



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

การศึกษาพิเศษ, กอง. แบบเรียนสำหรับคนหูหนวก เล่ม 1-3. กรุงเทพมหานคร:

กองการศึกษาพิเศษ, 2520-2523.

การประถมศึกษากรุงเทพมหานคร, สำนักงาน. กรมการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน,

2527.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. แนวการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1-2,

พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2530.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. รายงานการวิจัยการศึกษาความต้องการและ

โอกาสทางการศึกษาของผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายและปัญญา. โรงพิมพ์

เจริญผล, 2530.

____. การจัดบริการศูนย์เด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพมหานคร: เอราวิฑการพิมพ์, 2523.

คณะกรรมการการศึกษาเอกชน, สำนักงาน. สื่อเพื่อพัฒนาเด็กอนุบาล. พิมพ์ครั้งที่ 2

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์บรรณกิจ, 2530.

จันทวรรณ เทวรักษ์. วัยแรกวัยเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: แผนกบริการกลาง

สำนักงานอธิการบดี พระราชวังสนามจันทร์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2527.

จำเนียร โชติช่วงและคณะ. จิตวิทยาการรับรู้และการเรียนรู้. โรงพิมพ์ศาสนา, 2516.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล.

พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2521.

ทศนา แชนมณีและคณะ. ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการทำงานกลุ่มสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

กรุงเทพมหานคร: กองวิชาการสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ,

2530.

- ไทย-อิสราเอล, ชมรม. เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์เจริญผล, 2523.
- นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข และคณะ. ความพร้อมในการเรียนอ่าน. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไอเคียนสโตร์, 2522.
- นิภา ศรีไพโรจน์. สถิติอาหารอเมริกา. พิมพ์ครั้งที่ 1. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, 2528.
- ประคอง กรรณสูต. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤกษศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 5.
กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2528.
- ขุนพิศ อมาคยกุล และคนอื่น ๆ. โศกสัมผัสวิทยาเบื้องต้น. คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหิดล, 2523.
- ขุนสุข บุญยสวัสดิ์ และคณะ. แบบฝึกทักษะภาษาไทย. 4 เล่ม พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์บรรณกิจ, 2530.
- เยาวภา เคชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
ไอเคียนสโตร์, 2528.
- สวนดุสิต, วิทยาลัยครู. การศึกษาพิเศษสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์, 2520.
- สามัคคีศึกษา, กรม. กองการศึกษาพิเศษ. ศึกษานิเทศก์ หลักสูตรประถมศึกษาสำหรับเด็ก
พิเศษ (กลุ่ม ข). กรุงเทพมหานคร: กองการศึกษาพิเศษ, 2521.
- เอกสารอื่น ๆ
- จินดา บัณฑานนท์. "การศึกษาโลกเจียม." 25 ปีแห่งการจัดการศึกษาของศตวรรษใหม่
ประเทศไทย. โรงพิมพ์กิจเจริญ, 2519.
- จำเป็น จิตจำ. "การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนหูหนวกชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 2 โดยการใช้แบบฝึกการรับรู้ความแตกต่างทางสายตา 3 แบบ." ปรินทิพินท
การศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2529.

ชัยยุทธ บุณย์สวัสดิ์. "การสร้างแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านด้านการจำแนกด้วยสายคา
สำหรับ เด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516.

ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร์. "การศึกษาเปรียบเทียบ เด็กไทย เชื้อชาติไทยกับ เด็กไทย เชื้อชาติจีน
เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจการอ่านการรับรู้สายคาและแบบการคิดใช้
เหตุผลตามหลักการอนุรักษ์ของ เพีย เจท์ในระดับชั้น ป.1-ป.5." วิทยานิพนธ์
กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร, 2515.

บุญชู สนั่น เสียง. "การจัดประสบการณ์เพื่อฝึกการสังเกตและการใช้เหตุการณ์แก่เด็กปฐมวัย."
หน่วยที่ 9 ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตระดับปฐมวัย
ศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อรุณการพิมพ์,
2517.

บังอร ดันปาน. "การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางการอ่านริมฝีปากกับการ
รับรู้ทางสายคาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน." วิทยานิพนธ์การ
ศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

ผดุง อารยะวิญญู. การฟื้นฟูสมรรถภาพทางการพูด. เอกสารประกอบการสอนวิชาศึกษาพิเศษ
521 ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.

_____. วิธีสอนชุด. เอกสารประกอบการสอนวิชาศึกษาพิเศษ 531 ภาควิชาการศึกษา
ผู้ใหญ่และการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2524.

หม่องพรรณ เกศทิพย์ และคนอื่น ๆ. "ผลของการฝึกการรับรู้ทางสายคาในระดับอนุบาลศึกษา
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1." งานวิจัย
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2527.

ไพฑูริย์ อุป็นโน. "การสร้างชุดการสอนความพร้อมทางสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย เรื่อง
การฝึกความคิดเชิงเหตุผลในการจำแนกประเภท." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต
ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.

- พรทิพย์ นุชราณรงค์. "การสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาไทยสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่ง." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- พวงน้อย กริศจานนท์. "การศึกษาผลการฝึกความพร้อมทางการสอนในด้านการรับรู้ความแตกต่างทางสายตา โดยใช้สไลด์ในระดับชั้นอนุบาล." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร, 2515.
- ภาวิณี ลิทธิชัยจารุ. "การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำของเด็กอนุบาลที่ฝึกด้วย เกมการศึกษา กับ แบบฝึก." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- มัทนา ทองใหญ่. "การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่เรียนโดยการอ่าน เป็นคำกับที่ เรียนตามหลักสูตร." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี. "การ เปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้ เกมการศึกษา และแบบฝึกหัด." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต แผนกวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.
- รสสุคนธ์ มกรมณี. "การสร้างชุดการสอนเพื่อช่วยผู้ปกครอง เตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์แก่เด็กวัยก่อน เข้าโรงเรียน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- วิยะดา บัวเฟื่อน. "การศึกษาความสนใจในการเล่น เกมการศึกษา ของ เด็กปฐมวัย โดยมีครูชี้แนะและ เล่นด้วยตนเอง." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531.
- วีรดี นิธิกุล. "การศึกษาสภาพการอ่านและ เปรียบเทียบความสนใจในการอ่านระหว่าง เด็กหูหนวกกับ เด็กปกติระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530.
- ศศิธร สันติธรากร. "พัฒนาการของความสามารถในการฟังและ ความสามารถในการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520.

- สุจิตรา กิกวิกานนท์. "ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ทางสายตากับความจำระยะสั้น เกี่ยวกับคำที่มีความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร." ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531.
- แสวง ปิ่นมณี. "การศึกษาเปรียบเทียบเด็กไทยเชื้อชาติไทยกับเด็กไทยเชื้อชาติจีน เรื่องผลของการฝึกการรับรู้รูปเป็นรูป และพื้นหลังกลับเป็นรูป โดยใช้สไลด์ในระดับนุบาล ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร, 2515.
- อรุณี ฝั่งรุ่ง. "การเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนและทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521." ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- เอื้องฟ้า สมบัติหาณิช. "ผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่มและรายบุคคลที่มีต่อความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก." ปรินญาณิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- เชเลน กิดคิดหิมล. "ผลของการเรียนในโรงเรียนที่มีต่อการรับรู้ความลึกของภาพ 2 มิติของเด็กอายุ 5-6 ปี" วิทยานิพนธ์ คม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.

ภาษาต่างประเทศ

หนังสือ

- Best, John W. Research In Education. America, Brentice-Hall Inc., 1959.
- Eli, Saltz. The Cognitive Base of Human Learning. Third Printiong, Illinois, The Dorsey Bess Home Wood, 1974.
- Goins, Jean T. Visual Perceptual Abilities and Early Reading- Process. Supp. Educ, 1958.

- Grambs, Dean, Dresden. Modern Methods in Secondary Education. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1970.
- Hildreth, Gertrude, Howell. Teaching Reading, New York: Henry Holt and Company, 1958.
- Kamii Constance Group. Games in Early Education. Washington D.C., 1981.
- Kolumbus, Elinor Schnlman. Is it Tomorrow Huifa, Israel. Mount Carmel International Training Anter for Commumily Services., 1979.
- Munn, Norman Leslie. Psychology. Thera Edition, Boston, Haughton Mifflin Company, 1956.
- Piaget, Jean and Elkind, David. Studies in Congitive Development. New York: Oxford University Press, 1969.
- Vernon, Magdalen and Dorothea. Perception Through Experience. London: Methuen, 1970.

เอกสารอื่น ๆ

- Frostig, Marianne. "Disterbance in Visual Perception" The Journal of Educational Research 57, 1963: 160-162.
- Furth, H.G. "The Influence of Language on the Development of Concept Formation in Deaf Children," Journal of Abnormal and Social Psychology. 63, 1961: 386-389.
- Johnson, G.B. "A Comparison of Scores Earned by Certain Group of Residual School Deaf Children and the Standardization Sample of The Illinois Test of Psycholing nistic Abilities and Four Selected" Subtests," Dissertation Abstracts International, 27, 1967: 10-11.

O'Neill, J.J. andoyer "Visual Perception," Journal of Speech and
Hearing Disorder. 21, 1961: 34-56.

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

חכמתארת

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. อาจารย์ ละออ ชูติกร อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ วิทยาลัยครู
สวนดุสิต
2. อาจารย์ ราณี ทองสวัสดิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลสามเสน
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พูนสุข บุญสวัสดิ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษา
ปฐมวัย ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิรมล ชยุตสาหกิจ อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาการ
ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. อาจารย์ มลิวัลย์ ภูริปรีชา อาจารย์ผู้สอนระดับอนุบาล โรงเรียนโสตศึกษา
ทุ่งมหาเมฆ

ກ ກຳນົດ

การคำนวณค่าสถิติ

การหาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ วัดความสามารถทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา

1. การหาค่าความยากง่าย (Level of Difficulty) โดยใช้สูตรของ จอห์นสัน (Johnson) ดังนี้

$$P = \frac{R_U + R_L}{2f}$$

P = ค่าความยากง่าย

R_U = จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อถูก

R_L = จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อถูก

f = จำนวนคนในแต่ละกลุ่มซึ่งต้องมีจำนวนเท่ากัน

ตัวอย่างการคำนวณหาความยากง่ายของแบบทดสอบข้อที่ 1

$$R_U = 9$$

$$R_L = 4$$

$$f = 12$$

แทนค่า

$$P = \frac{9 + 4}{2(12)}$$

$$= 0.54$$

2. การหาค่าอำนาจจำแนก (Power of Discrimination) จากสูตรของ ไฟน์เลย์ (Finley) ดังนี้

$$D = \frac{R_U - R_L}{f}$$

- D = ค่าอำนาจจำแนก
 R_U = จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อถูก
 R_L = จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อถูก
 f = จำนวนคนในแต่ละกลุ่มซึ่งต้องมีจำนวน เท่ากัน

ตัวอย่างการคำนวณหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบข้อที่ 1

$$R_U = 9$$

$$R_L = 4$$

$$f = 12$$

แทนค่า

$$D = \frac{9 - 4}{12}$$

$$= 0.42$$



ตารางที่ 11 ระดับความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถทางการสังเกต
และรับรู้ด้วยสายตา

ข้อ	ระดับความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก
1	0.54	0.41
2	0.79	0.41
3	0.71	0.25
4	0.46	0.25
5	0.46	0.41
6	0.71	0.25
7	0.66	0.25
8	0.37	0.25
9	0.66	0.25
10	0.46	0.25
11	0.80	0.25
12	0.66	0.33
13	0.90	0.25
14	0.75	0.33
15	0.75	0.50
16	0.62	0.25
17	0.58	0.50
18	0.79	0.25
19	0.58	0.33
20	0.54	0.41

3. การคำนวณค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบทดสอบความสามารถทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา โดยใช้สูตร คูเคอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson 20)

$$K-R_{20} : r_{xx} = \frac{N}{N-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right]$$

เมื่อ

- r_{xx} = สัมประสิทธิ์แห่งความเที่ยง
 n = จำนวนข้อสอบในแบบทดสอบ
 p = สัดส่วนของคนที่ตอบข้อสอบได้ถูกต้อง
 q = สัดส่วนของคนที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อผิด
 $\sum pq$ = ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ (ผลคูณของสัดส่วนของผู้ที่ตอบถูกและตอบผิด)
 S_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนของผู้ถูกทดสอบทั้งหมด

$$= \frac{\sum x^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N} \right)^2$$

$$N = 15$$

$$\sum pq = 3.87$$

$$S_x^2 = 5.89$$

$$r_{xx} = \frac{15}{15-1} \left[1 - \frac{3.87}{5.89} \right]$$

$$= \frac{15}{14} (1 - 0.66)$$

$$= 1.07 \times 0.34$$

$$= 0.36$$

4. การคำนวณค่าประสิทธิภาพของ เกมการศึกษาตาม เกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 12 วิธีคำนวณหาประสิทธิภาพของ เกมการศึกษาตาม เกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ที่	คะแนน	คะแนนสอบประจำกิจกรรม X	คะแนนสอบหลังการฝึก F
1		43	18
2		42	20
3		37	19
4		25	17
5		42	20
6		40	18
7		45	20
8		45	20
9		54	17
10		32	17
11		41	20
12		44	20
13		44	18
14		38	20
15		32	19
รวม		X = 584	F = 283

$$E_1 = \frac{X}{N} \times 100$$

$$= \frac{584}{48} \times 100$$

$$= 81.11$$

X = ผลรวมของคะแนนจากแบบประเมินผล
(48 ข้อ) ของนักเรียนทุกคน

N = จำนวนนักเรียน

A = จำนวนเต็ม

$$\begin{aligned}
 E_2 &= \frac{F}{\frac{N}{B}} \times 100 \\
 &= \frac{283}{\frac{15}{20}} \times 100 \\
 &= 94.33
 \end{aligned}$$

F = ผลรวมของคะแนนสอบหลังการฝึก
 ทักษะของนักเรียนทุกคน
 N = จำนวนนักเรียน
 B = จำนวนเต็ม

5. การคำนวณค่าเฉลี่ยและส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

\bar{x} = ค่าเฉลี่ย

S.D. = ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน

X = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

X^2 = ผลรวมกำลังสองของคะแนนทั้งหมด

N = จำนวนคนทั้งหมด

ตารางที่ 13 ตัวอย่างการคำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความสามารถ
ทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตาของนักเรียนหลังการฝึกทักษะด้วยเกมการศึกษา

คนที่	X	X ²
1	18	324
2	20	400
3	19	361
4	17	289
5	20	400
6	18	324
7	20	400
8	20	400
9	17	289
10	17	289
11	20	400
12	20	400
13	18	324
14	20	400
15	19	361
	283	5,361

$$\bar{X} = \frac{283}{15}$$

$$= 18.87$$

$$S.D. = \sqrt{\frac{5361}{15} - \left(\frac{283}{15}\right)^2}$$

$$= 1.15$$

6. เปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลังการฝึกทักษะด้วย เกมการศึกษา

ตารางที่ 14 ตัวอย่างการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึกทักษะด้วย เกมการศึกษาฉบับรวม

คนที่	คะแนน		ผลต่าง	อันดับ	อันดับตาม เครื่องหมาย	
	ก่อน	หลัง			+	-
1	16	20	-4	-6		-6
2	16	20	-4	-6		-6
3	17	20	-3	-2.5		-2.5
4	16	20	-4	-6		-6
5	15	18	-3	-2.5		-2.5
6	12	20	-8	-12		-12
7	13	17	-4	-6		-6
8	15	17	-2	-1		-1
9	15	20	-5	-9.5		-9.5
10	14	18	-4	-6		-6
11	14	19	-5	-9.5		-9.5
12	10	18	-8	-12		-12
13	10	19	-9	-14		-14
14	9	17	-8	-12		-12
15	10	20	-10	-15		-15
					T = 0	N = 15

ตารางที่ 15 ตัวอย่างการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึกทักษะด้วย เกมการศึกษาคำน
ความเหมือน

คนที่	คะแนน		ผลต่าง	อันดับ	อันดับตาม เครื่องหมาย	
	ก่อน	หลัง			+	-
1	3	5	-2	-9		-9
2	4	5	-1	-3		-3
3	4	5	-1	-3		-3
4	3	5	-2	-9		-9
5	3	5	-2	-9		-9
6	3	5	-2	-9		-9
7	3	4	-1	-3		-3
8	4	5	-1	-3		-3
9	2	5	-3	-14		-14
10	2	4	-2	-9		-9
11	3	5	-2	-9		-9
12	4	5	-1	-3		-3
13	2	4	-2	-9		-9
14	2	5	-3	-14		-14
15	2	5	-4	-14		-14
					T = 0	N = 15

7. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึกทักษะด้วย เกมการศึกษาของนักเรียนกลุ่มสูง กลาง และกลุ่มต่ำ

ตารางที่ 16 ตัวอย่างการคำนวณคะแนนก่อนและหลังการฝึกทักษะด้วย เกมการศึกษาระหว่าง นักเรียนกลุ่มสูง กลาง และต่ำ

กลุ่มสูง		กลุ่มกลาง		กลุ่มต่ำ	
คะแนน	อันดับ	คะแนน	อันดับ	คะแนน	อันดับ
4	6	3	2.5	8	12
4	6	8	12	9	14
3	2.5	4	6	8	12
4	6	2	1	10	15
		5	9.5		
		4	6		
		5	9.5		

$$n_1 = 4 \quad R_1 = 20.5 \quad n_2 = 7 \quad R_2 = 46.5 \quad n_3 = 4 \quad R_3 = 53$$

$$H = \frac{12}{15(15+1)} \left(\frac{20.5^2}{4} + \frac{46.5^2}{7} + \frac{53^2}{4} - 3(15+1) \right)$$

$$H = 7.81$$

$$H = \frac{H}{1 - \frac{\sum(t^3 - t)}{N^3 - N}} = \frac{7.81}{1 - \frac{((2^3-2) + (5^3-5) + (2^3-2) + (3^3-3))}{15^3 - 15}}$$

$$= \frac{7.81}{0.95} = 8.22^*$$

$$.05H = 5.62$$

ตารางที่ 17 ตัวอย่างการคำนวณความแตกต่างของคะแนนที่เพิ่มขึ้นเป็นรายคู่ รวมทุกด้าน

กลุ่มสูง		กลุ่มกลาง	
คะแนน	อันดับ	คะแนน	อันดับ
4	6	3	2.5
4	6	8	11
3	2.5	4	6
4	6	2	1
		5	9.5
		4	6
		5	9.5
	$R_1 = 20.5$		$R_2 = 45.5$

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_1 = (4 \times 7) + \frac{(4 \times 5)}{2} - 20.5$$

$$= 17.5$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

$$U_2 = (4 \times 7) + \frac{(7 \times 8)}{2} - 45.5$$

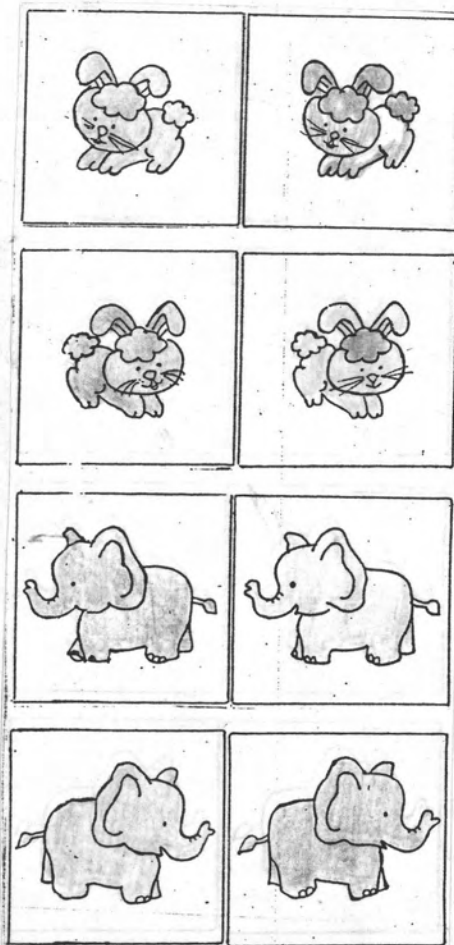
$$= 10.5$$

ע חכמאחרת

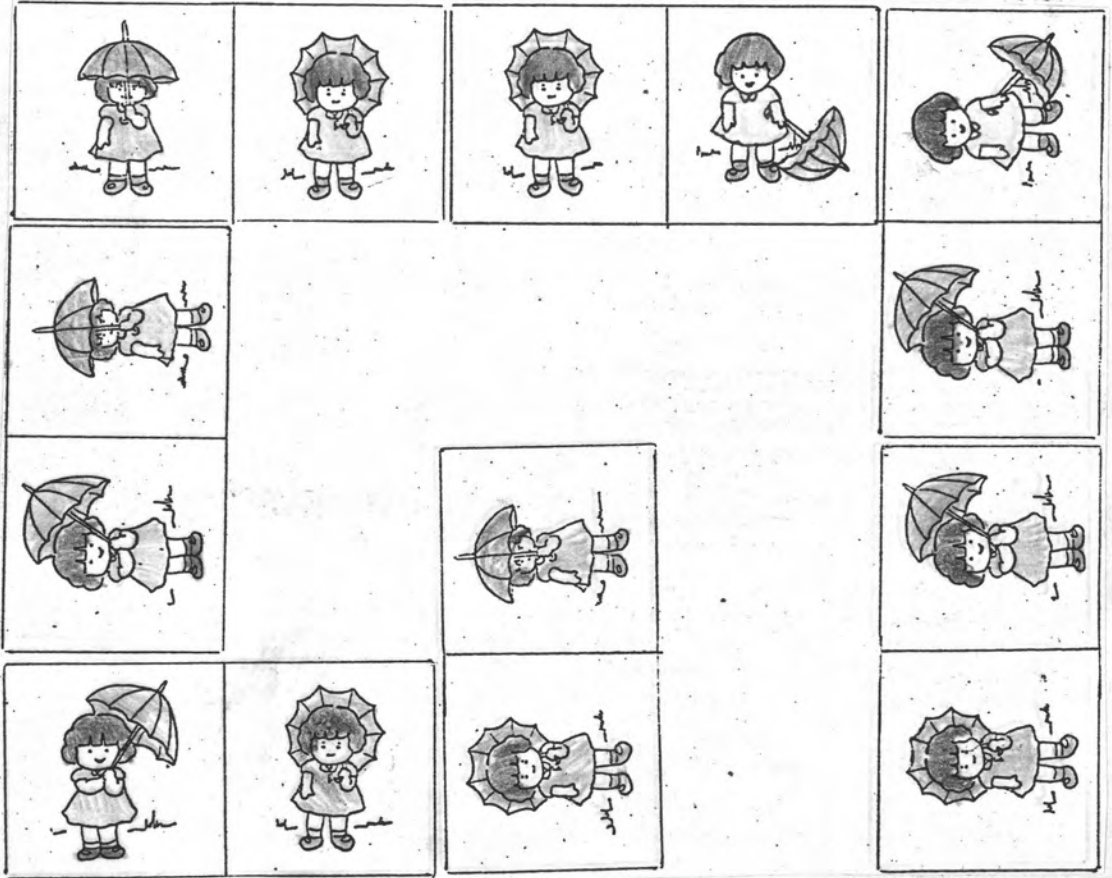
ตัวอย่างเกมการศึกษา

ด้านที่ 1 การสังเกตความเหมือนในเรื่องทิศทาง

การจับคู่ภาพเหมือน (Lotto)



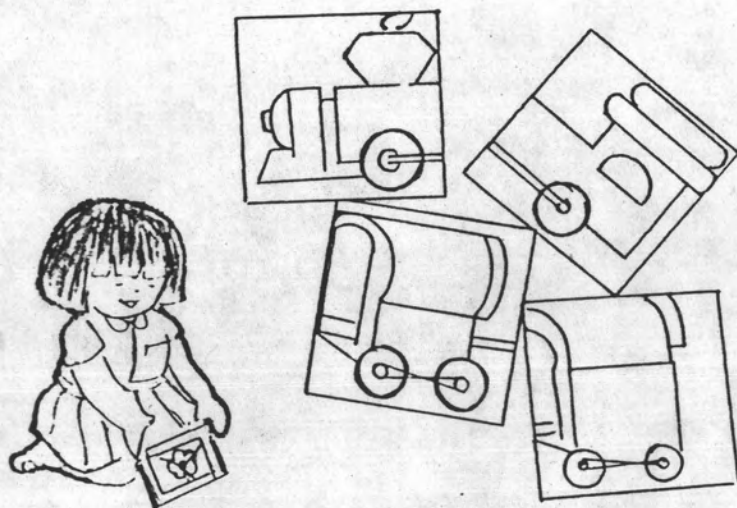
ภาพต่อปลาย (Domino)



ח תרע"א

คู่มือ

การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถ
ทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตาของเด็กก่อนวัยเรียน
ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน



คำนำ

ในการจัดประสบการณ์และกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ให้แก่เด็กก่อนวัยเรียน นั้น ครูควรคำนึงถึงพัฒนาการในการ เรียนรู้ของเด็ก การนำเอาวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ จะช่วย ให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความ สำคัญยิ่งคือการฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ และสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ เด็กได้เรียนรู้ จากการ เล่น เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ฝึกกระทำด้วยตนเองจน เกิดทักษะ เป็นกิจกรรมที่สนอง ความต้องการตามวัย และใช้ได้ผลดีกับ เด็กเรียนช้า ในการสอน เด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่อง ทาง การได้ยิน การใช้อุปกรณ์ประกอบการสอนควรมุ่งให้เด็กได้มีโอกาสจัดกระทำมากที่สุด เพราะ เป็นการ เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้มือและสัมผัสกัน เป็นการทดแทน การรับรู้ทางโสตประสาท ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้าง เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถทางการ สืบ เกดและรับรู้ด้วย สายตา สำหรับ เด็กก่อนวัย เรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินขึ้น

สุดท้ายนี้หวังว่า เกมการศึกษาที่สร้างขึ้น เพื่อพัฒนาความสามารถทางการ สืบ เกดและ รับรู้ด้วยสายตาสำหรับ เด็กก่อนวัย เรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินคงจะเป็นแนวทางให้ผู้ เกี่ยวข้องได้ทราบและผลิตสื่อที่เหมาะสมในการพัฒนาเด็ก เหล่านี้ด้านอื่นๆ ต่อไป

ผู้วิจัย

คำชี้แจง

เกมการศึกษานี้เป็น เกมที่สร้างขึ้นสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อพัฒนาความสามารถทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา 4 ด้าน มีจำนวนทั้งสิ้น 48 เกม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ด้านที่ 1 การสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน มี 12 เกม คือ เกมที่ 1- เกมที่ 12 ซึ่งฝึกในเรื่องต่อไปนี้

- 1.1 สี
- 1.2 ขนาด
- 1.3 ทิศทาง
- 1.4 รายละเอียด

ด้านที่ 2 การสังเกตสิ่งที่ต่างกัน มี 12 เกม คือ เกมที่ 13 - เกมที่ 24 ซึ่งฝึกในเรื่องต่อไปนี้

- 2.1 ขนาด
- 2.2 ประเภท
- 2.3 ทิศทาง
- 2.4 รายละเอียด

ด้านที่ 3 การสังเกตสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันมี 12 เกม คือ เกมที่ 25 - เกมที่ 36 ซึ่งฝึกในเรื่องต่อไปนี้

- 3.1 ภาพกับเงา
- 3.2 ของใช้คู่กัน
- 3.3 รูปทรง
- 3.4 ภาพกับคำ

ด้านที่ 4 การสังเกตรายละเอียดของภาพมี 12 เกม คือ เกมที่ 37 - เกมที่ 48 ซึ่งฝึกในเรื่องต่อไปนี้

- 4.1 รายละเอียดของภาพ
- 4.2 ลำดับภาพที่เกิดก่อนหลัง

4.4 ภาพที่ไม่สมบูรณ์

4.5 ภาพซ้อน

ในการนำเกมการศึกษานี้ไปใช้พัฒนาความสามารถทางการสังเกต และรับรู้ด้วยสายตาของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ควรดำเนินการดังนี้

1. ครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือการใช้ให้ เข้าใจก่อนนำไปใช้
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนตามความเหมาะสมของจำนวนนักเรียนแต่ละห้อง
3. ดำเนินการฝึกตามวิธีการที่เสนอไว้ในแต่ละเกม โดยอธิบายให้เด็กเข้าใจด้วยการใช้ภาษามือหรือใช้ระบบรวม (Total Communication)
4. นำเกมการศึกษาไปฝึกสัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 คาบ (20 นาที) แต่ละคาบจะฝึก 4 เกม รวมเวลาที่ใช้ในการฝึกทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

ครูอาจนำเกมการศึกษามาฝึกทักษะใน เวลารว่าง เวลาก่อนเข้าเรียน เวลาพักหรือเวลา รอผู้ปกครองมารับกลับ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	96
คำชี้แจง	97
เกมการศึกษาด้านที่ 1 การสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน	102
เกมที่ 1 เกมจับคู่วงกลมที่เหมือนกัน	104
2 เกมจับคู่ภาพดอกไม้ขนาดต่างกัน	106
3 เกมจับคู่สัตว์หน้าหันทิศทางเดียวกัน	108
4 เกมจับคู่ภาพเสื้อผ้าที่เหมือนกัน	109
5 เกมต่อปลายรูปเรขาคณิตซ้อน	111
6 เกมต่อปลายนกขนาดเดียวกัน	113
7 เกมต่อปลายร่มหันทิศทางเดียวกัน	115
8 เกมต่อปลายหน้าคนที่เหมือนกัน	117
9 เกมภาพตัดต่อบ้านที่มีสีเหมือนกัน	119
10 เกมภาพตัดต่อแมวที่มีขนาดเดียวกัน	121
11 เกมภาพตัดต่อแครอทที่อยู่ทิศทางเดียวกัน	123
12 เกมภาพตัดต่อเด็กเล่น	125
แบบประเมินการสังเกตความเหมือน	126
เกมการศึกษาด้านที่ 2 การสังเกตสิ่งที่ต่างกัน	129
เกมที่ 13 เกมเรียงภาพสัตว์ขนาดต่างกัน	131
14 เกมจัดหมวดหมู่สัตว์ที่หันไปทิศทางเดียวกัน	133
15 เกมเรียงสัตว์สิ่งของประเภทเดียวกัน	135
16 เกมหาภาพสัตว์ที่อยู่ในภาพใหญ่	137
17 เกมต่อปลายลูกบอลขนาดเดียวกัน	139
18 เกมต่อปลายปลาที่อยู่ตำแหน่งเดียวกัน	141
19 เกมต่อปลายภาพที่เหมือนกัน	143

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
เกมที่ 20 เกมต่อปลายเด็กใส่ชุดเหมือนกัน	145
21 เกมภาพตัดต่อผลไม้ขนาดต่าง ๆ	147
22 เกมภาพตัดต่อสัตว์หันทิศทางเดียวกัน	149
23 เกมภาพตัดต่อเสื้อผ้าที่มีลวดลายเหมือนกัน	157
24 เกมภาพตัดต่อสัตว์สิ่งของประเภทเดียวกัน	153
แบบประเมินการสังเกตความต่าง	154
เกมการศึกษาด้านที่ 3 การสังเกตสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน	157
เกมที่ 25 เกมจับคู่ภาพกับเงา	159
26 เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กัน	160
27 เกมจับคู่รูปภาพรูปแบบที่สัมพันธ์กัน	161
28 เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับคำ	162
29 เกมต่อปลายเงาที่เหมือนกัน	164
30 เกมต่อปลายภาพที่สัมพันธ์กัน	166
31 เกมต่อปลายภาพเรखाแยกชิ้นส่วน	168
32 เกมต่อปลายภาพคำที่เหมือนกัน	170
33 เกมภาพตัดต่อภาพกับเงา	172
34 เกมภาพตัดต่อภาพที่มีความสัมพันธ์กัน	173
35 เกมภาพตัดต่อรูปแบบที่เหมือนกัน	175
36 เกมภาพตัดต่อภาพกับคำ	177
แบบประเมินการสังเกตความสัมพันธ์ของภาพ	179
เกมการศึกษาด้านที่ 4 การสังเกตรายละเอียดของภาพ	182
เกมที่ 37 เกมการหารายละเอียดของภาพ	184
38 เกมเรียงภาพตามลำดับเหตุการณ์	186
39 เกมจับคู่ภาพกับสิ่งที่หายไป	188

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
เกมที่ 40 เกมภาพที่อยู่ในภาพซ้อน	189
41 เกมต่อปลายของเล่นที่ซ้อนกัน	190
42 เกมต่อปลายภาพคือเรื่องที่เหมือนกัน	192
43 เกมต่อปลายภาพไม่สมบูรณ์	194
44 เกมต่อปลายภาพของใช้ที่เป็นคู่กัน	196
45 เกมภาพหาคือยานพาหนะ	198
46 เกมภาพตัดคือเหตุการณ์ก่อนหลัง	200
47 เกมภาพตัดคือภาพที่ไม่สมบูรณ์	201
48 เกมภาพตัดคือผลไม้ที่ซ้อนกัน	204
แบบประเมินการสังเกตรายละเอียดของภาพ	205



เกมการศึกษาด้านที่ 1 การสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน
ได้แก่ เกมการศึกษาเกมที่ 1 ถึง เกมที่ 12

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

เพื่อฝึกให้นักเรียนสังเกตภาพต่าง ๆ ที่เหมือนกันจนมีความสามารถต่อไปนี้คือ

1. สามารถ เล่น เกมจับคู่ภาพที่มีสี, ขนาด, ทิศทาง, รายละเอียดที่เหมือนกัน
2. สามารถ เล่น เกมภาพคล้ายที่มีขนาด, ทิศทาง, ประเภท, รายละเอียดที่

เหมือนกันได้

3. สามารถ นำชิ้นส่วนภาพต่าง ๆ มาวางเรียงให้เหมือนภาพต้นแบบได้
4. สามารถ ทำแบบประเมินหลังการฝึกคิด เป็นร้อยละได้เท่ากับ 80

แนวคิด

การฝึกสังเกตภาพหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เหมือนกัน จะช่วยให้ เด็กสามารถจำแนก แยกแยะ
สิ่งที่เหมือนกันได้ถูกต้อง อันจะเป็นพื้นฐานในการอ่าน เขียนต่อไป

สิ่งที่เด็กจะต้องฝึก

1. วางภาพกลุ่มสีที่เหมือนกัน เข้าคู่กัน
2. วางภาพดอกไม้ที่มีขนาดเดียวกัน เข้าคู่กัน
3. วางภาพสัตว์หันทิศทางเดียวกัน เข้าคู่กัน
4. วางภาพ เด็กที่มีลวดลาย เสื้อเหมือนกัน เข้าคู่กัน
5. ค่อยคลายภาพรูป เรขาคณิตที่มีสี เดียวกัน
6. ค่อยคลายภาพนกที่มีขนาด เดียวกัน
7. ค่อยคลายภาพร่มที่หันทิศทาง เดียวกัน
8. ค่อยคลายภาพรายละเอียดหน้าคนที่ เหมือนกัน
9. วาง เรียงชิ้นส่วนภาพบ้านที่มีสี เดียวกันกับภาพต้นแบบให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์
10. วาง เรียงชิ้นส่วนภาพแมวขนาด เดียวกันกับภาพต้นแบบให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์

11. วางเรียงชิ้นส่วนภาพแครอทที่หันทิศทางเดียวกันกับภาพต้นแบบให้ เป็นภาพที่ สมบูรณ์

12. วางเรียงชิ้นส่วนภาพ เด็กกำลัง เล่น ให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์

วิธีการฝึก

1. ให้เด็กนั่ง เป็นรูปครึ่งวงกลมหรือรูปเกือกม้า (คว่ำ) เพื่อให้สามารถมองเห็น สิ่งที่ครูสอนได้อย่างชัดเจน

2. ครูอธิบายวิธีการฝึกทักษะด้วย เกมการศึกษาพร้อมทั้งสาธิตให้ดูดังนี้

2.1 การฝึกเกมจับคู่ภาพที่เหมือนกัน ครูติดภาพที่มีสี ขนาด ทิศทาง หรือ รายละเอียดเหมือนกันไว้ที่กระดานป้ายสังกะสี แล้วแจกภาพที่เหมือนกันกับที่ครูติดบนกระดานป้ายสังกะสีให้เด็ก เด็กที่ได้รับแจกภาพดูว่าภาพที่ได้ เหมือนกันภาพใดบนกระดานป้ายสังกะสี ให้นำไป ติดเข้าคู่กัน เมื่อวางครบแล้วตรวจคำตอบ โดยพลิกกลับด้านหลัง ถ้ามีสัญลักษณ์เหมือนกันก็แสดง ว่าเด็กฝึกได้ถูกต้อง

2.2 การฝึกเกมภาพต่อปลาย ครูแจกชิ้นส่วนของภาพต่อปลายให้เด็ก เหลือไว้ 1 ชิ้น ติดไว้ที่กระดานป้าย ครูชี้ที่ปลายภาพที่ติดไว้ เด็กคนไหนมีส่วนแรกเหมือนกับครูชี้ให้นำออกมาติดกับส่วนปลาย คิดทีละคนจนหมดทุกชิ้น แล้วตรวจคำตอบเหมือนข้อ 2.1

2.3 การฝึกเกมภาพตัดต่อ ครูนำภาพที่สมบูรณ์ให้เด็กดู แล้วแจกชิ้นส่วนของภาพ ให้เด็ก ให้เด็กนำชิ้นส่วนที่ได้ออกไปติดที่กระดานป้ายสังกะสีให้ เหมือนภาพที่เด็กได้ดูตั้งกล่าวข้างต้น

3. แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จัด เกมการศึกษาให้ฝึกกลุ่มละ 4 เกม แต่ละกลุ่มจะได้ฝึกเกมที่มีเนื้อหาเดียวกัน แต่รูปแบบต่างกัน ให้เด็กเล่นประมาณ 20 นาที ขณะที่เด็กฝึกทักษะ ครูสังเกตว่าเด็กได้ฝึกทักษะครบทุกเกม เมื่อหมดเวลาให้เด็กเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

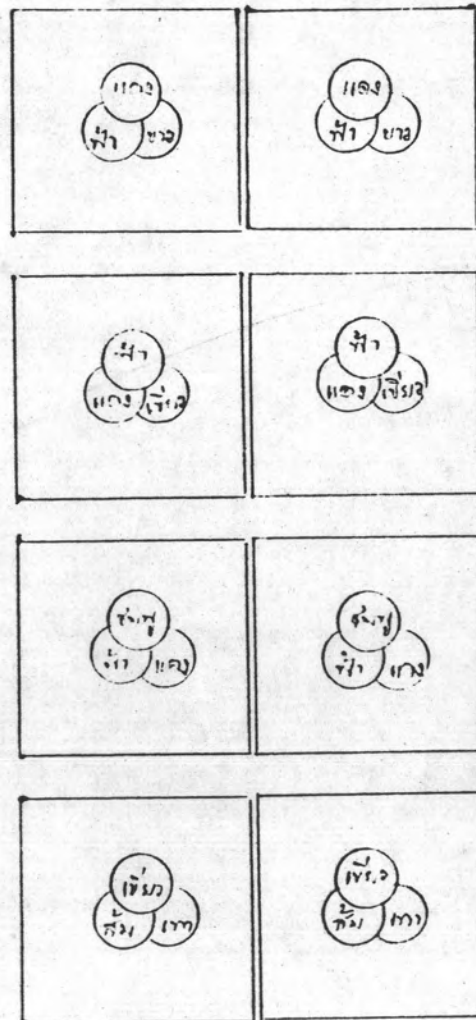
4. แจกแบบประเมินผลหลังการฝึกทักษะด้วย เกมการศึกษาให้นักเรียนทำตามคำสั่งคนละ 1 ชุด

การประเมินผล

ดูจากแบบประเมินผลหลังการฝึกและสังเกตพฤติกรรม

เกมที่ 1 เกมจับคู่สีวงกลมที่เหมือนกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตสีที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ
- จำนวนผู้เล่น
- อาจเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ให้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพกลุ่มสี ซึ่งแต่ละแผ่นจะมีสี 3 สีเหมือนกัน อาจใช้สีระบายหรือตัดจากกระดาษสี
หมึกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร เป็นคู่ ๆ จำนวน
10 คู่ สีที่ใช้ได้แก่ สีแดง สีฟ้า สีขาว ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. ครูแจกเกมภาพกลุ่มสีที่เหมือนกันให้เด็ก
2. ให้เด็กที่ได้รับแจกแผ่นภาพ นำภาพวางไว้ แล้วให้เด็กที่ไดรับแจกแผ่นภาพกลุ่มสีที่เหมือนกันมาวางคู่กัน เรียงกันเป็นคู่ ๆ อาจเรียงเป็นแนวดิ่งหรือแนวนอน ถ้าเล่น 2 คน แจกภาพคนละ 10 ภาพ ผลัดกันวางภาพที่มีกลุ่มสีเหมือนกัน ใครหมดก่อน เป็นฝ่ายชนะ
3. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกัน แสดงว่าเด็กเล่นได้ถูกต้อง
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเก็บ

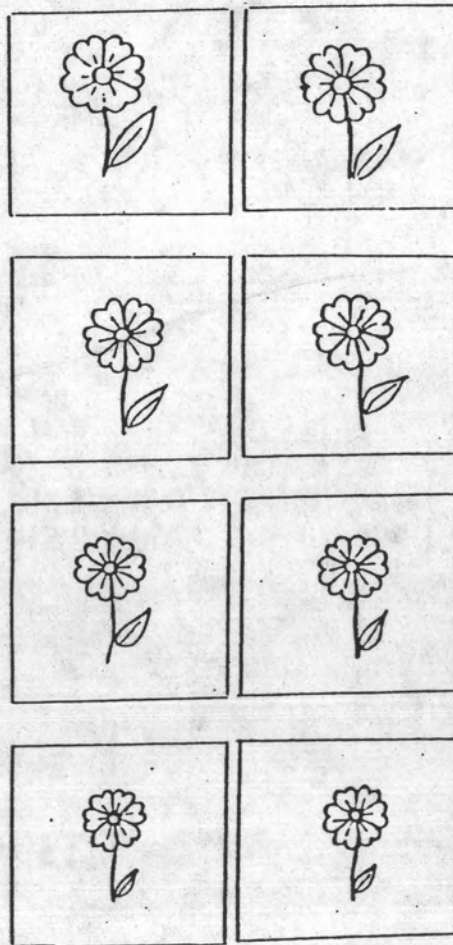
เกมที่ 2 เกมจับคู่ภาพดอกไม้ขนาดต่างกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตสิ่งที่มีขนาดเดียวกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ

จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพดอกไม้ 2 ชนิดขนาดต่าง ๆ กันชนิดละ 5 ขนาด หนักหรืออาจจะวาดลงบน กระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 X 6 ตารางเซนติเมตร ขนาดเท่ากันเป็นคู่ ๆ จำนวน 10 คู่ ดังตัวอย่าง

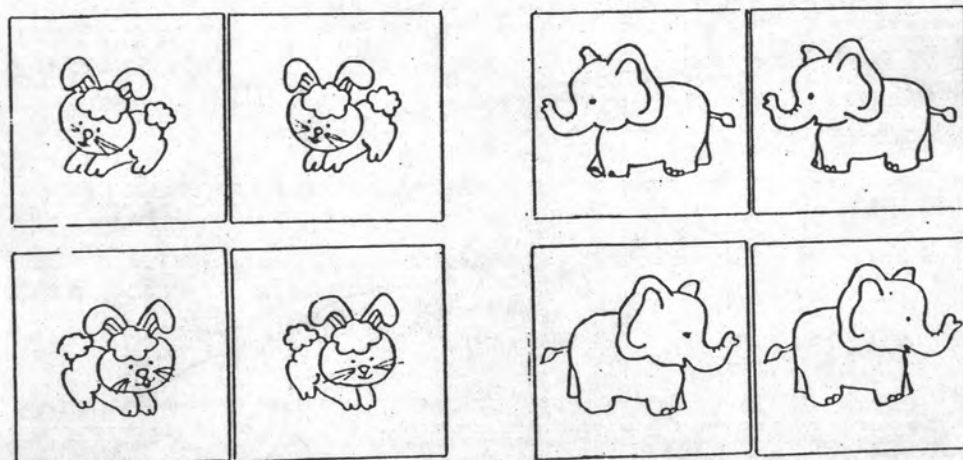


วิธีเล่น

1. ให้เด็กนำภาพดอกไม้ซึ่ง เป็นชนิดเดียวกันและมีขนาดเดียวกัน มาวางเรียง เป็นคู่ ๆ อาจเรียง เป็นแนวตั้งหรือแนวนอน ถ้าเล่น 2 คน แจกภาพให้คน ละ 10 ภาพ ผลัดกันวางภาพที่คู่กัน ใครหมดก่อน เป็นฝ่ายชนะ
2. ให้เด็กตรวจคำคอป โดยการพลิกกลับทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
3. เมื่อเล่น เสร็จให้เด็ก เก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้ง เค็ม

เกมที่ 3 เกมจับคู่สัตว์ที่หันทิศทางเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตสิ่งที่มีทิศทางเดียวกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ
- จำนวนผู้เล่น
- อาจเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพสัตว์ 5 ชนิด ได้แก่ภาพ กระต่าย ช้าง แมว สุนัข เต่า หันหน้าไปในทิศทางเดียวกันเป็นคู่ ๆ ชนิดละ 2 คู่ รวม 10 คู่ หมึกหรืออาจจะวาดลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 เซนติเมตร ดังตัวอย่าง



- วิธีเล่น
1. ให้เด็กนำภาพสัตว์ชนิดเดียวกันและหันไปทิศทางเดียวกันมาวางเรียงเป็นคู่ ๆ อาจเรียงเป็นแนวดิ่งหรือแนวนอน ถ้าเล่น 2 คน แจกภาพคนละ 10 ภาพ ผลัดกันวางภาพสัตว์ชนิดเดียวกันที่หันทิศเหมือนกัน ใครหมกก่อนเป็นฝ่ายชนะ
 2. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับคู่ด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่า เด็กเล่นได้ถูกต้อง
 3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม



เกมที่ 4 เกมจับคู่ภาพเสื้อที่เหมือนกัน

จุดมุ่งหมาย

1. ฝึกการสังเกตสิ่งที่มีรายละเอียดเหมือนกัน
2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ
3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ

จำนวนผู้เล่น

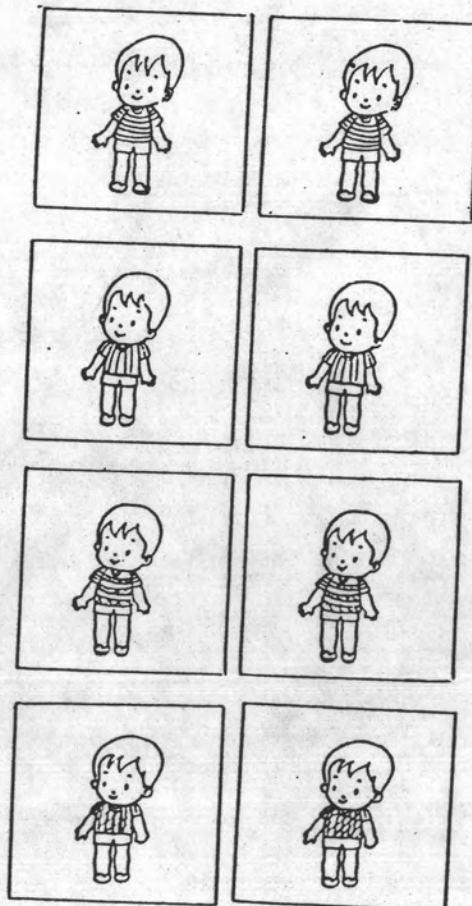
อาจเล่นเดี่ยวหรือเล่น 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น

15 - 20 นาที

อุปกรณ์






ภาพเด็กชายและเด็กหญิงที่มีเสื้อหลากลายต่าง ๆ เหมือนกันเป็นคู่ ๆ จำนวน 10 คู่ หรืออาจจะวาดลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 X 6 ตารางเซนติเมตร ดังตัวอย่าง

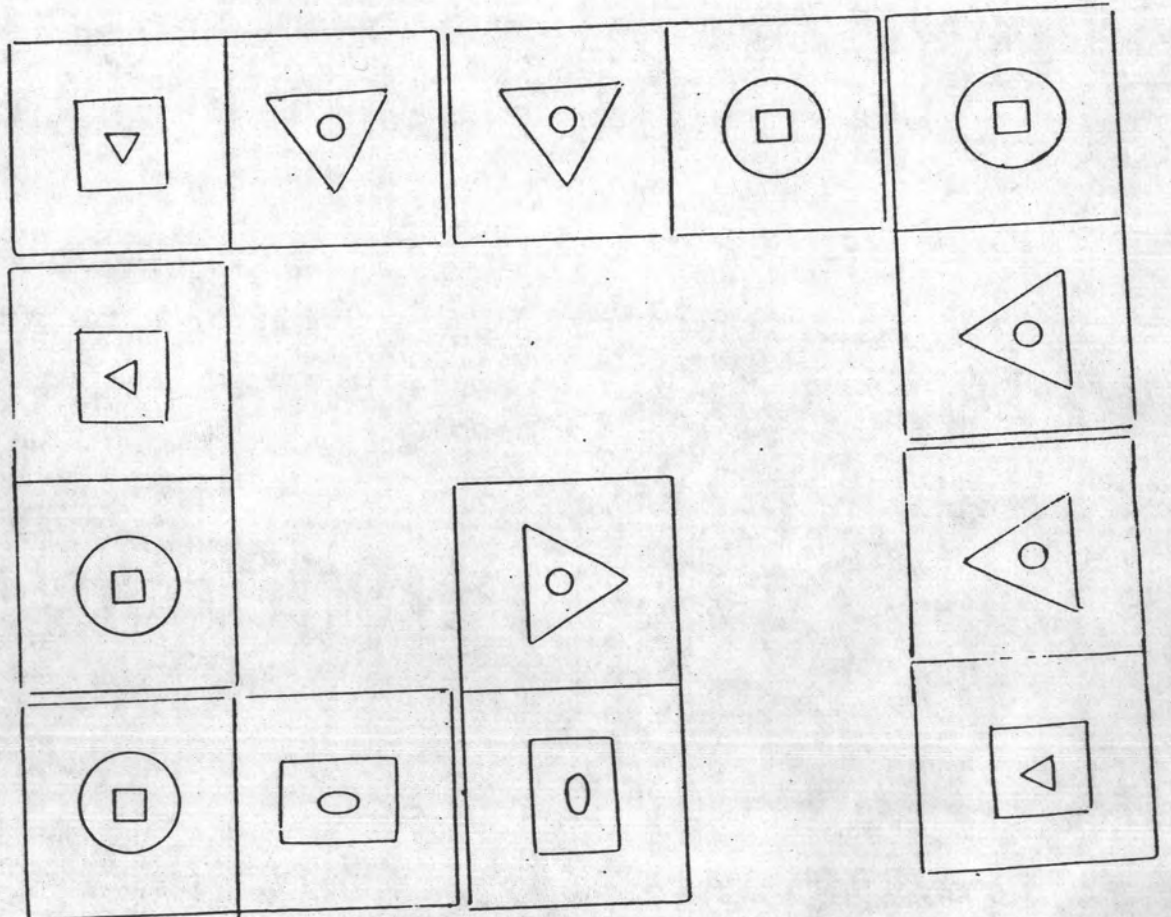


วิธีเล่น

1. ให้เด็กนำภาพเด็กชาย หญิง ซึ่งสวมเสื้อลายเหมือนกันมาวางเรียงกันเป็นคู่ ๆ อาจเรียงเป็นแนวตั้งหรือแนวนอน ถ้าเล่น 2 คน แจกภาพให้คนละ 10 ภาพ พลัดกันวางภาพที่คู่กันใครหมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
2. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่า เด็กเล่นได้ถูกต้อง
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ 5 เกมคํอปลายรูปเรขาคณิตซ้อนสีเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตรูปทรงกับสีที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสขั้นระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้ 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพรูปเรขาคณิตซ้อนกัน 2 ชั้น 5 แบบ ได้แก่      แต่ละแบบจะต้องระบายสีเหมือนกันนำมาหมักลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะหมักภาพลงไป 2 ภาพ ที่ไม่เหมือนกัน จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง



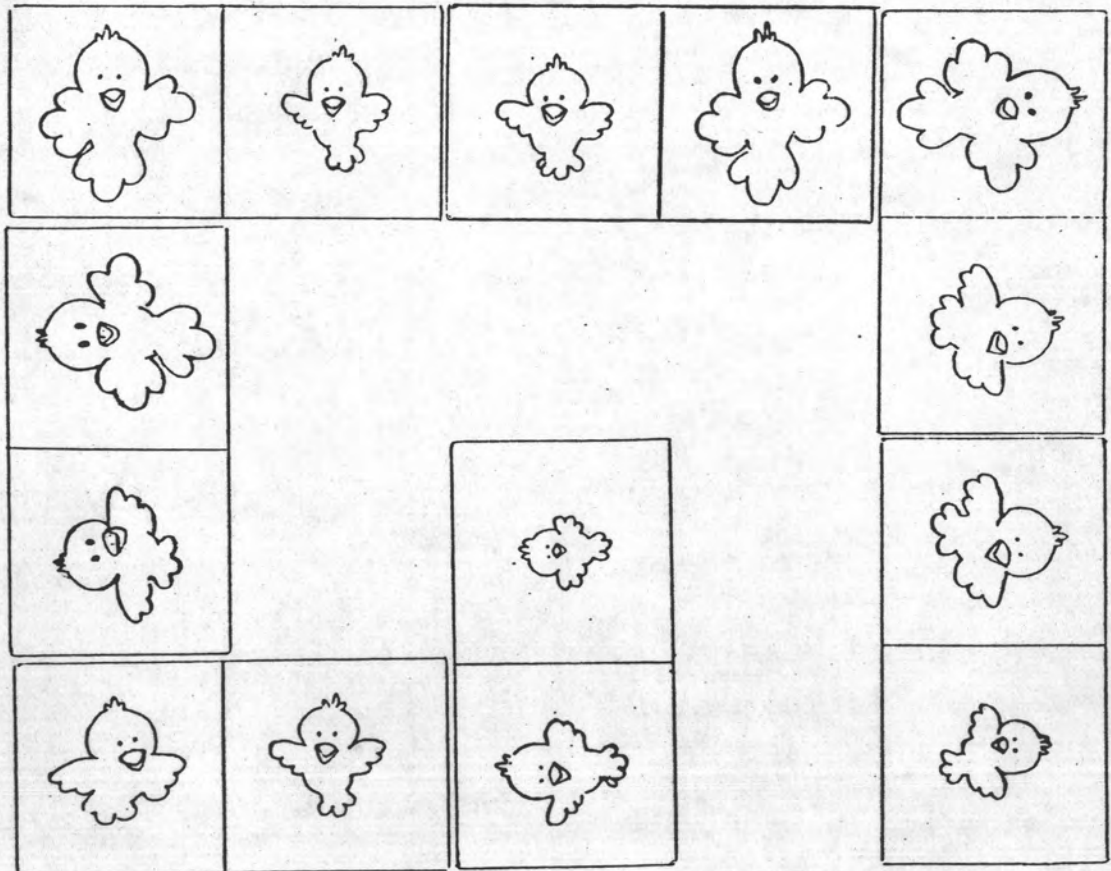
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักรูปเรขาคณิตซ้อนสีต่าง ๆ
2. ให้เด็กนำภาพที่เหมือนกันมาต่อปลายของภาพอย่างต่อเนื่องกันไป ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกภาพให้คนละเท่า ๆ กัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น คนแรกหาภาพที่เหมือนกับภาพที่วางไว้นำมาวางต่อแล้วเรียกไปผู้อื่น ถ้าใครไม่มีให้ผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม



เกมที่ 6 เกมคอปลายนกขนาดเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย 1. ฝึกการสังเกตสิ่งที่มีขนาดเดียวกัน
2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพนกขนาดต่าง ๆ 5 ขนาด นำมาหนีกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด
6 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะหนีกภาพนกลงไป 2 ภาพ
ด้านหัวท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง

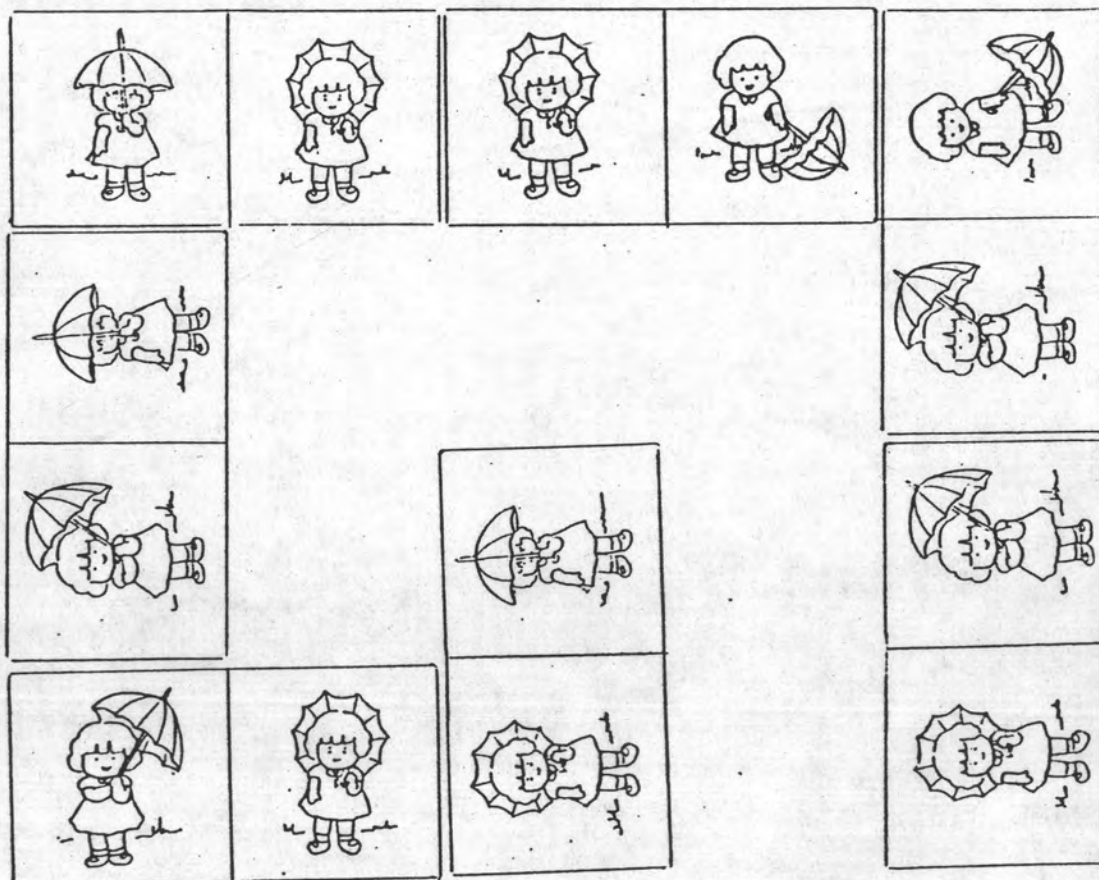


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและขนาดของภาพ
2. ให้เด็กนำภาพนกที่มีขนาดเดียวกันมาค่อปลายของภาพอย่างค่อเนื่องกัน
ไป ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกภาพให้คนละเท่า ๆ กัน และเหลือ
วางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพนกที่มีขนาดเท่ากับแผ่น
ที่วางไว้ โดยให้ปลายชนกัน แล้วให้คนต่อไปเล่น ถ้าใครไม่มีภาพนก
ที่มีขนาดเท่ากับที่วางไว้ให้ผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 7 เกมค่อปลายร่่มที่หันไปในทิศทางเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย 1. ฝึกการสังเกตสิ่งที่อยู่ทิศทางเดียวกัน
2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพเด็กผู้หญิงกางร่มโดยถือร่มอยู่ในทิศทางต่างกัน 5 ทิศทาง นำมาหนีกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะหนีภาพเด็กถือร่ม 2 ภาพ ด้านหัวท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง



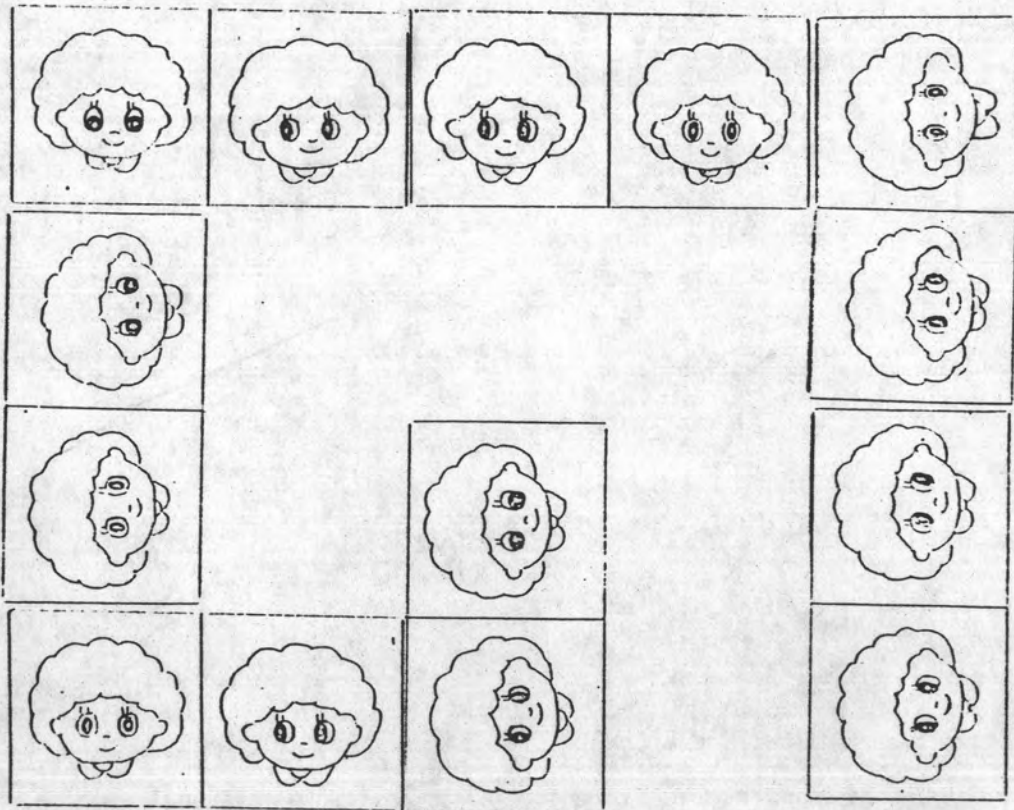
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและทิศทางในภาพ
2. ให้นำภาพกางร่มที่มีตำแหน่งทิศทางเดียวกันมาต่อปลายของภาพแผ่นแรกที่วางไว้ แล้วดำเนินการเช่นเดียวกันในแผ่นต่อ ๆ ไป ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกภาพให้เท่า ๆ กัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพเด็กกางร่มที่มีทิศทางเหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้ปลายชนกัน แล้วให้คนต่อไปเล่น ถ้าใครไม่มีภาพมาต่อข้างล่างให้ผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จแล้วเด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 8 เกมต่อปลายหน้าคนที่เหมือนกัน



- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น
- เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ให้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพหน้าคนที่เลื้อยตาไปในทิศทางต่าง ๆ 5 คำแห่ง นำมาผูกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 X 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะผูกภาพหน้าคนลงไป 2 ภาพ ด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพที่เหมือนกันมาต่อปลายของภาพแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้ปลายภาพเหมือนมาชนกันแล้วให้คนต่อไปเล่น ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนมาต่อข้างล่างต้องให้ผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 9 เกมภาพตัดต่อบ้านที่มีสีเหมือนกัน

จุดมุ่งหมาย

1. ฝึกการสังเกตภาพที่มีสีเหมือนกัน
2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ

จำนวนผู้เล่น

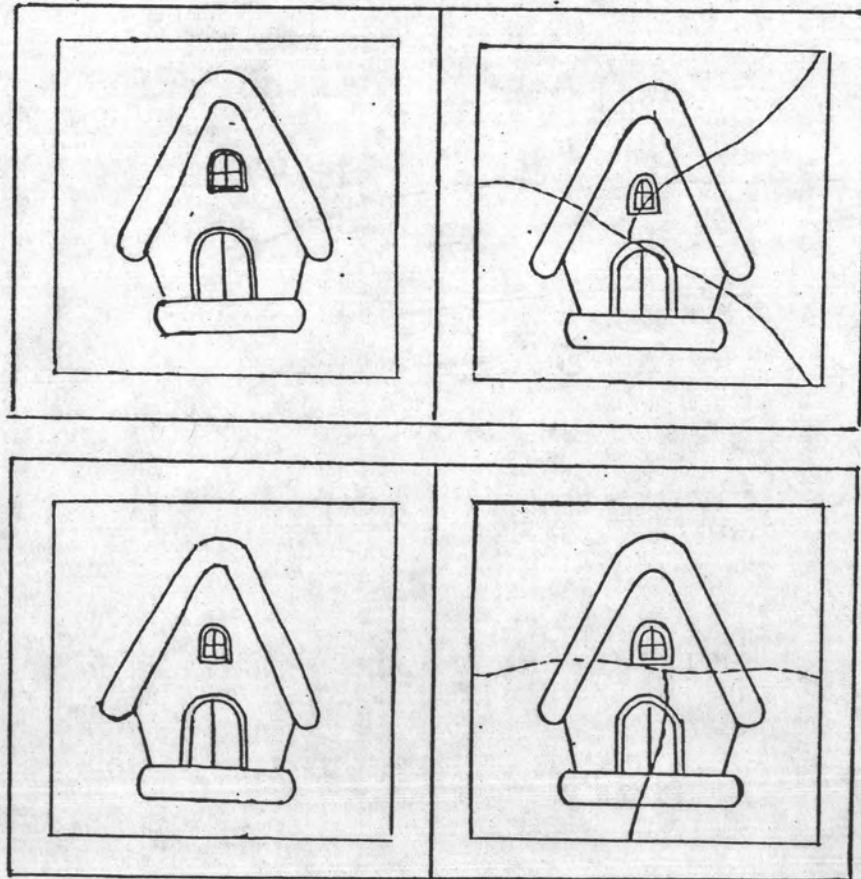
1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น

15 - 20 นาที

อุปกรณ์

ภาพบ้านสีต่าง ๆ จำนวน 8 ภาพ สนิกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 x 8 ตารางเซนติเมตร ให้เหมือนกันเป็นคู่ ๆ จำนวน 4 คู่ นำภาพที่เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ภาพละ 3 ส่วน ดังตัวอย่าง

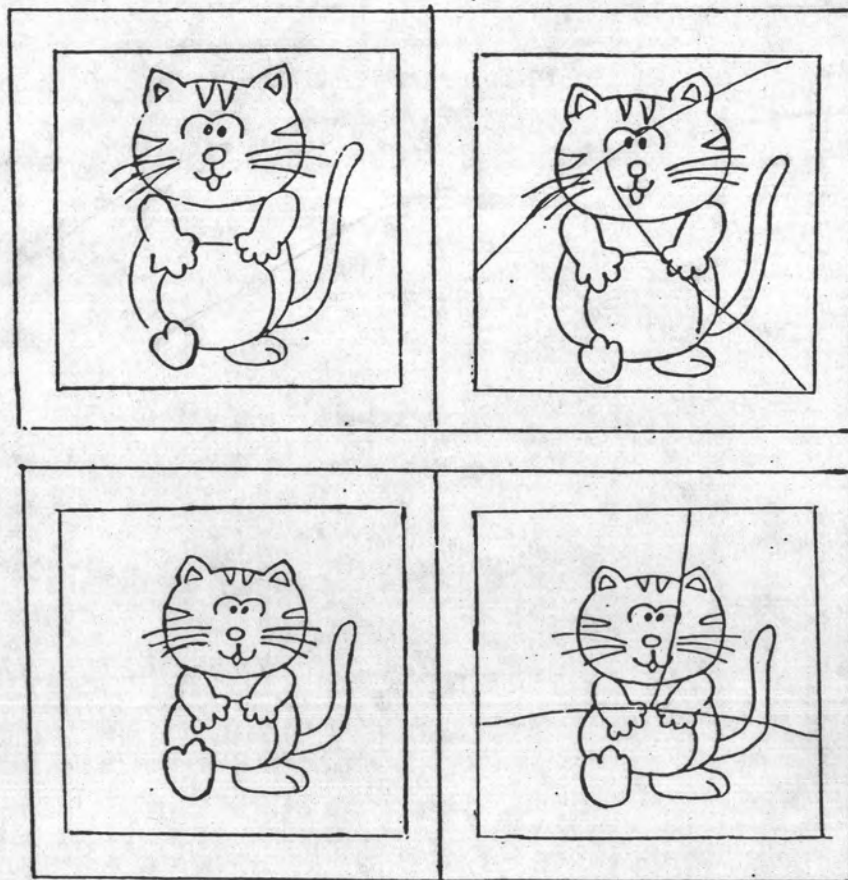


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพบ้านมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดคู่กับภาพเหมือนที่มิได้ตัดต่อเป็นคู่ ๆ ตามแนวตั้งหรือแนวนอน
4. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเค็ม

เกมที่ 10 เกมภาพตัดต่อแมวที่มีขนาดเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตภาพที่มีขนาดเดียวกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ
- จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพแมว 4 ขนาด จำนวนขนาดละ 1 คู่ รวม 8 ภาพ หมึกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 x 8 ตารางเซนติเมตร ให้เป็นขนาดเดียวกันเป็นคู่ ๆ จำนวน 4 คู่ นำภาพส่วนที่เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ภาพละ 3 ส่วนดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดมาคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพแมวมาค่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้ากับภาพเหมือนที่ไม่ได้ตัดคือเป็นคู่ ๆ ความแนวตั้งหรือแนวนอน
4. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 11 เกมจับคู่ภาพตัดต่อแครอทที่อยู่ทิศทางเดียวกัน

จุดมุ่งหมาย

1. ฝึกการสังเกตภาพที่วางอยู่ในทิศทางเดียวกัน
2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ

จำนวนผู้เล่น

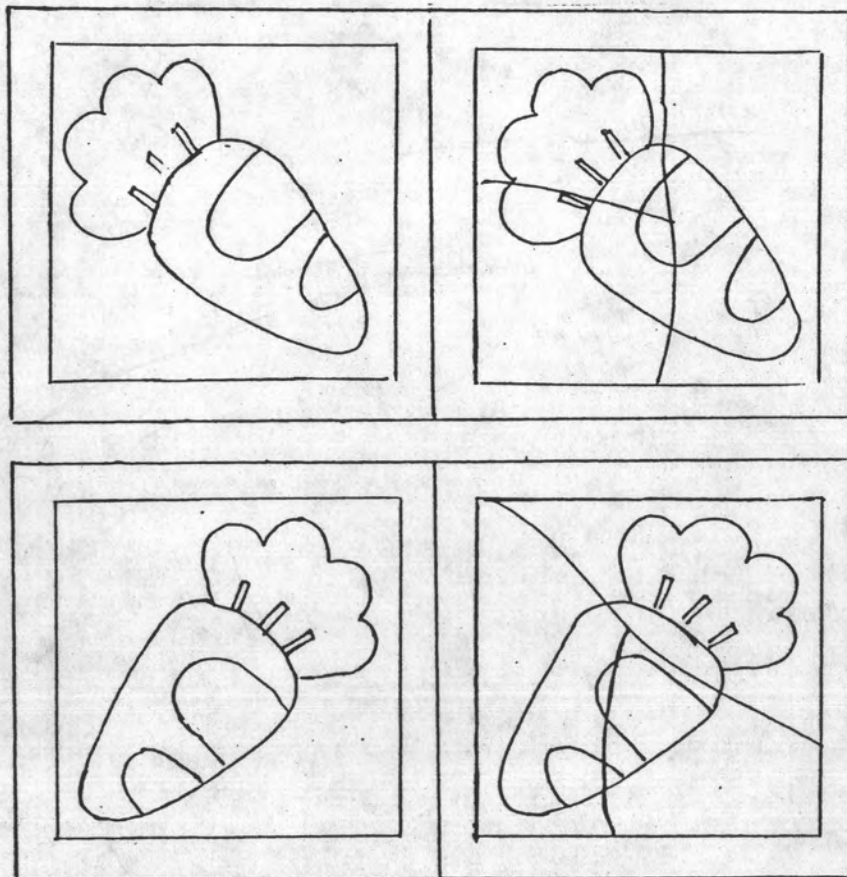
1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น

15 - 20 นาที

อุปกรณ์

ภาพหัวแครอทซึ่งวางอยู่ในทิศทางต่าง ๆ กัน จำนวน 8 ภาพ ผนึกลงในกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร ให้เหมือนกันเป็นคู่ ๆ จำนวน 4 คู่ นำภาพส่วนที่เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ภาพละ 3 ส่วน ดังตัวอย่าง

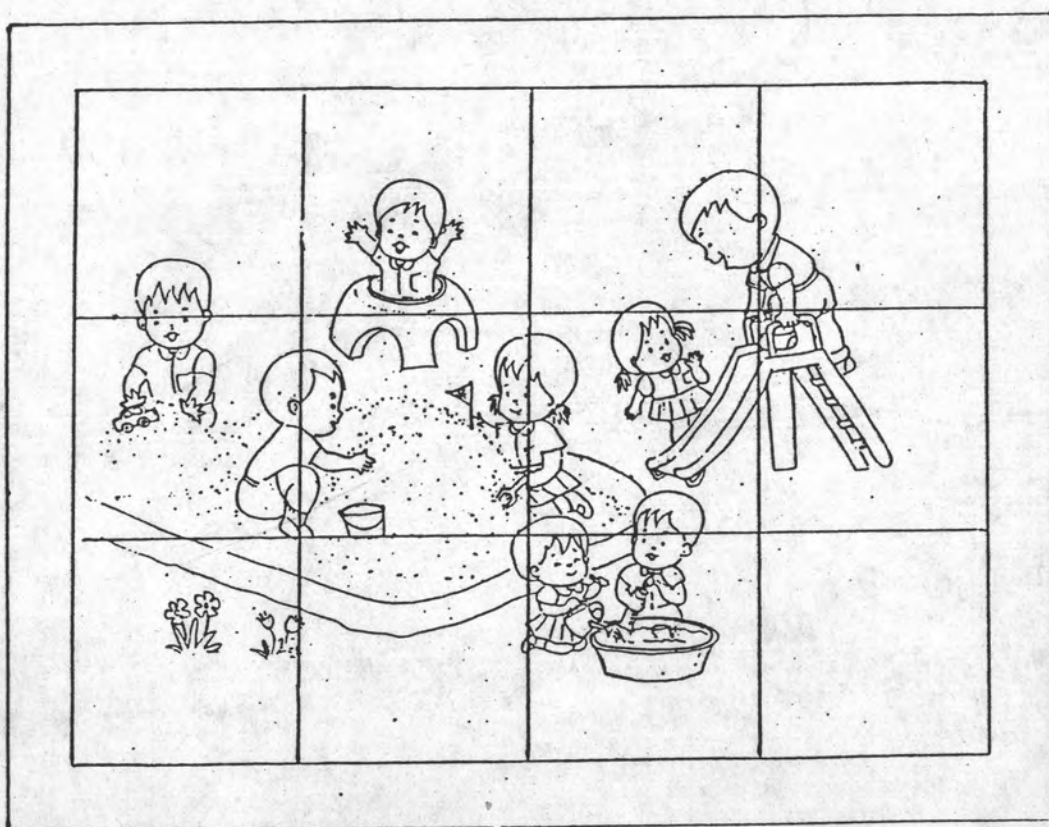


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดมาคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพแควอหามาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้าคู่กับภาพที่ไม่ได้ตัดต่อเป็นคู่ ๆ
4. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยค้างเดิม

เกมที่ 12 เกมภาพตัดต่อเด็กเล่น

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตภาพ สี รายละเอียดต่าง ๆ
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ
- จำนวนผู้เล่น
- อาจเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพเด็กกำลังเล่น ผนังลงบนกระดาษแข็งขนาด 18 X 24 ตารางเซนติเมตร
ตัดเป็นชิ้นส่วนเล็ก จำนวน 12 ชิ้น



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดมาคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บภาพใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเค็ม



ชื่อ
กลุ่ม เกมที่

แบบประเมินสัปดาห์ที่ 1

วันจันทร์

จุดมุ่งหมาย
เนื้อหา
คำสั่ง

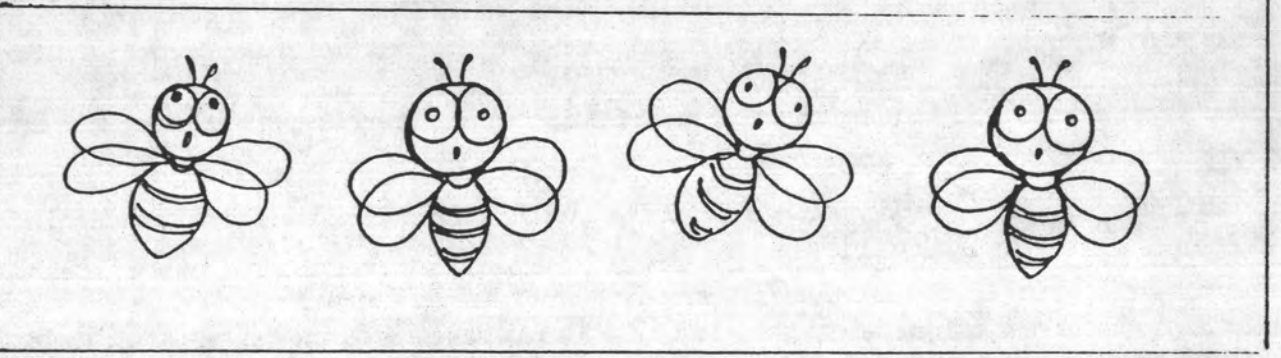
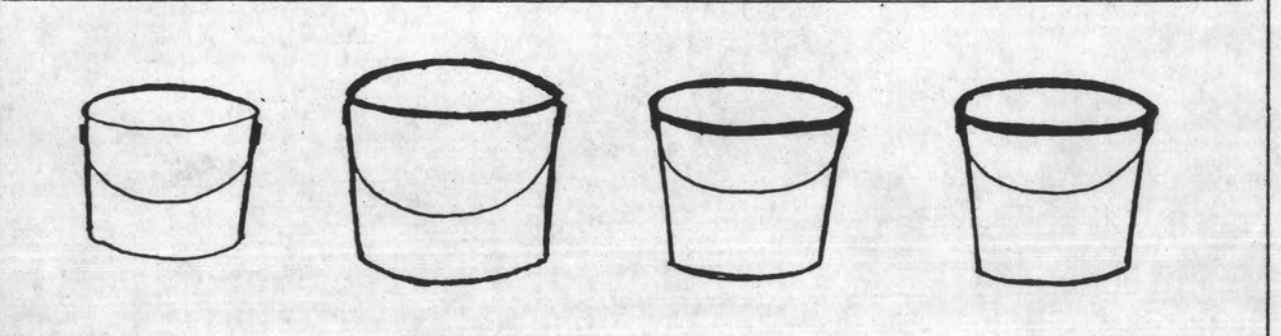
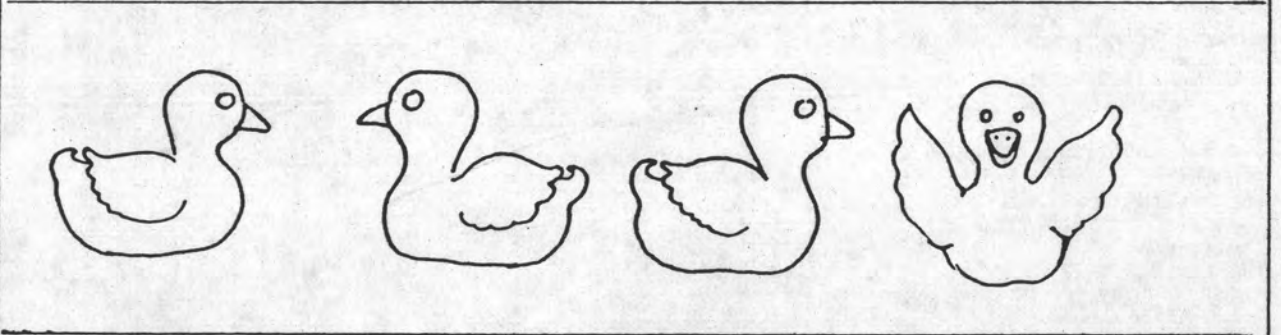
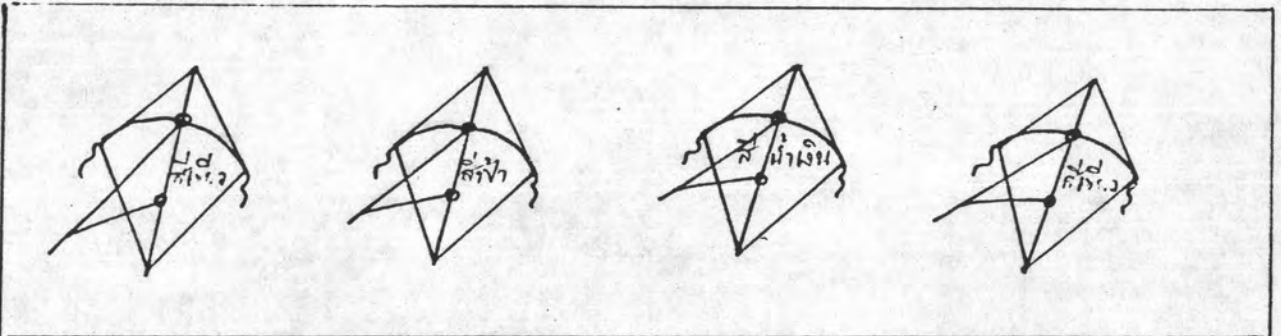
สังเกตความเหมือนของภาพ
สี, ทิศทาง, ขนาด, รายละเอียด
ให้เขียนวงกลมรอบ

1. ลูกโป่งที่มีสีเดียวกัน
2. นกที่หันไปในทิศทางเดียวกัน
3. ดอกไม้ที่มีขนาดเดียวกัน
4. แดงโมที่ขึ้นที่มีรายละเอียดเหมือนกัน



ชื่อ
 กลุ่ม เกมที่

<p>แบบประเมินสัปดาห์ที่ 1</p> <p>วัตถุประสงค์</p>	<p>จุดมุ่งหมาย เนื้อหา คำสั่ง</p>	<p>สังเกตความเหมือนของภาพ สี, ทิศทาง, ขนาด, รายละเอียด ให้เขียนวงกลมรอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วาวที่มีสีเดียวกัน 2. เบ็ดตัวที่หันทิศเดียวกัน 3. ถังน้ำที่มีขนาดเดียวกัน 4. ผีที่มีรายละเอียดเหมือนกัน
---	---	---



ชื่อ

กลุ่ม เกมที่

แบบประเมินสัปดาห์ที่ 1

วันศุกร์

จุดมุ่งหมาย

เนื้อหา

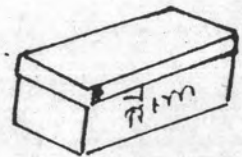
คำสั่ง

สังเกตความเหมือนของภาพ

สี, ทิศทาง, ขนาด, รายละเอียด

ให้เขียนวงกลมรอบ

1. กล้องที่มีสีเดียวกัน
2. มังคุดผลที่มีขนาดเดียวกัน
3. ผีเสื้อตัวที่หันทิศเดียวกัน
4. แจกันใบที่มีรายละเอียดเหมือนกัน



เกมการศึกษาด้านที่ 2 การสังเกตที่ต่างกัน
ได้แก่ เกมการศึกษาเกมที่ 13 ถึงเกมที่ 24



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

เพื่อฝึกให้นักเรียนสังเกตภาพที่ต่างกันจนมีความสามารถต่อไปนี้คือ

1. สามารถฝึกเกมเรียงภาพสัตว์ต่าง ๆ หรือภาพของใช้ที่มีขนาด, ทิศทาง, ประเภท, รายละเอียดเหมือนกันได้
2. สามารถเลือกภาพเล็กที่มีอยู่ในภาพใหญ่ได้
3. สามารถฝึกเกมต่อปลายภาพที่เหมือนกันได้
4. สามารถนำชิ้นส่วนภาพต่าง ๆ มาวางเรียงให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้
5. สามารถทำแบบประเมินหลังการฝึกคิด เป็นร้อยละได้เท่ากับ 80

แนวคิด

การฝึกสังเกตภาพหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ต่างกันจะช่วยให้เด็กสามารถจำแนก แยกแยะสิ่งที่ต่างกันได้ถูกต้อง อันจะเป็นพื้นฐานในการสังเกตคำหรือพยัญชนะต่าง ๆ ที่คล้ายคลึงกันได้

สิ่งที่เด็กจะต้องฝึก

1. วางเรียงภาพสัตว์ชนิดต่าง ๆ ที่มีขนาดเดียวกัน
2. วางเรียงภาพสัตว์ชนิดเดียวกันแต่อยู่ในลักษณะที่ต่างกัน
3. วางเรียงภาพสิ่งที่อยู่หมวดหมู่เดียวกัน
4. เลือกภาพสัตว์ที่มีอยู่ในภาพใหญ่
5. ต่อปลายภาพลูกบอลที่มีขนาดเดียวกัน
6. ต่อปลายภาพปลาที่อยู่ในตำแหน่งหรือทิศทางที่เหมือนกัน
7. ต่อปลายภาพที่เหมือนกัน
8. ต่อปลายภาพเด็กสวมเสื้อที่มีลวดลายเหมือนกัน
9. วางเรียงชิ้นส่วนผลไม้ที่มีขนาดเดียวกันกับภาพต้นแบบให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์
10. วางเรียงชิ้นส่วนภาพสัตว์ที่หันทิศทางเดียวกันกับภาพต้นแบบให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์

11. วาง เรียงชิ้นส่วนภาพที่อยู่หมวดหมู่เดียวกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
12. วาง เรียงชิ้นส่วนชุด เด็กที่มีลวดลาย เหมือนภาพต้นแบบให้เป็นภาพที่สมบูรณ์

วิธีการฝึก

1. ให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม หรือรูปเกือกม้า เพื่อให้สามารถมองเห็นสิ่งที่ครูสอนได้อย่างชัดเจน
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมการศึกษาพร้อมทั้งสาธิตให้ดูดังนี้
 - 2.1 การฝึกเกมวาง เรียงสัตว์ที่มีขนาด, ชนิด, หมวดหมู่เดียวกัน ครูคิดภาพเต่าที่มีขนาดต่าง ๆ กัน ไว้ที่กระดานป้ายสังกะสี ให้เด็กออกมาเรียงตามลำดับขนาดใหญ่ไปจนถึงเล็กหรือเล็กไปจนถึงใหญ่ก็ได้ ครูแจกภาพสัตว์อื่น ๆ ให้เด็ก เรียกเด็กออกมาคิดให้ออกประเภทและขนาดเดียวกันให้ตรงกัน (สำหรับการฝึก เกมวาง เรียงสัตว์ที่เป็นสัตว์ชนิดหมวดหมู่เดียวกัน วิธีการฝึกเหมือนกัน)
 - 2.2 การฝึกเกมหาภาพสัตว์ที่มีอยู่ในภาพใหญ่ ครูคิดภาพใหญ่ไว้ที่กระดานป้ายสังกะสี ให้เด็กทุกคนสังเกตว่ามีสัตว์อะไรบ้าง ครูให้เด็กดูภาพสัตว์ต่าง ๆ ในแผ่นเล็ก เรียกเด็กออกมาหภาพเล็กที่อยู่ในภาพใหญ่คิดลงมาด้านล่างของภาพใหญ่
 - 2.3 การฝึกเกมภาพต่อปลายและภาพตัดต่อ วิธีการฝึกเหมือนกันกับวิธีการฝึก ด้านที่การสังเกตความเหมือน
3. แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จัดเกมการศึกษาให้ฝึกกลุ่มละ 4 เกม แต่ละกลุ่มจะได้ฝึก เกมที่มีเนื้อหาเดียวกัน แต่รูปแบบต่างกัน ให้เด็กฝึกประมาณ 20 นาที ขณะที่เด็กฝึกทักษะครูสังเกตว่า เด็กได้ฝึกทักษะครบทุกเกม เมื่อหมดเวลาให้ เด็กเก็บเกม เข้าที่ให้เรียบร้อย
4. แจกแบบประเมินผลหลังการฝึกทักษะด้วย เกมการศึกษาให้นักเรียนทำตามคำสั่งคนละ 1 ชุด

การประเมินผล

ดูจากแบบประเมินผลหลังการฝึกและสังเกตพฤติกรรม

เกมที่ 13 เกมเรียงลำดับภาพสัตว์ตามขนาด

จุดมุ่งหมาย

1. ฝึกสังเกตสิ่งที่มีขนาดเท่ากัน
2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ

จำนวนผู้เล่น

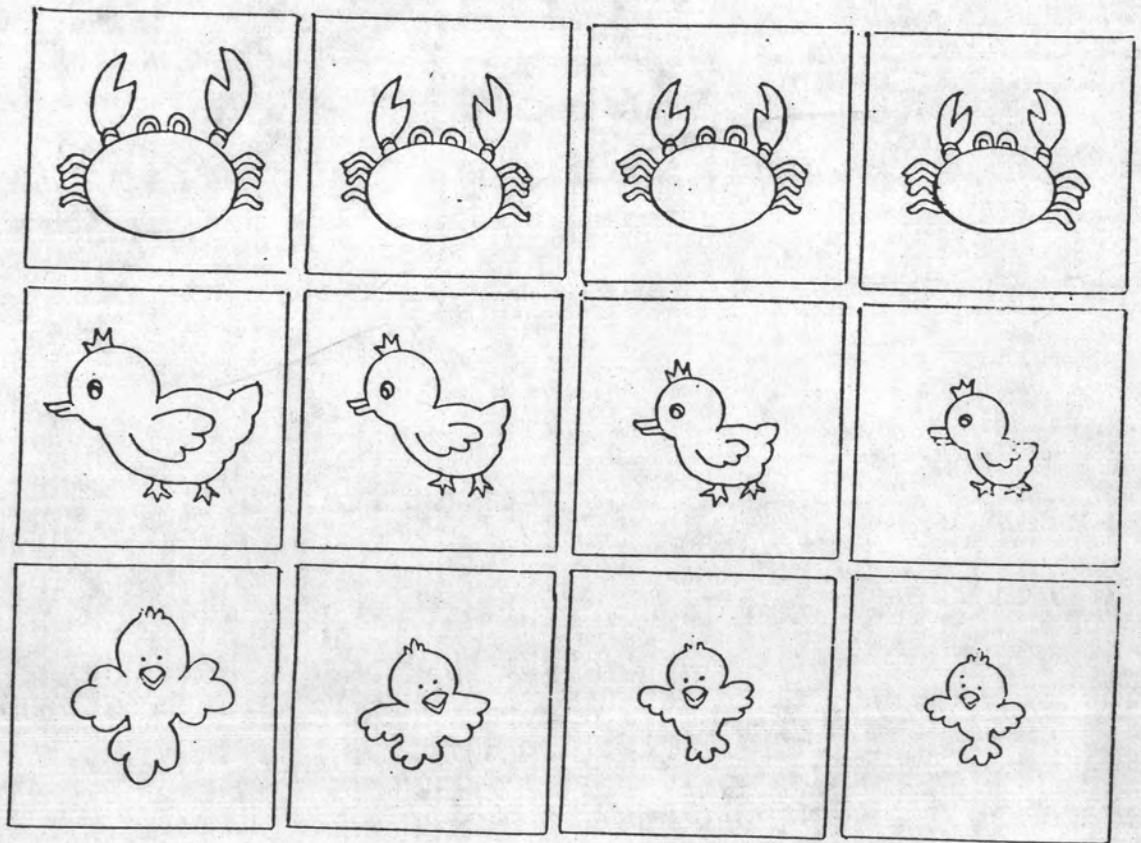
1 คน

เวลาที่ใช้เล่น

15 - 20 นาที

อุปกรณ์

ภาพสัตว์ที่มีขนาดเรียงลำดับตั้งแต่เล็กจนถึงใหญ่ 4 ขนาด ซึ่งมีภาพสัตว์ทั้งหมด 5 ชนิด ได้แก่ ภาพปู, เป็ด, นก, เต่า, ผีเสื้อ ฝึกภาพเหล่านี้ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร รวมทั้งหมด 20 แผ่น ดังตัวอย่าง

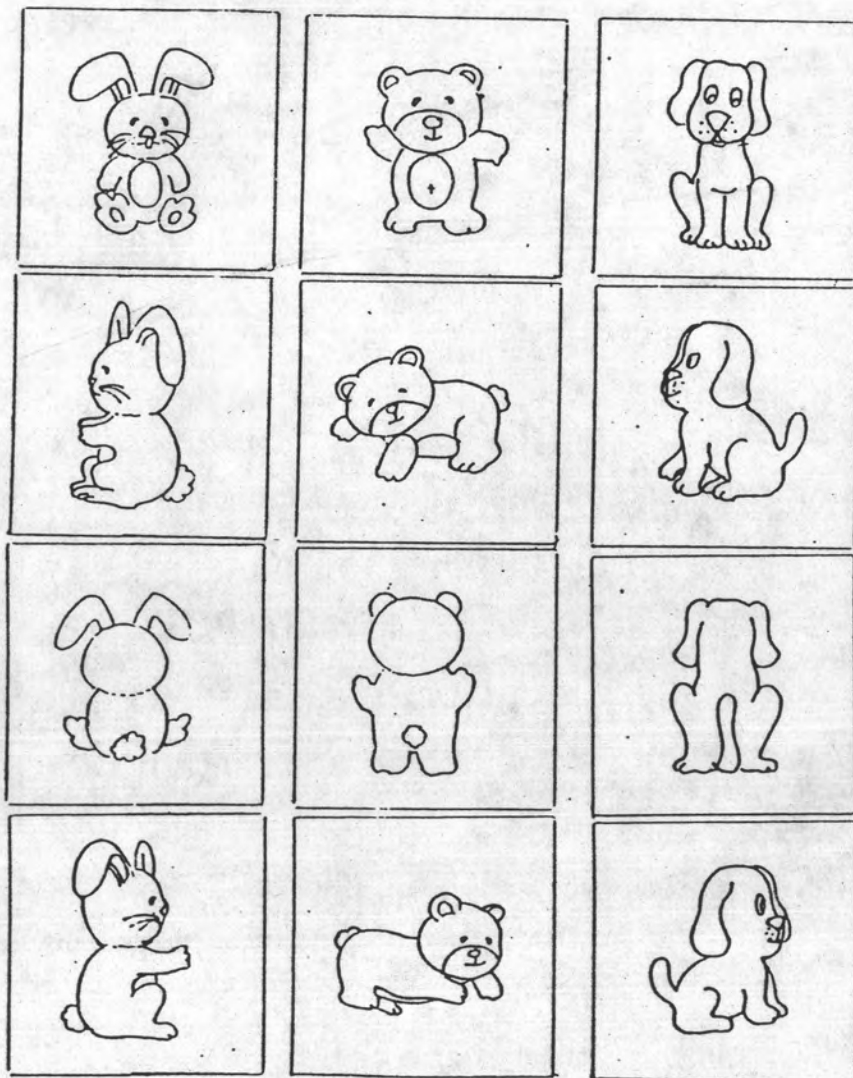


วิธีเล่น

1. ให้เด็กนำภาพสัตว์ชนิดเดียวกัน แต่มีขนาดต่างกัน 4 ขนาด ขาววางเรียงขนาดจากเล็กไปจนถึงใหญ่ หรือจากใหญ่ไปจนถึงเล็ก
2. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับทีละแถว ถ้าเครื่องหมายตรงกัน แสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 14 เกมจัดหมวดหมู่ทิศทางของสัตว์

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตรูปร่างของสัตว์ สิ่งของต่าง ๆ ที่มองในทิศที่ต่างกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพสัตว์ 5 ชนิด ได้แก่ กระต่าย, หมี, สุนัข, แมว, หนู หันหน้าไปในทิศทางต่าง ๆ 4 ทิศ คือ หันซ้าย, หันขวา, หันหลัง และหน้าตรง ผนังลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร รวมทั้งหมด 20 แผ่น ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. ให้เด็กสังเกตทิศทางของสัตว์ ว่าถ้าดูแต่ละด้านจะเห็นเป็นอย่างไร แล้วแนะนำให้เด็กรู้จักภาพสัตว์แต่ละชนิดที่มองด้านต่าง ๆ กัน
2. นำภาพสัตว์ชนิดเดียวกันมาวางเรียงเป็นแถวตามแนวตั้งหรือแนวนอน แล้วนำภาพสัตว์ชนิดอื่นมาวางอีกแถวให้ขนานกับแถวแรก โดยให้ภาพที่มองจากทิศเดียวกันในแนวเดียวกันดังภาพ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

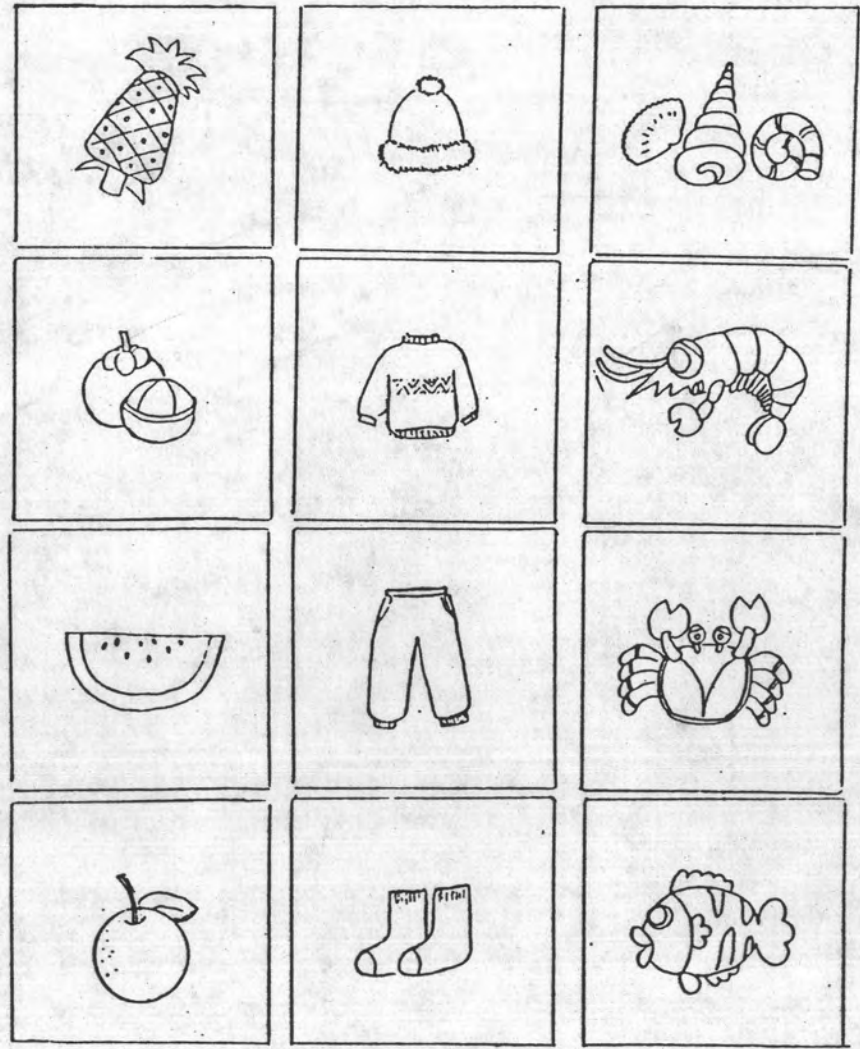
เกมที่ 15 เกมเรียงภาพสัตว์, สิ่งของประเภทเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตและรับรู้ทางสายตา
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ

จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย

เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพสิ่งของ 5 ประเภท คือ ผลไม้, ของใช้ส่วนตัว, สัตว์น้ำ, สัตว์บก และ
 ของใช้ในครัวแต่ละประเภทมี 4 ภาพ นำภาพทั้งหมดคั่นลงบนกระดาษแข็ง
 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร รวมทั้งหมด 20 แผ่น ดังตัวอย่าง

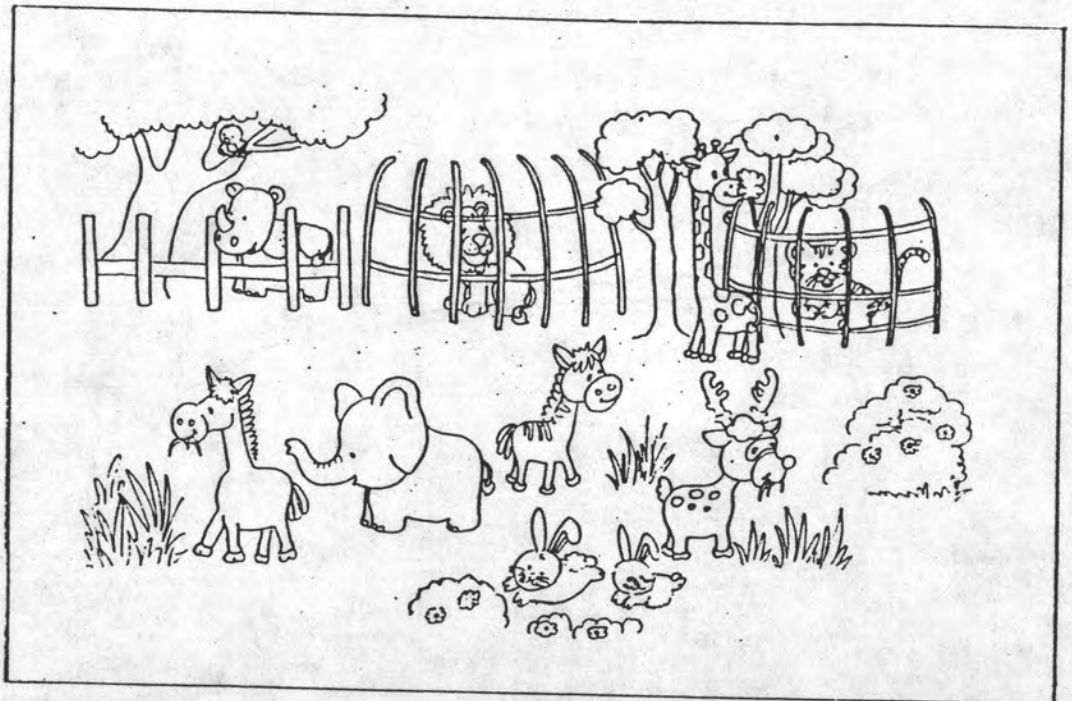


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและประเภทของภาพ
2. นำภาพสิ่งของประเภทเดียวกันมาวางเรียงกัน เป็นแถวตามแนวนอนหรือแนวตั้ง แล้วนำภาพสิ่งของประเภทอื่น ๆ มาวางเรียงในแถวถัดไปให้ขนานกับแถวแรกจนครบทุกประเภท
3. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังที่ละแถว ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่าเด็กเล่นได้ถูกต้อง
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้ง เกม

เกมที่ 16 เกมหาสัตว์ที่อยู่ในภาพใหญ่

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตและหารายละเอียดของภาพ
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น
- อาจเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
1. ภาพสวนสัตว์ มีสัตว์ชนิดต่าง ๆ ขนาด 18 X 24 ตารางเซนติเมตร
 2. ภาพสัตว์ต่าง ๆ 10 ชนิด ที่มีอยู่ในภาพใหญ่ 8 ชนิด และที่ไม่มีอยู่ในภาพใหญ่ 2 ชนิด

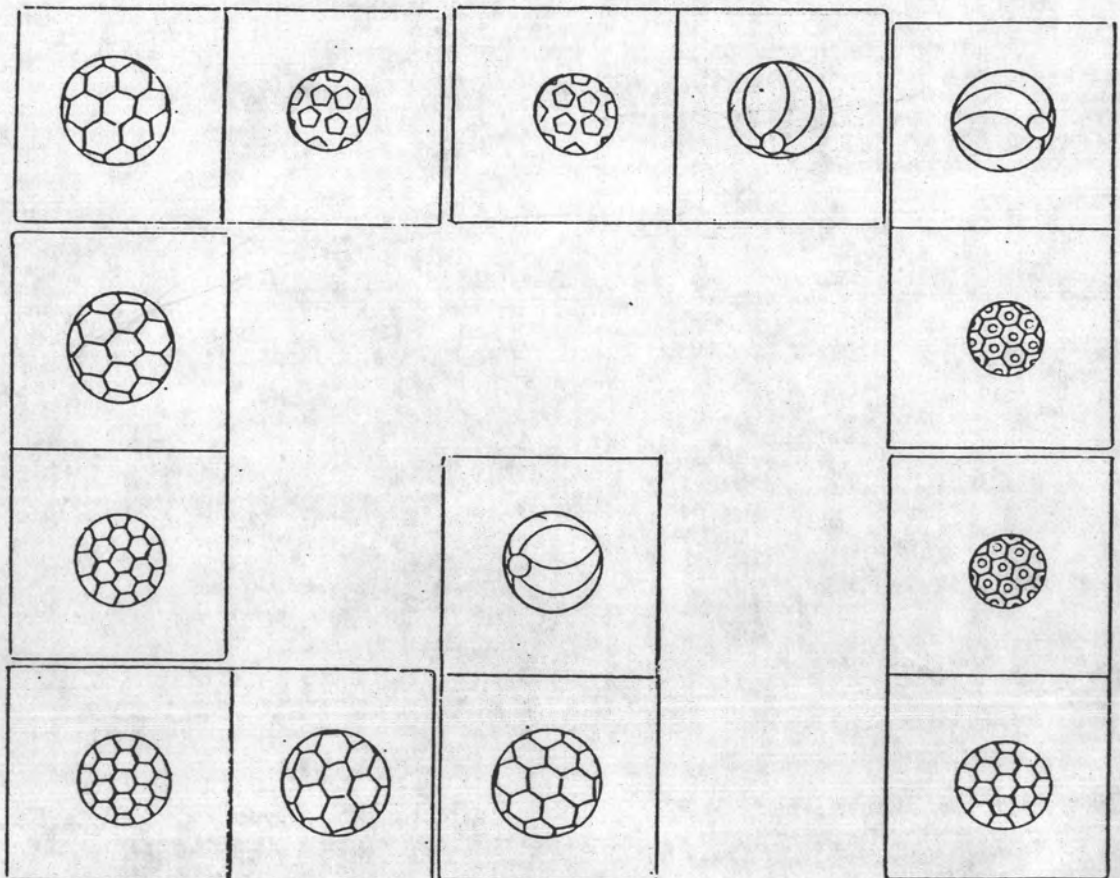


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพสัตว์ในแผ่นขนาดเล็กที่มีในภาพใหญ่มาวางเรียงให้ถูก
3. ให้เด็กตรวจคำตอบโดยพลิกกลับดูด้านหลัง ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่าเด็กวางเรียงได้ถูกต้อง
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเก็บ

เกมที่ 17 เกมต่อปลายภาพลูกบอลขนาดเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตุสิ่งที่มีขนาดเดียวกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพลูกบอล 5 ภาพที่มีขนาดและลวดลายต่างกัน หนีกลมบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 เซนติเมตร² โดยแต่ละแผ่นจะหนีภาพลงไป 2 ภาพ ด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพที่มีขนาดเดียวกันมาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้ปลายภาพที่เหมือนมาชนกัน แล้วให้คนต่อไปเล่น ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนกันมาต่อด้านข้างต้องให้ผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

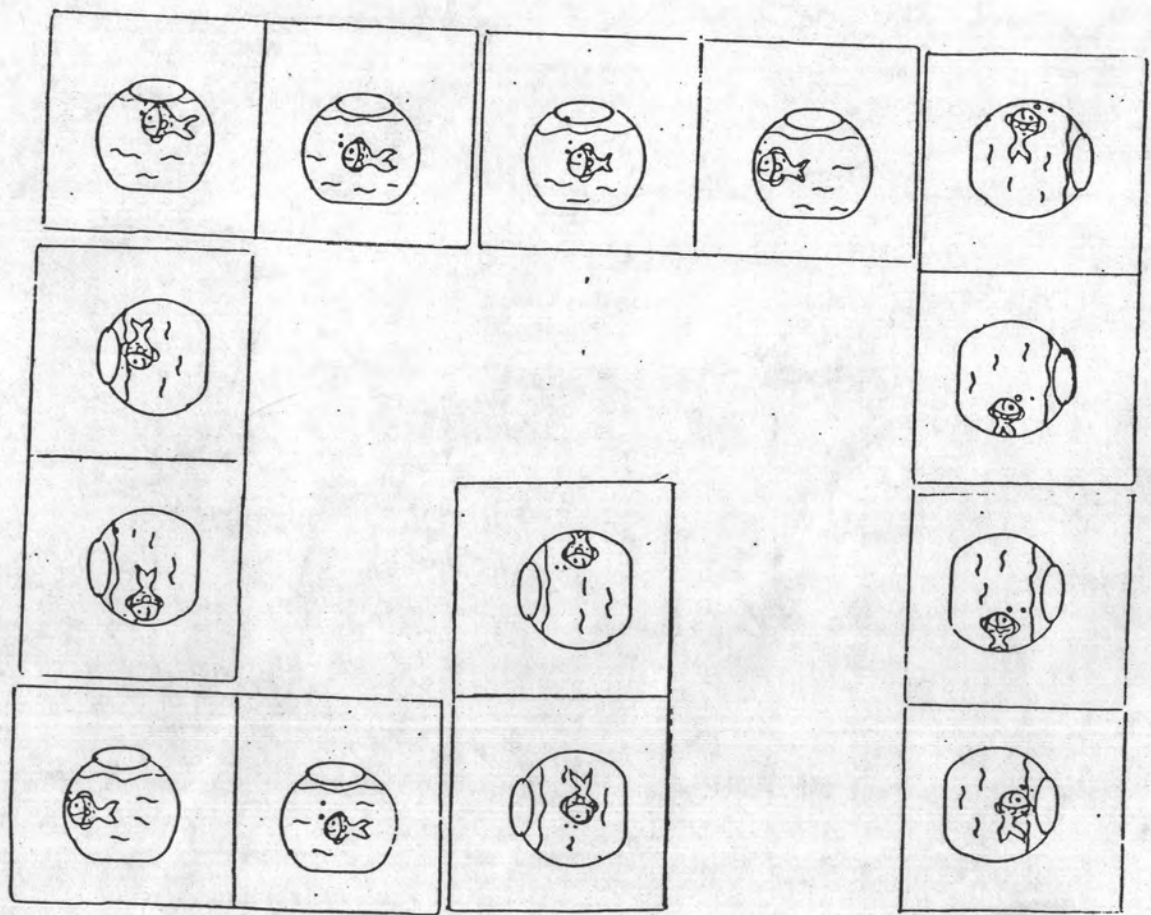
เกมที่ 18 เกมต่อปลายปลาที่อยู่ตำแหน่งเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกสังเกตสิ่งที่อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ

จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย

เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพปลาว่ายน้ำในระดับต่าง ๆ ในอ่างแก้ว นำมาฉีกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะฉีกภาพลงไป 2 ภาพ ด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพที่อยู่ในตำแหน่งเดียวกันมาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง ถ้ามีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ โดยให้ปลายภาพที่เหมือนกันมาชนกัน แล้วให้คนต่อไปเล่น ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนมาต่อข้างล่างให้ผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

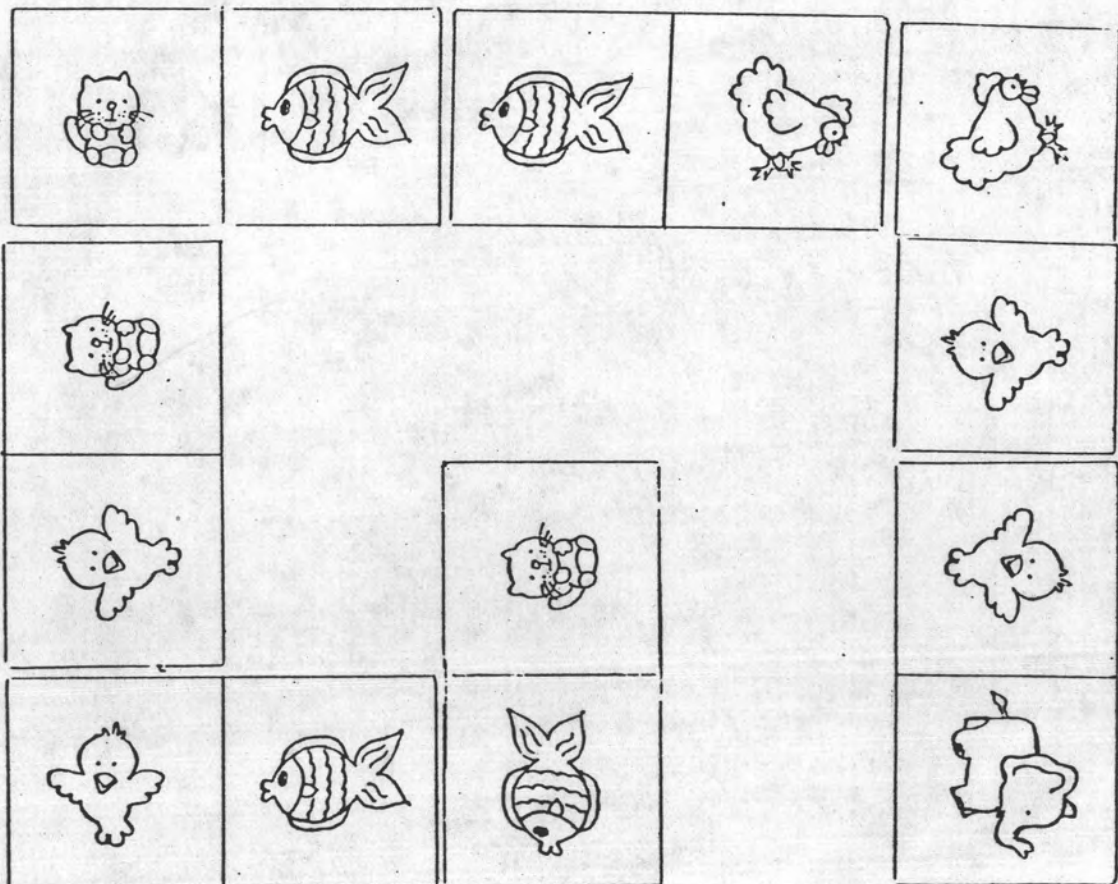
เกมที่ 19 เกมต่อปลายภาพที่เหมือนกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ

จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย

เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพสิ่งต่าง ๆ 5 ชนิด คือ แมว, ปลา, นก, ไก่, และช้าง โดยนำมาฉีกลงบนกระดาษแข็งเบอร์ 24 ขนาด 5 X 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะฉีกภาพลงไป 2 ภาพ ด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง

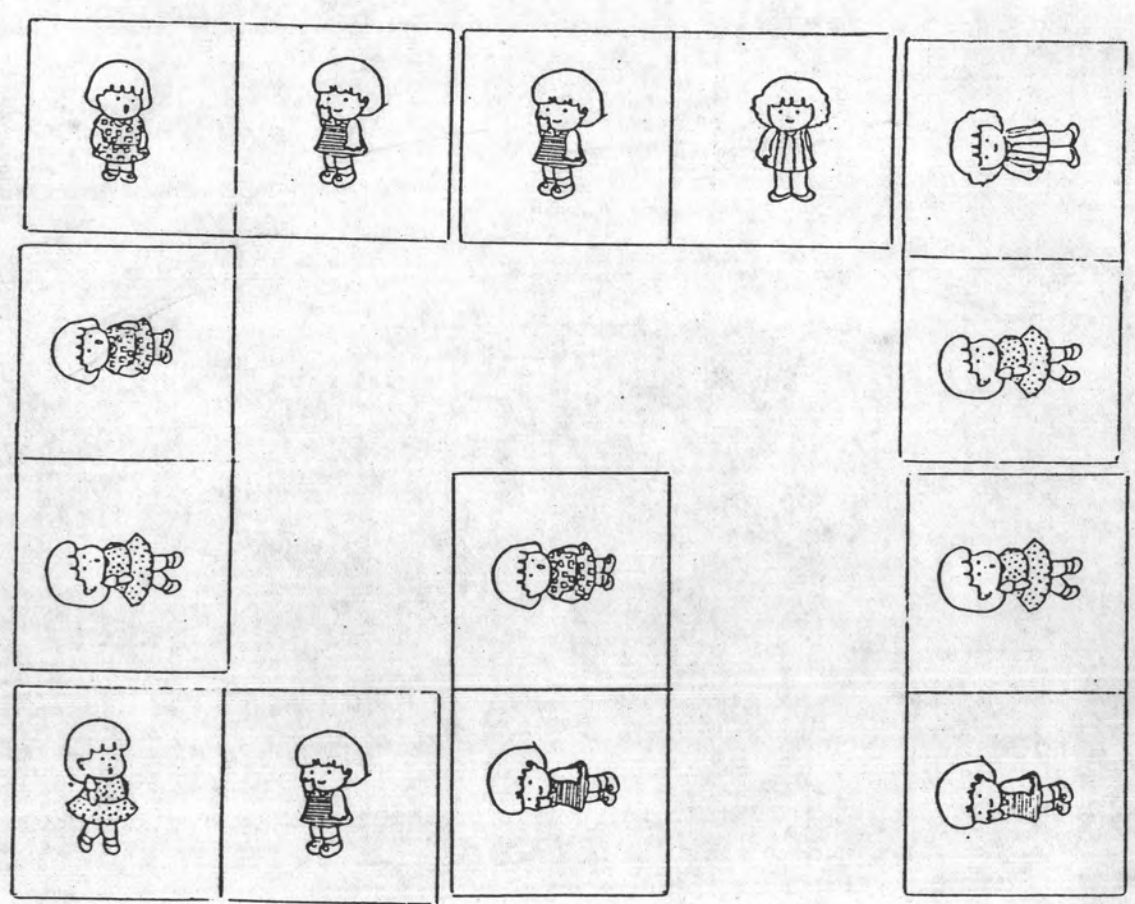


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพที่เหมือนกันมาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างคล้องเนื่อง ถ้าผู้เล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกเริ่มเล่นโดยการหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้ปลายของภาพที่เหมือนกันมาเรียงต่อกัน แล้วให้คนต่อไปเล่น ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนมาต่อปลายภาพต้องให้ผ่านไปให้อีกฝ่ายหนึ่งเล่น ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้ง เค็ม

เกมที่ 20 เกมต่อปลายเด็กใส่ชุดเหมือนกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกสังเกตสิ่งที่มีรายละเอียดเหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพเด็กผู้หญิงใส่เสื้อที่มีลวดลายต่างกัน 5 ภาพ โดยนำภาพมาหนีกลงบนกระดาษแข็งเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะหนีภาพลงไป 2 ภาพ ด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพที่เหมือนกันมาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง ถ้ามีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ข้างหน้า 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกจะเริ่มเล่นโดยหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่จะวางไว้ โดยให้ปลายของภาพที่เหมือนกันมาเรียงต่อกัน แล้วให้คนอื่นต่อไปเล่น ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนกันมาต่อปลายภาพต้องให้ผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 21 เกมภาพตัดต่อผลไม้ขนาดต่าง ๆ

จุดมุ่งหมาย

1. ฝึกการสังเกตผลไม้ชนิดต่าง ๆ ที่มีขนาดเดียวกัน
2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ
3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ

จำนวนผู้เล่น

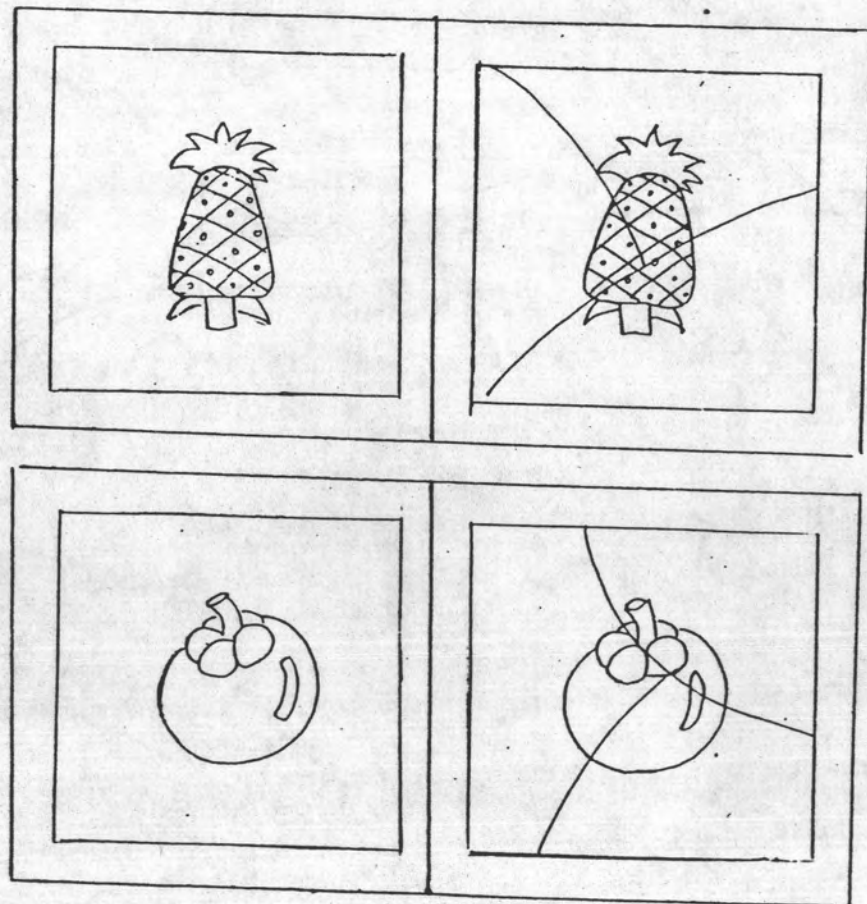
1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น

15 - 20 นาที

อุปกรณ์

ภาพผลไม้ 4 ชนิด คือ ส้ม มะม่วง มังคุด สัปรด อย่างละ 1 คู่ รวม 4 คู่
 ผนึกลงในกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 X 8 ตารางเซนติเมตร นำภาพส่วนที่
 เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อยภาพละ 4 ส่วน
 ค้างคิ้วอย่าง

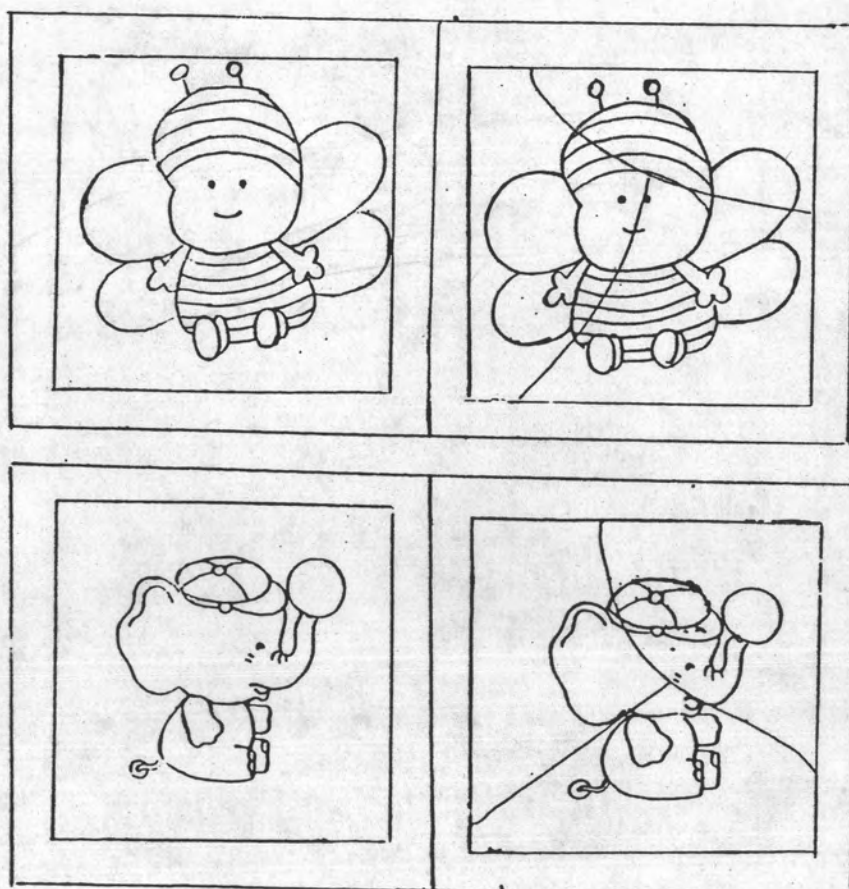


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. คละชิ้นส่วนทั้งหมด
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพผลไม้ชนิด ขนาดต่าง ๆ มาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้ากับภาพที่เหมือนกันซึ่งไม่ได้ตัดต่อ
4. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมาย ตรงกันแสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่น เสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ 22 เกมภาพตัดต่อสัตว์หันทิศทางเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตสัตว์ต่าง ๆ ที่หันไปทิศทางเดียวกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ
- จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน
- เวลาที่ให้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพสัตว์ต่าง ๆ ได้แก่ ช้าง กวาง ผีเสื้อ เต่า ซึ่งหันซ้าย ขวา รวม 4 คู่ หนูก
ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 x 8 ตารางเซนติเมตร นำภาพส่วนที่
เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อยภาพละ 3 ส่วน
ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพสัตว์ที่สมบูรณ์
2. คละขึ้นส่วนทั้งหมด
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้ากับภาพที่เหมือนกันซึ่งมีได้ตัดต่อ
4. ให้เด็กตรวจคำตอบโดยการพลิกกลับดูทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกับแสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

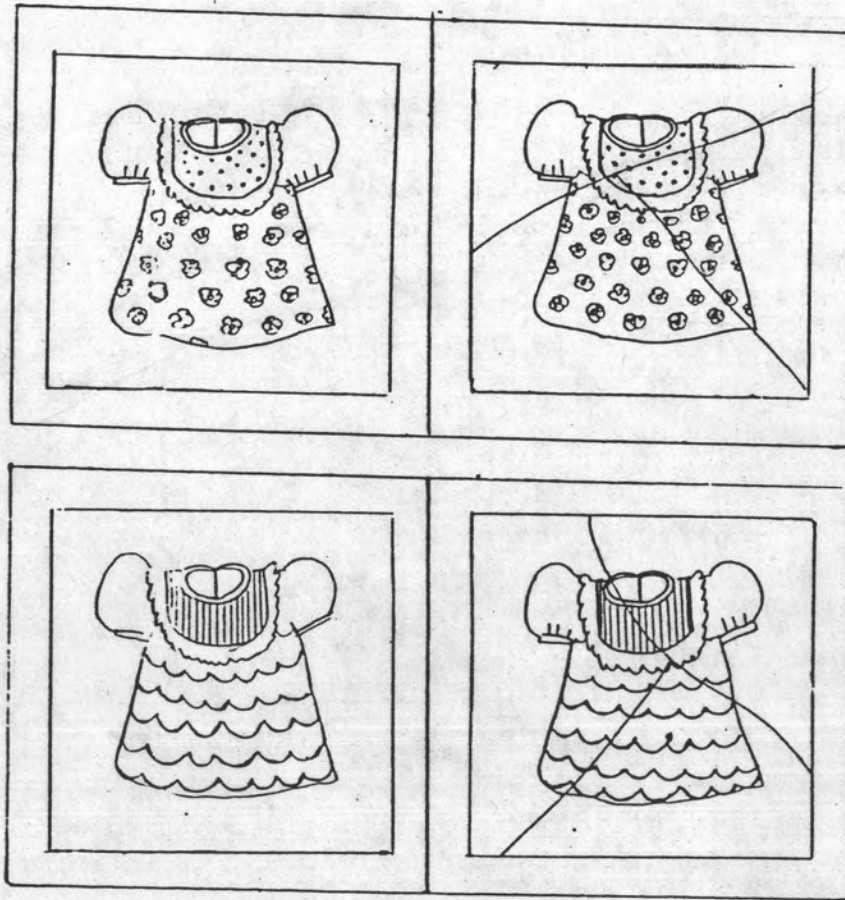
เกมที่ 23 เกมภาพตัดต่อเสื้อผ้าที่มีลวดลายเหมือนกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตภาพที่มีรายละเอียดเหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ

จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพเสื้อผ้าที่มีลวดลายต่าง ๆ เหมือนกันเป็นคู่ ๆ จำนวน 4 คู่ หนีกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 x 8 ตารางเซนติเมตร นำภาพเสื้อผ้าที่เหมือนกันของแต่ละคู่จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ภาพละ 3 ส่วนดังตัวอย่าง

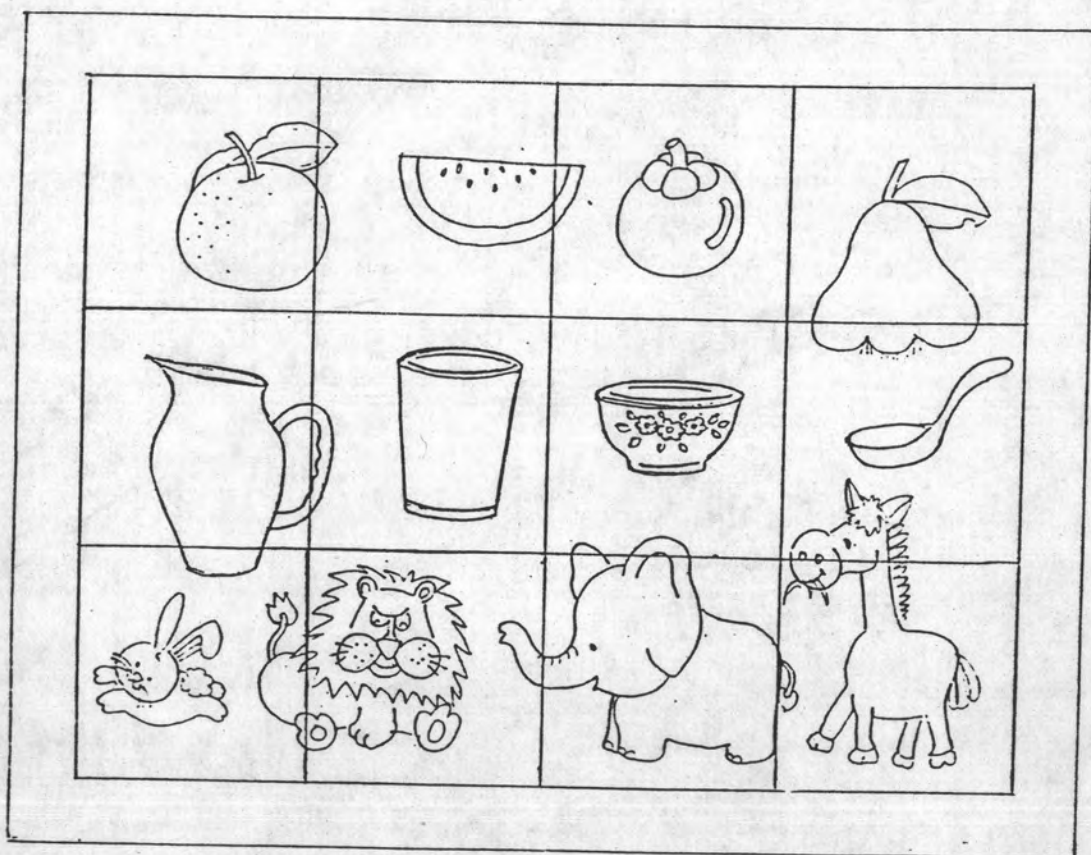


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. คละชิ้นส่วนทั้งหมด
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วน เสื่อที่มีลวดลาย เหมือนกันมาต่อกันให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัด เข้าคู่กับภาพที่เหมือนกันซึ่งไม่ได้ตัดต่อ
4. ให้เด็กตรวจคำตอบโดยการพลิกกลับดูด้านหลังที่ละคู่ ถ้าเครื่องหมาย ตรงกันแสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อ เล่น เสร็จให้ เด็ก เก็บ เกมใส่กล่องให้ เรียบร้อยคั้ง เกม

เกมที่ 24 เกมภาพตัดต่อสัตว์, สิ่งของประเภทเดียวกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตและรับรู้ทางสายตา
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 3. ฝึกการทำงานให้เป็นระเบียบ
- จำนวนผู้เล่น
- เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพสัตว์ สิ่งของผลไม้วางเรียงเป็นแถว ผนึกลงบนกระดาษแข็งขนาด 18 X 24 ตารางเซนติเมตร ตัดเป็นชิ้นส่วนเล็ก จำนวน 12 ชิ้น ดังตัวอย่าง



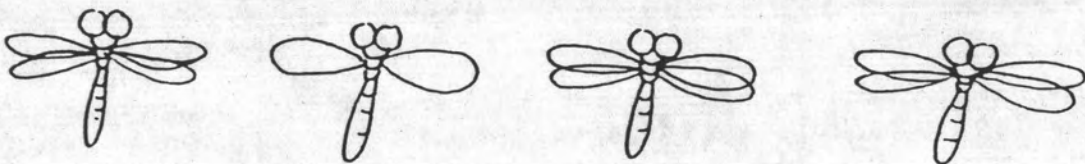
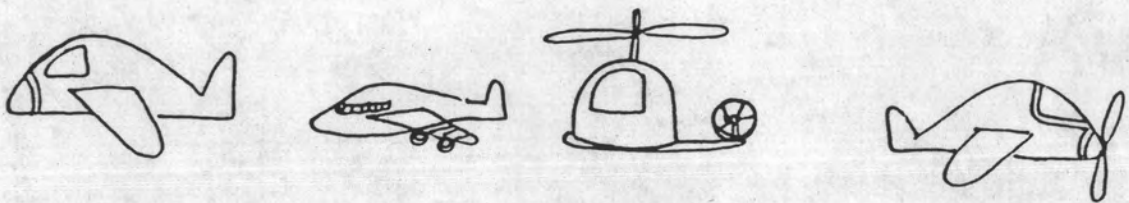
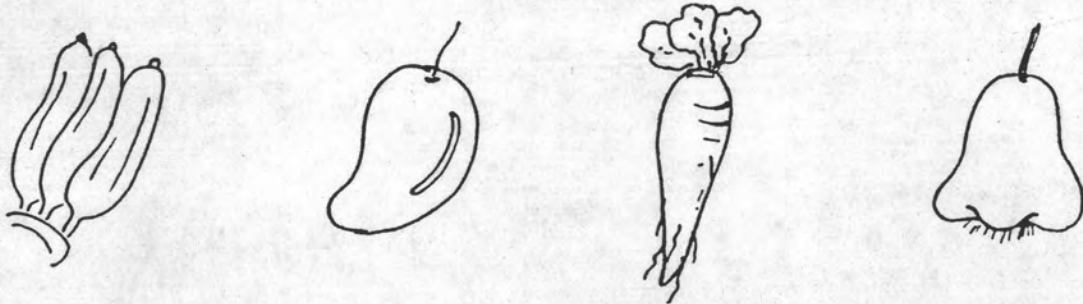
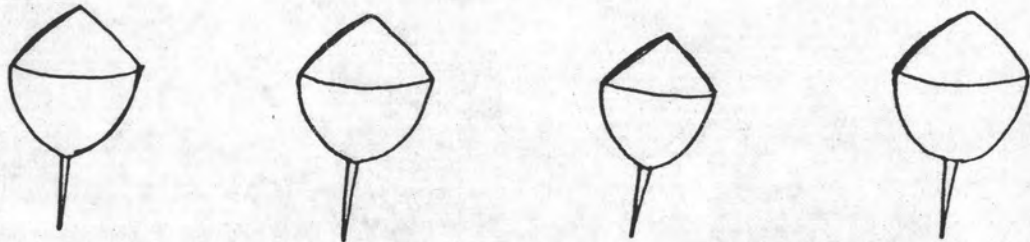
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. คละชิ้นส่วนทั้งหมด
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บภาพใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

ชื่อ

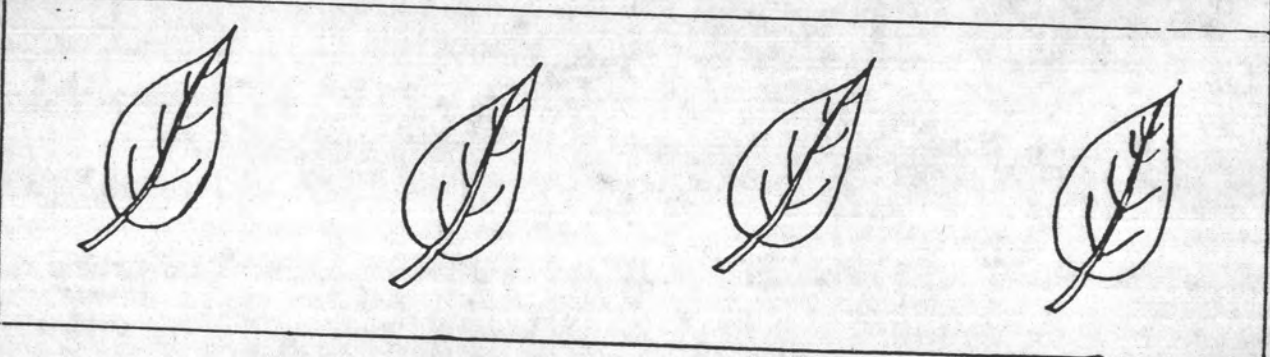
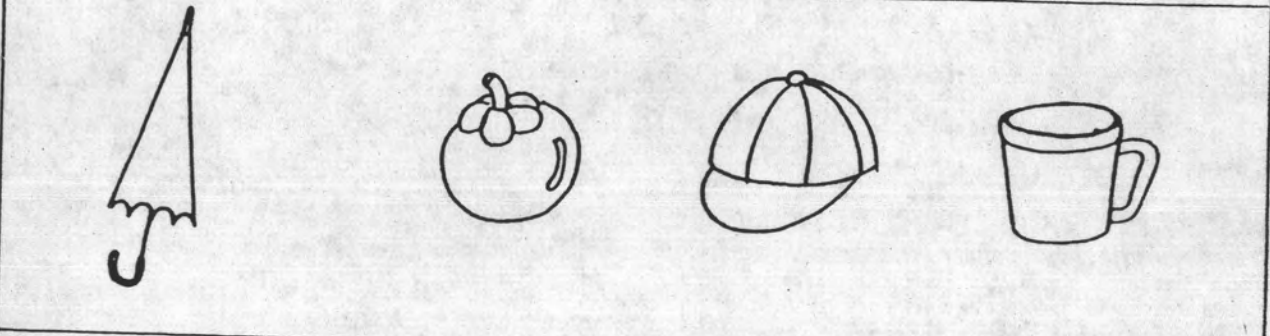
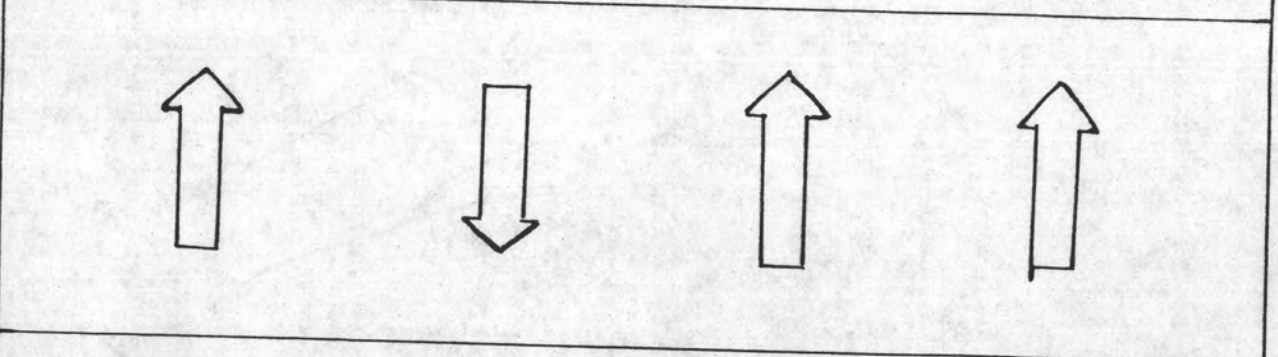
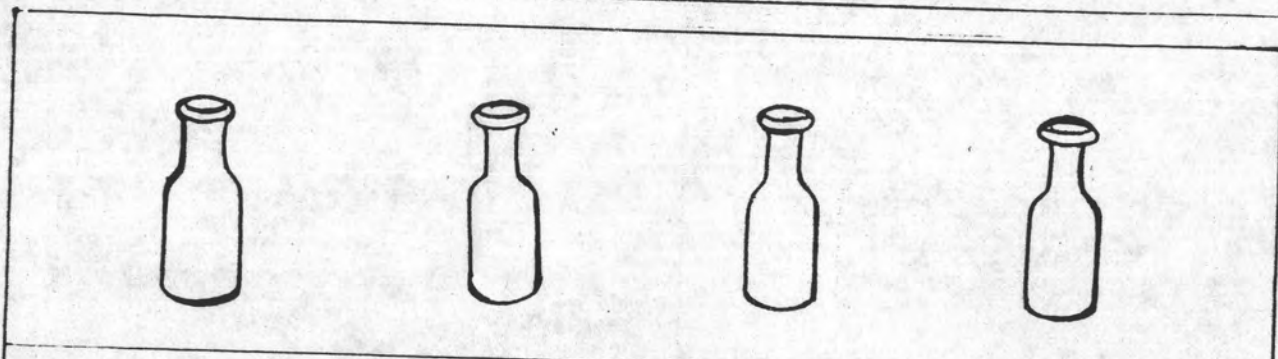
กลุ่ม เกมที่

<p>แบบประเมินสัปดาห์ที่ 2</p> <p>วันจันทร์</p>	<p>จุดมุ่งหมาย</p> <p>เนื้อหา</p> <p>คำสั่ง</p>	<p>สังเกตสิ่งที่ต่างกัน</p> <p>ขนาด, ประเภท, ทิศทาง, รายละเอียด</p> <p>ให้กากบาท</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ลูกข่างที่มีขนาดต่างจากลูกอื่น 2. สิ่งที่ไม่ใช่ประเภทเดียวกัน 3. เครื่องบินลำที่บินไปในทิศที่ต่างกัน 4. แมลงปอที่ต่างจากตัวอื่น
--	---	--



ชื่อ
 กลุ่ม เกมที่

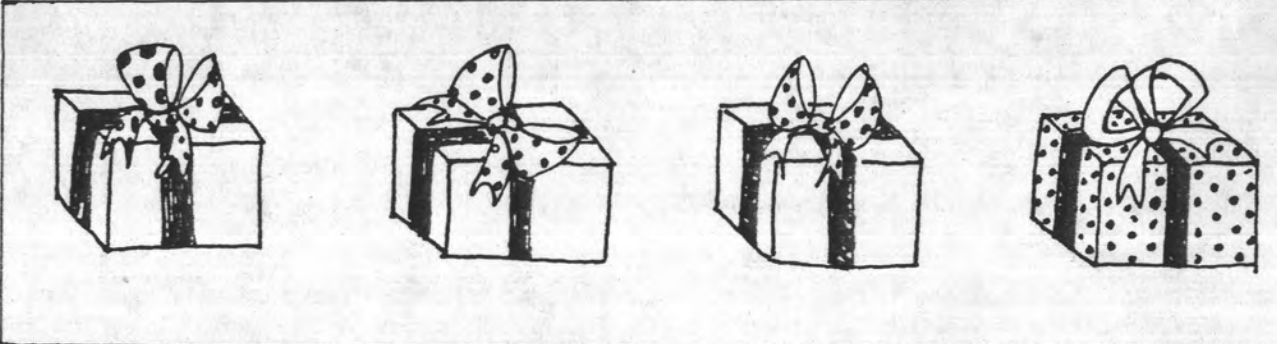
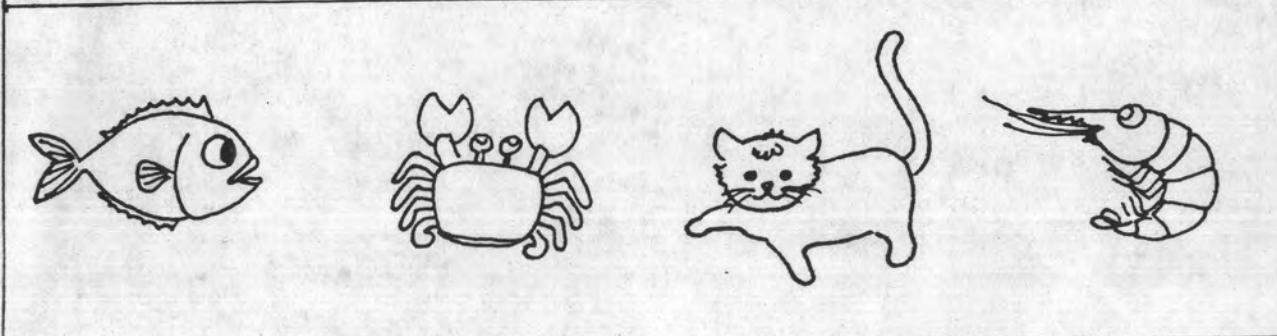
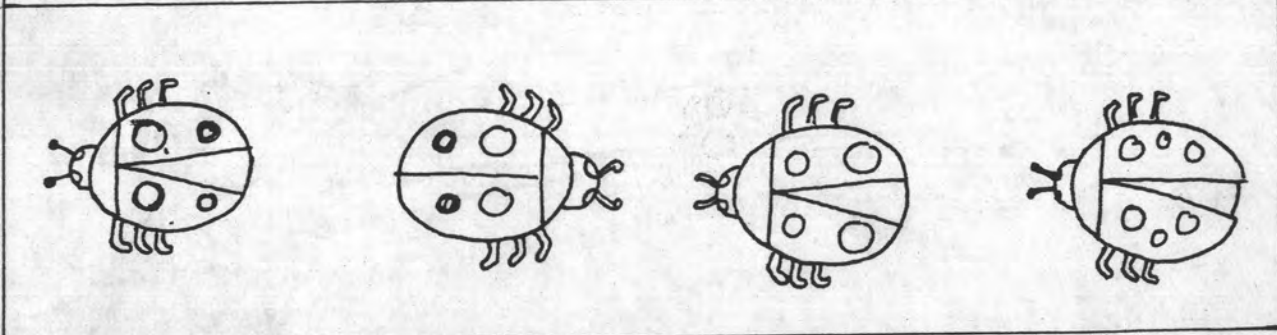
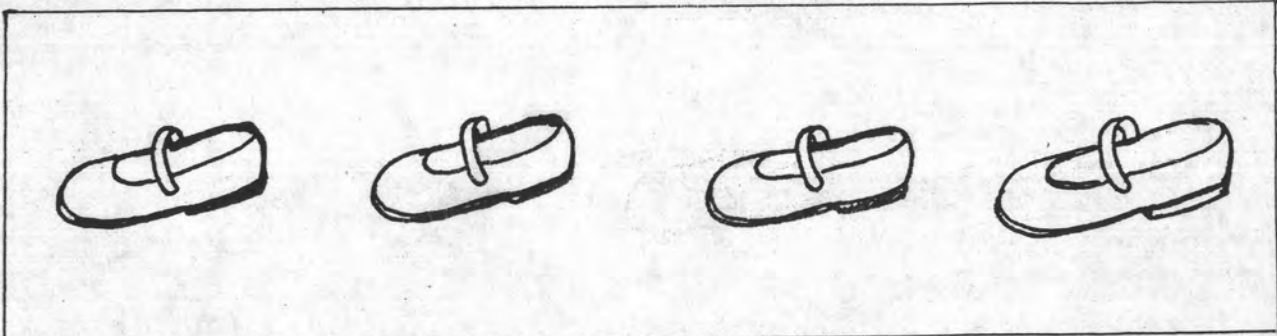
แบบประ เมีนสัปดาห์ที่ 2 วันพุธ	จุดมุ่งหมาย เนื้อหา คำสั่ง	สังเกตสิ่งที่ต่างกัน ขนาด, ประเภท, ทิศทาง, รายละเอียด ให้กากบาทภาพ 1. ขวดยที่มีขนาดค่างจากใบอื่น 2. ลูกศรที่ค่างจากภาพอื่น 3. สิ่งที่ไม่ใช่ประเภทเดียวกัน 4. ภาพใบไม้ที่ค่างจากภาพอื่น
---------------------------------------	----------------------------------	--





ชื่อ
กลุ่ม เกมที่

<p>แบบประเมินสัปดาห์ที่ 2</p> <p>วันศุกร์</p>	<p>จุดมุ่งหมาย</p> <p>เนื้อหา</p> <p>คำสั่ง</p>	<p>สังเกตสิ่งที่ต่างกัน</p> <p>ขนาด, ประเภท, ทิศทาง, รายละเอียด</p> <p>ให้กากบาทภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. รองเท้าที่ต่างขนาด 2. แมลงทับหันต่างทิศ 3. สัตว์ที่ไม่ใช่ประเภทเดียวกัน 4. ภาพกล่องของขวัญที่ต่างจากภาพอื่น
---	---	---



เกมการศึกษาคำที่ 3 การสังเกตสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน

ได้แก่ เกมการศึกษาเกมที่ 25 ถึง เกมที่ 36

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

เพื่อฝึกให้นักเรียนสังเกตภาพต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กันจนมีความสามารถต่อไปนี้
คือ

1. สามารถฝึกเกมจับคู่ภาพกับเงา, ของที่ใช้คู่กัน, รูปทรงที่สัมพันธ์กัน และภาพกับคำที่สัมพันธ์กันได้
2. สามารถฝึกเกมคัดลอกภาพที่เหมือนกันตามเนื้อหาในข้อ 1 ได้
3. สามารถนำชิ้นส่วนภาพต่าง ๆ มาวางเรียงให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้
4. สามารถทำแบบประเมินหลังการฝึกคิดเป็นร้อยละได้เท่ากับ 80

แนวคิด

การฝึกสังเกตภาพหรือสิ่งต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันจะช่วยให้เด็กสามารถ รับรู้และเชื่อมโยงความคิด ซึ่งจะ เป็นพื้นฐานในการเรียนอ่านเขียนต่อไป

สิ่งที่เด็กจะต้องฝึก

1. วางภาพกับเงาของภาพเข้าคู่กัน
2. วางภาพสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน เข้าคู่กัน
3. วางภาพรูปแบบที่สัมพันธ์กัน เข้าคู่กัน
4. วางภาพกับคำ เข้าคู่กัน
5. คัดลอกภาพเงาที่เหมือนกัน
6. คัดลอกภาพเรขาคณิตที่สัมพันธ์กัน
7. คัดลอกภาพรายละเอียดรูปเรขาคณิตที่เหมือนกัน
8. คัดลอกภาพกับคำที่เหมือนกัน
9. วางเรียงชิ้นส่วนภาพกับเงาให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์
10. วาง เรียงชิ้นส่วนภาพที่สัมพันธ์กันให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์
11. วาง เรียงชิ้นส่วนภาพรูปแบบต่าง ๆ กัน เหมือนภาพต้นแบบให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์

12. วางเรียงชิ้นส่วนภาพกับคำที่เหมือนภาพค้นแบบให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์

วิธีการฝึก

1. เตรียมจัดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับเด็ก 3 กลุ่ม วางเกมการศึกษาโต๊ะละ 4 เกม แต่ละโต๊ะรูปแบบต่างกันแต่มี เนื้อหาเดียวกัน

2. ให้เด็กนั่ง เป็นรูปครึ่งวงกลม ครูอธิบายวิธีการฝึกเกมการศึกษาให้เด็ก

3. ครูสาธิตวิธีการฝึกให้ เด็กดูโดย

3.1 การจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กัน ครูคิดภาพที่สัมพันธ์กันเกี่ยวกับเงา ของใช้คู่กัน รูปทรงที่สัมพันธ์กัน และภาพกับคำไว้ที่ป้ายกระดานสังกะสี แล้วแจกภาพที่สัมพันธ์กันกับที่ครูคิดไว้ บนกระดานป้ายสังกะสีให้เด็ก เด็กที่ได้รับแจกภาพดูว่าภาพที่ได้สัมพันธ์กับภาพใดบนกระดานป้ายสังกะสีให้นำไปวาง เข้าคู่กัน เมื่อวางครบแล้วตรวจคำตอบ โดยพลิกกลับด้านหลัง ถ้ามีสัญลักษณ์เหมือนกันก็แสดงให้ เห็นว่าถูกต้อง

3.2 การฝึก เกมภาพต่อปลาย ครูแจกชิ้นส่วนของภาพต่อปลายให้เด็ก ครูคิดภาพ ต่อปลายไว้ที่แผ่นสังกะสี ครูชี้ที่ปลายภาพ เด็กคนไหนมีภาพส่วนหน้า สัมพันธ์กับภาพที่ครูชี้ให้นำออกมายาวางต่อปลาย วางต่อทีละคนจนหมดทุกชิ้น แล้วตรวจคำตอบเหมือนข้อ 3.1

3.3 การฝึกภาพตัดต่อ ครูนำภาพที่สมบูรณ์ติดไว้ให้เด็กดู เมื่อเด็กดูทั่วทุกคน แล้วแจกชิ้นส่วนของภาพที่ครูติดไว้ให้เด็ก ให้เด็กออกไปติดให้ เหมือนภาพแบบที่แสดงให้เห็นในคอน แรก

4. แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน เข้านั่งตามโต๊ะที่จัดไว้ให้เด็กฝึกประมาณ 20 นาที ขณะที่เด็กฝึกทักษะครูสังเกตว่าเด็กได้ฝึกทักษะครบทุก เกม

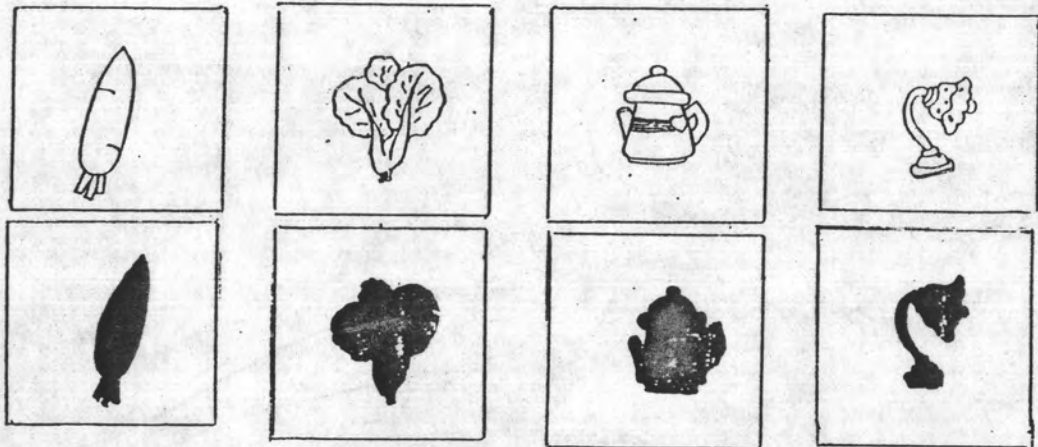
5. แจกแบบประเมินผลหลังการฝึกให้นักเรียนทำตามคำสั่งคนละ 1 ชุด

การประเมินผล

ดูจากแบบประเมินผลหลังการฝึกทักษะและสังเกตพฤติกรรม

เกมที่ 25 เกมจับคู่ภาพกับเงา

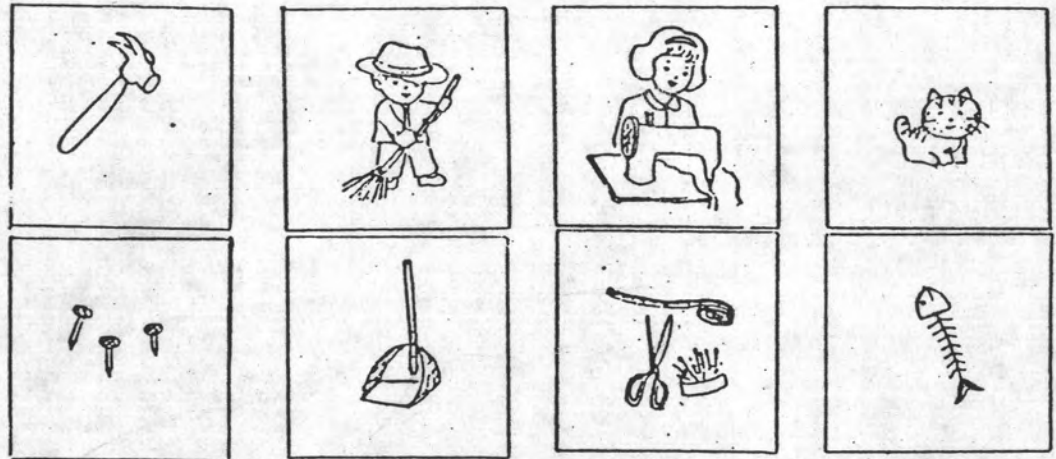
- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตและรับรู้ทางสายตา
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น
- คนเดียวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพสิ่งต่าง ๆ กับเงาที่ขบ เช่น มะม่วง, ผักกาด, เต้า ฯลฯ มินิภาพเหล่านี้
ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร จำนวน 10 คู่
คั่งถ้วยอย่าง



- วิธีเล่น
1. แนะนำให้รู้จักภาพและเงาของภาพนั้น ๆ
 2. ให้เด็กนำภาพสิ่งของกับภาพเงาของสิ่งนั้นมาวางคู่กัน อาจเรียงตามแนวตั้งหรือแนวนอน ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ให้คว่ำหน้าเกมทั้งหมดลงกับพื้น ให้ผู้เล่นผลัดกันเปิดเกมหงายขึ้น ครั้งละ 2 แผ่น ถ้าเปิดมาเป็นคู่กัน ผู้นั้นมีสิทธิเปิดอีกครั้ง ถ้าไม่ใช่คู่กันต้องคว่ำไว้อย่างเดิมให้ผู้อื่นเปิดต่อไป ถ้าใครเปิดมาได้คู่มากถือเป็นผู้ชนะ
 3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ 26 เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กัน

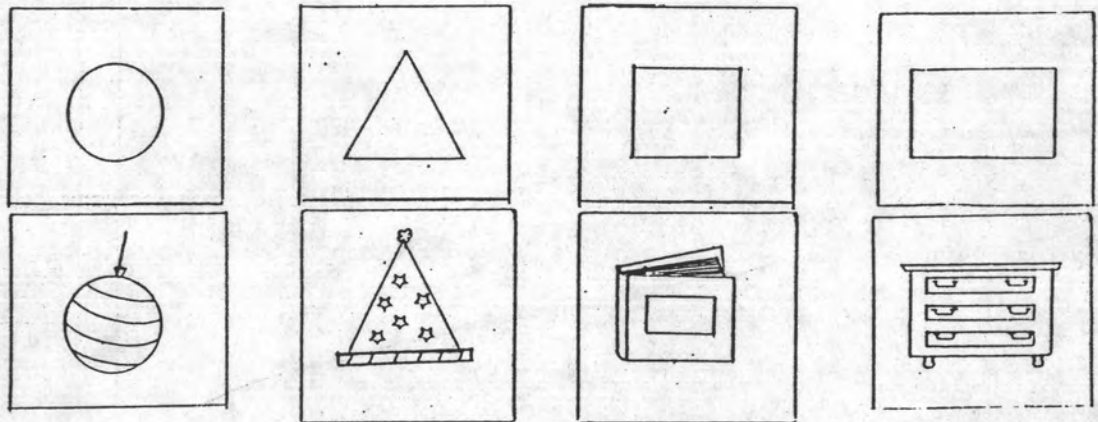
- จุดมุ่งหมาย**
1. ฝึกการสังเกตและรับรู้ทางสายตา
 2. ฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล
- จำนวนผู้เล่น** 1 - 2 คน
- เวลาที่ให้เล่น** 20 นาที
- อุปกรณ์** ภาพต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กัน เช่น ลิง กับ กล้วย, ดอกไม้ กับ ฝีเสื้อ ฯลฯ มนีก
ภาพเหล่านี้ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 X 6 ตารางเซนติเมตร จำนวน
10 คู่ ดังตัวอย่าง



- วิธีเล่น**
1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพต่าง ๆ แล้วแจกให้เด็กคนละ 1 ภาพ
 2. ให้เด็กนำภาพเกมการศึกษาที่สัมพันธ์กัน มาวางคู่กันอาจเรียงตามแนวตั้งหรือแนวนอน ถ้าเล่น 2 คน แจกภาพให้คนละ 10 ภาพ ผลัดกันวางภาพที่คู่กัน ใครหมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
 3. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
 4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 27 เกมจับคู่ภาพรูปแบบที่สัมพันธ์กัน




- จุดมุ่งหมาย**
1. ฝึกการสังเกตภาพ ตลอดจนรูปร่างที่สัมพันธ์กัน และฝึกการรับรู้ทางสายตา
 2. ฝึกการศึกษาอย่างมีเหตุผล
- จำนวนผู้เล่น** เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น** 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์** ภาพสิ่งของต่าง ๆ ได้แก่ หมวก, ลูกโป่ง, หนังสือ, โต๊ะ ผากล่อง และภาพรูปเรขาคณิต หนึ่งภาพเหล่านี้ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 X 6 ตารางเซนติเมตร จำนวน 10 คู่ ดังตัวอย่าง



- วิธีเล่น**
1. แนะนำให้เด็กรู้จักรูปภาพต่าง ๆ
 2. ให้เด็กนำภาพเกมการศึกษาที่มีรูปร่างสัมพันธ์กันมาวางคู่กันตามแนวตั้งหรือแนวนอน ถ้าเล่น 2 คน แจกภาพให้คนละ 10 ภาพ ผลักกันวางภาพที่คู่กันใครหมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
 3. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับคู่ด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกับแสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
 4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ 28 เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับคำ

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตภาพกับคำที่สัมพันธ์กัน เพื่อให้คุ้นเคยกับคำง่าย ๆ
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น
- อาจเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ให้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพที่มีคำประกอบจำนวน 20 ภาพ ได้แก่ ภาพ และคำว่า แมว สุนัข นก ไข่ ห่อ แม่ วัด โรงเรียน ฯลฯ ฝึกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 x 8 ตารางเซนติเมตร จำนวน 20 แผ่น และคำต่าง ๆ ที่เหมือนกับคำที่ใช้ประกอบภาพดังกล่าวข้างต้น จำนวน 40 แผ่น ฝึกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 8 ตารางเซนติเมตร ดังตัวอย่าง

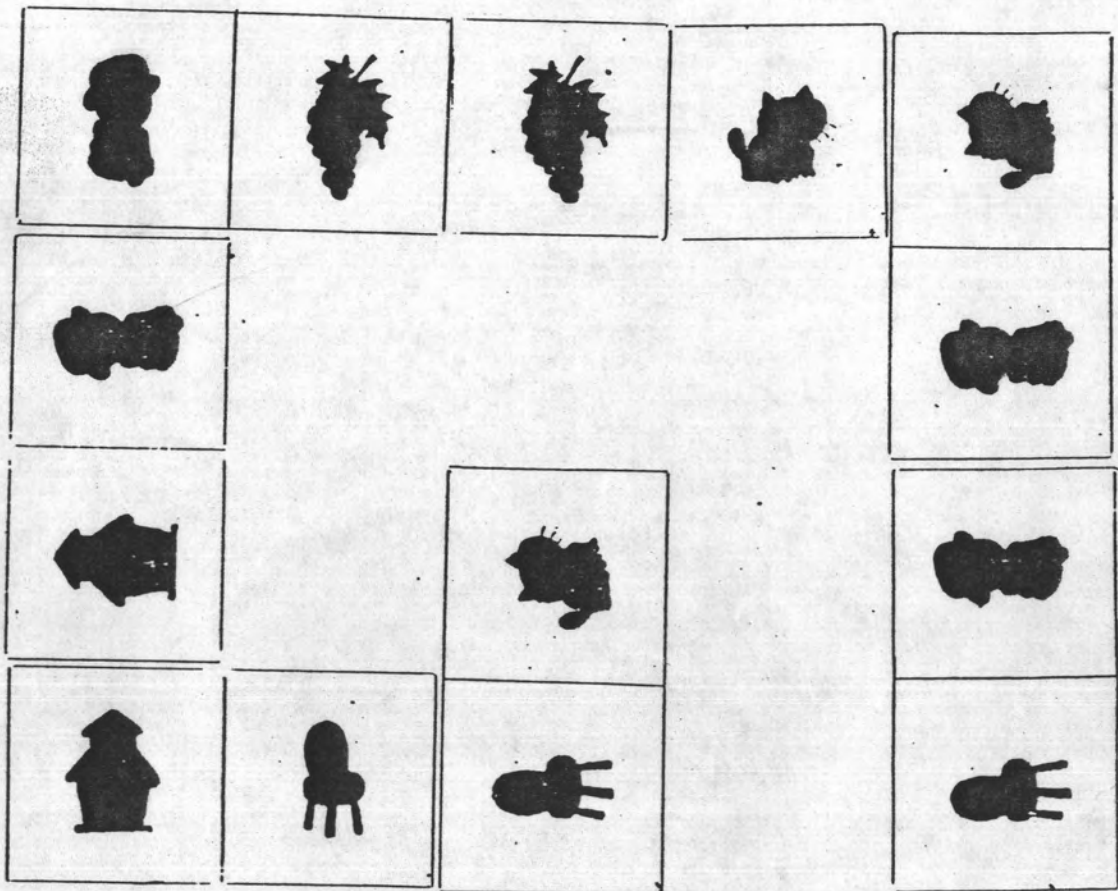
 แมว	 สุนัข	 รถยนต์
แมว	สุนัข	รถยนต์
แมว	สุนัข	รถยนต์

วิธีเล่น

1. ให้เด็กจัดเรียงบัตรภาพที่มีค่าประกอบ ตามแนวนอนให้มีระยะห่างกันพอสมควร
2. นำบัตรขนาดเล็กที่มีค่าตรงกับค่าได้ภาพของข้อ 1 มาวางให้ตรงกันให้ครบทุกค่าคิงภาพ
3. ให้เด็กตรวจคำตอบโดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่าถูกต้อง
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเค็ม

เกมที่ 29 เกมต่อปลายภาพเงาที่เหมือนกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตและรับรู้สิ่งที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพเงาทึบของสิ่งต่าง ๆ 5 ชนิด ได้แก่ ภาพเงาทึบของคน, แมว, องุ่น, เก้าอี้, นาฬิกา ฝึกภาพเหล่านี้ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 X 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะฝึกภาพลงไป 2 ภาพ ด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง

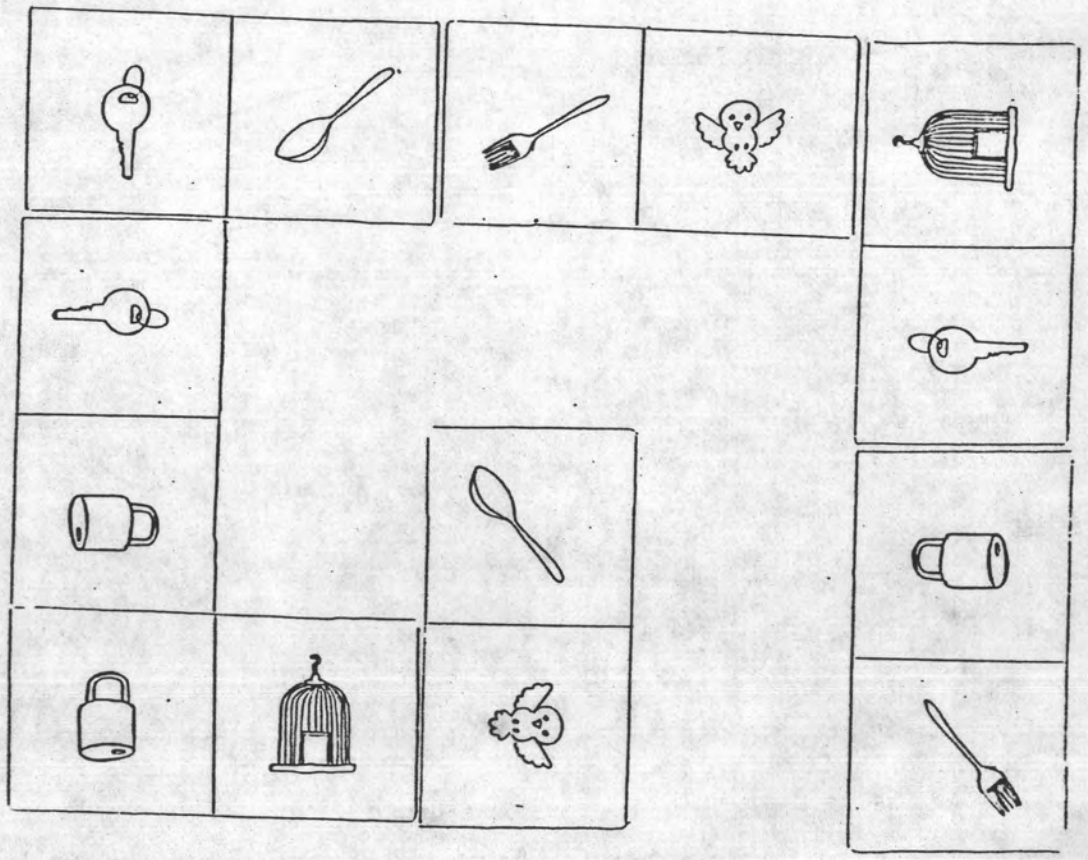


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักเงาของภาพต่าง ๆ
2. นำภาพที่เหมือนกันมาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากันและเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับปลายใดปลายหนึ่งของแผ่นตรงกลาง โดยให้ปลายภาพที่เหมือนกัน แล้วให้ผู้อื่นเล่นต่อไป ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนมาต่อข้างล่างต้องให้ผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ 30 เกมต่อปลายภาพที่สัมพันธ์กัน

- จุดมุ่งหมาย**
1. ฝึกสังเกตภาพที่สัมพันธ์กัน
 2. ฝึกประสาทสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น** เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น** 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์** ภาพสิ่งที่มีสัมพันธ์กัน 6 ชนิด ได้แก่ ภาพช้อน-ส้อม, นก-กรง, แม่กุญแจ-ลูกกุญแจ นำมาหั่นกลบบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 X 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะหั่นภาพลงไป 2 ภาพ ด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 30 แผ่น ดังตัวอย่าง

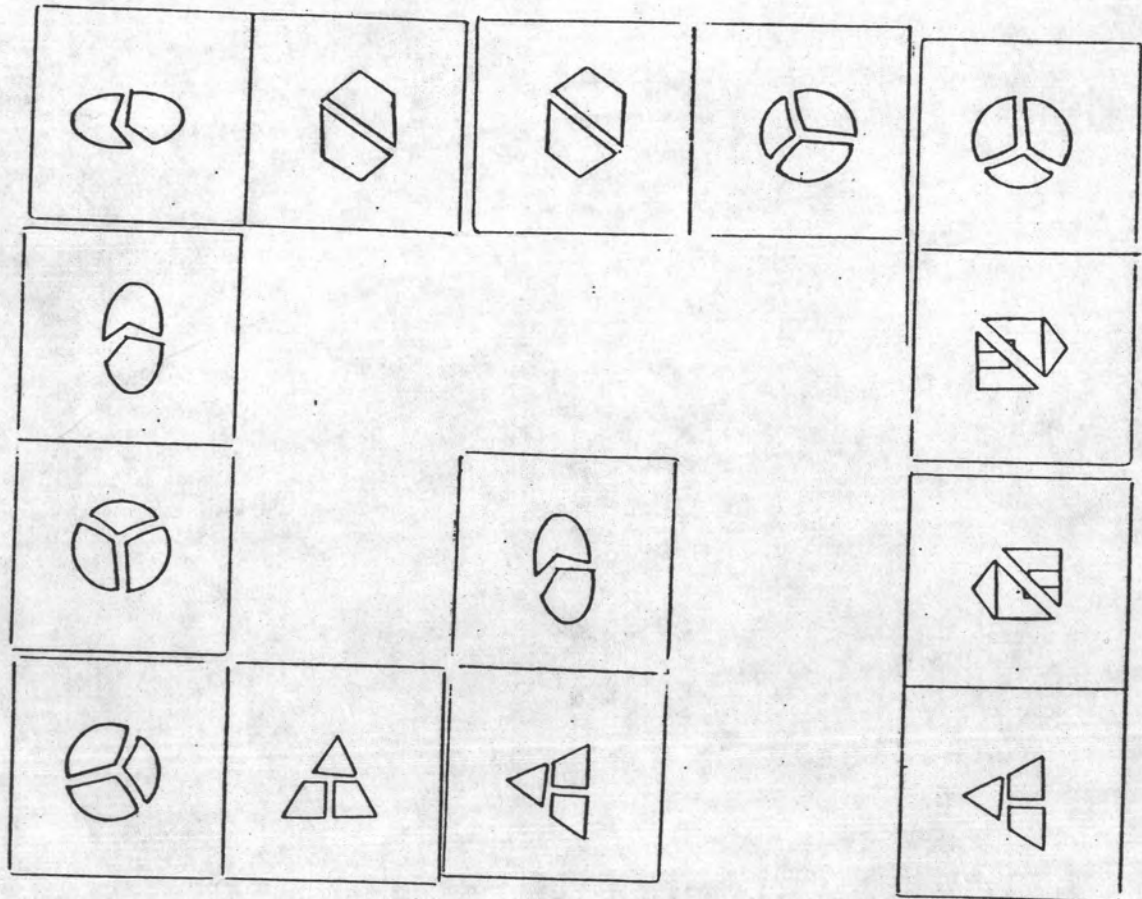


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพที่สัมพันธ์กันมาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง
ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้
ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง
โดยให้ปลายภาพที่เหมือนมาชนกัน แล้วให้ผู้อื่นเล่นต่อ ถ้าใครไม่มีภาพที่
เหมือนมาต่อข้างล่างต้องผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 31 เกมค้อปลายภาพเรขาคณิตชิ้นส่วน

- จุดมุ่งหมาย 1. ฝึกสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพเรขาคณิตซึ่งแยกออกเป็นส่วน ๆ จำนวน 5 ภาพ นำมาหั่นลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 X 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นจะหั่นภาพลงไป 2 ภาพ ด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง

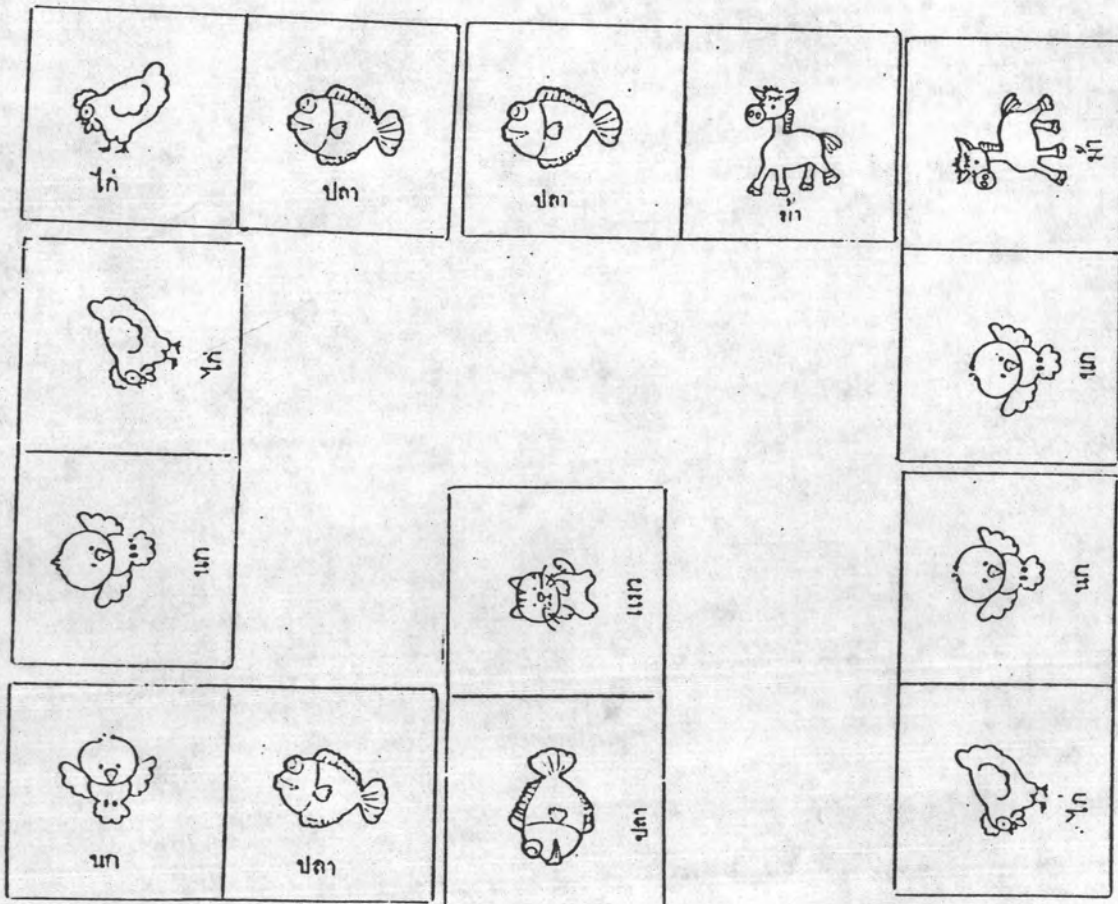


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพเรขาคณิตแยกชิ้นส่วนที่เหมือนกันมาประกอบของภาพในแผ่นต่อไปอย่าง
ต่อเนื่อง ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้
ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง
โดยให้ปลายภาพที่เหมือนมาชนกัน แล้วให้ผู้อื่นเล่นต่อ ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือน
มาต่อข้างล่างต้องผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 32 เกมต่อปลายภาพกับคำที่เหมือนกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตภาพกับคำที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพของภาพสัตว์ซึ่งมีคำประกอบจำนวน 5. ภาพได้แก่ ภาพกับคำว่า ไก่, ปลา, ม้า, นก, แมว นำมาพิมพ์ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละแผ่นพิมพ์ภาพลงไป 2 ภาพ บนด้านหัวและท้ายของกระดาษ จำนวน 20 แผ่น ดังตัวอย่าง

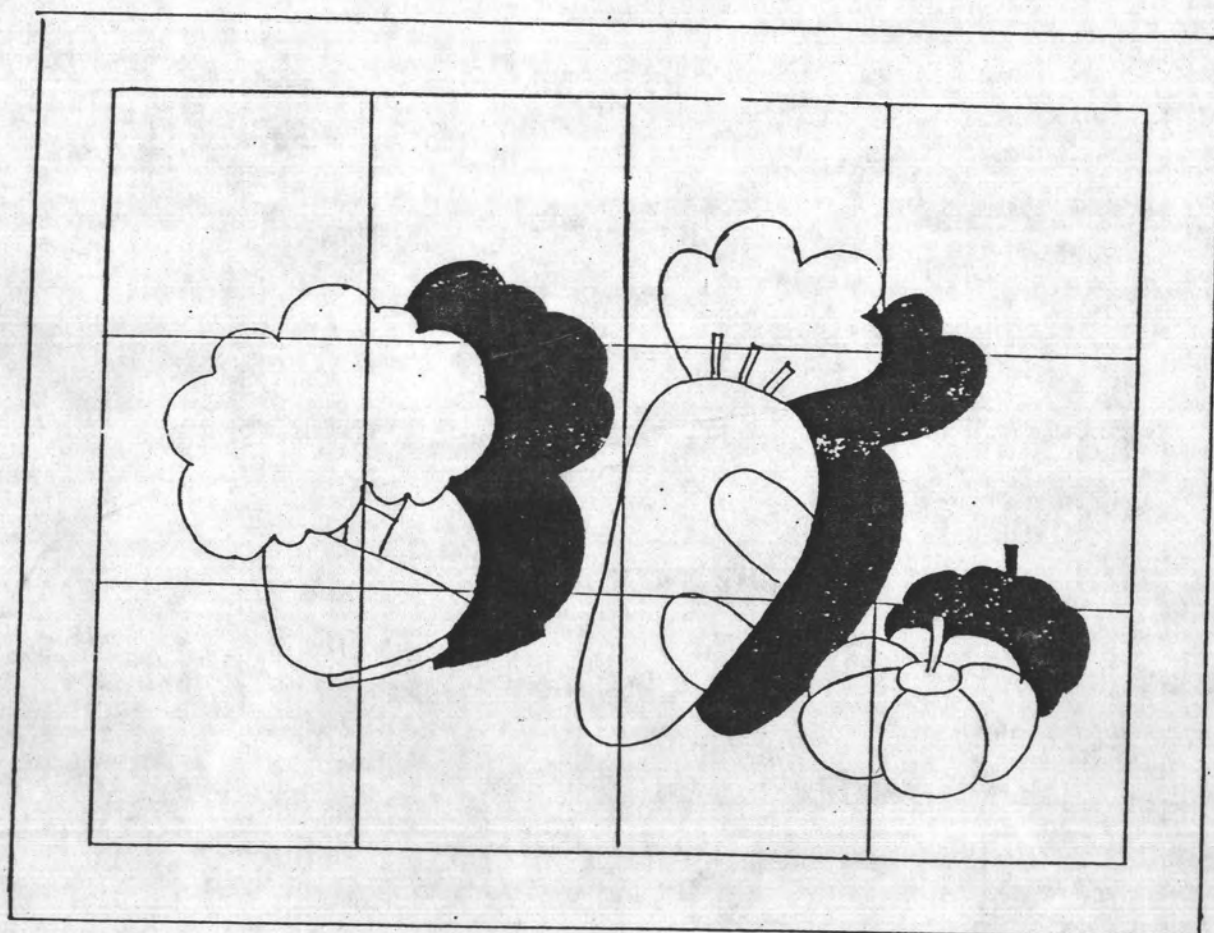


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพกับคำที่เหมือนกันมาคอปถ่ายของภาพในแผ่นคอปไปยังคอปเนื่อง
ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง
1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้ปลาย
ภาพที่เหมือนมาชนกัน แล้วให้ผู้อื่นเล่นต่อ ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนมาค่อ
ข้างล่างต้องผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 33 เกมภาพตัดค้อภาพกับเงา

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตภาพและเงาของภาพ
 2. ฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าระหว่างตาและมือ
- จำนวนผู้เล่น
- อาจเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพผักกับเงามักลงบนกระดาษแข็งขนาด 18 X 24 ตารางเซนติเมตร
ตัดเป็นชิ้นส่วนเล็ก จำนวน 12 ชิ้น ดังตัวอย่าง

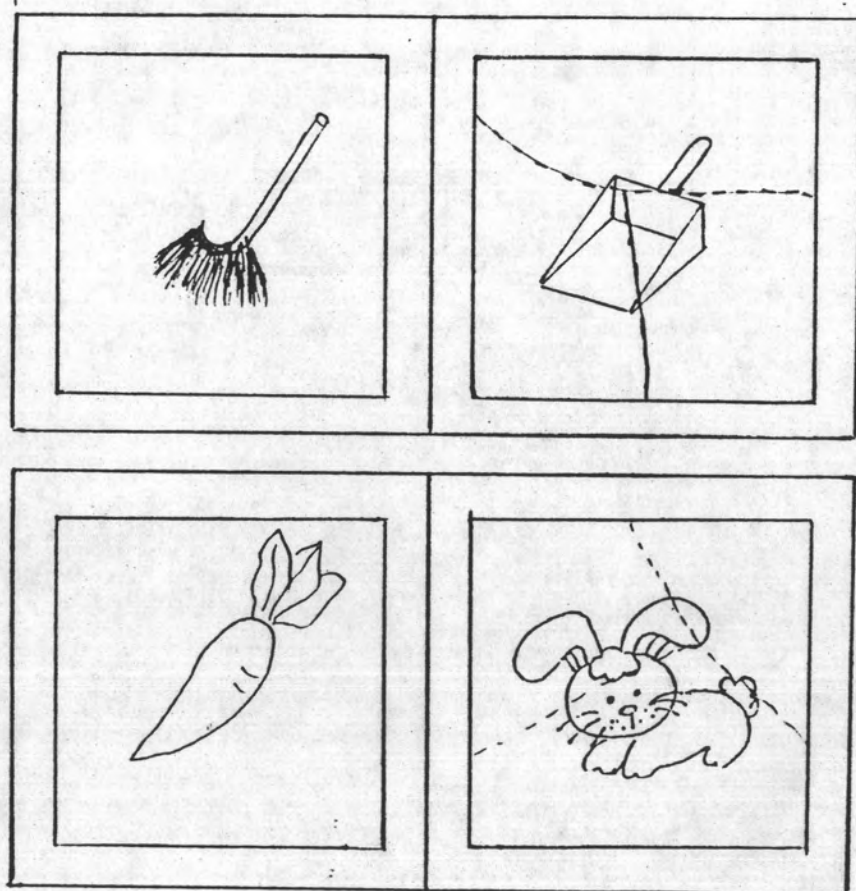


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 34 เกมภาพตัดต่อภาพที่มีความสัมพันธ์กัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตภาพที่มีความสัมพันธ์กัน
 2. ฝึกประสาทสัมพันธ์ระหว่างตาและมือ
- จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน
- เวลาที่ให้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน ได้แก่ ภาพไม้กวาดกับที่ตัก, ต้นไม้กับผล, กระจ่างกับแครอท, สวนดอกไม้กับที่รดน้ำ รวม 4 คู่ หนักลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 x 8 ตารางเซนติเมตร นำภาพส่วนที่เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ภาพละ 3 ส่วน



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กสังเกตภาพสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันที่เป็นภาพสมบูรณ์
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับภาพต้นแบบมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
4. ให้เด็กตรวจคำตอบโดยการพลิกกลับดูด้านหลังที่ละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกัน แสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเคม

เกมที่ 35 เกมภาพตัดต่อรูปแบบที่เหมือนกัน

จุดมุ่งหมาย

1. ฝึกการสังเกตุภาพรูปแบบที่เหมือนกัน
2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ

จำนวนผู้เล่น

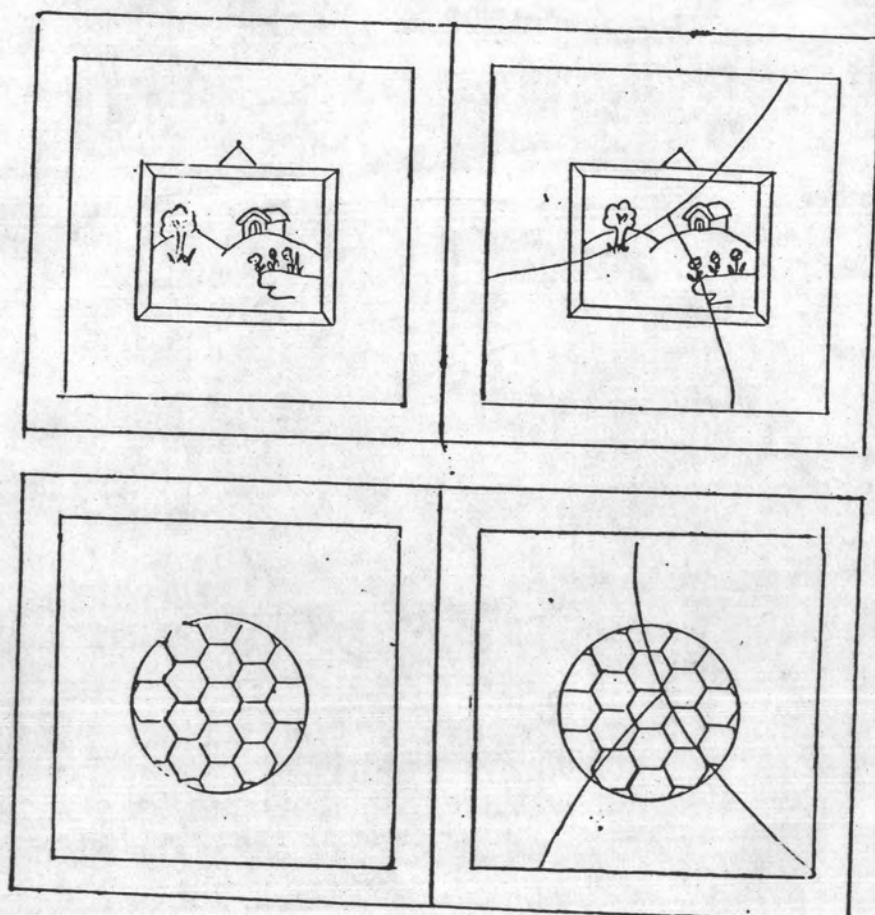
1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น

15 - 20 นาที

อุปกรณ์

ภาพรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมือนกัน ได้แก่ ภาพหนังสือ กรอบรูป ลูกบอล แตร
จำนวนอย่างละ 1 คู่ รวม 8 ภาพ หนักลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด
8 X 8 ตารางเซนติเมตร นำภาพส่วนที่เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ
ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ภาพละ 3 ส่วน ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่เป็นแบบต่าง ๆ ที่เป็นภาพสมบูรณ์
2. คละชิ้นส่วนทั้งหมด
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพรูปแบบต่าง ๆ มาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้ากับภาพที่เหมือนกัน
4. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม



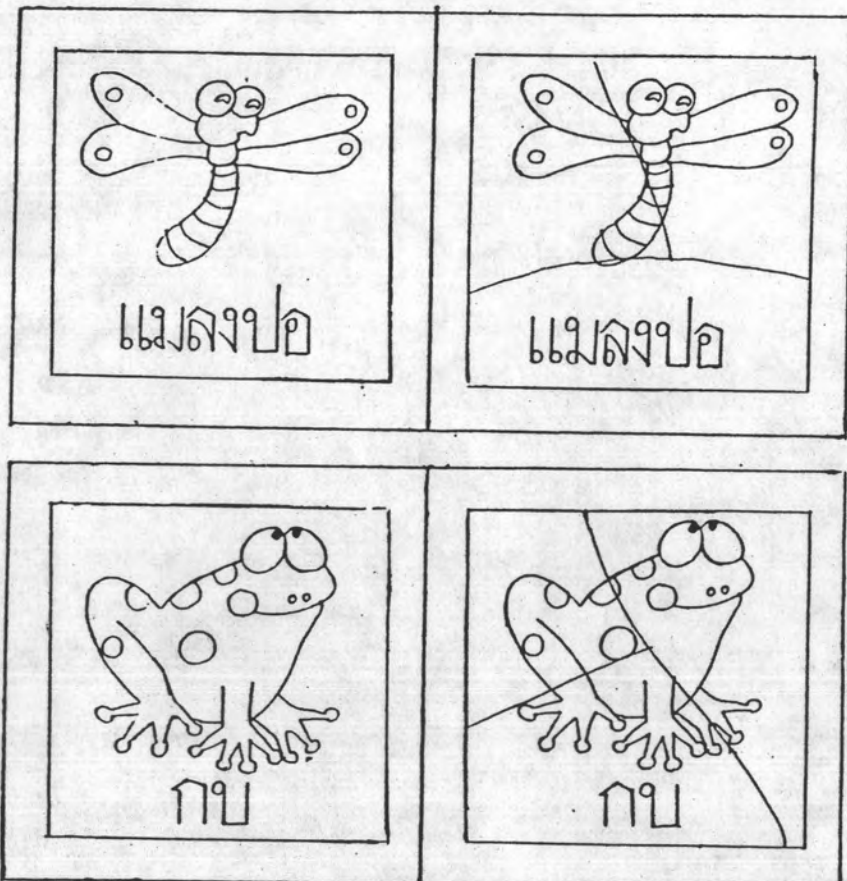
เกมที่ 36 เกมภาพตัดต่อภาพที่มีคำประกอบ

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตุภาพที่มีคำประกอบ
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ

จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพสัตว์ที่มีคำประกอบ ได้แก่ ภาพและคำแมลงปอ กบ เต่า ผีเสื้อ จำนวน
อย่างละ 1 คู่ รวม 8 ภาพ มีกึ่งบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 X 8
ตารางเซนติเมตร นำภาพส่วนที่เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออก
เป็นชิ้นส่วนย่อย ภาพละ 3 ส่วน ดังตัวอย่าง







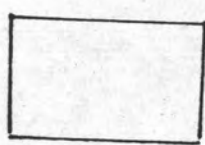



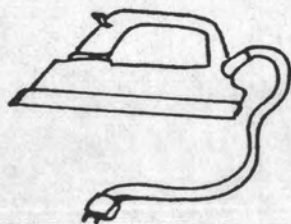




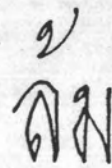


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพกับคำต่าง ๆ ที่เป็นภาพสมบูรณ์
2. คละชิ้นส่วนทั้งหมด
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพสัตว์ต่าง ๆ ที่มีค่าประกอบมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้าคู่กับภาพที่เหมือนกัน ซึ่งไม่ได้ตัดต่อ
4. ให้เด็กตรวจคำตอบโดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกัน แสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม






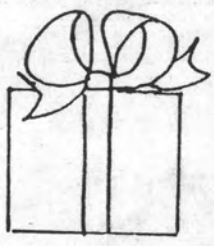
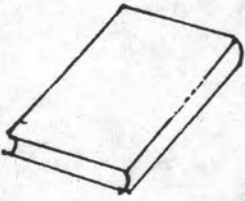
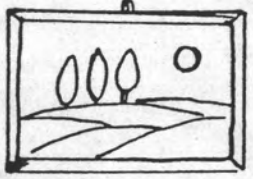
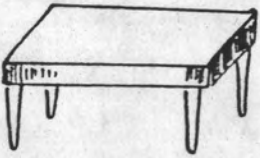
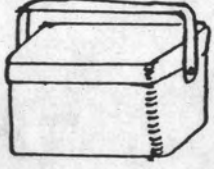
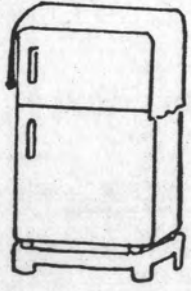




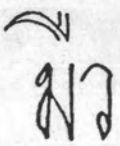
ชื่อ
 กลุ่ม เกมที่

<p>แบบประเมินสัปดาห์ที่ ๓</p> <p>วันจันทร์</p>	<p>จุดมุ่งหมาย เนื้อหา</p> <p>คำสั่ง</p>	<p>สังเกตความสัมพันธ์ ภาพกับเงา, รูปทรงสัมพันธ์, ของใช้ คู่กัน, ภาพกับคำ</p> <p>กากบาทภาพที่สัมพันธ์กับภาพแรก</p>
--	--	---

			
			
			
 <p>ส้ม</p>			

ชื่อ
 กลุ่ม เกมที่

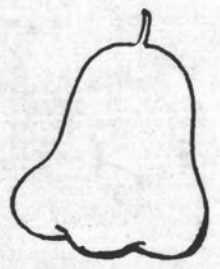



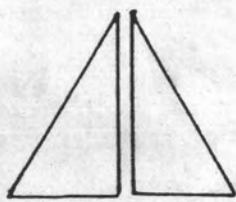
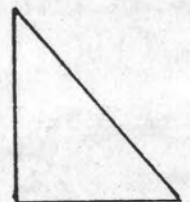
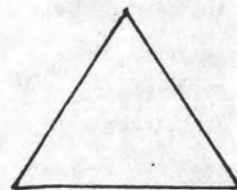
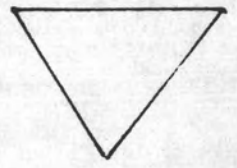



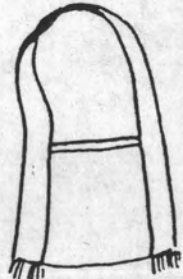

<p>แบบประเมินสัปดาห์ที่ 3</p> <p>วันหยุด</p>	<p>จุดมุ่งหมาย เนื้อหา</p> <p>คำสั่ง</p>	<p>สังเกตความสัมพันธ์ ภาพกับเงา, รูปทรงสัมพันธ์, ของใช้ คู่กัน, ภาพกับคำ กาขยายภาพที่สัมพันธ์กับภาพแรก</p>
--	--	--

ชื่อ

กลุ่ม เกมที่

<p>แบบประเมินสัปดาห์ที่ 3</p> <p>วันศุกร์</p>	<p>จุดมุ่งหมาย</p> <p>เนื้อหา</p> <p>คำสั่ง</p>	<p>สังเกตความสัมพันธ์</p> <p>ภาพกับเงา, รูปทรงสัมพันธ์, ของใช้</p> <p>คู่กัน, ภาพกับคำ</p> <p>กาขยายภาพที่สัมพันธ์กับภาพแรก</p>
---	---	---

			
			
			
 <p>กรรไกร</p>	<p>กรรไกร</p>	<p>กรรไกร</p>	<p>กรรไกร</p>

เกมการศึกษาด้านที่ 4 การสังเกตรายละเอียดของภาพ
ได้แก่ เกมการศึกษาที่ 37 ถึงเกมที่ 48

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

เพื่อฝึกให้นักเรียนสังเกตรูปภาพต่าง ๆ จนมีความสามารถต่อไปนี้คือ

1. สามารถฝึกเกมจัดหมวดหมู่ รายละเอียดของภาพ, ลำดับเหตุการณ์ภาพที่เกิดก่อนหลัง, จับคู่ภาพกับสิ่งที่ขาดหายไป สังเกตภาพที่ซ้อนกันได้
2. สามารถฝึกเกมต่อปลายภาพที่เหมือนกัน ตามเนื้อหาในข้อ 1 ได้
3. สามารถนำชิ้นส่วนภาพต่าง ๆ มาวางเรียงให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้
4. สามารถทำแบบประเมินหลังการฝึกคิด เป็นร้อยละได้ เท่ากับ 80

แนวคิด

การฝึกสังเกตภาพหรือสิ่งต่าง ๆ จะช่วยให้เด็กสามารถจดจำ จำแนก รับรู้ เชื่อมโยงทางความคิด ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนอ่าน เขียนต่อไป

สิ่งที่เด็กจะต้องฝึก

1. วาง เรียงภาพที่สมบูรณ์กับรายละเอียดปลีกย่อย
2. วาง เรียงภาพตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดก่อนหลัง
3. จับคู่ภาพกับสิ่งที่ขาดหายไป
4. วาง เรียงภาพที่อยู่ในภาพซ้อนที่เป็นหมวดหมู่เดียวกัน
5. ฝึก เกมต่อปลายภาพของ เล่นที่ซ้อนกัน
6. ฝึก เกมต่อปลายภาพต่อเนื่องที่เหมือนกัน
7. ฝึก เกมต่อปลายภาพไม่สมบูรณ์ที่เหมือนกัน
8. ฝึก เกมต่อปลายภาพของใช้ที่เป็นคู่กัน
9. วาง เรียงชิ้นส่วนภาพยานพาหนะที่ เหมือนภาพค้นแบบให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์
10. วาง เรียงชิ้นส่วนภาพ เหตุการณ์ที่เกิดก่อนหลัง เหมือนภาพค้นแบบให้ เป็นภาพที่สมบูรณ์

11. วางเรียงชิ้นส่วนภาพที่ไม่สมบูรณ์เข้ากับภาพที่เป็นคู่กัน
12. วางเรียงชิ้นส่วนภาพผลไม้ต่าง ๆ ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์

วิธีการฝึก

1. เตรียมจัดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับเด็ก 3 กลุ่ม วางเกมการศึกษาโต๊ะละ 4 เกม แต่ละโต๊ะรูปแบบต่างกันแต่มีเนื้อหาเดียวกัน
2. ให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม ครูอธิบายวิธีการฝึกเกมการศึกษาให้เด็ก
3. ครูสาธิตวิธีการฝึกให้เด็กดูโดย
 - 3.1 เกมการสังเกตรายละเอียดของภาพ ครูคิดภาพที่สมบูรณ์ไว้ที่กระดานป้ายสังกะสี ครูรูปภาพที่เป็นส่วนประกอบของภาพที่สมบูรณ์ให้เด็กดู ให้เด็กออกมาคิดให้อยู่ในแถวเดียวกันกับภาพที่สมบูรณ์ ครูแจกรายละเอียดของภาพอื่น ๆ ให้เด็ก เรียกเด็กออกมาคิดที่กระดานป้ายสังกะสีให้ตรงแถวจนครบทุกคน
 - 3.2 เกมเรียงภาพตามลำดับเหตุการณ์ ครูคิดภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนให้เด็กดู ครูรูปภาพลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กดู ถามเด็กว่าเหตุการณ์ต่อจากภาพที่ครูคิดจะเป็นภาพใด ให้เด็กออกมาหยิบแล้วติดที่กระดานป้ายสังกะสี
 - 3.3 การฝึกเกมจับคู่ภาพกับสิ่งที่หายไป ครูคิดภาพที่ไม่สมบูรณ์ไว้บนกระดานป้ายสังกะสี รูปภาพที่คู่กับภาพที่ติดบนกระดานป้ายสังกะสีให้เด็กดู ให้เด็กออกมาหยิบภาพที่ขาดหายไปเข้าคู่กัน
 - 3.4 การฝึกเกมวางเรียงภาพที่อยู่ในภาพซ้อน ครูคิดภาพที่ซ้อนกันไว้ที่กระดานป้ายสังกะสี ให้เด็กสังเกตภาพซ้อนว่ามีภาพอะไรบ้าง ครูแจกชิ้นส่วนของภาพที่ซ้อนกันให้เด็ก เรียกเด็กออกมาติดภาพให้ตรงกับภาพที่มีในภาพซ้อน (ตั้งรายละเอียดในคู่มือฝึกแต่ละชุด)
 - 3.5 การฝึกเกมภาพต่อปลายและภาพตัดต่อเหมือนกันกับวิธีการฝึกด้านอื่น ๆ
4. แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน เข้านั่งตามโต๊ะที่จัดไว้ให้เด็กเล่นประมาณ 20 นาที ขณะที่เด็กฝึกทักษะครูสังเกตว่าเด็กได้ฝึกทักษะครบทุกเกม เมื่อหมดเวลาเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย
5. แจกแบบประเมินผลหลังการฝึกให้นักเรียนทำตามคำสั่งคนละ 1 ชุด

การประเมินผล

ดูจากแบบประเมินผลหลังการฝึกทักษะและสังเกตพฤติกรรม

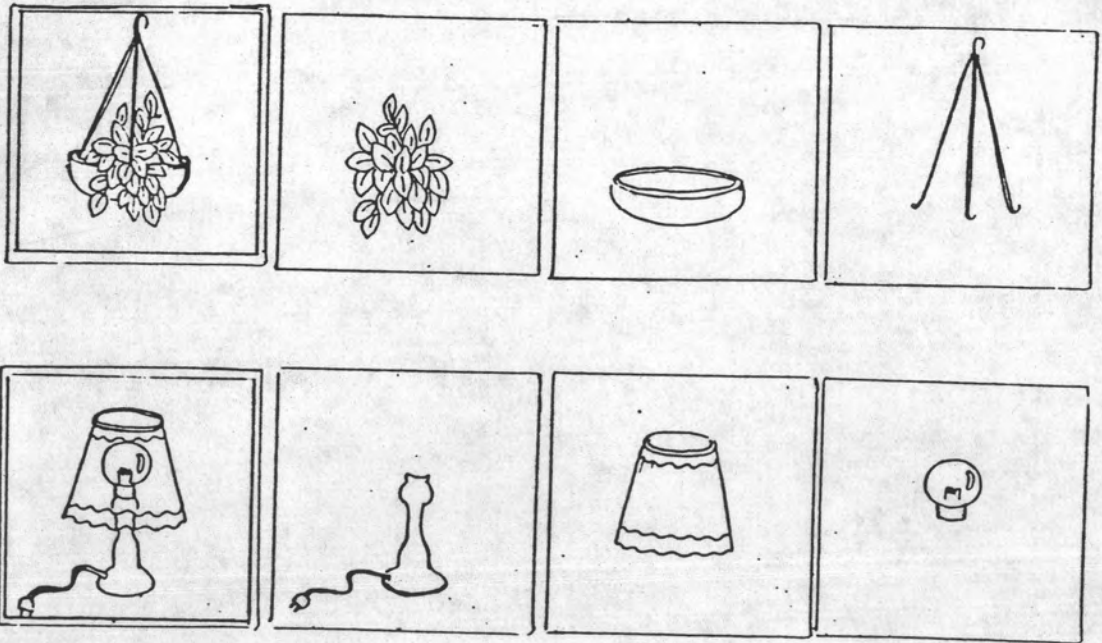
เกมที่ 37 เกมหารายละเอียดของภาพ

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตส่วนย่อยที่จะประกอบเป็นส่วนเดิม
 2. ฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล
 3. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา

จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพสิ่งต่าง ๆ ที่สมบูรณ์ 5 ภาพ ได้แก่ ภาพโคมไฟ, ปลา, ต้นไม้, ไอศกรีม, นาฬิกา แต่ละภาพจะแยกส่วนที่เป็นรายละเอียดออกมา 3 ส่วน รวมทั้งหมด 20 ชิ้น หนักภาพเหล่านี้ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร ดังตัวอย่าง

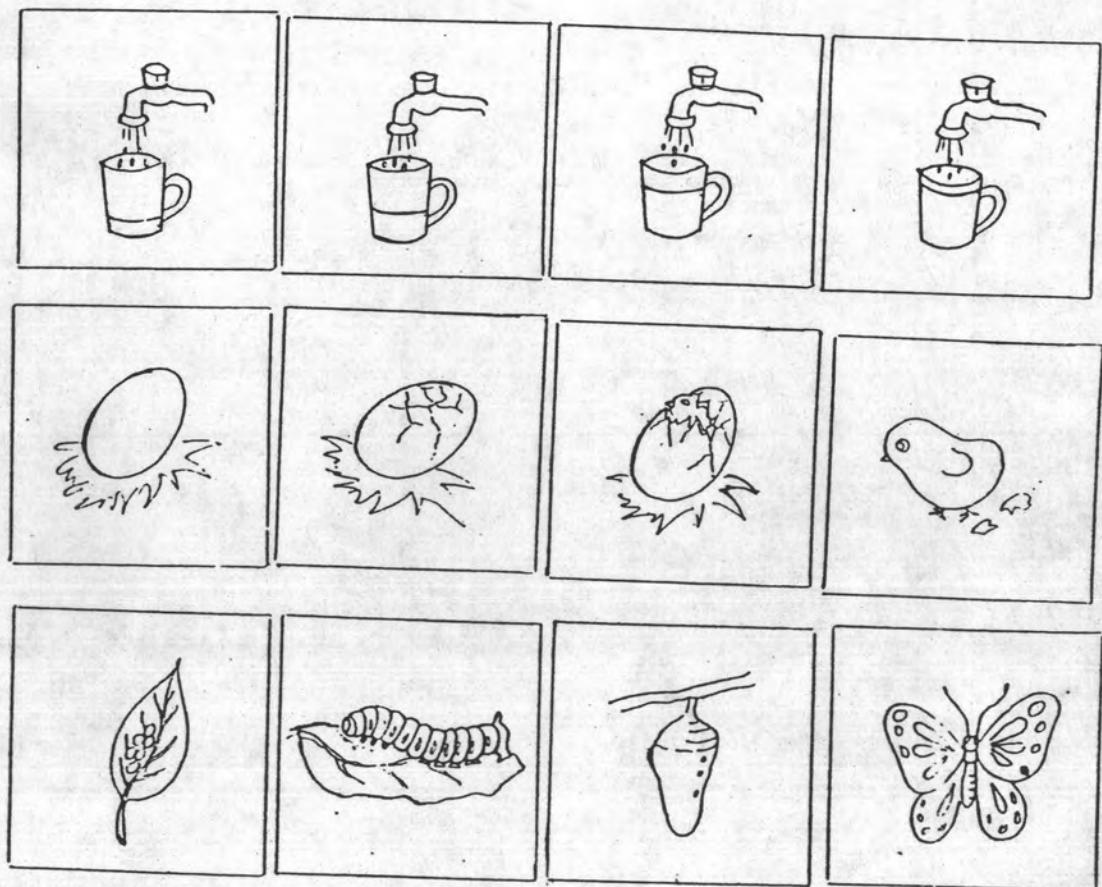


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียด
2. ให้เด็กนำภาพสมบูรณ์มาวางไว้เป็นภาพแรก แล้วหาภาพรายละเอียดแต่ละส่วนมาวางต่อตามแนวอนหรือตั้งให้ตรงกับภาพแรก ถ้าเล่น 2 คน ให้แบ่งภาพเท่า ๆ กัน ผลัดกันวางภาพรายละเอียดของแต่ละภาพที่สมบูรณ์ ใครหมดก่อนเป็นผู้ชนะ
3. ให้ตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับคู่ด้านหลังทีละแถว ถ้าเครื่องหมายตรงกัน แสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ ๑๘ เกมเรียงภาพตามลำดับเหตุการณ์

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา
 2. ฝึกการคิดอย่างมีเหตุผลตามลำดับก่อนหลัง
 3. ฝึกประสาทสัมผัสขั้นระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น อาจเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพลำดับเหตุการณ์ตามขั้นตอน ได้แก่ ภาพแสดงตวงน้ำจากก๊อก, การเกิดลูกไก่เล็กเป่าลูกโป่ง, วงจรชีวิตผีเสื้อ, การเจริญเติบโตของต้นไม้ แต่ละภาพแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ทั้งหมดมี 5 เหตุการณ์ หนักภาพเหล่านี้ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 X 6 ตารางเซนติเมตร รวมทั้งหมด 20 ชิ้น ดังตัวอย่าง



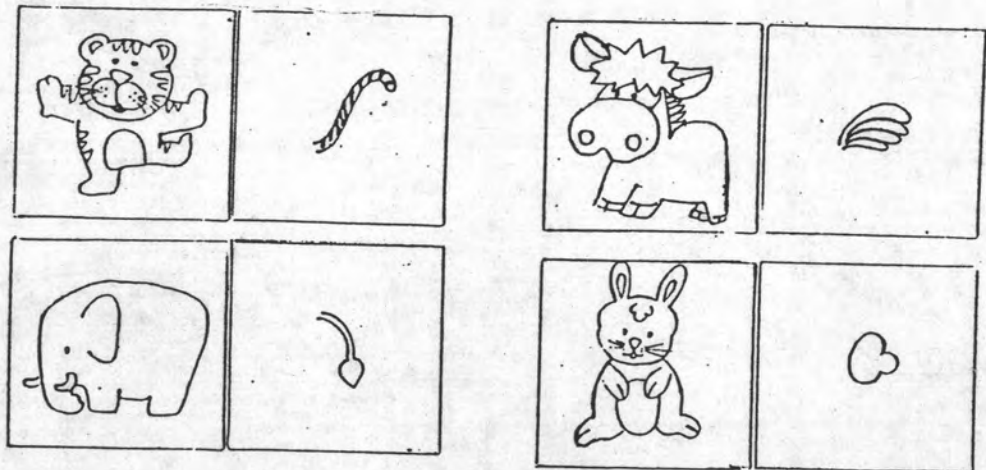
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและ เหตุการณ์ของภาพนั้น ๆ
2. ให้เด็กนำภาพมาเรียงลำดับ เหตุการณ์ก่อนหลัง โดยเริ่มจากเหตุการณ์แรก จนจบ เหตุการณ์ตามลำดับ โดยวางตามแนวตั้งหรือนอน โดยให้ตรงกัน แต่ละ เหตุการณ์ ถ้าเล่นกันเป็นกลุ่มย่อยให้แจกภาพให้เท่า ๆ กัน และ ผลัดกันวางภาพเหตุการณ์จนครบ ใครหมดก่อนเป็นผู้ชนะ
3. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลัง ถ้าเครื่องหมายตรงกัน แสดงว่า เล่นถูกต้อง
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 39 เกมจับคู่ภาพกับสิ่งที่หายไป



- จุดมุ่งหมาย**
1. ฝึกการสังเกตและรับรู้ทางสายตา
 2. ฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล
 3. ฝึกประสาทสัมผัสขั้นระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น** อาจเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น** 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์** ภาพสิ่งต่าง ๆ ส่วนประกอบหายไป ได้แก่ ภาพรถกับล้อ, รองเท้ากับสาย, ภาพสัตว์ที่มีบางส่วนขาดหายไป ได้แก่ ภาพเสือ, ช้าง, ม้า, กระต่าย, สิงโต และหางของสัตว์เหล่านี้ มีกล่องบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร จำนวน 20 ชิ้น ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและส่วนประกอบ
2. ให้เด็กนำภาพตัวสัตว์จับคู่กับภาพหางของแต่ละตัว โดยจัดวางตามแนวตั้งหรือแนวนอน ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ให้แจกภาพเท่า ๆ กัน และผลัดกันวางภาพให้ เป็นคู่กัน ผู้ใดวางภาพหมดก่อนก็เป็นผู้ชนะ
3. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

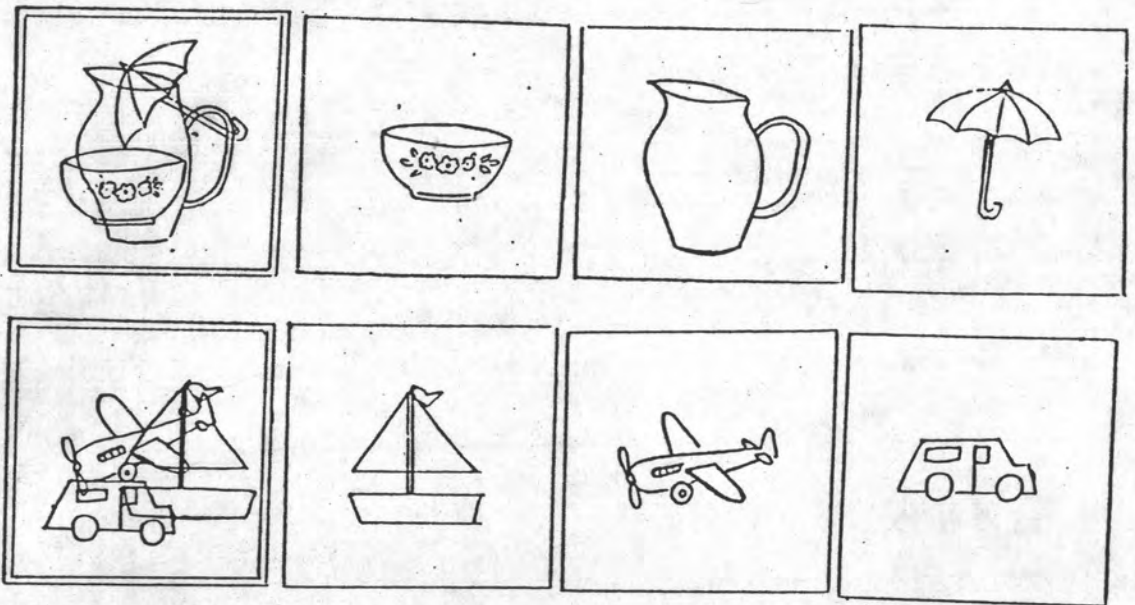
เกมที่ 40 เกมหาภาพที่อยู่ในภาพซ้อน

จุดมุ่งหมาย ฝึกการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา

จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน

เวลาที่ใช้เล่น 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพเครื่องใช้ สัตว์ ผลไม้ ยานพาหนะต่าง ๆ ที่ซ้อนกัน 3 ภาพ และมีภาพเดี่ยวของภาพที่ซ้อนกันนี้อย่างละ 3 ภาพ รวมทั้งหมด 20 ชิ้น ผนังภาพเหล่านี้ลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 6 x 6 ตารางเซนติเมตร ดังตัวอย่าง

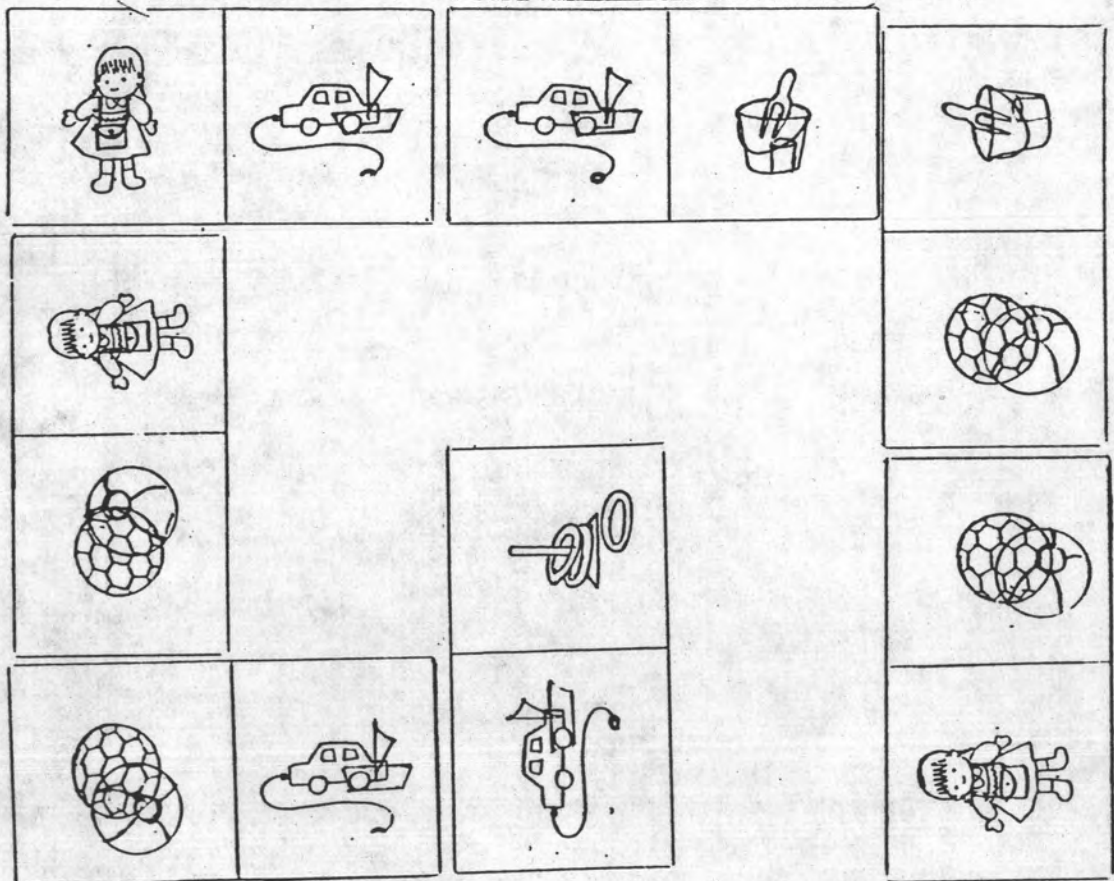


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กสังเกตภาพที่ซ้อนกันว่ามีภาพอะไรบ้าง
2. ให้เด็กนำแผ่นเกมในข้อที่ 1 มาวางเรียงเป็นแถว ตามแนวตั้งหรือแนวนอน แล้วหาภาพที่มีอยู่ในภาพที่วางข้างต้น มาวางเรียงให้ตรงกัน ถ้าเล่น 2 คน แบ่งภาพคนละ 10 ภาพ ผลัดกันวางภาพที่มีในภาพซ้อน ใครหมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
3. ให้ตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละแถว ถ้าเครื่องหมายตรงกัน แสดงว่าเด็กเล่นได้ถูกต้อง
4. เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 41 เกมต่อปลายของเล่นที่ซ้อนกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น
- เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพของเล่นที่เป็นภาพซ้อน 5 ภาพ นำมาหมักลงในกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละภาพหมักลงไป 2 ภาพ บนด้านหัวและท้ายของกระดาษจำนวน 20 แผ่น

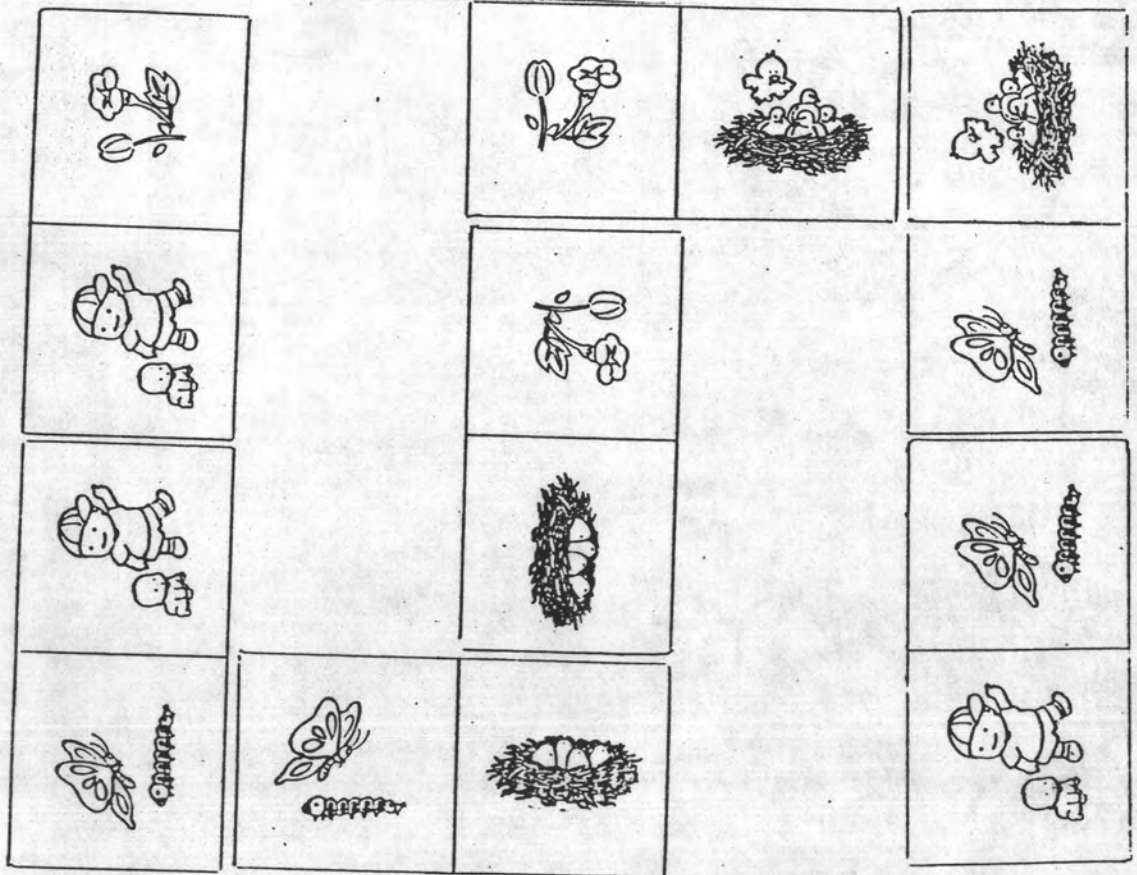


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพของเล่นที่ซ้อนกันมาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่ซ้อนเหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้ปลายภาพที่ซ้อนกันเหมือนมาชนกัน แล้วให้ผู้อื่นเล่นต่อ ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนมาต่อข้างล่างต้องผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ 42 เกมต่อปลายภาพต่อเนื่องที่เหมือนกัน

- จุดมุ่งหมาย 1. ฝึกการสังเกตภาพต่อเนื่องที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพต่อเนื่อง 5 ชนิด นำมาหั่นกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละภาพหั่นลงบนแผ่นเกมด้านหัวและท้าย แผ่นละ 2 ภาพ จำนวน 20 แผ่น



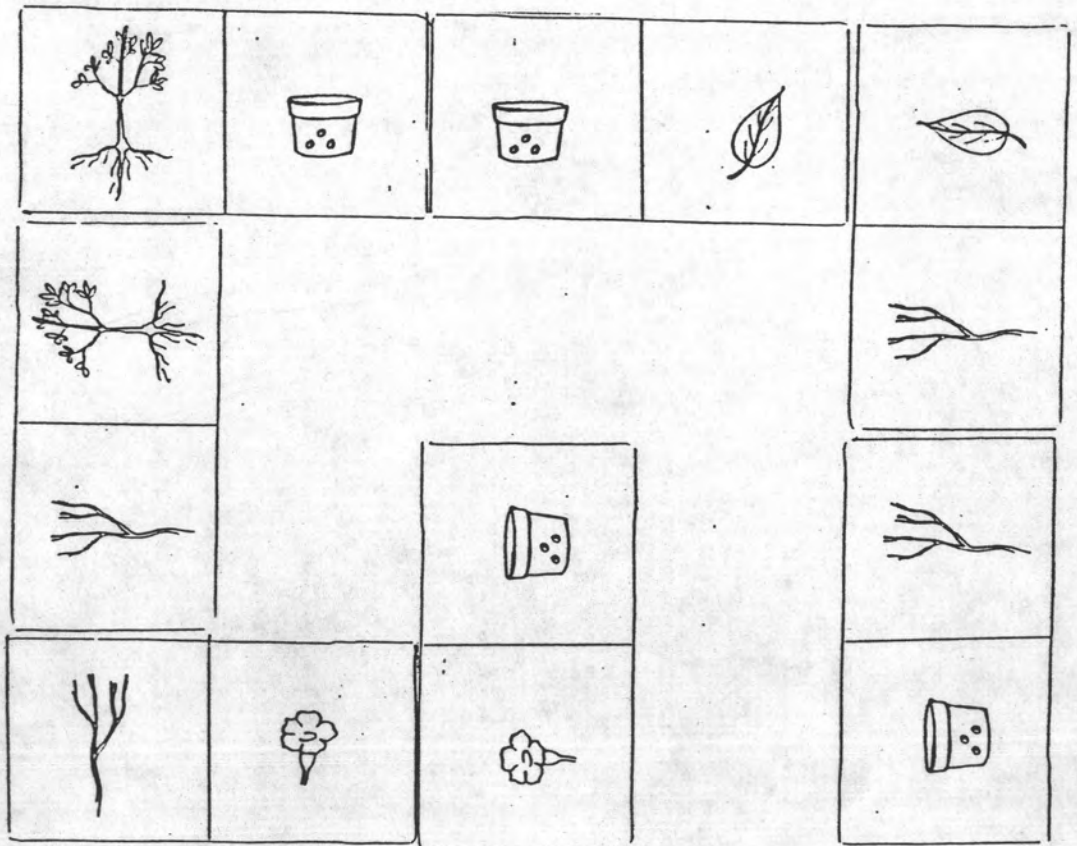
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียด
2. นำภาพต่อเนื่องที่เหมือนกันมาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้ปลายภาพที่เหมือนมาชนกัน แล้วให้ผู้อื่นเล่นต่อ ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนมาต่อข้างล่างต้องผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม



เกมที่ 43 เกมค่อปลายภาพไม่สมบูรณ์

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตสิ่งๆที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น
- เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น
- 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพสิ่งๆที่ไม่สมบูรณ์ ซึ่งแบ่งออกเป็นส่วนย่อยได้ 5 ชนิด นำมาฉีกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละภาพฉีกบนแผ่นเกมด้านหัวและท้าย แผ่นละ 2 ภาพ จำนวน 20 แผ่น

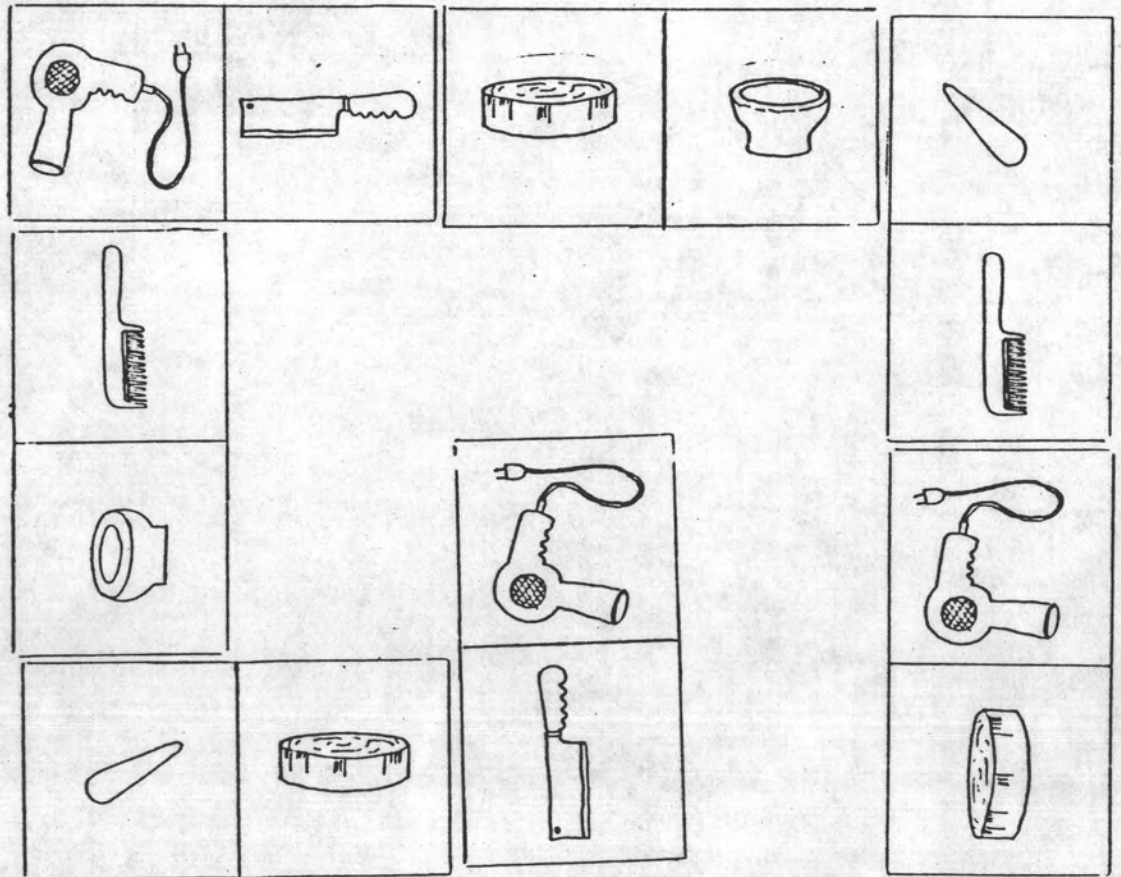


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพที่ไม่สมบูรณ์มาต่อปลายของภาพในแผ่นต่อไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง 1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้ปลายภาพที่เหมือนมาชนกัน แล้วให้ผู้อื่นเล่นต่อ ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือนมาต่อข้างล่างต้องผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ 44 เกมต่อปลายภาพของที่ใช้คู่กัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตสิ่งที่ใช้คู่กัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- จำนวนผู้เล่น
- เล่นเดี่ยวหรือกลุ่มย่อย
- เวลาที่ใช้เล่น
- 51 - 20 นาที
- อุปกรณ์
- ภาพของที่เบ็นของใช้คู่กัน จำนวน 6 ชนิด นำมาฉีกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 5 x 10 ตารางเซนติเมตร โดยแต่ละภาพฉีกลงบนแผ่นเกมด้านหัว และท้าย แผ่นละ 2 ภาพ จำนวน 30 แผ่น ดังตัวอย่าง



วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพและรายละเอียดในภาพ
2. นำภาพของที่ใช้คู่กันมาค้ำปลายของภาพในแผ่นค้ำไปอย่างค้ำเนื่อง
ถ้าเล่น 2 คนขึ้นไป ต้องแจกแผ่นภาพให้เท่ากัน และเหลือวางไว้ตรงกลาง
1 แผ่น ผู้เล่นคนแรกหาภาพที่เหมือนกับแผ่นที่วางไว้ตรงกลาง โดยให้
ปลายภาพที่เหมือนมาชนกัน แล้วให้ผู้อื่นเล่นค้ำ ถ้าใครไม่มีภาพที่เหมือน
มาค้ำช่วงล่างต้องผ่านไป ใครหมดก่อนถือว่าชนะ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

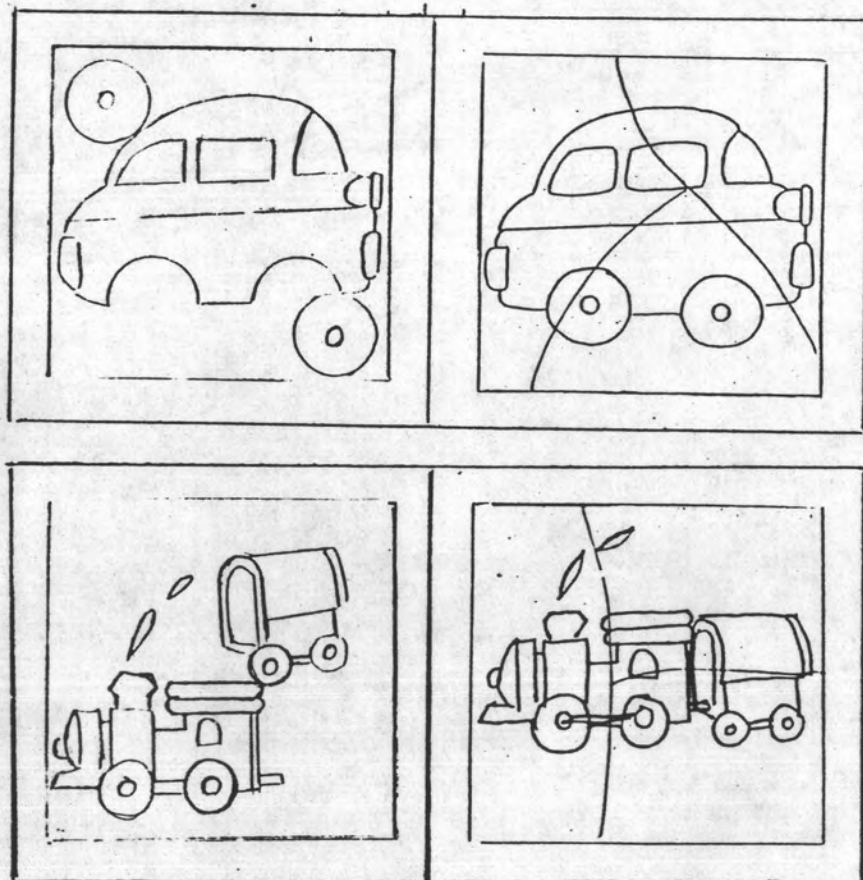
เกมที่ 45 เกมภาพตัดต่อยานพาหนะ

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตุภาพที่เป็นภาพสมบูรณ์
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ

จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน

เวลาที่ให้เล่น 15 - 20 นาที

อุปกรณ์ ภาพยานพาหนะได้แก่ ภาพรถยนต์ เครื่องบิน เรือ รถไฟ ที่แยกและสมบูรณ์
รวม 4 คู่ ฝึกกลบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 X 8 ตารางเซนติเมตร
นำภาพส่วนที่สมบูรณ์ของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ภาพ
ละ 3 ส่วน ดังตัวอย่าง

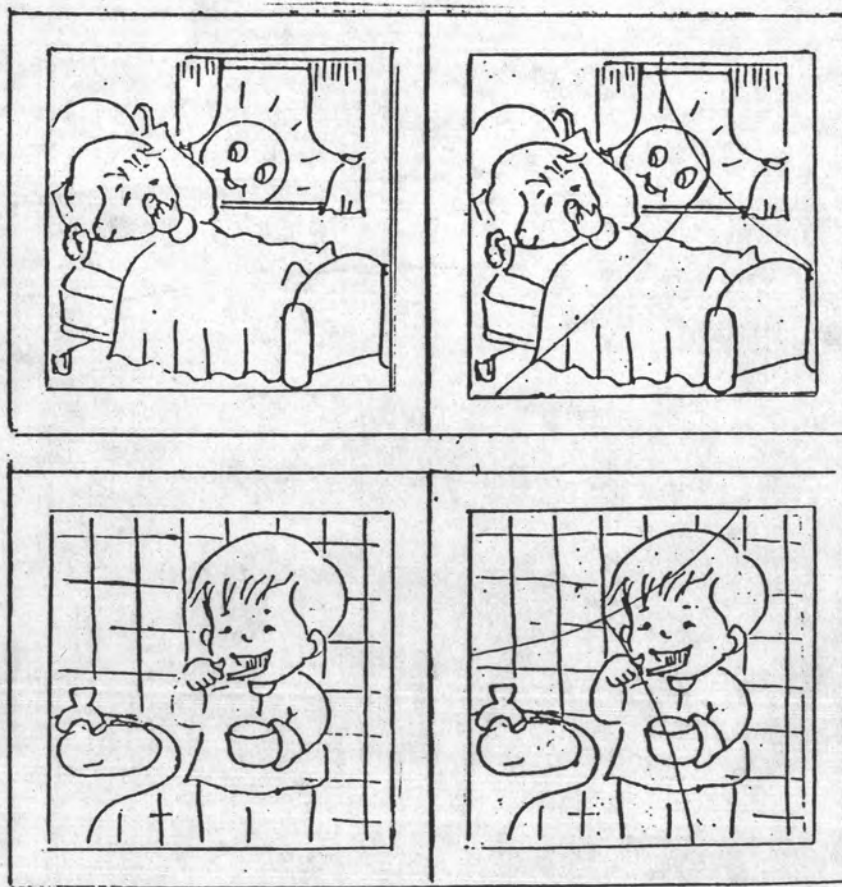


วิธีเล่น

1. แนะนำให้ เด็กสังเกตภาพยานพาหนะที่เป็นภาพสมบูรณ์และแยกชิ้นส่วน
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพยานพาหนะมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้าคู่กับภาพยานพาหนะแยกชิ้นส่วนซึ่งไม่ได้ตัดต่อ
4. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังทีละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม

เกมที่ 46 เกมภาพตัดต่อเหตุการณ์ก่อนหลัง

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตภาพเหตุการณ์ก่อนหลังที่เหมือนกัน
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ
- จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพเด็กตื่นนอน ล้างหน้าแปรงฟัน แต่งตัว รับประทานอาหาร ตามลำดับ
รวม 4 คู่ ผนึกลงในกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 x 8 ตารางเซนติเมตร
นำภาพที่เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพ ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อยภาพ
ละ 3 ส่วน ดังตัวอย่าง



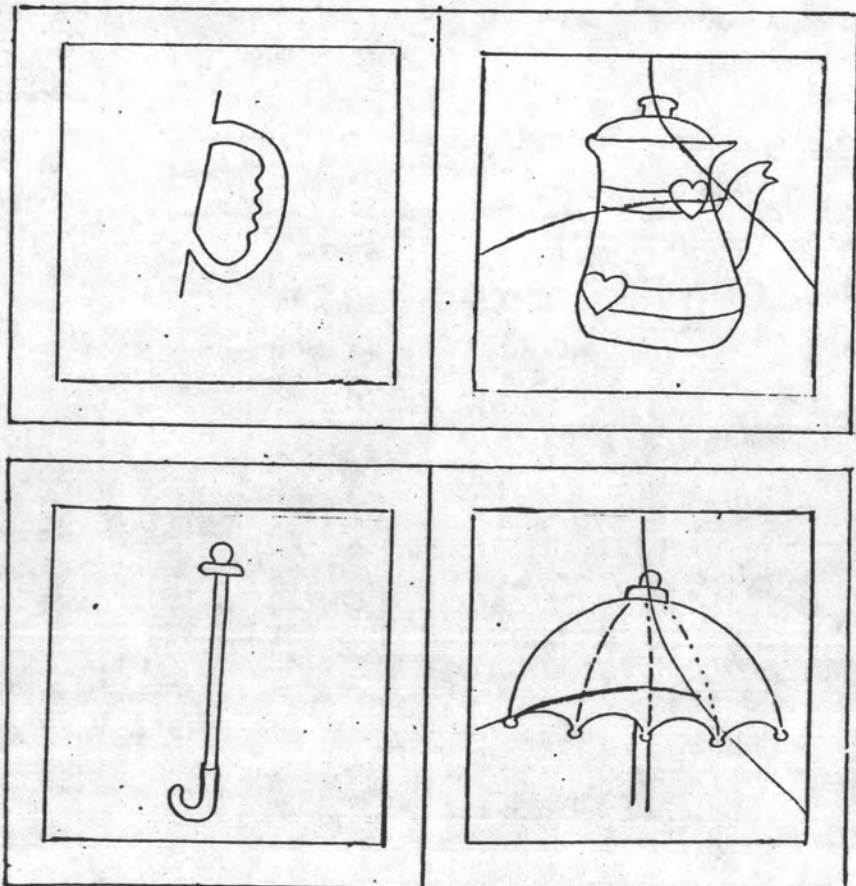
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กสังเกตภาพเด็กตื่นนอน แปรงหัน แดงตัว รับประทานอาหาร ซึ่งเป็นภาพที่สมบูรณ์ความลำดับก่อนหลัง
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้ากับภาพที่เหมือนกันซึ่งไม่ได้ตัดต่อ
4. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังที่ละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกัน แสดงว่าเล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยตั้งเดิม



เกมที่ 47 เกมภาพตัดต่อภาพที่ไม่สมบูรณ์

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตรูปภาพและส่วนที่หายไปของภาพที่ไม่สมบูรณ์
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ
- จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน
- เวลาที่ใช้เล่น 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพที่ไม่สมบูรณ์ ได้แก่ ภาพกาน้ำไม่มีหู, รมไม่มีที่ถือ, นาฬิกาไม่มีเลข, ดอกไม้ไม่มีก้าน รวม 4 คู่ หนักลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 8 x 8 ตารางเซนติเมตร นำภาพที่เหมือนกันของแต่ละคู่ จำนวน 4 ภาพตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อยภาพละ 3 ส่วน ดังตัวอย่าง

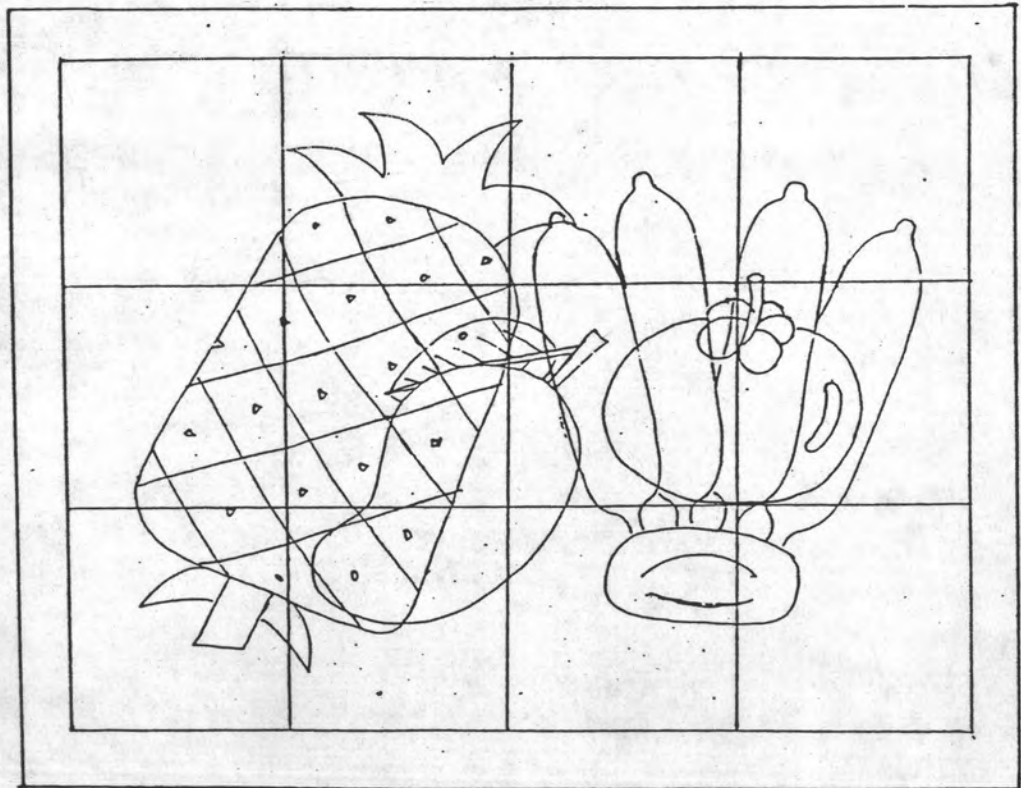


วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กสังเกตสิ่งที่ไม่สมบูรณ์และส่วนที่ขาดหายไป
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพสิ่งที่ไม่สมบูรณ์มาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจัดเข้าคู่กับภาพที่เมื่อรวมแล้วจะทำให้ เป็นภาพสิ่งของที่สมบูรณ์
4. ให้เด็กตรวจคำตอบ โดยการพลิกกลับดูด้านหลังที่ละคู่ ถ้าเครื่องหมายตรงกันแสดงว่า เล่นได้ถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บ เกมใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม

เกมที่ 48 เกมภาพตัดต่อผลไม้ที่ซ้อนกัน

- จุดมุ่งหมาย
1. ฝึกการสังเกตและรับรู้ภาพและสีต่าง ๆ
 2. ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ
- จำนวนผู้เล่น 1 - 2 คน
- เวลาที่ใช้ 15 - 20 นาที
- อุปกรณ์ ภาพผลไม้หลายชนิดซ้อนกัน ผืนกลงบนกระดาษเบอร์ 24 ขนาด 18 X 24 ตารางเซนติเมตร ตัดเป็นชิ้นส่วนเล็ก จำนวน 12 ชิ้น








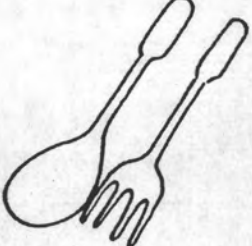
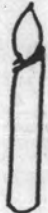

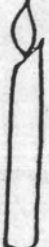
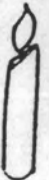






วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพที่สมบูรณ์
2. นำชิ้นส่วนทั้งหมดมาคละกัน
3. ให้เด็กนำชิ้นส่วนภาพผลไม้ที่ซ้อนกันมาต่อให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
4. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กเก็บภาพใส่กล่องให้เรียบร้อยดังเดิม







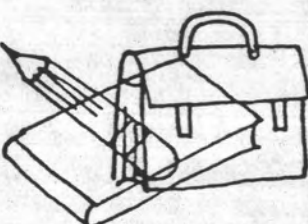



ชื่อ
กลุ่ม เกมที่

แบบประเมินสัปดาห์ที่ 4 วันจันทร์	จุดมุ่งหมาย เนื้อหา คำสั่ง	สังเกตภาพ ภาพกับรายละเอียด, สิ่งที่ยากหายไป, ภาพเรียงลำดับเหตุการณ์, ภาพซ้อน วงกลมรอบ 1. ภาพที่มีในภาพแรก 2. ภาพสิ่งที่หายไปของภาพแรก 3. ภาพที่ค่อจากภาพแรก 4. ภาพที่มีในภาพแรก
		 
		 
		 
		 

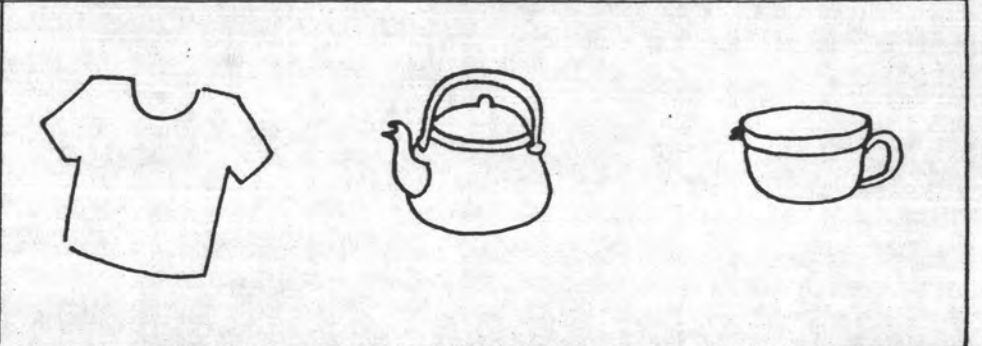
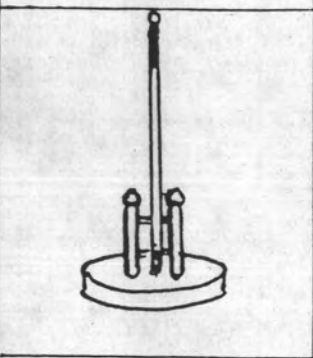
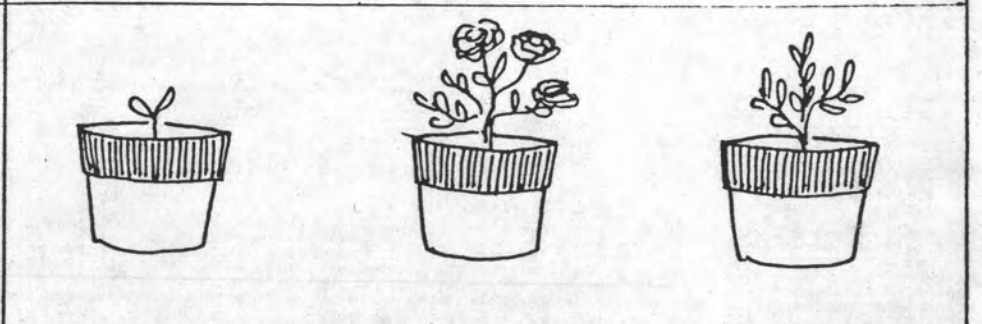
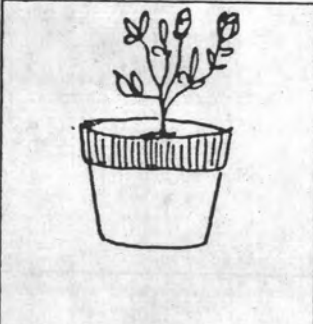
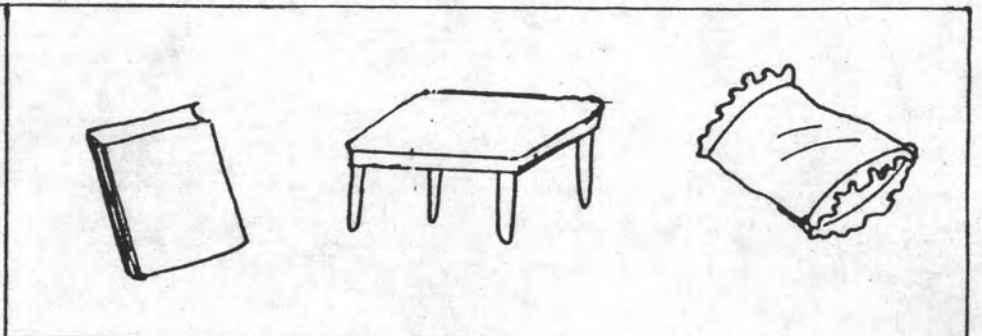
ชื่อ
 กลุ่ม เกมที่

<p>แบบประเมินสัปดาห์ที่ 4</p>	<p>จุดมุ่งหมาย เนื้อหา</p>	<p>สังเกตภาพ ภาพกับรายละเอียด, สิ่งที่ขาดหายไป, ภาพเรียงลำดับเหตุการณ์, ภาพซ้อน</p>
<p>วันที่</p>	<p>คำสั่ง</p>	<p>วงกลมรอบ 1. ภาพที่มีในภาพแรก 2. ภาพที่ค่อจากภาพแรก 3. ภาพสิ่งที่หายไปของภาพแรก 4. ภาพที่มีในภาพแรก</p>

ชื่อ
 กลุ่ม เกมที่

<p>แบบประเมินสัปดาห์ที่ 4</p> <p>วันศุกร์</p>	<p>จุดมุ่งหมาย สังเกตภาพ</p> <p>เนื้อหา ภาพกับรายละเอียด, สิ่งที่ขาดหายไป, ภาพเรียงลำดับเหตุการณ์, ภาพซ้อนวงกลมรอบ</p> <p>คำสั่ง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ภาพที่มีในภาพแรก 2. ภาพที่ต่อจากภาพแรก 3. ภาพสิ่งที่หายไปของภาพแรก 4. ภาพที่มีในภาพแรก
---	---



ג. חכמת ארץ

คำชี้แจงในการดำเนินการทดสอบความสามารถในการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา
สำหรับเด็กก่อนวัยเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

คำชี้แจง

1. ลักษณะของแบบทดสอบ

แบบทดสอบชุดนี้ เป็นแบบทดสอบปรนัยเชิงรูปภาพ แบบเลือกตอบชนิด 3 และ 4
ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็น 4 ตอนคือ

- ตอนที่ 1 สังเกตความเหมือน จำนวน 5 ข้อ
- ตอนที่ 2 สังเกตความต่าง จำนวน 5 ข้อ
- ตอนที่ 3 สังเกตความสัมพันธ์ของภาพ จำนวน 5 ข้อ
- ตอนที่ 4 สังเกตรายละเอียดของภาพจำนวน 5 ข้อ

2. จุดมุ่งหมายของแบบทดสอบ

เพื่อทดสอบความสามารถในการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตาของเด็กก่อนวัยเรียน
ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ความสามารถในการสังเกตภาพที่เหมือนกันในเรื่อง

- 1.1 สี
- 1.2 ขนาด
- 1.3 ทิศทาง
- 1.4 รายละเอียด

ตอนที่ 2 ความสามารถในการสังเกตภาพที่ต่างจากภาพอื่นในเรื่อง

- 2.1 ขนาด
- 2.2 ทิศทาง
- 2.3 ประเภท
- 2.4 รายละเอียด

ตอนที่ 3 ความสามารถในการสัง เกตภาพที่มีความสัมพันธ์กันใน เรื่อง

- 3.1 ภาพกับเงา
- 3.2 ของใช้คู่กัน
- 3.3 รูปทรง
- 3.4 ภาพกับคำ

ตอนที่ 4 ความสามารถในการสัง เกตรายละเอียดของภาพในเรื่อง

- 4.1 รายละเอียดของภาพ
- 4.2 ลำดับภาพที่เกิดก่อนหลัง
- 4.3 ภาพที่ไม่สมบูรณ์
- 4.4 ภาพซ้อน

3. ผู้ดำเนินการสอบ

ผู้ดำเนินการทดสอบมีหน้าที่อ่านคำถามโดยการใช้นิยามให้นักเรียนเข้าใจคำสั่ง หากเป็นไปได้ควรมีผู้ช่วยดำเนินการทดสอบทำหน้าที่เดินตรวจดูว่า นักเรียนทำตามคำสั่งโดยทั่วถึงหรือไม่ แบบทดสอบแต่ละคอนมีตัวอย่าง ให้ผู้ดำเนินการทดสอบวาดรูปตัวอย่างบนกระดาษแสดงวิธีทำตัวอย่างนั้น ให้นักเรียนดู แล้วซักถามจนแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจวิธีทำทุกคน

4. เวลาที่ใช้ในการสอบ

ข้อสอบแต่ละข้อให้เวลาในการตอบ 1 นาที โดยนับตั้งแต่อ่านคำถามจบ ผู้ดำเนินการ สอบควรใช้เวลาดำเนินการสอบตามที่กำหนดโดยเคร่งครัด เพื่อความตรงแม่นยำในการวัด

5. การเตรียมการก่อนสอบ

- 5.1 ผู้ดำเนินการสอบจะต้องอ่านคำสั่งแจ้งในการทดสอบไว้ล่วงหน้า
- 5.2 เตรียมเครื่องมือเครื่องใช้ในการทดสอบ ได้แก่
 - 5.2.1 นาฬิกาจับเวลา
 - 5.2.2 ดินสอคำหรือสีเทียน
 - 5.2.3 กระดาษทดสอบ
 - 5.2.4 กระดาษขาวสำหรับปิดทับข้อที่ยังไม่ทำ

5.3 จัดที่นั่งห่างกันพอประมาณ เพื่อความสะดวกในการดำเนินการสอบ และไม่ให้เกิดกลิ่นได้

5.4 เขียนชื่อที่แบบทดสอบก่อน แล้วแจกแบบทดสอบให้ตรงกับชื่อ

5.5 ให้เด็กทดลองกา \times บนกระดาษในข้อ 5.2.4

6. ข้อควรระวังในการดำเนินการทดสอบ

6.1 สร้างบรรยากาศในห้องสอบให้แจ่มใสเป็นกันเอง ไม่เครียด

6.2 อ่านคำสั่ง ทำภาษามือประกอบทีละข้อซ้ำ 2 ครั้ง ให้เด็กมองเห็นอย่างทั่วถึงทุกคน

6.3 ทำการทดสอบทีละข้อให้ เวลาตอบข้อละประมาณ 1 นาที ดูว่านักเรียนส่วนใหญ่ทำเสร็จ จึงขึ้นข้อใหม่

6.4 ผู้ดำเนินการสอบพึงระมัดระวังในการทำภาษามือของคำถามให้ถูกข้อถูกคน และดูเด็กทำตรงกับข้อที่ครูให้ทำ

6.5 ให้กำลังใจแก่ผู้รับการทดสอบเป็นระยะ ๆ และควรให้เด็กพักประมาณ 5 นาที เมื่อเด็กทำข้อทดสอบเสร็จแต่ละคน

7. การตรวจให้คะแนน

ให้คะแนนข้อที่ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบผิด, ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 คำตอบให้ 0 คะแนน

ตอนที่ 1 สังเกตความเหมือน

ข้อหวมก	ให้นักเรียนกากบาทภาพ เรือที่มีสี เหมือนกับภาพเรือในช่องแรก
ข้อซ้อน	ให้นักเรียนกากบาทภาพร่มที่หันไปทิศทาง เดียวกับภาพร่มในช่องแรก
ข้อกาน้ำ	ให้นักเรียนกากบาทภาพ เด็กหญิงที่มีขนาด เดียวกับภาพ เด็กหญิงในช่องแรก
ข้อกระดาษ	ให้นักเรียนกากบาทมี สีที่มืขขนาด เดียวกับภาพมี สีในช่องแรก
ข้อรองเท้า	ให้นักเรียนกากบาทภาพ เค้าที่มีรายละเอียดคระคอง เหมือนภาพ เค้าในช่องแรก

ตอนที่ 2 สิ่งเกิดความต่าง

- ข้อส้ม ให้นักเรียนกากบาทภาพ เด็กชายที่มีขนาดต่างจากภาพอื่น
- ข้อ เครื่องบิน ให้นักเรียนกากบาทภาพรถที่หันหน้าต่างจากภาพอื่น
- ข้อ สับประรด ให้นักเรียนกากบาทภาพแมวที่มีรายละเอียดในหน้าต่างจากภาพอื่น
- ข้อ ร่ม ให้นักเรียนกากบาทภาพสัตว์ที่ต่างจากสัตว์ชนิดอื่น ๆ
- ข้อ ลูกบอล ให้นักเรียนกากบาทภาพของใช้ที่ต่างจากภาพอื่น

ตอนที่ 3 สิ่งเกิดความสัมพันธ์ของภาพ

- ข้อนก ให้นักเรียนกากบาทภาพสัตว์ที่เป็นภาพของเงาในช่องแรก
- ข้อสุนัข ให้นักเรียนกากบาทภาพที่มีรูปร่างสัมพันธ์กับภาพในช่องแรก
- ข้อ เป็ด ให้นักเรียนกากบาทภาพที่สัมพันธ์กับภาพในช่องแรก
- ข้อ แมว ให้นักเรียนกากบาทภาพที่สัมพันธ์กับภาพในช่องแรก
- ข้อ เต่า ให้นักเรียนกากบาทภาพที่สัมพันธ์กับภาพในช่องแรก

ตอนที่ 4 การสังเกตรายละเอียดของภาพ

- ข้อ นาฬิกา ให้นักเรียนกากบาทภาพทางที่เป็นทางของแมว
- ข้อ ดอกไม้ ให้นักเรียนกากบาทภาพที่ต่อจากภาพแรก
- ข้อ ต้นไม้ ให้นักเรียนกากบาทภาพดอกไม้ที่สัมพันธ์กับภาพดอกไม้แยกชิ้นส่วนในช่องแรก
- ข้อ แว่นตา ให้นักเรียนกากบาทภาพที่มีในช่องแรก
- ข้อ เด็กชาย ให้นักเรียนกากบาทภาพที่มีในภาพซ้อนช่องแรก

๖. การตรวจให้คะแนน

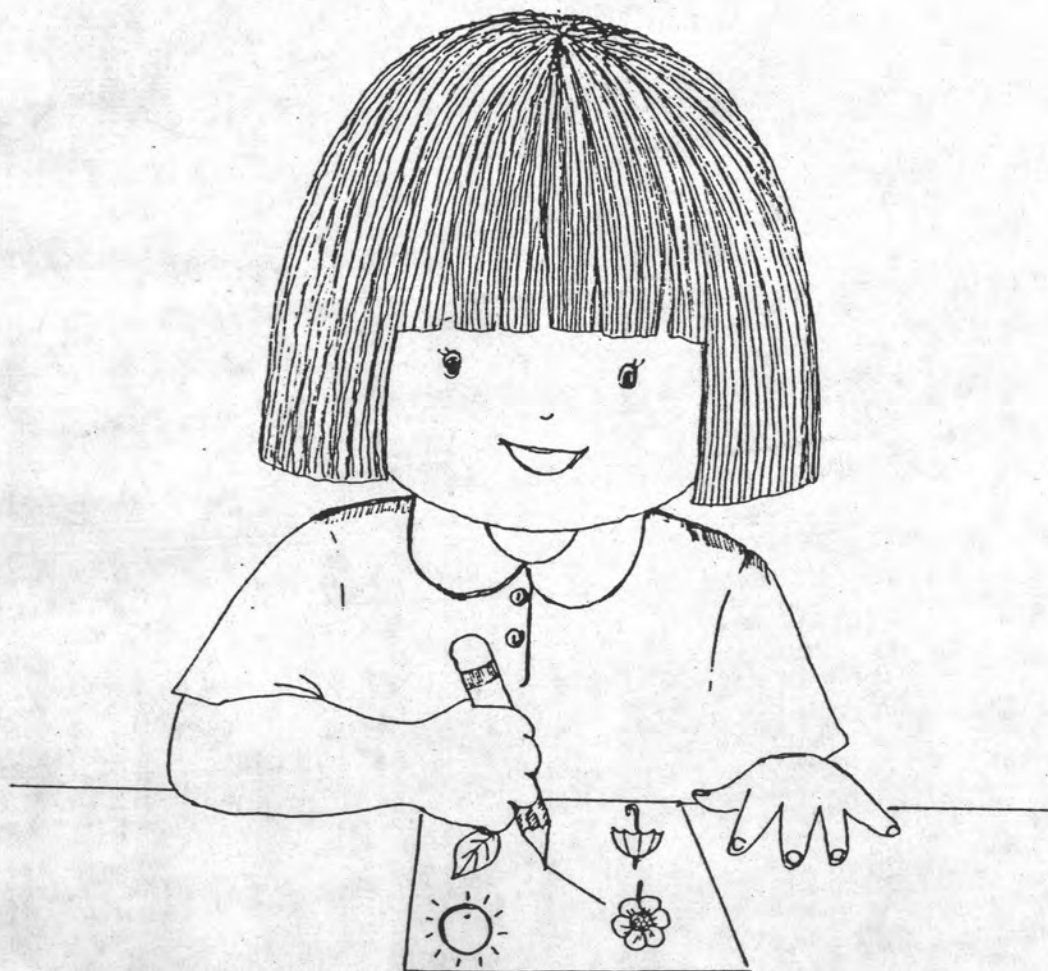
ให้คะแนนข้อที่ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบผิด, ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า

1 คำตอบให้ 0 คะแนน

แบบทดสอบความสามารถ ทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา

สำหรับ

เด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ชั้นอนุบาลปีที่ 2



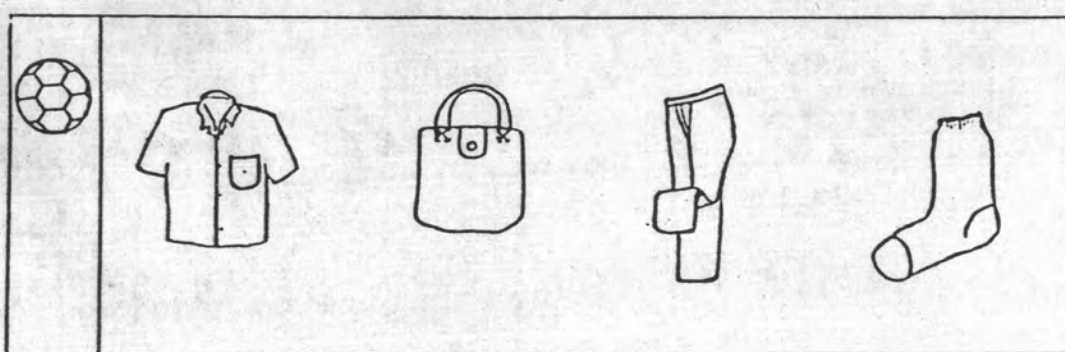
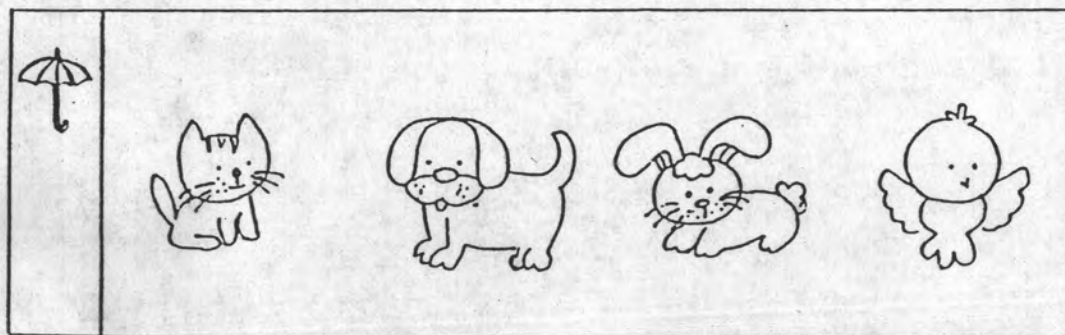
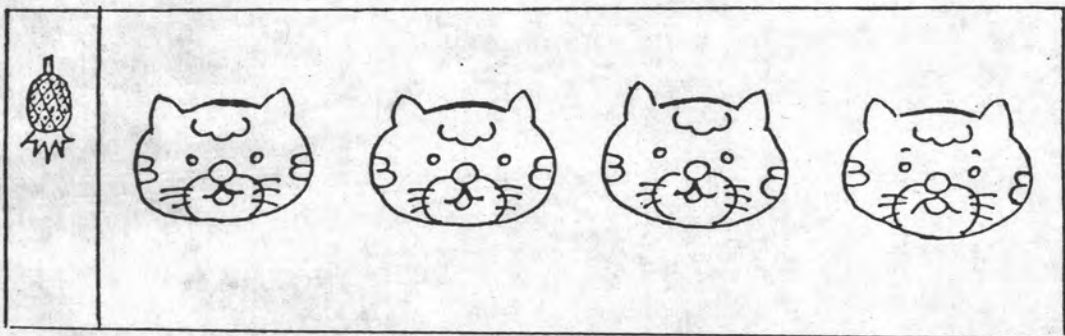
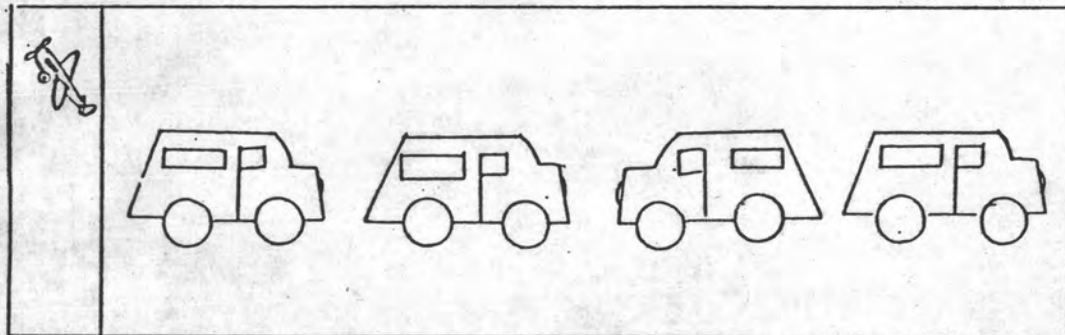
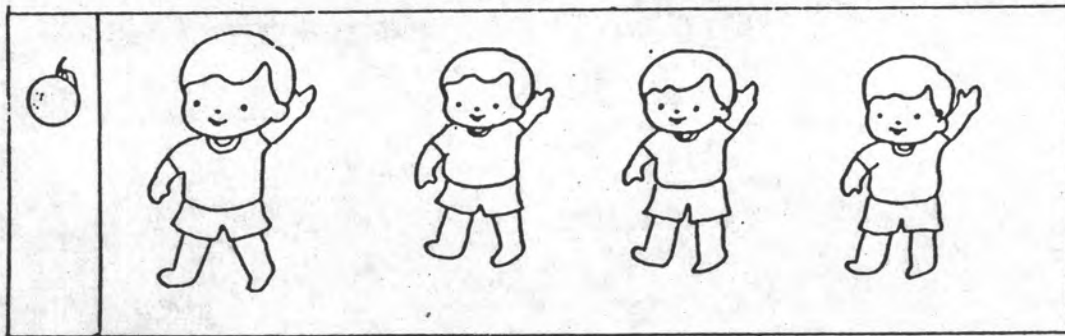
ชื่อ	นามสกุล
ชั้น	
โรงเรียน	
ทดสอบเมื่อวันที่	



ตอนที่ 1 สังเกตจากความเหมือน
ให้นักเรียนกา X ภาพที่เหมือนกับภาพในช่องแรก







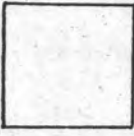
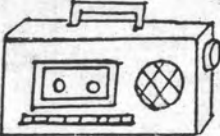











ตอนที่ 2 สังเกตความต่าง

ให้นักเรียนกา X ภาพที่ต่างจากภาพอื่น








ตอนที่ 3 สิ่งของที่สัมพันธ์กัน






ให้นักเรียนกา X ภาพที่สัมพันธ์กับภาพในช่องแรก

				
				
				
	 <small>นก</small>	นก นก นก		
	 <small>บ้าน</small>	บ้าน บ้าน บ้าน		






ตอนที่ 4 ลังเกทรายละเอียดจากภาพ

				
ให้นักเรียนกากบาทภาพทางที่ เป็นหางของแมว				

				
ให้นักเรียนกากบาทภาพที่ต่อจากภาพแรก				

				
ให้นักเรียนกากบาทภาพดอกไม้ที่สัมพันธ์กับภาพช่องแรก				

				
ให้นักเรียนกากบาทภาพที่มีในช่องแรก				

				
ให้นักเรียนกากบาทภาพที่มีในภาพแรก				

ประวัติผู้เขียน

นางสุรินทรภรณ์ อนันต์มงคล เกิดเมื่อวันที่ 28 มีนาคม พ.ศ.2494 ที่จังหวัด
เชียงใหม่ สำเร็จศาสตรบัณฑิต จากวิทยาลัยครูกำแพงเพชร เมื่อ พ.ศ.2524 หน้าที่ตำแหน่ง
งานในปัจจุบัน อาจารย์ 1 ระดับ 5 โรงเรียนอนุบาลสามเสนฯ เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร
ขอขอบคุณ บัณฑิตวิทยาลัยที่ให้ทุนอุดหนุนการทำวิจัยครั้งนี้เป็นจำนวนเงินทั้งหมด 2,100 บาท

