



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กมล สุตประเสริฐ. ครูกับจิตวิทยาพัฒนาการ. ประชาศึกษา (เมษายน 2514):

12-13.

ก่อ สวัสดิ์พาณิชย์. แนวการสอนภาษาไทย. คู่มือภาษาไทย. พระนคร :

โรงพิมพ์ครูสภา, 2514.

กาญจนา นาคสกุล. ระบบเสียงภาษาไทย. คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย, 2521.

กิติยวดี บุญชื่อ. "กลุ่มทักษะภาษาไทย," หลักสูตรประถมศึกษา 2521.

ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ, สมิตร์ คุณานุกร, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร :

บริษัทสารมวลชน, 2520.

กิติยวดี บุญชื่อ. กลุ่มทักษะ : ภาษาไทย ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร

: 2520.

ชวีญฟ้า รังสิยานนท์. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้

จากการฟังนิทานด้วยการเล่าโดยใช้หุ่นกับรูปภาพ วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, . 2532.



ไชศรี วรรณกวีชา. การสร้างแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านและการศึกษา  
ความพร้อมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 บางโรงเรียนในภาคศึกษา 1  
ปริญญาณิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร, 2507.

ฉวีวรรณ จินดาพล. เปรียบเทียบความเข้าใจความหมายของคำนามและความคงทน  
ในการจำ โดยการใช้รูปภาพ การเล่นเกม และปริศนาคำทาย ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.

ทศนา แชนมณี. "การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน." วารสารครูศาสตร์  
2 (กรกฎาคม - สิงหาคม 2525) : 20.

ทวี สุรเมธี. ความพร้อมในการอ่านของเด็กก่อนวัยเรียน ในจังหวัดสุพรรณ.  
ปริญญาณิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,  
2521.

นางเยาว์ แข่งเพ็ญแข. ความพร้อมในการอ่าน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร  
: โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2522.

นวลตา สุวรรณโชติ. การสร้างแบบฝึกโปรแกรมเพื่อพัฒนาความพร้อมด้านภาษา  
สำหรับเด็กเริ่มเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2522.

นิตยา ฤทธิโยธี. คู่มือการสอนภาษาไทย เกมประกอบการสอนอ่าน ชั้นประถมศึกษา  
กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2518.



นิรมล ชอตสาทกิจ. "ทฤษฎีการเล่นเพื่อพัฒนาการทางสติปัญญา." การละเล่นและ  
เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 1-8. กรุงเทพฯ : 2524.

นงน้อช เพ็ชรสุขสวัสดิ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้า ระหว่างการสอนแบบใช้เกม และแบบ  
ธรรมดา. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2525.

บันลือ พงกษะวัน. แนวการสอนสำเร้จรูป (คู่มือครูสอน ป.1 เด็กแรกเรียน)  
ตามแนวการสอนแบบบูรณาการ (Integrated Units Teaching)  
ไทยวัฒนาพานิช, 2516.

ประคอง กรรณสุต. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. ภาควิชาวิจัยทาง  
การศึกษาคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร  
: โรงพิมพ์และท่าปกเจริญผล, 2525.

ประเทิน มหาจันทร์. การศึกษาการเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นประถม  
ปีที่ 1 ในโรงเรียนกลุ่มบางแสน จังหวัดชลบุรี วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2506.

หลักการสอนภาษา ชลบุรี : โรงเรียนสาธิตพิบูลบำเพ็ญ,  
2516.

ปรีชา จันทรลัทธิเวช. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ  
ความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 1 ที่เรียนวิชา  
คณิตศาสตร์โดยมีเกม และไม่มีเกมประกอบ วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.



ผจญ สุวรรณวงษ์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

เผ่า เอี่ยมสะอาด. การศึกษาผลการรับรู้ ความแตกต่างของตัวอักษรภาษาไทย  
จากการฝึกความพร้อม 3 แบบ วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.

พรทิพย์ บุขรณวงศ์. การสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาไทยสำหรับชั้น ป 1  
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.

พรรณิษฐ์ กัญญา. การสร้างและการทดลองใช้แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านของ  
นักเรียนชั้นประถมปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2513.

พัฒนาพร สุทธิธานนท์. การรู้จักและออกเสียงคำภาษาไทยกลางของเด็กไทยก่อน  
วัยเรียน ที่พูดเขมรเป็นภาษาพื้นเมืองในจังหวัดสุรินทร์ วิทยานิพนธ์  
มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525.

พูนสุข บุญยสวัสดิ์. ความพร้อมในการอ่าน. เอกสารทางวิชาการหลักสูตร  
และการสอนระดับประถมศึกษา. พระนคร : โรงพิมพ์มิตรสาร,  
2515.

เพ็ญจันทร์ สุนทรจารย์. ความสามารถในการพูดของเด็กก่อนวัยเรียน  
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525.



เพ็ญศิริ เทนวิทักษ์กิจ. การวิเคราะห์ลักษณะการพูดไม่ชัดของเด็กในโรงเรียน  
เขตอำเภอพรหมบุรี จ.สิงห์บุรี วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยมหิดล, 2530.

เสาวภา เศษะคุปต์. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มทักษะ 1 ภาษาไทย  
หน่วยที่ 3 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2526.

เริงลักษณ์ มหาวิจิตรมนตรี. การใช้ภาพ ในการสอนคำศัพท์ภาษาไทย ใน  
โรงเรียนชนบท วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
2516.

เลขา ปิธัจฉริยะ. การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ด้านภาษาแก่เด็กอนุบาล.  
เอกสารประกอบการสอนวิชาหลักสูตรและการสอนสำหรับเด็กเล็ก  
ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.

วิชาการ, กรม. ศึกษาธิการ, กระทรวง. แนวการใช้หลักสูตรประถมศึกษา  
พุทธศักราช 2521. กรุงเทพมหานคร : เซ็นทรัลเอ็กเชิฟศึกษา  
การนิมน์, 2522.

แผนการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, กรุงเทพมหานคร : 2519.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. หลักสูตรประถมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2503 โรงเรียน  
การช่างวุฒศึกษา 2503, 59 หน้า.



ศรีทนต์ บุญานกุล. พัฒนาการทางการพูดด้านการเปล่งเสียงหน่วยเสียงภาษาละนา  
ของเด็กราย 3-5 ปี ในจังหวัดเชียงใหม่ วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยมหิดล, 2524.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. หน้า 8-14.

ศึกษานิเทศก์, หน่วย, สามัญศึกษา, กรม. ท่านรู้จักภาษาไทยในหลักสูตรใหม่หรือยัง?  
จุลสารประกอบหลักสูตรประถมศึกษา 2521. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์  
อ.พ.ศ., 2519..

ศึกษานิเทศก์, หน่วย. สามัญศึกษา, กรม. ท่านรู้จักภาษาไทยในหลักสูตรใหม่หรือยัง  
(กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ อ.พ.ศ.,), 23.

\_\_\_\_\_ . จังหวัดกาญจนบุรี. คณิตคิดสนุก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์นิพนธ์,  
2520.

สมใจ กิพย์ชัยเมธา และ ละออ ชูติกร. "การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย".  
ใน เอกสารการสอนชุดสื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 4.  
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,  
2525.

สมัคร ผลจำรูญ. รูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ  
ประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร, 2521.



สรรัชต์ ศรีสุข. เปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มศว. ประสานมิตร, 2530.

สามัญศึกษา, กรม. ศึกษาธิการ, กระทรวง. รายงานการวิจัยผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อเทียบกับหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2519.

สุนันท์ จุฑะศรี. "การวิเคราะห์ความสำคัญของภาพประกอบหนังสือแบบเรียนที่มีต่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นในประเทศไทย." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2509.

สุปรียา โทจรัสวีลดี. หนังสือภาพที่เหมาะสมสำหรับเด็กในระดับอนุบาล วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521.

สุมิตรา อังวอดนากุล. ความสามารถในการใช้ภาษาไทยของเด็ก อายุ 2-3 ขวบ วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.

สุเจตน์ "เราจะสอนภาษาไทยอย่างไรดี." ประชาศึกษา. (กุมภาพันธ์ 2520): 20.

สุไร พงษ์ทองเจริญ. วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.



อมรธา, รสสุข. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกมสถานการณ์จำลอง และ เกมจำลอง สถานการณ์ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียน ชั้น ป.4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกับต่ำ  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,  
2529.

อัจฉรา ชิวพันธ์. "กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน" คู่มือการสอนภาษาไทย  
โรงเรียนสาธิตฯ คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526:5.

เอื้องฟ้า สมบัติพานิช. ผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่มและรายบุคคลที่มีต่อ  
ความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.

ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาษาอังกฤษ

- Bernard, Robert M., Peterson, Christ M., and Alley Mohamed. "Can Images Provide Contextual Support for Prose?" Educational Communication and Technology : A Journal of Theory, Research and Development 29 (Summer 1981): 102.
- Betts, E. A. Factor in Readiness for Reading. Educational Administration and Supervision, 1943.
- Betts, E.A. Foundations of Reading Instruction. New York : American Book Co., 1954.
- Dale, E. "What Can Audio-Visual do?" Audiovisual Methods in Teaching, (Revised ed., New York : The Dryden Press, 1957).
- Dallman, M., and Others, The Teaching of Reading, 4th ed. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1974).



Dickerson, Ira Augustus, "The Effect of an Exploratory Unit of Instruction in Agriculture on Interest in Agriculture Occupations of Eighth Grade Students" Dissertation Abstract International 36(8) 6049-A March 1976.

Downing, J., and Thackray, D. Reading Readiness. London, University of London Press, 1971.

Drumheller, Sidney J. "Curriculum Making as a Game Designing Task." Educational Technology 12(May 1976) : 13-17.

Durrell, D.D. "Confusions in Learning," Education. February 1932, 21 : 330-331.

F.J. School & E Goodcare. The Psychology and teaching of Reading. Oliver and Boyet. Edinburgh 1974.

French, J.E. "Children Preferences for Pictures of Pictorial Pattern." The Elementary School Journal. 53:90 (1952):90-95.

Gardner, D.E.M. Testing Results in the Infant School, 1948  
Lyness, Pual I. "What Boys and Girls Like in the Newspaper" Editor and Publesher, LXXXIII (November): 1948.



Gates, A.I., and Russell, D.H. "The Effects of Delaying Beginning Reading a Half Year in the Case of Underprivileged Pupils with I.Q.'s 75-95" Journal of Educational Research 32: 321-328 January, 1939.

Gerlach, Vernon S., and Ely Donald P. Picture and Visual Perception. New York, Harper. 1971

Guilman, John Frances. "Game in Senior High School Mathematics Class." The Mathematic Teacher 8(December 1967) : 657-661.

Harrington, M.J., and Durrell, D.D. "Mental Maturity Versus Perception Abilities in Primary Reading," Journal of Educational Psychology, 46 (1955): 325-330.

Harris, D.P. Testing English as a Second Language, (New York: McGraw-Hill Book Co., 1969).

Hildreth, G. Readiness for School Beginners. Yonkers on Hudson. N.Y., World Book Co., 1950.

Isaac, Ronald Howard. "Affective and Cognitive Changes in using Hebrew Language Games with Thirteen and Fourteen Year old Students : An Exploratory Study." Dissertation Abstract International 39 (1980) : 7120-7121-A.



Kinder, J.S. Using Audio-Visual in Education, pp. 29-30.

Lennenberg, E. Biological Foundation of Language.

New York : Wiley, 1967.

Lyness, Pual I. "What Boys and Girls Like in the Newspaper"

Editor and Publisher, LXXXIII (November) : 1950.

Metraux, R.W. "Speech Profiles of the Pre-School Child

18-54 Months". JSHD. 15 (1950) , 37-53.

N.S.S.E. Report of the National committee on Reading 24 th

Yearbook, Part I. Public-Sch., (1925), 339 p.

(citing), Encyclopedia of Educational Research

(3d ed,; the Mc Millan Co., 1960), 1114.

Pinter, Donma Dac Kredwedl "The Effects of an Academic Game  
on the Spelling Achievement of Third Gaaders."

Dissertation Abstract International 2 (August 1977)

: 710-A.

Schickedanz, J.A., York, M.E., Stewart, I.S., and White, D.

Strategies for Teaching Young Children. (New Jersey:

Prentice-Hall, 1977), 1123.



- Sewell, Edward H., Moore, Roy L. "Cartoon Embellishments in Informative Presentations." Educational Communication and Technology : A Journal of theory, Research and development 28 (Spring 1980 : 39-46.
- Shores, L. The World of Graphics Instruction Materials (New York : The Ronald Press Comp., 1969), p. 193.
- Taylor, C. D. "The Effect of Training on Reading Readiness," Studies in Reading. Volume 2 U. London. 1950, p.p. 64-80 (editing) Encyclopedia of Educational Research edited by Chester W. Harris.
- Templin, M.C. \_\_\_\_\_ "Speech Development in the Young Child : 3 The Development of Certain Language Skills in Children." JSHD. 17 (1952), 280-285
- Thackray, D.V. "The Relationship Between Reading Readiness and Reading Progress," The British Journal of Educational Psychology 35 (June 1965) : 252-254.
- Wellman, et al. Speech Sounds of Young Children Univ. Iowa Studies in Child Welfare, 5, No. 2, 1931.
- Winitz, H. "Language Skills of Male and female Kindergarten Children." JSHR. 2 (1959), : 377-386



Wittich, W.A., and Schuller, C.F. Audio-Visual Materils.  
2 nd ed., New York: Harper and Brothers Publisher,  
1957.

Witty, P. Helping Chillren Read Better (Chicago: Science  
Research Associates, 1950).

Wolf, D.W. and Goulding, D.J. articulation and Learning.  
Springfield : Charles C. Thomas Publishers, 1973.



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





## รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. รองศาสตราจารย์ อัจฉรา ชีวพันธ์ อาจารย์ฝ่ายประถม โรงเรียนสาธิต  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โสภภาพรณ ชยสมบัติ อาจารย์ประจำภาคประถมศึกษา  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรภาพรณ เหลืองสุวรรณ อาจารย์ฝ่ายประถม  
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศิริวรรณ กาญจนสวัสดิ์ อาจารย์ฝ่ายประถม  
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. อาจารย์ ขวัญฟ้า รั้งสิยานนท์ อาจารย์ภาควิชาอนุบาลศึกษา  
โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ  
สทวิทยาลัยรัตนโกสินทร์

ศูนย์วิทยุทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





ภาคผนวก ก

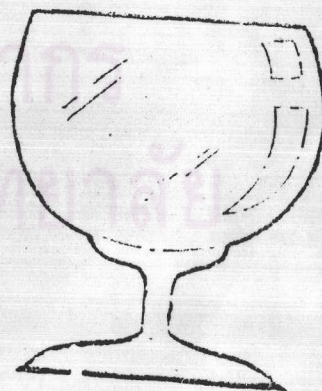
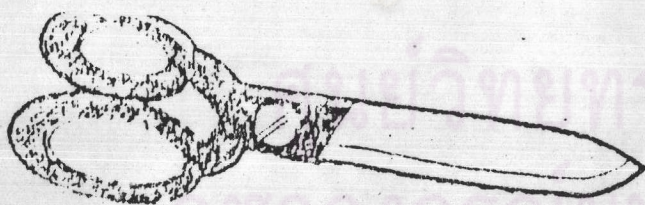
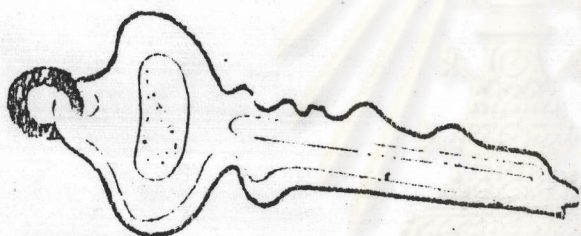
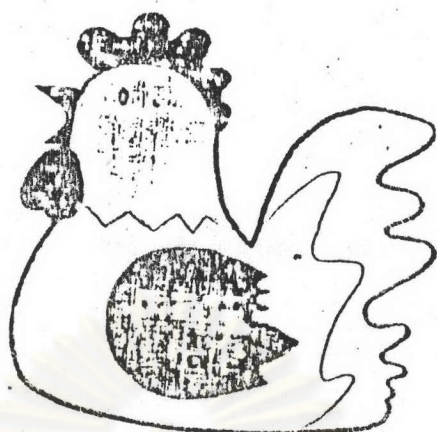
ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



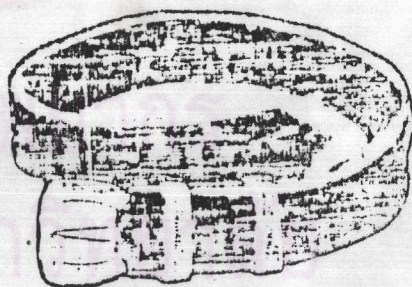
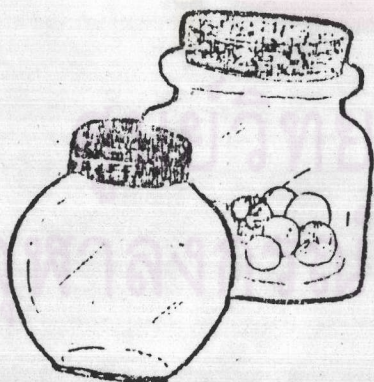
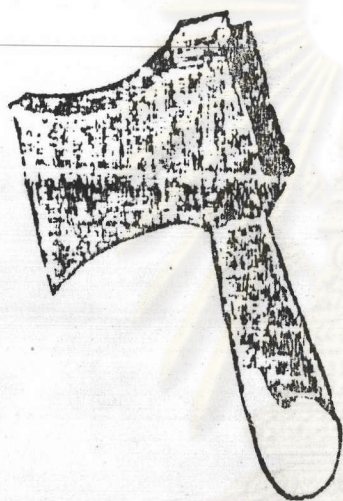
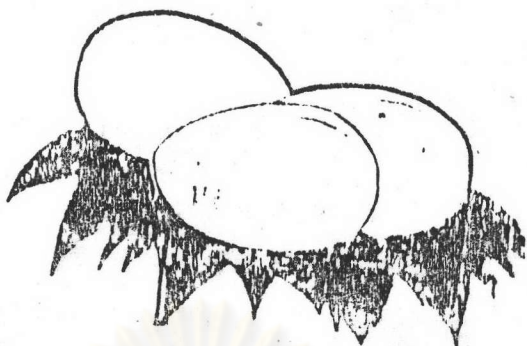
## ภาพเสียงต้น 21 เสียงที่ใช้ในการทดลอง

	เสียง	ภาพ	ภาพ	ภาพ	ภาพ	ภาพ
1	ก	ไก่	กรรไกร	กัญแจ	แก้ว	กึ่ง
2	ข	ไข่	แขน	ขวาน	ขวด	เข็มขัด
3	ง	งู	งวง	เงา	เงาะ	งา
4	จ	จาน	จอบ	จิ้งจก	จรวด	จักรยาน
5	ช	ช้าง	เชือก	ช้อน	ชมพู	ชิงช้า
6	ซ	ไซ้	ซุง	ซอ	ซอง	ซิป
7	ด	เด็ก	ด้าย	ดอกไม้	ดาว	ดินสอ
8	ต	เต่า	ตา	แดงโม	เตี๋ยง	เตารีด
9	ท	ทหาร	ทะเล	ทุเรียน	เท้า	เทียน
10	น	หนู	น้อยหน้า	นาฬิกา	นก	หนอน
11	บ	ใบไม้	บ้าน	บัว	บุหรี	บันได
12	ป	ปลา	ปู	ปาก	แปรง	ปิ่น
13	ผ	ผึ้ง	ผ้า	ผีเสื้อ	ผัก	ผลไม้
14	ฝ	ฝา	เฟือก	แฝด	ฝน	ไฟ
15	ม	ม้า	มะนาว	แมว	หมู	มือ
16	ย	ยักซ์	ยุง	ยี่ราฟ	ย่ำ	ยี่สิบ
17	ร	เรือ	รถ	ร่วม	แรด	รองเท้า
18	ล	ลิง	เลื่อย	ล้อรถ	ลำไย	ลูกโป่ง
19	ว	หวาน	วงเวียน	วัด	วัว	ว่าว
20	ห	หีบ	เห็ด	หอย	ห่าน	หู
21	อ	อ่าง	อูฐ	อิฐ	โอ่ง	อึ่งอ่าง

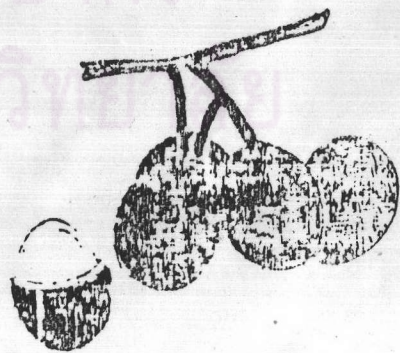
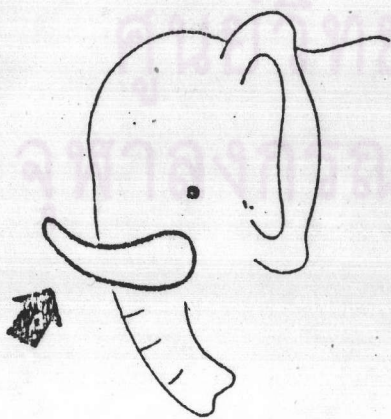
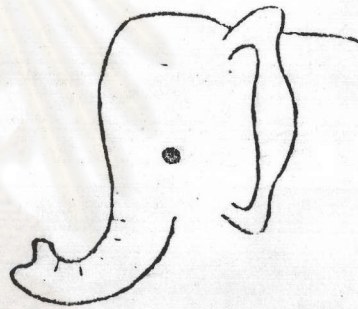
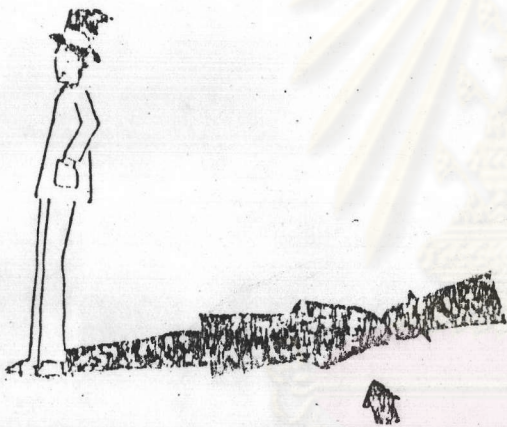






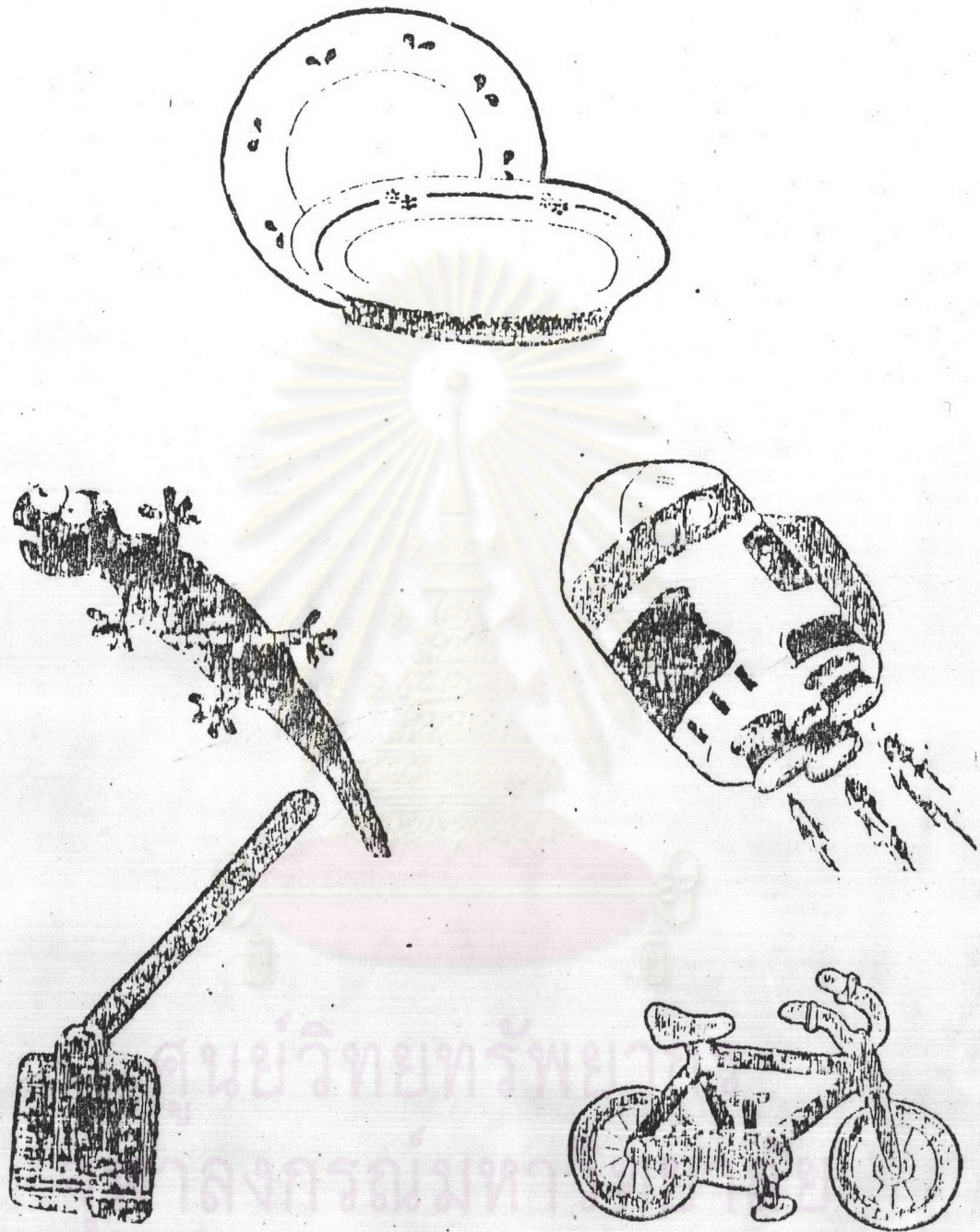






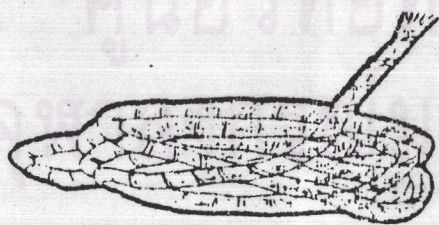
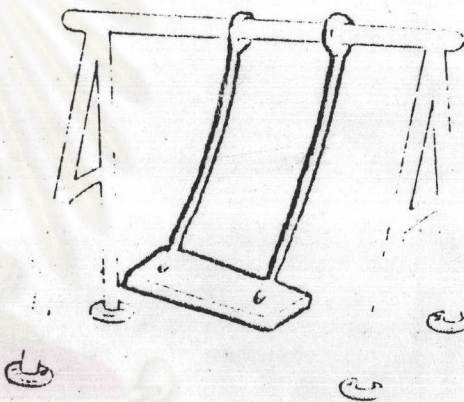
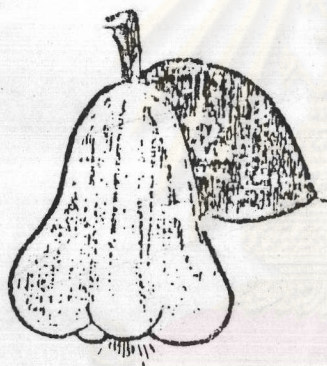
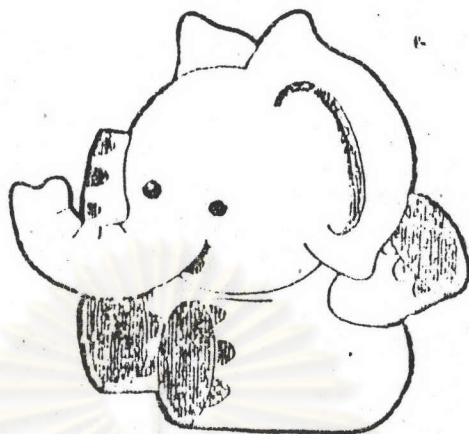
ศูนย์สัตวแพทย์  
ภาควิชาสัตววิทยา



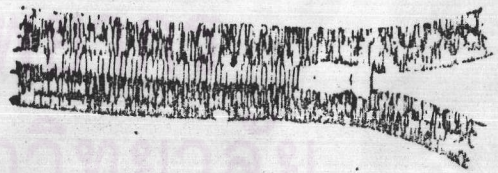
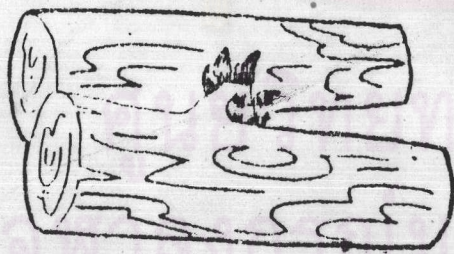
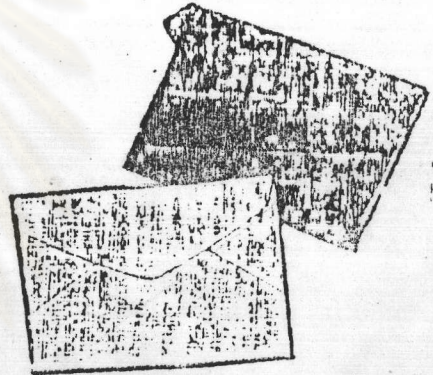
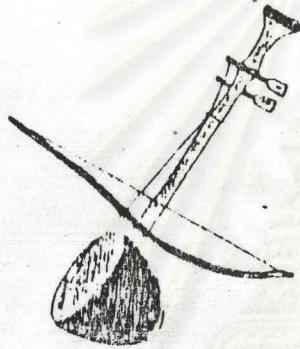
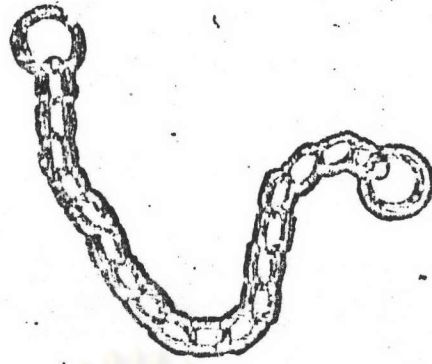


ศูนย์วิทยุโทรทัศน์  
กองทัพอากาศ

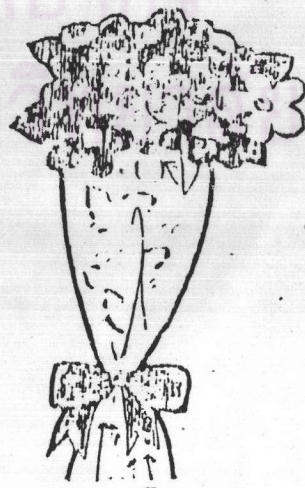
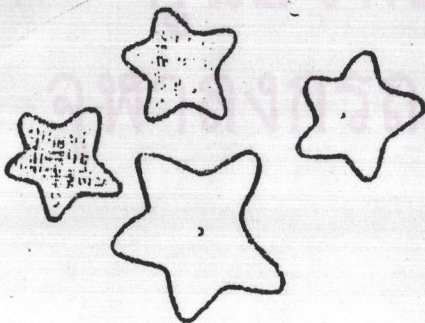
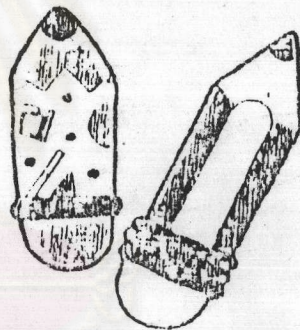
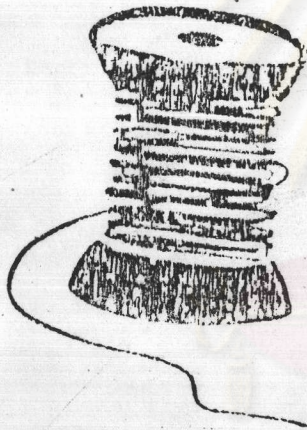




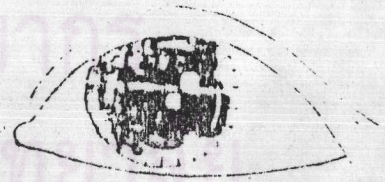
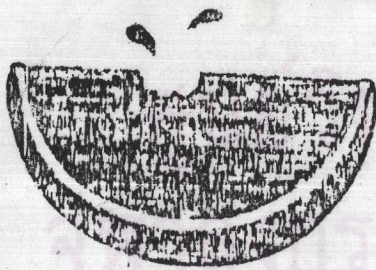
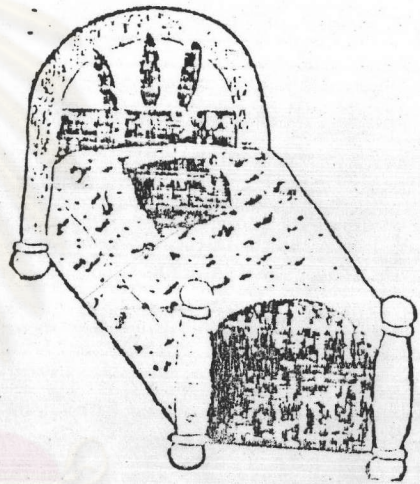
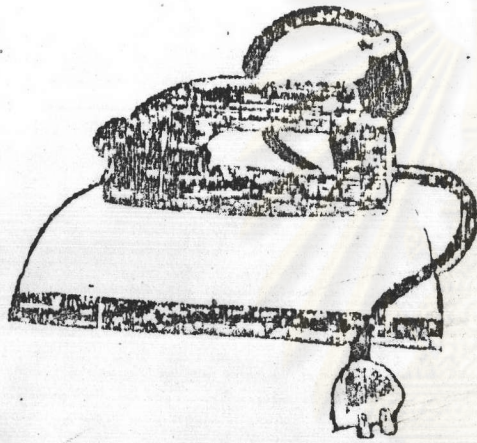
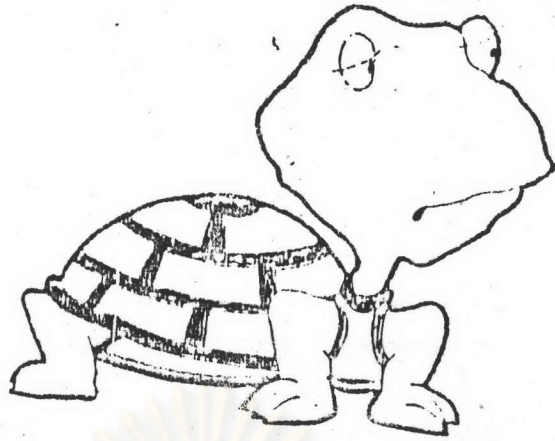




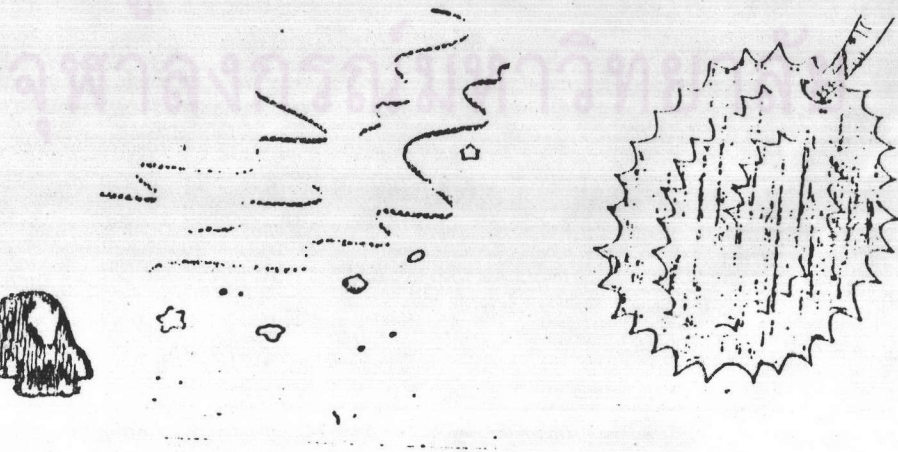
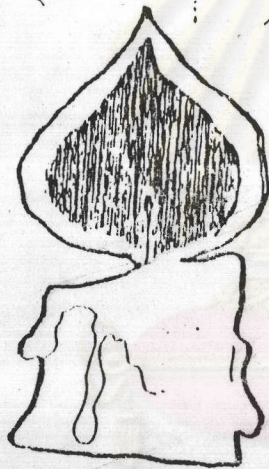




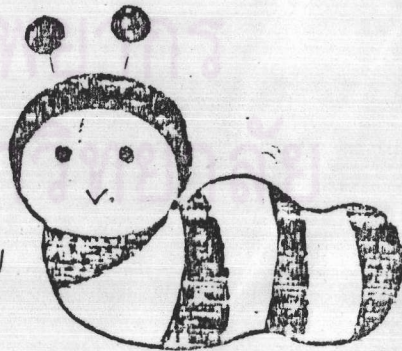
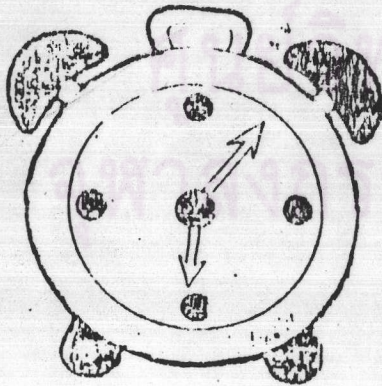
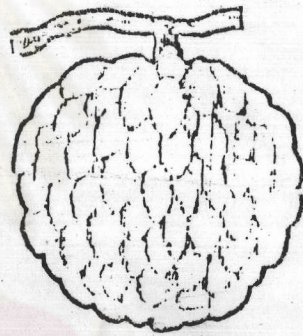
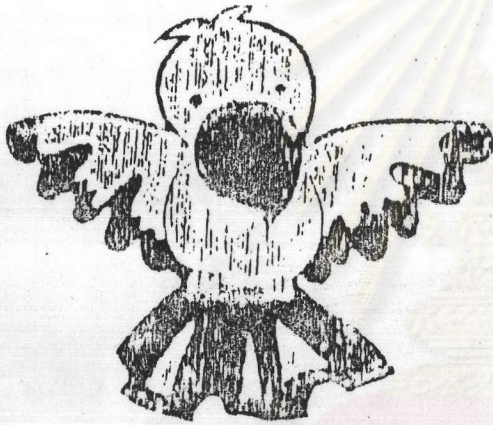
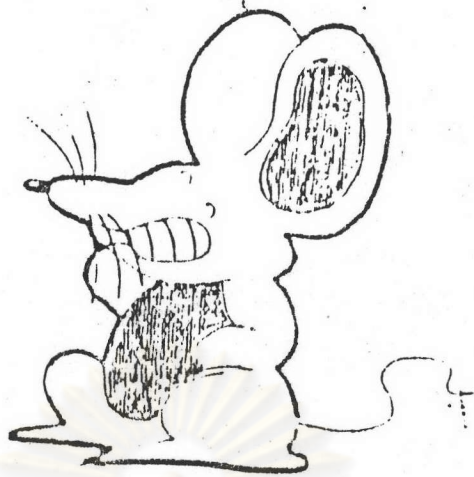




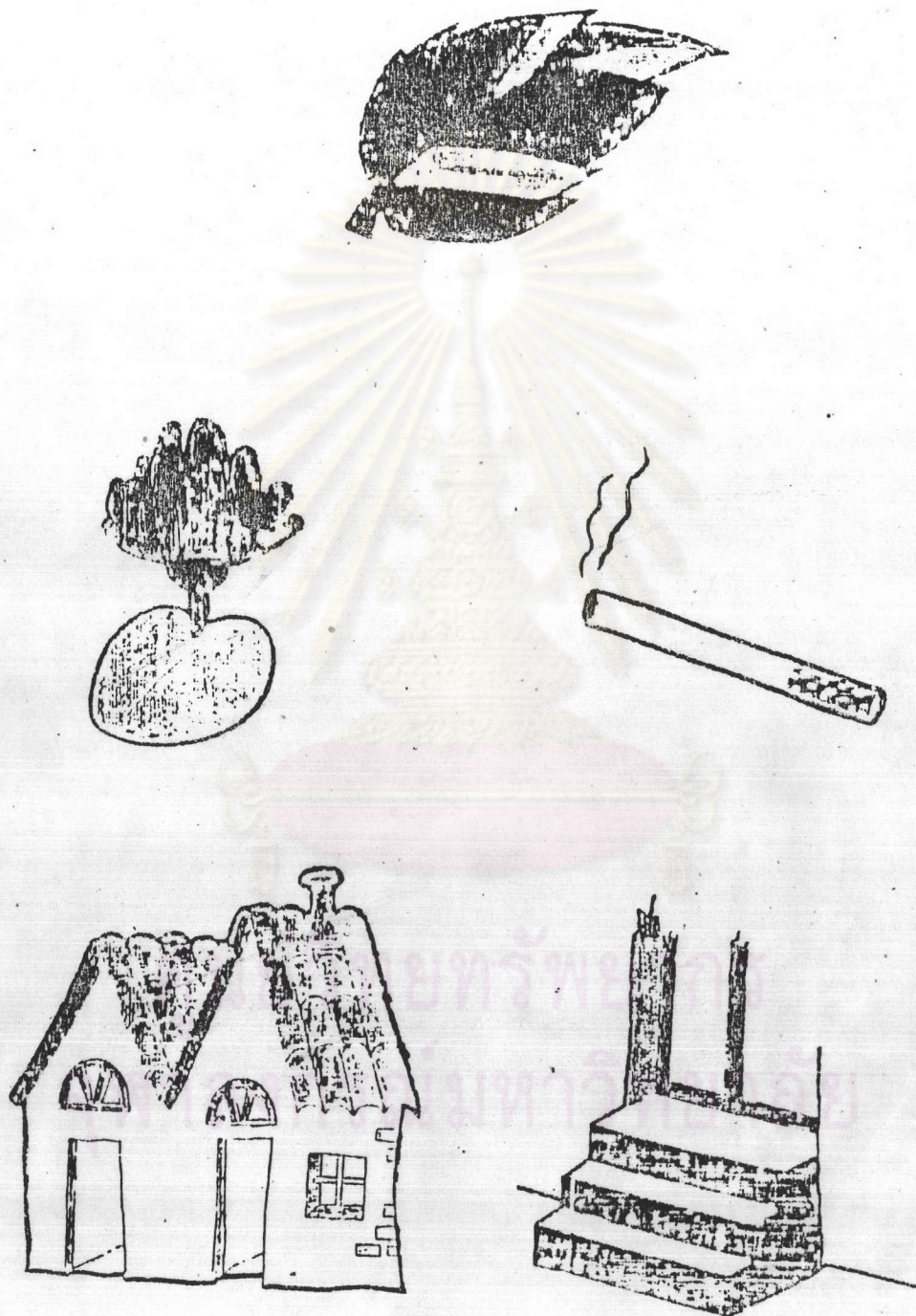




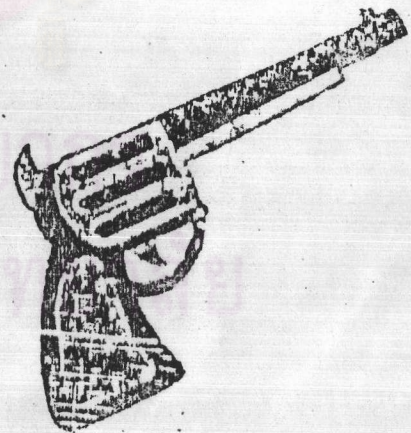
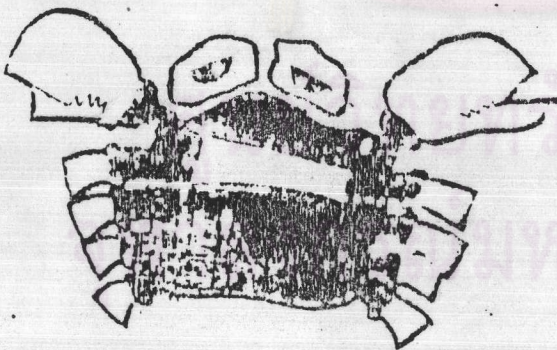
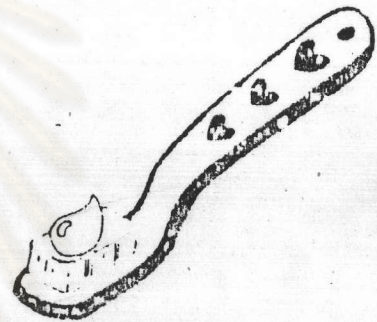
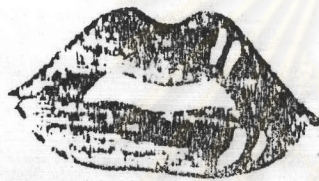
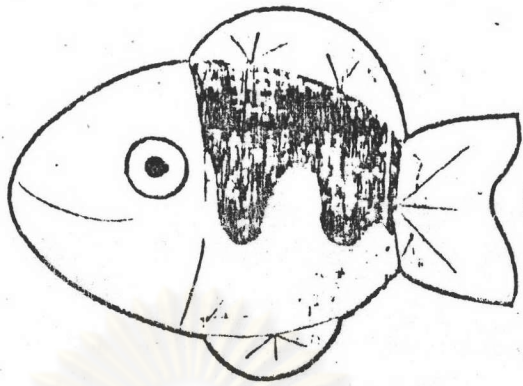




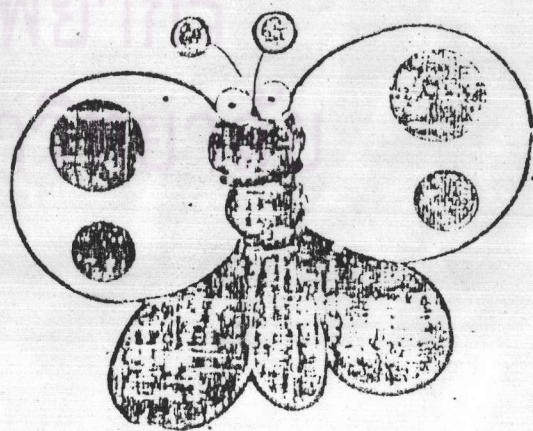
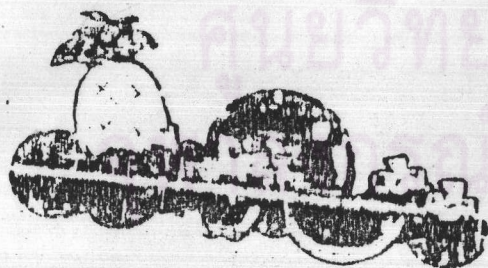
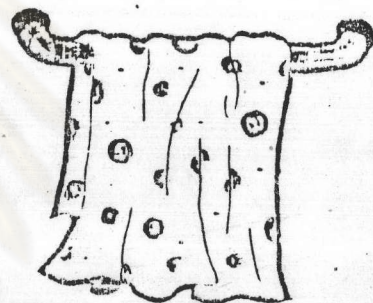




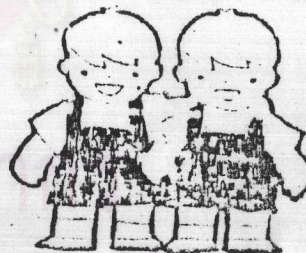
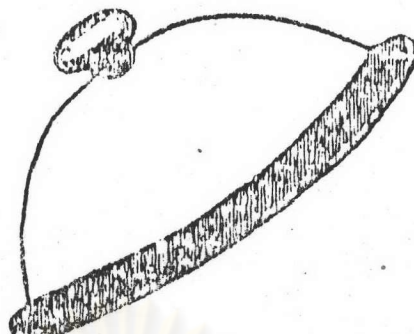






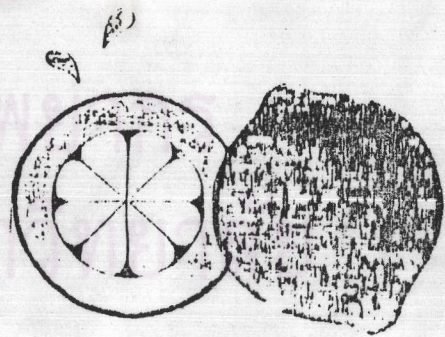
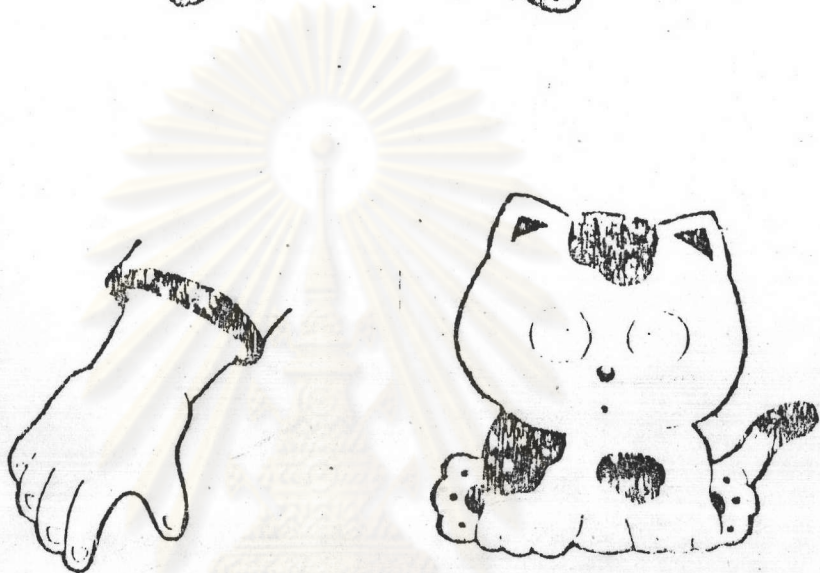
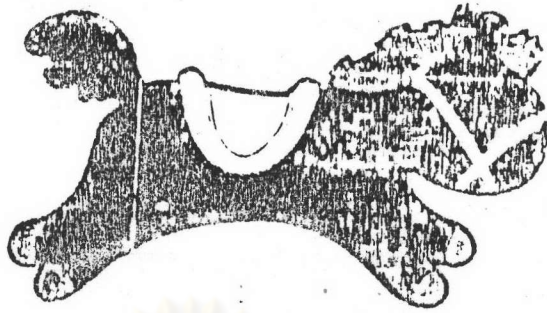




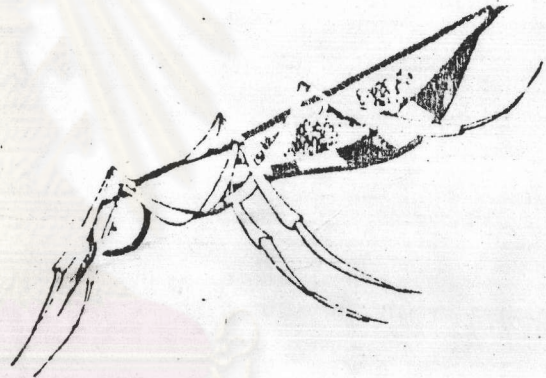
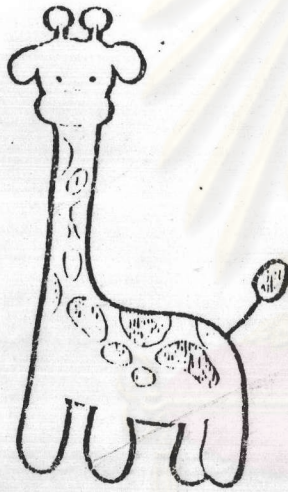


ศูนย์พัฒนารพช  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

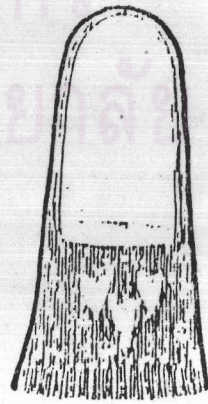




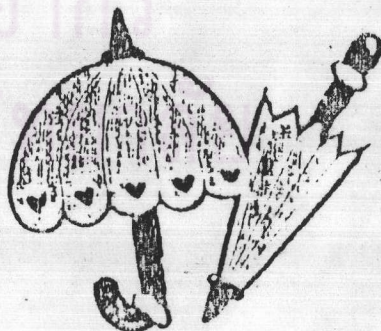
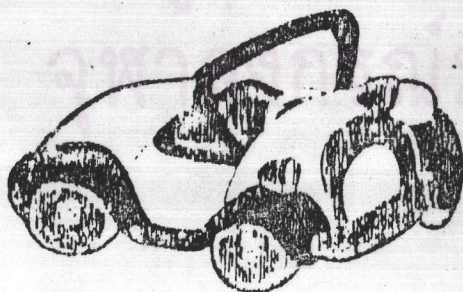
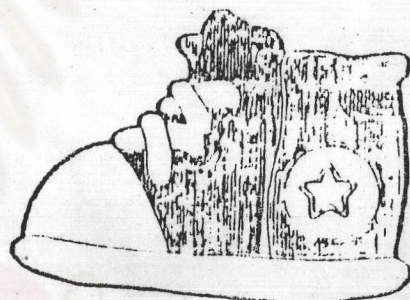
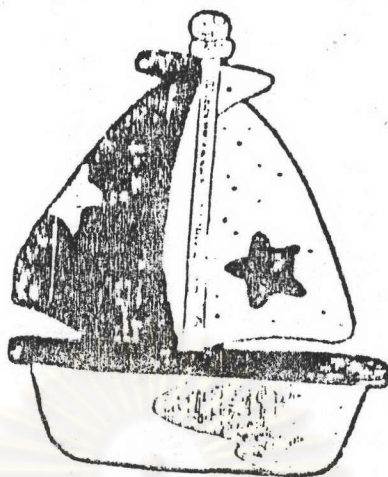




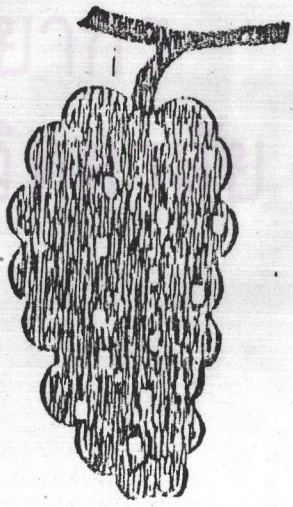
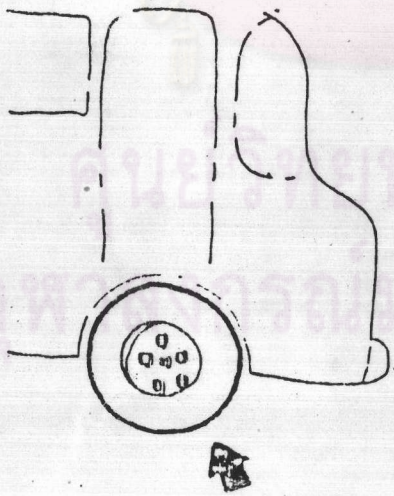
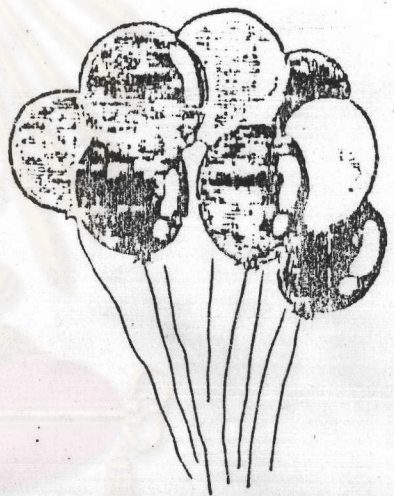
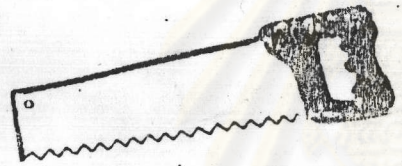
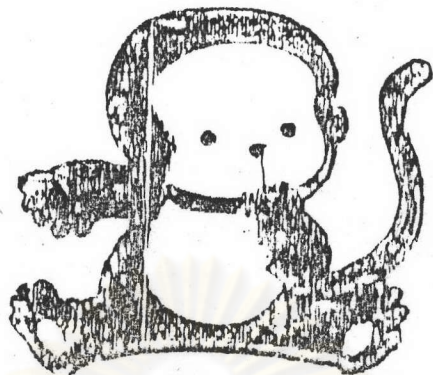
220





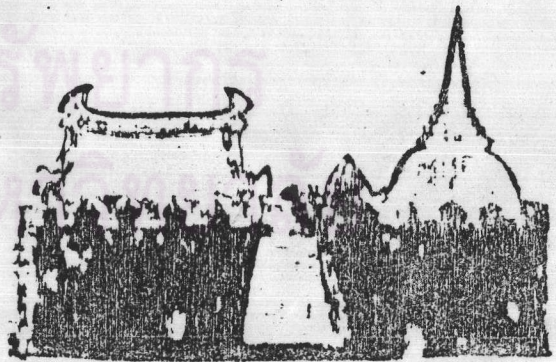
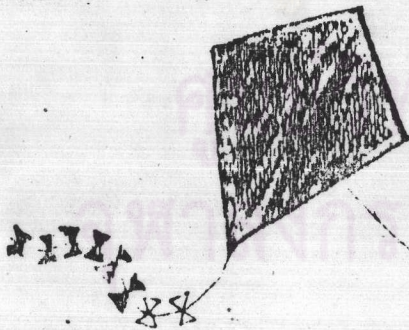
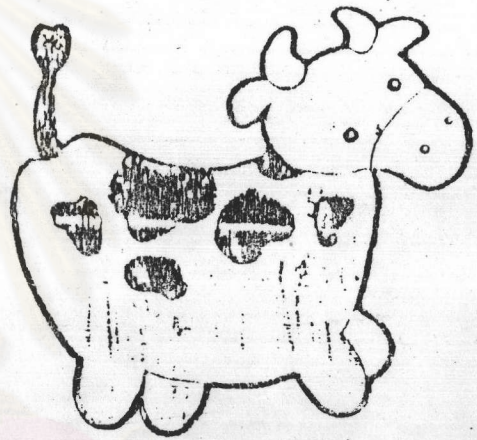
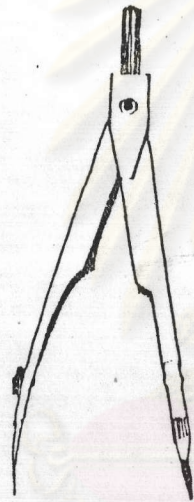




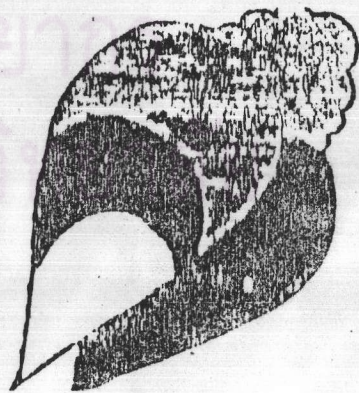
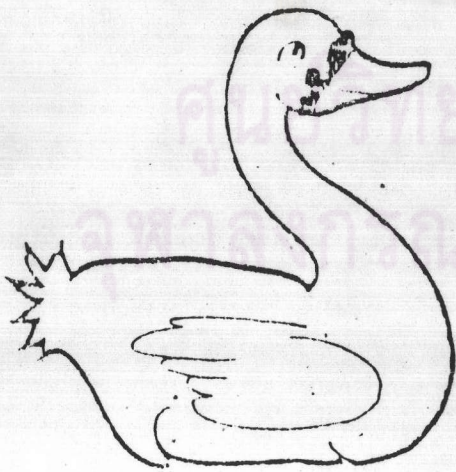
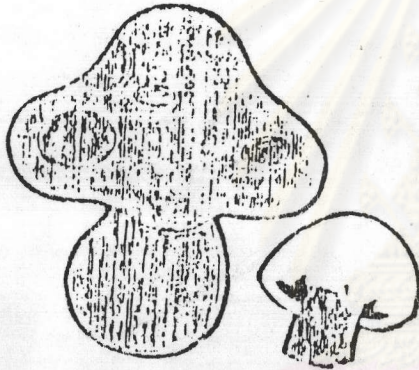
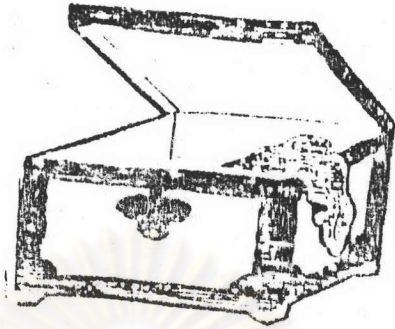


ศูนย์สุขภาพจิตที่ ๑  
โรงพยาบาลจิตเวชขอนแก่นราชนครินทร์

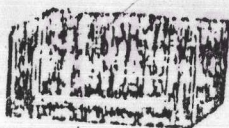
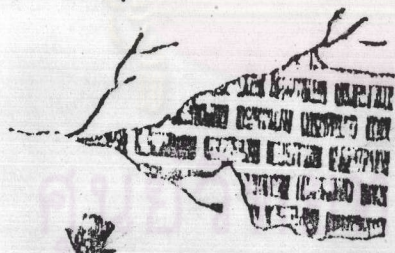
















ภาคผนวก ๒

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แผนการสอนเสียงต้นของคำ

ลำดับที่ 1      เสียง ก ล ป ม ด อ ห

แผนที่ 1      ก ล ป ม  
 " 2      ด ( ก อ ห )  
 " 3      อ ( ล ป ม )  
 " 4      ห ( ก ล ป ม ด อ )

ลำดับที่ 2      เสียง ข จ ต ผ ช ษ ร

แผนที่ 5      ข จ ต ผ  
 " 6      ช ( ข ต ร )  
 " 7      ษ ( จ ผ ช )  
 " 8      ร ( ข จ ต ผ ช ษ )

ลำดับที่ 3      เสียง ง ช ท น บ ผ ว

แผนที่ 9      ง ช ท น  
 " 10      บ ( ท น ผ )  
 " 11      ผ ( น บ ง )  
 " 12      ว ( ง ช ท น บ ผ )

หมายเหตุ      เสียงที่อยู่ในวงเล็บ เป็นเสียงที่มีการสอนทบตาม

## แผนการสอนที่ 1

## เสียง ก ล ป ม

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงเดียวกันได้ครบทั้ง 4 เสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

พยัญชนะไทย 44 ตัว มีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไป เพื่อให้ไม่สับสน เรื่องเสียงที่ซ้ำกันในบางเสียง และหน้าท่อนางของพยัญชนะไทยคือ ทำหน้าที่เป็นพยัญชนะต้นคำ ซึ่งมีเสียง 21 เสียง

เสียง กอ - ไก่	หน้าหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น	กรรไกร	กัญแจ	แก้ว	กึ่ง
" ลอ - ลิง "	" "	เช่น	เลื่อย	ลอร์ด	ลำไย	ลูกโป่ง
" ปอ - ปลา "	" "	เช่น	ปู	ปาก	แปรง	ปืน
" มอ - ม้า "	" "	เช่น	มะนาว	แมว	หนู	มือ

เกม ทายภาพตามเสียง

นักเรียนแต่ละคน จะนำภาพของตนไปใส่ในกระเป๋านึ่ง ที่มีภาพคำสั่งเสียงต้นตรง กับภาพของนักเรียน

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยทายปัญหาเกี่ยวกับคำที่ขึ้นต้นด้วยเสียง ก , ล , ป , ม โดยขึ้นคำถามว่า " อะไรเอ๋ย.....ลูกเขียว ๆ มีรสเปรี้ยว " ให้เด็กเรียนตอบ " มะนาว " หลังจากทายแต่ละปัญหาแล้ว ครูเฉลยโดยให้นักเรียนดูภาพแล้วตอบพร้อมกัน



2. ครูให้นักเรียนออกเสียงโดยดูภาพทีละภาพอีกครั้งหนึ่ง ทีละเสียงจำนวน 4 ภาพ จนครบ 4 เสียง เช่น ปอ - ปลา นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม ครูว่า ปอ - ปลา ( พร้อมกันภาพละ 3 ครั้ง ) ปอ - ปู ( พร้อมกันภาพละ 3 ครั้ง ) โดยครูนำภาพที่นักเรียนออกเสียง จัดลงบนกระเป๋าทิ้ง ทีละเสียง

3. หลังจากครูให้นักเรียนออกเสียงภาพทีละเสียงจนครบทั้ง 4 เสียงแล้ว ครูให้นักเรียนเล่นเกมแข่งขัน โดยครูให้นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลม ครูอธิบายวิธีเล่นเกม โดยมีกติกาดังนี้

- บอกชื่อเกมนักเรียน " เกม ทายภาพตามเสียง "
- ผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายกรรมการ ตรวจสอบ กับฝ่ายผู้แข่งขัน ฝ่ายละ 15 คน
- ผู้แข่งขัน 15 คน จะได้ภาพคนละ 1 ภาพ โดยคว่ำภาพไว้
- ครูจะนำภาพคำถาม 1 เสียง เช่น เสียง ก เสียบไว้ที่กระเป๋าทิ้ง ให้นักเรียนดูภาพแล้วออกเสียงพยัญชนะต้นว่า " เสียง กอ "
- พอครูให้สัญญาณนักเรียนจึงเปิดภาพที่ได้ดูแล้ว ออกเสียงต้นของคำ จากภาพของตนคำใดที่คิดว่าเสียงเดียวกับภาพคำถาม ให้ออกมาเสียบที่กระเป๋าทิ้ง
- ฝ่ายกรรมการจะเป็นผู้คอยตรวจสอบ โดยครูจะถามว่า เพื่อนนำภาพอะไรมาเสียบ เป็นเสียงเดียวกันหรือไม่
- ผู้ชนะคือผู้ที่เสียบบัตรภาพ ได้คนแรก และถูกต้อง
- ผู้แพ้คือผู้เสียบภาพผิด โดนคัดแยกออกมา หลังสิ้นสุดการแข่งขันแล้ว

4. ครูจะให้นักเรียนเล่นเกมจนครบ 4 หน่วยเสียง ก , ล , ป , ม ผู้ชนะในแต่ละเสียง 4 คนแรก จะเป็นผู้ออกคำสั่งให้ผู้แพ้ทำตาม โดยครูเสนอแนะ เช่น ให้ผู้แพ้ร้องเพลง หรือทำท่าขบขันให้เพื่อนดู เช่น ทำเลียนแบบสัตว์

#### สื่อการสอน

ภาพการ์ตูน ขนาด 7 " x 7" จำนวน 20 ภาพ

กระเป๋าสั่ง 4 ใบ

#### ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่า ออกเสียงจากภาพได้ถูกต้องหรือไม่
- นักเรียนสามารถจำแนกภาพได้ถูกต้องตามแต่ละเสียงหรือไม่
- นักเรียนเล่นเกมได้ถูกต้องหรือไม่

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## เกมที่ 1

## เกมทายภาพตามเสียง

## จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนจำแนกภาพคำนามที่มีเสียงต้น ก ล ป ม ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 20 ภาพ ตามเนื้อหาในแผนการสอนที่ 1  
กระเป๋าค้าง 4 ใบ

จำนวนผู้เล่น 15 คน

รูปแบบการเล่น ครึ่งวงกลม

## วิธีการเล่น

1. จัดให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม
2. แจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ โดยคว่ำไว้ตรงหน้านักเรียน ยังไม่ให้หยิบจนกว่าจะได้ยินสัญญาณ
3. ครูนำภาพคำนามมาให้นักเรียนดู 1 ภาพ โดยเสียบไว้ที่กระเป๋าค้างแล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นภาพอะไร มีเสียงต้นอย่างไร เช่น ภาพไก่ ให้นักเรียนพูดว่า ไก่ กอไก่

จากนั้นครูให้นักเรียนออกเสียง " กอ " พร้อมกันอีกครั้งหนึ่ง

4. เมื่อครูให้สัญญาณเปิดภาพ นักเรียนแต่ละคนต่างออกเสียงภาพของตน และบอกเสียงต้นของคำพร้อมกับออกเสียงภาพด้วย เช่น กุ้ง กอกุ้ง

5. นักเรียนคนใดได้ภาพที่มีเสียงต้นตรงกับเสียงต้นภาพในกระเป๋านั้น ให้รับนำภาพของตนไปเสียบไว้ที่กระเป๋านั้นได้ภาพตัวอย่าง

6. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง

กติกา

1. ผู้ชนะ คือ ผู้เสียบภาพได้ถูกต้อง
2. ผู้แพ้ คือ ผู้ที่เสียบภาพไม่ถูกต้อง จะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ชนะ

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนการสอนที่ 2  
เสียง ด ( ก อ ห )

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงกันได้ครบทั้ง 4 เสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกกติกา

เนื้อหา

- เสียง ดอ - เด็ก ต้าย ดอกไม้ ดาว ดินสอ  
" กอ - ไก่ กรรไกร กุญแจ แก้ว กุ้ง  
" ออ - อ่าง อีฐ ฮ่อง อึ้งอ่าง  
" หอ - หีบ เห็ด หอย ห่าน หู

นิทาน เรื่อง เด็กน้อยพบสมบัติ

เด็กคนหนึ่ง มีสัตว์เลี้ยง 3 ตัว คือ ไก่ ห่าน อูฐ

ไก่ ชอบกิน กุ้ง

ห่าน ชอบกิน เห็ด หอย

อูฐ ชอบกิน น้ำในอ่าง หรือ อึ้ง

วันหนึ่ง ห่านคุ้ยดิน เจอ หีบ แต่เปิดไม่ออก

ไก่คุ้ยดิน เจอ กรรไกร กุญแจ

เด็กจึงนำมาเปิดหีบพบข้างในมี ต้าย ดอกไม้ ดาว ดินสอ พอดีมีอ่าง

กระโตกตะกางของที่เด็กพบ เด็กจึงใช้อูฐปาดอ่าง แม่มาพบจึงดึงหู

เด็กที่ทำร้ายอ่าง

### เกม ปริศนาคำทายเสียงต้น

นักเรียนที่ได้รับบัตรภาพคิดตั้งปริศนาคำทายจากบัตรภาพ โดยให้ขึ้นต้นคำ เช่น  
ถามว่าอะไรเอ่ยขึ้นต้นด้วยเสียง....กอ....มีไว้เขียนหนังสือ แล้วให้เพื่อน ๆ

ตอบ

### กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูเล่านิทานเรื่องเด็กน้อยพบสมบัติ โดยใช้บัตรภาพบนกระเป๋านั่ง
2. ครูจัดเสียง 4 หน่วยบนกระเป๋านั่งให้นักเรียนออกเสียงตามแต่ละเสียง เช่น  
กอ-ไก่ กอ-กุ่ม กอ-กรรไกร กอ-กัญแจ
3. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม ปริศนาคำทายเสียงของคำ โดยมีวิธีการเล่น ดังนี้
  - นักเรียนที่ได้รับบัตรภาพ ออกมาทีละคนโดยมิให้เพื่อนเห็นภาพที่ตนได้ ตั้งปริศนาคำทายโดยให้ขึ้นต้นว่า ขึ้นต้นด้วยเสียง....กออยู่ในน้ำใส ๆ เป็นต้น
  - นักเรียนที่ถูกผู้ตั้งปริศนาคำทายเรียกให้ตอบคำถามถ้าตอบถูกจะได้รับภาพแจกและจะได้เป็นผู้ตั้งปริศนาคำทาย
4. ครูให้นักเรียน ช่วยกันจัดบัตรภาพในเสียงเดียวกันอีกครั้งทั้ง 4 เสียง
5. นักเรียนที่ตั้งปริศนาคำทายไม่ได้กับนักเรียนที่ถูกเรียกตอบ ตอบไม่ได้จะถูกคัดออกมาเป็นผู้แพ้ และถูกทำโทษโดยกลุ่มผู้ชนะ เช่นให้ร้องเพลง หรือ รำวง



ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่า ออกเสียงภาพได้ถูกต้องหรือไม่  
นักเรียนจำแนกภาพได้ถูกต้องตามแต่ละเสียงคำหรือไม่  
นักเรียนสามารถคิดปริศนาคำทายจากภาพได้หรือไม่



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## เกมที่ 2

## เกมปริศนาคำทาย

## จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กเรียนจำแนกภาพคำนามที่มีเสียงต้น ค ก อ ห ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 20 ภาพ

กระเป๋านั่ง 1 แผ่น

จำนวนผู้เล่น 30 คน

## วิธีการเล่น

1. จัดให้นักเรียนนั่งเป็นแถวอย่างมีระเบียบ
2. ครูเรียกนักเรียนออกมา 1 คน เลือกภาพจากครู 1 ภาพ
3. นักเรียนที่ได้ภาพต้องไม่ให้เพื่อนเห็นภาพจากนั้นนักเรียนคิดปริศนาคำทาย โดยขึ้นต้นว่า อะไรเอ๋ย ขึ้นต้นด้วยเสียง ( ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย ขึ้นต้นด้วยเสียงกอ... ตัวใส่าอยู่ในน้ำ คำตอบ กุ้ง )
4. นักเรียนที่ตั้งปริศนาคำทายจะเป็นผู้เลือกเพื่อนให้ตอบปริศนาคำทายของตน
5. ผู้ตอบปริศนาคำทายถูกจะเป็นผู้เล่นเกมคือ เป็นผู้ตั้งปริศนาคำทายต่อไป



กติกา

1. ผู้ทาสปรีศนาค่าทาสจะถูกจะเป็นผู้เล่นเกมคนต่อไป ถ้าตอบไม่ถูกจะเป็นผู้แพ้ จะถูกผู้ชนะออกคำสั่งให้ปฏิบัติตาม



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แผนการสอนที่ 3

เสียง อ ( ล ป ม )

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงเดียวกันได้ครบทั้ง 4 เสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่จัดขึ้นได้ถูกต้องตามกติกา

## เนื้อหา

เสียง	ขอ -	อ่าง อู้อู อ่าง โอ่ง
"	ลอ -	ลิ่ง เลื่อย ล้อรถ ล่าไซ ลูกลโป่ง
"	ปอ -	ปลา ปู ปาก แปรง ปืน
"	มอ -	ม้า มะนาว แมว หมู มือ

## เกม มาตามนัด

นักเรียนต้องทายภาพที่นักเรียนเลือกเองโดยที่นักเรียนไม่เห็นซึ่งนำมาคว่ำไว้บน  
กระเป๋าค้างโดยมีภาพคำสิ่งอยู่บนสุดแสดงให้เห็นว่าภาพที่คว่ำว่าเป็นภาพที่มีเสียงต้นเดียวกับ  
ภาพคำสิ่งหรือไม่ เริ่มจากภาพแรกตามลำดับ

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพต้นเสียงของภาพแต่ละภาพ - ภาพ ปอ-ปลา ให้นักเรียนออกเสียง  
พร้อมกัน ครูซักถามว่า มีเสียงต้นของคำเป็นเสียงใด ให้นักเรียนตอบ
2. ครูนำภาพเสียง ปอ - ให้นักเรียนออกเสียง ทีละภาพ ภาพละ 3 ครั้ง  
ว่า ปู-ปอ-ปู  
ปาก-ปอ-ปาก จนครบ 4 ภาพในแต่ละเสียง



3. ครูให้นักเรียนออกเสียงทั้ง 4 เสียง ปอ-ลอ-มอ-ออ แล้วนำภาพใส่ กระเป๋าหนังสือ
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม มาตามนัด โดยมีกติกาดังนี้
  - ผู้เล่น แบ่งเป็น 2 ฝ่าย คือ ชาย-หญิง ฝ่ายละ 15 คน จำนวน 20 ภาพ
  - แต่ละฝ่าย ส่งตัวแทน มาฝ่ายละ 1 คน ออกมาเลือกภาพที่คิดว่าไว้ คนละ 2 ภาพนำไปไว้ในกระเป๋าหนังสือ
  - แต่ละฝ่ายสลับกันทายภาพที่คิดว่า เริ่มจากภาพแรก ว่า เสียงตรงกับเสียง คำถามหรือไม่ เช่น ภาพคำถาม เสียง มอ-ม้า ภาพแรกคิดว่า ครูถาม นักเรียนทายผิดคิดว่า เป็นภาพที่ขึ้นต้นด้วยเสียง มอ ใช้มือ นักเรียนตอบ "ใช่" หรือ "ไม่ใช่"
  - ครูและนักเรียนทั้งหมดร่วมเฉลย ถ้าฝ่ายไหนผิดภาพที่ทายจะเป็นของ อีกฝ่าย
  - ฝ่ายใดได้ภาพมากกว่า เป็นฝ่ายชนะ ฝ่ายแพ้จะต้องปรบมือให้และตั้ง กล่าวดัง ๆ ว่า "นับถือ นับถือ"
5. ครูให้นักเรียนแข่งกันเกม จนครบ 4 เสียง ปอ-ลอ-มอ-ออ
6. ครูตัดสินกติกา โดยนับภาพ จากฝ่ายชาย และฝ่ายหญิงว่าฝ่ายใดได้ ภาพที่มากกว่ากัน ครูให้ฝ่ายที่แพ้ ปรบมือ ให้ฝ่ายชนะและกล่าวว่า "นับถือ นับถือ"

#### 4. สื่อการสอน

- ภาพการ์ตูน 25 ภาพ
- กระเป๋าหนังสือ 1 ใบ

#### ประเมินผล

- นักเรียนสามารถจำแนกภาพตามเสียงนั้น ๆ ได้ หรือไม่
- นักเรียนสามารถเล่นเกมได้ถูกต้องตามกติกา

## เกมที่ 3

## เกมมาตามนัด

## จุดประสงค์

- นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงตสั้น อ ล ป ม ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 25 ภาพ

กระเป๋านั่ง 1 แผ่น

จำนวนผู้เล่น 30 คน

รูปแบบการเล่น นั่งเป็นแถวหน้ากระดาน 2 ฝั่ง ฝั่งละ 15 คน

## วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝั่ง ฝั่งละ 15 คน แต่ละฝั่งส่งตัวแทนออกมา 1 คน ออกมาเลือกภาพที่ครูคว่ำไว้ คนละ 2 ภาพ ไปไว้ในกระเป๋านั่งโดยคว่ำภาพลง
2. ครูนำภาพค่านามเสียงไว้ที่กระเป๋านั่งเป็นภาพตัวอย่าง
3. แต่ละฝั่งสลับกันทายภาพที่คว่ำไว้ในกระเป๋านั่ง โดยเริ่มจากภาพแรกว่ามีเสียงตรงกับภาพตัวอย่างหรือไม่



4. ครูเปิดภาพที่นักเรียนทาส ถ้านักเรียนทาสถูกต้อง ภาพที่เปิดมีเสียงต้น  
ตรงกับภาพตัวอย่าง นักเรียนฝ่ายนี้ก็จะได้คะแนน แต่ถ้าภาพที่เปิดไม่ใช่เสียงต้นเดียวกับ  
ภาพตัวอย่างอีกฝ่ายจะได้คะแนนแทน

กติกา

1. นักเรียนทั้งสองฝ่ายจะสลับกันทายภาพก่อนหลังสลับกันไป
2. คะแนนของฝ่ายที่ทายผิดจะตกเป็นของอีกฝ่ายหนึ่ง

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แผนการสอนที่ 4

## เสียง ห ( ก ล ป ม ด อ )

## วัตถุประสงค์

- นักเรียนสามารถออกเสียงบัตรภาพได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถจัดภาพที่มีเสียงเดียวกันแต่ละเสียงได้
- นักเรียนเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

- เสียง หอ - หีบ เหนือ หอย ห่าน หู
- " กอ - ไก่ กรรไกร กุญแจ แก้ว กุ้ง
- " ลอ - ลิง เลื่อย ลำไย ล้อรถ ลูกโป่ง
- " ปอ - ปลา ปู ปาก แปรง ปืน
- " มอ - ม้า มะนาว แมว หมู มือ
- " ดอ - เด็ก ด้าย ดอกไม้ ดาว ดินสอ
- " ออ - อ่าง อูฐ อีฐ ไอ้่ง อ่าง

## เกม ใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง

นักเรียนจะได้ภาพคนละภาพ จำนวน 20 ภาพพอครูให้จัดภาพนักเรียนจะต้องออกเสียงภาพที่ละคนได้ เช่น ภาพกรรไกร ออกเสียงว่า "กอ" แล้วรับจับกลุ่มกับเพื่อนที่มีเสียงเดียวกันให้ครบเสียงละ 4 ภาพ



## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ใบ จนครบ 30 คน
2. ครูให้นักเรียนดูภาพที่นักเรียนได้รับ ครูเรียกนักเรียนทีละคนลุกขึ้นแล้วดูภาพที่ตนได้รับให้เพื่อนดู และบอกเพื่อนว่าตนได้ภาพอะไร
3. ครูถามนักเรียนว่าภาพที่นักเรียนได้มีเสียงต้น เป็นเสียงอะไร
4. ครูให้นักเรียนคนอื่นตัดสินว่า เพื่อนตอบถูกหรือไม่ จนครบ 30 คน
5. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม " ใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง " โดยมี
  - พอครูให้สัญญาณ นักเรียนจะต้องออกเสียงต้นของคำจากภาพที่นักเรียนได้รับ เช่น ได้ภาพ ทราย ทราย นักเรียนออกเสียงว่า "กอ, กอ, กอ" แล้วจะไปหาเพื่อนที่ออกเสียงเดียวกัน
  - หลังจากครบ 4 คน แล้วให้จูงมือกันไปจับกลุ่มแยกออกมาให้เด่นชัดแล้วนั่งลง ชูภาพให้ครูเห็น แล้วต้องออกเสียงทุกคน จนกว่าจะได้สัญญาณจากครูให้หยุด
  - กลุ่มที่ชนะคือที่จับกลุ่มได้ครบ 4 คน แล้วได้ภาพที่อยู่ในเสียงกันได้ถูกต้อง และทำถูกต้องคือ นั่งลงเป็นกลุ่ม และชูภาพให้เห็นชัดเจน
6. ครูตัดสินจากกลุ่มที่ชนะ กลุ่มแรกและกลุ่มต่อมา โดยตัดกลุ่มเพื่อออกให้กลุ่มผู้ชนะออกคำสั่ง เช่น ให้เดินท่าเบ็ด เดินตัวหนอน เป็นต้น

## สื่อการสอน

ภาพการ์ดขนาด 7x7 นิ้ว จำนวน 30 ภาพ

## ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่า ออกเสียงจากภาพได้ถูกต้องตามกติกาหรือไม่
- นักเรียนสามารถเล่นเกมได้ถูกต้องตามกติกาหรือไม่



## เกมที่ 4

## เกมใครเป็นพวกเดียวกับฉันบ้าง

## จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถจับกลุ่มภาพที่มีเสียงต้น ห ก ล ป ม ต อ

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 30 ภาพ

จำนวนผู้เล่น 30 คน

## รูปแบบการเล่น

นักเรียนนั่งเป็นวงกลม

## วิธีการเล่น

1. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ จนครบ 30 คน
2. ครูให้นักเรียนดูภาพที่ตนได้รับ และชูภาพให้เพื่อนดูพร้อมกับบอกด้วยว่าตน

## ได้ภาพอะไร

3. ครูถามนักเรียนว่าภาพที่นักเรียนได้มีเสียงต้นเป็นเสียงอะไร



4. นักเรียนจะต้องออกเสียงต้นของคำจากภาพของนักเรียน เช่น ภาพรรไรกร  
นักเรียนต้องออกเสียงว่า "กอ"
5. พอลครูให้สัญญาณ นักเรียนจะต้องวิ่งออกไปจับกลุ่มหาเพื่อนที่มีเสียงต้นเดียวกับตน

กติกา

1. กลุ่มที่ชนะคือกลุ่มที่จับกลุ่มได้ครบ 4 คน แล้วได้ภาพที่มีเสียงต้นเดียวกัน  
โดยนั่งลงเป็นกลุ่มและชูภาพให้เพื่อน ๆ เห็นอย่างชัดเจน

ศูนย์วิทยพัทยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แผนการสอนที่ 5

## เสียง ข จ ต ผ

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากบัตรภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจัดภาพที่มีเสียงเดียวกันแต่ละเสียงได้

นักเรียนเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

เสียง	ขอ - ไข่ นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น แขน ขวาน ขวด เข็มขัด
"	จอ - จาน นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น จอบ จึงจก จรวด จักรยาน
"	ตอ - เต่า นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น ตา แต่งโม เตียง เตารีด
"	ผอ - ผา นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น เปลือก แผล ผน ไข่

## เกม มิตรหรือศัตรู

นักเรียนจับคู่ภาพที่อยู่ในเสียงเดียวกัน เมื่อครูสั่งว่า มิตร

นักเรียนจับคู่ภาพที่อยู่ในเสียงเดียวกัน เมื่อครูสั่งว่า ศัตรู

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูให้นักเรียน ดูภาพในแต่ละเสียงบนกระเป๋านึ่งให้นักเรียนฝึกออกเสียง  
ขอ-ไข่-ขอ-ขวาน ฯลฯ ทีละเสียงจนครบ 4 เสียง
2. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม โดยมีกติกาดังนี้
  - ครูให้นักเรียนเล่นเกม มิตรหรือศัตรู



- ครูแจกบัตรภาพให้นักเรียน คนละภาพ จะเหลือนักเรียน 10 คนที่ไม่ได้รับภาพ
  - ครูให้นักเรียนดูภาพของตนและออกเสียงภาพจะเป็น กรรมการ ตรวจสอบ  
ดูว่าตนได้ภาพที่มีเสียงต้นอะไร
  - นักเรียนต้องวิ่งไปจับคู่กับเพื่อนที่ได้มีเสียงต้นเดียวกันกับตนเมื่อถูกพูดว่า มิตร
  - นักเรียนต้องวิ่งไปจับคู่กับเพื่อนที่มีเสียงต้นต่างกันกับตน เมื่อครูพูดว่า ศัตรู
  - นักเรียนที่ถูกรวมการ ตรวจสอบว่า ตนจับคู่ผิดตามคำสั่ง จะถูกตัดออก  
ผู้ที่จับได้จะเข้าไปเล่นแทน
  - ผู้แพ้จะถูกคิดมาทำตามคำสั่งผู้ชนะ
3. ครูให้นักเรียนที่จับคู่ถูกออกมาออกเสียงให้เพื่อน ๆ ตู ทีละคู่ ทั้งคู่ที่มีเสียงต้น  
เดียวกันกับคู่ที่มีเสียงต่างกัน

#### สื่อการสอน

ภาพการ์ตูน 7x7 นิ้ว จำนวน 20 ภาพ กระดาษแข็ง 1 ใบ

#### ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่า นักเรียนสามารถจับคู่ภาพที่มีเสียงเดียวกันได้หรือไม่
- สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่า นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงเดียวกันได้หรือไม่

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## เกมที่ 5

## เกมมิตรหรือศัตรู

## จุดประสงค์

1. นักเรียนจำแนกภาพที่มีเสียงต้น ฆ จ ต ฝ ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 20 ภาพ  
กระเป๋าน้ำ 1 แผ่น

จำนวนผู้เล่น 20 คน

## รูปแบบการเล่น

นักเรียนนั่งเป็นวงกลม

## วิธีการเล่น

1. ครูจัดนักเรียนนั่งเป็นวงกลม
2. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ
3. นักเรียนคนที่ไม่ได้รับภาพจะเป็นกรรมการตัดสิน
4. ครูให้นักเรียนดูภาพของคนว่าได้ภาพอะไร มีเสียงต้นอย่างไร



5. ครูให้สัญญาณนักเรียนโดยพูดว่า มิตร นักเรียนต้องวิ่งไปจับคู่ กับเพื่อนที่  
ได้ภาพที่มีเสียงต้นเดียวกัน

6. ครูให้สัญญาณนักเรียนโดยพูดว่า ศัตรู นักเรียนต้องวิ่งไปจับคู่ กับเพื่อนที่  
ได้ภาพที่มีเสียงต้นต่างกัน

7. กรรมการจะเป็นผู้ตรวจสอบว่า นักเรียนคู่ไหนจับคู่ผิดคำสั่งจะถูกปรับให้แพ้

กติกา

1. ผู้ชนะคือ ผู้ที่จับคู่กับเพื่อนที่ได้ภาพที่มีเสียงต้นตรงกับคำสั่งครูโดยนั่งลงและ  
จับมือกันชูภาพให้เพื่อน ๑ เห็น

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แผนการสอนที่ 6

เสียง ช ( ช ต ร )

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงเดียวกันได้ครบ 4 เสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่ครูจัดชั้นได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

- เสียง ชอ - ช้าง นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น เชือก ช้อน ชมพู ชิงช้า  
 " ซอ - โซ่ นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น แขน ขวาน ขวด เข็มขัด  
 " ตอ - เต่า นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น ตา แต่งโม เตียง เตารีด  
 " รอ - เรือ นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น รถ ร่ม แรด รองเท้า

## เกม เก้าอ้นตรี

นักเรียนเดินเป็นวงกลมล้อมเก้าอี้ขณะที่เพลงหยุดนักเรียนจะต้องการภาพที่มีเสียงตรงกับที่ครูสั่งแล้วนั่งลงบนเก้าอี้ที่นักเรียนหยิบภาพนั้น

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูให้นักเรียนออกมาเปิดภาพทีละคน แล้วบอกเพื่อนว่าเป็นภาพอะไร เช่น นักเรียนหยิบภาพ พัด ขึ้นมาแล้วพูดว่าพัด
2. ครูถามนักเรียนว่า พัด มีเสียงต้นอะไร นักเรียนตอบถูก พอ - พัด
3. ครูให้นักเรียน คนต่อไปเปิดภาพทีละคนไว้โดยครูจัดให้อยู่ในเสียงเดียวกัน แล้วครูซักถามว่าภาพอะไร เสียงต้นอะไรจนครบแต่ละเสียง
4. ครูดำเนินวิธีการเดียวกันจนครบ 4 เสียง



5. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม โดยมีขั้นตอนและกติกาดังนี้

- บอกชื่อเกม นักเรียน " เกม เก้าอึดคนตรี "
- จัดเก้าอี้เป็นวงกลม 12 ตัว แล้ววางภาพเสียงต้น 12 ภาพลงบนเก้าอี้ โดยมีภาพที่อยู่ในเสียงเดียวกัน 3 ภาพ จำนวน 4 เสียง รวม 12 ภาพ
- ครูอธิบายการเล่นว่า จะมีผู้เล่นเกมเก้าอึดคนตรี 12 คน ออกมายืน ล้อมวงเก้าอี้หันหน้าไปทางเดียวกัน ครูจะบอกให้นักเรียนหาภาพที่มีเสียงที่ครูต้องการเช่น " เสียง รอ " แล้วครูจะเปิดเพลง นักเรียนเดินล้อมเก้าอี้ พอเสียงเพลงหยุดนักเรียนจะต้องนั่งเก้าอี้ตัวที่มีเสียงต้นคำตรงกับที่ครูต้องการ โดยชูภาพให้เพื่อน ๆ ที่ไม่ได้เล่นเกมตัดสินว่าถูกหรือผิด
- ผู้เล่นที่หยิบภาพผิดจะถูกตัดแยกออกไป ครูจะเรียกนักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นเข้ามาเล่นแทน
- ผู้ชนะคือ ผู้ที่เข้ารอบสุดท้ายโดยไม่โดยคัดออก ประมาณ 3-4 คน ขึ้นสุดท้ายครูจะยกเก้าอี้ออกจนเหลือผู้เล่นน้อยลง

6. ครูให้ผู้ชนะออกคำสั่งทำโทษผู้แพ้ เช่น ให้ร้อง ตามเสียงเพลงของครู

สื่อการสอน

ภาพการ์ตูน จำนวน 25 ภาพ

เก้าอี้ 12 - 15 ตัว

เทปเพลง

ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่าเล่นได้ถูกต้องตามกติกาหรือไม่
- นักเรียนสามารถหยิบภาพตรงตามเสียงหรือไม่



## เกมที่ 6

## เกมเก้าอี้ดนตรี

## จุดประสงค์

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้น ฮ จ ฝ ช ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 25 ภาพ

เก้าอี้ 12 ตัว

เทปเพลง

จำนวนผู้เล่น 13 คน

## รูปแบบการเล่น

จัดเก้าอี้เป็นวงกลม

## วิธีการเล่น

1. จัดเก้าอี้เป็นวงกลม 12 ตัว แล้ววางภาพเสียงต้น 12 ภาพบนเก้าอี้
  2. โดยมีภาพที่อยู่ในเสียงเดียวกัน 3 ภาพ จำนวน 4 เสียง รวม 12 ภาพ
  3. ครูจัดให้นักเรียน 13 คน ออกมาขึ้นล้อมวงเก้าอี้หันหน้าไปทางเดียวกัน
- เตรียมพร้อมจะเดิน เมื่อครูเปิดเพลง



4. ก่อนเปิดเพลงครูจะสั่งให้นักเรียนหาภาพที่มีเสียงที่ครูต้องการ เช่น  
ครูพูดว่า "ให้นักเรียนหาภาพที่มีเสียงต้น เสียง ร"

5. นักเรียนจะเดินล้อมวงเก้าอี้เมื่อได้ยินเสียงเพลงแล้วจะรีบนั่งบนเก้าอี้ที่  
มีภาพที่มีเสียงต้นตามคำสั่งครูโดยชูภาพให้ครูเห็น

กติกา

1. นักเรียนจะนั่งบนเก้าอี้ที่มีภาพเสียงต้นตรงตามคำสั่งครูได้ต่อเมื่อเพลงหยุด  
เท่านั้น
2. นักเรียนที่หือภาพผิดและนักเรียนที่ไม่ได้เก้าอี้หนึ่งจะถูกคัดออก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แผนการสอนที่ 7

## เสียง ย ( จ ผ ช )

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงเดียวกันได้ครบทั้ง 4 เสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

- เสียง ย - ยักษ์ นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น ยุง ยี่สิบ ย่ำ ยี่ราฟ
- " จอ - จาน นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น จอบ จิ้งจก จรวด จักรยาน
- " ผอ - ผา นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น ผือก ผัด ผน ฝ
- " ชอ - ช้าง นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น เชือก ช้อน ชมพู ชิงช้า

## เกม กำไลเสียงต้น

1. นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลมและส่งกำไลไปทางด้านเดียวกันและหยุดเมื่อได้รับสัญญาณจากครุณักรเรียนผู้ที่ได้กำไลสีเดียวกันจะต้องออกมาหาภาพตามคำสั่งครู

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูให้นักเรียนดูภาพทีละภาพในแต่ละเสียงและให้นักเรียนฝึกออกเสียงต้นพร้อมกัน ทีละเสียงจนครบ 4 เสียงบนกระเป๋านั่ง
2. ครูวางสลับภาพทีละ 2 เสียง ให้นักเรียน ออกมาวางใหม่ให้ถูกต้องตามแต่ละเสียงจนครบ 4 เสียง
3. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีขั้นตอนและกติกาดังนี้
  - ครูบอกชื่อเกม "เกม กำไลเสียงต้น"



- ครูจัดให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลมใหญ่ทั้งชั้น ครูจะวางภาพ 20 ภาพไว้ตรงกลาง
  - ครูอธิบายวิธีการเล่นว่า ครูจะแจก กำไลสีน้ำเงิน 5 วง สีชมพู 4 วง สีขาว 3 วง สีแดง 2 วง โดยครูจะแจกสลับกันไม่ให้ใกล้กัน นักเรียนจะส่งกำไลไปทางเดียวกัน โดยพูดว่า "รับส่ง รับส่ง" พอครูให้สัญญาณหยุด ทุกคนจะต้องหยุด ผู้ที่ได้กำไลจะต้องฟังคำสั่งครู ครูจะออกคำสั่ง เช่น
    - นักเรียนคนที่ได้ กำไลสีชมพู ออกมาหาเสียง ขอ หรือ
    - นักเรียนคนที่ได้กำไลสีขาวออกมาหาภาพคนละภาพ โดยไม่ให้เสียงตรงกันทั้ง 3 คน
    - นักเรียนคนที่ได้สีน้ำเงินออกมาหาเสียงเดียวกัน เสียงอะไรก็ได้ เป็นต้น
    - นักเรียนผู้ที่เล่นผิด ครูจะตัดออกมาโดนทำโทษโดยผู้ชนะ
4. ครูซักถาม ถึงวิธีการเล่น กติกา และ ความเห็นของนักเรียน

#### สื่อการสอน

กำไลพลาสติก สีต่าง ๆ ประมาณ 14 วง  
ภาพการ์ตูน จำนวน 20 ภาพ

#### ประเมินผล

- นักเรียนเล่นได้ถูกต้องตามกติกา หรือไม่
- นักเรียนสามารถหีบภาพตามคำสั่งครูถูกต้องหรือไม่

## เกมที่ 7

## เกมกำไลเสียงต้น

## จุดประสงค์

นักเรียนจำแนกภาพที่มีเสียงต้น ย จ ฝ ช ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 20 ภาพ

กำไลพลาสติกสีต่าง ๆ 14 วง

จำนวนผู้เล่น 30 คน

## รูปแบบการเล่น

นักเรียนนั่งเป็นวงกลม

## วิธีการเล่น

1. จัดให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม
2. ครูวางภาพจำนวน 20 ภาพ เป็นแถว ๆ 5 แถว ไว้กลางวงกลม
3. ครูแจกกำไลสีน้ำเงิน 5 วง สีชมพู 4 วง สีขาว 3 วง สีเทา 2 วง สีแดง 2 วง โดยแจกสลับกันไม่ให้สีเดียวกันอยู่ใกล้กัน



4. นักเรียนต้องส่งกำไลไปทางเดียวกัน เมื่อได้สัญญาณจากครูขณะที่ส่งให้พูดว่า "รับส่ง รับส่ง" และหยุดส่งเมื่อครูสั่งให้หยุด

5. นักเรียนที่มีกำไลอยู่ในมือจะต้องฟังคำสั่งครู ซึ่งครูจะออกคำสั่งให้นักเรียนออกมาจำแนกภาพที่มีเสียงต้น ฮ จ ฝ ช ดังตัวอย่างต่อไปนี้

: . นักเรียนคนที่ได้ กำไลสีชมพู ออกมาหาเสียง"ขอ" ให้ครบ 5 ภาพ

: นักเรียนคนที่ได้ กำไลสีเทา ออกมาหาภาพที่มีเสียงต้นต่างกัน

กติกา

1. นักเรียนที่ได้กำไลอยู่ในมือจะเป็นผู้ออกมาหาภาพตามคำสั่งครูเท่านั้น
2. นักเรียนที่ไม่ได้ออกมาหาภาพจะช่วยครูเฉลยว่าเพื่อนที่ออกมาหาภาพถูกตามคำสั่งครูหรือไม่

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แผนการสอนที่ 8

## เสียง ร ( ฃ จ ต ฝ ช ย )

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงเดียวกันได้

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

เสียง	ร - เรือ	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น รถ ร่ม แรด รองเท้า
"	ช - ชู	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น ชวาน ชน ชวด เข็มขัด
"	จ - จาน	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น จาน จอบ จิ้งจก จักรยาน
"	ต - เต่า	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น ตา ตงโม เตยง เตารีด
"	ฝ - ฝา	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น ฝือก ฝืด ฝน ฝไฟ
"	ช - ช้าง	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น เชือก ช้าง ชมพู ชิงช้า

## เกม ตาดี ตาร้าย

นักเรียนต้องเปิดภาพที่ถูกคว่ำไว้ ให้ตรงกับภาพที่ครูสั่ง ถ้าใครเปิดภาพตรงกับที่ครูสั่ง เป็นผู้ชนะ

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูคว่ำภาพไว้เป็นกอง ครูเรียกนักเรียนออกมาทีละคนเปิดภาพ คนละภาพ แล้วบอกเพื่อนว่า ได้ภาพอะไร มีเสียงต้นว่าอะไร ประมาณ 20 ภาพ
2. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม โดยมีขั้นตอน และกติกา ดังนี้
  - ครูนำภาพที่จะเล่นเกม ให้นักเรียนดูและพูดตาม ทีละภาพว่ามีภาพอะไรบ้าง



- ครูคว่ำภาพเรียงไว้เป็นแถว ๆ อย่างมีระเบียบจำนวน 12 ภาพ
  - ครูจัดให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลมทั้งชั้น โดยมีภาพอยู่กลางวง
  - ครูอธิบายกติกาของเกมว่า ครูจะเรียกนักเรียนออกมาทีละคนให้ออกมาเปิดภาพให้ตรงกับเสียงที่ครูต้องการ โดยเปิดได้ 1 ภาพ แล้วแสดงให้เพื่อน ๆ เห็นว่าตนได้ภาพอะไร ตรงกับเสียงที่ครูต้องการหรือไม่ ถ้าไม่ใช่ให้คว่ำคว่ำลงตำแหน่งเดิม
  - ครูจะเรียกคนต่อไปให้ออกมาหาภาพเสียงต้นเสียงเดิมก่อนจนกว่าจะมีผู้ทำภาพตรงกับเสียงที่ครูต้องการพบ ครูจึงค่อยเปลี่ยนคำสิ่งใหม่ ผู้ที่สามารถหาภาพได้จะมีสิทธิ์เล่นได้ต่อ ถ้าเปิดภาพตรงกับภาพที่ครูต้องการ
  - ครูบอกเคล็ดลับการเล่นแก่นักเรียนว่า นักเรียนต้องอาศัยความสังเกตและความจำว่า ภาพที่เพื่อนเปิดแล้วคว่ำลง เป็นภาพอะไร มีเสียงต้นอะไร จะทำให้เปิดภาพได้ตรงกับภาพที่ครูต้องการ
  - ผู้ชนะ คือ ผู้ที่ได้ภาพมากที่สุด
  - หลังจากได้ผู้ชนะในแต่ละรอบ ครูจะเริ่มการเล่นใหม่อีก โดยเริ่มต้นให้นักเรียนดูภาพชุดใหม่ที่ละภาพจนครบ 12 ภาพ
  - ครูสลับภาพคว่ำเป็นแถวเหมือนเดิม และดำเนินการเล่นโดยวิธีเดิมอีกครั้ง
3. ครูให้นักเรียนเล่นเกม ตาดี - ตาร้าย 3 ชุด จนครบทั้ง 7 เสียง
4. ครูสนทนา ชักถาม การเล่นเกมนักเรียน

#### 4 สื่อกำสอน

ภาพการ์ด 7 x 7 นิ้ว จำนวน 35 ภาพ

#### ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่า เล่นได้ถูกต้องตามกติกาหรือไม่
- นักเรียนตอบได้ว่าภาพที่ตนหยิบตรงกับเสียงที่ครูต้องการหรือไม่



## เกมที่ 8

## เกม ตาคี ตาร้าย

## จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้น ร ข จ ต ฝ ช ย ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน จำนวน 35 ภาพ

จำนวนผู้เล่น 30 คน

## รูปแบบการเล่น

นักเรียนนั่งล้อมครึ่งวงกลม

## วิธีการเล่น

1. จัดนักเรียนนั่งล้อมครึ่งวงกลม
2. ครูคว่ำภาพแล้ว เรียงเป็นแถว 5 แถว แถวละ 4 ภาพ
3. ครูเรียกนักเรียนออกมาทีละคน ให้เปิดภาพที่ออกเสียงต้นตรงกับครูต้องการ
4. นักเรียนที่ออกมาหาภาพจะต้องเลือกภาพที่คว่ำ ชูให้เพื่อนๆว่าตนได้ภาพอะไร

โดยบอกเพื่อนๆว่า ภาพอะไร มีเสียงต้นอย่างไร



5. ถ้าภาพที่เปิดไม่ตรงกับภาพที่ครูต้องการให้คว้าไว้ตำแหน่งเดิม
6. ครูจะเรียกนักเรียนคนต่อไปออกมาหาภาพซึ่งยังคงเป็นภาพในคำสั่งเดิมจนกว่าจะมีผู้หาพบ ครูจึงค่อยเปลี่ยนคำสั่ง หาเสียงต้นใหม่

กติกา

ครูสั่ง

1. นักเรียนคนที่หาภาพพบ จะมีโอกาสหาภาพต่อได้จนกว่าจะเปิดภาพไม่ตรงกับที่

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แผนการสอนที่ 9

## เสียง ง ช ท น

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงได้ครบทั้ง 4 เสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

เสียง	ง - งู	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น งวง งา งะ งา
"	ช - ชี	" "	เช่น ชุง ชอ ชอง ชิบ
"	ท - ทหาร	" "	เช่น ทะเล ทูเรียน เท้า เทียน
"	น - หนู	" "	เช่น น้อนหน้า นาฬิกา นก หนอน

## เกม รถไฟเสียงต้น

นักเรียนแต่ละคน จะได้ภาพคนละ 1 ใบ นักเรียนต่อแถวเป็นขบวนรถไฟ  
พอถึงสถานีจะมีนักเรียนที่ได้เสียงแม่ของแต่ละเสียงเป็นหัวจักร พอได้ยินสัญญาณ  
จากครู นักเรียนทุกคนต้องวิ่งไปต่อขบวนที่มีหัวจักร เสียงตรงกับเสียงที่ตนได้

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูให้นักเรียนดูภาพทีละภาพ ในแต่ละเสียง โดยให้นักเรียนบอกชื่อรูปภาพว่า  
เป็นรูปอะไร มีเสียงต้นอะไร ครูจัดลงบนกระเป๋าค้นหา ที่ละเสียงจนครบ  
4 เสียง โดยใช้กระเป๋าค้นหา 4 ใบ
2. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม รถไฟสายเสียงต้น โดยมีขั้นตอนและกติกาดังต่อไปนี้
  - ครูจัดให้นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลมแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ จำนวน  
20 คน คนที่เหลือจะถูกคัดออกมาจับมือกันเป็นอุโมงค์ให้ขบวนรถลอดผ่าน



นักเรียนที่ได้ภาพแม่เสียง คือ คอ-ควาย , งอ-งู , ฉอ-ฉิ่ง , ซอ-โซ่  
 จะต้องเตรียมตัวเมื่อครูบอกว่า รถไฟจอดเปลี่ยนขบวน นักเรียนจะต้อง  
 วิ่งไป นักเรียนที่มีแม่เสียงตัวหัวจักรรอโบกมาต่อขบวน ขบวนไหนเสร็จก่อน  
 ให้ร้อง ปืน ปืน

- เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาแล้ว ครูจัดให้นักเรียนยืนหันหน้าไปทางเดียวกัน  
 มือขวาเกาะบ่าเพื่อน เดินเป็นวงกลมไม่ให้มือหลุดจากบ่าเพื่อน  
 ปากร้องว่า ฉก-ฉก ฉก-ฉก ปืน ปืน แล้วเล่นตามกติกาที่ตกลงไว้
- หลังจากนักเรียนแยกขบวนออกมา ครูให้นักเรียนที่เป็นอุโมงค์และ
- ครูให้นักเรียนขบวนที่ชนะออกมาแสดงภาพให้เพื่อน ๆ เห็นและตัดสินอีกครั้งว่า  
 ถูกต้องหรือไม่

#### สื่อการสอน

- ภาพการ์ตูน 7 x 7 นิ้ว จำนวน 20 ใบ
- กระดาษแข็ง 4 ใบ

#### ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่าเล่นถูกต้องตามกติกาหรือไม่
- นักเรียนสามารถเข้ากลุ่มภาพที่มีเสียงต้นเดียวกันกับภาพของนักเรียนได้หรือไม่

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## เกมท ๑

## เกมรถไฟเสียงต้น

## จุดประสงค์

1. นักเรียนจำแนกภาพที่มีเสียงต้น ง ช ฑ น ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 20 ภาพ

จำนวนผู้เล่น 30 คน

## รูปแบบการเล่น

นักเรียนยืนล้อมเป็นวงกลม

## วิธีการเล่น

1. ครูจัดให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมแล้วครูแจกภาพ 20 ภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ
2. นักเรียนคนที่ไม่ได้ภาพ ครูจะให้ออกมายืนตามจุดที่ครูกำหนดโดยหันหน้าเข้าหากันประสานมือกันเหนือศีรษะทำท่าแทนอุโมงค์
3. ส่วนนักเรียนคนได้ภาพที่มีเสียงต้นต่อไปนี้ ง อู ชอโซ่ ทอทหาร นอหนู จะมีหน้าที่เป็นหัวจักรรถไฟ



4. นักเรียนที่ได้ภาพอื่นๆหันหน้าไปทางเดียวกัน ใช้มือขวาเกาะบ่าเพื่อนเดินเป็นแถวตลอดคู่มือ ครูจะให้สัญญาว่า "หยุด เปลี่ยนขบวน"
5. นักเรียนต้องวิ่งไปต่อหลังนักเรียนที่เล่นเป็นหัวจักรรถไฟที่มีภาพเสียงดังเดียวกัน

กตกา

1. นักเรียนที่ต่อหลังเป็นขบวนรถไฟ ขบวนไหนต่อได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แผนการสอนที่ 10

## เสียง บ ( ท น พ )

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงเดียวกันได้ครบทั้ง 4 เสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมทศรจัดชั้นได้ถูกต้องกา

## เนื้อหา

เสียง	บ - ใบไม้	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น	บ้าน บัว บุหรี่ บันได
"	ทอ - ทหาร	" "	เช่น	ทะเล ทูเรียน เต้า เทียน
"	นอ - หนู	" "	เช่น	น้อยหน้า นาฬิกา นก หนอน
"	ผอ - ผึ้ง	" "	เช่น	ผ้า ผีเสื้อ ผัก ผลไม้

## เกม ลูกปัดเป็นพิษ

นักเรียนทั้งหมดนั่งล้อมเป็นวงกลม ส่งลูกปัดต่างสีกัน ภายในวงกลม เมื่อได้รับสัญญาณลูกปัดอยู่ในมือใคร ถ้าครูเรียกสีไหน นักเรียนคนนั้นต้องออกมาเปิดแผ่นกระดาษ ถ้าได้สีใด ให้สลับภาพบนกระเป่าหนึ่งที่มีสัญลักษณ์สีเดียวกับที่นักเรียนได้ ให้มีเสียงถูกต้องตามภาพคำสั่ง คนละ 1 ภาพ

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูตั้งปริศนาคำทาย โดยขึ้นว่า "อะไรเอ่ยขึ้นด้วยเสียง นอ มีเข็มสั้น เข็มยาว ไว้บอกเวลา" เป็นต้น ครูเรียกนักเรียนตอบทีละคน แล้วให้เลือกภาพที่ครูคว่ำไว้ให้พบภาพ นาฬิกา แล้วใส่ลงบนกระเป่าหนึ่ง
2. ครูตั้งปริศนาคำทาย ทีละภาพ จนครบทีละหน่วย และให้นักเรียนจัดเป็นทีละเสียง บน กระเป่าหนึ่ง



3. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีขั้นตอนและกติกาดังนี้
- ครูบอกชื่อเกมนักเรียนว่า " เกม ลูกบิดเป็นพิษ "
  - ครูจัดให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลมใหญ่
  - ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมว่า ครูจะแจกลูกบิด 4 สี เหลือง แดง ขาว ฟ้า ให้นักเรียนส่งต่อให้เพื่อน ในทางเดียวกัน พอครูหยุดเปิดเพลงให้หยุดส่ง ครูจะเรียกนักเรียนคนที่ได้ลูกบิดสีที่ครูต้องการ นักเรียนคนนั้นจะต้องออกมาเลือกกล่อง ถ้าพบแผ่นกระดาษสีใด ให้ไปแก้ไขเสียงที่มีสัญลักษณ์สีเดียวกัน ให้มีเสียงตรงกัน 1 ภาพ
  - ครูให้นักเรียนเล่น เมื่อนักเรียนสลับภาพผิด ให้เพื่อน ๆ ช่วยกันตรวจสอบแล้วไปแก้ไข ครูให้ดำเนินการส่งลูกบิดต่อ พอเพลงหยุดครูเรียกนักเรียนที่มีลูกบิดตามที่ครูเรียกออกมาเลือกกล่องได้แผ่นกระดาษสี และสลับภาพที่มีเสียงต้น ให้ตรงกับภาพคำสั่ง โดยมีภาพเป็นตัวเลือกเพิ่ม 5 ภาพ
  - นักเรียนที่สลับภาพผิด จะถูกคัดออกเป็นผู้แพ้ และต้องทำตามคำสั่งของผู้เล่น
4. ครูให้นักเรียนดูแผ่นภาพเสียงต้นบนกระเป๋านั่ง 4 ใบ มีภาพเสียงเดียวกัน ถูกต้องทุกหน่วยเสียงหรือไม่

#### 4 สอการสอน

- ลูกบิด
- แผ่นกระดาษสี
- เทปเพลง
- กระเป๋านั่ง 4 ใบ
- ภาพการ์ตูน 25 ภาพ

#### ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่า เล่นตามกติกาได้ถูกต้องหรือไม่
- นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงเดียวกันได้ถูกต้องหรือไม่



## เกมที่ 10

## เกมลูกปัดเป็นพิช

## จุดประสงค์

1. นักเรียนจำแนกภาพที่มีเสียงต้น บ ท น ผ ได้

## อุปกรณ์

ลูกปัด 4 ลูก สีเหลือง แดง ขาว ฟ้า  
 แผ่นกระดาษสี 4 สี  
 กระเป๋านั่ง 4 แผ่น  
 ภาพการ์ตูน 25 ภาพ

จำนวนผู้เล่น 30 คน

## รูปแบบการเล่น

นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลมใหญ่

## วิธีการเล่น

1. จัดนักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม
2. ครูแจกลูกปัดสี 4 สี ให้นักเรียนส่งต่อกันและจะหยุดส่งเมื่อได้รับ

สัญญาณจากครู



3. ครูนำภาพไปวางไว้ในกระเป๋านึ่งที่มีภาพตัวอย่าง 4 เสียงอยู่ข้างบน โดยมีภาพไม่ตรงกับเสียงของภาพตัวอย่าง และมีแผ่นกระดาษสีเป็นสัญลักษณ์ประจำแต่ละแผ่น
4. ครูจะเรียกนักเรียนที่มีลูกบิดตามที่ครูต้องการออกมาเลือกแผ่นกระดาษสีที่คว่ำอยู่ ถ้านักเรียนได้กระดาษสีที่มีสีเดียวกับกระดาษสีบนกระเป๋านึ่ง จะต้องเปลี่ยนภาพบนกระเป๋านึ่งที่มีภาพไม่ตรงกับภาพตัวอย่างให้ถูกต้อง 1 ภาพ
5. นักเรียนสามารถเลือกภาพจากตัวเลือกที่ครูเพิ่มไว้ให้ 5 ภาพที่พบได้หรือจะเปลี่ยนภาพจากกระเป๋านึ่งแผ่นอื่นก็ได้

#### กติกา

1. นักเรียนที่ออกมาเล่นเกมคือผู้ที่มลูกบิดสีเดียวกับที่ครูต้องการเท่านั้น
2. นักเรียนสลับภาพบนกระเป๋านึ่งที่มีแผ่นกระดาษสีเป็นสัญลักษณ์ประจำของกระเป๋านึ่งแต่ละแผ่นได้ครั้งละ 1 ภาพเท่านั้น
3. ผู้ชนะคือผู้ที่สลับภาพบนกระเป๋านึ่งได้ถูกต้อง

ศูนย์วิทยพัธพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แผนการสอนที่ 11

เสียง พ ( น บ ง )

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงเดียวกันได้ครบทั้ง 4 เสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกต้องกา

## เนื้อหา

เสียง	พ - พิง	นำหน้าคำนามอื่น ๆ เช่น	ผ้า ฝ้าย ฝัก ผลไม้
"	นอ - ทน "	" "	เช่น น้อยหน้า นาฬิกา นก ทนอ
"	บอ - ไบไม้ "	" "	เช่น บ้าน บัว บุหรี่ บันได
"	งอ - งู "	" "	เช่น งวง เงาะ เงา งา

## เกม วี วี ข้าวสาร

นักเรียน 2 คน เป็นขุมให้นักเรียนที่เล่นต่อแถวลอดขุม โดยช่วยกันร้องเพลง

วี วี ข้าวสาร พอเพลงจบ นักเรียนที่เป็นขุมให้เอามือลงคล้องคน ผู้ถูกคล้องจะต้องเลือกภาพที่คว่า พอเปิดภาพขึ้นมาจะต้องตอบว่าเป็นภาพอะไร มีเสียงต้นอะไร

## เพลง วี วี ข้าวสาร

วี วี ข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกลองใบลาน

เก็บเศษใต้ถุนร้าน คอยระวังคนข้างหลังให้ดี

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำภาพแม่เสียง วางในกระเป๋านึ่ง แล้วคว่ำภาพเสียงเดียวกันที่เหลือ
- 4 ภาพ เรียกนักเรียนออกมาทีละคนเปิดภาพ แล้วบอกเพื่อนว่าเป็นภาพอะไร มีเสียงต้นอะไร โดยให้เด็กออกมาเปิดคนละภาพจนครบทีละเสียง



2. ครูจัดให้นักเรียนเล่นเกม โดยม<sup>ี</sup>ขั้นตอน และกติกาดังต่อไปนี้

- ครูบอกชื่อเกมนักเรียนว่า " รี รี ข้าวสาร "
- ครูจะค<sup>ั</sup>ตนักเรียนชาย หญิง ออกมา<sup>ี</sup>นหันหน้าเข้าหากัน ประสา<sup>น</sup>มี<sup>อ</sup>เห็นอ<sup>ั</sup>ศรีษะ ทำท่าแทนข<sup>ั</sup>้ม และเรียกนักเรียนต่อแถวประมาณ 10 คน ต่อแถวเดินล<sup>อ</sup>ดข<sup>ั</sup>้ม รี รี ข้าวสาร โดยร้องเพลงพอเพลงจบ ให้นักเรียนที่เป็นข<sup>ั</sup>้มเอามือลงคล<sup>อ</sup>งคนในข<sup>ั</sup>้ม ครูจะให้นักเรียนที่ถูกคล<sup>อ</sup>งเลือกเปิดภาพที่คว<sup>่า</sup> เปิดดู นักเรียนชายที่เป็นข<sup>ั</sup>้ม ถามคำถามว่า "ภาพอะไร" ผู้ที่ถูกจับตอบ "ภาพ...." นักเรียนหญิงที่เป็นข<sup>ั</sup>้มถามคำถามว่า "มีเสียงต้นอะไร" ผู้ที่ถูกจับตอบ "เสียง....." ครูจะเป็นผู้ตรวจสอบว่า ถูกหรือ ผิด โดยให้เพื่อน ๆ ที่ไม่ได้เล่นช่วยกันเฉลย ผู้เล่นที่เป็นข<sup>ั</sup>้มจะถามว่า จะอยู่กับพ่อ หรือ แม่ ถ้าตอบว่าอยู่กับพ่อ ให้ไปจับเอา<sup>ี</sup>นนักเรียนชายที่เป็นข<sup>ั</sup>้ม ถ้าตอบว่าอยู่กับแม่ ให้ไปจับเอา<sup>ี</sup>นนักเรียนหญิงที่เป็นข<sup>ั</sup>้ม
- ครูให้นักเรียนเล่น 6 ครั้ง หรือถาม 6 ภาพ ครูให้นักเรียนที่จับเอา<sup>ี</sup>นนักเรียน ชาย หญิง แบ่งเป็น 2 ฝ่าย เล่นซ<sup>ั</sup>กคะเชื่อ โดยมีเครื่องหมายแบ่งเขต ถ้าข้างใดถูกค<sup>ั</sup>งข<sup>ั</sup>้มเขตมาถือว่าแพ้

3. ครูจัดให้นักเรียนเล่น รี รี ข้าวสาร 2 ชุด โดยมีวิธีที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

4. ครูสนทนา ซ<sup>ั</sup>กถาม เกี่ยวกับภาพ และหน่วยเสียงบนกระเป่าผนังอีกครั้ง

#### สื่อการสอน

- ภาพการ์ตูน 20 ภาพ
- กระเป่าผนัง 1 ใบ

#### ประเมินผล

- นักเรียนเล่น รี รี ข้าวสาร ได้ถูกต้องหรือไม่
- นักเรียนตอบได้หรือไม่ว่า ภาพอะไร เสียงอะไร



## เกมที่ 11

## เกม วี วี ข้าวสาร

## จุดประสงค์

1. นักเรียนจำแนกภาพที่มีเสียงต้น ผ น บ ง ได้

## อุปกรณ์

ภาพการ์ตูน 20 ภาพ

จำนวนผู้เล่น 12 คน

## รูปแบบการเล่น

นักเรียนเข้าแถวเรียงหนึ่ง

## วิธีเล่น

1. ครูจัดให้นักเรียน 10 คนต่อแถวและ นักเรียน 2 คนชาย-หญิงยืนหันหน้าเข้าหากันประสานมือเหนือศีรษะทำท่าเป็นขั้ว
2. ครูให้นักเรียนที่ต่อแถวเกาะเอวกันเดินลอดขั้วแล้วร้องเพลง วี วี ข้าวสาร พอเพลงให้นักเรียนที่เป็นขั้วคล้องเพื่อนที่เดินลอด



3. ครูจะนำภาพส่งให้นักเรียนที่ถูกคัดเลือก เด็กนักเรียนชายที่เป็นคนคล่องจะถามว่า ภาพอะไร ให้นักเรียนที่ถูกคัดเลือกตอบ นักเรียนหญิงที่เป็นคนคล่องก็ถามว่า รู้ไหมว่า ภาพนี้มีเสียงต้นอะไร

4. นักเรียนที่ไม่ได้เล่นจะช่วยกันตัดสินว่า ถูกหรือผิด

5. หลังจากเฉลยว่า ถูกหรือผิด นักเรียนชายที่เป็นขี้มจะถามว่า อซากอยู่ข้างใคร อยู่กับพ่อ หรือ อยู่กับแม่ ( สมมติให้นักเรียนชายเป็นพ่อ นักเรียนหญิงเป็นแม่) ถ้าอซากอยู่ข้างใครก็ให้มาเกาะเอวข้างนั้น

6. นักเรียนจะเล่นจนครบทุกคน ครูให้แบ่งฝ่ายออก 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายพ่อและฝ่ายแม่ เล่นซีกคะเช่อกัน โดยมีเส้นแบ่งเขต

#### กติกา

1. นักเรียนจะต้องเกาะเอวกันโดยไม้แถวขาด
2. นักเรียนจะต้องตอบคำถามโดยเลือกภาพเองจากมือครู
3. หลังแบ่งพวกเป็น 2 ฝ่ายคือ ฝ่ายพ่อ กับ ฝ่ายแม่ ให้เล่นซีกคะเช่ ฝ่ายใดโดนจุดลากมาล้ำเส้นเป็นฝ่ายแพ้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แผนการสอนที่ 12

## เสียง ว ( ง ช ฑ ท น บ ผ )

## วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถออกเสียงจากภาพได้ถูกต้อง

นักเรียนสามารถจำแนกภาพที่มีเสียงต้นอยู่ในเสียงเดียวกันได้ครบทุกเสียง

นักเรียนสามารถเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

เสียง	ว - แหวน	นำหน้าคำนามอื่น ๆ	เช่น	ว่าว	วัด	วงเวียน	วิทย์
"	งอ - งู	" "	เช่น	ก้อน	คืน	เคียว	ค้างคาว
"	ชอ - ชี	" "	เช่น	ชุง	ช้อ	ชอง	ชีบ
"	ทอ - ทหาร	" "	เช่น	เทียน	ทะเล	เท้า	ทุเรียน
"	นอ - หนู	" "	เช่น	น้อยหน้า	นาฬิกา	นก	นอน
"	บอ - ใบไม้	" "	เช่น	บาน	บัว	บุตรี	บันได
"	ผอ - ผึ้ง	" "	เช่น	ผ้า	ผีเสื้อ	ผัก	ผลไม้

## เกม คำสกลเสียงต้น

นักเรียนต้องเดินบนช่องที่มีภาพอยู่ในเสียงเดียวกัน และหยิบภาพขึ้นมาได้ครบ

ใส่บนกระเป๋านึ่ง ให้ครบ 5 ภาพ โดยห้ามเดินบนช่องที่มีภาพเสียงต้นอื่น

## กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูให้นักเรียนอ่านภาพทีละเสียง จนครบ 7 เสียง



2. ครูจัดให้เด็กเล่นเกม โดยมีขั้นตอนและกติกา ดังต่อไปนี้
  - ครูบอกชื่อเกมว่า " เกมค่ายกลเสียงต้น "
  - ครูบอกอธิบายวิธีเล่นเกม โดยครูจัดแผ่นภาพลงบนพื้น เป็นแถว ๆ สลับเสียง  
 คนผู้เล่นที่ครูเลือกออกมา ผู้ที่ได้รับเลือกให้เป็นผู้เล่น ออกมาเลือกที่ต้นแถวภาพ  
 ว่านักเรียนต้องเดินเก็บภาพเสียงใด แล้วผู้เล่นจะต้องเดินในช่องที่มี  
 เสียงเดียวกันเท่านั้น หีบภาพขึ้นมาถ้านักเรียนไม่สามารถเดินไปถึงภาพ  
 ที่นักเรียนต้องการให้ออกมา แล้วนับจำนวนภาพที่นักเรียนสามารถหีบขึ้นมาได้
  - ครูจัดให้นักเรียนเล่นแข่งกันได้ 2 คน โดยวิธีการเดินตั้งแต่ต้น
  - ผู้ชนะคือผู้ที่ได้ภาพเสียงต้นเดียวกัน ถูกลง และมากที่สุด
3. ครูให้ผู้ที่ได้ภาพ แสดงให้เพื่อนดู และออกเสียงตามพร้อมกันอีกครั้ง

#### สื่อการสอน

ภาพการ์ดต้น 7x7 นิ้ว จำนวน 35 ภาพ

#### ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนว่า เล่นได้ถูกต้องตามกติกาหรือไม่
- นักเรียนสามารถจำแนกภาพเสียงเดียวกันได้หรือไม่

ศูนย์วิจัยทรัพยากรชีวภาพ  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## เกมที่ 12

## เกม ค่ายกลเสียงต้น

## จุดประสงค์

1. นักเรียนจำแนกภาพที่มีเสียงต้น ว ง ช ท น บ ผ ได้

## อุปกรณ์

1. ภาพการ์ตูน จำนวน 35 ภาพ

จำนวนผู้เล่น 30 คน

## รูปแบบการเล่น

นักเรียนนั่งเป็นวงกลม

## วิธีการเล่น

1. ครูจัดนักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม
2. ครูจัดวางภาพบนพื้นห้อง เรียงเป็นแถว 7 แถวละ 5 ภาพ
3. ครูให้นักเรียนออกมาทีละคน เลือกภาพที่ต้นแถว 1 ภาพ แล้วเดินตามช่องที่มีภาพเสียงต้นเดียวกัน โดยหยิบขึ้นมาด้วย



## กติกา

4. ผู้เล่นเดินได้เฉพาะช่องที่มีภาพเสียงต้นเดียวกับภาพแรกที่ตนเลือกเป็นช่องที่เดินตอนต้นเท่านั้น
5. ผู้ที่ได้ภาพมากที่สุดคือครบ 5 ภาพเป็นผู้ชนะ



ศูนย์วิทยุทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ค

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## คู่มือดำเนินการสอบ

## แบบทดสอบเสียงต้นของคำ

## ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ

แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพ (Non - Verbal Test) เนื้อหาแบบทดสอบ ประกอบด้วยเสียงต้นของคำ จำนวน 21 หน่วยเสียง เป็นข้อตัวอย่าง 1 หน่วยเสียง และเป็นข้อทดสอบ 20 หน่วยเสียงดังนี้

- |            |             |             |             |
|------------|-------------|-------------|-------------|
| 1. เสียง ก | 6. เสียง ผ  | 11. เสียง ง | 16. เสียง ด |
| 2. เสียง ช | 7. เสียง ฝ  | 12. เสียง ว | 17. เสียง ต |
| 3. เสียง น | 8. เสียง ท  | 13. เสียง ร | 18. เสียง จ |
| 4. เสียง ฮ | 9. เสียง ล  | 14. เสียง ม | 19. เสียง ซ |
| 5. เสียง ฃ | 10. เสียง ป | 15. เสียง บ | 20. เสียง ห |

ความมุ่งหมายของแบบทดสอบ

แบบทดสอบนี้สร้างขึ้นเพื่อวัดความสามารถในการจำแนกเสียงต้นของคำ ของเด็กชั้น

อนุบาลปีที่ 2



### เวลาที่ใช้ในการทดลอง

แบบทดสอบทั้งหมดมี 20 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที

### การเตรียมการทดสอบ

1. ผู้ทำการทดสอบ อธิบายลักษณะของแบบทดสอบวิธีการทำแบบทดสอบแต่ละข้อ และออกคำสั่งด้วยวาจาให้ผู้รับการทดสอบคือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้ทำการทดสอบต้องศึกษาแบบทดสอบและคู่มือจนเข้าใจกระบวนการทั้งหมดและสามารถใช้คำสั่งได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของแบบทดสอบ

ก่อนทำการทดสอบควรเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะรับการทดสอบ

2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการทดสอบ ประกอบด้วย

- 2.1 แบบทดสอบ เขียนชื่อ - สกุล - ห้องเรียนผู้เข้ารับการทดลองไว้ชัดเจน
- 2.2 คู่มือดำเนินการทดสอบ
- 2.3 ดินสอสี

### วิธีดำเนินการสอบ

ให้นักเรียนดูแต่ละข้อ ว่าแต่ละข้อมี 4 ภาพ ครูให้นักเรียนดูภาพและออกเสียงพร้อมกัน และคอยฟังคำสั่งครู โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. พูดกับนักเรียนว่า ภาพแรกภาพอะไรคะ นักเรียนตอบ " ภาพโถ่ง "
2. ให้นักเรียนออกเสียงตามครูว่า " โถ่ง " 3 ครั้ง
3. พูดกับนักเรียนว่า ภาพที่สอง ภาพอะไรคะ นักเรียนตอบ " ภาพ..... "
4. ครูพูดชื่อภาพที่ถูกให้ถูกต้อง แล้วให้นักเรียนออกเสียงตามครู 3 ครั้ง
5. ทำเช่นนี้ทุกภาพจนครบ 4 ภาพ ในแต่ละข้อ
6. ถามนักเรียน เมื่อนักเรียนออกเสียงครบแล้วทุกภาพ ว่า " ภาพใดออกเสียงเดียวกับเสียงที่ครูพูด เสียง " ออ "



7. ให้นักเรียนออกเสียงตามครู " ออ " พร้อมกันทั้งชั้น

8. ให้นักเรียนกากบาท (X) ลงบนภาพที่ออกเสียงต้นของคำตรงกับเสียงที่ครูออก

ตัวอย่างแบบทดสอบ

ภาพโอ่ง	ภาพดอกไม้	ภาพเทียน	ภาพบ้าน
---------	-----------	----------	---------

คำสั่ง

ข้อ หัวใจ ให้นักเรียน กากบาทภาพที่ออกเสียงพยัญชนะต้นตรงกับเสียงที่คุณครูออกเสียง.....

การตรวจให้คะแนน

ให้คะแนนที่ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน และให้ 0 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบผิด หรือตอบมากกว่า 1 ข้อ

ศูนย์วิทยุทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## คู่มือ แบบทดสอบเสียงต้นของคำ

ข้อ	สัญลักษณ์	เสียง	ภาพที่1	ภาพที่2	ภาพที่3	ภาพที่4
1	แอปเปิ้ล	กอ	ดอกไม้	ผึ้ง	กบ	แตงโม
2	ส้ม	ชอ	ไอศกรีม	ชาม	หอย	ดาว
3	มังกุด	นอ	ปลา	เห็ด	วิทยุ	นก
4	ชมพู	ยอ	ต้นไม้	ช้อน	อีราฟ	แอปเปิ้ล
5	ดอกไม้	ขอ	แกว	แก้ว	หมู	ชวาน
6	ใบไม้	ผอ	ผีเสื้อ	บ้าน	ค้างคาว	โทรทัศน์
7	ดาว	ผอ	ข้าง	กีตาร์	ไฟ	ตะเกียง
8	ดวงจันทร์	ทอ	ทุเรียน	หมา	กล้วย	ร่ม
9	ไก่	ลอ	ลับประด	เลื่อย	นก	กบ
10	สิงโต	ปอ	ลิง	ใบไม้	ปู	พัดลม
11	ปู	งอ	หวี	งา	มังกุด	เด็ก
12	ปลา	วอ	ไก่	กล้วย	วิทยุ	แตงโม
13	ดินสอ	รอ	เด็ก	รองเท้า	เทียน	หนู
14	ขวด	มอ	มะม่วง	สิงโต	ของขวัญ	กาน้ำ
15	เรือใบ	บอ	สมุด	ดอกไม้	หมวก	บ้าน
16	เสื้อ	คอ	กระเป๋า	หมา	ดินสอ	ผีเสื้อ
17	วัว	คอ	หอย	ต้นไม้	ถ้วย	เสื้อ
18	หนู	จอ	รองเท้า	จระเข้	ส้ม	ปลา
19	กระดาษ	ชอ	ปู	เท้า	ชั่ง	ถุงเท้า
20	หมู	หอ	ขวด	เข็มกลัด	เห็ด	กระดาษ



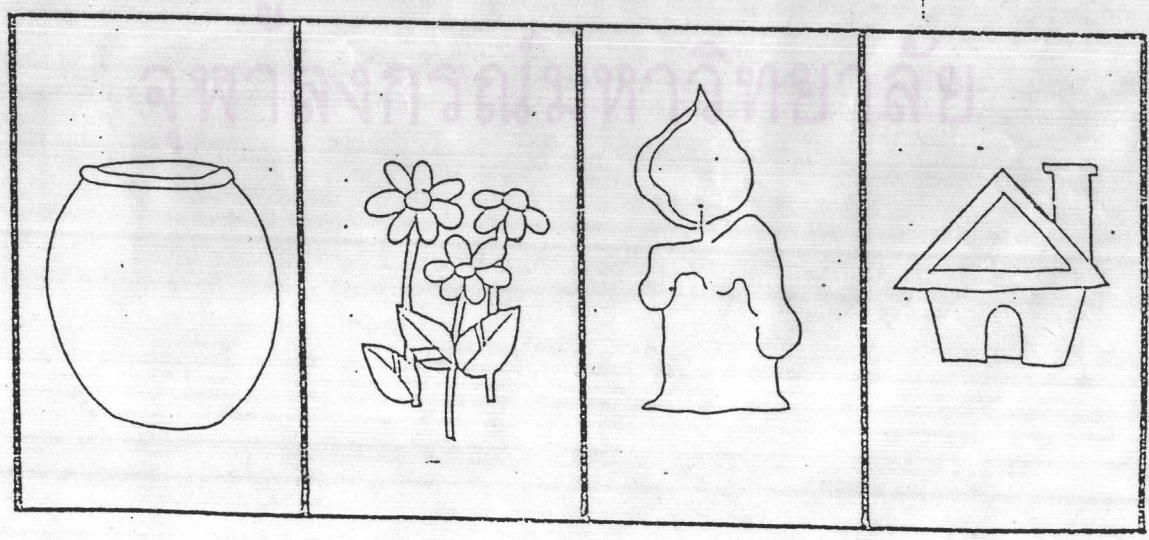
แบบทดสอบเสียงอันของคำ

ชื่อตช. / ตณ. \_\_\_\_\_ นามสกุล \_\_\_\_\_

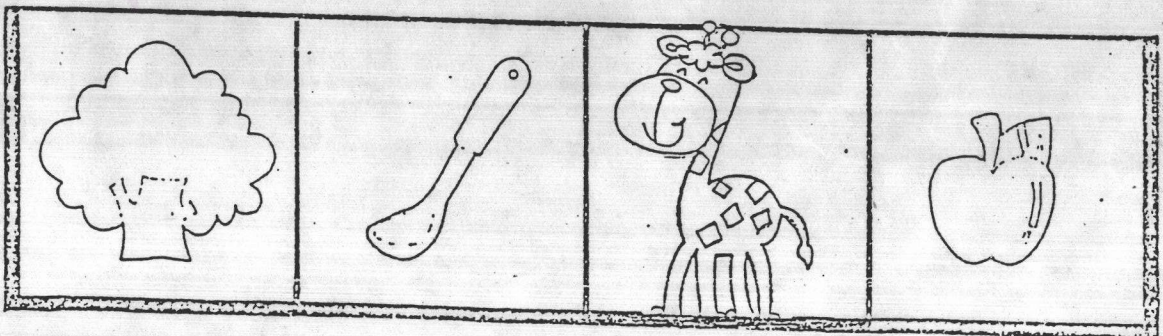
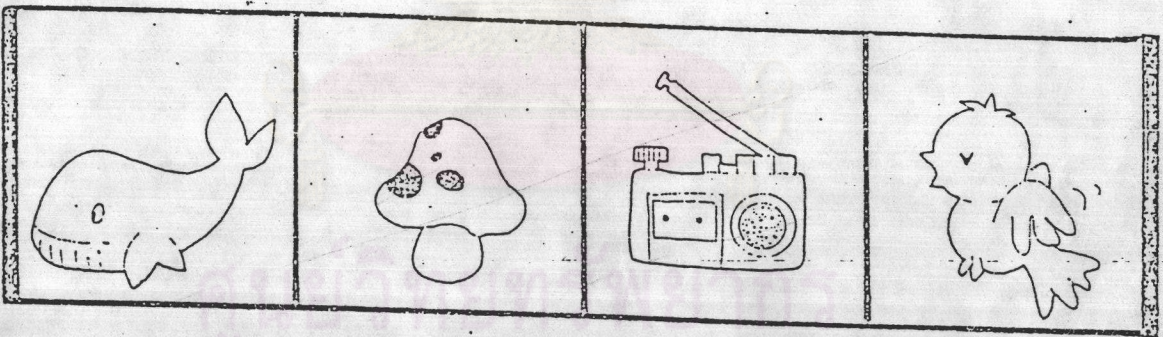
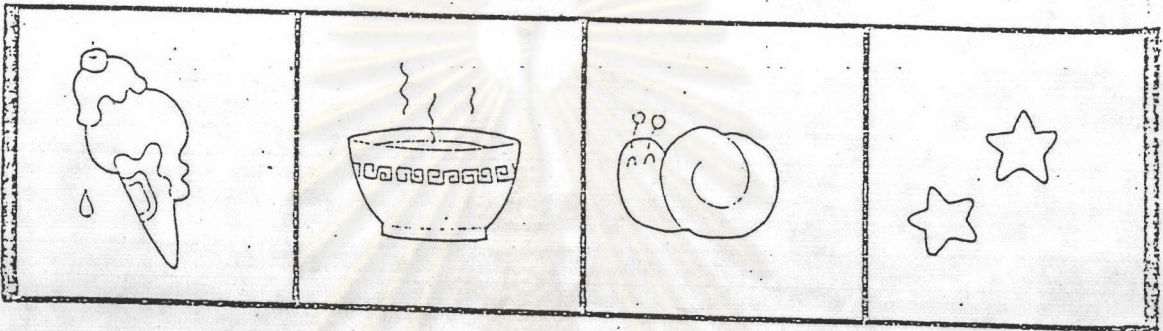
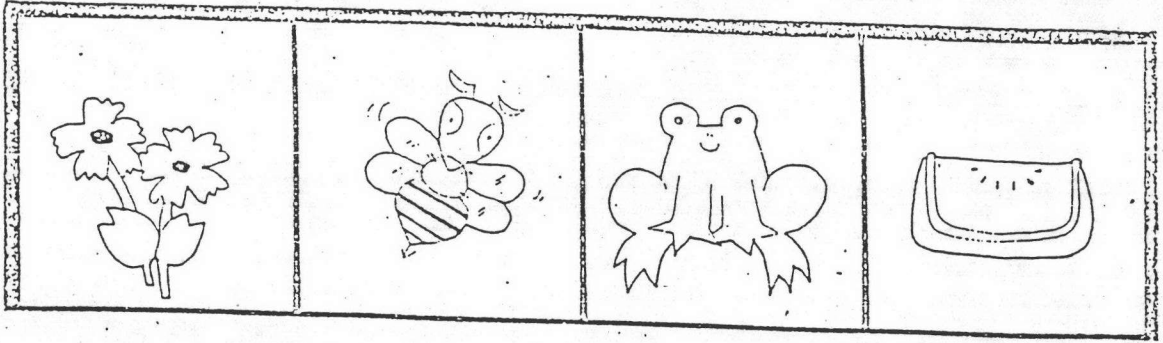
เลขที่ \_\_\_\_\_ ห้อง \_\_\_\_\_

คำสั่ง ให้นักเรียนดูภาพทีละภาพ และออกเสียงตามครูกี่ละภาพ แล้ว ✕ ทาบภาพที่ออกเสียงกับคำตรงกับเสียงที่ครูออกเสียงในแต่ละข้อ

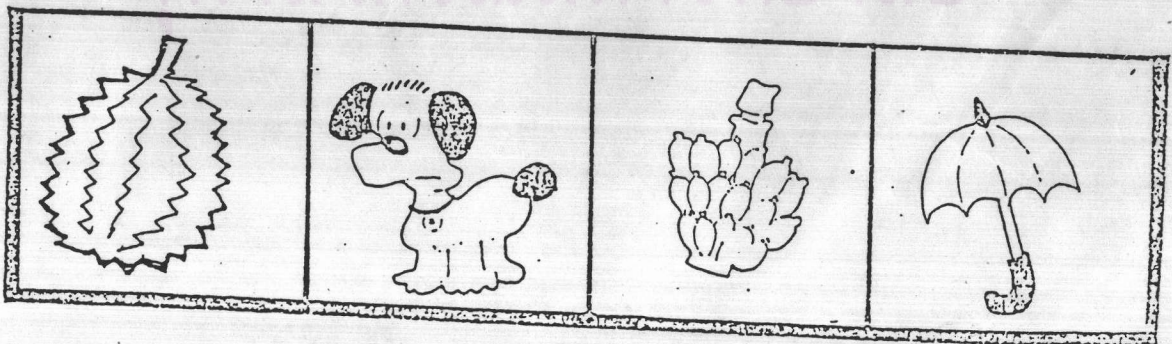
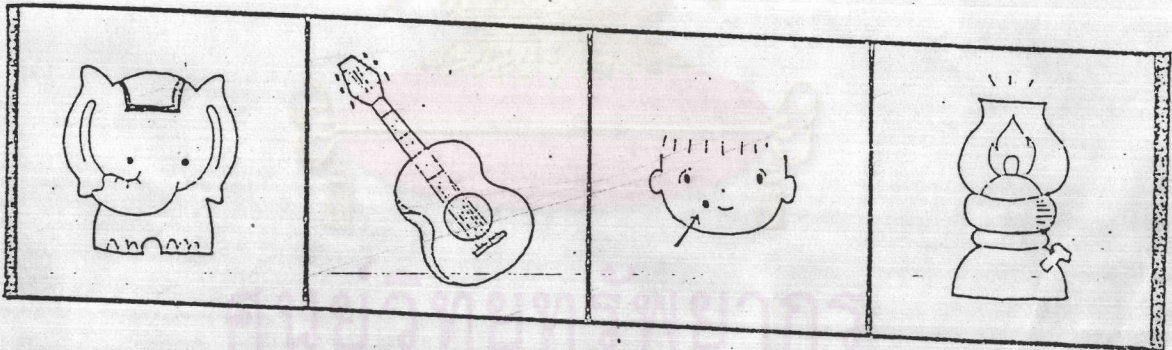
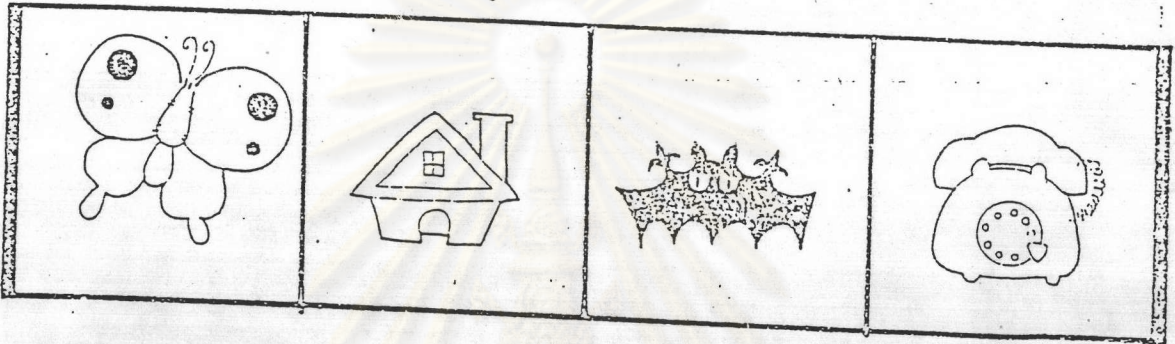
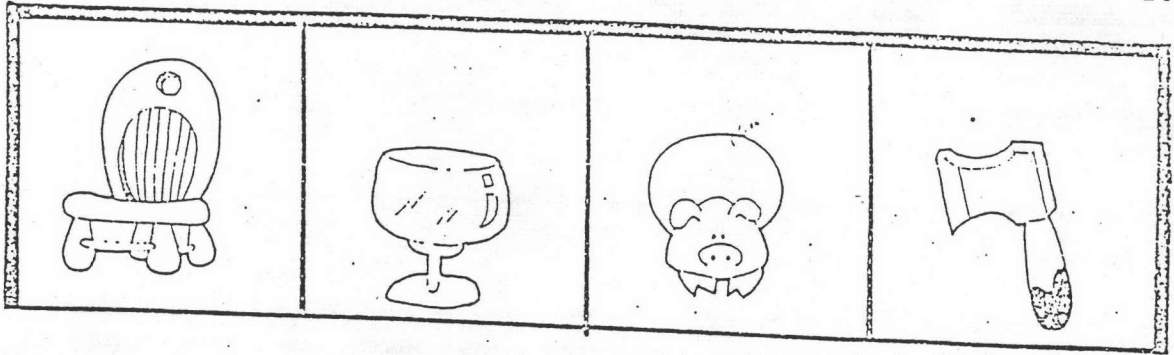
ข้อตัวอย่าง



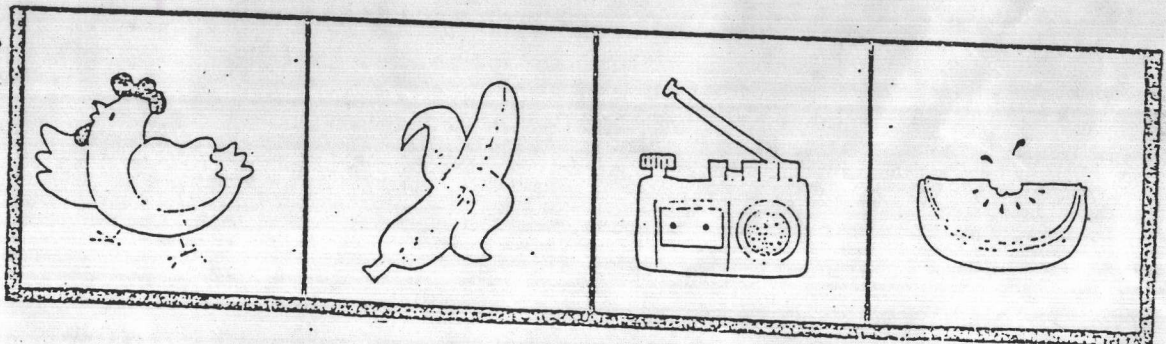
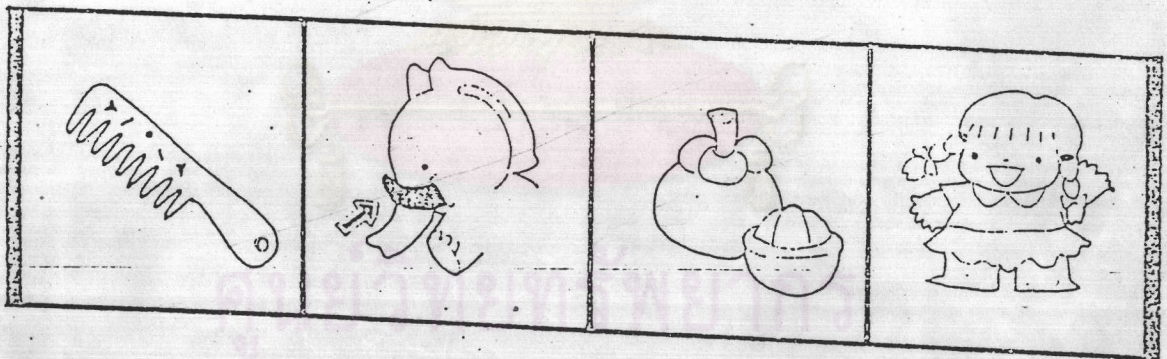
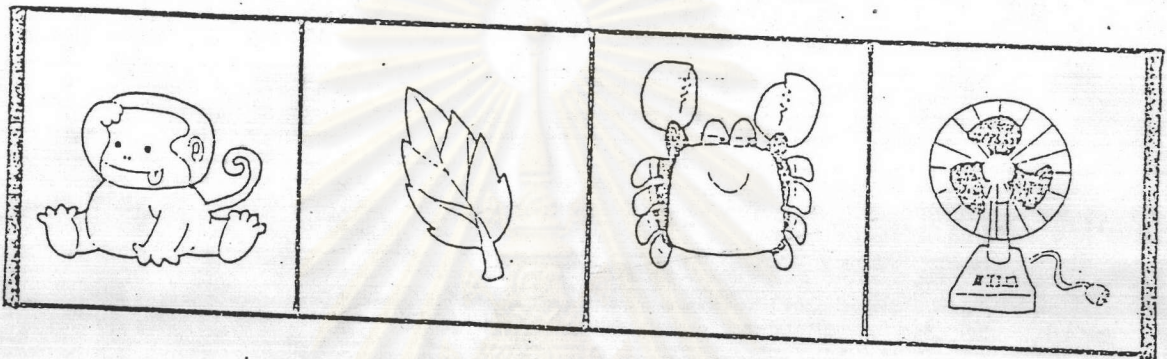
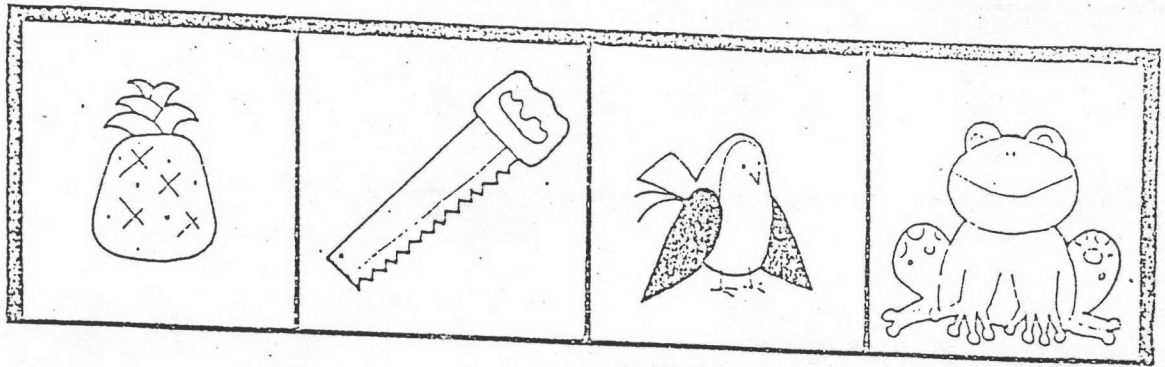




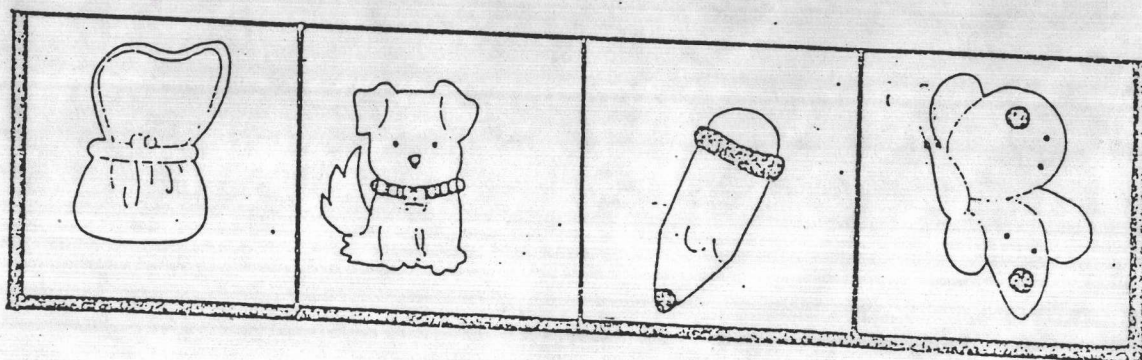
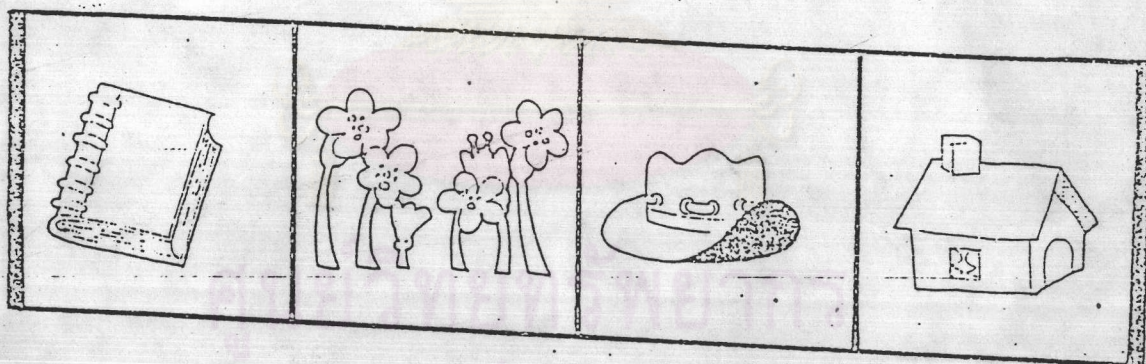
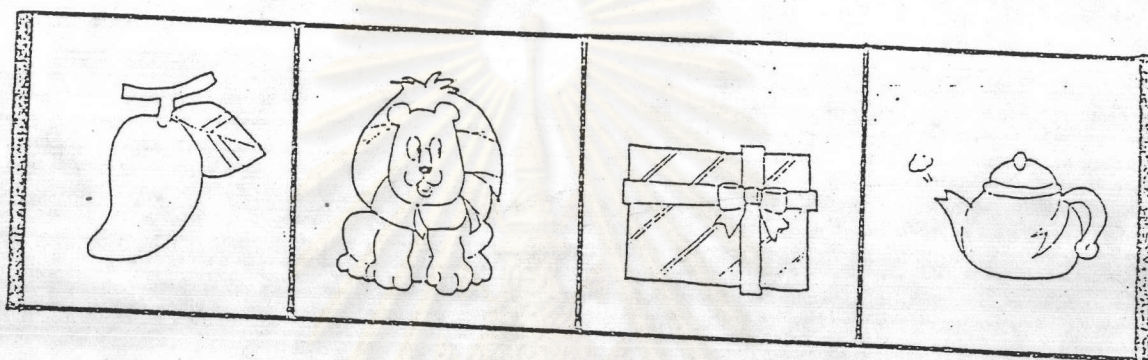
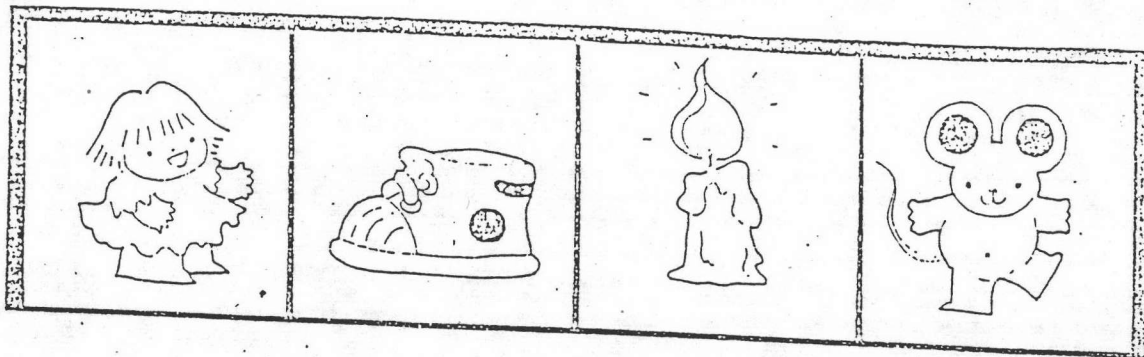




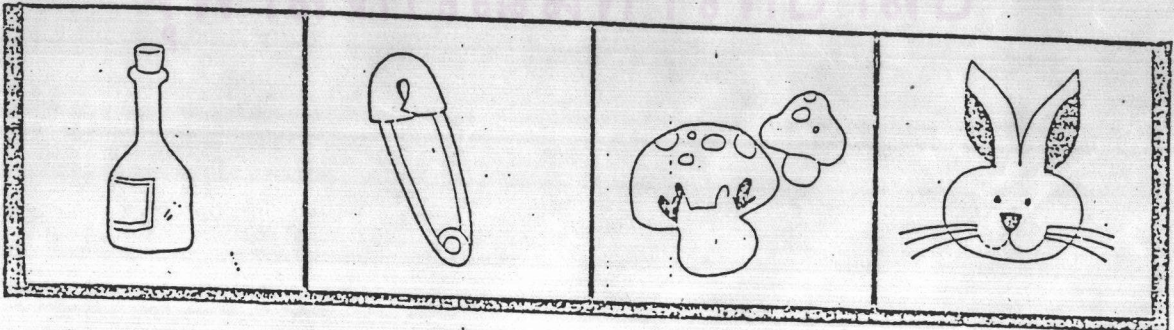
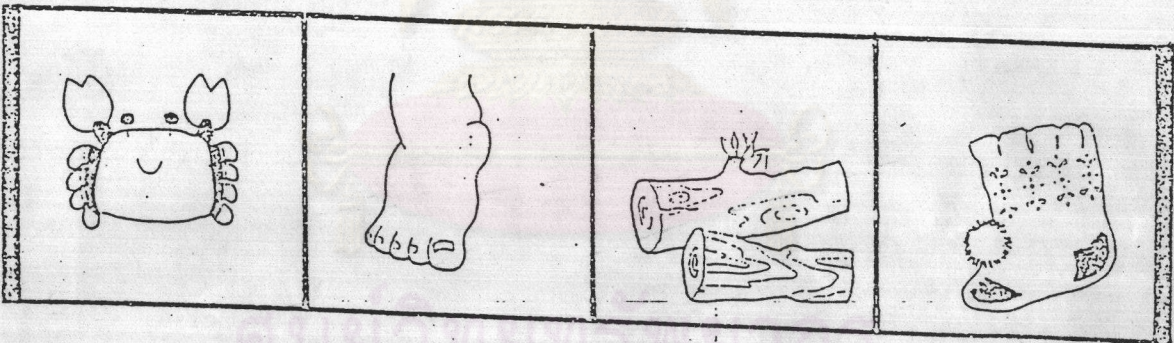
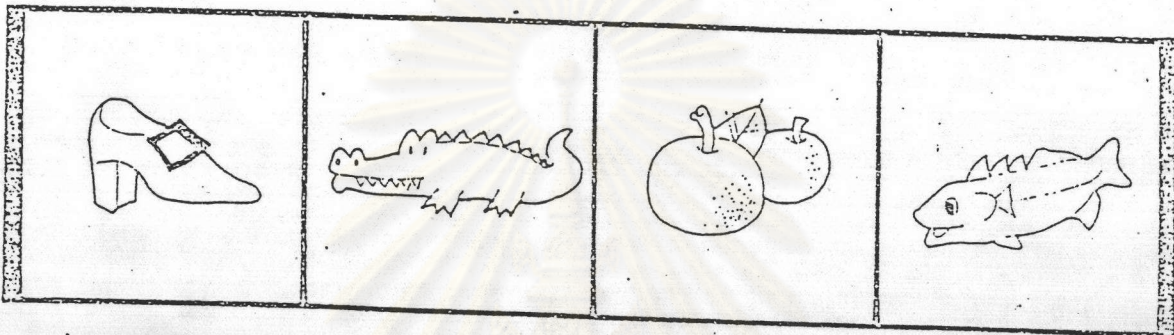
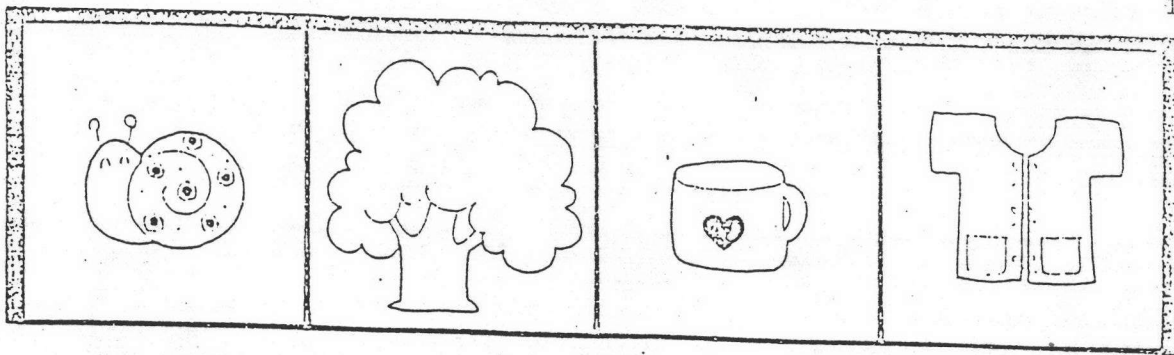
















ประวัติผู้เขียน

นางสาวอดิฉันท์ คุณภักคิมล เกิดวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2504  
ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษา ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชา  
ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2526 และเคย  
เป็นครูสอนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลตันติเมธ 1 ปี และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร  
ครุศาสตรมหาบัณฑิต ที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ. 2528

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย