

บรรณานุกรม

- กษิรัตน์ บิลมาศ. (2538). ความคิดเห็นต่อการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กรมวิชาการ. (2544). คู่มือการผลิตสื่อระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กาญจนา วัฒนา. (2547). การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา. นครปฐม: สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2540). การวิจัยและพัฒนาระบบการประเมินผลภายในของสถานศึกษา. กรุงเทพฯ: วิ.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- คณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา, สำนักงาน. (2550). การวัดและประเมินผลสภาพแท้จริงของนักเรียน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จิราภรณ์ จิระวิมล. (2552). ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้ชุดฝึกทักษะและวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (บ้านตลาดเก่า) เทศบาลนครยะลา จังหวัดยะลา. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.kroorada.com/view>. (19 ธันวาคม 2553).
- จิราภรณ์ อารยะรังสฤษฎ์. (2540). จิตวิทยาการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม. เชียงใหม่: โครงการตำราและเอกสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- จินตนา ไบกาซูยี. (2543). การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ทศดาว คาวเงา. (2549). การใช้กิจกรรมการเล่นแบบไทยเพื่อพัฒนามโนทัศน์ด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ทิสนา แจมมณี. (2550). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แจมมณี. (2550). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แจมมณี. (2553). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แจมมณี และคณะ. (2548). เมนูงานเด็ด แผนการจัดการเรียนรู้คัดสรร. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พัฒนาวิชาการ.
- นงคราญ ยาสมุทร. (2549). การใช้กิจกรรมการเรียนรู้ปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านด้ายเทพกาญจนอนุปลัดมภ์ อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- นิตยา ประพุดติกิจ. (2541). คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- บังอร ร้อยกรอง. (2541). การใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลลำปาง. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บันลือ พฤษะวัน. (2534). มิติใหม่ในการสอนอ่านภาคปฏิบัติ อันดับที่ 1 ธรรมชาติของการเรียนการสอนอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บันลือ พฤษะวัน. (2551). จุดประกายสมองของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุรชัย ศิริมหาสาร. (2548). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: บুদ্ধ พอยท์.
- พรรณี ชูทัย เจนจิต. (2545). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พริ้นท์.
- พิชิต ฤทธิ์จรรยา. (2547). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: เฮ้าส์ ออฟ เคอร์รี่ มีสท์.
- พิศิษฐ ตันชาวนิช. (2553). สถิติเพื่องานวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: บুদ্ধ พอยท์.
- เพ็ญพร เสระทอง. (2550). การใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- แพรพรรณ สมทรัพย์. (2545). การสร้างแผนการสอนที่ใช้เกมประกอบวิชาคณิตศาสตร์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์. (2548). **อ่านเป็น:เรียนก่อนสอนเก่ง**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
 มาลี จุฑา. (2544). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: อักษราพิพัฒน์.
 ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊ค
 พับลิเคชั่นส์.
- อุษุทัย ไชยขาว. (2551). **ปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการ
 เรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน
 บ้านเป่า (รัฐราษฎร์บำรุง) อำเภอดงระการพิษผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
 อุบลราชธานี เขต 2. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศศรีปริชญามหาบัณฑิต
 วิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.**
- ลำจวน กิติ. (2547). **การใช้เกมเพื่อฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.
 การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.**
- วันเพ็ญ พวงมะลิ. (2543). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
 ปีที่ 2 ที่ใช้เกมและการ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามक्रमมือครู**. วิทยานิพนธ์
 ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วรรณู จีระเดชากุล. (2551). **นันทนาการสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.
- วรรณ จันทรวงศ์. (2548). **การใช้เกมบัตรคำเพื่อพัฒนาการเขียนมาตราตัวสะกด ในวิชา
 ภาษาไทยของ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
<http://www.school.net.th/schoolnet/article/articles>. (18 ธันวาคม 2553)
- ศรีนวล แก้วสว่าง. (2551). **การใช้เกมฝึกคำศัพท์ประกอบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 ภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนวัดไทร สำนักงานเขต
 บางคอแหลมกรุงเทพมหานคร**. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
<http://gotoknow.org/blog/nongnaul>. (8 ธันวาคม 2553)

- ศรีรัตน์ เจิงกลิ่นจันทร์. (2538). การอ่านและการสร้างนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (25449). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สถาบันภาษาไทย. (2545). บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 1:ระบบเสียง อักษรไทย การอ่านคำและ การเขียน. กรุงเทพฯ: อรุณสภานาครี.
- สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์ และคณะ. (2544). กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ วัฒนาพานิช จำกัด.
- สรวงพร กุศลส่ง. (2545). เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2546). ชุดฝึกอบรมด้วยตนเองการพัฒนา การเรียนรู้สู่ ครูมืออาชีพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพัฒนาระบบบริหาร.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: อรุณสภานาครี.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. (2536). แนวการใช้ หลักสูตร ประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533). กรุงเทพฯ: อรุณสภานาครี.
- สำลี รักสุทธี. (2553). คู่มือการจัดทำสื่อนวัตกรรมและแผนฯประกอบสื่อนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: เพิ่มทรัพย์การพิมพ์.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุพล วงสิทธิ์. (2536). การจัดทำแผนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ. ประชากรศึกษา. (8 พฤษภาคม 2536, หน้า 4 – 6.
- สุรางค์ โคว์ตระกูล. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- สุวัฒน์ มุทระเมธา. (2523). การเรียนการสอนปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุวัฒน์ วิวัฒนานนท์. (2550). ทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ และการเขียน. นนทบุรี: ซี ซี นอลติคัจฉิงคส์.

- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). **ครบเครื่องเรื่องความคิด**. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2551). **พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิด ด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบ การสอนภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Asher, J.J. (1982). **Learning Another Language Through Action**. The Complete Teacher's guide Book, Lost gates, California. Sky Oaks Publisher.
- De Bono, Edward. (1976). **Teaching Thinking**. Toronto: Penguin Books.
- Lee, William Rowland. (1986). **Language Teaching Game and Contests**. Oxford University Press.
- Gray, Willam S. (1948). **On Their Own in Reading, How to Give Children Independence in Attacking New Words**. Chicago: Scott Foresman.
- Harris, Arthur W. (1966). **How to Increase Reading Ability**. New York: David Mckay Co.
- Matlin, Magaret W. (1998). **Cognition**. Fourth Edition. Fort Worth: Harcourt Brace & Company.
- Renate N.Caine และ Geoffrey Caine. (1997). **Education on the Edge of Possibility**. Alexandria, VA: ASCD.
- Solso, Robert L. (1979). **Cognitive Psychology, Second edition**. Fort Worth: Harcourt Brace & Company.
- Strang, Ruth and others. (1967). **The Improvement of Reading**. 4th ed., New York: McGraw Hill.
- Ward, Christine. (2549). **คู่มือครูสำหรับเสริมสร้างสมองของเด็กวัยเรียนระดับปฐมวัย – อุดมศึกษา**. กรุงเทพฯ: แสบี่ แพมิลี่.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำปรึกษาและตรวจสอบเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ยุพิน อินทะยะ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
2. นางวัชรภรณ์ วัตรสุข ศึกษาานิเทศก์เชี่ยวชาญ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1
ศาลากลางจังหวัดเชียงใหม่ ชั้น 4
อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่
3. นางสมจิตร เสาร์ศรีจันทร์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่
เขต 1

ภาคผนวก ข

คู่มือครู

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง

คำนำเกี่ยวกับเกมเสริมทักษะการอ่าน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง เป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดที่ครูใช้เป็นแนวทาง และประกอบการเรียนการสอน โดยเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ได้แบ่งเนื้อหาการจัด การเรียนการสอนออกเป็น 8 หน่วยการเรียนรู้ 24 เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดแม่กง มีเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

เกมที่ 1 เกมใครไวกว่า

เกมที่ 2 เกมบอกใบ้ทายคำ

เกมที่ 3 เกมกึ่งกึ่งจำจ่ายตลาด

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีตัวสะกดแม่กน มีเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

เกมที่ 1 เกมวิ่งหาแม่กน

เกมที่ 2 เกมสอยดาวแม่กน

เกมที่ 3 เกมเราอ่านว่าอย่างไร

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวสะกดแม่กด มีเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

เกมที่ 1 เกมคว่ำใบ้หงายมีภาษา

เกมที่ 2 เกมคำนำโชค

เกมที่ 3 เกมแม่กดจำอยู่ไหน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดแม่กค มีเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

เกมที่ 1 เกมจำได้จำเอา

เกมที่ 2 เกมจับปลา

เกมที่ 3 เกมพายุหมุน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คำที่มีตัวสะกดแม่กบ มีเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

เกมที่ 1 เกมจู้! จู้! บอกหน่อย

เกมที่ 2 เกมคำแม่กบเพื่อเธอ

เกมที่ 3 เกมกระชิบหู

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คำที่มีตัวสะกดแม่กม มีเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

เกมที่ 1 เกมเลือกคำลงในตะกร้า

เกมที่ 2 เกมตกปลาหาพวก

เกมที่ 3 เกมบอกต่อกันหน่อย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีตัวสะกดแม่เกย มีเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

เกมที่ 1 เกมจับปลาประสมคำ

เกมที่ 2 เกมจับปลาหาคำ

เกมที่ 3 เกมพายุหมุน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำที่มีตัวสะกดแม่เกอว มีเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ดังนี้

เกมที่ 1 เกมบอกใบ้ได้ดาว

เกมที่ 2 เกมลุ้นโชค

เกมที่ 3 เกมหาคำที่มี ว สะกดจากรหัสภาพ

จึงได้จัดเตรียมเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดที่ใช้ประกอบการสอนครูและใช้ประกอบการเรียนของนักเรียน ตลอดจนแบบทดสอบการอ่านที่ใช้ในการประเมินผลไว้แล้วอย่างครบถ้วน ครูสามารถนำไปใช้สอนได้ทันที โดยครูเพียงศึกษาคู่มือครูให้ละเอียดแล้วดำเนินการสอนไปตามคำแนะนำและตามเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งเป็น การช่วยให้ครูสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ได้เป็นอย่างดี

ส่วนประกอบของเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

1. คำนำ
2. สารบัญ
3. คำชี้แจงสำหรับครูผู้สอน
4. สิ่งที่ครูผู้สอนต้องเตรียม
5. บทบาทของครูผู้สอน
6. บทบาทของนักเรียน
7. มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาระดับพื้นฐานสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
8. กำหนดการสอน
9. แผนการสอนเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
 1. ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
 2. จุดประสงค์
 3. อุปกรณ์
 4. วิธีการเล่น
 5. การประเมินผล
 6. แบบทดสอบประจำหน่วย



คำชี้แจงสำหรับครูผู้สอน

1. ศึกษารายละเอียดของคู่มือครูในเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดให้เข้าใจ เพื่อสามารถใช้เกมเสริมทักษะการอ่านได้อย่างถูกต้อง
2. ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด และการใช้สื่อ อุปกรณ์ วิธีการเล่นในแต่ละเกม
3. ศึกษาขั้นตอนต่าง ๆ ในสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล แหล่งการเรียนรู้และ องค์ประกอบอื่น ๆ ในเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดให้เข้าใจอย่างชัดเจนเพื่อสามารถจัด กิจกรรมในเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง
4. ตรวจสอบและจัดเตรียมเอกสารประกอบการเรียน สื่อการเรียนการสอนและ เอกสารอื่น ๆ ให้พร้อม
5. เตรียมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดให้เป็นไป ตามลำดับขั้นตอน ให้ถูกต้องตามลำดับก่อนหลัง
6. ก่อนจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ครูควรชี้แจงบทบาท และหน้าที่ของนักเรียนและกฎ กติกา วิธีการเล่น ข้อตกลงร่วมกัน
7. ครูแจ้งจุดประสงค์ของการเล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดให้นักเรียน ทราบก่อนการเล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทุกครั้ง
8. ลำดับการสอนในการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด มีดังนี้
 - 8.1 ชี้แจงจุดประสงค์ของการเล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
 - 8.2 บอกกฎ กติกา ข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มี ตัวสะกด
 - 8.3 อธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
 - 8.4 ให้นักเรียนเล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดในแต่ละเกม
 - 8.5 ครูสังเกตพฤติกรรม บันทึกผลการวัดผลและประเมินผลในการเล่นเสริม ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
9. ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ครูผู้สอน ต้องดูแล ให้คำแนะนำ เมื่อมีปัญหาในการเล่นอย่างใกล้ชิด
10. การสรุปผลการเล่นเกมควรเปิด โอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นมีส่วนร่วมให้ มากและอาจจะเน้นเป็นรายบุคคล

11. ครูควรให้กำลังใจเสริมแรงสำหรับนักเรียนที่เล่นเกมได้คะแนนน้อยและให้มีความพยายามมากขึ้น
12. ครูประเมินผลตามแบบประเมินผลและบันทึกผลในแต่ละชุด
13. เมื่อนักเรียนเรียนรู้ เล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดในแต่ละเกมในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ครบแล้วให้ทำแบบทดสอบประจำหน่วยโดยเป็นแบบทดสอบการอ่านคำเป็นรายบุคคลเพื่อทราบผลการพัฒนาในแต่ละเรื่องของคำที่มีตัวสะกด

สิ่งที่ครูผู้สอนต้องเตรียม

1. เตรียมอุปกรณ์ สื่อการเรียนที่เกี่ยวข้องในการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดให้พร้อม
2. เตรียมแบบทดสอบประจำหน่วยเพื่อทดสอบนักเรียนให้เท่ากับจำนวนนักเรียน
3. ศึกษารายละเอียดของเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแต่ละเกมให้เข้าใจ

บทบาทของครูผู้สอน

1. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ สื่อการเรียนการสอนและเอกสารให้พร้อมก่อนล่วงหน้าทั้งนี้เพื่อให้การใช้วัสดุอุปกรณ์ สื่อการสอนเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ
2. เป็นผู้สังเกตและควบคุมการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดและวัดผลประเมินผลให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน
3. ให้นักเรียนรับฟังคำชี้แจงกฎ กติกา วิธีการเล่นในการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดอย่างเข้าใจ
4. ครูควรดูแลนักเรียนให้ความช่วยเหลืออย่างใกล้ชิดให้กำลังใจเสริมแรง คอยสังเกตพฤติกรรมและจดบันทึกตลอดจนเป็นผู้ชี้แนะ กำกับ ให้คำแนะนำชี้แจงในการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแต่ละเกมเสริม เอื้ออำนวยความสะดวกแก่นักเรียนเพื่อให้การปฏิบัติกิจกรรมดังกล่าวบรรลุตามวัตถุประสงค์
5. ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุงนักเรียนที่ไม่ผ่านตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในการอ่านคำที่มีตัวสะกดในแต่ละเกมเสริม

บทบาทของนักเรียน

1. นักเรียนมีประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
2. นักเรียนฝึกปฏิบัติจากการเล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดจนสามารถอ่านคำที่มีตัวสะกดได้
3. นักเรียนทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม
4. นักเรียนฝึกคิด ฝึกการอ่านออกเสียง อ่านสะกดคำและได้แสดงออกอย่างชัดเจนและมีเหตุผล
5. นักเรียนได้รับการเสริมแรงให้ค้นหาคำตอบแก้ปัญหาทั้งด้วยตนเองและร่วมช่วยช่วยกัน
6. นักเรียนทำกิจกรรมการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตามความสามารถ และความสนใจของตนเองอย่างมีความสุข
7. นักเรียนฝึกตนเองให้มีระเบียบวินัย ขอมรับกฎ กติกาและรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มหรือตนเอง
8. นักเรียนฝึกประเมิน ปรับปรุงตนเองและยอมรับผู้อื่น ตลอดจนข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มภาษาไทย ประกอบด้วย

สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 : ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 : ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงาน การศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 : การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 : สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 : เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐาน ท 4.2 : สามารถใช้ภาษาแสวงหาความรู้ เสริมสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม อาชีพ สังคม และชีวิตประจำวัน

สาระที่ 5 : วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 : เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

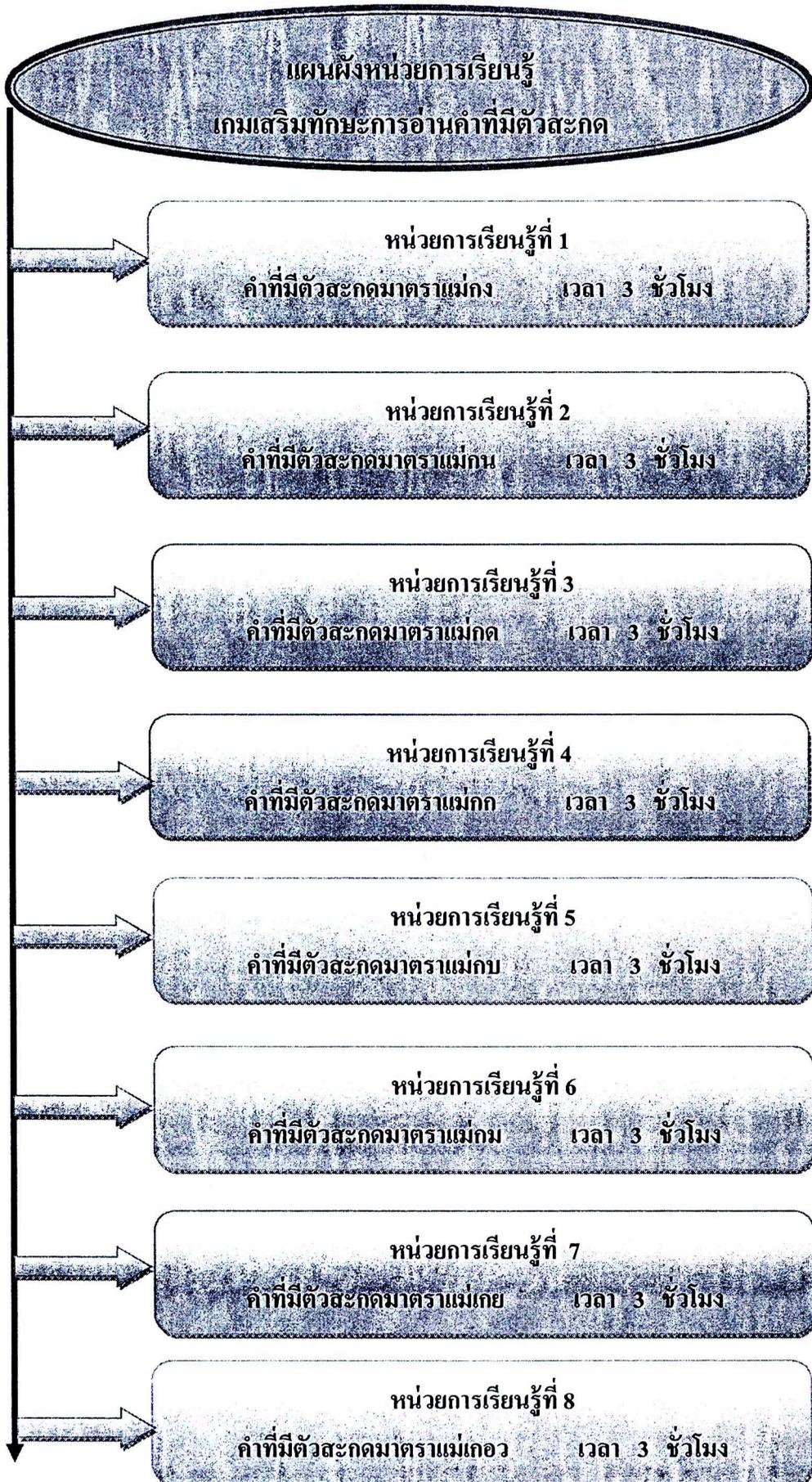
กำหนดการสอน
การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง
จำนวน 24 เกม เกมละ 1 ชั่วโมง
ครูประจำชั้น : นางกาญจนา โพธิ์ลักษณะ
ปีการศึกษา 2553
ระหว่างวันที่ 12 พฤศจิกายน 2553 ถึงวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2554

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	จุดประสงค์
คำที่มีตัวสะกดแม่กง	เกมที่ 1 เกมใครไวกว่า	1.อ่านสะกดคำที่มี ง สะกดได้อย่างคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมบอกไปท้ายคำ	1.อ่านสะกดคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้องและชัดเจน 2.อ่านคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมกึ่งจิ้งจ่าจ่ายตลาด	1.อ่านสะกดคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้อง
คำที่มีตัวสะกดแม่กน	เกมที่ 1 เกมวิ่งหาแม่กน	1.อ่านสะกดคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.จำบัตรคำและหยิบบัตรคำที่มี น สะกดได้
	เกมที่ 2 เกมสอยดาวแม่กน	1.อ่านสะกดคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้อง

	เกมที่ 3 เกมเราอ่านว่าอย่างไร	1.อ่านสะกดคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้อง
คำที่มีตัวสะกดแม่กค	เกมที่ 1 เกมคว่าไปไหนยังมีภาษ	1.อ่านสะกดคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมคำนำโชค	1.อ่านสะกดคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมแม่กคจำอยู่ไหน	1.อ่านสะกดคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง
คำที่มีตัวสะกดแม่กก	เกมที่ 1 เกมจำได้จำเอา	1.อ่านสะกดคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้องและชัดเจน 2.อ่านคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมจับปลา	อ่านสะกดคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
	เกมที่ 3 เกมพายุหมุน	1.อ่านสะกดคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้อง
คำที่มีตัวสะกดแม่กบ	เกมที่ 1 เกมจู้ ! จู้ ! บอกหน่อย	1.อ่านสะกดคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมคำแม่กบเพื่อเธอ	1.อ่านสะกดคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมกระซิบหู	1.อ่านสะกดคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	เวลา(ชั่วโมง)
คำที่มีตัวสะกดแม่กม	เกมที่ 1 เกมเลือกคำลงในตะกร้า	1.อ่านสะกดคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมตกปลาหาพวก	1.อ่านสะกดคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมบอกต่อกันหน่อย	1.อ่านสะกดคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง
คำที่มีตัวสะกดแม่เกย	เกมที่ 1 เกมจับปลาผสมคำ	1.อ่านสะกดคำที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมจับปลาหาคำ	1.อ่านสะกดคำที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมพายุหมุน	1.อ่านสะกดคำที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้อง
คำที่มีตัวสะกดแม่เวย	เกมที่ 1 เกมบอกใบ้ได้ดาว	1.อ่านสะกดคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมลุ้นโชค	1.อ่านสะกดคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมหาคำที่มี ว สะกดจากรหัสภาพ	1.อ่านสะกดคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้อง

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาคเรียนที่

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กง

วันที่

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ปีการศึกษา

เวลา 3 ชั่วโมง

มาตรฐาน

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท ๓.๑ ป.๑/๑ ฟังคำแนะนำ คำสั่งง่ายๆ และปฏิบัติตาม

สาระสำคัญ

คำที่มี “ง” สะกด คือ พยัญชนะที่ประสมข้างหลังพยางค์ ในแม่ ก กา ให้กลายเป็นแม่กง เป็นตัวสะกดในมาตราแม่กง อ่านออกเสียง ง สะกด เช่น ลุง วาง ของ เมือง เป็นต้น การอ่านสะกดคำและแจกลูกที่มี ง สะกด เช่น

เตียง อ่านว่า ตอ – เอีย – งอ – เตียง

เสียง อ่านว่า สอ – เอีย – งอ – เสียง

จุง อ่านว่า จอ – อู – งอ – จุง

เมือง อ่านว่า มอ – เอือ – งอ – เมือง

ลิง อ่านว่า ลอ – อี – งอ – ลิง

โขง อ่านว่า ขอ – โอ – งอ – โขง

มอง อ่านว่า มอ – ออ – งอ – มอง

ยุง อ่านว่า ยอ – อู – งอ – ยุง

เอง อ่านว่า ออ – เอ – งอ – เอง

แกง อ่านว่า กอ – แอ – งอ – แกง

แตง อ่านว่า ตอ – แอ – งอ – แตง

หาง อ่านว่า หอ – อา – งอ – หาง

สาระการเรียนรู้

มาตราแม่กงหรือแม่ก่ง คือพยางค์ที่มีพยัญชนะ “ ง ” สะกด เช่น กาง ทาง คาง บาง ถาง ชิง ลิง ยุง ลุง ถุง มุง จุง สูง ยุง เอง เกง แกง แดง แสง แดง โรง โปง โจง กอง มง ของ สอง ทอง นอง เอียง เพียง เสียง เตียง เพื่อง เรือง เมือง บึง จิง ถึง ตึง พิง (คำที่เป็นคำพื้นฐานมาจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 จำนวนทั้งหมด 41 คำ)

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่กง

ประกอบด้วย 3 เกมเสริมทักษะเวลาเกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	จุดประสงค์
คำที่มีตัวสะกดแม่กง	เกมที่ 1 เกมใครไวกว่า	1.อ่านสะกดคำที่มี ง สะกดได้อย่างคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมบอกไปทายคำ	1.อ่านสะกดคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้องและชัดเจน 2.อ่านคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมกุ่มกึ่งจำจ่ายตลาด	1.อ่านสะกดคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้อง

ขั้นสรุป

1. ให้แต่ละกลุ่มรวบรวมคำในกล่องที่ตนเองได้นำมาอ่านให้เพื่อนฟังอีกรอบหนึ่งและนับดาวที่กลุ่มตนเองได้เพื่อหาว่ากลุ่มใดได้ดาวเท่าไรและกลุ่มไหนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะผู้ชนะ
2. ครูนำการอภิปรายโดยซักถามนักเรียนมีคำไหนที่นักเรียนมีความคิดเห็นว่าคำนั้นอ่านออกเสียงยากและมีเพื่อนบางคนอ่านคำนั้นไม่คล่อง จากนั้นให้เพื่อนหยิบคำนั้นมาอ่านออกเสียงอีกครั้งหนึ่งให้คล่อง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเข้าแถวมาหยิบบัตรคำทั้งหมดในกล่องขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน (สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)

อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มี ง สะกด เช่น กาง หาง คาง บาง ฉาง ชิง ถึง ยุง ลุง ถุง มุง จุง สูง บุง เอง เกง แกง แดง แสง แดง โรง โปง โขง กอง มอง ของ สอง ทอง นอง เอียง เพียง เสียง เตียง เพียง เรือง เมือง บึง จิง ถึง ตึง พึง
2. กระดานแม่เหล็กหรือกระเป่าผนัง
3. กล่องเปล่า 2 ใบ
4. กล่องที่ใส่บัตรคำครบทุกคำ 1 ใบ

เกมที่ 1 เกมใครไวกว่า

คำชี้แจง

เกมใครไวกว่าเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กงที่ฝึกการอ่านคำให้คล่องโดยเริ่มจากการฟังคำที่ครูอ่านให้ฟัง นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนอ่านสะกดคำที่มี ง สะกดได้อย่างคล่องแคล่ว
2. นักเรียนอ่านคำ ที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มโดยการจับฉลากสีแดงและสีขาวโดยแต่ละฉลากมีหมายเลขกำกับในการนั่งเป็นกลุ่มและการเรียงลำดับการเล่นเกม  

ขั้นกิจกรรม

1. ดัดบัตรคำ กาง หาง คาง บาง ถาง ชิง ถึง ยุง ลุง ถุง มุง จุง สูง ยุง เอง เกง แกง แดง แสง แดง โรง โปง โขง กอง มอง ของ สอง ทอง นอง เอียง เพียง เสียง เตียง เฟือง เรือง เมือง บึง จิง ถึง ตึง ฟิง บนกระดานแม่เหล็กหรือกระเป่าผนัง
2. เมื่อครูให้นักเรียนที่ได้หมายเลข 1 ทั้งสีแดงและสีขาวเตรียมตัว ครูนำกล่องที่ใส่บัตรคำไว้ออกมาให้ตัวแทนออกมาหยิบ 1 บัตร ครูอ่านคำนั้น ให้ตัวแทนที่ได้หมายเลข 1 ของแต่ละกลุ่มวิ่งไปหยิบบัตรคำนั้นและนำมาอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง ถ้าอ่านได้ถูกต้อง  1 ดาว และนำบัตรคำนั้นมาใส่ในกล่องของตนเองไว้
3. ดำเนินการเล่นไปเรื่อย ๆ จนบัตรคำในกล่องหมดแล้ว

เกมที่ 2 เกมบอกใบ้ทายคำ

คำชี้แจง

เกมบอกใบ้ทายคำเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่ก่งที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่องโดยเริ่มจากการดูการแสดงท่าทางของเพื่อนและทายคำนั้น นักเรียนในกลุ่มต้องหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้เพื่อนได้อย่างถูกต้องและชัดเจน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ง สะกดอย่างถูกต้องและชัดเจน
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ง สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มโดยการจับฉลากสีแดงและสีเหลืองโดยแต่ละฉลากมีหมายเลขกำกับในการนั่งเป็นกลุ่มและการเรียงลำดับการเล่น  

ขั้นกิจกรรม

1. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนหมายเลข 1 ออกมาหยิบบัตรคำในกล่อง มี หาง คาง ถึง บุง ลุง ฤง จุง สูง แกง แดง แสง มอง สอง ทอง เสียง เตียง จำนวน 16 คำ หยิบ 1 บัตรคำ (กรณีอ่านไม่ได้ให้ครูอ่านให้ฟังเบา ๆ)
2. ให้ตัวแทนทำท่าทางใบ้คำให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันทายคำโดยปรึกษากันในกลุ่มเมื่อได้คำแล้วให้มาหยิบบัตรคำที่มี ง เป็นตัวสะกด และอ่านให้เพื่อนฟังเช่น เพื่อนทายคำว่า หาง ก็หยิบบัตรคำ 
หางและอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง เช่น หอ-อา-งอ ถ้ากลุ่มอ่านถูกต้องได้ ดาว 1 ดวง

ขั้นสรุป

1. กลุ่มใดบอกใบ้ทายคำได้ถูกต้องและได้ดาวมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ
2. ครูให้นักเรียนอภิปรายว่าคำไหนที่นักเรียนคิดว่าเพื่อนอ่านสะกดคำไม่ได้หรืออ่านสะกดได้ไม่ชัดเจนให้เพื่อน ๆ กันร่วมอภิปรายและฝึกอ่านสะกดคำจากคำนั้นอีกครั้ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำที่มีทั้งหมดในจำนวน 16 คำขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำสะกดได้อย่างคล่องและถูกต้อง(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)

อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน

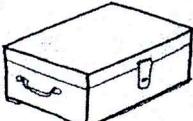
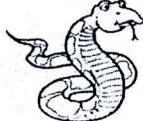
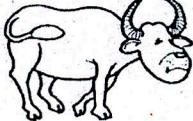
1. บัตรคำที่มี ึง สะกด เช่น กาง ทาง คาง บาง ถาง ชิง ถึง ยุง ลุง ถุง มุง จุง สูง บุง เอง เกง แกง แดง แสง แดง โรง โปง โขง กอง มอง ของ สอง ทอง นอง เอียง เพียง เสียง เตียง เฟียง เรือง เมือง บึง จิง ถึง ดึง ฟึง
2. บัตรคำที่มี ึง เป็นตัวสะกดมีคำเช่น ทาง คาง ถึง ยุง ลุง ถุง จุง สูง แกง แดง แสง มอง สอง ทอง เสียง เตียง จำนวน 16 คำ

บัตรคำที่มี ึง เป็นตัวสะกดมี 2 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่ 1

ทาง	คาง	ถึง	ยุง
ลุง	ถุง	จุง	สูง
แกง	แดง	แสง	มอง
สอง	ทอง	เสียง	เตียง

ลักษณะที่ 2

	-1		หาง
	-1		คาง

เกมที่ 3 เกม กุ้ง กิ้ง จ้า จ่ายตลาด

คำชี้แจง

เกมกุ้ง กิ้ง จ้า จ่ายตลาดเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กึ่งที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่องโดยเริ่มจากการฟังการอ่านสะกดคำและให้นักเรียนในกลุ่มหาบัตรคำ พร้อมทั้งอ่านคำนั้นให้เพื่อนฟังได้อย่างถูกต้องและชัดเจน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ๓ สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ๓ สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มโดยการจับสลากสีแดงและสีเหลืองโดยแต่ละฉลากมีหมายเลขกำกับในการนั่งเป็นกลุ่มและการเรียงลำดับการเล่นเกม  
2. ครูแจกตะกร้าให้ 2 กลุ่มโดยมีบัตรคำที่มี ๓ สะกดมี 2 ลักษณะให้ตัวแทนออกมาเป่ายิงจุดปักกันฝ่ายไหนชนะให้เป็นผู้ไปซื้อ ฝ่ายแพ้ให้เป็นผู้ขาย

ขั้นกิจกรรม

1. เริ่มเล่นเกมให้ทุกคนในกลุ่มผู้ขายพูดดังนี้
 กลุ่มผู้ขาย : กุ้ง กิ้ง จ้า มาทำไม
 กลุ่มผู้ซื้อ : มาซื้อคำ จ๊ะ
 กลุ่มผู้ขาย : คำว่า อย่างไร
 กลุ่มผู้ซื้อ : คำว่า ถอ – อุ – ง – อุง (ตัวแทนของกลุ่มจะเป็นผู้บอกโดยมีการปรึกษากับกลุ่มได้)
2. ถ้าคำศัพท์อยู่ที่ใคร ให้คนนั้นยื่นขึ้นและชูบัตรคำและอ่านตอบไปว่า ถอ – อุ – งอ – อุง สมาชิกคนนั้นต้องออกจากกลุ่มไปเป็นเชลยของฝ่ายซื้อ(ถ้ามี 2 คน ก็ต้องออกไปทั้ง 2 คน) กรณีผู้ซื้ออ่านผิด ฝ่ายคนขายจะยึดเป็นเชลยของฝ่ายขาย

3. ดำเนินการเล่น ไปเรื่อย ๆ จนบัตรคำในตะกร้าหมด แล้วให้แต่ละกลุ่มนับเลขที่กลุ่มตนเองได้
เพื่อหาผู้ชนะ

ขั้นสรุป

1. กลุ่มใดมีเลขมากกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ
2. ครูให้นักเรียนอภิปรายว่าคำไหนที่นักเรียนคิดว่าเพื่อนอ่านสะกดคำไม่ได้หรืออ่านสะกดได้ไม่ชัดเจนให้เพื่อน ๆ กันร่วมอภิปรายและฝึกอ่านสะกดคำจากคำนั้นอีกครั้ง ส่วนบัตรคำให้ทบทวนการอ่านคำอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

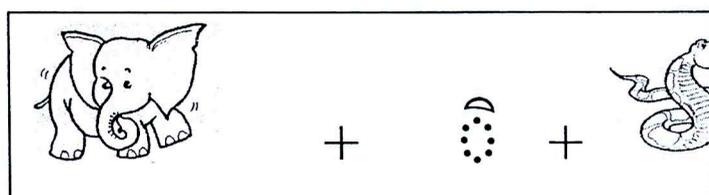
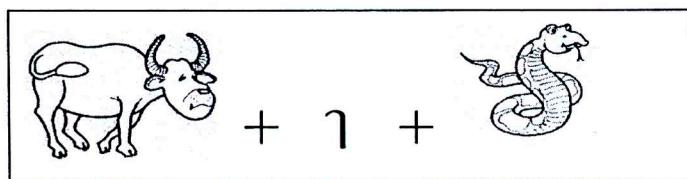
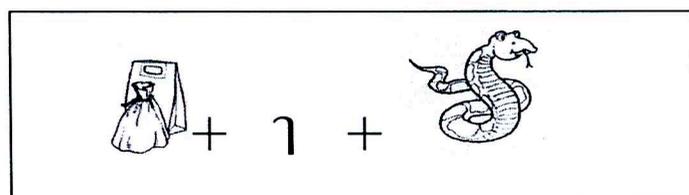
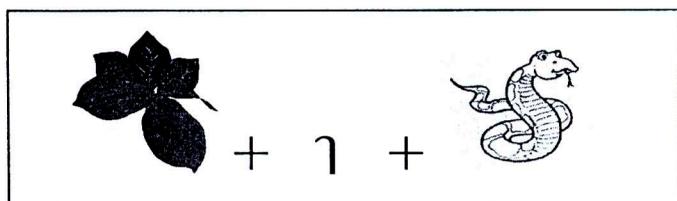
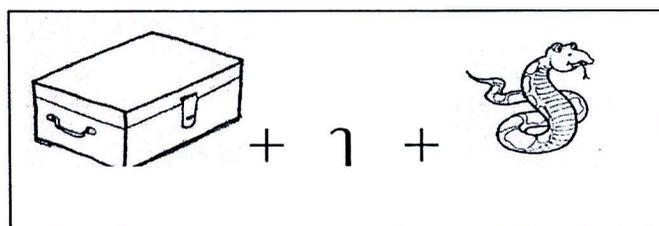
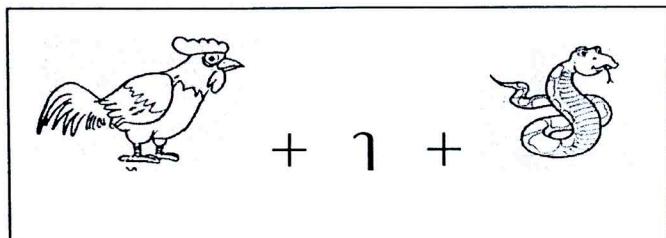
1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำที่มีทั้งหมดขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 4 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้อ่านสะกดคำและอ่านเป็นคำได้อย่างคล่องและถูกต้อง (สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ให้นักเรียนอ่านแบบทดสอบประจำหน่วยแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กง เรื่อง การอ่านสะกดคำที่มี ง สะกด จำนวน 10 คำ

อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน

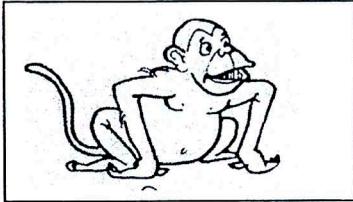
1. บัตรคำที่มี ง สะกด เช่น กาง หาง คาง บาง ถาง ชิง ลิง ยุง ลุง ถุง มุง จุง ตุ้ง ขุง เอง เกง แกง แดง แสง แดง โรง โปง โขง กอง มอง ของ สอง ทอง นอง เอียง เพียง เสียง เตียง เฟื่อง เรือง เมือง บึง จิง ถึง ตึง ฟิง
2. ตะกร้า 2 ใบ

ลักษณะสื่อการเรียนรู้การสอนประกอบการเล่นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

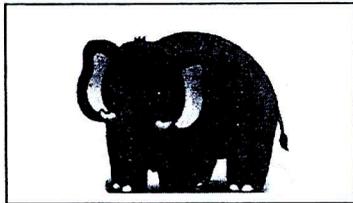
1. บัตรภาพ บัตรคำ คำที่มี ง สะกด



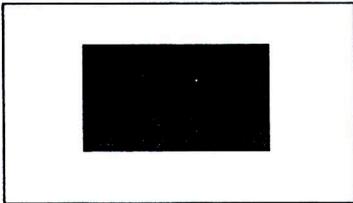
2. บัตรคำ บัตรภาพ



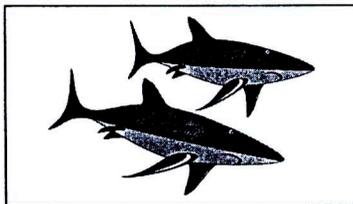
ลิง



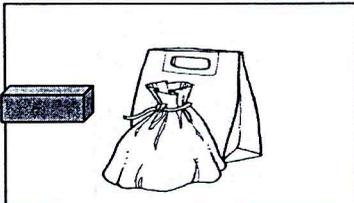
ช้าง



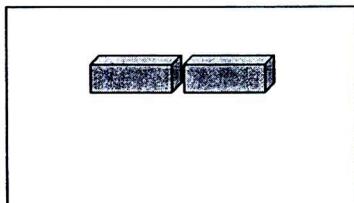
แดง



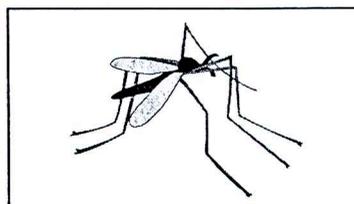
สอง



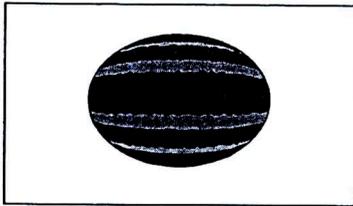
ถุง



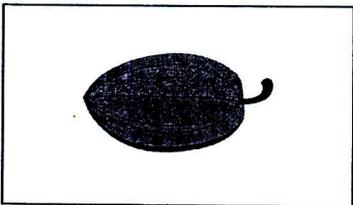
ทอง



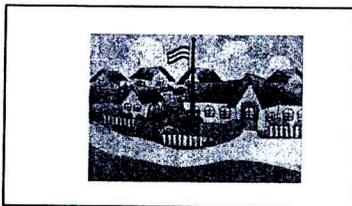
ยุง



แตงโม



มะเฟือง



โรงเรียน

3. บัตรคำ

กาง

หาง

คาง

บาง

ถาง

ชิง

ดิง

ยุง

ดุง

ตุง

มุง

จุง

ตุง

ยุง

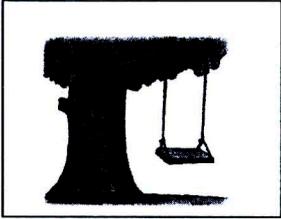
เอง

เกง

แกง

แดง

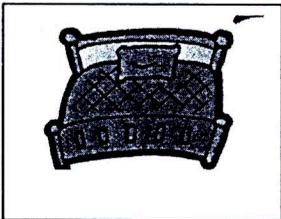
4. บัตรรูปภาพและบัตรคำ



ชิงช้า



ร้องเพลง



เตียง

แบบทดสอบประจำหน่วย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กง
 เรื่อง การอ่านคำที่มี ง สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกด ง ทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|----------|----------|
| 1. กาง | 2. ลิง |
| 3. ยุง | 4. อุง |
| 5. โกง | 6. แต่ง |
| 7. ทอง | 8. เตียง |
| 9. เมือง | 10. เอง |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกด ง ได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกด ง ไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกด ง ได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบบันทึกผลจากการสังเกต

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง สำนักงานการศึกษา เทศบาลวัดศรีปิงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กง

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ รายการละ 1 ระดับ

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ร่วมกันวางแผน และแบ่งหน้าที่การทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม						5 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ
2	จัดเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมก่อนการปฏิบัติงาน						4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง
3	ปฏิบัติตามกิจกรรม ตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้ตกลงกัน						3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นครั้งคราว
4	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ						2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นน้อยครั้ง
5	แนะนำวิธีการทำงาน และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลย
6	ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์						
7	เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในโอกาสที่เหมาะสม						
8	ระมัดระวังเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในขณะปฏิบัติทำกิจกรรม						

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
9	ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน						
10	นำเสนอผลงานได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
11	เก็บวัสดุ/อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบหลังการปฏิบัติทำกิจกรรม						
12	งานเสร็จทันเวลา และมีคุณภาพ						
13	ภูมิใจในผลงาน/การทำงานกลุ่ม						
รวมคะแนน ระดับคะแนนเฉลี่ย							
		=					

เกณฑ์คะแนน 0 - 25 ได้ระดับคุณภาพ 1
 26-50 ได้ระดับคุณภาพ 2
 51- 65 ได้ระดับคุณภาพ 3

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กง

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต																		สรุปผลการประเมิน ผ่าน / ไม่ผ่าน			
		มีมารยาทในการฟัง และพูด			มีสมาธิในการฟัง			ฟังและอ่านออกเสียงคำ ที่มีตัวสะกดได้			การอ่านสะกดคำ			สามารถอ่านออก เสียงสะกดคำได้ ชัดเจน คล่องแคล่ว			ปฏิบัติในแบบฝึกได้ ถูกต้อง				ปฏิบัติในการเล่นเกม ได้		
		2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0				
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							

เกณฑ์การให้คะแนน 2 = ดี, 1 = ปานกลาง, 0 = ต้องปรับปรุงแก้ไข

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กง

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้กรอกคะแนนในช่องรายการการอ่านคำที่มีตัวสะกดคำรายบุคคลตามที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - นามสกุล	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3	แบบทดสอบ ประจำหน่วย	หมายเหตุ
		3 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	10 คะแนน	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ภาคเรียนที่

ปีการศึกษา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

มาตรฐาน

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท ๓.๑ ป.๑/๑ ฟังคำแนะนำ คำสั่งง่ายๆ และปฏิบัติตาม

สาระสำคัญ

คำที่มี น สะกด คำที่มี พยัญชนะ “น” ประสมข้างหลัง พยางค์ในแม่ ก กา แล้ว ทำหน้าที่บังคับ

แม่ ก กา ให้กลายเป็นแม่ กน เช่น งาน บ้าน บิน หิน เป็นต้น แม่กน คือ พยางค์ที่มี ตัว “น” สะกด หรือพยัญชนะตัวอื่น ซึ่งทำหน้าที่เหมือน “น” สะกด ได้แก่ ญ ณ ร ล พ

สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กน หรือ แม่กน คือพยางค์ที่ออกเสียงเหมือนมีพยัญชนะ “ น ” สะกด พยัญชนะที่ใช้เป็นตัวสะกดในแม่กน ได้แก่ ณ ญ ณ ร ล และพ แต่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะเรียนเฉพาะคำที่มีตัวสะกด “ น ” เท่านั้น เช่น งาน งาน พาน ปีน คิน ผืน ฟืน ยืน แคน แบน แทน แจน แสน แลน คิน บิน กิน หิน ริน จีน ตีน ปีน โคน โยน โหน โคน ดอน งอน สอน ขอน ถอน นอน เตียน เทียน เขียน เรียน เดือน เดือน เรือน เลน เอน เมน ทุน นุน(คำที่เป็นคำพื้นฐานมา

จากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544) จำนวน
44 คำ

การอ่านสะกดคำที่มี น สะกด ตัวอย่าง เช่น

งาน —————> จอ - อา - นอ -----งาน
 ปืน —————> ปอ - อี - นอ -----ปืน
 แสน —————> สอ - แอ - นอ -----แสน
 กิน —————> กอ - อี - นอ -----กิน
 ตีน —————> ตอ - อี - นอ -----ตีน
 สอน —————> สอ - ออ - นอ -----สอน

การแจกลูกคำที่มี น สะกด ตัวอย่าง เช่น

งาน —————> ง / -า / น >>> งาน
 ยืน —————> ย / - ี / น >>> ยืน
 แคน —————> ค / แ - / น >>> แคน
 บิน —————> บ / - ิ / น >>> บิน
 โยน —————> ย / โ - / น >>> โยน
 นอน —————> น / -อ / น >>> นอน
 เทียน —————> ท / - ี ย / น >>> เทียน
 เดือน —————> ด / เ - ี อ / น >>> เดือน

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่กน
ประกอบด้วย 3 เกมเสริมทักษะเวลาเกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	จุดประสงค์
คำที่มีตัวสะกดแม่กน	เกมที่ 1 เกมวิ่งหาแม่กน	1.อ่านสะกดคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.จำบัตรคำและหยิบบัตรคำที่มี น สะกดได้
	เกมที่ 2 เกมสอยดาวแม่กน	1.อ่านสะกดคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมเราอ่านว่าอย่างไร	1.อ่านสะกดคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้อง

เกมที่ 1 เกมวิงหาแม่กน

คำชี้แจง

เกมวิงหาแม่กนเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กนที่ฝึกการอ่านคำให้คล่อง โดยเริ่มจากการจำคำที่ครูแสดงให้คุณ นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านคำคำนั้นให้ได้ โดยในแต่ละบัตรคำมีคำอื่นที่มีใช้มาตราตัวสะกดแม่กนอย่างเดียว

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มี น สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถจำบัตรคำที่มี น สะกดและหยาบบัตรคำได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มโดยการจับสลากสีฟ้าและสีเขียวโดยแต่ละกลุ่มมีหมายเลขกำกับในการนั่งเป็นกลุ่มและการเรียงลำดับการเล่นเกม



ขั้นกิจกรรม

1. ครูแสดงบัตรคำที่มี น สะกดจำนวน 5 บัตรคำได้แก่ จาน พาน ปั้น แคน ดิน และบัตรคำที่มีตัวสะกดไม่ใช่ น อีก 3 บัตรคำได้แก่ หาง แดง ปีก วางบนกระเป๋ ผนึ่งให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจำคำให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 5 นาที จากนั้นครูคว่ำบัตรคำทุกใบโดยไม่ให้เห็นคำ
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึกตามลำดับหมายเลขเรียงลำดับที่จับสลากได้
3. เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มให้คนแรกของแต่ละกลุ่มวิ่งไปหยิบบัตรคำที่มี น สะกดและนำมาที่กลุ่มวิ่งมาแตะมือเพื่อนคนต่อไปจากนั้นวิ่งเข้าไปต่อท้ายแถวเล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนครบคน ให้ทุกคนลุกขึ้นยืน
4. ให้แต่ละกลุ่มนั่งหันหน้าเข้าหากัน ให้แต่ละกลุ่มอ่านสะกดคำที่มี น สะกดที่ตนหยิบมาอ่านให้เพื่อนฟังทีละคนและให้เพื่อนอ่านตาม ใครหยิบมาผิดให้ออกมาข้างหน้าห้อง กลุ่มไหนหยิบผิดมากที่สุดกลุ่มนั้นแพ้

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันดูว่ามีใครหยิบบัตรคำที่มีไ้บัตรคำที่มี น สะกดและให้เพื่อนออกมาที่หน้าห้องเรียนและให้ชูบัตรคำที่คิดว่าผิดตรงไหน
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำที่มีทั้งหมดขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้อ่านสะกดคำและอ่านเป็นคำได้อย่างคล่องและถูกต้อง (สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกพฤติกรรมในการเล่นเกมนเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดและบันทึกผลการอ่านของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี น สะกด มีดังนี้ งาน งาน พาน ปั้น กิน ผั้น ฟัน ยืน แदन แบน แทน แจน แสน แลน ดิน บิน กิน หิน ริน จิน ติน ปั้น โคน โยน โหน โคน ตอน งอน สอน ขอน ถอน นอน เตียน เทียน เขียน เรียน เดือน เดือน เรือน เลน เอน เมน ทูน นูน
2. บัตรคำที่ไม่ใช่แม่กน 10 คำ มีดังนี้ จาง หาง เตียง แดง แสบ ปีก แกง สอบ โกง ทูบ มอง

เกมที่ 2 เกมสอยดาวแม่กน

คำชี้แจง

เกมสอยดาวแม่กนเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กนที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่องโดยเริ่มจากการดูคำที่ครูมีมาให้ นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี น สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มโดยการจับฉลากสีฟ้า สีเขียว สีแดง และสีเหลือง ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก

ขั้นกิจกรรม

1. ครูนำต้นสอยดาวแม่กนมาให้ให้นักเรียนดู บนต้นจะมีดาวที่มีคำที่มี น สะกดอยู่ดังนี้
 ดังนี้ งาน งาน พาน ปั้น ถิ่น ผืน ฟืน ยืน แคน แบน แทน เจน แสน แลน
 คิน บิน กิน หิน ริน จีน ติน ปิน โคน โยน โหน โคน ดอน งอน สอน
 ขอน ถอน นอน เตียน เทียน เขียน เรียน เดือน เดือน เรือน เลน เอน เมน
 ทุน นูน และบางดาวก็ไม่มีคำไว้
2. ครูให้สัญญาณสมาชิกแต่ละกลุ่มเตรียมพร้อมเมื่อครูเปิดเพลงสมาชิกวิ่งไปที่ต้นสอยดาว สอยคำมา 1 ดาววิ่งไปแตะมือเพื่อนในแถว ตนเองไปต่อท้ายแถวกลุ่มของตนเอง จากนั้นสมาชิกคนที่สองจึงวิ่งไปที่ต้นสอยดาว เล่นในลักษณะนี้ต่อไปเรื่อย ๆ จนครบทุกในแถว
3. ให้ทุกคนเปิดบัตรคำและช่วยกันนำไปเขียนที่กระดาษโปสเตอร์กลุ่มไหนเสร็จก่อนให้นั่งลงและเมื่อกลุ่มอื่น ๆ พร้อมให้แต่ละกลุ่มนำเสนอการอ่านสะกดคำที่เขียนให้เพื่อนฟัง

ขั้นสรุป

1. ให้แต่ละกลุ่มตรวจผลการให้คะแนน 1 คำ ต่อ 1 คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด เป็นผู้ชนะ
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านสะกดคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

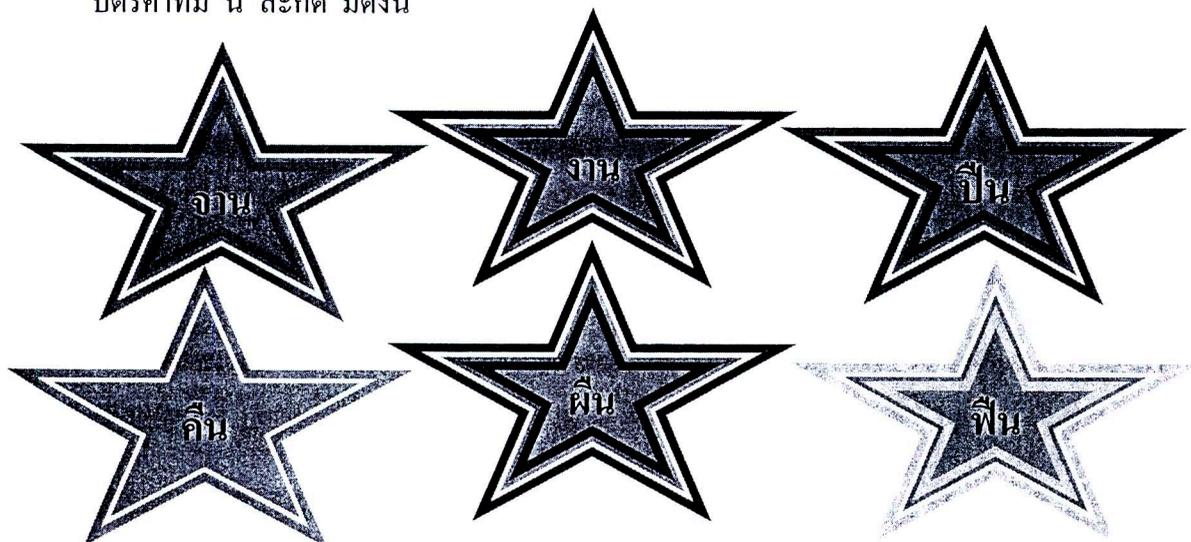
1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเข้าแถวมาหยิบบัตรคำที่อยู่ในกล่องขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน (สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกพฤติกรรมในการเล่นเกมนเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดและบันทึกผลการอ่านของนักเรียนแต่ละคน

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี น สะกด มีดังนี้ จาน งาน พาน ปั้น คั้น ผั้น ฟิ้น ยั้น แคน แบน แทน แจน แสน แลน ดิน บิน กิน หิน ริน จีน ติน ปั้น โคน โยน โหน โคน ดอน งอน สอน ขอน ถอน นอน เตียน เทียน เขียน เรียน เดือน เดือน เรือน เลน เอน เมน ทุน นุน
2. กระดาษโปสเตอร์ขนาดใหญ่
3. สีเมจิก

ลักษณะของบัตรคำ

บัตรคำที่มี น สะกด มีดังนี้



เกมที่ 3 เกมเราอ่านว่าอย่างไร

คำชี้แจง

เกมเราอ่านว่าอย่างไรเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่คนที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่องโดยเริ่มจากการดูท่าทางของเพื่อน ปรึกษาภายในกลุ่ม ตัวแทนไปหยิบบัตรคำและนักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี น สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถจำและหยิบบัตรคำคำ ที่มี น สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มโดยการจับสลากสีฟ้า สีเขียว สีแดง และสีเหลือง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูนำซองบัตรภาพ 4 ซองมาให้ให้นักเรียนเลือกซอง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปปรึกษากันเพื่อจะทำท่าทางที่ได้บัตรภาพไป(โดยไม่มีการพูด) และเตรียมแสดงท่าทางให้เพื่อน ๆ
กลุ่มอื่น ๆ ทายโดยไม่จำกัดจำนวนคนที่ออกมาแสดงท่าทาง
2. ครูนำบัตรคำติดที่กระเป่าพวง จากนั้นให้กลุ่มที่ 1 เริ่มการแสดงท่าทาง กลุ่มที่ไม่ได้ออกมาแสดงจะช่วยกันค้นหาคำตอบ กลุ่มไหนทายได้ให้รีบออกไปหยิบบัตรคำที่ติดไว้ที่กระเป่าพวงและนำมาอ่านสะกดคำให้เพื่อน ๆ ฟัง ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดถูกลบ 1 คะแนน สลับกันออกมาแสดงจนครบทุกกลุ่ม

ขั้นสรุป

1. กลุ่มที่สามารถหยิบบัตรคำและอ่านสะกดคำได้ถูกต้องและคล่องแคล่วได้คะแนน นับคะแนนที่ได้ถ้ากลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
2. ครูนำนักเรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่าอ่านยากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านสะกดคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำที่อยู่ในกล่องขึ้นมาคนละ 4 บัตรคำและอ่านให้ครูฟัง เป็นรายบุคคลคนละ 4 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี น สะกด มีดังนี้ งาน งาน พาน ปั้น คั้น ผั้น ฟัน ยัน แคน แบน แทน แจน แสน แลน ดิน บิน กิน หิน ริน จิน ติน ปั้น โคน โยน โหน โคน ตอน งอน สอน ขอน ถอน นอน เตียน เทียน เจียน เรียน เดือน เดือน เรือน เลน เอน เมน ทุน นุน
2. บัตรภาพคำที่มี น สะกด มีดังนี้ งาน พาน ปั้น ฟัน ยัน แบน แสน ดิน บิน กิน หิน ติน ปั้น โคน โยน สอน ถอน นอน เทียน เจียน เดือน เรือน จำนวน 12 ภาพ
3. ชองสีน้ำตาลจำนวน 4 ชอง

แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน
 เรื่อง การอ่านคำที่มี น สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|----------|----------|
| 1. งาน | 2. ปีน |
| 3. แคน | 4. เทียน |
| 5. ดิน | 6. จีน |
| 7. โคน | 8. สอน |
| 9. เรือน | 10. ทูน |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กนได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กนไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบบันทึกผลจากการสังเกต

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักงานการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ รายการละ 1 ระดับ

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ร่วมกันวางแผน และแบ่งหน้าที่การทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม						5 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ
2	จัดเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมก่อนการปฏิบัติงาน						4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง
3	ปฏิบัติตามกิจกรรม ตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้ตกลงกัน						3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นครั้งคราว
4	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ						2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นน้อยครั้ง
5	แนะนำวิธีการทำงาน และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลย
6	ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์						
7	เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในโอกาสที่เหมาะสม						
8	ระมัดระวังเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในขณะปฏิบัติทำกิจกรรม						

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
9	ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน						
10	นำเสนอผลงานได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
11	เก็บวัสดุ/อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบหลังการปฏิบัติทำกิจกรรม						
12	งานเสร็จทันเวลา และมีคุณภาพ						
13	ภูมิใจในผลงาน/การทำงานกลุ่ม						
	รวมคะแนน ระดับคะแนนเฉลี่ย						
		=					

เกณฑ์คะแนน 0 - 25 ได้ระดับคุณภาพ 1
 26-50 ได้ระดับคุณภาพ 2
 51-65 ได้ระดับคุณภาพ 3

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															สรุปผลการประเมิน ผ่าน / ไม่ผ่าน						
		มีมารยาทในการฟัง และพูด			มีสมาธิในการฟัง			ฟังและอ่านออกเสียงคำ ที่มีตัวสะกดได้			การอ่านสะกดคำ			สามารถอ่านออก เสียงสะกดคำได้ ชัดเจน คต้องแล้ว				ปฏิบัติในแบบฝึกได้ ถูกต้อง			ปฏิบัติในการเล่นเกม ได้		
		2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0		2	1	0			
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							

เกณฑ์การให้คะแนน 2 = ดี, 1 = ปานกลาง, 0 = ต้องปรับปรุงแก้ไข

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปรางเมือง สำนักงานการศึกษา เทศบาลวัดศรีปรางเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้กรอกคะแนนในช่องรายการการอ่านคำที่มีตัวสะกดคำรายบุคคลตามที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - นามสกุล	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3	แบบทดสอบ ประจำหน่วย	หมายเหตุ
		3 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	10 คะแนน	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาคเรียนที่

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด

วันที่

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ปีการศึกษา

เวลา 3 ชั่วโมง

มาตรฐาน

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท ๓.๑ ป.๑/๑ ฟังคำแนะนำ คำสั่งง่ายๆ และปฏิบัติตาม

สาระสำคัญ

คำที่มี ค สะกด คือคำที่มีพยัญชนะ “ค” ประสมข้างหลังพยางค์ เช่น ขาด บาด ทอด

แดด แดด

ติด กอด ปอด มีด เป็นต้น การอ่านสะกดคำที่มี ค สะกด เช่น

ขาด อ่านว่า ขอ – อา – คอ – ขาด

กิด อ่านว่า คอ – อี – คอ – กิด

เคียด อ่านว่า คอ – เอือ – คอ – เคียด

ผิด อ่านว่า ผอ – อี – คอ – ผิด

จุด อ่านว่า จอ – อุ – คอ – จุด

พูด อ่านว่า พอ – อุ – คอ – พูด

แดด อ่านว่า คอ – แอ – คอ – แดด

เบียด อ่านว่า บอ – เอีย – คอ – เบียด

วิด อ่านว่า วอ-อิ-คอ-วิด
 มิด อ่านว่า มอ-อิ-คอ-มิด

สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กด หรือ แม่กด คือพยางค์ที่ออกเสียงเหมือนมีพยัญชนะ “ค” สะกด พยัญชนะที่ใช้เป็นตัวสะกดในแม่กด ได้แก่ ค จ ฉ ช ซ ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ และ ส แต่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะเรียนเฉพาะคำที่มีตัวสะกด “ค” เท่านั้น เช่น กาด ขาด บาด ถาด วาด ราด มิด จิด ฝิด แคล แผล เบียด เจียด เบียด คิด บิด คิด ชิด นิด คิด ผิด นุด ผุด บูด พุด โคล กอด ถอด ปอด รอด ลอด เคียด เมียด เลียด รีด ชิด มิด (คำที่เป็นคำพื้นฐานมาจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544) จำนวน 37 คำ

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่กด

ประกอบด้วย 3 เกมเสริมทักษะเวลาเกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	จุดประสงค์
คำที่มีตัวสะกดแม่กด	เกมที่ 1 เกมคว่ำใบ้พยางค์มีภาษา	1.อ่านสะกดคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมคำนำโชค	1.อ่านสะกดคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมแม่กดจำอยู่ไหน	1.อ่านสะกดคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง

เกมที่ 1 เกมคว่ำใบ้หงายมีภาษา

คำชี้แจง

เกมคว่ำใบ้หงายมีภาษาเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กคที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่องจากบัตรคำให้คล่องและถูกต้องโดยเริ่มจากการดูคำที่ครูนำมาให้นักเรียนหยิบบัตรคำและหัดอ่านเป็นคำหรืออ่านเป็นการสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ค สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มตนเองและครูขีดกระดานออกเป็น 4 ช่องกระดานเขียนชื่อแต่ละกลุ่มกำกับไว้

ขั้นกิจกรรม

1. ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาโยนลูกเต๋ากลุ่มใดได้แต้มสูงก็ให้เล่นก่อน โดยออกมาหยิบงานกระดาษที่เตรียมไว้เป็น 3 กอง มีงานพยัญชนะต้น งานสระ งานตัวสะกด โดยให้หยิบกองละ 1 ใบ
2. เมื่อได้งานแล้วให้สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันนำมาประสมในแต่ละงาน ฝึกอ่านและนำเสนออ่านสะกดคำที่มี ค สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่วให้เพื่อน ๆ ฟังและให้เพื่อน ๆ อ่านตาม พร้อมทั้งเขียนคำนั้นบนกระดานตรงช่องที่มีชื่อกลุ่มกำกับ ตรวจสอบการอ่านคำนั้นว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องได้ 1 ดาว หากอ่านผิดให้คิดลบ 1 ดาว ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันเล่นจนกว่างานกระดาษหมด กลุ่มใดได้คะแนนมากกว่ากลุ่มนั้นชนะ

ขั้นสรุป

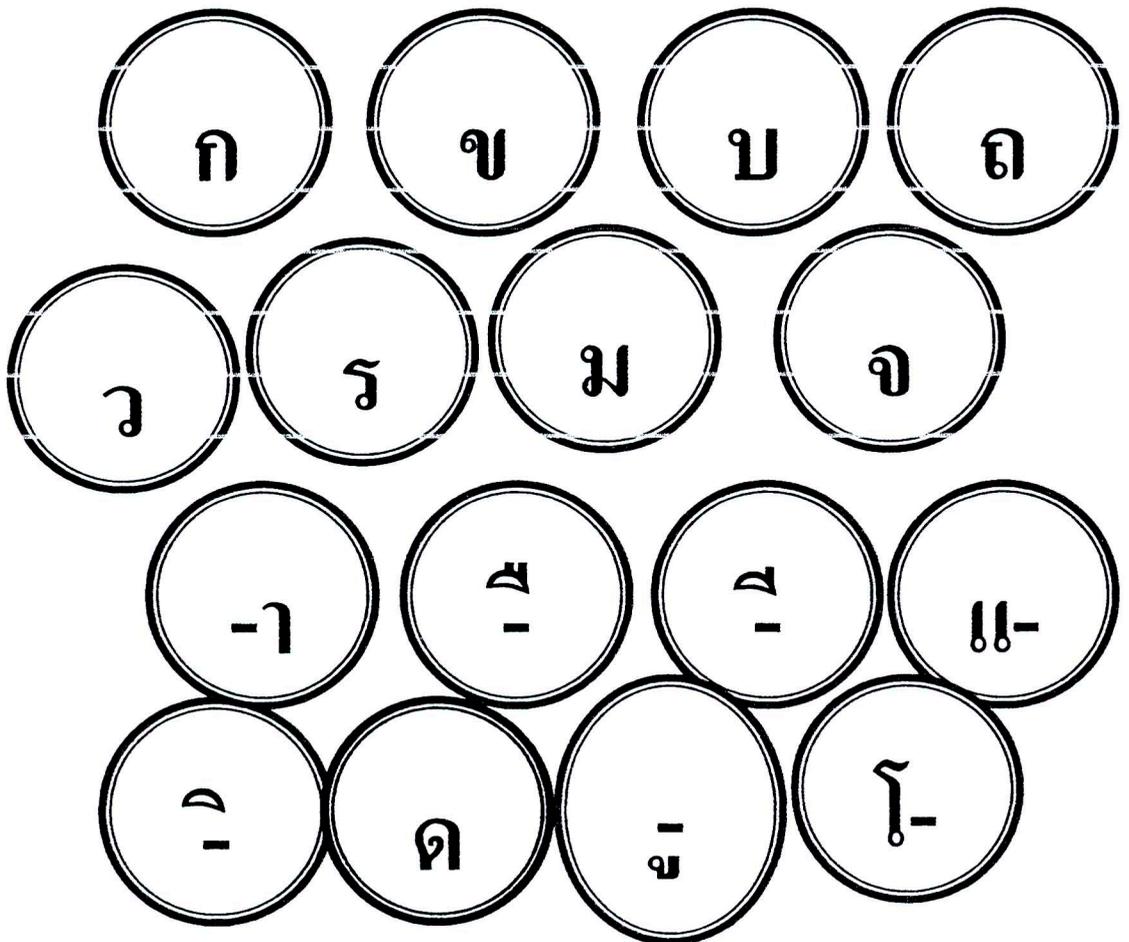
1. ครูให้นักเรียนช่วยกันดูว่าบัตรไหนเป็นพยัญชนะ สระและตัวสะกดโดยทบทวนการอ่านอีกครั้งหนึ่ง
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบบัตรพยัญชนะ สระและตัวสะกดออกมานำมาประสมกันและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเข้าแถวมาหยิบบัตรพยัญชนะ สระและตัวสะกดนำมาประสมกันในการอ่านสะกดคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถช่วยให้อ่านสะกดคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)

วัสดุและอุปกรณ์

1. งานกระดาษจำนวน 32 ใบ มีลักษณะดังนี้



2. บัทรคำที่มี ค สะกด มีดังนี้ กาด ขาด บาด ถาด วาด ราด มืด จืด ฝืด แดด แผลด
เบียด เนียด เบียด คืด บืด คืด ชืด นืด ฝืด ฆืด ฆืด ฆืด ฆืด โดด กอด ถอด ปรอด
รอด ถอด เคียด เผือด เลือด วิต ชืด มืด
3. ลูกเต๋า
4. สีเมจิก
5. กระดาษโปสเตอร์ขนาดใหญ่

เกมที่ 2 เกม คำนำโชค

คำชี้แจง

เกมคำนำโชคเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กดที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่องโดยเริ่มจากการดูคำ จำคำและอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง นักเรียนอ่านบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ค สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มแถว 4 แถวโดยการนับ 1 – 4 ให้คนที่นับตัวเลขเดียวกันอยู่กลุ่มเดียวกันโดยเลือกตัวแทน 1 คนมาเป็นหัวแถวเพื่อถือกล่องนำโชค

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเปิดเพลงประกอบให้นักเรียนล่องนำโชคต่อ ๆ กัน
2. เมื่อเพลงหยุด ผู้ถือกล่องนำโชค ไปหยิบบัตรคำในตะกร้า 1 บัตรคำเพื่ออ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง แล้วให้เพื่อน ๆ ช่วยกันตรวจสอบว่าอ่านถูกต้องหรือไม่อย่างไร ถ้าเพื่อน ๆ อ่านผิดให้อ่านให้เพื่อนฟังใหม่
3. ดำเนินการเล่นจนบัตรคำหมดในตะกร้า ทำจนครบคนในกลุ่ม ถ้ากลุ่มพร้อมให้แต่ละคนอ่านบัตรคำที่ตนเองได้ให้เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ฟัง
4. อ่านถูกต้องได้ 1 คำ อ่านผิดคิดลบ 1 คำ และนับคะแนนว่ากลุ่มใดเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

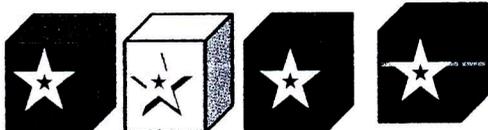
1. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเข้าแถวมาหยิบบัตรคำที่มีในตระกร้าขึ้นมาเพื่ออ่านสะกดคำหรืออ่านเป็นคำให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)

อุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี ค สะกด มีดังนี้ กาด ขาด บาด ถาด วาด ราด มืด จืด ฝืด แดด แผลด เบียด เจียด เบียด ตืด บิด ทืด ชืด นืด คืด ฝืด ฤดู ผุด บุค พุด โดด กอด ถอด ปอด รอด ลอด เคียด เผือด เลียด รืด ชืด มืด
2. กล่องนำโชคจำนวน 4 กล่อง
3. ตะกร้า 1 ใบ
4. เพลงประกอบ เครื่องเล่น



เกมที่ 3 เกมแม่กดจ๋ายู๋ไหน

คำชี้แจง

เกมแม่กดจ๋ายู๋ไหนเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กดที่ฝึกการอ่านคำให้คล่องไม่ตะกุกตะกัก โดยเริ่มจากการฟังคำที่ครูอ่านสะกดคำให้ฟัง นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านคำคำนั้นให้ได้อย่างถูกต้อง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดและแจกลูกคำที่มี ค สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ค สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมเป็นวงกลมหรือนั่งเป็นแถวตอนหันหน้าเข้าหากัน

ขั้นกิจกรรม

2. ครูนำบัตรคำที่มี ค สะกดมีดังนี้ กาด ขาด บาด ถาด วาด ราด มีด จี๊ด ผี๊ด แดด แผลด เบียด เถียด เบียด ติด บิด กิด ชิด นิด คัด ผิด นุด ผุด บุค พุด โดด กอด ถอด ปอด รอด ลอด เคียด เผือก เลียด รีด ชีด มีด มาแจกให้นักเรียนโดยให้นักเรียนชูไว้
3. ครูเริ่มการเล่น โดยพูดว่า แม่กดจ๋ายู๋ไหน ให้นักเรียนทุกคนโยกตัวไปมาเพลงประกอบเริ่มเปิดเมื่อเพลงหยุด ครูพูดคำที่ครูต้องการ เช่น ขาด ขอ – อา – คอ - ขาด นักเรียนที่มีบัตรคำ ขาด อาจมีนักเรียนจำนวน 2 – 3 คน ที่มีคำว่า ขาด ให้ชูบัตรคำและอ่านคำนั้นทีละคน ขาด ขอ – อา – คอ - ขาด เมื่อเพื่อนอ่านครบทุกคนแล้วให้นักเรียนที่เหลืออ่านคำนั้น
4. ครูเริ่มการเล่นใหม่โดยพูดว่า แม่กดจ๋ายู๋ไหน นับ 1 2 3 ให้ทุกคนแลกเปลี่ยนที่นั่งกันห้ามนั่งซ้ำที่เดิม เมื่อเพลงเปิดทุกคนต้องนั่งลง ชูบัตรคำของตนเองและโยกตัวไปมาตามจังหวะของเพลง
5. ดำเนินการเล่นและเปลี่ยนคำให้มีความหลากหลายและฝึกให้นักเรียนอ่านคำให้คล่องและถูกต้อง

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนชูบัตรคำและขออาสาสมัครออกมาอ่านสะกดคำหรืออ่านเป็นคำให้เพื่อนฟังอีกครั้ง
2. ครูและนักเรียนร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำ 3 คำขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำ เพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำหน่วยมาตราตัวสะกดแม่กด บันทึกผลการอ่านและพฤติกรรมของนักเรียนลงในแบบประเมิน

อุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี ค สะกด มีดังนี้ กาด ขาด บาด ถาด วาด ราด มีด จี๊ด ผี๊ด แดด แฝด เบียด เขียด เบียด ดิด บิด คิด ซิด นิด กิด ผิด ภูด ฟูด บูด พูด โดด กอด ถอด ปอด รอด ลอด เคียด เผือด เลือด วิต ชิด มีด
2. เพลงประกอบ
3. เครื่องเล่นCD



แบบทดสอบประจำหน่วย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด
 เรื่อง การอ่านคำที่มี ค สะกด

ชื่อ.....เลขที่..... ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|----------|-----------|
| 1. กาด | 2. มืด |
| 3. มืด | 4. แดด |
| 5. เขียด | 6. พุด |
| 7. กอด | 8. ติด |
| 9. โดด | 10. เตือด |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบบันทึกผลจากการสังเกต

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กค

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ รายการละ 1 ระดับ

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ร่วมกันวางแผน และแบ่งหน้าที่การทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม						5 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นครั้งคราว 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นน้อยครั้ง 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลย
2	จัดเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมก่อนการปฏิบัติงาน						
3	ปฏิบัติตามกิจกรรม ตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้ตกลงกัน						
4	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ						
5	แนะนำวิธีการทำงาน และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						
6	ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์						
7	เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในโอกาสที่เหมาะสม						
8	ระมัดระวังเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในขณะปฏิบัติทำกิจกรรม						

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
9	ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน						
10	นำเสนอผลงานได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
11	เก็บวัสดุ/อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบหลังการปฏิบัติทำกิจกรรม						
12	งานเสร็จทันเวลา และมีคุณภาพ						
13	ภูมิใจในผลงาน/การทำงานกลุ่ม						
รวมคะแนน ระดับคะแนนเฉลี่ย							=

เกณฑ์คะแนน 0 - 25 ได้ระดับคุณภาพ 1
 26-50 ได้ระดับคุณภาพ 2
 51- 65 ได้ระดับคุณภาพ 3

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															สรุปผลการประเมิน ผ่าน / ไม่ผ่าน						
		มีมารยาทในการฟัง และพูด			มีสมาธิในการฟัง			ฟังและอ่านออกเสียงคำ ที่มีตัวสะกดได้			การอ่านสะกดคำ			สามารถอ่านออก เสียงสะกดคำได้ ชัดเจน ตลอดแถว				ปฏิบัติตามแบบฝึกได้ ถูกต้อง			ปฏิบัติตามการเล่นเกม ได้		
		2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0		2	1	0			
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							

เกณฑ์การให้คะแนน 2 = ดี, 1 = ปานกลาง, 0 = ต้องปรับปรุงแก้ไข

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้กรอกคะแนนในช่องรายการการอ่านคำที่มีตัวสะกดคำรายบุคคลตามที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - นามสกุล	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3	แบบทดสอบ ประจำหน่วย	หมายเหตุ
		3 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	10 คะแนน	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ภาคเรียนที่

ปีการศึกษา.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่ก

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

มาตรฐาน

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท ๓.๑ ป.๑/๑ ฟังคำแนะนำ คำสั่งง่ายๆ และปฏิบัติตาม

สาระสำคัญ

การอ่านสะกดคำที่มี ก เป็นตัวสะกด คำที่มี ก สะกด คือคำที่มีพยัญชนะ “ก” ประสมข้างหลังพยางค์ เช่น ราก ปีก โลก ลูก สอก เป็นต้น

สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่ก หรือ แม่ก คือพยางค์ที่ออกเสียงเหมือนมีพยัญชนะ “ ก ” สะกดพยัญชนะที่ใช้เป็นตัวสะกดในแม่ก ได้แก่ ก ข ค และ ฉ แต่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะเรียนเฉพาะคำที่มีตัวสะกด “ ก ” เท่านั้น เช่น ตาก กาก ปาก มาก ยาก ราก จาก จิก จิก ชิก คิก ยิก วิก ตึก คึก นึก ปึก ลึก ฉึก ปึก อึก ทุก ลูก ผูก ลูก แยก แดก แยก แยก แจก โลก ดอก ออก สอก เปียก เรียก เจียก เชือก เลือก เทือก(คำที่เป็นคำพื้นฐานมาจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544) จำนวน 40 คำ การอ่านสะกดคำที่มี ก สะกด ตัวอย่าง เช่น

จาก —————> จอ - ออ - กอ ----- จาก
 ปาก —————> ปอ - ออ - กอ ----- ปาก
 ตาก —————> ตอ - ออ - กอ ----- ตาก
 ราก —————> รอ - ออ - กอ ----- ราก
 แยก —————> ขอ - แอ - กอ ----- แยก
 แจก —————> จอ - แอ - กอ ----- แจก
 แยก —————> ยอ - แอ - กอ ----- แยก
 จิก —————> จอ - อี - กอ ----- จิก
 โลก —————> ลอ - โอ - กอ ----- โลก

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแม้มก

ประกอบด้วย 3 เกมเสริมทักษะเวลาเกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	จุดประสงค์
คำที่มีตัวสะกดแม้มก	เกมที่ 1 เกมจำได้จำเอา	1.อ่านสะกดคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้องและชัดเจน 2.อ่านคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมจับปลา	อ่านสะกดคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
	เกมที่ 3 เกมพายุหมุน	1.อ่านสะกดคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้อง

เกมที่ 1 เกมจำได้จำเอา

คำชี้แจง

เกมจำได้จำเอาเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กที่ฝึกการอ่านคำให้คล่องโดยเริ่มจากการดูคำที่เพื่อนให้ดู นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านคำนั้นให้ถูกต้องและชัดเจนไม่ตะกุกตะกัก

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำที่มี ก เป็นตัวสะกดได้อย่างถูกต้องและชัดเจน
2. เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำมาตราตัวสะกดแม่กได้

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนจับฉลากสีมี สีแดง สีขาว สีเหลือง สีน้ำเงิน จากนั้นให้ทุกคนเข้าประจำสีที่ตนเองจับได้ โดยเลือกผู้นำไว้ 1 คนในแต่ละสี

ขั้นกิจกรรม

1. นำบัตรคำรูปดอกไม้สีขาวซึ่งเป็นบัตรคำที่มี ก สะกด เช่น ดาก กาก ปาก มาก ยาก ราก จาก จิก จิก ชิก ดิก ยิก วิก ตึก ตึก นึก ปึก ลึก ฉึก ปึก อึก ทุก ลูก ผูก ลูก แยก แดก แแบก แยก แจก โลก ดอก ออก สอก เปียก เรียก เจือก เชือก เลือก เทือก ดิด แม่เหล็กวางคละกันที่กระดานแม่เหล็ก
2. ครูแจกบัตรคำอีกชุดหนึ่งบัตรคำรูปดอกไม้สีเหลืองซึ่งเป็นบัตรคำที่มี ก สะกด เช่น ดาก กาก ปาก มาก ยาก ราก จาก จิก จิก ชิก ดิก ยิก วิก ตึก ตึก นึก ปึก ลึก ฉึก ปึก อึก ทุก ลูก ผูก ลูก แยก แดก แแบก แยก แจก โลก ดอก ออก สอก เปียก เรียก เจือก เชือก เลือก เทือกให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม
3. ครูเริ่มนำเกมโดยจับฉลากสีมาจับถ้าจับสีไหนได้ให้ตัวแทนสีนั้นออกมาหยิบบัตรคำรูปดอกไม้สีขาวพร้อมขอให้เพื่อนในแต่ละกลุ่มดู(ห้ามอ่านออกเสียง) เมื่อเพื่อนแต่ละกลุ่มดูแล้วและบัตรคำตรงกับบัตรคำของตนเองให้รีบลุกขึ้นยืนพร้อมอ่านคำนั้นให้เพื่อนฟัง พร้อมทั้งชูบัตรคำให้เพื่อนแต่ละกลุ่มดูว่าอ่านถูกต้องหรือไม่อย่างไร และคนที่อ่านนี้ก็

ดำเนินเล่นเกมต่อไปให้ทำงานเพื่อนในกลุ่มได้อ่านทุกคนกลุ่มสี่ไหนอ่านครบจำนวนคน
ก่อนกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและ
ช่วยกันทบทวนอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนบัตรคำรูปดอกไม้คนละ 3 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคล
คนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถ
ยืดยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเล่นและการอ่านเป็นรายบุคคล

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำรูปดอกไม้สีขาวและสีเหลืองที่มี ก สะกด เช่น ตาก กาก ปาก มาก ชาก ราก จาก
จิก จิก ซิก คิก ยิก วิก คีค คีค นึก ปึก ลึก ฉึก ปึก อึก ทุก ลูก ผูก ลูก แยก แยก
แบก แยก แจก โลก ดอก ออก สอก เปียก เรียก เงือก เขือก เลือก เทือกจำนวน 2
ชุด
2. ฉลากกลุ่มสี่ ประกอบด้วย ฉลากสีมี สีแดง สีขาว สีเหลือง สีน้ำเงิน

เกมที่ 2 เกมจับปลา

คำชี้แจง

เกมจับปลาเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กที่ฝึกการอ่านคำให้คล่อง โดยเริ่มจากการดูคำ นักเรียนอ่านให้เพื่อนฟัง เมื่อนักเรียนอ่านไม่ได้ให้เพื่อนในกลุ่มช่วยกันฝึกอ่านคำนั้นให้ได้ถูกต้อง

จุดประสงค์

นักเรียนสามารถอ่านคำที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มที่เท่า ๆ กันแล้วให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมของตนเอง
2. ครูนำวัสดุอุปกรณ์ที่จะเล่นเกมแจกให้นักเรียนให้พร้อม

ขั้นกิจกรรม

1. นำบัตรคำรูปปลาซึ่งเป็นคำที่มี ก สะกด เช่น ตาก กาก ปาก มาก ยาก ราก จาก จิก จิก ชิก ดิก ยิก วิก ตึก ตึก นึก ปึก ลึก ฉึก ปึก อึก ทุก ลูก ผูก ลูก แยก แยก แยก แยก โลก ดอก ออก สอก เปียก เรียก เจือก เซือก เลือก เทือก ดิคมแม่เหล็กวางคละกันนี้อ่างปลาจำลอง
2. เปิดเพลงประกอบและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม ถือกันเบ็ดเมื่อเพลงคังขึ้นให้นักเรียนส่งกันเบ็ดต่อ ๆ กันไป จนกระทั่งเพลงหยุด กันเบ็ดอยู่ที่ใครให้คนนั้นตกปลา 1 ตัวและนำบัตรคำรูปปลามาอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟังพร้อมทั้งชูบัตรคำให้เพื่อนแต่ละกลุ่มดูว่าอ่านถูกต้องหรือไม่อย่างไร กลุ่มไหนอ่านถูกต้องได้ดาว 1 ดวงตรวจสอบคะแนนว่ากลุ่มไหนได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

1. ให้แต่ละกลุ่มฝึกอ่านจนครบคนในกลุ่มและให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับบัตรคำรูปปลาเพื่อนำไปฝึกอ่านในกลุ่ม โดยอ่านให้เพื่อนในกลุ่มฟังช่วยกันสอนเพื่อนอ่านให้คล่อง
2. กลุ่มไหนพร้อมให้ชูบัตรคำและให้ทั้งห้องอ่านคำนั้นอีกครั้ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำรูปปลาคนละ 3 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้นักเรียนสามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี ก สะกด เช่น ดาก กาก ปาก มาก ขาก ราก จาก จิก จิก ชิก คิก ยิก วิก คีค คีค นึก ปึก ลึก ฉึก ปึก อึก ทุก ลูก ผูก ลูก แหก แหก แยก แยก แจก โลก คอก ออก สอก เปียก เรียก เจือก เชือก เลือก เทือก
2. เพลงประกอบ
3. ก้นเบ็ดติดแม่เหล็ก

เกมที่ 3 เกมพายุหมุน

คำชี้แจง

เกมพายุหมุนเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่องโดยเริ่มจากการฟังคำที่ครูอ่านสะกดให้ฟัง นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ก สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ก สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมเป็นวงกลมหรือนั่งเป็นแถวตอนหันหน้าเข้าหากัน

ขั้นกิจกรรม

1. ครูนำบัตรคำที่มี ก สะกด เช่น ดาก กาก ปาก มาก ยาก ราก จาก จิก จิก ชิก ดิก ยิก วิก คิก คิก นึก ปึก ลึก ฉึก ปึก อึก ทุก ลูก ผูก ลูก แยก แดก แยก แยก แยก โลก ดอก ออก สอก เปียก เรียก เจียก เซียก เลียก เทียก มาแจกให้นักเรียนโดยให้นักเรียนชูไว้
2. ครูเริ่มการเล่นโดยพูดว่า พายุหมุน ให้นักเรียนทุกคนโยกตัวไปมาเพลงประกอบเริ่มเปิดเมื่อเพลงหยุด ครูพูดคำที่ครูต้องการ เช่น ปาก ปอ-อา-กอ -ปาก นักเรียนที่มีบัตรคำ ปาก อาจมีนักเรียนจำนวน 2-3 คน ที่มีคำว่า ปาก ให้ชูบัตรคำและอ่านคำนั้นที่ละคน ปาก-ปอ-อา-กอ -ปาก เมื่อเพื่อนอ่านครบทุกคนแล้วให้นักเรียนที่เหลืออ่านคำนั้น
3. ครูเริ่มการเล่นใหม่โดยพูดว่า พายุหมุน นับ 1 2 3 ให้ทุกคนแลกเปลี่ยนที่นั่งกันห้ามนั่งซ้ำที่เดิม เมื่อเพลงเปิดทุกคนต้องนั่งลง ชูบัตรคำของตนเองและโยกตัวไปมาตามจังหวะของเพลง
4. ดำเนินการเล่นและเปลี่ยนคำให้มีความหลากหลายและฝึกให้นักเรียนอ่านจนเกิดความคล่องแคล่ว



ขั้นสรุป

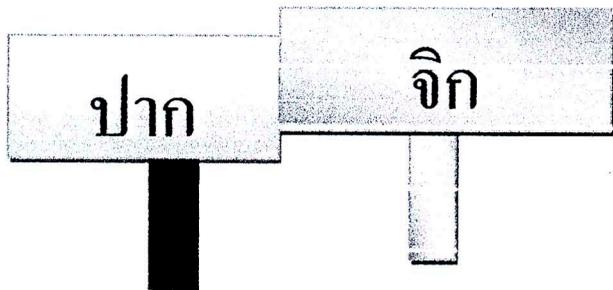
1. ครูให้นักเรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากอ่านคำนั้นไม่ได้ให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำคนละ 4 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 4 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้อ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูให้นักเรียนอ่านแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี ก สะกด เช่น ตาก กาก ปาก มาก ชาก ราก จาก จิก จิก ชิก ดิก ยิก วิก ตึก ตึก นึก ปึก ลึก ฉึก ปึก อึก ทุก ลูก ผูก ลูก แขก แดก แแบก แยก แจก โลก คอก ออก ศอก เปียก เรียก เจือก เซือก เลือก เทือก
2. เพลงประกอบ
3. เครื่องเล่นCD



แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่ก
 เรื่อง การอ่านคำที่มี ก สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

1. แตาก

2. จิก

3. ลึก

4. ปีก

5. ลูก

6. ผูก

7. ดอก

8. โลก

9. เชือก

10. ราก

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบบันทึกผลจากการสังเกต

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักงานการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กก

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ รายการละ 1 ระดับ

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ร่วมกันวางแผน และแบ่งหน้าที่การทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม						5 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ
2	จัดเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมก่อนการปฏิบัติงาน						4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง
3	ปฏิบัติตามกิจกรรม ตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้ตกลงกัน						3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นครั้งคราว
4	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ						2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นน้อยครั้ง
5	แนะนำวิธีการทำงาน และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลย
6	ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์						
7	เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในโอกาสที่เหมาะสม						
8	ระมัดระวังเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในขณะปฏิบัติทำกิจกรรม						

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
9	ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน						
10	นำเสนอผลงานได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
11	เก็บวัสดุ/อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบหลังการปฏิบัติทำกิจกรรม						
12	งานเสร็จทันเวลา และมีคุณภาพ						
13	ภูมิใจในผลงาน/การทำงานกลุ่ม						
	รวมคะแนน ระดับคะแนนเฉลี่ย						
		=					

เกณฑ์คะแนน 0 - 25 ได้ระดับคุณภาพ 1
 26-50 ได้ระดับคุณภาพ 2
 51- 65 ได้ระดับคุณภาพ 3

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักงานการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่ก

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้กรอกคะแนนในช่องรายการการอ่านคำที่มีตัวสะกดคำรายบุคคลตามที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - นามสกุล	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3	แบบทดสอบ ประจำหน่วย	หมายเหตุ
		3 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	10 คะแนน	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ภาคเรียนที่

ปีการศึกษา.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบ

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

มาตรฐาน

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท ๓.๑ ป.๑/๑ ฟังคำแนะนำ คำสั่งต่างๆ และปฏิบัติตาม

สาระสำคัญ

คำที่ บ สะกดเป็นตัวสะกดในมาตราแม่กบ อ่านออกเสียงเหมือน บ สะกด ดังนี้

บ สะกด เช่น หาบ ขอบ เรียบ แคน

ป สะกด เช่น รูป บาป สाप

พ สะกด เช่น ภาพ อพยพ อาภัพ

ฟ สะกด เช่น ยีราฟ กราฟ

ภ สะกด เช่น ลาก โลก

สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กบ คือ พยางค์ที่มีพยัญชนะ “บ” สะกด เช่น กาบ คาบ หาบ อาบ ราบ ลาบ คีบ รีบ สิบ จีบ บีบ หีบ คีบ รีบ จูบ สูบ ลูบ แบน แสบ แคน แหนบ แนน โจน โอบ จอบ คอบ สอบ คอบ งอบ รอบ หอบ เทียบ เพียบ เรียบ (คำที่เป็นคำพื้นฐานมาจาก

หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544)

จำนวน 33 คำ การอ่านสะกดคำที่มี บ สะกด ตัวอย่าง เช่น

กาบ	→	กอ - อา - บอ	-----	กาบ
คาบ	→	คอ - อา - บอ	-----	คาบ
หาบ	→	หอ - อา - บอ	-----	หาบ
อาบ	→	ออ - อา - บอ	-----	อาบ
จอบ	→	จอ - ออ - บอ	-----	จอบ
คอบ	→	คอ - ออ - บอ	-----	คอบ
งอบ	→	งอ - ออ - บอ	-----	งอบ
จวบ	→	จอ - อุ - บอ	-----	จวบ
สูบ	→	สอ - อุ - บอ	-----	สูบ
โอบ	→	จอ - โอ - บอ	-----	โอบ

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่กบ

ประกอบด้วย 3 เกมเสริมทักษะเวลาเกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	จุดประสงค์
คำที่มีตัวสะกดแม่กบ	เกมที่ 1 เกมจู้ ! จู้ ! บอ ก หน้อย	1.อ่านสะกดคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมคำแม่กบเพื่อเธอ	1.อ่านสะกดคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมกระซิบหู	1.อ่านสะกดคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง

เกมที่ 1 เกมจู้! จู้! บอกหน่อย

คำชี้แจง

เกมเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กบที่ฝึกการอ่านคำให้คล่อง โดยเริ่มจากการฟังคำที่ครูอ่านให้ฟัง นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี บ สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรภาพและบัตรคำที่มี บ สะกด เช่น กาบ คาบ หาบ อาบ ราบ ลาบ คีบ รีบ ลีบ จีบ บีบ หีบ คีบ รีบ จูบ ดูบ ลูบ แบบ แสบ แลบ แหบ แนบ โจบ โอบ จอบ ตอบ สอบ คอบ งอบ รอบ หอบ เทียบ เพียบ เรียบ
2. กล่อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่มจำนวนที่เท่า ๆ กัน
2. ให้แต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่มมา 1 คนในแต่ละกลุ่ม

ขั้นกิจกรรม

1. ให้หัวหน้ากลุ่มหยิบบัตรคำที่มี บ สะกดที่มีอยู่ในกล่องมา 1 บัตรแล้วอ่านคำนั้นในใจ(ถ้าอ่านไม่ได้ให้กระซิบถามคุณครู) จากนั้นหัวหน้ากลุ่มวิ่งไปนั่งที่แถวของตนเองไม่ให้เพื่อนดูบัตรคำของตนเอง
2. เมื่อได้สัญญาณจากครูให้หัวหน้าทุกกลุ่มกระซิบคำที่ได้มากระซิบต่อให้กับสมาชิกคนต่อไปและสมาชิกคนต่อ ๆ ไปกระซิบไปจนถึงคนสุดท้าย
3. ให้สมาชิกคนสุดท้ายวิ่งไปหยิบบัตรคำของคำที่ตนได้ยินมา จากกระดานที่ครูนำมาเรียงไว้แล้วนำมาเก็บที่กล่องสีของตนเอง
4. เมื่อทำจนครบบัตรคำที่อยู่ในกล่องจากนั้นให้นำกล่องที่อยู่จุดเริ่มต้นและจู่ที่หยิบกระดานมาจับคู่กันกลุ่มไหนได้บัตรคำที่ตรงกันกลุ่มนั้นชนะ

ขั้นสรุป

1. เมื่อได้กลุ่มที่ชนะให้ออกมาอ่านคำที่มี บ สะกดให้เพื่อน ๆ ทั้งห้องฟังและเพื่อนอ่านตาม
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนมาหยิบบัตรคำที่อยู่ในกล่องขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืคหุ่่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกพฤติกรรมและการอ่านเป็นรายบุคคลไว้

วัสดุอุปกรณ์

1. แถบประโยค
2. บัตรภาพและบัตรคำที่มี บ สะกด เช่น กาบ คาบ หาบ อบ ราบ ลาบ คีบ รีบ สิบ จีบ บีบ หีบ คีบ รีบ จูบ สูบ ลูบ แบบ แสบ แคบ แหบ แนบ โลบ โอบ จอบ คอบ สอบ คอบ งอบ รอบ หอบ เทียบ เพียบ เรียบ
3. กล่อง

เกมที่ 2 เกมคำแม่กบเพื่อเธอ

คำชี้แจง

เกมคำแม่กบเพื่อเธอเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กบที่ฝึกการอ่านคำให้คล่องโดยเริ่มจากการฟังคำที่ครูอ่านให้ฟัง นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มี บ สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถจำคำ ที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึก คนแรกจะอยู่ตามตำแหน่งที่กำหนดไว้โดยทุกคนยืน
3. ครูคิดบัตรคำรูปหัวใจบนกระดานที่มีทั้งคำที่มีตัวสะกดแม่กบและแม่อื่น ๆ ปนอยู่
4. เมื่อเริ่มสัญญาณให้คนที่อยู่หน้าสุดของแต่ละกลุ่มวิ่งไปหยิบบัตรคำรูปหัวใจคำที่มี บ สะกด คนที่ได้บัตรคำรูปหัวใจมาแล้วให้ไปนั่งต่อท้ายแถว ดำเนินการเล่นต่อไปจนสมาชิกทุกคนได้บัตรคำรูปหัวใจครบกลุ่มไหนนั่งเป็นกลุ่มแรก กลุ่มนั้นจะได้อ่านบัตรคำที่ตนเองหยิบมาได้ให้เพื่อฟังและให้ทุกคนตรวจสอบว่ามีใครที่หยิบบัตรคำรูปหัวใจที่ไม่ใช่มาตราตัวสะกดแม่กบมา
5. การให้คะแนนกลุ่มใดหยิบบัตรรูปหัวใจเสร็จเป็นกลุ่มแรกได้ 2 ดาวและตรวจสอบความถูกต้องของคำที่มี บ สะกดได้ 1 ดาว กลุ่มใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. เมื่อได้ผู้ชนะแล้วให้กลุ่มผู้ชนะอ่านสะกดคำที่มี บ สะกด ให้เพื่อน ๆ ฟังและสลับกับกลุ่มต่อไปตามคะแนนที่ได้

ขั้นสรุป

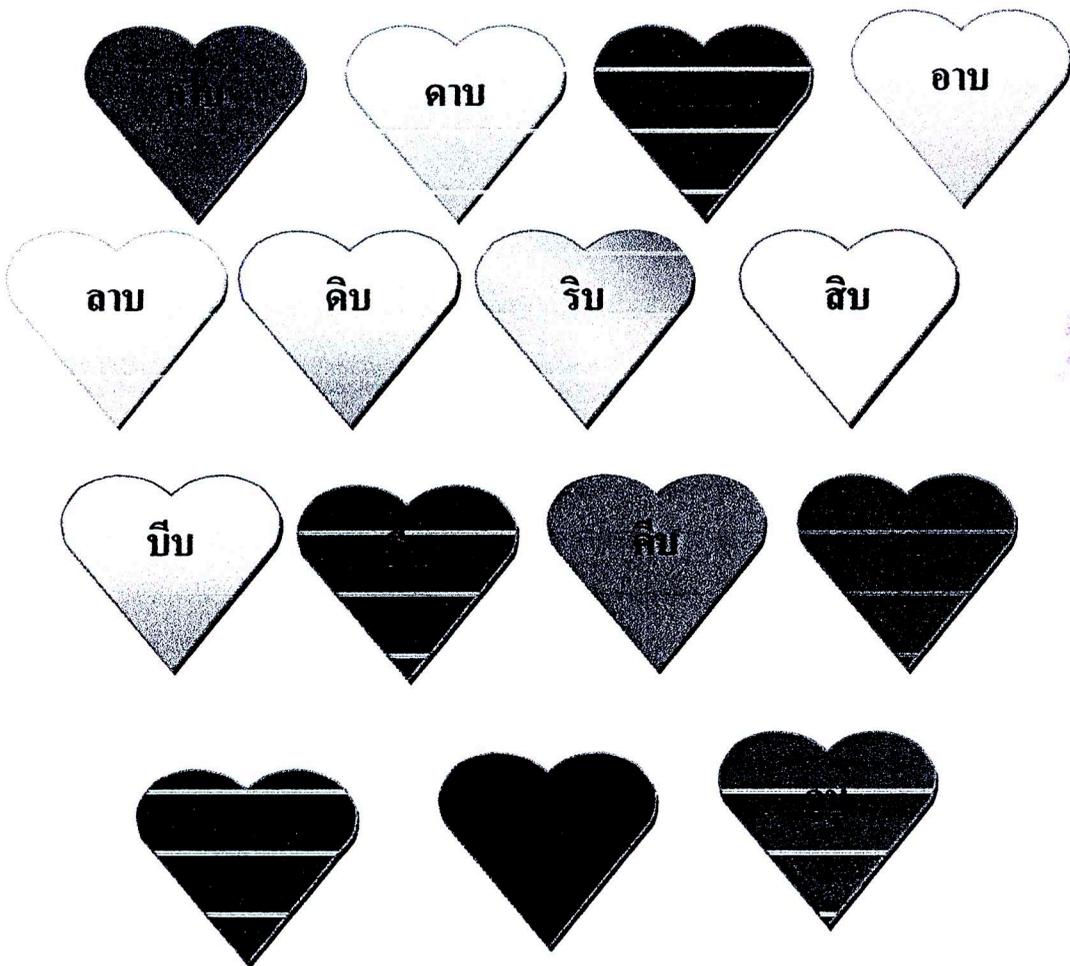
1. ครูให้นักเรียนช่วยกันดูว่ามีใครหยิบบัตรคำที่มีใบ้บัตรคำที่มี บ สะกดและให้เพื่อนออกมาที่หน้าห้องเรียนและให้ชูบัตรคำที่คิดว่าผิดตรงไหน
2. ครูให้นักเรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำรูปหัวใจเป็นคำที่มี บ สะกด มีดังนี้ กาบ ดาบ หาบ อาบ ราบ ลาบ ดิบ
 ดิบ สิบ จีบ บีบ หีบ คีบ รีบ จูบ สูบ ลูบ แบน แสบ แคน แหนบ แนน โฉบ โอบ
 จอบ คอบ สอบ คอบ งอบ รอบ หอบ เทียบ เหยียบ เรียบ
2. บัตรคำรูปหัวใจที่มีคำที่ไม่ใช่คำที่มี บ สะกด จำนวน 10 คำ ดังนี้ กาน กาง กาก
 ปีก จิ้ง โดย กบ เตยง เรือน แสง

ลักษณะของบัตรคำ

จำนวนบัตรคำรูปหัวใจอาจมีมากกว่าจำนวนนักเรียนที่เล่นเกม เพื่อทุกคนจะได้มีโอกาส
 เลือกบัตรคำได้และมีส่วนในการเล่นร่วมกัน



เกมที่ 3 เกมกระซิบข้างหู

คำชี้แจง

เกมกระซิบข้างหูเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กบที่ฝึกการอ่านสะกดคำและอ่านคำให้คล่องโดยเริ่มจากการดูคำ จำคำนักเรียนต้องหาบัตรคำอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดและแจกลูกคำที่มี บ สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี บ สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวคอนลิก คนแรกจะอยู่ตามตำแหน่งที่กำหนด(ควรแนะนำนักเรียนว่าคนแรกและคนสุดท้ายควรเป็นคนที่อ่านคล่องและมีความจำที่ดี)

ขั้นกิจกรรม

1. ให้คนแรกเดินไปที่กล่องที่มีบัตรคำอยู่หยิบบัตรคำมา 1 ใบ และหัดอ่านสะกดคำและจำให้ได้มากที่สุด รอสัญญาณ ครูเปิดเพลงให้คนแรกวิ่งมาที่แถวและเริ่มกระซิบให้คนที่สองฟัง เมื่อคนที่สองฟังก็กระซิบต่อคนที่สาม ที่สี่ ตามลำดับในขณะที่เล่นเกมห้ามเสียงดังและไม่มีการถามเพื่อน
2. คนสุดท้ายของแต่ละกลุ่มเดินไปหยิบบัตรคำในกล่องอีกใบให้เพื่อนดูและอ่านคำที่ได้ฟังมาให้เพื่อน ๆ ทุกคนฟัง
3. กลุ่มไหนอ่านได้ตรงกับคนแรก ได้คะแนน 1 ดาว ดำเนินการเล่นไปเรื่อย ๆ จนบัตรคำในกล่องหมด แล้วให้แต่ละกลุ่มนับคะแนนเพื่อหาผู้ชนะ

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนร่วมอภิปรายปัญหาที่เกิดขึ้นเหตุใดจึงอ่านไม่เหมือนกัน
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนมาหยิบบัตรคำที่กล่่งขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 4 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้อ่านสะกดคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำหน่วย
3. ครูบันทึกพฤติกรรม การอ่านรายบุคคลและผลจากการอ่านแบบทดสอบประจำหน่วยเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี บ สะกด มีดังนี้ กาบ ดาบ หาบ อาบ ราบ ลาบ คีบ รีบ สิบ จีบ บีบ หีบ คีบ รีบ ชูบ สูบ ลูบ แบบ แสบ แคบ แหบ แนบ โลบ โอบ จอบ คอบ สอบ คอบ งอบ รอบ หอบ เทียบ เพียบ เรียบ
2. บัตรคำการอ่านสะกดและแจกลูกคำ คำที่มี บ สะกด มีดังนี้ กาบ ดาบ หาบ อาบ ราบ ลาบ คีบ รีบ สิบ จีบ บีบ หีบ คีบ รีบ ชูบ สูบ ลูบ แบบ แสบ แคบ แหบ แนบ โลบ โอบ จอบ คอบ สอบ คอบ งอบ รอบ หอบ เทียบ เพียบ เรียบ
3. กล่่ง 1 ใบ

ลักษณะบัตรคำ

บัตรคำการอ่านสะกดและแจกลูกคำ คำที่มี บ สะกด มีดังนี้

ก	-1	บ	กาบ
---	----	---	-----

ด	-1	บ	ดาบ
---	----	---	-----

ห	-1	บ	หาบ
---	----	---	-----

อ	-1	บ	อาบ
---	----	---	-----

แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบ
 เรื่อง การอ่านคำที่มี บ สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|----------|---------|
| 1. กาบ | 2. ลีบ |
| 3. กูบ | 4. แบบ |
| 5. เรียบ | 6. จีบ |
| 7. ทอบ | 8. จูบ |
| 9. โฉบ | 10. ทีบ |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบบันทึกผลจากการสังเกต

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักงานการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบ

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ รายการละ 1 ระดับ

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ร่วมกันวางแผน และแบ่งหน้าที่การทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม						5 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ
2	จัดเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมก่อนการปฏิบัติงาน						4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง
3	ปฏิบัติตามกิจกรรม ตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้ตกลงกัน						3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นครั้งคราว
4	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ						2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นน้อยครั้ง
5	แนะนำวิธีการทำงาน และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลย
6	ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์						
7	เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในโอกาสที่เหมาะสม						
8	ระมัดระวังเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในขณะปฏิบัติทำกิจกรรม						

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
9	ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน						
10	นำเสนอผลงานได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
11	เก็บวัสดุ/อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบหลังการปฏิบัติทำกิจกรรม						
12	งานเสร็จทันเวลา และมีคุณภาพ						
13	ภูมิใจในผลงาน/การทำงานกลุ่ม						
	รวมคะแนน ระดับคะแนนเฉลี่ย						
		=					

เกณฑ์คะแนน 0 - 25 ได้ระดับคุณภาพ 1
 26-50 ได้ระดับคุณภาพ 2
 51- 65 ได้ระดับคุณภาพ 3

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักงานการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบ

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนด

เลข ร.น.	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															สรุปผลการประเมิน ผ่าน / ไม่ผ่าน									
		มีมารยาทในการฟัง และพูด			มีสมาธิในการฟัง			ฟังและอ่านออกเสียงคำ ที่มีตัวสะกดได้			การอ่านสะกดคำ			สามารถอ่านออก เสียงสะกดคำได้ ชัดเจน คล่องแคล่ว				ปฏิบัติตามแบบฝึกได้ ถูกต้อง			ปฏิบัติตามการเล่นเกม ได้					
		2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0		2	1	0						
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										
11																										
12																										
13																										
14																										
15																										
16																										
17																										

เกณฑ์การให้คะแนน 2 = ดี, 1 = ปานกลาง, 0 = ต้องปรับปรุงแก้ไข

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบ

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้กรอกคะแนนในช่องรายการการอ่านคำที่มีตัวสะกดคำรายบุคคลตามที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - นามสกุล	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3	แบบทดสอบ ประจำหน่วย	หมายเหตุ
		3 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	10 คะแนน	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ภาคเรียนที่

ปีการศึกษา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กม

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

มาตรฐาน

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท ๓.๑ ป.๑/๑ ฟังคำแนะนำ คำสั่งง่ายๆ และปฏิบัติตาม

สาระสำคัญ

คำที่มี ม สะกด คือ คำที่มี พยัญชนะ “ ม ” อยู่ท้ายคำหรือพยางค์นั้น เวลาอ่านต้องอ่านออกเสียงนั้นด้วย ดังนี้

จาม	อ่านสะกดคำว่า	จอ – อา – มอ – จาม
ตาม	อ่านสะกดคำว่า	ตอ – อา – มอ – ตาม
งาม	อ่านสะกดคำว่า	งอ – อา – มอ – งาม
สาม	อ่านสะกดคำว่า	สอ – อา – มอ – สาม
ชาม	อ่านสะกดคำว่า	ชอ – อา – มอ – ชาม
ถาม	อ่านสะกดคำว่า	ถอ – อา – มอ – ถาม
ขาม	อ่านสะกดคำว่า	ขอ – อา – มอ – ขาม
หาม	อ่านสะกดคำว่า	หอ – อา – มอ – หาม
ชิม	อ่านสะกดคำว่า	ชอ – อิ – มอ – ชิม

ริม	อ่านสะกดคำว่า	รอ – อี – มอ – ริม
ผอม	อ่านสะกดคำว่า	ผอ – ออ – มอ – ผอม
ลื้ม	อ่านสะกดคำว่า	ลอ – อือ – มอ – ลื้ม
มูม	อ่านสะกดคำว่า	มอ – อู – มอ – มูม
แรม	อ่านสะกดคำว่า	รอ – แอ – มอ – แรม
เจียม	อ่านสะกดคำว่า	จอ – เอีย – มอ – เจียม

สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กม คือ พยางค์ที่มีพยัญชนะ “ม” สะกด เช่น จาม ตาม งาม สาม ขาม ถาม ขาม หาม ชิม ริม ชิม ปิม ทิม ขอม จอม ผอม ค่อม ถอม คิม ทิม ชิม ฟิม ยิม ลื้ม มูม รุม ขุม จุม สุม ชุม พุม เอม แรม แชม แขม แลม แกม โคม โยม โจม โสม เจียม เทียม เสียม เอียม(คำที่เป็นคำพื้นฐานมาจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544) จำนวน 45 คำ

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่กม

ประกอบด้วย 3 เกมเสริมทักษะเวลาเกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	เวลา(ชั่วโมง)
คำที่มีตัวสะกดแม่กม	เกมที่ 1 เกมเลือกคำลงในตะกร้า	1.อ่านสะกดคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมตกปลาหาพวก	1.อ่านสะกดคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมบอกต่อกันหน่อย	1.อ่านสะกดคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง

เกมที่ 1 เกมเลือกคำลงในตะกร้า

คำชี้แจง

เกมเลือกคำลงในตะกร้าเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กมที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่อง โดยเริ่มจากการดูและการจำ พยัญชนะ สระ และตัวสะกด นักเรียนต้องนำมาประสมกัน โดยฝึกการอ่านสะกดคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดและแจกลูกคำที่มี ม สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มกลุ่มละ 8 คน แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มตนเองและครูชี้กระดานออกเป็น 4 ช่องกระดานเขียนชื่อแต่ละกลุ่มกำกับไว้

ขั้นกิจกรรม

1. ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาโยนลูกเต๋ากลุ่มใดได้แต้มสูงก็ให้เล่นก่อน โดยออกมาหยิบงานกระดาษที่เตรียมไว้เป็น 3 กอง มีงานพยัญชนะต้น งานสระ งานตัวสะกด โดยให้หยิบกองละ 1 ใบ
2. เมื่อได้งานแล้วให้สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันอ่านและนำเสนออ่านสะกดและแจกลูกคำที่มี ม สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่วให้เพื่อน ๆ ฟังและให้เพื่อน ๆ อ่านตาม พร้อมทั้งเขียนคำนั้นบนกระดานตรงช่องที่มีชื่อกลุ่มกำกับ ตรวจสอบการอ่านคำนั้นว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องได้ 1 ดาว หากอ่านผิดให้คิดลบ 1 ดาว ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันเล่นจนกว่างานกระดาษหมด
3. กลุ่มใดได้คะแนนมากกลุ่มนั้นชนะ

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนทบทวนอ่านพร้อมกันอีกครั้งหนึ่งและช่วยกันดูว่ามีคำใดที่เพื่อนอ่านผิดช่วยกันแก้ไขให้อ่านได้อย่างถูกต้อง
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบบัตรคำนั้นออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำจำนวน 3 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้อ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืคหุ่ยเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกการสังเกตพฤติกรรมและการอ่านเป็นรายบุคคล

วัสดุอุปกรณ์

1. ตะกร้า 3 ใบ ใบที่ 1 เป็นพยัญชนะ ใบที่ 2 เป็นสระ ใบที่ 3 เป็นตัวสะกดมาตราแม่กม (ม)
2. บัตรคำที่มี ม สะกด มีดังนี้ งาม ตาม งาม สาม ชาม ถาม ขาม หาม ชิม ริม จิม ปิม ทิม ขอม จอม ผอม คอม ถอม คิม ทิม ชิม พิม ยิม ลิม มุม รุม ขุม จุม สุม ชุม พุม เอม แรม แชม เขม แลม แกม โคม โยม โจม โสม เขียม เขียม เสียม เอียม
3. จานบัตรพยัญชนะ ก ข ค ง จ ช ซ ต ด ท น ผ พ ย ม ร ล ส ห อ
4. จานบัตรสระ สระอา อี อี อี อี อู เอ แอ โอ เอีย
5. จานบัตรมาตราตัวสะกดแม่กม(ม)
6. ลูกเต๋า
7. จานกระดาษ
8. รูปดาว
9. กระเป๋าคาน้ำ

เกมที่ 2 เกมตกปลาหาพวก

คำชี้แจง

เกมตกปลาหาพวกเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กมที่ฝึกการอ่านคำให้คล่องโดยเริ่มจากการฟังคำที่ครูอ่านให้ฟัง การดูและจดจำคำนั้น นักเรียนมีบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้ถูกต้อง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ม สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มกลุ่มละ 8 คน แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มฟังครูอธิบายวิธีการเล่น กติกาอย่างเข้าใจ

ขั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนหันหน้าเข้าหาบ่อปลา เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณให้ทำการตกปลาที่ละคน
2. แล้วให้สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันอ่านและนำเสนออ่านสะกดและแจกลูกคำที่มี ม สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่วให้เพื่อน ๆ ฟังและให้เพื่อน ๆ อ่านตาม พร้อมทั้งเขียนคำนั้นบนกระดานตรงช่องที่มีชื่อกลุ่มกำกับ ตรวจสอบการอ่านคำนั้นว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องได้ปลา 1 ตัว หากอ่านผิดให้ติดลบปลา 1 ตัว ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันเล่นจนกว่าปลาจะหมด
3. กลุ่มใดได้คะแนนมากกลุ่มนั้นชนะ

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมว่ามีปัญหาอย่างไร การอ่านคำของเพื่อนเป็นอย่างไร ในกลุ่มช่วยกันอย่างไร
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำคนละ 3 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกผลจากการสังเกตพฤติกรรมในการเล่น เกม การอ่านเป็นรายบุคคล

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำรูปปลาซึ่งเป็นคำที่มี ม สะกดได้แก่ จาม ตาม งาม สาม ชาม ถาม ขาม หาม จิม ริม จิม ปิม ทิม ขอม จอม ผอม ตอม ถอม คิม ทิม ชิม พิม ยิม ลิม มุม รุม ขุม จุม สุม ชุม พุม เอม แรม แชน แชน แลม แลม โคม โยม โจม โสม เจียม เทียม เสียม เอี่ยม
2. กระเป๋าหนัง
3. แม่เหล็กผูกเชือกห้อยปลายลำไม้ไผ่เล็ก ๆ
4. ภาชนะที่สมมุติให้เป็นอ่างปลา

เกมที่ 3 เกมบอกต่อกันหน่อย

คำชี้แจง

เกมบอกต่อกันกันหน่อยเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่กงที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่อง โดยเริ่มจากการฟังคำจากเพื่อนอ่านให้ฟัง นักเรียนต้องหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดและแจกลูกคำที่มี ม สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ม สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่มแต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มฟังครูอธิบายวิธีการเล่น กติกาอย่างเข้าใจ

ขั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึกและนั่งต่อแถวให้ห่างกันหนึ่งช่วงแขน โดยคนที่หนึ่งจะหยิบบัตรคำในตะกร้าแล้วกลับมานั่งพร้อมเตรียมที่จะอ่านให้คนที่สองฟังตนเองได้บัตรคำอะไรและอ่านอย่างไร เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณให้ดำเนินการอ่านให้คนที่สองฟังและคนที่สองก็อ่านให้คนที่สามฟังทำการต่อ ๆ กันไปจนถึงคนสุดท้าย ให้คนสุดท้ายลุกขึ้นยืนใครขึ้นเป็นคนแรกแถวนั้นจะได้อ่านเป็นคนแรกให้เพื่อนทั้งห้องฟังพร้อมทั้งนำบัตรคำเสียที่กระเป๋าหนัง
2. ให้สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันอ่านสะกดและแจกลูกคำในบัตรคำนั้น ตรวจสอบการอ่านคำนั้นว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องได้ดอกไม้ 1 ดอก หากอ่านผิดให้คิดลบดอกไม้ 1 ดอกให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานตามลำดับ ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันเล่นจนกว่าบัตรคำหมด
3. กลุ่มใดได้คะแนนมากกลุ่มนั้นชนะและทบทวนอ่านพร้อมกันอีกครั้งหนึ่ง

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนมาหยิบบัตรคำที่กลองขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 4 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้
3. ครูบันทึกพฤติกรรม การอ่านรายบุคคลและผลจากการอ่านแบบทดสอบประจำหน่วยเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

อุปกรณ์

1. บัตรคำคำที่มี ม สะกดได้แก่ จาม ตาม งาม สาม ชาม ถาม ขาม หาม ชิม ริม จิม ปิม ทิม ขอม จอม ผอม ตอม ถอม คิม ทิม ชิม พิม ยิม ถิม มุม รุม ชุม จุม สุม ชุม พุม เอม แรม แชม แซม แลม แกม โคม โยม โจม โสม เจียม เทียม เสียม เอียม
2. นกหวีด
3. กระเป๋าคำนึง

แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กม
 เรื่อง การอ่านคำที่มี ม สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|--------|-----------|
| 1. สาม | 2. ชิม |
| 3. ผอม | 4. โคม |
| 5. แถม | 6. มุม |
| 7. แซม | 8. รีม |
| 9. ตอม | 10. เสียม |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบบันทึกผลจากการสังเกต

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กม

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ รายการละ 1 ระดับ

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ร่วมกันวางแผน และแบ่งหน้าที่การทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม						5 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ
2	จัดเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมก่อนการปฏิบัติงาน						4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง
3	ปฏิบัติตามกิจกรรม ตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้ตกลงกัน						3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นครั้งคราว
4	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ						2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นน้อยครั้ง
5	แนะนำวิธีการทำงาน และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลย
6	ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์						
7	เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในโอกาสที่เหมาะสม						
8	ระมัดระวังเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในขณะปฏิบัติทำกิจกรรม						



ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
9	ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน						
10	นำเสนอผลงาน ได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
11	เก็บวัสดุ/อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบหลังการปฏิบัติทำกิจกรรม						
12	งานเสร็จทันเวลา และมีคุณภาพ						
13	ภูมิใจในผลงาน/การทำงานกลุ่ม						
รวมคะแนน ระดับคะแนนเฉลี่ย		=					

เกณฑ์คะแนน 0 - 25 ได้ระดับคุณภาพ 1
 26-50 ได้ระดับคุณภาพ 2
 51-65 ได้ระดับคุณภาพ 3

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปรางเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปรางเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กม

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต																		สรุปผลการประเมิน ผ่าน / ไม่ผ่าน			
		มีมารยาทในการฟัง และพูด			มีส่วนร่วมในการฟัง			ฟังและอ่านออกเสียงคำ ที่มีตัวสะกดได้			การอ่านสะกดคำ			สามารถอ่านออก เสียงสะกดคำได้ ชัดเจน คล่องแคล่ว			ปฏิบัติตามแบบฝึกได้ ถูกต้อง				ปฏิบัติตามการเสริมเกม ได้		
		2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0				
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							

เกณฑ์การให้คะแนน 2 = ดี, 1 = ปานกลาง, 0 = ต้องปรับปรุงแก้ไข

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปรางเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปรางเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กม

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้กรอกคะแนนในช่องรายการการอ่านคำที่มีตัวสะกดคำรายบุคคลตามที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - นามสกุล	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3	แบบทดสอบ ประจำหน่วย	หมายเหตุ
		3 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	10 คะแนน	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ภาคเรียนที่

ปีการศึกษา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกย

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่ เดือน..... พ.ศ.....

มาตรฐาน

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท ๓.๑ ป.๑/๑ ฟังคำแนะนำ คำสั่งง่ายๆ และปฏิบัติตาม

สาระสำคัญ

คำที่มี ย สะกด คือ คำที่มี พยัญชนะ “ย” ประสมข้างหลังพยางค์ เป็นตัวสะกด ในมาตราแม่เกย อ่านออกเสียง ย สะกด

สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่เกย คือ พยางค์ที่มีพยัญชนะ “ย” สะกด เช่น กาย ชาย ราย ตาย ทาย นาย พาย ขาย ลาย อาย ขาย ฝ่าย สาย หาย กาย คุย คุย คุย คุย โภย โดย ไรย โหย คอย คอย ลอย ถอย ฝอย สอย งอย หอย บอย เคียย เนือย เจือย เลือย เคย เอย เยย (คำที่เป็นคำพื้นฐานมาจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544)

จำนวน 39 คำ การอ่านสะกดคำที่มี ย สะกด ตัวอย่าง เช่น

กาย —————> กอ - ออ - โย ----- กาย

ตาย —————> ตอ - ออ - โย ----- ตาย

ยาย —————> ยอ – ออ – ยอ ————— ยาย
 ขาย —————> ขอ – ฮอ – ขอ ————— ขาย
 สอย —————> สอ – ฮอ – สอ ————— สอย
 คอย —————> คอ – ฮอ – คอ ————— คอย
 หอย —————> หอ – ฮอ – หอ ————— หอย
 คุย —————> คอ – อู – คอ ————— คุย
 โขย —————> กอ – โอ – ขอ ————— โขย

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่เกย

ประกอบด้วย 3 เกมเสริมทักษะเวลาเกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	จุดประสงค์
คำที่มีตัวสะกดแม่เกย	เกมที่ 1 เกมจับปลาผสมคำ	1.อ่านสะกดคำที่มี ย สะกด ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ย สะกด ได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมจับปลาหาคำ	1.อ่านสะกดคำที่มี ย สะกด ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ย สะกด ได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมพายุหมุน	1.อ่านสะกดคำที่มี ย สะกด ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ย สะกด ได้อย่างถูกต้อง

เกมที่ 1 เกมจับปลาประสมคำ

คำชี้แจง

เกมจับปลาผสมคำเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่เกณฑ์ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่องโดยเริ่มจากการนำพยัญชนะ สระ ตัวสะกด (ย) มาประสมคำเพื่อเกิดเป็นคำที่มีตัวสะกดอ่านสะกดคำและสามารถอ่านเป็นคำได้ นักเรียนหาบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นให้ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ย สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้อง

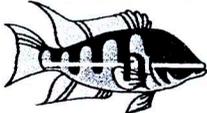
วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่มแต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มฟังครูอธิบายวิธีการเล่น กติกาอย่างเข้าใจ

ขั้นกิจกรรม

1. นำบัตรคำรูปปลาซึ่งเป็นคำที่มี ย สะกด เช่น กาย ชาย ราย คาย ทาย นาย พาย ยาย ลาย อาย ขาย ฝ่าย สาย หาย คาย คุย ฟูย ลุย ลุย โภย โดย โรอย โหย คอย คอย ลอย ถอย ฝอย สอย งอย หอย บอย เคื่อย เนื่อย เหนื่อย เลื่อย เตะย เอย เขย มาเสียบที่กระเป๋าค้น
2. นำบัตรพยัญชนะ บัตรสระ บัตรตัวสะกด มาติดแม่เหล็กนำไปลงในตะกร้าแยกตะกร้า
3. เปิดเพลงประกอบและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม ถือกันเบ็ดเมื่อเพลงดังขึ้นให้นักเรียนส่งกันเบ็ดต่อ ๆ กันไป จนกระทั่งเพลงหยุด ค้นเบ็ดอยู่ที่ใครให้คนนั้นตกปลาในแต่ละบ่อมา 1 ตัวและนำบัตรรูปปลาที่ได้มาผสมเป็นคำและอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง เช่น ได้



4. นักเรียนอ่านสะกดคำ กอ – อา – ยอ - กาย และชูบัตรคำให้เพื่อนแต่ละกลุ่มดูว่าอ่านถูกต้องหรือไม่อย่างไร กลุ่มไหนอ่านถูกต้องได้ดาว 1 ดวง
5. ให้ฝึกอ่านจนครบคนในกลุ่มตรวจสอบคะแนนว่ากลุ่มไหนได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ และให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับบัตรคำรูปปลาเพื่อนำไปฝึกอ่านในกลุ่มโดยอ่านให้เพื่อนในกลุ่มฟังช่วยกันสอนเพื่อนอ่านให้คล่อง นำเสนอการอ่านหน้าห้องเรียนของแต่ละกลุ่ม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่ากลุ่มไหนได้คะแนนมากหรือน้อยอย่างไร
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำคนละ 3 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมนเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด บันทึกการอ่านรายบุคคลเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มีข สะกด เช่น กาย ชาย ราย ดาย ทาย นาย พาย ยาย ลาย อาย ขาย ฝ่าย สาย หาย กาย กุย ปุย ลุย จุย โภย โดย โรย โหย คอย คอย ลอย ถอย ฝอย สอย งอย หอย บอย เคื่อย เนื่อย เจื่อย เลื่อย เคย เอย เยย
2. บัตรพยัญชนะ ได้แก่ ก ข ค ง จ ช ด ต น บ ป พ ฝ ม ย ร ล ส ห และ อ
3. บัตรสระ ได้แก่ สระอา สระอุ สระโอ สระออ สระเอือ
4. บัตรตัวสะกด ได้แก่ ข จำนวน 10 ตัว
5. ตะกร้าขนาดใหญ่ (สมมุติเป็นสระน้ำ) จำนวน 3 ตะกร้า
6. เพลงประกอบ
7. คันทันเบ็ดติดแม่เหล็ก

เกมที่ 2 เกมจับปลาหาคำ

คำชี้แจง

เกมจับปลาหาคำเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่เกณฑ์ฝึกรู้การอ่านสะกดคำให้คล่อง โดยเริ่มการจำคำ การอ่านสะกดคำ มีบัตรคำและสามารถอ่านสะกดคำคำนั้นได้อย่างถูกต้อง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดและแจกลูกคำที่มี ย สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่มแต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มฟังครูอธิบายวิธีการเล่น กติกาอย่างเข้าใจ

ขั้นกิจกรรม

1. นำบัตรคำรูปปลาซึ่งเป็นคำที่มี ย สะกด เช่น กาย ชาย ราย ตาย ทาย นาย พาย ยาย ลาย อย ขาย ฝ่าย สาย หาย คาย กุย ฟูย ลุย ฉุย โภย โดย โรย โหย คอย คอย ลอย ถอย ฝอย สอย งอย หอย บอย เคียว เนียว เมียว เลียว เคย เขย ดิคมแม่เหล็กวางคละกัน
2. เปิดเพลงประกอบและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม ถือกันเบ็ดเมื่อเพลงดั่งขึ้นให้นักเรียนส่งกันเบ็ดต่อ ๆ กันไป จนกระทั่งเพลงหยุด กันเบ็ดอยู่ที่ใครให้คนนั้นตกปลา 1 ตัวและนำบัตรคำรูปปลามาอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง เช่น ได้คำว่า กาย อ่านสะกดคำ กอ - อา - ยอ - กาย และชูบัตรคำให้เพื่อนแต่ละกลุ่มควาอ่านถูกต้องหรือไม่อย่างไร กลุ่มไหนอ่านถูกต้องได้ดาว 1 ดวง
3. ให้ฝึกอ่านจนครบคนในกลุ่มตรวจสอบคะแนนว่ากลุ่มไหนได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะและให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับบัตรคำรูปปลาเพื่อนำไปฝึกอ่านในกลุ่ม โดยอ่านให้เพื่อนในกลุ่มฟังช่วยกันสอนเพื่อนอ่านให้คล่อง นำเสนอการอ่านหน้าห้องเรียนของแต่ละกลุ่ม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนสรุปกลุ่มใดแพ้กลุ่มใดชนะ
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำคนละ 3 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมที่ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดบันทึกการอ่านรายบุคคลเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี ย สะกด เช่น กาย ชาย ราย คาย ทาย นาย พาย ยาย ลาย อาย ขาย ฝ่าย สาย หาย คาย คุย ปุย ลุย จุย โภย โคย โรย โหย คอย คอย ลอย ถอย ฝอย สอย งอย หอย บอย เคื่อย เนื่อย เจื่อย เลื่อย เคย เอย เยย
2. เพลงประกอบ
3. คันทันเบ็ดติดแม่เหล็ก

เกมที่ 3 เกมพายุหมุน

คำชี้แจง

เกมพายุหมุนเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่เกณฑ์ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่อง โดยเริ่มการจำคำ การอ่านสะกดคำ มีบัตรคำและสามารถอ่านสะกดคำคำนั้นได้อย่างถูกต้อง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดและแจกลูกคำที่มี ย สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ย สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมเป็นวงกลมหรือนั่งเป็นแถวคอนหันหน้าเข้าหากัน

ขั้นกิจกรรม

1. ครูนำบัตรคำที่มี ย สะกด เช่น กาย ชาย ราย ตาย ทาย นาย พาย ขาย ลาย อาย ขาย ฝ่าย สาย หาย คาย กุย ปุย ลุย จุย โภย โคย โรย โหย คอย คอย ลอย ถอย ฝอย สอย งอย หอย บอย เคียว เนียว เจียว เลียว เตย เอย เขย มาแจกให้นักเรียนโดยให้นักเรียนชูไว้
2. ครูเริ่มการเล่น โดยพูดว่า พายุหมุน ให้นักเรียนทุกคนโยกตัวไปมาเพลงประกอบเริ่มเปิดเมื่อเพลงหยุด ครูพูดคำที่ครูต้องการ เช่น ขอ-อา-ย-ชาย นักเรียนที่มีบัตรคำ ชาย อาจมีนักเรียนจำนวน 2-3 คน ที่มีคำว่า ชาย ให้ชูบัตรคำและอ่านคำนั้นทีละคน ขอ-อา-ย-ชาย เมื่อเพื่อนอ่านครบทุกคนแล้วให้นักเรียนที่เหลืออ่านคำนั้น
3. ครูเริ่มการเล่นใหม่โดยพูดว่า พายุหมุน นับ 1 2 3 ให้ทุกคนแลกเปลี่ยนที่นั่งกันห้ามนั่งซ้ำที่เดิม เมื่อเพลงเปิดทุกคนต้องนั่งลง ชูบัตรคำของตนเองและโยกตัวไปมาตามจังหวะของเพลง
4. ดำเนินการเล่นและเปลี่ยนคำให้มีความหลากหลายและฝึกให้นักเรียนอ่านจนเกิดความคล่องแคล่ว

ขั้นสรุป

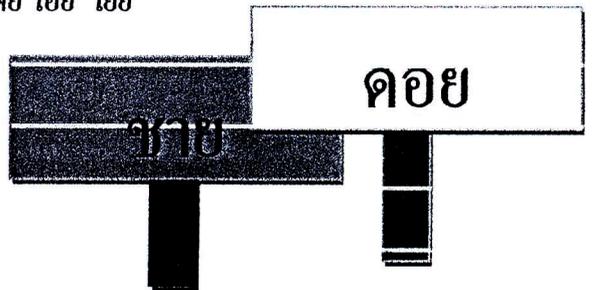
1. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนมาหยิบบัตรคำที่กลองขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 4 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำหน่วย
3. ครูบันทึกพฤติกรรม การอ่านรายบุคคลและผลจากการอ่านแบบทดสอบประจำหน่วยเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี ย สระก เช่น กาย ชาย ราย ตาย ทาย นาย พาย ยาย ลาย อาย ขาย ฝ่าย สาย หาย คาย กุย ฟูย ลุย ฉุย โภย โคย โรย โหย คอย คอย ลอย ถอย ฝอย สอย งอย หอย บอย เคื่อย เนื่อย เฉื่อย เลื่อย เคย เขย เขย
2. เพลงประกอบ
3. เครื่องเล่นCD



แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกย
 เรื่อง การอ่านคำที่มี ย สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|-----------|---------|
| 1. ตาย | 2. โกย |
| 3. ปุย | 4. ดอย |
| 5. เคื่อย | 6. กุย |
| 7. สอย | 8. กุย |
| 9. เเตย | 10. สาย |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8-10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบบันทึกผลจากการสังเกต

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกย

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ รายการละ 1 ระดับ

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ร่วมกันวางแผน และแบ่งหน้าที่การทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม						5 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ
2	จัดเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมก่อนการปฏิบัติงาน						4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง
3	ปฏิบัติตามกิจกรรม ตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้ตกลงกัน						3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นครั้งคราว
4	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ						2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นน้อยครั้ง
5	แนะนำวิธีการทำงาน และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลย
6	ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์						
7	เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในโอกาสที่เหมาะสม						
8	ระมัดระวังเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในขณะปฏิบัติทำกิจกรรม						

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
9	ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน						
10	นำเสนอผลงานได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
11	เก็บวัสดุ/อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบหลังการปฏิบัติทำกิจกรรม						
12	งานเสร็จทันเวลา และมีคุณภาพ						
13	ภูมิใจในผลงาน/การทำงานกลุ่ม						
	รวมคะแนน ระดับคะแนนเฉลี่ย						
		=					

เกณฑ์คะแนน 0 - 25 ได้ระดับคุณภาพ 1
 26-50 ได้ระดับคุณภาพ 2
 51- 65 ได้ระดับคุณภาพ 3

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกย

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															สรุปผลการประเมิน ผ่าน / ไม่ผ่าน						
		มีมารยาทในการฟัง และพูด			มีสมาธิในการฟัง			ฟังและอ่านออกเสียงคำ ที่มีตัวสะกดได้			การอ่านสะกดคำ			สามารถอ่านออก เสียงสะกดคำได้ ชัดเจน คล่องแคล่ว				ปฏิบัติตามแบบฝึกได้ ถูกต้อง			ปฏิบัติตามการเล่นเกม ได้		
		2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0		2	1	0			
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							

เกณฑ์การให้คะแนน 2 = ดี, 1 = ปานกลาง, 0 = ต้องปรับปรุงแก้ไข

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกย

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้กรอกคะแนนในช่องรายการการอ่านคำที่มีตัวสะกดคำรายบุคคลตามที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - นามสกุล	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3	แบบทดสอบ ประจำหน่วย	หมายเหตุ
		3 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	10 คะแนน	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ภาคเรียนที่

ปีการศึกษา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกอว

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน..... พ.ศ.....

มาตรฐาน

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท ๓.๑ ป.๑/๑ ฟังคำแนะนำ คำสั่งต่างๆ และปฏิบัติตาม

สาระสำคัญ

คำที่มี ว สะกด คือ คำที่มี พยัญชนะ “ ว ” อยู่ท้ายคำหรือพยางค์นั้น เวลาอ่านต้องอ่านออกเสียงนั้นด้วย ดังนี้

เจียว	อ่านสะกดคำว่า	จอ – เอีย – วอ – เจียว
เคียว	อ่านสะกดคำว่า	คอ – เอีย – วอ – เคียว
เขียว	อ่านสะกดคำว่า	ขอ – เอีย – วอ – เขียว
แกว	อ่านสะกดคำว่า	กอ – แอ – วอ – แกว
แมว	อ่านสะกดคำว่า	มอ – แอ – วอ – แมว
หิว	อ่านสะกดคำว่า	หอ – อี – วอ – หิว
ทิว	อ่านสะกดคำว่า	ทอ – อี – วอ – ทิว
เวย	อ่านสะกดคำว่า	ออ – เอ – วอ – เวย
เหว	อ่านสะกดคำว่า	หอ – เอ – วอ – เหว
ขาว	อ่านสะกดคำว่า	ขอ – อา – วอ – ขาว

นาว	อ่านสะกดคำว่า	นอ – อ – ว – นาว
ชาว	อ่านสะกดคำว่า	ชอ – อ – ว – ชาว

สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่เกอว คือ พยางค์ที่มีพยัญชนะ “ ว ” สะกด เช่น คาว นาว กาว คาว อาว ชาว ลาว ขาว สาว หาว วาว ราว ทิว วิว ผิว ลิว ทิว นิว เอว เลว เหว แมว แกว แกว แจว แนว แลว แหว แว่ว แผลว เจี้ยว เคี้ยว เจียว เคียว เรียว เสียว (คำที่เป็นคำพื้นฐานมาจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544) จำนวน 36 คำ

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่เกอว

ประกอบด้วย 3 เกมเสริมทักษะเวลาเกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	จุดประสงค์
คำที่มีตัวสะกดแม่เกอว	เกมที่ 1 เกมบอกใบ้ได้คาว	1.อ่านสะกดคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 2 เกมลุ้นโชค	1.อ่านสะกดคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้อง
	เกมที่ 3 เกมหาคำที่มี ว สะกดจากรหัสภาพ	1.อ่านสะกดคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว 2.อ่านคำที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้อง

เกมที่ 1 เกมบอกใบ้ได้ดาว

คำชี้แจง

เกมใครไวกว่าเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่เกอวที่ฝึกการอ่านสะกดคำให้คล่อง โดยเริ่มจากการฟังคำที่ครูอ่านให้ฟัง เมื่อนักเรียนมีบัตรคำและอ่านสะกดคำคำนั้นได้อย่างถูกต้อง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ว สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น**ขั้นนำ**

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มโดยการจับฉลากสีแดงและสีเหลืองโดยแต่ละฉลากมีหมายเลขกำกับในการนั่งเป็นกลุ่มและการเรียงลำดับ 
4. ให้แต่ละกลุ่มฟังครูอธิบายวิธีการเล่น กตึกอย่างเข้าใจ

ขั้นกิจกรรม

1. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนหมายเลข 1 ออกมาหยิบบัตรคำในกล่อง มี หาว คาว กาว ดาว ชาว ลาว ขาว ทิว วิว ผิว แมว แจว แลว เขียว เลี้ยว เจียว เดียว จำนวน 16 คำ หยิบ 1 บัตรคำ
(กรณีอ่านไม่ได้ให้ครูอ่านให้ฟังเบา ๆ)
2. ให้ตัวแทนทำท่าทางใบ้คำให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันทายคำโดยปรึกษากันในกลุ่มเมื่อได้คำแล้วให้มาหยิบบัตรคำที่มี ว เป็นตัวสะกด และอ่านให้เพื่อนฟังเช่น เพื่อนทายคำว่า ดาว ก็หยิบบัตรคำ
ดาวและอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง เช่น คอ-อา-วอ ถ้ากลุ่มอ่านถูกต้องได้ดาว 1 ดวง 
3. กลุ่มใดบอกใบ้ทายคำได้ถูกต้องที่สุดเป็นฝ่ายชนะและทบทวนการอ่านสะกดอีกครึ่งหนึ่ง

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำคนละ 3 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมที่ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดบันทึกการอ่านรายบุคคลเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

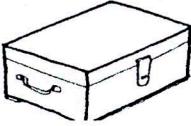
1. บัตรคำลักษณะที่ 1 ที่มี ว สะกด เช่น ดาว นาว กาว กาว ฮาว ชาว ลาว ชาว สาว หาว วาว ราว ทิว วิว ผิว สิว หิว นิว เอว เลว เหว แมว แกว แลว แจว แนว แลว แหว แว แผ เขียว เคียว เจียว เคียว เรียว เสียว
2. บัตรคำบัตรคำลักษณะที่ 2 ที่มี ว เป็นตัวสะกดมีคำเช่น หาว กาว กาว ดาว ชาว ลาว ชาว ทิว วิว ผิว แมว แจว แลว เขียว เคียว เจียว เคียว จำนวน 17 คำ

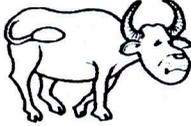
บัตรคำที่มี ว เป็นตัวสะกดมี 2 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่ 1

หาว	ลาว	ดาว	ชาว
ขาว	ลาว	ผิว	ทิว
วิว	แมว	แจว	แลว
เขียว	เคียว	เจียว	เคียว

ลักษณะที่ 2

	- ๓		หาว
---	-----	---	-----

	- ๓		คาว
---	-----	---	-----

	- ๓		ทิว
---	-----	---	-----

. เกมที่ 2 เกม อุ่นใจ

คำชี้แจง

เกมอุ่นใจเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่เอนที่ฝึกการอ่านสะกดคำและการอ่านคำให้คล่องโดยเริ่มจากการฟัง การดู และการจำคำที่ครูอ่านให้ฟัง เมื่อนักเรียนมีบัตรคำสามารถอ่านสะกดคำหรืออ่านคำนั้นได้อย่างถูกต้อง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ๖ สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ๖ สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น

ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่มแต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มฟังครูอธิบายวิธีการเล่น กติกาอย่างเข้าใจ

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 แถวให้หัวแถวถือกล่องนำใจ
2. ครูเปิดเพลงประกอบให้นักเรียนส่งกล่องนำใจต่อ ๆ กัน เมื่อเพลงหยุด ผู้ถือกล่องนำใจจะไปหยิบบัตรคำในตะกร้า 1 บัตรคำเพื่อ อ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง แล้วให้เพื่อน ๆ ช่วยกันตรวจสอบว่าอ่านถูกต้องหรือไม่อย่างไร ถ้าเพื่อน ๆ อ่านผิด ให้อ่านให้เพื่อนฟังใหม่
3. อ่านถูกต้องได้ 1 ดาว อ่านผิดติดลบ 1 ดาว ดำเนินการเล่นจนบัตรคำหมดในตะกร้าและนับคะแนนว่ากลุ่มใดเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

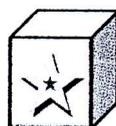
1. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

การวัดผลประเมินผล

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำคนละ 3 บัตรคำเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 3 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ครูบันทึกจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมที่สะท้อนทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดบันทึกการอ่านรายบุคคลเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำที่มี ว สะกด มีดังนี้ ดาว นาว กาว คาว อาว ชาว ลาว ชาว สาว หาว วาว ราว ทิว วิว ศิว สีว หิว นิว เอว เลว เหว แมว แกว แลว แจว แนว แลว แหว แว แผ เขียว เคียว เจียว เคียว เรียว เสียว กลองนำโชคจำนวน 4 กลอง
2. ตะกร้า 1 ใบ
3. เพลงประกอบ เครื่องเล่น



เกมที่ 3 เกมหาคำที่ ว สะกดจากรหัสภาพ

คำชี้แจง

เกมนูน โซคเป็นเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดมาตราตัวสะกดแม่เกอวที่ฝึกการอ่านสะกดคำและการอ่านคำให้คล่องเพิ่มความคิดในการแปรสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการฟัง การดู และการจำคำที่ครูอ่านให้ฟัง เมื่อนักเรียนมีบัตรคำสามารถอ่านสะกดคำหรืออ่านคำนั้นได้อย่างถูกต้อง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่มี ว สะกดอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. นักเรียนสามารถอ่านคำ ที่มี ว สะกดได้อย่างถูกต้อง

วิธีการเล่น**ขั้นนำ**

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนที่เท่ากัน แจกธงประจำกลุ่มให้คิดสัญลักษณ์ประจำกลุ่มวาฉบับรง
2. ให้แต่ละกลุ่มฟังครูอธิบายวิธีการเล่น กติกาอย่างเข้าใจ

ขั้นกิจกรรม

1. ครูคิดบัตรรหัสพยัญชนะ สระ และตัวสะกดบนกระดาน
2. เมื่อครูนำแถบภาพปริศนามาให้นักเรียนแต่ละกลุ่มกลุ่มละ 10 แถบ โดยให้นักเรียนหยิบเอง
3. ให้แต่ละกลุ่มรีบปรึกษาหารือกันทั้ง การอ่านสะกดคำการแจกลูกคำ และการแปลรหัสภายในเวลา 5 นาที กลุ่มใดพร้อมที่จะอ่านให้เพื่อนฟัง ให้ยกธงประจำกลุ่มของตนเองขึ้น
4. ครูให้กลุ่มที่เสร็จและยกธงประจำกลุ่มขึ้นเป็นกลุ่มแรก อ่านแถบภาพปริศนาให้เพื่อนฟัง อ่านได้ถูกต้องได้ข้อละ 1 ดาว 
5. กลุ่มที่มีคะแนนรวมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

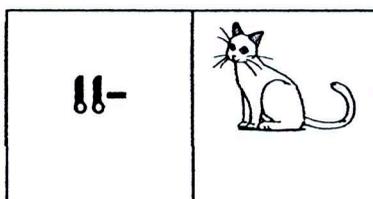
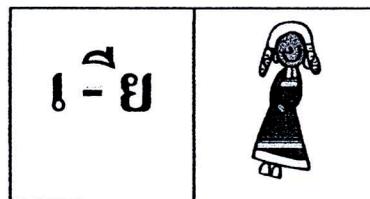
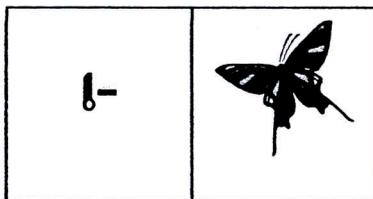
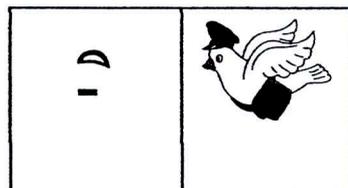
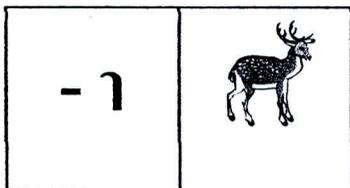
1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่ากลุ่มไหน เปิดอภิปรายในกลุ่มทำอย่างไรจึงชนะได้
2. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีบัตรคำใดที่เพื่อน ๆ คิดว่ายากให้หยิบออกมาและช่วยกันอ่านคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง

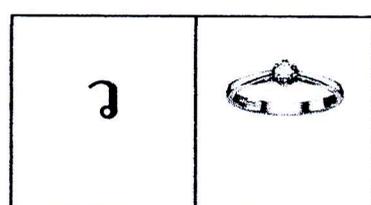
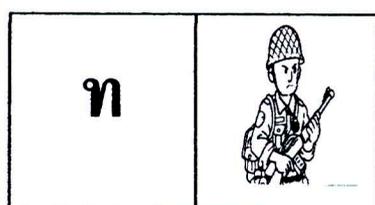
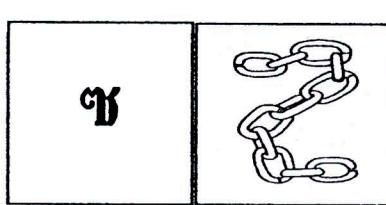
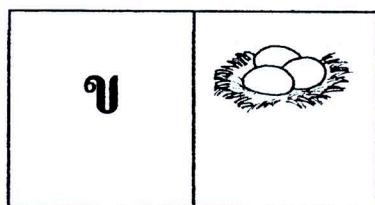
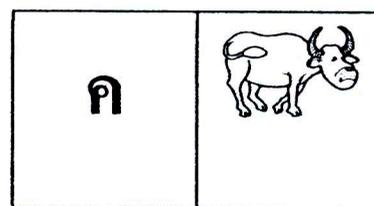
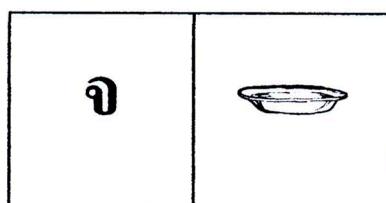
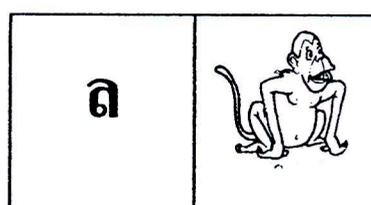
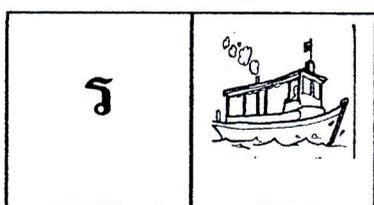
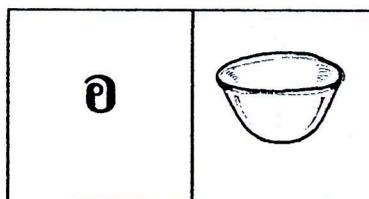
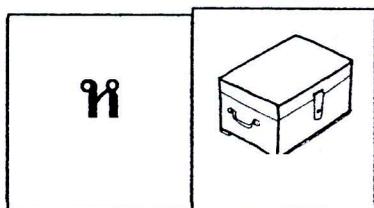
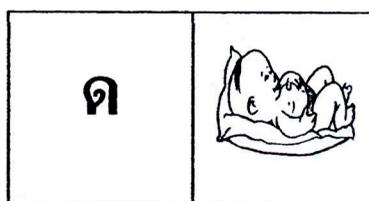
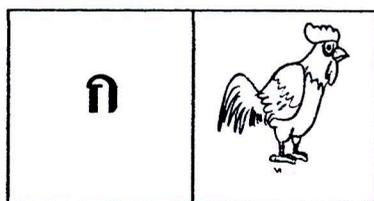
การวัดผลประเมินผล

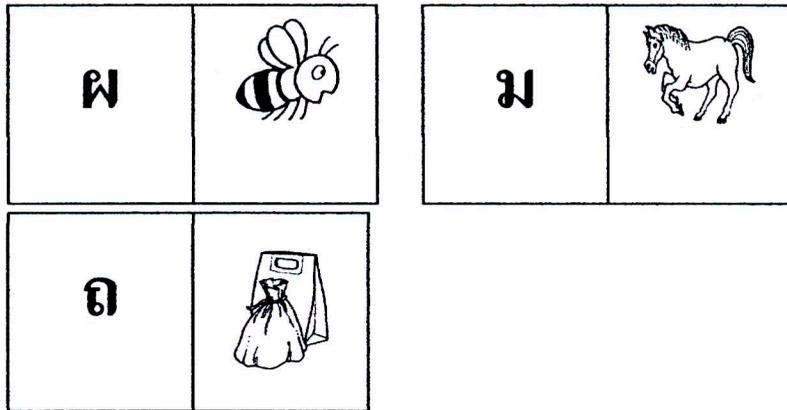
1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนมาหยิบบัตรคำที่กล่่งขึ้นมาเพื่ออ่านให้ครูฟังเป็นรายบุคคลคนละ 4 คำเพื่อประเมินว่าในเกมนี้สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างคล่องและชัดเจน(สามารถยืดหยุ่นเวลาในการอ่านได้)
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำหน่วย
3. ครูบันทึกพฤติกรรม การอ่านรายบุคคลและผลจากการอ่านแบบทดสอบประจำหน่วยเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

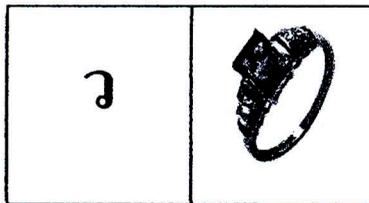
1. บัตรรหัส
 - พยัญชนะ และ สระ มีดังนี้



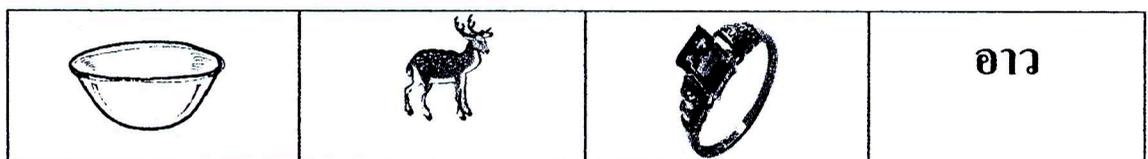
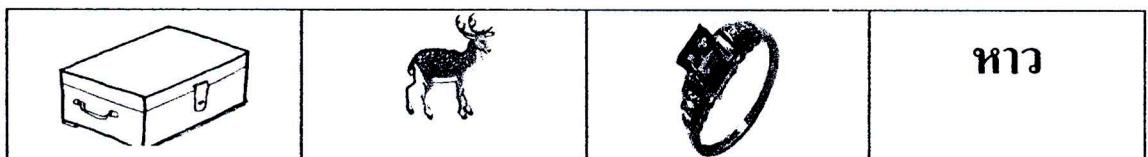
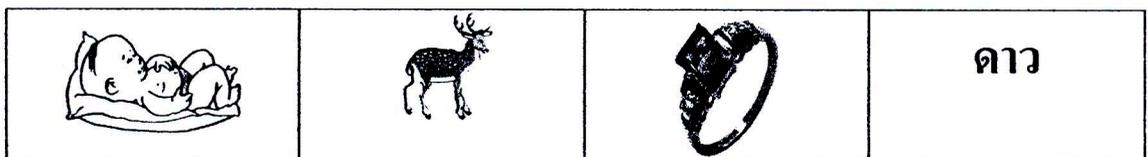
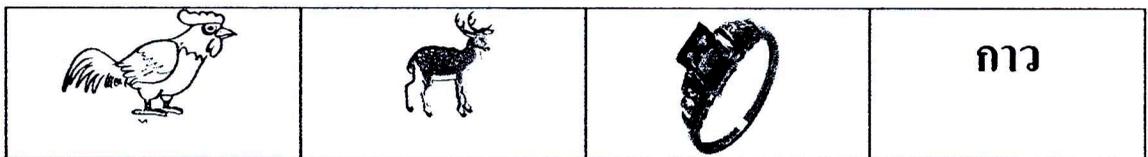


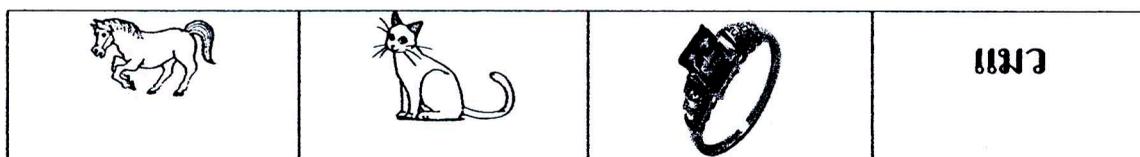
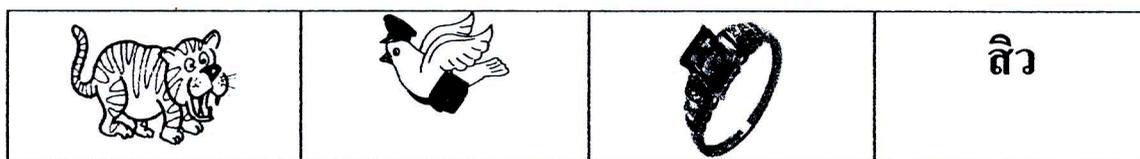
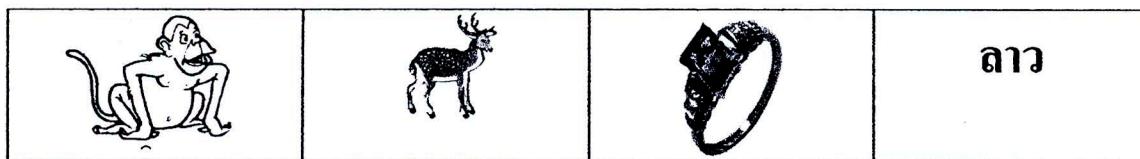
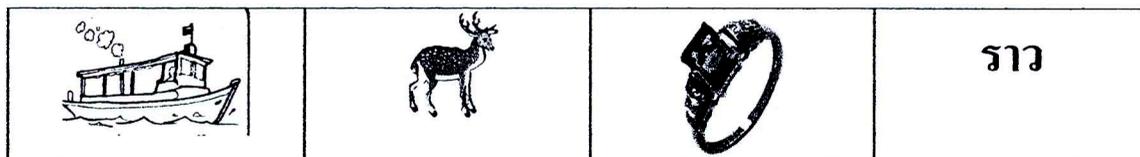


- ตัวสะกด



2. แลบบภาพปริศนา





3. ทรงประจำกลุ่ม

แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เอก
 เรื่อง การอ่านคำที่มี ว สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|--------|-----------|
| 1. ดาว | 2. แถว |
| 3. หิว | 4. แจว |
| 5. แมว | 6. เจียว |
| 7. เหว | 8. ผิว |
| 9. ขาว | 10. เคียว |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบบันทึกผลจากการสังเกต

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านเรื่องคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กัว

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ รายการละ 1 ระดับ

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ร่วมกันวางแผน และแบ่งหน้าที่การทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม						5 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ
2	จัดเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมก่อนการปฏิบัติงาน						4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง
3	ปฏิบัติตามกิจกรรม ตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้ตกลงกัน						3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นครั้งคราว
4	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ						2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นน้อยครั้ง
5	แนะนำวิธีการทำงาน และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลย
6	ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์						
7	เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในโอกาสที่เหมาะสม						
8	ระมัดระวังเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในขณะปฏิบัติทำกิจกรรม						

ที่	พฤติกรรม/ลักษณะตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
9	ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน						
10	นำเสนอผลงานได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
11	เก็บวัสดุ/อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบหลังการปฏิบัติทำกิจกรรม						
12	งานเสร็จทันเวลา และมีคุณภาพ						
13	ภูมิใจในผลงาน/การทำงานกลุ่ม						
	รวมคะแนน ระดับคะแนนเฉลี่ย						
		=					

เกณฑ์คะแนน 0 - 25 ได้ระดับคุณภาพ 1
26-50 ได้ระดับคุณภาพ 2
51- 65 ได้ระดับคุณภาพ 3

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปิงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกอว

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															สรุปผลการประเมิน ผ่าน / ไม่ผ่าน							
		มีมารยาทในการฟัง และพูด			มีสมาธิในการฟัง			ฟังและอ่านออกเสียงคำ ที่มีตัวสะกดได้			การอ่านสะกดคำ			สามารถอ่านออก เสียงสะกดคำได้ ชัดเจน คล่องแคล่ว				ปฏิบัติในแบบฝึกได้ ถูกต้อง			ปฏิบัติในการเล่นเกม ได้			
		2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0		2	1	0				
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								
17																								

เกณฑ์การให้คะแนน 2 = ดี, 1 = ปานกลาง, 0 = ต้องปรับปรุงแก้ไข

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง สำนักการศึกษา เทศบาลวัดศรีปึงเมือง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกอว

เวลา 3 ชั่วโมง

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้กรอกคะแนนในช่องรายการการอ่านคำที่มีตัวสะกดคำรายบุคคลตามที่กำหนด

เลข ที่	ชื่อ - นามสกุล	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3	แบบทดสอบ ประจำหน่วย	หมายเหตุ
		3 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	10 คะแนน	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ภาคผนวก ก

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านเรื่องคำที่มีตัวสะกดก่อน – หลังเรียน
รายบุคคล จำนวน 30 คำ

แบบทดสอบก่อนเรียน

เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง

1. กาง

2. ลิง

3. ยูง

4. คาบ

5. จูบ

6. ตอบ

7. คาว

8. หิว

9. แมว

10. ขาด

11. มีด

12. มีด

แบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง

- | | | |
|----------|---------|---------|
| 1. คาบ | 2. จูบ | 3. ตอบ |
| 4. คาว | 5. หิว | 6. แมว |
| 7. กาง | 8. ลิง | 9. ยุง |
| 10. ปาก | 11. แตก | 12. คอก |
| 13. ชาติ | 14. มืด | 15. มืด |
| 16. ตาย | 17. คุย | 18. สอย |
| 19. สาม | 20. มุม | 21. ตอม |



2. แบบทดสอบวัดผลประจำหน่วยการเรียนรู้การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านเรื่องคำที่มี
ตัวสะกดรายบุคคล 8 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 10 คำต่อหน่วยการเรียนรู้

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่ก
เรื่อง การอ่านคำที่มี ง สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|----------|----------|
| 1. กาง | 2. ดึง |
| 3. ยุง | 4. จุง |
| 5. โกง | 6. แต่ง |
| 7. ทอง | 8. เตียง |
| 9. เมือง | 10. เอง |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8-10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบทดสอบหลังเรียน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน
 เรื่อง การอ่านคำที่มี น สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|----------|----------|
| 1. งาน | 2. ปีน |
| 3. แคน | 4. เทียน |
| 5. กิน | 6. จีน |
| 7. โคน | 8. สอน |
| 9. เดือน | 10. ทูน |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้

อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบทดสอบหลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด

เรื่อง การอ่านคำที่มี ค สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|----------|-----------|
| 1. ขาด | 2. มีด |
| 3. มีด | 4. แดก |
| 5. เขียด | 6. พุด |
| 7. กอด | 8. ทิด |
| 9. โดด | 10. เลือด |

เกณฑ์การประเมิน	อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
	อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8-10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบทดสอบหลังเรียน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กก
 เรื่อง การอ่านคำที่มี ก สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|----------|---------|
| 1. แตาก | 2. จิก |
| 3. ลึก | 4. ปีก |
| 5. ลูก | 6. ผูก |
| 7. ดอก | 8. โลก |
| 9. เชือก | 10. ปาก |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8-10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบทดสอบหลังเรียน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบ
 เรื่อง การอ่านคำที่มี บ สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1. กาบ | 2. สืบ |
| 3. ดูบ | 4. แคบ |
| 5. เรียบ | 6. จิบ |
| 7. ตอบ | 8. จวบ |
| 9. โฉบ | 10. ทืบ |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กม
เรื่อง การอ่านคำที่มี ม สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|---------------|-------------------|
| 1. สาม | 2. ชิม |
| 3. พอม | 4. โคม |
| 5. แถม | 6. มุม |
| 7. แซม | 8. ริม |
| 9. ตอม | 10. เลี่ยม |

เกณฑ์การประเมิน	อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ คำ
	อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ คำ

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบทดสอบหลังเรียน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เกย
 เรื่อง การอ่านคำที่มี ย สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

- | | |
|------------------|-----------------|
| 1. ตาย | 2. โกย |
| 3. ปุย | 4. คอย |
| 5. เคื่อย | 6. คุย |
| 7. สอย | 8. คุย |
| 9. เตย | 10. ส่าย |

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้

อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8 – 10 คำ ผ่านการประเมิน

แบบทดสอบหลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำที่มีตัวสะกดมาตราแม่เอก

เรื่อง การอ่านคำที่มี ว สะกด

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดทั้งหมดนี้ให้ถูกต้อง(10 คะแนน)

1. ดาว

2. แอว

3. หิว

4. แจว

5. แมว

6. เจียว

7. เหว

8. ผิว

9. ขาว

10. เคี้ยว

เกณฑ์การประเมิน อ่านคำที่มีตัวสะกดได้

อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้

หมายเหตุ

อ่านคำที่มีตัวสะกดได้ 8-10 คำ ผ่านการประเมิน

ภาคผนวก ง

แบบประเมินคู่มือครู

(โดยผู้เชี่ยวชาญ)

เรื่อง การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้

2. ขอความอนุเคราะห์ท่านได้พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องและความเหมาะสมของแผนจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับดีเยี่ยม
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับดี
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับพอใช้
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับควรปรับปรุง

ระดับคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรม

ค่าเฉลี่ย 4.01 – 5.00 อยู่ในระดับดีเยี่ยม

ค่าเฉลี่ย 3.01 – 4.00 อยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.01 – 3.00 อยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 2.00 อยู่ในระดับควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ตัวชี้วัดสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
2. ภาษาชัดเจนเข้าใจง่าย					
3. เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
4. ความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน					
5. รูปแบบคู่มือครูเข้าใจง่าย น่าสนใจ และครอบคลุม					
6. ลำดับขั้นตอนชัดเจน					
7. ความเหมาะสมเวลากับคู่มือครู					
8. การวัดผลและการประเมินผลสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด					
9. การวัดผลและการประเมินผลสอดคล้องกับ สาระการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

.....

**แบบประเมินเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
(โดยผู้เชี่ยวชาญ)
เรื่อง การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นแบบประเมินเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ 24 เกม

2. ขอความอนุเคราะห์ท่านได้พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องและความเหมาะสมของเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดในครั้งนี้ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับดีเยี่ยม
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับดี
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับพอใช้
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับควรปรับปรุง

ระดับคุณภาพของเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

ค่าเฉลี่ย 4.01 – 5.00 อยู่ในระดับดีเยี่ยม

ค่าเฉลี่ย 3.01 – 4.00 อยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.01 – 3.00 อยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 2.00 อยู่ในระดับควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์					
1.2 การแยกย่อยเนื้อหาเหมาะสมกับ วัตถุประสงค์					
1.3 การจัดลำดับเนื้อหา					
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา					
1.5 ความถูกต้องในการอธิบายเนื้อหา					
1.6 เนื้อหาเหมาะสมกับความรู้ของผู้เรียน					
2. การนำเสนอ					
2.1 วิธีการเล่นเกมเสริมการอ่านคำ					
2.2 เวลาในการเล่นเกมนเสริมการอ่านคำที่มี ตัวสะกด					
2.3 การอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา					
3. การออกแบบเกมเสริมทักษะการอ่าน					
3.1 ความชัดเจนของบัตรภาพ บัตรคำ					
3.2 ขนาดตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ					
3.3 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี ตัวอักษร					
3.4 ความตรงกับเนื้อหาของบัตรภาพ บัตรคำ ที่นำเสนอ					
3.5 ขนาดของบัตรภาพ บัตรคำ ที่ใช้ ประกอบเหมาะสม					
3.6 การสื่อความหมายของบัตรภาพ บัตรคำ					
3.7 การสร้างความสนใจของเกมเสริมทักษะ การอ่านคำที่มีตัวสะกด					

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

.....

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
แบบวัดทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ก่อน – หลัง
ที่มีต่อการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง

คำชี้แจง โปรดพิจารณาเครื่องมือวิจัยและให้คะแนนความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ก่อน – หลังที่มีต่อการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง ซึ่งเป็นแบบทดสอบการอ่านคำเป็นรายบุคคล จำนวน 30 คำ เพื่อใช้ในการวัดประเมินผลการจัดกิจกรรมการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด โดยทำเครื่องหมาย () ลงในช่องคะแนนของแบบประเมินแต่ละข้อและกรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จักเป็นพระคุณอย่างสูง

- +1 = แน่ใจว่าแบบวัดทักษะการอ่าน ก่อน – หลังเรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้อง
 0 = ไม่แน่ใจว่าแบบวัดทักษะการอ่าน ก่อน – หลังเรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้อง
 -1 = แน่ใจว่าแบบวัดทักษะการอ่าน ก่อน – หลังเรียนไม่มีความเหมาะสมและสอดคล้อง

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ต่อ)

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

ข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้
เรื่อง การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มี ตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง

คำชี้แจง โปรดพิจารณาเครื่องมือวิจัยและให้คะแนนความสอดคล้องของแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มี ตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง ซึ่งเป็นแบบทดสอบการอ่านคำเป็นรายบุคคล จำนวน 10 คำ เพื่อใช้ในการวัดประเมินผลการจัดกิจกรรมการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดหลังเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้โดยทำเครื่องหมาย (□) ลงในช่องคะแนนของแบบประเมินแต่ละข้อและกรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จักเป็นพระคุณอย่างสูง

- +1 = แน่ใจว่าแบบวัดทักษะการอ่าน ก่อน – หลังเรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้อง
 0 = ไม่แน่ใจว่าแบบวัดทักษะการอ่าน ก่อน – หลังเรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้อง
 -1 = แน่ใจว่าแบบวัดทักษะการอ่าน ก่อน – หลังเรียน ไม่มีความเหมาะสมและสอดคล้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำที่มีตัวสะกดแม่กง

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำที่มีตัวสะกดแม่กน

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำที่มีตัวสะกดแม่กค

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....



หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำที่มีตัวสะกดแม่ก

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 คำที่มีตัวสะกดแม่กบ

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คำที่มีตัวสะกดแม่กม

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีตัวสะกดแม่เคย

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คำที่มีตัวสะกดแม่เกอว

แบบทดสอบคำที่	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ
	+1	0	-1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้เชี่ยวชาญ (.....)

ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์การประเมินเครื่องมือที่ผ่านผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

1. ผลการวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการใช้เกมเสริมทักษะการอ่าน

ค่าที่มีตัวสะกด โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเพื่อประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

มีเกณฑ์การพิจารณา คือ

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับดีเยี่ยม
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับดี
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับพอใช้
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับควรปรับปรุง

ระดับคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรม

ค่าเฉลี่ย 4.01 – 5.00 อยู่ในระดับดีเยี่ยม

ค่าเฉลี่ย 3.01 – 4.00 อยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.01 – 3.00 อยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 2.00 อยู่ในระดับควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	ระดับ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ตัวชี้วัดสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	ดีเยี่ยม
2. ภาษาชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	ดีเยี่ยม
3. เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	4.67	ดีเยี่ยม
4. ความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	4	5	5	4.67	ดีเยี่ยม
5. รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้เข้าใจง่าย น่าสนใจ และครอบคลุม	5	5	5	5	ดีเยี่ยม
6. ลำดับขั้นตอนชัดเจน	5	4	5	4.67	ดีเยี่ยม

ผลการวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	ระดับ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
7. ความเหมาะสมเวลากับแผนการจัดการเรียนรู้	4	4	4	4	ดีเยี่ยม
8. การวัดผลและการประเมินผลสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด	5	4	5	4.67	ดีเยี่ยม
9. การวัดผลและการประเมินผลสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	4.67	ดีเยี่ยม
รวม	4.66	4.44	4.88	4.66	ดีเยี่ยม

2. ผลการวิเคราะห์เกมเสริมการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเพื่อประเมินความสอดคล้อง
และความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

มีเกณฑ์การพิจารณา คือ

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับดีเยี่ยม
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับดี
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับพอใช้
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับควรปรับปรุง

ระดับคุณภาพของเกมเสริมการอ่านคำที่มีตัวสะกด

ค่าเฉลี่ย 4.01 – 5.00 อยู่ในระดับดีเยี่ยม

ค่าเฉลี่ย 3.01 – 4.00 อยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.01 – 3.00 อยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 2.00 อยู่ในระดับควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	ระดับ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์	5	5	4	4.67	ดีเยี่ยม
1.2 การแยกย่อยเนื้อหาเหมาะสมกับ วัตถุประสงค์	5	4	5	4.67	ดีเยี่ยม
1.3 การจัดลำดับเนื้อหา	4	5	5	4.67	ดีเยี่ยม
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	4	4	4	4.00	ดี
1.5 ความถูกต้องในการอธิบายเนื้อหา	4	5	5	4.67	ดีเยี่ยม
1.6 เนื้อหาเหมาะสมกับความรู้ของผู้เรียน	5	4	5	4.67	ดีเยี่ยม

ผลการวิเคราะห์เกมเสริมการอ่านคำที่มีตัวสะกด (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	ระดับ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2. การนำเสนอ					
2.1 วิธีการเล่นเกมเสริมการอ่านคำ	5	4	5	4.67	ดีเยี่ยม
2.2 เวลาในการเล่นเสริมการอ่านคำที่มีตัวสะกด	4	4	4	4.00	ดี
2.3 การอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา	4	5	5	4.67	ดีเยี่ยม
3. การออกแบบเกมเสริมทักษะการอ่าน					
3.1 ความชัดเจนของบัตรภาพ บัตรคำ	4	4	4	4.00	ดี
3.2 ขนาดตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ	4	5	4	4.33	ดีเยี่ยม
3.3 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีตัวอักษร	4	4	4	4.00	ดี
3.4 ความตรงกับเนื้อหาของบัตรภาพบัตรคำ ที่นำเสนอ	5	5	5	5	ดีเยี่ยม
3.5 ขนาดของบัตรภาพ บัตรคำ ที่ใช้ประกอบเหมาะสม	5	4	5	4.67	ดีเยี่ยม
3.6 การสื่อความหมายของบัตรภาพบัตรคำ	4	5	4	4.33	ดีเยี่ยม
3.7 การสร้างความสนใจของเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	5	5	4	4.67	ดีเยี่ยม
รวม	4.44	4.50	4.50	4.48	ดีเยี่ยม

3. ผลการวิเคราะห์แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบการอ่านคำที่มีตัวสะกด ก่อน – หลังเรียนที่มีต่อการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

แบบทดสอบคำที่	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	+3	1.00
2	+1	+1	+1	+3	1.00
3	+1	+1	+1	+3	1.00
4	+1	+1	+1	+3	1.00
5	+1	+1	+1	+3	1.00
6	+1	+1	+1	+3	1.00
7	+1	+1	+1	+3	1.00
8	+1	+1	+1	+3	1.00
9	+1	+1	+1	+3	1.00
10	+1	+1	+1	+3	1.00
11	+1	+1	+1	+3	1.00
12	+1	+1	+1	+3	1.00
13	+1	+1	+1	+3	1.00
14	+1	+1	+1	+3	1.00
15	+1	+1	+1	+3	1.00

ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบการอ่านคำที่มีตัวสะกด ก่อน – หลังเรียน (ต่อ)

แบบทดสอบคำที่	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
16	+1	+1	+1	+3	1.00
17	+1	+1	+1	+3	1.00
18	+1	+1	+1	+3	1.00
19	+1	+1	+1	+3	1.00
20	+1	+1	+1	+3	1.00
21	+1	+1	+1	+3	1.00
22	+1	+1	+1	+3	1.00
23	+1	+1	+1	+3	1.00
24	+1	+1	+1	+3	1.00
25	+1	+1	+1	+3	1.00
26	+1	+1	+1	+3	1.00
27	+1	+1	+1	+3	1.00
28	+1	+1	+1	+3	1.00
29	+1	+1	+1	+3	1.00
30	+1	+1	+1	+3	1.00
ΣR	30	30	30	90	30
\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบการอ่านคำที่มีตัวสะกด ก่อน – หลังเรียน เท่ากับ 3.00					

4. ผลการวิเคราะห์แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบการอ่านคำที่มีตัวสะกดประจำหน่วยการเรียนรู้ที่มีต่อการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

หน่วยการ เรียนรู้ที่ 1	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	หน่วยการ เรียนรู้ที่ 2	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC
	แบบทดสอบ คำที่	คนที่ 1	คนที่ 2				คนที่ 3	แบบทดสอบ คำที่	คนที่ 1		
1	+1	+1	+1	+3	1.00	1	+1	+1	+1	+3	1.00
2	+1	+1	+1	+3	1.00	2	+1	+1	+1	+3	1.00
3	+1	+1	+1	+3	1.00	3	+1	+1	+1	+3	1.00
4	+1	+1	+1	+3	1.00	4	+1	+1	+1	+3	1.00
5	+1	+1	+1	+3	1.00	5	+1	+1	+1	+3	1.00
6	+1	+1	+1	+3	1.00	6	+1	+1	+1	+3	1.00
7	+1	+1	+1	+3	1.00	7	+1	+1	+1	+3	1.00
8	+1	+1	+1	+3	1.00	8	+1	+1	+1	+3	1.00
9	+1	+1	+1	+3	1.00	9	+1	+1	+1	+3	1.00
10	+1	+1	+1	+3	1.00	10	+1	+1	+1	+3	1.00
ΣR	10	10	10	30	10	ΣR	10	10	10	30	10
\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00	\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ เท่ากับ 3.00						ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ เท่ากับ 3.00					

ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบการอ่านคำที่มีตัวสะกดประจำหน่วยการเรียนรู้ (ต่อ)

หน่วยการ เรียนรู้ที่ 3	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	หน่วยการ เรียนรู้ที่ 4	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC
	แบบทดสอบ คำที่	คนที่ 1	คนที่ 2				คนที่ 3	แบบทดสอบ คำที่	คนที่ 1		
1	+1	+1	+1	+3	1.00	1	+1	+1	+1	+3	1.00
2	+1	+1	+1	+3	1.00	2	+1	+1	+1	+3	1.00
3	+1	+1	+1	+3	1.00	3	+1	+1	+1	+3	1.00
4	+1	+1	+1	+3	1.00	4	+1	+1	+1	+3	1.00
5	+1	+1	+1	+3	1.00	5	+1	+1	+1	+3	1.00
6	+1	+1	+1	+3	1.00	6	+1	+1	+1	+3	1.00
7	+1	+1	+1	+3	1.00	7	+1	+1	+1	+3	1.00
8	+1	+1	+1	+3	1.00	8	+1	+1	+1	+3	1.00
9	+1	+1	+1	+3	1.00	9	+1	+1	+1	+3	1.00
10	+1	+1	+1	+3	1.00	10	+1	+1	+1	+3	1.00
ΣR	10	10	10	30	10	ΣR	10	10	10	30	10
\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00	\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ เท่ากับ 3.00						ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ เท่ากับ 3.00					

ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบการอ่านคำที่มีตัวสะกดประจำหน่วยการเรียนรู้ (ต่อ)

หน่วยการ เรียนรู้ที่ 5	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	หน่วยการ เรียนรู้ที่ 6	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC
	แบบทดสอบ คำที่	คนที่ 1	คนที่ 2				คนที่ 3	แบบทดสอบ คำที่	คนที่ 1		
1	+1	+1	+1	+3	1.00	1	+1	+1	+1	+3	1.00
2	+1	+1	+1	+3	1.00	2	+1	+1	+1	+3	1.00
3	+1	+1	+1	+3	1.00	3	+1	+1	+1	+3	1.00
4	+1	+1	+1	+3	1.00	4	+1	+1	+1	+3	1.00
5	+1	+1	+1	+3	1.00	5	+1	+1	+1	+3	1.00
6	+1	+1	+1	+3	1.00	6	+1	+1	+1	+3	1.00
7	+1	+1	+1	+3	1.00	7	+1	+1	+1	+3	1.00
8	+1	+1	+1	+3	1.00	8	+1	+1	+1	+3	1.00
9	+1	+1	+1	+3	1.00	9	+1	+1	+1	+3	1.00
10	+1	+1	+1	+3	1.00	10	+1	+1	+1	+3	1.00
ΣR	10	10	10	30	10	ΣR	10	10	10	30	10
\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00	\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ เท่ากับ 3.00						ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ เท่ากับ 3.00					

ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบการอ่านคำที่มีตัวสะกดประจำหน่วยการเรียนรู้ (ต่อ)

หน่วยการ เรียนรู้ที่ 7	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	หน่วยการ เรียนรู้ที่ 8	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC
	แบบทดสอบ คำที่	คนที่ 1	คนที่ 2				คนที่ 3	แบบทดสอบ คำที่	คนที่ 1		
1	+1	+1	+1	+3	1.00	1	+1	+1	+1	+3	1.00
2	+1	+1	+1	+3	1.00	2	+1	+1	+1	+3	1.00
3	+1	+1	+1	+3	1.00	3	+1	+1	+1	+3	1.00
4	+1	+1	+1	+3	1.00	4	+1	+1	+1	+3	1.00
5	+1	+1	+1	+3	1.00	5	+1	+1	+1	+3	1.00
6	+1	+1	+1	+3	1.00	6	+1	+1	+1	+3	1.00
7	+1	+1	+1	+3	1.00	7	+1	+1	+1	+3	1.00
8	+1	+1	+1	+3	1.00	8	+1	+1	+1	+3	1.00
9	+1	+1	+1	+3	1.00	9	+1	+1	+1	+3	1.00
10	+1	+1	+1	+3	1.00	10	+1	+1	+1	+3	1.00
ΣR	10	10	10	30	10	ΣR	10	10	10	30	10
\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00	\bar{X}	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ เท่ากับ 3.00						ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ เท่ากับ 3.00					



ภาคผนวก ฉ
ตารางวิเคราะห์ข้อมูลผลการวิจัย

ตาราง 1 ผลการหาประสิทธิภาพการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 23 คน
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

คนที่	ร้อยละของคะแนนจากแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้								รวม E_1	คะแนนหลังเรียน E_2
	แบบทดสอบ/คะแนนเต็ม (E_1)									
	ที่ 1	ที่ 2	ที่ 3	ที่ 4	ที่ 5	ที่ 6	ที่ 7	ที่ 8		
	10	10	10	10	10	10	10	10	80	30
1	8	8	9	10	9	9	8	9	69	27
2	7	8	7	8	9	7	9	8	63	26
3	10	9	8	9	10	9	8	9	72	27
4	8	9	8	9	8	9	8	9	68	26
5	10	9	9	10	9	10	10	10	77	30
6	9	10	9	9	10	9	10	9	75	27
7	8	8	9	8	9	8	8	8	66	25
8	9	8	8	8	7	9	8	9	66	25
9	8	8	8	9	9	8	8	9	67	24
10	9	10	9	9	9	10	10	9	75	26
11	10	9	9	10	9	9	10	10	76	30
12	9	9	10	9	9	9	8	9	72	28
13	8	8	9	8	9	8	8	7	65	25
14	7	8	8	7	8	7	9	7	61	24
15	9	9	10	9	9	9	8	9	72	24
16	7	10	7	7	8	7	7	7	60	23

ตาราง 1 (ต่อ)

คนที่	ร้อยละของคะแนนจากแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ แบบทดสอบ/คะแนนเต็ม (E ₁)								รวม E ₁	คะแนนหลังเรียน E ₂
	ที่ 1	ที่ 2	ที่ 3	ที่ 4	ที่ 5	ที่ 6	ที่ 7	ที่ 8		
	10	10	10	10	10	10	10	10		
17	9	9	10	9	10	9	8	9	73	27
18	9	9	9	9	9	10	9	10	74	29
19	8	9	9	9	10	9	9	8	71	28
20	9	9	10	9	8	9	9	9	72	30
21	8	8	8	9	8	7	9	8	65	22
22	8	7	9	8	9	8	9	9	67	27
23	9	8	10	9	9	8	9	8	70	29
รวม	196	199	202	201	204	196	199	199	1596	609
ร้อยละ	85.22	86.52	87.83	87.39	88.70	85.22	86.52	86.52	86.74	88.26
E ₁ /E ₂ (ตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80)									E ₁ /E ₂ 86.74/88.26	

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียน
ระหว่างก่อนและหลังการเรียนของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 23 คน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (30 คะแนน)	คะแนนผลต่าง (D)
1	17	27	10
2	15	26	11
3	19	27	8
4	16	26	10
5	20	30	10
6	21	27	6
7	19	25	6
8	16	25	9
9	18	24	6
10	16	26	10
11	17	30	13
12	16	28	12
13	15	25	10
14	16	24	8
15	15	24	9
16	18	23	5
17	15	27	12
18	17	29	12
19	21	28	7
20	19	30	11
21	16	22	6
22	20	27	7
23	19	29	10

ตาราง 2 (ต่อ)

รวม	401	609	208
ร้อยละ	58.12	88.26	30.14
\bar{X}	17.43	26.48	9.04
S.D	1.97	2.27	2.33
df	22		
t-test	5.7005**		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t_{.01,23} = 2.819$)

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ย ร้อยละของคะแนนแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้สาระการ เรียนรู้ ภาษาไทยเรื่องทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนระหว่างเรียน โดยใช้การใช้ เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 23 คน

คนที่	ร้อยละของคะแนนจากแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้								รวม E_1	ร้อยละ (100)
	แบบทดสอบ/คะแนนเต็ม									
	ที่ 1	ที่ 2	ที่ 3	ที่ 4	ที่ 5	ที่ 6	ที่ 7	ที่ 8		
	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
1	8	8	9	10	9	9	8	9	69	86.25
2	7	8	7	8	9	7	9	8	63	78.75
3	10	9	8	9	10	9	8	9	72	90
4	8	9	8	9	8	9	8	9	68	85
5	10	9	9	10	9	10	10	10	77	96.25
6	9	10	9	9	10	9	10	9	75	93.75
7	8	8	9	8	9	8	8	8	66	82.50
8	9	8	8	8	7	9	8	9	66	82.50
9	8	8	8	9	9	8	8	9	67	83.75
10	9	10	9	9	9	10	10	9	75	93.75
11	10	9	9	10	9	9	10	10	76	95
12	9	9	10	9	9	9	8	9	72	90
13	8	8	9	8	9	8	8	7	65	81.25
14	7	8	8	7	8	7	9	7	61	76.25

ตาราง 3 (ต่อ)

คนที่	ร้อยละของคะแนนจากแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้								รวม E_1	ร้อยละ (100)
	แบบทดสอบ/คะแนนเต็ม									
	ที่ 1	ที่ 2	ที่ 3	ที่ 4	ที่ 5	ที่ 6	ที่ 7	ที่ 8		
	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
15	9	9	10	9	9	9	8	9	72	90
16	7	10	7	7	8	7	7	7	60	75
17	9	9	10	9	10	9	8	9	73	91.25
18	9	9	9	9	9	10	9	10	74	92.5
19	8	9	9	9	10	9	9	8	71	88.75
20	9	9	10	9	8	9	9	9	72	90
21	8	8	8	9	8	7	9	8	65	81.25
22	8	7	9	8	9	8	9	9	67	83.75
23	9	8	10	9	9	8	9	8	70	87.50
รวม	196	199	202	201	204	196	199	199	1596	-
ค่าเฉลี่ย	85.22	86.52	87.83	87.39	88.70	85.22	86.52	86.52	86.74	-

ตาราง 4 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียน

ระหว่างก่อนและหลังการเรียนของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง

จำนวน 23 คน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (30 คะแนน)	คะแนนผลต่าง (D)
1	17	27	10
2	15	26	11
3	19	27	8
4	16	26	10
5	20	30	10
6	21	27	6
7	19	25	6
8	16	25	9
9	18	24	6
10	16	26	10
11	17	30	13
12	16	28	12
13	15	25	10
14	16	24	8
15	15	24	9
16	18	23	5
17	15	27	12
18	17	29	12
19	21	28	7
20	19	30	11
21	16	22	6
22	20	27	7
23	19	29	10

ตาราง 4 (ต่อ)

รวม	401	609	208
ร้อยละ	58.12	88.26	30.14
\bar{X}	17.43	26.48	9.04
S.D	1.97	2.27	2.33

ตาราง 5 ผลการหาประสิทธิภาพการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง ทดลองใช้
กับกลุ่มทดลองกลุ่มเล็กภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 20 คน

คนที่	ร้อยละของคะแนนจากแบบ ชุดที่/คะแนนเต็ม (E_1)								รวม E_1	ร้อยละคะแนน ทดสอบหลัง เรียน (E_2)
	ชุด 1	ชุด 2	ชุด 3	ชุด 4	ชุด 5	ชุด 6	ชุด 7	ชุด 8		
	10	10	10	10	10	10	10	10		
1	9	9	9	10	9	9	9	9	73	28
2	9	9	9	9	9	9	9	9	72	28
3	10	9	9	9	10	9	9	9	74	27
4	9	9	9	9	9	9	8	9	71	28
5	10	10	9	10	9	10	10	10	78	30
6	9	10	9	9	10	9	10	9	75	27
7	10	9	9	9	9	8	9	9	72	26
8	9	10	9	9	9	9	8	9	72	27
9	9	9	9	9	9	10	10	9	72	27
10	9	10	9	9	9	9	10	9	75	29
11	10	9	9	10	9	9	10	10	76	30
12	9	9	10	9	10	9	9	9	74	29
13	8	9	9	9	9	8	10	9	71	27
14	9	9	9	10	9	10	9	9	74	26
15	9	9	10	9	10	9	9	9	74	27
16	9	10	8	9	9	9	9	9	72	26
17	9	9	10	9	10	9	10	9	75	28
18	9	9	9	10	9	10	9	10	75	29
19	9	9	9	9	10	9	10	9	74	28
20	9	9	10	9	9	9	9	9	73	30

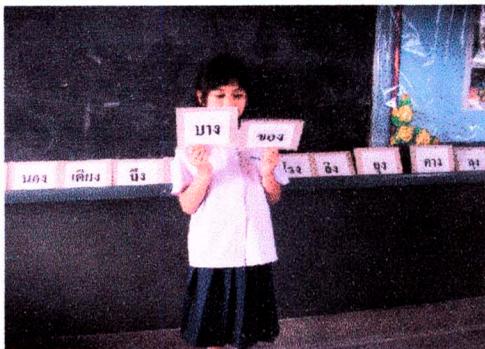
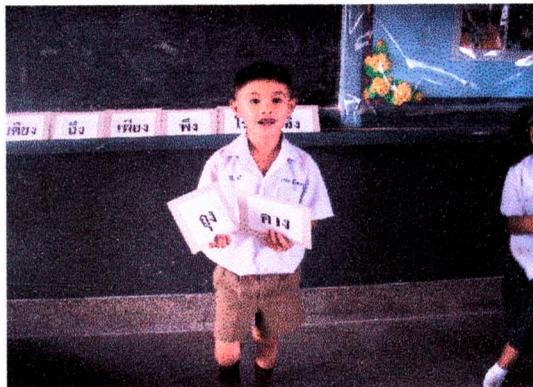
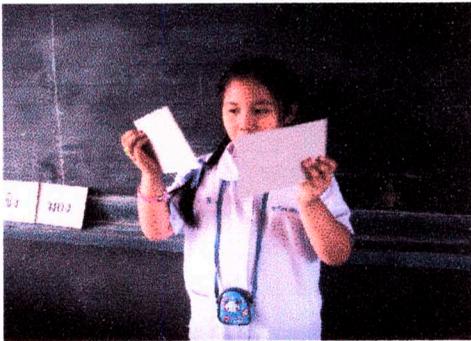
ตาราง 5 (ต่อ)

คนที่	ร้อยละของคะแนนจากแบบฝึกทักษะ ชุดที่/คะแนนเต็ม(E ₁)								รวม E ₁	ร้อยละ คะแนน ทดสอบ หลังเรียน (E ₂)
	ชุด 1	ชุด 2	ชุด 3	ชุด 4	ชุด 5	ชุด 6	ชุด 7	ชุด 8		
รวม	183	185	183	185	186	181	186	183	1472	557
ค่าเฉลี่ยร้อยละ	79.57	80.43	79.57	80.45	80.87	78.70	80.87	79.57	80.00	80.72
ประสิทธิภาพ	$E_1 / E_2 = 80.00 / 80.72$									

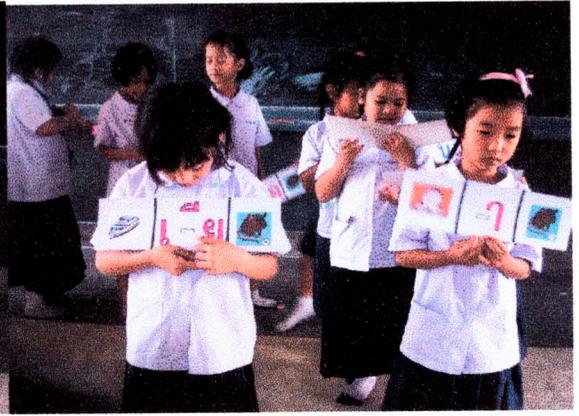
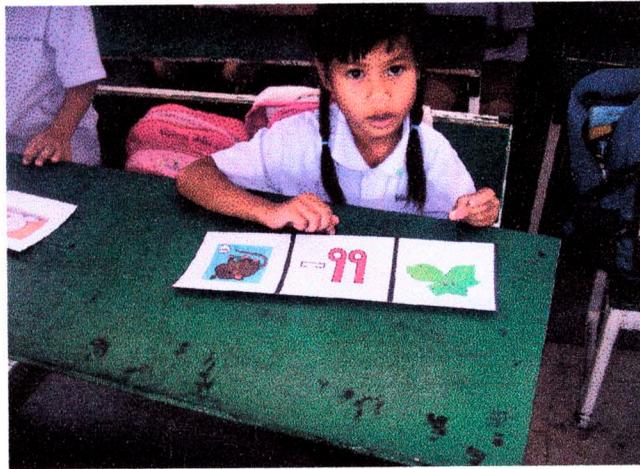
ภาคผนวก ช

ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง

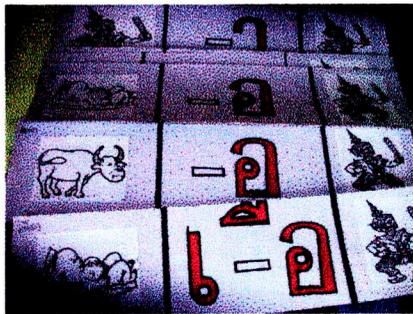
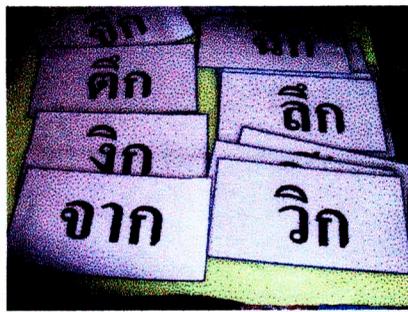














ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นางกาญจนา โปธิลักษณ์
วัน เดือน ปีเกิด	14 เมษายน 2512
ประวัติการศึกษา	
2531	ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สายวิทย์-คณิต โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่
2539	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
ประวัติการทำงาน	
2541	พนักงานครูเทศบาลเมืองเชียงราย โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
2543-2554	พนักงานครูเทศบาลนครเชียงใหม่ โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

