

กิจกรรมเสนอแนะ
กิจกรรมเสริมสี่ส้นภาษาไทย

ผศ. กิตติยวดี บุญเชื้อ (2557)

๑. ฉันทันเห็นอะไรเอ๋ย (อนุบาล ๑ - ๓)

ความมุ่งหมาย

๑. ฝึกให้เด็กได้รู้จักสังเกต
๒. ฝึกให้เด็กได้รู้ถึงความแตกต่างของสิ่งต่างๆ
๓. ฝึกความพร้อมทางตาของเด็ก
๔. ฝึกการพูดของเด็ก

วิธีการ

๑. ครูเริ่มต้นก่อนโดยการพูด “ครูเห็นอะไรเอ๋ย สีเขียวๆ อยู่บนต้นไม้”
๒. เด็กจะต้องพยายามหาดูสิ่งที่ครูพูด ผู้ที่ตอบโต้ได้จะเป็นผู้เลือกคำถามได้เป็นคนต่อไป
๓. คำถามอาจจะเป็น
“ฉันทันเห็นอะไรเอ๋ยมีปีกบินอยู่ในอากาศ” (นก)
“ฉันทันเห็นอะไรเอ๋ยที่ทำด้วยไม้” (บ้าน)
“ฉันทันเห็นอะไรเอ๋ย ที่ร้องเหมียวๆ” (แมว)

คำถามที่ใช้อาจเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการของผู้ทายถูกและเลือกคำถามมาทายเพื่อนต่อไป

ถ้าในกรณีที่เด็กรู้จักตัวอักษรแล้ว ควรจะนำคำถามที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรมาใช้ เช่น

๑. สัตว์อะไรเอ๋ย ชื่อตั้งต้นด้วย
ก. - (ไก่, กุ้ง, แกะ, กวาง, เก้ง)
ค. - (ควาย, คางคก)
จ. - (จิ้งจก, จิ้งเหลน, จิงโจ้)
(เรียงจาก ก - ฮ)
๒. ไครเอ๋ย ชื่อตั้งต้นด้วย ก - ฮ
(ใช้ได้ทั้งชื่อเล่น ชื่อจริง)
๓. ของใช้อะไรเอ๋ย ชื่อตั้งต้นด้วย ก - ฮ
๔. ผลไม้หรือดอกไม้อะไรเอ๋ย ชื่อตั้งต้นด้วย ก - ฮ

พยัญชนะที่นำมาถามเด็กๆ ควรจะครึ่งละ ๑-๒ ตัว อย่าให้มากกว่านั้น และควรจะเป็นตัวที่มีที่ใช้
มากๆ

เมื่อเด็กคล่องแล้วอาจเปลี่ยนเป็นสระบ้างก็ได้

๒. เสียงอะไร (อนุบาล ๒ - ป.๑)

ความมุ่งหมาย ๑. ฝึกความพร้อมทางหู

๒. ฝึกสมาธิ

วิธีการ

๑. ครูให้เด็กนั่งเฉยๆแล้วหลับตาให้หมดทุกคน

๒. เมื่อทุกคนเงียบแล้ว ครูพูดเสียงเบาๆว่า

“ไพบูลย์ เธอได้ยินเสียงอะไร”

“ผมได้ยินเสียงคนเดินเข้ามาในห้องครับ”

“จันทร์เธอได้ยินเสียงอะไร”

“หนูได้ยินเสียงนกร้องคะ”

๓. ให้นักเรียนลืมตาแล้วอภิปรายร่วมกันว่า เสียงมีอยู่ตลอดเวลา ถ้าเราตั้งใจฟังก็จะ
ได้ยิน ถ้าไม่ตั้งใจฟังก็จะไม่ได้ยิน

๓. คำใหม่ใครรู้บ้าง (อนุบาล ๒ - ป.๑)

ความมุ่งหมาย ๑. ฝึกการพูด - ฟัง อ่าน

๒. เรียนรู้ความหมายพร้อมๆกับเห็นตัวอักษร

๓. การนำสิ่งที่ใกล้ตัวมาเรียนเพื่อให้เด็กสนใจจำและเข้าใจง่ายขึ้น

อุปกรณ์

๑. สิ่งของหรือของใช้ที่พบในชีวิตประจำวัน

๒. กล่องสำหรับใส่ของ

๓. บัตรคำ

วิธีการ

เมื่อมาโรงเรียนนักเรียนในระดับชั้นอนุบาลถึงประถมหนึ่ง จะเรียนรู้ศัพท์เพิ่มขึ้นได้
จากวิธีการสอนของครู ซึ่งวิธีหนึ่งคือ การจับเวลาพิเศษ ประมาณ ๑๕-๒๐ นาที
เป็นการเรียนรู้คำใหม่ โดยใช้ขั้นตอนดังต่อไปนี้

๑. ครูสะสมภาพและหุ่นจำลองสิ่งต่างๆ ลงไว้ในกล่องใบใหญ่ ซึ่งตกแต่งให้เป็นกล่องปริศนาที่สวยงาม โดยมีช่องกลมๆ ตรงกลางด้านบนสำหรับให้ล้วงมือลงไป และดึงของออกมาได้
๒. ให้นักเรียนออกมาทีละ ๓ - ๕ คน และผลัดกันล้วงมือลงไปในห้องและหยิบของที่อยู่ในกล่องขึ้นมาถือไว้
๓. ให้นักเรียนคนที่ ๑ บอกชื่อของสิ่งเหล่านั้นว่าคืออะไร ถ้าตอบถูกครูชูบัตรคำของสิ่งนั้นให้ดู และให้นักเรียนถือบัตรคำกลับไปนั่งที่ได้ ถ้าบอกไม่ได้ ครูช่วยแนะให้จนบอกได้ เพื่อจะได้ถือบัตรคำกลับไป (บัตรคำอาจซ้ำกันได้ ประมาณศัพท์ละ ๔ - ๕ บัตร เพื่อให้นักเรียนทุกคนได้รับ)
๔. เมื่อนักเรียนกลับที่นั่งแล้ว ครูชูของสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้น และถามนักเรียนว่า นี่อะไร แล้วเขียนชื่อของชิ้นนั้นบนกระดานให้นักเรียนตอบ
๕. ให้คนที่ถือบัตรคำตรงกับคำที่ครูเขียนออกมายืนหน้าชั้น ครูชูของและให้นักเรียนทั้ง ๕ คน บอกชื่อของนั้นทีละคน แล้วให้เพื่อนพูดตามจนครบ
๖. ให้นักเรียนกลับที่ ครูชูบัตรคำและขออาสาสมัครมาหยิบของที่มีชื่อตรงกับบัตร และให้เพื่อนเอ่ยชื่อของนั้นพร้อมๆ กัน
๗. พยายามหาของใหม่ๆ มาใส่เพิ่มเติมเท่าจำนวนที่รู้จักกันแล้ว เพื่อให้เด็กได้ฝึกทำ ความรู้จักคำใหม่อยู่เรื่อยๆ
๘. กิจกรรมนี้ จะจัดตอนไหน เวลาไหนก็ได้ เช่น ในช่วงโมงสนทนาเวลาเช้า หรือ ตอนบ่ายก่อนเลิกเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนศัพท์ใหม่ๆ อย่างน้อยวันละ ๓ - ๕ คำ

๔. จับปลา - สะกดคำ (อนุบาล ๒ - ป.๒)

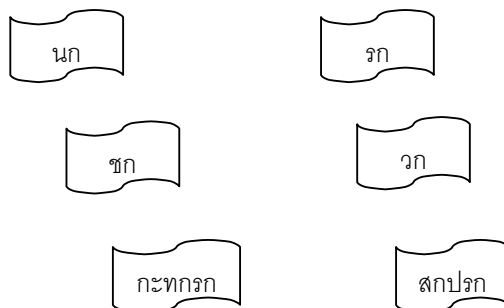
ความมุ่งหมาย

ฝึกทักษะในการจำคำ

วิธีการ

๑. ครูวาดภาพปลาหลายๆตัวบนกระดานดำ
๒. เขียนคำต่างๆบนปลาทุกตัว
๓. สมมติให้นักเรียนออกไปจับปลาที่สระ (กระดานดำ) โดยวิธีลบปลาออก ถ้าอ่านคำบนปลานั้นได้ ครูเขียนปลาตัวใหม่และคำแทนที่ปลาตัวเก่าที่ลบไป เพื่อให้ นักเรียนคนอื่นมาจับปลาบ้าง
๔. เกมนี้อาจเล่นได้โดยวิธีใช้อุปกรณ์การสอน คือ แผ่นป้ายสำลี และปลาติด

กระดาษทรายด้านหลัง เพื่อใช้ติดบนแผ่นป้ายสำลีได้ เมื่อนักเรียนอ่านคำได้ ให้จับปลานั้นออกไป ครูนำปลาตัวใหม่มาวางแทน ใครจับได้ปลามากที่สุดเป็นผู้ชนะ



๕. อีกวิธีหนึ่งคือ วาดรูปปลา และเขียนคำในกระดาษแผ่นเล็กๆ ใช้คลิปหนีบกระดาษติดกับตัวปลา แล้วทำเบ็ดแม่เหล็ก
๖. คำที่ใช้ ถ้าเป็นเด็กเล็กก็เน้นคำที่ต้องการแนะนำให้นักเรียนรู้จัก ถ้าเป็นเด็กโตควรเลือกคำที่สะกดผิดบ่อยๆ มาเด็กเล่นเป็นการทบทวน

๕. เหมือนกันหรือต่างกัน (อนุบาล ๓ - ป.๑)

ความมุ่งหมาย	ฝึกฟังเสียงให้รู้ว่าคำไหนเสียงเหมือนกัน หรือต่างกัน										
วิธีการ	<ol style="list-style-type: none"> ๑. ครูอ่านชุดคำสามคำติดต่อกัน เว้นจังหวะแต่ละคำเพียงเล็กน้อย ๒. ให้นักเรียนฟังและสังเกตว่าคำทั้งสามมีเสียงเหมือนกัน หรือคำหนึ่งคำใดมีเสียงต่างไป ๓. เมื่อครูอ่านจบ ๑ ชุด ถ้าเหมือนกันทั้งสามคำให้นักเรียนตอบว่า “เหมือนกัน” ๔. ถ้ามีคำหนึ่งเสียงผิดไปจากคำอีกสองคำให้ตอบว่า “ต่างกัน” ๕. เมื่อจบกิจกรรมแล้ว อภิปรายร่วมกันว่าเหมือนกันตรงไหน หรือต่างกันแค่ไหน 										
ตัวอย่าง	<table border="0"> <tr> <td>ครูอ่าน</td> <td>นักเรียนตอบ</td> </tr> <tr> <td>มัน กัน วัน</td> <td>เหมือนกัน</td> </tr> <tr> <td>แกง แดง แหวง</td> <td>เหมือนกัน</td> </tr> <tr> <td>ท่า จำ ไป</td> <td>ต่างกัน</td> </tr> <tr> <td>มี ดี กา</td> <td>ต่างกัน</td> </tr> </table>	ครูอ่าน	นักเรียนตอบ	มัน กัน วัน	เหมือนกัน	แกง แดง แหวง	เหมือนกัน	ท่า จำ ไป	ต่างกัน	มี ดี กา	ต่างกัน
ครูอ่าน	นักเรียนตอบ										
มัน กัน วัน	เหมือนกัน										
แกง แดง แหวง	เหมือนกัน										
ท่า จำ ไป	ต่างกัน										
มี ดี กา	ต่างกัน										

๔. ครูเลือกคำอื่น เช่น ตับ แล้วถามนักเรียนตามกิจกรรมข้อ ๒ และ ๓ ทำเช่นนี้จนครบประเภทที่เตรียมมา
๕. ให้นักเรียนออกมาทีละคน และเลือกบัตรคำศัพท์มาติดให้เป็นแถวใต้หัวข้อที่เหมาะสม
๖. เมื่อครบหมดทุกประเภทแล้ว ช่วยกันสรุปว่าสิ่งต่างๆ มีกลุ่มหรือประเภททั้งนั้น
๗. นักเรียนช่วยกันคิดชื่อประเภท และหาศัพท์มาจัดกลุ่มในโอกาสต่อไป
๘. เด็กเล็กแยกประเภทกว้างๆ แต่ถ้าเป็นเด็กโตอาจขอยุ่ประเภทให้ย่อยลงไปอีกตามความสามารถที่จะได้รับของเด็ก

ตัวอย่าง

ผัก	เนื้อ	ผลไม้	ของใช้
คะน้า	ตับ	ส้ม	มีด
ผักกาดขาว	หมู	กล้วย	แก้วน้ำ
กะหล่ำปลี	ปลา	สับปะรด	ช้อนส้อม

๘. ท่องเล่นเป็นจังหวะ (อนุบาล ๓ - ป.๒)

ความมุ่งหมาย

๑. ให้นักเรียนรู้จักคำใหม่ๆ
๒. ให้พูดคล่องขึ้น
๓. รู้จักประโยคแปลกๆ
๔. รู้จักบทกลอนง่ายๆ

วิธีการ

ครูเลือกบทประพันธ์ที่จังหวะสนุกๆ มาอ่านแล้วให้นักเรียนว่าตาม และให้นักเรียนตบมือให้เข้าจังหวะ
(อาจให้ทำท่าทางประกอบด้วย)

ตัวอย่างเช่น

เอียงคอไปทางซ้าย	เอียงคอไปทางขวา
ย่อตัวลงมา	ยืดตัวขึ้นไป
สะบัดแขนซ้าย	สะบัดแขนขวา

แกว่งแขนไปมา	แล้วพนมมือไหว้
ยกขาข้างซ้าย	ยกขาข้างขวา
ย่ำเท้าไปมา	เงยหน้าขึ้นไป
ตบมือพร้อมกัน	แล้วก็ย่ำเท้า
ส่ายสะโพกเบาเบา	แล้วกระโดดว่องไว
กระโดดไปข้างหน้า	กระโดดไปข้างหลัง
สนุกดีจัง	บริหารร่างกาย*

๙. ใครหายไป (อนุบาล ๓ - ป.๑)

ความมุ่งหมาย

๑. ฝึกเด็กให้มีความสามารถในการสังเกต
๒. ฝึกเด็กให้มีความสามารถในการจำ
๓. ฝึกทักษะทางสังคม

วิธีการ

๑. ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม หรือนั่งอยู่กับที่ตามที่ครูได้จัดในห้องเรียน
๒. ขออาสาสมัคร หนึ่งคนและปิดตา
๓. ขออาสาสมัครเด็กอีกหนึ่งคนให้ออกไปจากห้อง
๔. เมื่อเพื่อนออกไปแล้วครูจึงไปเปิดตาเด็กคนแรกออกแล้วให้พยายามทายว่า ใคร ออกไปจากห้องหรือใครหายไป
๕. ถ้าเด็กตอบผิดหรือตอบไม่ได้ ก็ต้องถูกปิดตาอีก ครูจะให้เด็กคนที่สองที่ออกไป นอกห้องกลับเข้ามาที่เดิมในวงกลม เมื่อครูปิดตาเด็กคนแรกอีกครั้ง เด็กจะต้อง ทายว่าใครที่กลับเข้ามาในชั้น
๖. ถ้าตอบถูกเด็กคนที่สองจะเป็นผู้ถูกปิดตา ถ้าตอบไม่ถูก หรือไม่ยอมตอบ ครูอาจ เปลี่ยนคนอื่นต่อไป เพื่อให้เด็กทุกคนมีโอกาสเล่นด้วย (หรืออาจจะเปลี่ยนทั้งสองคน)
๗. ในขณะที่ทาย ครูอาจจะแนะเด็กได้ เช่น “เพื่อนที่หายไปมีชื่อจริงขึ้นต้นด้วย พยัญชนะ ก.” หรือ “เพื่อนที่หายไปชอบเล่นกับ....เสมอ” (บอกชื่อเพื่อนที่เล่น กับเด็กคนนั้นเสมอๆ)

๑๐. หุ่นยนต์ผู้นำรัก (อนุบาล ๓ - ป.๑)

ความมุ่งหมาย

๑. ฝึกทักษะในการฟัง และปฏิบัติตาม
๒. ฝึกการใช้ประสาทต่างๆให้สัมพันธ์กัน
๓. ฝึกการควบคุมตนเอง

วิธีการ

๑. ครูให้นักเรียนสมมติตัวเองเป็นหุ่นยนต์ ยืนเป็นวงกลมและทำตัวตรง ไม่กระดุกกระดิก (ใครกระดุกกระดิกให้กลับไปนั่งก่อน แล้วค่อยเรียกเข้ามาเมื่อครูเห็นสมควร)
๒. ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า ถ้าครูออกคำสั่งใดๆ จะต้องขึ้นต้นด้วยรหัสก่อน จึงจะบอกคำสั่งตามมา ถ้าคำสั่งใดไม่ได้ขึ้นต้นด้วยรหัสที่ถูกต้องก็ไม่ต้องปฏิบัติตาม เช่น

รหัส	คำสั่ง	ปฏิบัติ
ซอฮู้	นั่งลง	นักเรียนนั่ง
ซอฮู้	คุกเข่า	นักเรียนคุกเข่า
-	ยืนขึ้น	นักเรียนคุกเข่าเฉย (เพราะไม่มีรหัส)
๓. เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้ว ครูเริ่มออกคำสั่ง ทั้งมีรหัสและไม่มีรหัส ใครทำผิดให้นั่งลงจนเหลือเพียงคนเดียว หรือกลุ่มเดียว ถือเป็นผู้ชนะ

๑๑. รู้นะเสียงใคร (อนุบาล ๓ - ป.๑)

ความมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการฟัง

วิธีการ

๑. การเล่นเกมคล้ายเล่นโพงพางโดยครูให้นักเรียนนั่งหรือยืนเป็นวงกลม
๒. ครูขออาสาสมัครนักเรียน ๑ คน เป็นคนตาบอดมาทายเสียง มีผ้าผูกตาเป็นกลางวงกลม
๓. ครูกำหนดให้นักเรียนในวงกลมจัดกันเองเป็นชุด ชุดละ ๕ - ๖ คน สมมติให้เป็นสัตว์แต่ละประเภท เช่น แมว หมี ช้าง เสือ ฯลฯ
๔. เมื่อจะเล่นให้ทุกคนในวงกลมยืนจับมือกัน แล้วเริ่มร้องเพลงพร้อมกับเคลื่อนย้าย

- เป็นวงกลมไปรอบๆ แล้วหยุดเมื่อเพลงจบ (ครูอาจใช้วิธีเปิดเทปเพลงก็ได้)
๕. คนที่อยู่ตรงกลาง (ซึ่งถูกปิดตา) จะออกคำสั่งให้สัตว์ประเภทใดประเภทหนึ่งส่งเสียง เช่น แมวร้องซิ กลุ่มของแมวคนใดคนหนึ่งจะส่งเสียงร้องขึ้นมา
 ๖. คนที่สมมุติว่าตาบอดจะทายว่า ใครร้องเป็นเสียงแมว ถ้าทายถูก ทุกคนปรบมือให้แล้วเปิดตาออกมาอยู่ในวงกลม ถ้าทายผิดให้เปิดตาดูแล้วบอกชื่อเพื่อนให้ได้ แล้วกลับไปนั่งที่
 ๗. ครูขออาสาสมัครคนใหม่ มาเป็นคนตาบอดอยู่กลางวง และทายเสียงเพื่อนต่อไป พร้อมกับกำหนดกลุ่มสัตว์ใหม่เพื่อไม่ให้คนที่ปิดตา รู้ตัวเพื่อนๆ ก่อนจะเล่น
 ๘. เมื่อจบเกมแล้วให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการฟังและการดูแลรักษาอวัยวะที่ใช้ในการฟัง

๑๒. เล่นทายเสียง (อนุบาล ๓ - ป.๑)

ความมุ่งหมาย

๑. ฝึกการฟังในเด็กเริ่มเรียน
๒. ฝึกการจำแนกเสียงที่ได้ยิน

วิธีการ

๑. ครูให้นักเรียนทุกคนปิดตา (หรือพับหน้าลงกับโต๊ะ)
๒. ครูทำเสียงเช่นขยี้กระดาษ เคาะโต๊ะ เขียนกระดานดำ ตบมือ เขย่าพวงกุญแจ และอื่นๆ
๓. ให้เด็กคนใดคนหนึ่งทายว่าเป็นเสียงอะไร (เกิดจากเสียงอะไร)
๔. เมื่อเด็กทายถูกก็ให้เป็นผู้ทำเสียงให้เกิดขึ้นเพื่อทางเพื่อนๆ คนอื่นต่อไป

๑. ตกปลา - ทาคัพพ์ (อนุบาล ๓ - ป.๒)

ความมุ่งหมาย

ฝึกการอ่าน คล่อง

วิธีการ

๑. ครูตัดรูปปลา ขนาด ๒ x ๓ นิ้ว
๒. เขียนคำสะกดแปลกๆ หรืออ่านยาก ลงในกระดาษแผ่นเล็กๆ
๓. ใช้ที่หนีบกระดาษ หนีบคำลงบนตัวปลา ใส่ปลาไว้ในอ่างเล็กๆ ๓-๕ ใบ

๔. ผูกแม่เหล็กกับเชือกโดยให้ปลายอีกข้างหนึ่งของเชือกผูกติดกับไม้ยาวๆ
๕. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มและส่งตัวแทนออกมาตกปลาและอ่านคำบนตัวปลา (จนทุกคนได้ออกมา)
๖. คนที่อ่านได้ ให้ถือปลากลับไปที่โต๊ะได้ ถ้าอ่านไม่ได้ให้ปล่อยปลาลงอ่าง และกลับที่ แล้วให้คนต่อไปออกมาตก
๗. กลุ่มที่ได้ปลามากที่สุดเป็นผู้ชนะ