

รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

เรื่อง

การพัฒนาทักษะการฟังของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกม

ผู้วิจัย

นางสาวเกษมณี ตามตะขบ

รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
รายวิชาการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ 2
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต(ศูนย์นครราชสีมา)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

เรื่อง

การพัฒนาทักษะการฟังของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกม

ผู้วิจัย

นางสาวเกษมณี ตามตะขบ

รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
รายวิชาการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ 2
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต(ศูนย์นครราชสีมา)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

สารบัญ

หน้า

บทนำ	1
วัตถุประสงค์	2
ขอบเขตการวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัย	2
กรอบแนวคิดในการวิจัย	3
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	3
ผลการวิจัย	4
การสะท้อนผลการเรียนรู้	5
เอกสารอ้างอิง	6
ภาคผนวก	7
-แผนจัดประสบการณ์	
-แบบทดสอบ	
-ภาพการจัดกิจกรรม	

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกม

ชื่อผู้วิจัย นางสาวเกศมณี ตามตะขบ
ปีที่ทำวิจัย 2561

บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารที่สำคัญ และบ่งชี้พัฒนาการทางด้านสติปัญญา รวมถึงเป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารระหว่างบุคคล บุคคลที่ใช้ภาษาได้ดีกว่าย่อมดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขและราบรื่น ภาษาเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ต้องอาศัยทักษะทางภาษา ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ทักษะทางภาษาที่ถือเป็นทักษะพื้นฐานของการใช้ภาษา คือ การฟัง ดังนั้น การพัฒนาด้านภาษาควรพัฒนาจากทักษะพื้นฐานการจัดประสบการณ์จากการเล่นเกมเป็นการฝึกการฟัง เป็นคุณลักษณะทางด้านพฤติกรรมที่ช่วยฝึกการฟังผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง โดยการฟังจากการฟังเสียงต่างๆและการเล่นเกม

การฟังเป็นทักษะทางภาษาทักษะแรกที่เกิดขึ้นในชีวิตมนุษย์ทุกคน เพราะเด็กสามารถที่จะรับฟังได้ก่อนทักษะอื่น ๆ เริ่มตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดา และพัฒนามาจนคลอดต่อเนื่องยาวนานจนถึงวัยผู้ใหญ่ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสิ่งแรกที่เด็กสามารถทำได้ คือการฟัง อันเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญทำหน้าที่ในการรับข่าวสารข้อมูลไปสู่การพูด การอ่าน และการเขียนต่อไป แต่สำหรับเด็กปฐมวัยการฝึกให้รู้จักฟังเสียงต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวทั้งเสียงที่มีความหมายและไม่มี ความหมาย เช่น เสียงสัตว์ร้อง เสียงพูด เสียงปรบมือ เสียงโน้ตศัพท์ เสียงลมพัด เสียงจากธรรมชาติอื่น ๆ เป็นต้น เป็นการกระตุ้นให้ประสาทสมองทำงาน เด็กจะเริ่มจำเสียงต่าง ๆ ที่ได้ยินเป็นหนทางไปสู่การใช้ความคิดแยกแยะจำแนกประเภทสิ่งที่รับรู้ และพัฒนาเรื่อย ๆ จนเกิดความแม่นยำในการแยกแยะและสามารถพูดสื่อสารได้ในที่สุด ดังนั้นการฝึกให้เด็กเกิดทักษะการฟังและทักษะการพูด ตั้งแต่วัยเด็กจึงเป็นรากฐานของการพัฒนากระบวนการรับรู้ทางความคิด การฟังเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ภาษาของบุคคลในระดับต่อไป และเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาคุณภาพชีวิต การส่งเสริมความสามารถในการฟังให้แก่เด็กปฐมวัย ย่อมช่วยให้เด็กเจริญงอกงามอย่างมีคุณภาพ และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งนี้เนื่องจากการฟังเป็นการรับข้อมูลเบื้องต้นในการพิจารณาไตร่ตรองเพื่อการตัดสินใจ ฉะนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการฟัง ควรจะรู้เทคนิควิธีการพัฒนาทักษะการฟัง ให้กับเด็กปฐมวัยได้อย่างถูกต้อง ดังตัวอย่างเทคนิคการพัฒนาทักษะการฟังต่อไปนี้ (ชิตาพร เอี่ยมสะอาด, 2548 : 168 – 172)การฟัง เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เสียงที่ได้ยิน การตระหนักถึงความหมายของเสียงนั้นในบริบทแวดล้อม และการตีความสิ่งที่ได้ยิน โดยเชื่อมโยงกับความรู้เดิม การรวบรวมข้อมูล การจินตนาการ หรือความชื่นชอบของเด็ก ทั้งนี้ สาระที่ควรเรียนรู้เกี่ยวกับการฟังแบ่งออกเป็น 3 ด้าน (Jalongo, 1992: 67) ได้แก่

(1) ด้านความสามารถในการได้ยินและจับใจความ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์และภูมิหลังของเด็ก ครูจึงต้องปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการและความจำเป็นนั้นๆ

(2) ด้านความตั้งใจฟัง เกิดขึ้นเมื่อมีแรงจูงใจ มีเหตุผลที่ดี หรือมีประโยชน์ต่อเด็ก

(3) ด้านนิสัยในการฟัง เป็นพฤติกรรมตอบสนองต่อสถานการณ์ในการฟัง นิสัยที่ดีในการฟังเกิดจากการที่เด็กมีความสนใจ ได้รับข้อมูลหรือสารที่ชัดเจน และการได้ตอบสนองต่อสิ่งที่ได้ยิน

ดังนั้น สิ่งที่ครูควรตระหนักและวางแผนในการกำหนดสาระที่เด็กควรเรียนรู้ด้านการฟัง คือ การช่วยให้เด็กมีความไวต่อการใช้บริบท หรือสิ่งชี้แนะเพื่อการตีความ และการเชื่อมโยงสิ่งที่ได้ยินกับประสบการณ์ของเด็ก โดยที่ครูเป็นผู้ช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ต่างๆ อย่างเพียงพอ เหมาะสมกับวัย ความแตกต่างระหว่างบุคคล และความสนใจของเด็ก เพื่อเป็นแรงจูงใจที่ช่วยให้เด็กมีความตั้งใจในการฟัง และพัฒนาไปสู่การมีนิสัยที่ดีในการฟังในที่สุด

นิตยา ประพฤติกิจ (2546 : 46) กล่าวว่า การฝึกให้เด็กรู้จักฟังจะช่วยให้เด็กเพิ่มพูนคำศัพท์ เรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ โครงสร้างของภาษาพูด และเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ มากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กใช้ภาษาพูดถูกต้องยิ่งขึ้น รู้จักพูดคุยกับเพื่อนฝูง ทั้งยังกระตุ้นให้เด็กใช้จินตนาการ

ปัจจุบันนี้เด็กปฐมวัยนั้นขาดทักษะการฟังเป็นอย่างมากสาเหตุทำให้เด็กขาดทักษะการฟังนั้นมาจากสภาพสังคมทุกวันนี้ มีการแข่งขันกันมากขึ้น จึงทำให้คนส่วนมากเกิดความเห็นแก่ตัว ขาดความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกันทำให้สื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเลี้ยงลูกของพ่อกับแม่มากขึ้นจึงทำให้เด็กปฐมวัยขาดทักษะการฟังมากขึ้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาความสารถทางการฟัง ผลที่ได้รับจากการศึกษาจะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังของเด็กปฐมวัยอันเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็กให้เกิดความพร้อมตลอดจนเป็นการปูพื้นฐานทางภาษาเพื่อการเรียนรู้ในชั้นสูงต่อไป ในอนาคตหากเด็กมีทักษะการฟังที่ดี เด็กก็จะสามารถสื่อสารและจับใจความสำคัญของเรื่องราวต่าง ๆ ได้

วัตถุประสงค์

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรหรือกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 3-4 ปี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลบ่อปลาทอง จำนวน 17 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
การได้มาของกลุ่มตัวอย่าง ด้วยวิธีเลือกตามเกณฑ์

2. ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ

- การจัดประสบการณ์โดยใช้เกม

ตัวแปรตาม คือ การฝึกการฟัง

- ทักษะด้านการฟัง

3. เนื้อหา

การวิจัยนี้ดำเนินการในหน่วยการเรียนรู้ นานาสัตว์โลก สาระที่ควรรู้ ธรรมชาติรอบตัว ใช้เวลา 20 นาที ในการจัดกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ครั้งละ 1 คาบ 4 สัปดาห์

เนื้อหาในชุดกิจกรรมทักษะด้านการฟังสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นเนื้อหาที่นำมาสอนเป็นเรื่องเกม ตามแนวทางการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ซึ่งมีองค์ประกอบคือ การจำแนกความแตกต่างของเสียง การเข้าใจความหมาย การปฏิบัติตามคำสั่ง และการเข้าใจเรื่องราว

นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

1. ทักษะด้านการฟัง หมายถึง ทักษะของเด็กที่วัดได้จากคะแนนที่เด็กทำแบบทดสอบทางการฟัง โดยเน้นทักษะการฟังด้านการจำแนกความแตกต่างของเสียง การเข้าใจเรื่องราว การเข้าใจความหมาย และการปฏิบัติตามคำสั่ง

2. เกม หมายถึง กิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในการฝึกทักษะ ทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล โดยเน้นทักษะการฟังด้านการจำแนกความแตกต่างของเสียง การเข้าใจเรื่องราว การเข้าใจความหมาย และการปฏิบัติตามคำสั่ง

3. การจัดประสบการณ์โดยใช้เกม หมายถึง การจัดกิจกรรม โดยใช้เกมที่มี 3 ขั้นตอน คือ

1. ชื่นนำ เตรียมความพร้อมก่อนเล่นเกม ในการเรียนหรือสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้

2.ชั้นสอน การให้นักเรียนลงมือ ปฏิบัติตามกิจกรรมที่เตรียมไว้ได้แก่ เกม บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง

3.ชั้นอภิปราย วิเคราะห์และสรุป คือการให้นักเรียนได้แสดงความรู้สึก แสดงความคิดเห็นหลังจากทำกิจกรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งอธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรได้ดังนี้ แสดงได้ดังภาพต่อไปนี้

ตัวแปรต้น

การจัดประสบการณ์โดยใช้เกม

- 1.ขั้นนำ เตรียมความพร้อมก่อนเล่นเกม
- 2.ชั้นสอน คือ การให้นักเรียนลงมือ ปฏิบัติตามกิจกรรมที่เตรียมไว้ได้แก่ เกม บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง
- 3.ชั้นอภิปราย วิเคราะห์และสรุป คือการให้นักเรียนได้แสดงความรู้สึก แสดงความคิดเห็นหลังจากทำกิจกรรม

ตัวแปรตาม

ทักษะด้านการฟัง

- 1.การปฏิบัติตามคำสั่ง
- 2.การจำแนกความแตกต่างของเสียง
- 3.การเข้าใจเรื่องราว
- 4.การเข้าใจความหมาย

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิจัยนี้ใช้ระเบียบวิจัยเชิงทดลอง เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดสอบความสารถทางด้านการฟัง ของกลุ่มทดลอง โดยการทดสอบก่อนและหลังการทดลองแล้วนพข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติต่อไป จำนวน 17 คน ผู้วิจัยออกแบบการวิจัย โดยใช้แบบแผนการวิจัย(Research Design) แบบกลุ่มเดียวมีการวัดก่อน-หลัง(One Group Pre Test -Post Test Design) มีลักษณะการทดลองดังนี้

วิธีปฏิบัติ

Pre Test	Treatment	Post Test
0	X	0

ความหมายของสัญลักษณ์

0 การทดสอบ

X การจัดกิจกรรม โดยใช้เกม

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

-แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟัง

-แผนการจัดประสบการณ์ด้านการฟังโดยใช้เกม แบ่งเป็น 4 ตอน คือ

สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

- ค่าเฉลี่ย

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

- เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์และหาคุณภาพด้วยวิธีทางสถิติ

1. เปรียบเทียบคะแนนด้านการฟัง ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมก่อนและหลังการฝึกทักษะโดยใช้เกม จำแนกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ความแตกต่างของเสียง ด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง ด้านการเข้าใจความหมาย ด้านการเข้าใจเรื่องราว (n=17)

ทักษะด้านการฟัง	ก่อน		หลัง	
	X	S.D	X	S.D
ด้านความแตกต่างของเสียง	1.83	0.39	2.88	0.33
ด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง	1.65	0.49	2.70	0.46
ด้านการเข้าใจความหมาย	1.76	0.43	2.82	0.39
ด้านการเข้าใจเรื่องราว	1.52	0.51	2.76	0.43
รวม	6.76	1.82	11.16	1.61

ผลการวิเคราะห์ตารางที่ 1 พบว่าค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟัง ได้แก่ ด้านความแตกต่างของเสียง มีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังทดลองจัดกิจกรรมด้านการฟัง โดยใช้เกมเท่ากับ 1.83 และ 2.88 ตามลำดับ ด้านการเข้าใจความหมาย มีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังทดลองจัดกิจกรรมด้านการฟัง โดยใช้เกมเท่ากับ 1.76 และ 2.82 ด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง มีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังทดลองจัดกิจกรรมด้านการฟัง โดยใช้เกมเท่ากับ 1.65 และ 2.70 ด้านการเข้าใจเรื่องราว มีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังทดลองจัดกิจกรรมด้านการฟัง โดยใช้เกมเท่ากับ 1.52 และ 2.76 รวมความสามารถทางด้านการฟังค่าเฉลี่ยก่อนและหลังทดลองการจัดกิจกรรม โดยใช้เกมเท่ากับ 6.76 และ 11.16 ตามลำดับ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนและหลังทดลองการจัดกิจกรรม โดยใช้เกมเท่ากับ 1.82 และ 1.61 ตามลำดับ

ผลการวิจัย

ความสามารถด้านการฟังของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการฝึกทักษะโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการตัดกิจกรรมการฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมช่วยให้เด็กปฐมวัยมีความพร้อมทางด้านการเรียนรู้ นับว่าเกมมีส่วนช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้ดีขึ้น

การสะท้อนผลการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้านี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. การฝึกทักษะและการทดสอบวัดความสามารถด้านการฟัง การฟังเสียงต้องเป็นเสียงที่ชัดเจน จะช่วยให้การฟังเสียงได้ผลดี

2. ต้องเลือกเกมที่มีความเหมาะสมและตรงกับจุดประสงค์ เนื้อหา ของแผนจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยตามช่วงอายุ

3. เกมที่นำมาใช้ในการฝึกทักษะการฟัง ควรเป็นเกมที่มีความสนุกสนาน น่าสนใจ และควรเป็นเกมง่ายๆ มีระยะเวลาการเล่นสั้น ๆ เหมาะสมกับเด็กไม่ควรเป็นเกมที่มีกติกาเยอะเกินไป

รายการอ้างอิง

- รอฮันนี เจะเลาะ.(2558).การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเสริม ประสบการณ์ที่ใช้นิทานประกอบภาพ.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
- นงลักษณ์ งามขำ.(2551)ความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริม ประสบการณ์โดยใช้ปริศนาคำทาย.ปริญญาโท กศ.ม.(การศึกษา ปฐมวัย).กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณภทรสร จจรัญญ.(2551).ความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ใช้คำคล้องจองประกอบ ภาพ.ปริญญาโท กศ.ม.(การศึกษา ปฐมวัย).กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภาคผนวก

- แผนจัดประสบการณ์
- แบบทดสอบ
- รูปภาพการจัดกิจกรรม

แผนจัดประสบการณ์ (แผนที่ 1)
การฟังเพื่อจำแนกความแตกต่างของเสียง
(เกมฟังเสียงร้องของสัตว์) เวลา 20 นาที

จุดประสงค์

นักเรียนสามารถจำแนกเสียงร้องของสัตว์แต่ละชนิดได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

สัตว์แต่ละชนิดมีเสียงร้องที่แตกต่างกัน เช่น แมวร้องเหมียว เหมียว สุนัขเห่า โส่ง โส่ง เป็ดร้องกาน กาน ฯลฯ

ประสบการณ์สำคัญ

1.ด้านร่างกาย

- พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ โดยการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ชนิดต่างๆ

2.ด้านอารมณ์

- ทักษะทางดนตรี โดยการร้องเพลงเลียนเสียงสัตว์ การทำท่าทางประกอบเพลง

3.ด้านสังคม

- การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน โดยการเล่น เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน

4.ด้านสติปัญญา

- การเรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยใช้ทักษะการจำแนก เปรียบเทียบ ทักษะการฟัง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1.ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงเลียนเสียงสัตว์ “เพลงลูกสัตว์” พร้อมทำท่าทางประกอบ

ลูกเป็ดมันร้องก๊าก ก๊าก

ลูกไก่มันร้องเจี๊ยบ เจี๊ยบ

ลูกหมาเห่า บ๊อ ก บ๊อ ก บ๊อ ก

ลูกแมวก็ร้องเหมียว เหมียว

ลูกหมูมันร้อง อู๊ด อู๊ด

ลูกกบมันร้อง อ้อบ อ้อบ

ลูกนกร้อง จี๊บ จี๊บ

ลูกวัวร้อง มอ มอ

ขั้นสอน

2.ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับเสียงสัตว์ในเนื้อเพลงที่ร้อง แล้วถามว่าเสียงร้องของสัตว์แต่ละชนิดเหมือนกันหรือไม่

3.ครูนำโมเดลสัตว์ชนิดต่างๆ ว่า

ไว้ในผ้า เมื่อครูทำเสียงสัตว์หลังจากนั้น ให้นักเรียนฟังเสียง ครูเปิดผ้าออก ให้เด็กชี้ว่าเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงสัตว์ชนิดใด

4.ครูแจกบัตรภาพ เป็ด ไก่ สุนัข แมว หมู วัว ฯลฯ ให้นักเรียนจนครบทุกคน

5.ให้นักเรียนฟังเสียงจากไอแพดแล้วถ้านักเรียนคนใด ไม่มีบัตรภาพสัตว์ตรงกับเสียงของสัตว์ที่ได้ยิน ให้ชูบัตรภาพพร้อมเลียนเสียงสัตว์ชนิดนั้น

6.จากนั้น ให้นักเรียนจับกลุ่มเสียงร้องของสัตว์ชนิดเดียวกันจนครบทุกเสียง

ขั้นสรุป

8.นักเรียนและครูร่วมกันสรุปว่า สัตว์แต่ละชนิดมีเสียงร้องที่แตกต่างกัน

สื่อการเรียนการสอน

1.ไอแพด

2.โมเดลสัตว์

3.ผ้าคลุม

4.บัตรภาพสัตว์

การประเมิน

1.สังเกตการฟังและการตอบคำถาม

2.สังเกตการมีส่วนร่วม ในกิจกรรม

แผนจัดประสบการณ์ (แผนที่ 2)
การฟังเพื่อทำตามคำสั่ง
(เกมทำตามคำสั่ง)เวลา 20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กสามารถทำตามคำสั่งและข้อตกลงได้

สาระการเรียนรู้

การฟังคำสั่งเพื่อปฏิบัติตาม

ประสบการณ์สำคัญ

- 1.ด้านร่างกาย
 - ทักษะการเคลื่อนไหวอย่างอิสระไปรอบๆห้อง
- 2.ด้านอารมณ์ ด้านสุนทรียภาพ
 - การฟังคำสั่งและข้อตกลง
- 3.ด้านสังคม
 - การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
- 4.ด้านสติปัญญา
 - ตำแหน่ง ทิศทางของคำสั่ง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระภายในห้องเรียน ตามจังหวะที่ครูเคาะ เมื่อได้ยินสัญญาณให้หยุด

ขั้นสอน

- 3.ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับการเดินทางมาที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กอย่างไร
- 4.ครูนำบัตรภาพยานพาหนะ ให้เด็กดูทีละภาพ พร้อมทั้งทำเสียงของยานพาหนะชนิดนั้น ให้เด็กเลียนเสียงยานพาหนะตามครู
- 5.ให้เด็กๆแบ่งกลุ่ม แล้วให้ตัวแทนมาหยิบสัญลักษณ์ประจำกลุ่ม และหยิบบัตรภาพที่ครูคว่ำไว้ตามจำนวนสมาชิกในกลุ่ม
- 6.ครูติดบัตรคำเสียงยานพาหนะบนกระดานที่ละบัตร พร้อมออกเสียง กลุ่มใดมีบัตรภาพตามเสียงที่ครูออกเสียงให้นำมาวางกับบัตรคำเสียงยานพาหนะที่ครูออกเสียง กลุ่มไหนหมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
- 7.เมื่อเล่นเสร็จแล้ว ให้เด็กเลียนเสียงตามยานพาหนะชนิดต่างๆ เช่น บึน บึน หึม หึม

ขั้นสรุป

- 8.เด็กและครูร่วมกันสรุปว่า ยานพาหนะแต่ละชนิดมีเสียงที่แตกต่างกัน

สื่อการเรียนการสอน

- 1.เพลงยานพาหนะ
- 2.บัตรภาพยานพาหนะ
- 3.บัตรคำเสียงยานพาหนะ

การประเมิน

- 1.สังเกตการฟังและการตอบคำถาม
- 2.สังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

แผนจัดประสบการณ์ (แผนที่ 3)
การฟังเพื่อเข้าใจเรื่องราว
(เกมกระซิบ)เวลา 20 นาที

จุดประสงค์

เด็กสามารถลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่ฟังได้อย่างถูกต้อง
เด็กสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังได้

สาระการเรียนรู้

สัตว์แต่ละชนิดมีเสียงร้องที่แตกต่างกัน เช่น แมวร้องเหมียว เหมียว สุนัขเห่า โส่ง โส่ง เป็ดร้องกบ กบ ฯลฯ

ประสบการณ์สำคัญ

1.ด้านร่างกาย

- พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ โดยการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ชนิดต่างๆ

2.ด้านอารมณ์

- ทักษะทางดนตรี โดยการร้องเพลงเลียนเสียงสัตว์ การทำท่าทางประกอบเพลง

3.ด้านสังคม

- การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน โดยการเล่น เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน

4.ด้านสติปัญญา

- การเรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยใช้ทักษะการจำแนก เปรียบเทียบ ทักษะการฟัง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1.ครูและร่วมกันสนทนาถึงการเล่นเกมกระซิบ

ขั้นสอน

2.ครูให้นักเรียนเล่นเกม กระซิบ โดยครูขออาสาสมัครมา 3 คน พร้อมอธิบายวิธีการเล่นให้เด็กเข้าใจ

3.ครูให้เด็กหยิบบัตรคำมาให้ครูแล้วฟังจากครูหลังจากนั้นให้หันไปกระซิบที่ข้างหูเพื่อนจนถึงคน

สุดท้าย

4.ครูเล่าเรื่องราวให้เด็กฟัง แล้วให้เด็กตอบคำถามจากเรื่องที่ได้ยินว่าใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร

อย่างไร และผลเป็นอย่างไร

ขั้นสรุป

5.เด็กและครูร่วมกันสรุปเรื่องที่ฟังและเกมที่เล่น

สื่อการเรียนการสอน

1.เกมกระซิบ

2.บัตรคำ

3.บัตรเรื่องราว

การประเมิน

1.สังเกตการฟังและการตอบคำถาม

2.สังเกตการมีส่วนร่วม ในกิจกรรม

แผนจัดประสบการณ์ (แผนที่ 4)
การฟังเพื่อเข้าใจความหมาย
(เกมปริศนาคำทาย)เวลา 20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกความหมายของคำที่ฟังได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถเลือกภาพที่แสดงความหมายตรงกับคำที่ฟังได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายของคำว่า แมว เต่า งู ช้าง หมู เป็ด ไก่ นก ปลา

ประสบการณ์สำคัญ

- 1.ด้านร่างกาย
 - พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ โดยการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ชนิดต่างๆ
- 2.ด้านอารมณ์
 - ทักษะทางดนตรี โดยการร้องเพลงเลียนเสียงสัตว์ การทำท่าทางประกอบเพลง
- 3.ด้านสังคม
 - การเรียน เล่น ร่วมกับผู้อื่น
- 4.ด้านสติปัญญา
 - ทักษะการจำแนก เปรียบเทียบความแตกต่างของสัตว์แต่ละชนิด
 - ทักษะการสังเกต
 - การจับคู่ภาพกับความหมายของคำ

วิธีการดำเนินงานกิจกรรม

ขั้นนำ

1.เด็กเล่นปริศนาคำทาย โดยครูเป็นผู้ทายเด็กเป็นผู้ตอบ ดังนี้

อะไรเอ๋ย : มี 4 ขา ขนหนานุ่ม ชอบกินปลาแล้วร้องเหมียว เหมียว (แมว)

อะไรเอ๋ย : 4 ตีนเดินมา มันทำหัวมุด มุด โผล่ๆ (เต่า)

ขั้นสอน

2.ให้เด็กนำเสนอภาพที่ครูแจกให้ แะสนทนาซักถามถึงลักษณะรูปร่างของสัตว์แต่ละชนิด

3.ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้ ชูขึ้นมาแล้วพูดตามบัตรคำนั้น

บัตรคำที่ 1 วายไปมาอยู่ในน้ำ

บัตรคำที่ 2 มีหูยาวๆชอบกินแครอท

บัตรคำที่ 3 มีขา4ขามึงวงมึงา

4.ครูทำจนครบทุกบัตรคำ ถ้ากลุ่มไหนมีบัตรภาพตรงกับครูให้1 คะแนน

ขั้นสรุป

5.ครูและเด็กทบทวนความหมายของสัตว์

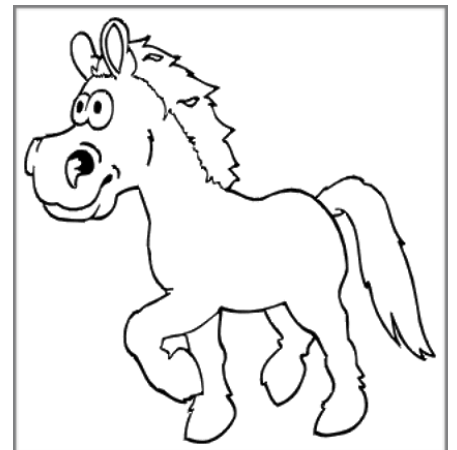
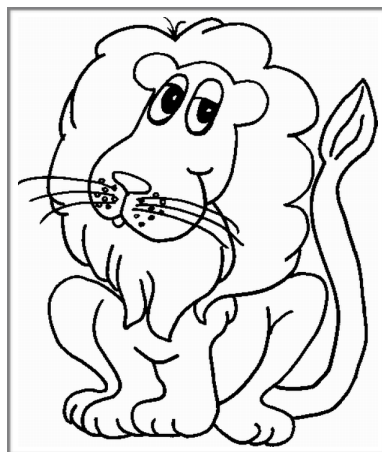
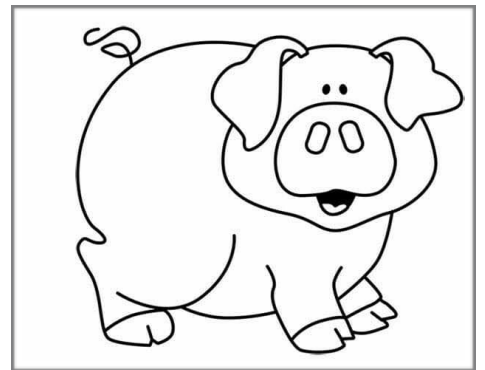
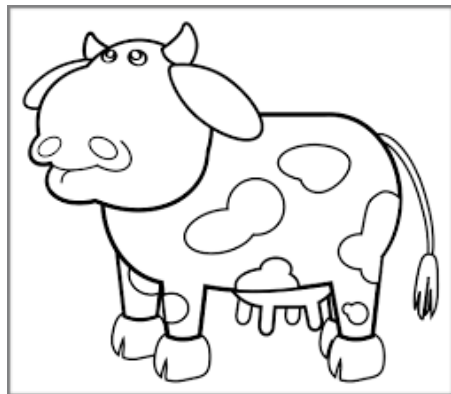
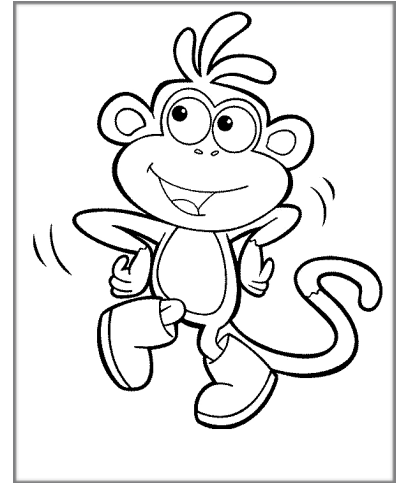
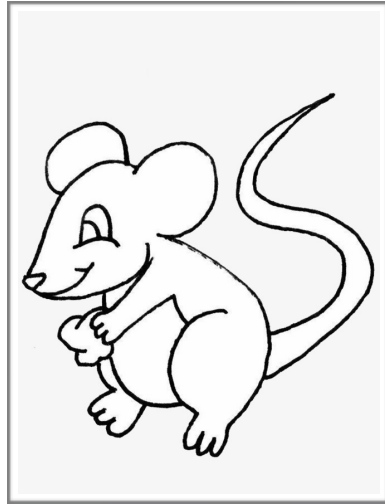
สื่อการเรียนการสอน

- 1.ปริศนาคำทาย
- 2.บัตรคำ
- 3.บัตรภาพ

การประเมิน

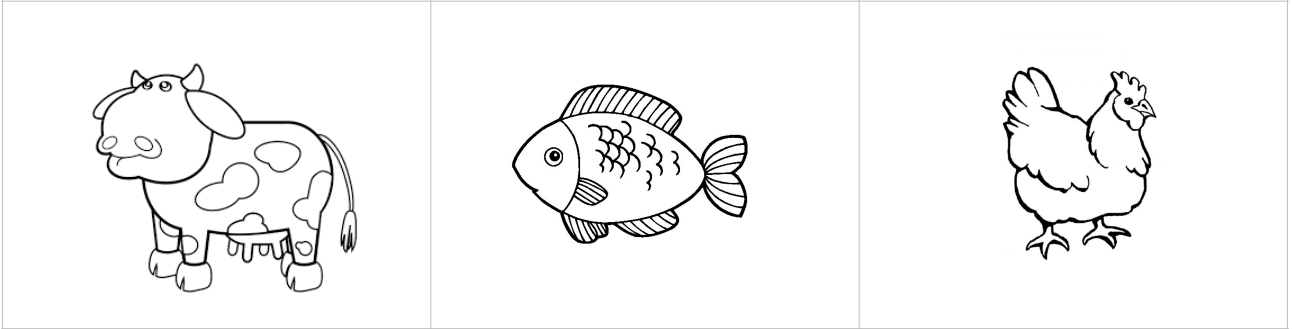
- 1.สังเกตการฟังและการทำตามคำสั่ง
- 2.สังเกตการสนทนาโต้ตอบ
- 3.สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม

แบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟัง
แบบทดสอบที่ 1 การจำแนกความแตกต่างของเสียง
คำสั่ง ให้นักเรียนวงกลมรูปภาพ ตามเสียงที่ได้ยินจากไอแพด

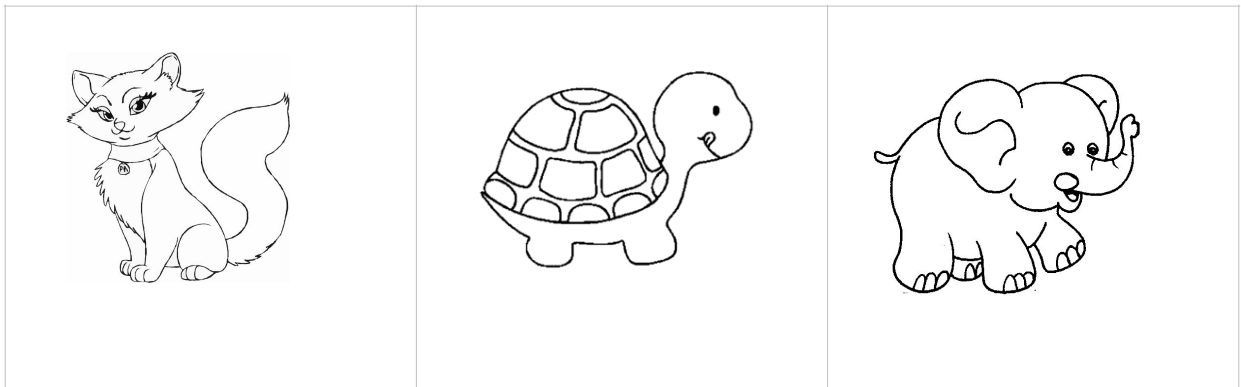


แบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟัง
แบบทดสอบที่ 2 การเข้าใจความหมาย
คำสั่ง ให้นักเรียนวงกลมล้อมรอบให้ตรงกับความหมายของคำ

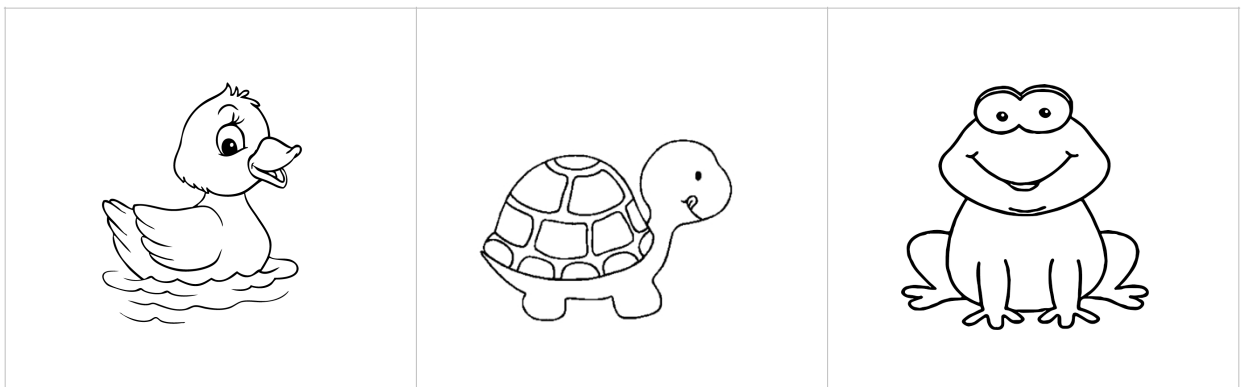
คำสั่ง ให้วงกลมล้อมรอบสัตว์ที่อยู่ในน้ำ



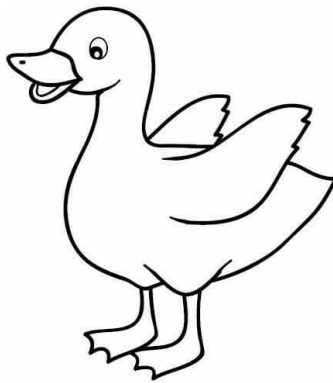
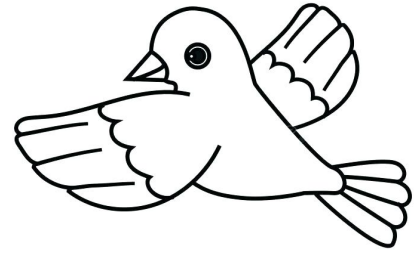
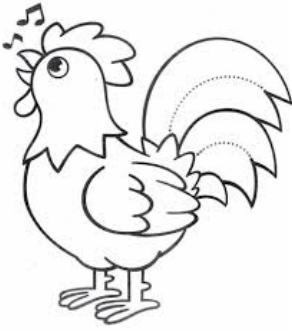
คำสั่ง ให้วงกลมล้อมรอบสัตว์ที่ชอบกินปลา



คำสั่ง ให้วงกลมล้อมรอบสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ



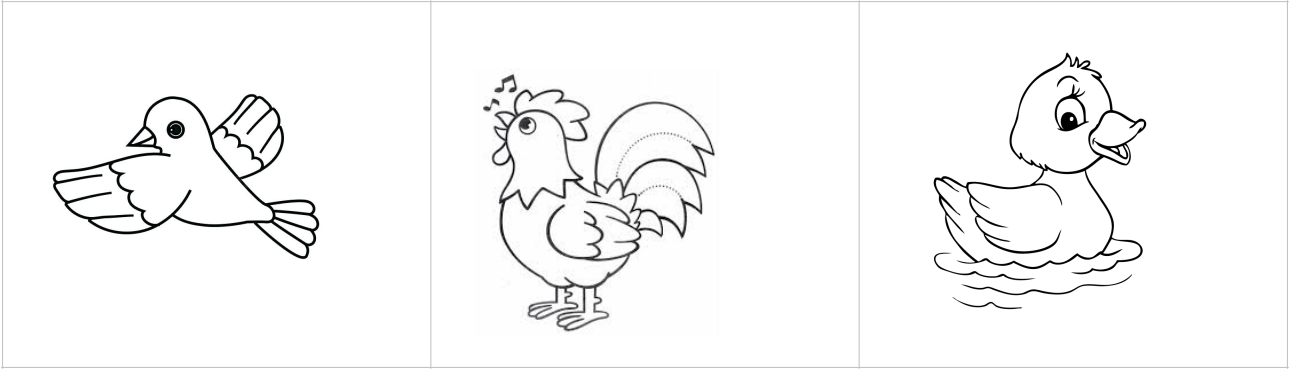
แบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟัง
แบบทดสอบที่ 3 การปฏิบัติตามคำสั่ง
คำสั่ง ให้นักเรียนวงกลมล้อมรอบ รูปภาพ ไก่ ให้ครบ 3 ตัว



แบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟัง
แบบทดสอบที่ 4 การเข้าใจเรื่องราว
คำสั่ง ให้นักเรียนวงกลมล้อมรอบ ตรงกับเรื่องราว

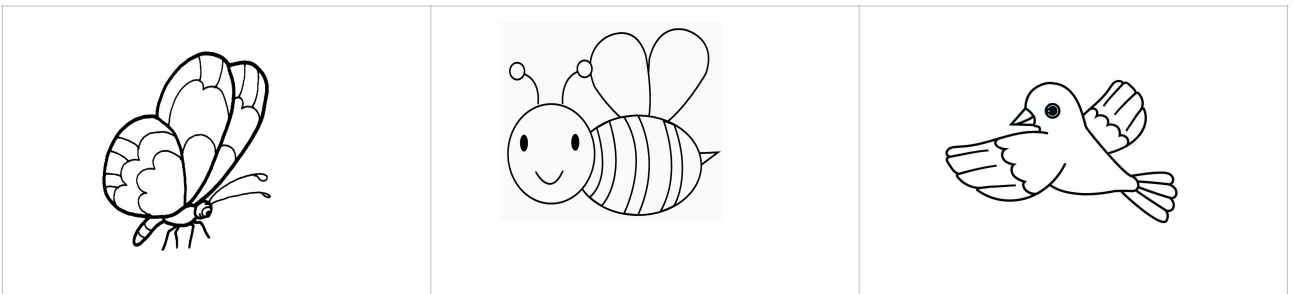
ไก่แจ้เป็นไก่ตัวเล็ก ชอบขันปลุกในตอนเช้า หนูดีจะตื่นขึ้นเมื่อได้ยินเสียงไก่

คำถาม สัตว์ชนิดใดที่มีหน้าที่ขันในตอนเช้า

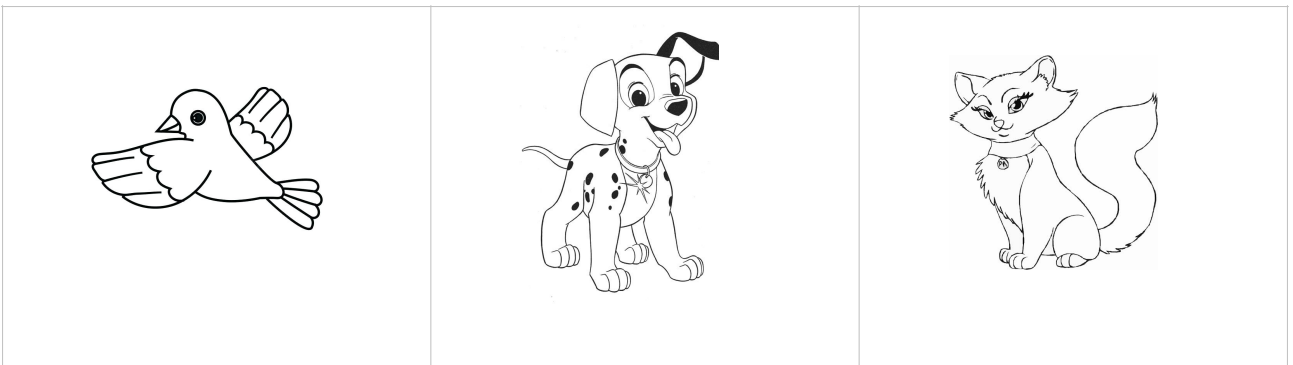


นั้นนกบินมาลิบลิบ นกกระจิบ 1 2 3 4 5
อีกฝูงบินล่องลอยมา 6 7 8 9 10 ตัว

คำถาม จากบทเพลงที่ร้อง กล่าวถึงสัตว์ชนิดใด



หมากับแมวเป็นเพื่อนกันชอบไปเล่น ใต้ต้นไม้แมวชอบขึ้นต้นไม้หมาชอบ ใต้ต้นไม้บนต้นไม้มีนกหนึ่งตัว
คำถาม จากเรื่องราวสัตว์ชนิดใดอยู่ใต้ต้นไม้



ภาพกิจกรรมที่ 1 การจำแนกความแตกต่างของเสียง



ภาพกิจกรรมที่ 2 การฟังเพื่อทำตามคำสั่ง



ภาพกิจกรรมที่ 3 การเข้าใจเรื่องราว



ภาพกิจกรรมที่ 4 การเข้าใจความหมาย

