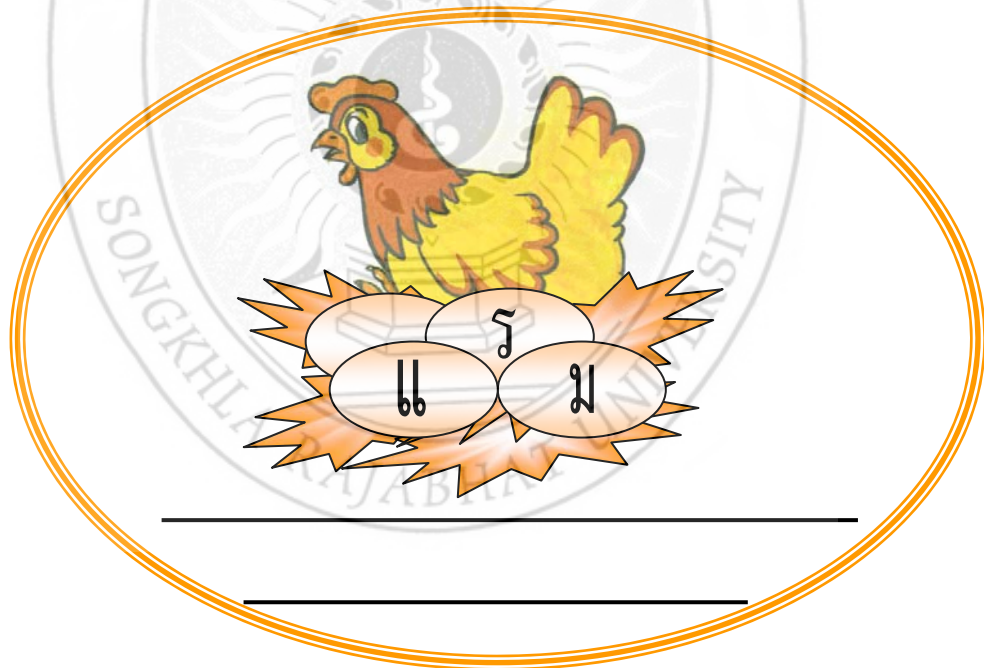


จุดประสงค์

เพื่อฝึกการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระแอกจำนวน 10 คำ คือ แรม แคน แผ่ว แจ้ว
แห้ว แล้ว แปรง แจ้ง แบ่ง แปลก

อุปกรณ์การเล่น

1. ดินสอ
2. แผ่นอักษรประสมคำ



วิธีเล่น

1. นักเรียนจับคู่ 2 คน
2. ครูแจกแผ่นอักษรประสมคำ กลุ่มละ 5 แผ่น
3. ให้นักเรียนเรียงอักษรให้เป็นคำให้ถูกต้อง
4. กลุ่มใดเขียนถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. ให้นักเรียนฝึกอ่านให้ถูกต้อง



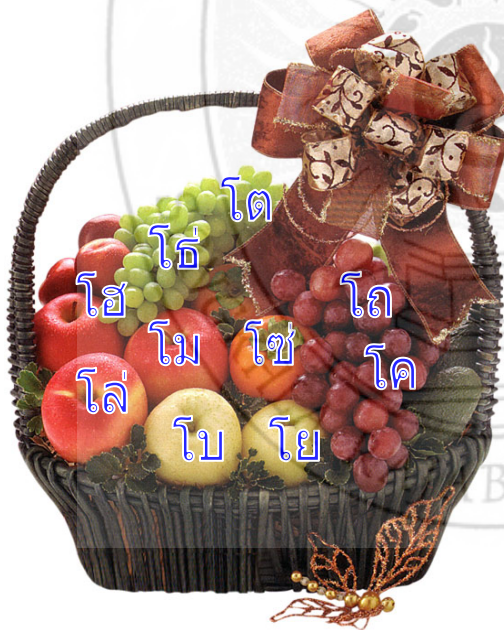
เกมที่ 4 จัดผลไม้ใส่ตะกร้า

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านสะกดคำสระโอะได้คล่องมากขึ้น โดยใช้คำดังนี้
โอด โคม โขน โฉบ โคน โชก โชน โปรง โดย โปรด

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำรูปผลไม้
2. ตะกร้า 2 ใบ
 - 2.1 ตะกร้าสระโอะไม่มีตัวสะกด
 - 2.2 ตะกร้าสระโอะมีตัวสะกด



คำที่ไม่มีตัวสะกด



คำที่มีตัวสะกด

วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม
2. เลือกตัวแทนกลุ่มออกมาหยิบบัตรคำแล้วอ่านสะกดคำอ่านถูกใส่ลงในตะกร้า ซึ่งจะแยกตะกร้า คำที่มีตัวสะกดและตะกร้าคำที่ไม่มีตัวสะกด นักเรียนใส่ถูกจะได้รับ 1 คะแนน
3. กลุ่มไหนอ่านได้มากและแยกคำใส่ตะกร้าได้ถูกต้องจะเป็นฝ่ายชนะ



เกมที่ 5 เกมจิกซอร์ต่อคำ

จุดประสงค์

เพื่อฝึกให้นักเรียนอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอะได้ถูกต้อง โดยใช้คำดังนี้ โปะ โละ โป๊ะ โตะ โทะ โทะละ หมด สด ฝน ทด นม

อุปกรณ์

1. บัตรคำ จำนวน 10 คำ (ต้องเป็นขึ้นคำละ 2 - 3 ขึ้น)
2. บัตรคำมีจำนวน 6 ชุด



วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. ครูแจกบัตรคำที่ตัดเป็นชิ้น ๆ ให้กลุ่มละ 10 คำ
3. ให้นักเรียนนำชิ้นส่วนของคำ มาต่อให้เป็นคำที่สมบูรณ์
4. กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
5. ให้นักเรียนฝึกอ่านคำกันภายในกลุ่มโดยจับคู่กันอ่าน



เกมที่ 6 ดวงใจพาสนุก

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำที่มีประสมด้วยสระเอาะ จำนวน 10 คำ คือ เกาะ เาะ เาะ เาะ เพราะ เาะ เาะ เาะ เาะ เาะ เาะ เาะ เาะ เาะ เาะ



อุปกรณ์

1. บัตรคำรูปหัวใจ
2. เพลงและเทป



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. ครูแจกชิ้นส่วนของคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคนละ 1 ชิ้น
3. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนร่ำวงตามจังหวะเพลง
4. เมื่อเพลงหยุดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำชิ้นส่วนของคำมาต่อให้เป็นคำ
5. กลุ่มใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

เกมที่ 7 ต่อปลาหาคำ

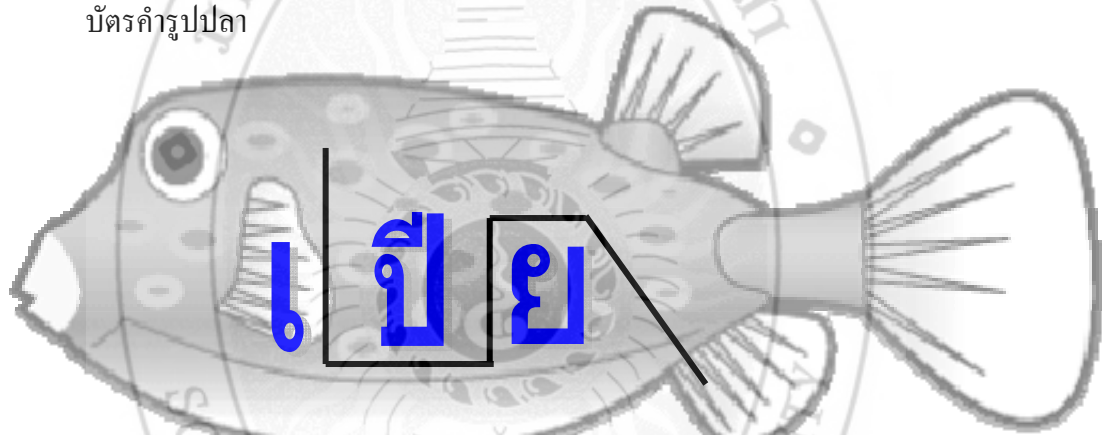


จุดประสงค์

เพื่อฝึกการอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอีย จำนวน 10 คำ คือ เขียน เทียง เตียน เอี้ยว เกี้ยว เหลี้ยว เตี้ยว เปียก เลี้ยง เลี่ยม

อุปกรณ์การเล่น

บัตรคำรูปปลา



วิธีเล่น

- ให้นักเรียนขึ้นเป็นวงกลมร่วมกันร้องเพลงและเดินไปตามจังหวะเพลง
- เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีดเริ่มการแข่งขัน ให้แต่ละคนนำชิ้นส่วนปลาหาคู่ของตนเอง คู่ใดต่อคำได้เร็วและอ่านสะกดคำได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดเป็นผู้ชนะ โดยผู้ชนะอันดับที่ 1 จะได้รับสติ๊กเกอร์สะสมคะแนนอันดับที่ 1 = 3 คะแนน อันดับที่ 2 = 2 คะแนน อันดับที่ 3 = 1 คะแนน
- ให้นักเรียนเล่นเกมต่อปลาหาคำ 3 – 5 รอบ
- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลคะแนนของตนเองและสรุปผลการแข่งขันจากการเล่นเกม
- ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 9 คน แล้วแจกบัตรคำปลาให้แต่ละกลุ่ม ๆ ละ 10 คำ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มขึ้นเป็นวงกลม แล้วเริ่มเล่นเกมต่อปลาหาคำเมื่อครูให้สัญญาณนกหวีด ให้แต่ละคนหาคู่ของตนเองที่อยู่ภายในกลุ่ม คู่ใดต่อคำได้แล้วให้วิ่งไปเขียนคำบนกระดาน กลุ่มไหนเขียนคำได้ครบก่อนและอ่านให้เพื่อนฟังได้ถูกต้อง เป็นผู้ชนะ

เกมที่ 8 เส้นทางเดิน

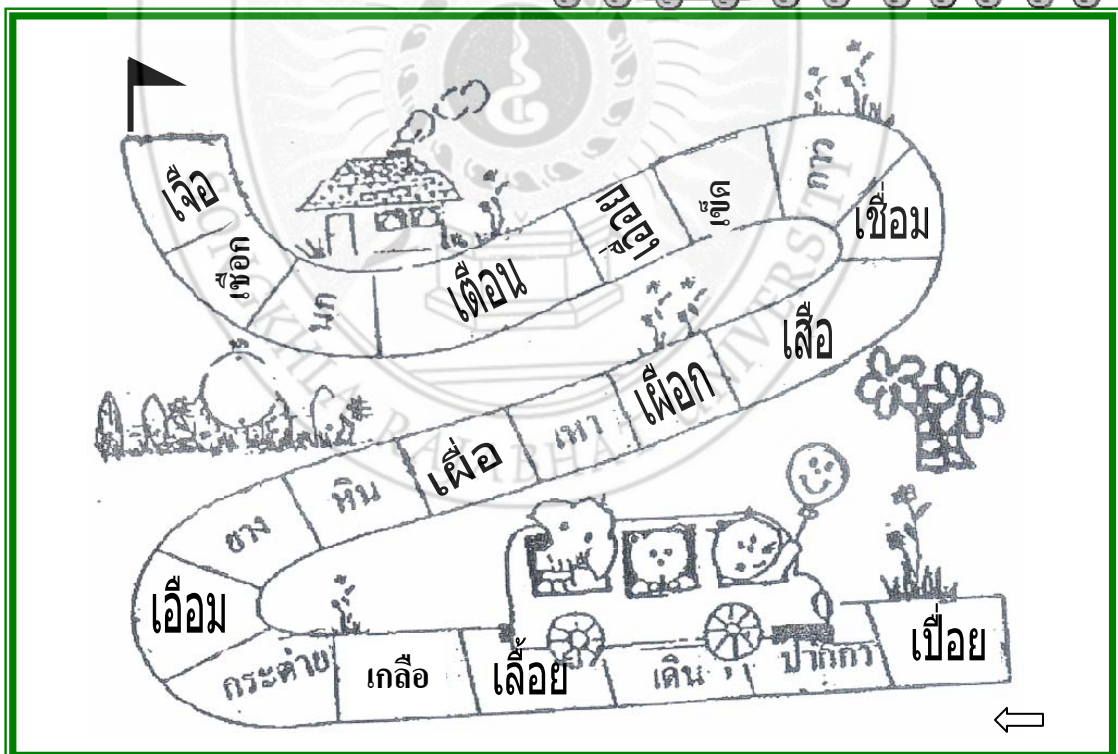


จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านสะกดคำได้คล่องและมีความจำที่คงทน โดยใช้คำดังนี้
เจือ เตือน เอื้อย เปื้อย เผือก เชื่อม เผื่อ เอื่อม เชือก เกลือ

อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นเส้นทาง
2. สีสี่



วิธีเล่น



วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 2 คน
2. ครูแจกแผ่นเส้นทางเดินให้คู่ละ 1 แผ่น พร้อมลูกเต๋า 1 ลูก
3. นักเรียนเตรียมสีที่ตนเองชอบคนละ 1 สี เป็นสีประจำสัญลักษณ์ของตนเอง
4. นักเรียนแต่ละคู่โยนลูกเต๋าสีงท่ายจำนวนเต็มจากลูกเต๋า ใครได้แต้มมากผู้นั้นจะได้เป็นผู้โยนลูกเต๋าและเริ่มเล่นก่อน
5. นักเรียนใช้สีระบายคำที่ประสมด้วยสระเอื้อพร้อมอ่าน ถ้าอ่านได้ให้เดินเพิ่ม 1 ช่อง ถ้าอ่านไม่ได้ให้ถอยหลังกลับ 1 ช่อง
6. ใครเดินไปถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ



เกมที่ 9 ดอกไม้ให้คุณ



จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านสะกดคำ สระอะและมีความจำที่คงทน โดยใช้คำดังนี้
เก็ง เก้ม เล็ก เห็ด เก็บ เข็น เข้ม เด็ด เซ็ด เร้ว

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำ 10 คำ
2. บัตรกระจายคำ 10 คำ

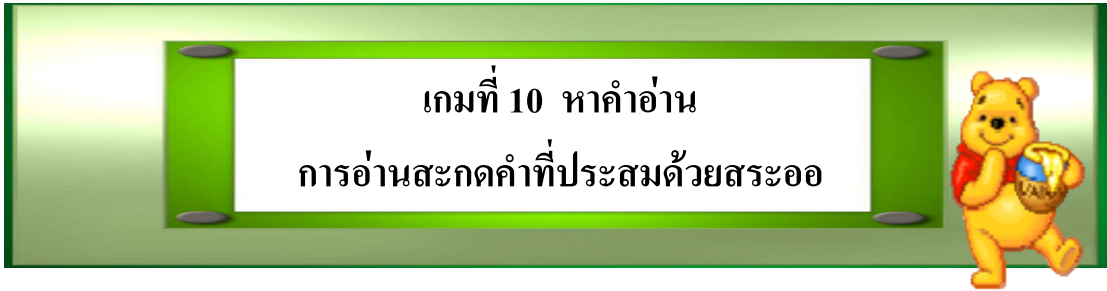
ก - ะ - ง

เก็ง

วิธีเล่น

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแข่งกันจับบัตรคำไปติดให้ตรงกับบัตรกระจายคำ ฝ่ายใดติดได้ก่อนฝ่ายนั้นชนะ
3. ให้นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำจากบัตรคำที่ติดอยู่ที่กระดาน





จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านและสะกดคำที่ประสมด้วยสระออ ได้ถูกต้อง โดยใช้คำดังนี้ ต่อย บ่อย ก้อย รอด ลอด อ้อย ตอน ย่อม ก้อน ช้อน

อุปกรณ์

บัตรคำ 2 ชุด 10 คำ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม แจกบัตรคำให้กลุ่มละ 1 ชุด
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มผลัดกันเลือกบัตรคำ 1 บัตร และแสดงท่าทางหรือบอกความหมายให้อีกกลุ่มหนึ่งทาย โดยนำบัตรคำออกมาอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง เมื่อเพื่อนทายถูกและฝ่ายที่ทายถูกจะได้รับ 1 คะแนน
3. กลุ่มใดได้คะแนนมากกว่ากลุ่มนั้นก็เป็นฝ่ายชนะ



ภาคผนวก ข

ภาพประกอบการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา



ภาพที่ 5 การเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร



ภาพที่ 6 ครูให้คำแนะนำนักเรียนในการทำกิจกรรม



ภาพที่ 7 นักเรียนทำแบบฝึกหัด จากเกมการศึกษา



ภาพที่ 8 นักเรียนทำแบบฝึกหัด จากเกมการศึกษา



ภาพที่ 9 นักเรียนร่วมกิจกรรมเล่นเกมการศึกษา



ภาพที่ 10 นักเรียนร่วมกิจกรรมเล่นเกมการศึกษา



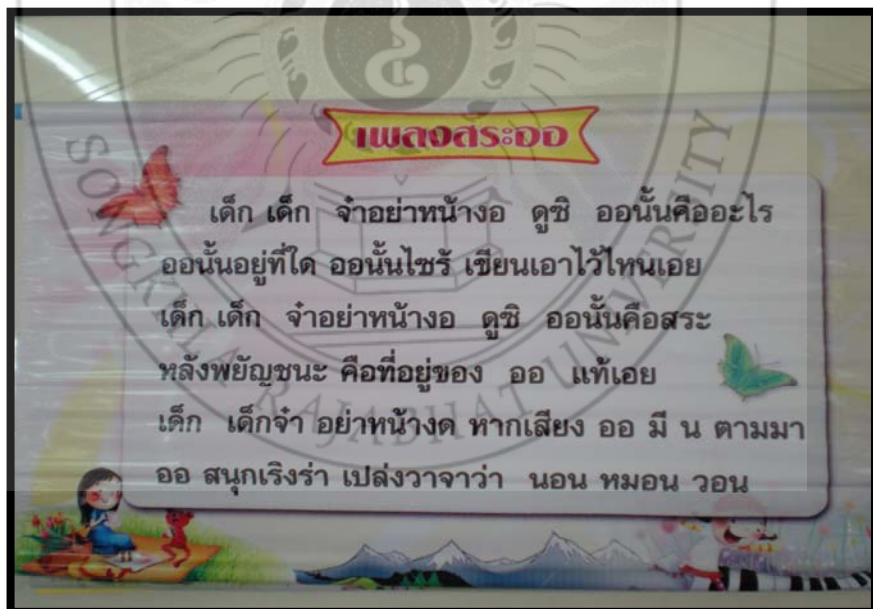
ภาพที่ 11 การทดสอบก่อนและหลังจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร



ภาพที่ 12 การทดสอบก่อนและหลังจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร



ภาพที่ 13 สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร



ภาพที่ 14 สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร



ภาคผนวก ซ
หนังสือขอความอนุเคราะห์







