

ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

ปริญญาณิพนธ์

ของ

นิตาพร อัจประจัญ

เสนอต่อบัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2553

ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

ปริญาณิพนธ์
ของ
นิดาพร อาจประจัญ

เสนอต่อบัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2553

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

บทคัดย่อ

ของ

นิตาพร อัจประจัญ

เสนอต่อบัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2553

นิตดาพร อาจประจัญ. (2553). ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา.

ปริญญาโท กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงศ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญสง.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง จำนวน 20 คน อายุ 3-4 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเศรษฐกิจอุตสาหกรรม จังหวัดกรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ซึ่งได้มาโดยวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างหลายแบบขั้นตอน ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยทำการทดลองสัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที รวมระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ เกมการศึกษาเน้นภาษาจำนวน 40 เกม และแบบทดสอบการวัดความสามารถทักษะทางการอ่าน ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น .89 สร้างขึ้นโดยวิจัยแบบแผนการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ The One – Group Pretest – Posttest Design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ t-test สำหรับ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า

เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษามีทักษะทางการอ่านสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

READING SKILLS OF YOUNG CHILDREN PLAYING EMPHASIZED
LANGUAGE DIDACTIC GAMES

AN ABSTRACT
BY
NIDAPORN ASTPRACHON

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Early Childhood Education
at Srinakharinwirot University

May 2010

Nidaporn Astprachon.(2010). *Reading Skills of young Children Playing Emphasized Language Didactic Games*. Master thesis, M.Ed. (Early Childhood Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor committee: Dr. Patana Chutpong, Assoc. Prof. Jiraporn Boonsong.

The purpose of the study was to compare reading skills of young children before and after playing emphasized language didactic games.

The 20 subjects were 3 – 4 years old in Kindergarten 1, second semester, academic year 2008 at Sethabutupathum School, Bangkok, under The Office of the Private Education Commission. One class was selected from two classes by using simple random sampling. Then 20 Children were randomly selected as an experiment group with the use of emphasized Language didactic games. The experiment was carried by researcher for 30 minutes every days, 5 days per week for 8 consecutive weeks.

The instruments used in this study were The 40 Emphasized Language Didactic Games and The Reading Skills Test, reliability of .89, developed by the researcher. The study was The One Group pretest – posttest Design. The data was analyzed by t – test for Dependent Samples

The result was as follow :

The reading skills of young children after playing emphasized language didactic games was significantly higher than before at .01 level.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

ของ

นิตาพร อาจประจัญ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่..... เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2553

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน

.....ประธาน

(อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงศ์)

(รองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เตชะคุปต์)

.....กรรมการ

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง)

(อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงศ์)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง)

.....กรรมการ

(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จได้ดีเป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงศ์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ท่านทั้งสองได้เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษา แนะนำในการจัดทำงานวิจัยนี้ ทุกขั้นตอน และขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เตชะคุปต์ และศาสตราจารย์ ศรียา นิยมธรรม กรรมการสอบปริญญานิพนธ์ที่ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ท่านทั้ง 4 ยังเป็นแบบฉบับของอาจารย์ที่ทุ่มเทให้กับลูกศิษย์และงานด้านวิชาการ อย่างไม่เห็นเหน็ดเหนื่อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ที่ ณ. ที่นี้

กราบขอบพระคุณอาจารย์สุทธภาภา โชติประดิษฐ์ อาจารย์ธัญลักษณ์ ลีชวนคำ อาจารย์นงลักษณ์ งามขำ อาจารย์อุไรวรรณ โชติชัชชนะ อาจารย์สายชน วงसानน อาจารย์รัชชี แก้วอ่อน ที่กรุณาพิจารณาตรวจและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้

กราบขอบพระคุณท่านผู้จัดการ อาจารย์สุปรียา พนายางกูร โรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ ที่กรุณาให้การสนับสนุนทุนการศึกษาทั้งหมด และให้ความอนุเคราะห์ในด้านสถานที่เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล ตลอดจนสื่อ วัสดุอุปกรณ์ แก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณคุณครูศิมณยา จำปาคำ ที่เป็นผู้ช่วยวิจัย คณะครู โรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ทุกท่าน ท่านผู้ปกครอง และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คน ที่ได้ให้ความร่วมมือช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการทดลองครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์สาขาการศึกษาปฐมวัยทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัยในการศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ อาจประจัญ คุณแม่หนู อาจประจัญ ขอขอบคุณสมาชิกในครอบครัวทุกคนที่ได้ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา

ขอขอบคุณเพื่อนๆ นิสิตปริญญาโท รุ่นปีการศึกษา 2549 สาขาการศึกษาปฐมวัย ขอขอบคุณ คุณวรรณิ วัฒนสวัสดิ์ ที่เป็นกำลังใจ ให้คำแนะนำ และให้ความช่วยเหลือด้วยดีตลอดมา

คุณค่าและคุณประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดาตลอดจนครูบาอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย

นิตาพร อาจประจัญ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	3
ตัวแปรที่ศึกษา	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
สมมติฐานการวิจัย	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน	7
ความหมายของการอ่าน	7
ความสำคัญของการอ่าน	8
องค์ประกอบของการอ่าน	10
พัฒนาการด้านการอ่าน	12
กิจกรรมส่งเสริมการอ่านของเด็ก	17
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน	20
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา	23
ความหมายของเกมการศึกษา	23
ประเภทของเกมการศึกษา	24
จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา	28
หลักในการใช้เกมการศึกษา	31
รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา	34
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาเน้นภาษา	37
ความหมายของเกมการศึกษาเน้นภาษา	37
รูปแบบของเกมการศึกษาเน้นภาษา	37
หลักในการใช้เกมการศึกษาเน้นภาษา	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาเน้นภาษา	41

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	44
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	44
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	44
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ	45
วิธีดำเนินการทดลอง.....	48
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	56
สรุปผลการวิจัย.....	57
อภิปรายผล.....	58
ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย.....	61
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้.....	61
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	61
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	70
ภาคผนวก ก.....	71
ภาคผนวก ข.....	86
ประวัติย่อผู้วิจัย	102

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 คุณภาพของแบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน.....	47
2 แบบแผนการทดลอง.....	48
3 ระดับความสามารถทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษา เน้นภาษา.....	53
4 การเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่เล่นเกม การศึกษาเน้นภาษา.....	54
5 การเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่เล่นเกม การศึกษาเน้นภาษาเป็นรายบุคคล.....	54

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กอบแนวคิดในการวิจัย

5

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาไทยที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทย เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงความเป็นไทย เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันและกัน สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในชาติ รวมทั้งทำให้เกิดความสะดวกและความเข้าใจที่ตรงกัน ปัจจุบันเราใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและแสวงหาความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ ภาษาไทยจึงนับว่าอยู่ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้อันประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เพื่อสื่อความคิด ความเข้าใจและแสวงหาความรู้ต่อไปในการดำเนินชีวิต

การพัฒนาทักษะทางภาษาเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญต่อชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน เนื่องจากโลกปัจจุบันเป็นโลกที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านวัตถุ วิทยาการ เทคโนโลยีและความนึกคิด ทำให้มนุษย์รู้จักค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น นอกจากการอ่านจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาแล้ว การอ่านจะช่วยส่งเสริมความรู้ความคิดของคนเราให้เพิ่มพูนขึ้น จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการอ่านเป็นจำนวนมากพบว่า การอ่านทำให้คนเป็นคนโดยสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับบันลือ พุกษะวัน (2538) ที่กล่าวว่าทักษะการอ่านถือเป็นทักษะหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น และประพีร์ อุณจิตติ (2530) ที่กล่าวว่า ทักษะการอ่านและการเขียนถือเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ในระดับอื่น รวมทั้งการสร้างบุคลิกภาพและประสบการณ์

การอ่านเป็นพื้นฐานสำคัญของเด็ก เพราะการอ่านช่วยพัฒนาความรู้ สติปัญญาและความคิด นอกจากนี้การอ่านเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนก้าวหน้า ประสบผลสำเร็จในการเรียนที่จะช่วยพัฒนาความสามารถในการคิด และการอ่าน ตลอดชีวิตของคนเรานั้น ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นโดยตรงไม่มากนัก แต่หากผู้ใดอ่านมากผู้นั้นย่อมมีประสบการณ์กว้างขวาง และประสบการณ์จะนำความรู้จากการอ่านไปพัฒนาการฟัง พูด และเขียน บันลือ พุกษะวัน (2532: 138) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ (2536: 18) กล่าวว่า การอ่านจะประสบผลดีได้นั้นต้องมีความสามารถในการจำแนกความแตกต่างด้วยสายตา เป็นการสังเกตเห็นความเหมือนความต่างกันของรูปทรง รูปภาพ และคำที่เขียนเป็นสัญลักษณ์ ความสามารถในการอ่านขึ้นอยู่กับความสามารถในการเห็นความแตกต่างระหว่างคำที่อ่านหรือสัญลักษณ์ได้ การที่เด็กจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันได้ จะช่วยให้เด็กอ่านได้อย่างถูกต้อง ความสามารถในการฟังเรื่องราวต่างๆ เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับ ประเทิน

มหาพันธ์ (2530 : 18) กล่าวว่า การฝึกทักษะในการโยงความหมายสัญลักษณ์ที่เป็นตัวอักษรเข้าด้วยกัน เป็นการเชื่อมโยงความหมายของคำกับสัญลักษณ์หรือตัวอักษรเป็นทักษะเบื้องต้นในการอ่าน

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ ขณะที่เล่น จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ทักษะการสังเกต ความคิด รวบรวมเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ยังทำให้สามารถจำแนกความเหมือนและความแตกต่าง คิดหาเหตุผลด้วยตนเอง เกมการศึกษาเป็นการฝึกให้รู้จักสังเกตและเปรียบเทียบรูปภาพและวัสดุสิ่งของต่างๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลการตัดสินใจแก้ปัญหาการใช้กล้ามเนื้อและตาประสานกัน เตรียมความพร้อมในการอ่านและเขียนให้ได้ตามพื้นฐาน ทำให้รู้การเรียนวิชาต่างๆ ในที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ อุษา กลแกม (2533: 38) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความสังเกตที่ดี มีความสามารถในการมองเห็นและจำแนกด้วยตา สอดคล้องกับ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536: 27) ได้กล่าวว่า เกมช่วยพัฒนาความคิดทักษะทางภาษา แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยให้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนและเป็นการฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้ จึงทำให้มีความเชื่อว่า เกมการศึกษาสามารถจะพัฒนาความพร้อมในด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เรียนในระดับปฐมวัยนี้ได้ ซึ่งเป็นการปูพื้นฐานความรู้ เพราะการรับรู้จะเกิดได้ด้วยการมองดูด้วยสายตา รับรู้ได้จากการฟังเสียง สามารถบอกความเหมือนและความต่างได้ด้วยการสังเกต ถ้าเด็กจำแนกเสียงได้จะช่วยให้อ่านได้ถูกต้อง ถ้าจำแนกภาพได้จะช่วยให้เด็กจำได้แม่นยำและคงทน ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพร้อมที่จะรับรู้และสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ และไปสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจท์ (สุภาวดี ศรีวรรณะ 2541: 89 – 95; อ้างอิงจาก Piaget. n.d.) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถของเด็ก ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการคิดและตัดสินใจมองในสิ่งที่เหมือนหรือแตกต่างกันได้ โดยให้เด็กเป็นผู้ดำเนินการเล่นด้วยตนเอง นอกจากนี้เกมยังเป็นกิจกรรมหนึ่ง que ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิด และฝึกการสังเกต เพื่อพัฒนาทักษะทางการอ่าน (นที เกิดอรุณ 2538: 40) และช่วยพัฒนาทักษะในทุกๆ ด้านโดยเฉพาะด้านสติปัญญา การเรียนรู้ คือ เด็กได้รับการเรียนจากการเล่น โดยลงมือปฏิบัติจริงจากประสบการณ์โดยตรงด้วยตนเองจากสื่ออุปกรณ์ของเล่นที่เป็นรูปธรรม ซึ่งจะช่วยพัฒนาความพร้อมให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป (สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร. 2527: 23) จากที่กล่าวมาผู้วิจัยคิดว่าเกมการศึกษาที่สร้างขึ้น น่าจะมีคุณภาพเพียงพอที่จะพัฒนาทักษะการอ่าน ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สูงขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเกมการศึกษาเน้นภาษาโดยใช้รูปแบบการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ ที่จะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยอย่างไร ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นเกมการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมพัฒนาทักษะทางการอ่าน รวมทั้งการจัดกิจกรรมการเล่นให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น เด็กปฐมวัยชาย – หญิง อายุ 3 – 4 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มีนักเรียน 2 ห้องเรียน จำนวน 73 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น เด็กปฐมวัยชาย – หญิง อายุ 3 – 4 ปีชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน 20 คน โดยวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างหลายแบบขั้นตอน ดังนี้

1. จับสลากเด็กปฐมวัยมา 1 ห้องเรียน ซึ่งมีเด็กปฐมวัยจำนวน 39 คน
2. จับสลากเด็กปฐมวัยที่ได้จากข้อ 1 มาจำนวน 20 คน

ระยะเวลาในการทดลอง

การทดลองครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที ในช่วงเวลา 14.20 – 14.50 น. รวมระยะเวลาในการทดลองทั้งสิ้น 40 ครั้ง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น เกมการศึกษาเน้นภาษา
2. ตัวแปรตาม ทักษะทางการอ่าน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กที่มีอายุระหว่าง 3 – 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเศรษฐบุตตรอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

2. เกมการศึกษาเน้นภาษา หมายถึง เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ โดยเด็กสามารถสังเกต เปรียบเทียบ จากภาพ สัญลักษณ์ และสื่อความหมายจากภาพหรือสัญลักษณ์ ออกมาเป็นถ้อยคำ เพื่อพัฒนาทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยโดยผ่านการเล่นประกอบไปด้วย เกมการศึกษาเน้นภาษา 4 ประเภท ดังนี้

2.1 เกมเรียงประโยค / เกมเรียงลำดับ เป็นเกมการสังเกต จากภาพ สัญลักษณ์กับคำเด็กสามารถนำบัตรภาพกับคำต่างๆ มาเชื่อมโยงจนเป็นประโยคที่มีความหมาย

2.2 เกมจับคู่ภาพกับคำ เป็นเกมที่เด็กฝึกสังเกตภาพกับคำที่เหมือนกัน และนำคำที่เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กัน

2.3 เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมศึกษารายละเอียดของภาพกับคำ รอยตัดต่อของภาพกับคำที่เหมือนกันหรือต่างกันในเรื่องของสี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย ซึ่งมีจำนวนชิ้นในการต่อตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป

2.4 เกมลอตโต เกมฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพกับคำ เกมจะประกอบด้วยภาพแผ่นหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อย สำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลักจำนวน 4 ชิ้นขึ้นไป เด็กจะเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักมาวางให้ตรงกับภาพหลัก

ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเน้นภาษาในแต่ละครั้งจัดเวลา 14.20 – 14.50 น. นาน 30 นาที ซึ่งการจัดกิจกรรมนี้มีขั้นตอนดังนี้

1 ขั้นแนะนำ ครูแนะนำเกม ส่วนประกอบของเกมและวิธีเล่นเกม

2 ขั้นลงมือเล่น เด็กเล่นเกมการศึกษา โดยมีครูคอยเดินดู เพื่อสังเกตความสามารถของเด็ก เมื่อเด็กเล่นเกมการศึกษาเสร็จแล้วต้องเก็บเกมให้เรียบร้อยก่อนที่จะหยิบเกมชุดอื่นมาเล่น

3 ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสรุปถึงเกมต่างๆ ที่เด็ก ๆ ได้เล่นเพื่อนำไปสู่การสรุปผลการจัดกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในแต่ละครั้ง

3. ทักษะทางการอ่าน หมายถึง ความสามารถพื้นฐานของเด็กปฐมวัยในการรับรู้คำโดยรวม โดยไม่แยกออกเป็นแต่ละตัว อักษรหรือสระ แต่ละพยางค์ เป็นการจำรูปร่างนอกของคำแต่ละคำ และสามารถเชื่อมโยงคำกับภาพได้ ในการศึกษาครั้งนี้ จำแนกทักษะทางการอ่านออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

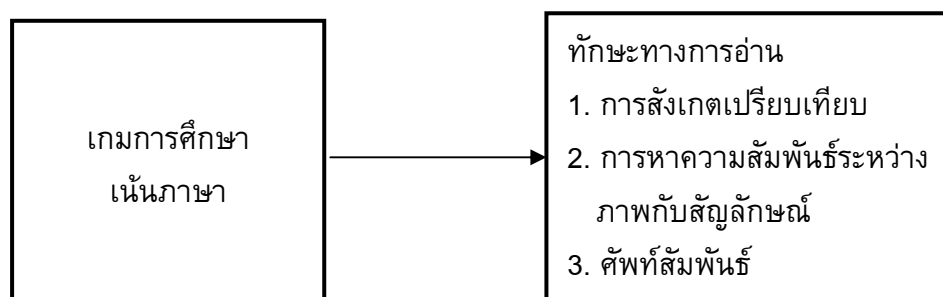
3.1 การสังเกตเปรียบเทียบ หมายถึง การสังเกตเปรียบเทียบรายละเอียดของภาพ สัญลักษณ์ ทิศทาง ระยะ ความเหมือนความแตกต่างของภาพ สัญลักษณ์ต่างๆ

3.2 การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ หมายถึง การสังเกตภาพ สัญลักษณ์ ที่สัมพันธ์กันระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ หรือภาพกับคำ ในลักษณะต่างๆ

3.3 ศัพท์สัมพันธ์ หมายถึง ความเข้าใจในการเชื่อมโยงคำศัพท์กับสิ่งที่เกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับคำศัพท์นั้น

ทักษะทางการอ่านทั้ง 3 ด้าน สามารถวัดได้โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษามีทักษะทางการอ่านสูงกว่าก่อนการทดลอง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
 - 1.1 ความหมายของการอ่าน
 - 1.2 ความสำคัญของการอ่าน
 - 1.3 องค์ประกอบของการอ่าน
 - 1.4 พัฒนาการด้านการอ่าน
 - 1.5 กิจกรรมส่งเสริมการอ่านของเด็กปฐมวัย
 - 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา
 - 2.1 ความหมายของเกมการศึกษา
 - 2.2 ประเภทของเกมการศึกษา
 - 2.3 จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา
 - 2.4 หลักในการใช้เกมการศึกษา
 - 2.5 รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาเน้นภาษา
 - 3.1 ความหมายของเกมการศึกษาเน้นภาษา
 - 3.2 รูปแบบของเกมการศึกษาเน้นภาษา
 - 3.3 หลักในการใช้เกมการศึกษาเน้นภาษา
 - 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาเน้นภาษา

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

1.1 ความหมายของการอ่าน

ปัจจุบันได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการอ่านอย่างกว้างขวางมาก และมีการกล่าวถึงความหมายของการอ่านในลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

หรรษา นิลวิเชียร (2535: 219) การอ่านเป็นกระบวนการค้นหาความหมายจากตัวอักษร คำที่ถูกจัดรวบรวมอยู่บนหน้ากระดาษไว้เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการแสดงออกมา ผู้อ่านจะรับรู้สัญลักษณ์หรือตัวอักษรด้วยสายตาเป็นประการแรกหลังจากนั้นก็ค้นหาความหมายหรือทำความเข้าใจกับสัญลักษณ์นั้น

อนงค์ศิริ วิชาลัย (2536: 54) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน โดยเริ่มจากการที่ตาเห็นภาพหรืออักษร รับภาพ จำได้ เข้าใจความหมาย เลือกรวมความหมายที่ดีที่สุดแล้วมาประมวลเปรียบเทียบและสรุปอย่างมีเหตุผลทำให้เข้าใจความหมายในสิ่งที่อ่าน

วรรณิ โสมประยูร (2537: 121) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรหรือสิ่งพิมพ์อื่นๆ รับรู้และเข้าใจความหมายของคำ หรือสัญลักษณ์โดยการแปลออกเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิด และความรู้ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านไปด้วยตลอดเวลา

อรัญญา ฤชาชัย (2541: 18) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน เป็นกระบวนการแปลความหมายของอักษรออกมาเป็นถ้อยคำหรือความเข้าใจจากตัวอักษรออกมาเป็นความคิดแล้วสามารถนำความคิดนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

นพดล จันท์เพ็ญ (2542: 73) ได้ให้ความหมายของการอ่าน การอ่านคือ การแปลความหมายของตัวอักษร เครื่องหมายสัญลักษณ์ เครื่องสื่อความหมายต่างๆ ที่ปรากฏแก่ตาออกมาเป็นความคิด ความเข้าใจเชิงสื่อสาร แล้วผู้อ่านสามารถนำความคิด ความเข้าใจนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ต่อไป

เตือนใจ กรุยกะโทก (2543: 15) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน การเป็นกระบวนการแปลความหมายของตัวอักษร เป็นความคิดโดยอาศัยประสบการณ์เดิม แล้วนำความคิดไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

อัจฉรา นาคทรัพย์ (2546: 28) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่มีการแปลความหมายของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่มองเห็นโดยผ่านกระบวนการคิด เกิดเข้าใจและถ่ายทอดออกมาเป็นถ้อยคำที่มีความหมาย สื่อได้ตรงกันระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน

ปิยรัตน์ กลอนดอน (2547: 7) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านคือ การสร้างความหมายจากภาพสัญลักษณ์ โดยอาศัยความรู้ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน และสิ่งชี้แนะในการคาดคะเนและตรวจสอบความหมายที่อ่าน

สุทธิรัตน์ คุษสวัสดิ์ (2547: 48) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ใช้สื่อความหมายตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ ออกมาในรูปของความคิด ความเข้าใจ แล้วนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์โดยตัวอักษรที่ใช้เป็นเพียงเครื่องหมายแทนคำพูด และคำพูดเปรียบเสมือนเครื่องหมายความคิดอีกทีหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการนำไปใช้ในการฝึกทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียน ได้อย่างถูกต้อง และสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างดี

สรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการในการแปลความหมายตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ ภาพ ออกมาเป็นถ้อยคำ หรือความคิดของผู้อ่าน เพื่อสื่อความหมายของสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรที่อ่านจึงต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเป็นพื้นฐาน เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ และสามารถทำความเข้าใจและนำความคิดไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันได้

1.2 ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งและมีกล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้หลายประการด้วยกันคือ

วรรณิ โสมประยูร (2534: 27) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญต่อทุกเพศ ทุกวัย ทุกอาชีพ มีประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะปัจจุบันต้องอาศัยการอ่าน ในการติดต่อสื่อสาร ทำความเข้าใจกับบุคคลอื่น ๆ รวมไปถึงทักษะการฟัง การพูด การเขียน ทั้งในกิจส่วนตัว การศึกษา การประกอบอาชีพต่าง ๆ ในสังคม และยังเป็นการช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยไว้อีกด้วย

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2537: 6) สรุปความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

1. การอ่านหนังสือทำให้ได้เนื้อหา สารความรู้มากกว่าการศึกษาหาความรู้ด้วยวิธีอื่น ๆ เช่น การฟัง

2. ผู้อ่านสามารถอ่านหนังสือได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่
3. หนังสือเก็บไว้ได้นานกว่าอย่างอื่น
4. ผู้อ่านสามารถฝึกการคิดและสร้างจินตนาการได้เองขณะอ่าน
5. การอ่านส่งเสริมให้สมองดี มีสมาธิมากกว่าอย่างอื่น
6. ผู้อ่านเป็นผู้กำหนดการอ่านได้ด้วยตนเอง
7. หนังสือมีหลายรูปแบบและราคาถูกกว่าสื่ออย่างอื่น
8. ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นได้ด้วยตัวของตนเองในขณะที่อ่าน
9. ผู้รักการอ่านจะรู้สึกมีความสุข

บันลือ พฤกษ์วัน (2538: 10 – 11) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่าการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้

1. เด็กที่อ่านเป็นย่อมได้รับการยอมรับ สามารถอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคมได้อย่างมั่นใจ

2. การอ่านได้ อ่านเป็น เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้เด็กสามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้อย่างกว้างขวาง

3. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพของผู้เรียนในอนาคต

4. การอ่านมีความจำเป็นต่อการเป็นพลเมืองดี ในการรับข่าวสาร เหตุการณ์บ้านเมือง

5. การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการวิเคราะห์ ตัดสินใจในการเลือกตัวแทนในด้านการเมือง การปกครอง

6. การอ่านนับเป็นกิจกรรมสำคัญในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ได้รับความเพลิดเพลินและพัฒนาด้านจิตใจอีกด้วย

7. การอ่านช่วยให้ผู้เรียนทราบ และสามารถปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม พัฒนาตนเองได้

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้ทรงบรรยายถึง ความสำคัญของการอ่านหนังสือ ในการประชุมใหญ่ประจำปี พ.ศ.2530 ของสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย สรุปได้ดังนี้

1. การอ่านหนังสือทำให้ได้เนื้อหาสาระความรู้มากกว่าการศึกษาหาความรู้ด้วยวิธีอื่น ๆ เช่น การฟัง

2. ผู้อ่านสามารถอ่านหนังสือได้โดยไม่มีการจำกัดเวลาและสถานที่ สามารถนำไปไหนมาไหนได้

3. หนังสือเก็บได้นานกว่าสิ่งอย่างอื่น ซึ่งมักมีอายุการใช้งานโดยจำกัด

4. ผู้อ่านสามารถฝึกการคิดและสร้างจินตนาการได้เองในขณะที่อ่าน

5. การอ่านส่งเสริมให้มีสมองดี มีสมาธินานกว่า และมากกว่าสื่ออย่างอื่น ทั้งนี้เพราะขณะอ่านจิตใจจะต้องมุ่งมั่นอยู่กับข้อความ พินิจพิเคราะห์ข้อความ

6. ผู้อ่านเป็นผู้กำหนดการอ่านได้ด้วยตนเอง จะอ่านคร่าว ๆ อ่านละเอียด อ่านข้ามหรือทุกตัวอักษร เป็นไปตามใจของผู้อ่าน หรือจะเลือกอ่านเล่มไหนก็ได้ เพราะหนังสือมีมากสามารถเลือกอ่านเองได้

7. หนังสือมีหลากหลายรูปแบบ และราคาถูกกว่าสื่ออย่างอื่น จึงทำให้สมองผู้อ่านเปิดกว้าง สร้างแนวคิดและทัศนะได้มากกว่า ทำให้ผู้อ่านไม่ติดอยู่กับแนวคิดคิดใด ๆ โดยเฉพาะ

8. ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นได้ด้วยตนเอง วินิจฉัยเนื้อหาสาระได้ด้วยตนเอง รวมทั้งหนังสือบางเล่ม สามารถนำไปปฏิบัติได้ด้วย เมื่อปฏิบัติแล้วก็เกิดผลดี (จินตนา ไบกาชุยี 2534: 58)

อุทัย ภิรมย์รัตน์ (2541: 27) การ อ่าน เป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่จะช่วยให้เกิดความรู้ และความคิดเห็นเท่าทันความเป็นไปในสังคม และสามารถเลือกรับข่าวสารที่เป็นประโยชน์มากที่สุดในยุคปัจจุบันที่ประกอบด้วยข้อมูลข่าวสาร ที่ผ่านสื่อต่าง ๆ มากมายและหลากหลาย

สรุปได้ว่า การอ่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ จำเป็นต่อการศึกษา ต่อชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมปัจจุบัน การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาบุคคลและประเทศชาติ โดยการเริ่มปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็กด้วยการสร้างให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจในการอ่านต่อไป

1.3 องค์ประกอบของการอ่าน

การอ่านของเด็กขึ้นกับองค์ประกอบหลายอย่าง ดังที่ กู๊ดแมน (มยุรี กันทะลือ. 2543: 12; อ้างอิงจาก Goodman. 1971: 25 – 27) กล่าวไว้ ดังนี้

1. ความรู้ทางภาษา (linguistic Knowledge) โดยในระยะแรกผู้อ่านจะเรียนรู้ความสัมพันธ์เกี่ยวกับตัวอักษรและความหมายของคำ ต่อมาเมื่อผู้อ่านมีประสบการณ์ในการอ่านมากขึ้นก็จะสามารถอ่านเพื่อความเข้าใจได้มากขึ้น

2. ประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่อ่าน (Schema) ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาและความรู้เดิมที่ผู้อ่านมีอยู่

3. ความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง หรืองานเขียนนั้น (Conceptual or Semantic Completeness) ผู้อ่านจะไม่เข้าใจสิ่งที่อ่าน หากเนื้อเรื่องนั้นมีเนื้อความที่ยังไม่สมบูรณ์ยกเว้นในกรณีที่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่านมาก่อน

4. ความสามารถในการวิเคราะห์โครงสร้างของงานเขียนนั้น (Text Schema) งานเขียนแต่ละชิ้นมีลักษณะและโครงสร้างที่แตกต่างกัน และยังสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อตลอดจนวัฒนธรรมของผู้เขียนด้วย ดังนั้น หากงานเขียนเสนอเรื่องราวที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมและประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน การอ่านก็จะไม่ประสบผลสำเร็จ

ศรีรัตน์ เจริญจันทร์ (2536: 38) ได้กล่าวว่างค์ประกอบของการอ่านไว้ดังนี้

การจำแนกความแตกต่าง และความเหมือนด้วยตา หมายถึง การที่เด็กจำเป็นต้องรู้จักการสังเกตเห็นความเหมือน และความแตกต่างกันของรูปทรงของวัตถุ รูปภาพ คำที่เขียนเป็นสัญลักษณ์ ความสามารถในการอ่านขึ้นอยู่กับความสามารถในการเห็น ความแตกต่างระหว่างคำที่อ่านกับคำอื่น ๆ เด็กจะสามารถเห็นภาพความแตกต่างของคำได้ดีกว่าเห็นความเหมือน ควบคู่กับการเห็นภาพของคำนั้น ๆ ด้วย

การจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันจากการฟัง หมายถึง ความสามารถในการจำแนกเสียงช่วยให้การอ่านเป็นไปอย่างถูกต้อง และสามารถในการจำแนกเสียงนั้น สามารถพัฒนาได้โดยการฝึกฝน สิ่งสำคัญคือมิใช่ฝึกฝน โดยการให้เด็กฟังแต่เสียงอย่างเดียว ควรให้เด็กได้ฟังเสียงควบคู่กันกับการเห็นภาพของคำนั้น ๆ ด้วย

ความสามารถในการฟังเรื่องราวต่าง ๆ หมายถึง การฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล โดยครุตั้งคำถามประเภททำไม รู้สึกอย่างไร อะไรจะเกิดขึ้นต่อไป หรือเรื่องนี้ให้ความรู้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง

การเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง การเรียนรู้คำศัพท์ที่ใช้กันอยู่ทั่วไป จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการอ่านมากขึ้น และถ้าต้องการให้การอ่านประสบความสำเร็จด้วยดี และนำความคิดจากการอ่านไปใช้ให้เด็กเข้าใจความหมายของคำศัพท์ใหม่ๆ ให้มาก

การสร้างความสนใจในการอ่านหมายถึง การสร้างความสนใจเป็นสิ่งที่จะต้องทำตั้งแต่ออยู่บ้าน และต่อเนื่องมาถึงโรงเรียน เช่น การอ่าน การวาดภาพ การเล่านิทาน เป็นต้น

การสร้างความคิดรวบยอด หมายถึง เด็กเรียนรู้ในการความคิดรวบยอดจากประสบการณ์และสิ่งซึ่งกว้างขวางของประสบการณ์ มีการสร้างความสามารถในการคิดถึงคำนั้นๆ ในลักษณะของนามธรรมเป็นพัฒนาการในการเข้าใจความสามารถในขั้นแรก เด็กสามารถจำแนกสิ่งของอย่างหนึ่งออกจากสิ่งของอื่นได้ เมื่อเด็กมีความชำนาญมากขึ้น เด็กจะมีการรับรู้เฉียบคมกว้างขวางและมีความซับซ้อนยิ่งขึ้น เด็กสามารถเข้าใจลักษณะที่สำคัญและไม่สำคัญของสิ่งต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมของตน เด็กจะสามารถใช้ประสบการณ์ของตน ในการสร้างความคิดรวบยอดซึ่งเริ่มด้วยการเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม จนกระทั่งสามารถจัดกลุ่มของสิ่งต่างๆ ได้ และในที่สุดสามารถจำแนกประเภทได้

การเขียน หมายถึง การใช้สายตามองตัวอักษรจากซ้ายไปขวา บนลงล่างตามลำดับ ฉะนั้นการฝึกความสามารถทางการเขียนจึงเกี่ยวกับการอ่าน การฝึกการเขียนตัวอักษรทำให้เพิ่มทักษะการอ่านได้เร็วขึ้น เนื่องจากเด็กได้เห็นความแตกต่างของตัวอักษร แต่ละตัวได้อย่างชัดเจน

พินัส สุหนองบึง (2538: 32) ได้เสนอองค์ประกอบในการอ่าน ดังนี้

ความสามารถในการแยกสิ่งที่ได้ยินเป็นการเข้าใจและสามารถใช้ภาษาพูดได้อย่างถูกต้องแยกคำพูดที่แตกต่างกันได้สามารถแยกด้วยคำ และออกเสียงในการอ่านปากเปล่าได้

ความสามารถทางความคิดและความจำความสามารถในการใช้ และเข้าใจเหตุผล รู้จักเชื่อมโยงความคิดให้มีความหมาย เข้าใจความหมายของประโยคและรูปร่างของคำได้

ความสามารถทางสายตาความสามารถในการแยกคำที่คล้ายคลึงกัน และมองเห็นความแตกต่างของคำนั้นๆ

ความสนใจความสามารถที่หนึ่งจับสายตาไปตามสิ่งที่อ่าน เคลื่อนไหวสายตาได้ตามสมควร จึงมีสมาธิในการอ่าน การฟัง และการทำตามคำสั่งได้

สนิท ฉิมเล็ก (2540: 150) ได้สรุปองค์ประกอบทางการอ่านของเด็กได้ดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย
 - 1.1 สายตา
 - 1.2 ปาก
 - 1.3 หู
2. องค์ประกอบทางด้านจิตใจ
 - 2.1 ความต้องการ
 - 2.2 ความสนใจ
 - 2.3 ความศรัทธา

3. องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา
 - 3.1 ความสามารถในการรับรู้
 - 3.2 ความสามารถในการนำประสบการณ์เดิมไปใช้
 - 3.3 ความสามารถในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง
 - 3.4 ความสามารถในการเรียน
4. องค์ประกอบทางประสบการณ์พื้นฐาน
5. องค์ประกอบทางวุฒิภาวะ อารมณ์ แรงจูงใจและบุคลิกภาพ
6. องค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อม

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านประกอบด้วย การจำแนกความแตกต่าง การสังเกตด้วยตา และจำแนกเสียงจากการฟัง การเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ ที่คุ้นเคยจนเข้าใจความหมายของคำ จากนั้นเด็กจะสร้างความคิดรวบยอดจากประสบการณ์ที่เรียนรู้ เพื่อเกิดความเข้าใจยิ่งขึ้นในลักษณะของนามธรรม หรือการแปลความหมายของคำออกจากสัญลักษณ์ได้

1.4 พัฒนาการด้านการอ่าน

1.4.1 ลักษณะการเรียนรู้การอ่าน

ฉันทนา ภาคบังกช (2538: 3) ได้สรุปลักษณะการเรียนรู้การอ่านไว้ ดังนี้

1. การเรียนรู้ด้านการอ่านเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติจากตัวหนังสือต่างๆ ที่พบในสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น สัญญาณจรรยา ป้ายชื่อร้าน ตราตามกล่องและซองสินค้าที่คุ้นเคย ป้ายประกาศ ฯลฯ
2. เด็กที่มีโอกาสอ่านหรือเห็นตัวหนังสือมากย่อมมีโอกาสพัฒนาการอ่านได้รวดเร็ว
3. เด็กเรียนรู้ด้านการอ่านได้ดีเมื่อสิ่งนั้นมีความหมายต่อเด็ก
4. การอ่านหนังสือนิทานให้เด็กฟังอย่างสนุกสนานอยู่เสมอช่วยให้เด็กพัฒนาการอ่านได้รวดเร็วและรักการอ่าน
5. เด็กเรียนที่จะอ่านภาพจากนิทานและค่อยๆ เรียนรู้เสียงพยัญชนะจากตัวหนังสือในนิทาน
6. เด็กชอบอ่านข้อความที่ผู้ใหญ่ช่วยเขียน ถ่ายทอดความคิดของตน จากผลงาน ศิลปะของตน
7. การมีโอกาสดูอ่านมากย่อมนำไปสู่การพัฒนาด้านเขียนได้รวดเร็ว

กมลรัตน์ คณะนงเดช (2540: 36) สรุปเกี่ยวกับการอ่านว่า เด็กๆ เริ่มตระหนักว่า ตัวหนังสือเป็นสิ่งที่ เป็นธรรมชาติมีความหมายและมีประโยชน์ในสิ่งแวดล้อมของเขา เด็กจะเห็นผู้ใหญ่ใช้ตัวหนังสือในหลายลักษณะ เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ เขียนจดหมาย เขียนรายการชื่อของอ่านรายการอาหารในภัตตาคาร อ่านป้ายชื่อร้านหรือโลโก้สินค้า สิ่งแวดล้อมที่เต็มไปด้วยตัวหนังสือหรือสิ่งพิมพ์นี้ทำให้ เด็กตระหนักได้เร็วกว่าตัวหนังสือเป็นสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่างๆ นั้นมีความหมายและทำให้ได้สิ่งที่ต้องการ

สรุปได้ว่า เด็กปฐมวัยจะมีการเรียนรู้การอ่านได้ดี และเป็นไปตามธรรมชาติ เด็กจะต้องมีโอกาสได้เห็นตัวหนังสือบ่อย ๆ ผู้ใหญ่เป็นบุคคลสำคัญในการส่งเสริม สนับสนุนและเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็ก เพื่อเด็กจะมีพัฒนาการในการอ่านได้รวดเร็วและมีนิสัยรักการอ่านต่อไป

1.4.2 ขั้นตอนของพัฒนาการในการอ่านของเด็กปฐมวัย

โคโครน และคณะ (บึงอร พานทอง. 2541: 24 -25; อ้างอิงจาก Cochrane; Others. 1984) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาการอ่านเป็น ดังต่อไปนี้

1. ขั้นก่อนที่จะสามารถอ่านได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

การเรียนรู้การอ่านในขั้นนี้จะเป็นการเรียนรู้เบื้องต้นถึงความสัมพันธ์ของตนเองกับหนังสือว่าคือหนังสืออะไร และควรจะปฏิบัติต่อหนังสือนั้นๆ อย่างไร ในขั้นนี้เด็กจะไม่สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจหนังสือได้ด้วยตนเองจะต้องมีผู้เข้ามาช่วย สามารถแยกย่อยออกได้เป็นสามระยะคือ

1.1 ระยะการเริ่มเรียนรู้ เป็นขั้นเริ่มตั้งแต่เกิดซึ่งเด็กหรือผู้อ่านจะยังไม่รู้จักหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ต่างๆ ว่าคืออะไร แต่จะเรียนรู้ทีละน้อยจากประสบการณ์ จากสภาพสิ่งแวดล้อม จะศึกษาว่าถึงหนังสืออะไร แม้จะเริ่มจากการกลับหัวท้ายบ้างก็ตาม

1.2 ช่วงระยะที่เด็กเริ่มมีความรู้สึกเหมือนตนเองเป็นผู้อ่านในขั้นนี้เด็กโดยทั่วไป อายุประมาณ 2 ขวบ จะสามารถถือหนังสือได้ถูกทิศทาง ทราบว่าควรอ่านจากซ้ายไปขวา จากบนลงล่าง เปิดหนังสือจากหน้าแรกไปหน้าสุดท้าย เด็กเริ่มให้ความสนใจรูปภาพและเกิดความสนใจ ความหมายของภาพต่างๆ

1.3 จะเป็นช่วงที่เด็กเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เด็กจะเริ่มมีความสามารถในการทำความเข้าใจตัวอักษรและเสียงต่างๆ ตลอดจนการนำไปใช้ในการอ่าน เริ่มรู้จักคำและนำไปใช้ได้ จำคำบางคำเป็นพิเศษ เช่น ชื่อตัวเอง และคำที่พบบ่อยๆ เด็กจะเรียนรู้ และทราบความหมาย ตลอดจนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องก่อนคำอื่นๆ

2. ขั้นสามารถอ่านได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

ในขั้นนี้เด็กจะมีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เสียง และระบบภาษามากขึ้น ทราบความหมายของคำ และสามารถอ่านคำง่ายๆ ในหนังสือที่ไม่เคยอ่านมาก่อน เริ่มเกิดความมั่นใจในการที่จะนำความสามารถทั้งหมดในการอ่านมาใช้เพื่ออ่านในสิ่งที่ตนต้องการจะอ่าน ในขั้นนี้สามารถแบ่งย่อยออกเป็น 3 ระยะ เช่นกัน คือ

2.1 ระยะที่มีความมั่นใจ ในการนำตัวบ่งชี้ในระบบภาษาต่างๆ มาใช้ร่วมกันในกระบวนการอ่าน เริ่มมีความอยากอ่านมากขึ้น อยากอ่านให้ผู้อื่นฟังทุกครั้งที่มีโอกาส มีความสามารถเข้าใจคำๆ หนึ่ง ซึ่งในสถานการณ์ต่างๆ ได้ ระยะนี้จะเกิดขึ้นในช่วงสั้นๆ จากนั้นเด็กจะสามารถอ่านได้อย่างธรรมชาติ

2.2 ระยะที่สองนี้เด็ก หรือผู้อ่านจะมีความสามารถในการอ่านได้อย่างเป็นอิสระมากขึ้นสามารถอ่านได้ด้วยตนเองและสนใจที่จะอ่านเพื่อความพอใจของตนเองมากกว่าที่จะอ่านให้ผู้ฟังเหมือนในระยะเวลาที่ผ่านมา

2.3 ระยะที่มีทักษะการอ่าน ผู้อ่านที่พัฒนามาถึงระยะนี้จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการอ่าน ระดับที่เลือกสิ่งที่ต้องการอ่านได้ด้วยตนเอง โดยมีพื้นฐานมาจากประสบการณ์ส่วนตัว ที่ต้องการจะค้นหาความรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่สนใจ

3. ความบกพร่องบางประการในการอ่าน

ขั้นตอนความสามารถในการอ่านของผู้อ่านมักจะผ่านเป็นลำดับขั้น ดังที่กล่าวข้างต้น บางคนอาจจะพัฒนาไปตามลำดับอย่างรวดเร็ว แต่บางคนอาจจะต้องใช้เวลานานในบางขั้นตอน หรือใช้เวลาสั้นกว่าผู้อื่นในบางขั้นตอน แต่ก็สามารถผ่านไปได้ด้วยดีตามลำดับ แต่การช่วยปรับปรุงชี้แนะจึงจะสามารถประสบความสำเร็จ ข้อบกพร่องของผู้อ่านกลุ่มนี้มักจะเกิดจาก

3.1 เด็กกลุ่มนี้ไม่พยายามทำความเข้าใจเนื้อเรื่องตามตัวอักษรที่ปรากฏ จะให้ความสนใจรูปภาพประกอบมากกว่าและเล่าเรื่องตามจินตนาการจากภาพ

3.2 เป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมตรงข้ามกับกลุ่มแรก จะเป็นผู้ที่เน้นด้านการอ่านออกเสียงของพยัญชนะหรือคำต่างๆ ให้ถูกต้องสมบูรณ์ที่สุดทั้งที่บางครั้งก็ไม่ทราบความหมาย

3.3 ไม่เกิดความสนใจ ไม่เห็นความสำคัญของการอ่านจะเป็นบันได ไปสู่ความรู้ต่างๆ ของตนในอนาคตจะพยายามหลีกเลี่ยงกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการอ่านทั้งสิ้น

ไบรอัน (บาเพ็ญ การพานิชย์. 2539: 33; อ้างอิงจาก Brian. 1992: 15 – 19) ได้กล่าวถึงขั้นของพัฒนาการด้านการอ่านดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนการอ่าน

ขั้นนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการที่เด็กเรียนที่จะอ่าน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ

1.1 ก่อนการอ่าน (early emergent) ในขั้นนี้เด็กเรียนรู้การอ่าน โดยใช้หนังสือเป็นแนวทาง ในการอ่านตามระดับความสามารถ โดยจำเรื่องราว รูปภาพในแต่ละบทการเปิดหนังสือจากซ้ายไปขวา

1.2 การแรกเริ่มการอ่าน (emergent reading) ในขั้นนี้เด็กเริ่มเรียนรู้ในการแยกแยะ เด็ก ๆ ได้ยินเรื่องราว โคลงกลอน และร้องเพลง เขาเริ่มเรียนรู้ในการอ่านและตอบสนองต่อเรื่องราวในหนังสือ

ขั้นที่ 2 ขั้นการเริ่มอ่าน (early reading)

เด็ก ๆ ในขั้นนี้เริ่มเรียนการอ่าน ต้องการสื่อและหนังสือหลากหลายในการสนับสนุนทักษะในการอ่านอย่างมีระบบ เขาเรียนรู้เรื่องราวในหนังสือและเรื่องราวที่ใช้ต้องเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน เรียนรู้และเข้าใจถ้อยคำที่เป็นประโยคว่าเป็นประเด็นสำคัญหรือเรื่องที่สำคัญสามารถโยงภาพเข้ากับคำหรือตัวหนังสือ และเริ่มใส่ใจกับการออกเสียงตามคำ

ขั้นที่ 3 ขั้นการอ่าน (fluency reading)

เด็กขั้นนี้จะเรียนอ่านและเพิ่มพูนคำศัพท์ เขาต้องการเวลาในการที่จะอ่านอย่างมีอิสระ การฝึกหัดและการจัดระบบด้วยตนเอง เด็กอาจจะไม่มั่นใจ แต่พยายามที่จะจำคำการสังเกตและใช้ตัวบ่งชี้ เช่น ในการอ่านออกเสียงจะเริ่มปรับปรุงในการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น การพัฒนาทักษะทางภาษาและผลสำเร็จของเด็กจะขึ้นอยู่กับพัฒนาการขั้นที่ 1 เป็นสำคัญ

นักการศึกษาที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการอ่านของเด็ก คือ โคเครน และคณะ (กรวิภา สรรพกิจจานง. 2548: 45; อ้างอิงจาก Brewer. 1995: 218; citing Cochrane; others. 1984) ได้อธิบายพฤติกรรมกรรมการอ่านไว้ 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นเกิดความสงสัย (Magical stage)

เด็กจะเรียนรู้ว่าสัญลักษณ์ของหนังสือต่างๆ เริ่มคิดว่าหนังสือเหล่านั้นมีความสำคัญ จ้องมองที่หนังสือ หยิบจับหนังสือขึ้นมาถือไว้บ่อยครั้งจะเป็นหนังสือที่เขาชอบ

2. ขั้นเกิดแนวความคิด (self – concept stage)

เด็กพิจารณาตัวเองว่าเป็นผู้อ่าน เริ่มเข้าไปผูกพันกับกิจกรรมการอ่าน อาจจะเสแสร้งอ่าน ให้ความหมายของหนังสือจากรูปภาพต่างๆ หรือประสบการณ์เดิม ใช้ภาษาคำง่ายๆ หนังสือแม้ว่าจะไม่เข้าใจเนื้อเรื่อง

3. ขั้นเชื่อมต่อการเป็นผู้อ่าน (bridging reader stage)

เด็กให้ความสำคัญกับตัวอักษรสามารถเลือกคำที่คุ้นเคย สังเกตคำต่าง ๆ อ่านเรื่องที่เขียนเองได้ อ่านตัวหนังสือจากบทกวี เพลงกลอนกล่อมเด็ก เด็กจะเชื่อว่าพยางค์แต่ละพยางค์คือ คำหนึ่งคำ เกิดความขัดแย้งในการจับคู่ตัวอักษรและเสียงอ่าน เริ่มระลึกถึงตัวอักษรได้

4. ขั้นทะยานสู่ผู้อ่าน (take – off reader stage)

เด็กเริ่มใช้ 3 ระบบ ซึ่แนะเข้าด้วยกัน (เสียง ความหมาย โครงสร้าง ประโยค) เด็กตื่นตัวกับการอ่าน เริ่มคุ้นเคยกับบริบทใส่ใจต่อตัวหนังสือที่อยู่รอบตัว และอ่านทุกๆ อย่าง (เช่น กล่องใส่อาหาร ฉลาก และเครื่องหมายต่างๆ เป็นต้น) อันตรายนในขั้นนี้ คือ เด็กจะให้ความสำคัญกับตัวอักษรแต่ละตัวมากเกินไป

5. ขั้นสามารถอ่านโดยไม่ต้องพึ่งพิง (independent reader stage)

เด็กสามารถอ่านหนังสือต่างๆ ที่ไม่เคยอ่านได้ สามารถให้ความหมายจากตัวหนังสือ จากประสบการณ์ และจากตัวชี้แนะของผู้เขียนได้ สามารถเข้าใจเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ได้ง่ายๆ แต่จะเป็นโครงสร้างและเนื้อเรื่องที่พื้นๆ เท่านั้น

กรมวิชาการ (2547: 132) กล่าวถึงพัฒนาการในการอ่านของเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 (3 – 4 ปี) สนใจถือหนังสือ เห็นการสร้างความหมายจากหนังสือเป็นเรื่อง อัจฉริยะ ฟังคำที่อ่าน เล่นคำ ตระหนักในตัวหนังสือที่สิ่งแวดล้อม ใช้ตัวหนังสือประกอบการเขียนภาพ ถือหนังสือหัวกลับ – อ่าน

ขั้นที่ 2 (4 – 5 ปี) เลียนแบบการอ่าน อ่านเรื่องที่คุ้นเคย จำชื่อและคำต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อม เริ่มอ่านคำจากภาพ อ่านคำที่รู้จักแต่ไม่แน่นอน พุดคำที่เริ่มต้นเหมือน ๆ กัน เริ่มมีความรู้ในการถือหนังสือ จำคำสำคัญในโคลง กลอน นิทาน

ขั้นที่ 3 (4 – 6 ปี) เขียนและอ่านกลับคำที่เขียน อ่านหนังสือ คำคล้องจองที่ใช้ภาพเป็นสื่อสำหรับอ่าน จำตัวอักษร อ่านคำเริ่มต้น ลงท้าย สังเกตความแตกต่างจับคู่ที่เหมือนกันในหนังสือ โคลง กลอน อ่านคำได้ในบริบทหนึ่ง แต่ไม่สามารถอ่านได้ในบริบทอื่น

ระดับพัฒนาการด้านการอ่าน

ฉันทนา ภาคบงกช (2538: 1 – 4) ได้กล่าวว่า ความก้าวหน้าทางการอ่านในเด็ก ปฐมวัย จะประเมินได้จากพัฒนาการทางด้านการอ่าน ดังต่อไปนี้

1. การแสดงออก เด็กมีความสนใจอ่านอย่างเป็นธรรมชาติ มีความกระตือรือร้น และมั่นใจในการเขียนสิ่งแปลกใหม่ แสวงหานิทานใหม่ๆ มาอ่าน
2. ความเป็นอิสระ สามารถเลือกนิทานได้อย่างเหมาะสม แก้ปัญหาของตนเองได้
3. ความเข้าใจพื้นฐานทางภาษา สามารถรู้คำศัพท์ที่ใช้พูดอย่างกว้างขวาง คาดคะเนได้ว่าสิ่งใดช่วยให้พบคำตอบได้ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เก่ากับเรื่องที่สามารถอ่านได้
4. การพูด แสดงออกอย่างมีความคล่องแคล่ว อ่านให้ฟังอย่างมั่นใจ สุ่มเสียงแสดงถึงความเข้าใจและใช้วลีประกอบได้ดี
5. มีเทคนิคการอ่าน รู้ว่าหนังสือประกอบด้วยข้อความ เมื่อพบอ่านแล้วไม่เข้าใจจะพยายามแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

ส่วนความก้าวหน้าทางภาษาด้านความเข้าใจภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย ฉันทนา ภาคบงกช ได้เสนอแนะให้ประเมินได้จากลักษณะดังต่อไปนี้

1. ความสนุกสนาน ความก้าวหน้าที่จะทราบว่า การอ่านทำให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากการแสดงออกในเรื่องการตอบสนองด้านอารมณ์ มีความปรารถนาที่จะให้ผู้อื่นอ่านด้วยกัน และอ่านหนังสือหลายเล่มเพิ่มขึ้น
2. การสร้างสรรค์ ความก้าวหน้าทางภาษา ด้านความเข้าใจของเด็กที่แสดงออกจากการเขียน เช่น การวาดการ์ตูน หรือวาดภาพต่อกันเป็นเรื่องราว เตรียมเทปและหนังสือสำหรับอ่าน
3. การนำเสนอ ซึ่งเด็กสามารถแสดงออกได้ ดังนี้
 - 3.1 เล่าถึงภาพที่วาด
 - 3.2 มีท่าทางขณะอ่านนิทานหรือคำคล้องจอง
 - 3.3 แนะนำหรือโฆษณาหนังสือ
 - 3.4 ใช้ภาษาพูดแทนภาษาเขียนหรือภาษาที่ยาก
 - 3.5 เลือกหนังสืออ่านและบอกได้ว่าเล่มใดน่าสนใจมากที่สุด เล่มใดมีประโยชน์มากที่สุดและบอกเหตุผลประกอบได้

3.6 เล่นบทบาทสมมติหรือแสดงท่าทางประกอบการอ่าน

3.7 เสนอทัศนะเกี่ยวกับสังคมและปัญหาสภาพแวดล้อม

3.8 แปลงนิทานและคำคล้องจอง แสดงเป็นละคร

สรุปได้ว่า เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการการอ่านจะเป็นไปตามขั้นตอน ครูและผู้เกี่ยวข้อง กับเด็กควรมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการการอ่านของเด็กเป็นอย่างดี เพื่อจะช่วยส่งเสริม และจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการความสนใจของเด็กอย่างถูกต้องและเหมาะสม เป็นการ ปูพื้นฐานพัฒนาการอ่านของเด็กต่อไป

1.5 กิจกรรมส่งเสริมการอ่านของเด็กปฐมวัย

พราวพรรณ เหลืองสุวรรณ (2537: 91 – 92) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมที่จะช่วยเด็ก ให้ เกิดพัฒนาความพร้อมในการอ่าน อาจจัดได้ดังนี้

1. กิจกรรมส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการและมีทักษะในการอ่าน โดยมีความมุ่งหมาย ให้เด็กเข้าใจความหมายของคำเสียก่อนที่จะอ่าน เช่น

1.1 กิจกรรมการสนทนาในตอนเช้า แนะนำให้เด็กรู้จักครู รู้จักเพื่อนในชั้นเรียน หรือร้องเพลงต่างๆ เช่น ครอบครัวของฉัน สวัสดิ์เธอจำนี่ไปอยู่ไหน

1.2 กิจกรรมเสริมประสบการณ์ให้กับเด็ก โดยฝึกให้เด็กเล่นเกม เล่นของเล่น ฟังนิทาน พาเด็กไปเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ เช่น สวนสัตว์ เดินเที่ยวรอบบริเวณโรงเรียน แนะนำ สถานที่ต่างๆ ในโรงเรียน

2. กิจกรรมส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะในเรื่องของจำนวน เพื่อให้เกิดความคุ้นเคย กับเสียงแล้วจึงโยงไปสู่ความหมาย ไปสู่เสียงกับภาพ แล้วจากภาพไปถึงตัวในที่สุด ครูอาจนำ หนังสือที่มีรูปภาพต่าง ๆ ซึ่งมีตัวหนังสือประกอบบ้างให้เด็กดูและฝึกให้เด็กนับภาพต่างๆ โดยออกเสียง หรือเล่นเกมต่างๆ เช่น ฐูไต่บันได

3. กิจกรรมส่งเสริมการเห็นและพูดจากสิ่งที่เห็น เพื่อฝึกหัดให้เด็กสามารถเห็น ความแตกต่างและแยกได้ว่าของจริงแตกต่างกับภาพอย่างไร โดยครูหาของจริงและภาพให้เด็กดูและ สังเกตเปรียบเทียบขนาดใหญ่ เล็ก เปรียบเทียบจำนวน เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง ตลอดจนตีความหมายและเชื่อมความหมายกับสิ่งที่เห็นโดยการพูด

4. กิจกรรมส่งเสริมการเห็นและการทำงานจากซ้ายไปขวา เพื่อให้เด็กเกิดความ เคยชิน และความคิด ความเชื่อมั่นว่า ในการอ่านและเขียนจะต้องเริ่มจากซ้ายไปขวาเสมอ ซึ่ง กิจกรรม ที่จะฝึกเด็กให้รู้จักทำงานจากซ้ายไปขวาวอาจทำได้ เช่น

4.1 ฝึกขีดเส้นจากซ้ายไปขวาหลายๆ เส้น

4.2 ฝึกดูรูปภาพจากซ้ายไปขวาหลายๆ รูป ฯลฯ

5. กิจกรรมส่งเสริมการได้ยิน ฝึกให้เด็กเลือกภาพใดภาพหนึ่ง จากที่เสียงคล้ายกัน เช่น ไก่ กับ ไช้, กรรไกร กับ บันได, ร่ม กับ ผ้าห่ม ฯลฯ แล้วเปลี่ยนคำให้ยากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อฝึกทักษะในการฟังการแยกเสียงให้เด็กรู้จักความหมาย

6. กิจกรรมเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในการอ่านออกเสียง กิจกรรมเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง ในการอ่านออกเสียงหรือการพูด ซึ่งอันอาจเกิดจากเด็กพูดไม่ชัด พูดติดอ่าง พูดไม่ทันใจ ไม่มีความมั่นใจที่จะพูด หรืออวัยวะเกี่ยวกับการพูดพิการ กิจกรรมที่อาจจะช่วยเด็กได้ คือ

- หัดพูดหรืออ่านตามครูซ้ำๆ ให้เด็กพูดโดยดูปากของตนเองจากกระจก
- ฝึกให้เด็กรู้จักคิดและเตรียมตัวก่อนจึงพูดหรือตอบ
- จัดกิจกรรมเพื่อเสริมให้เด็กมีอารมณ์มั่นคงและพยายามจัดให้เด็กทำกิจกรรม

นั้น ได้และมีความสำเร็จบ่อยๆ เช่น ร้องเพลง ท่องโคลงกลอนต่างๆ เมื่อเด็กทำอะไรสำเร็จควรให้เด็ก ได้รับรางวัลบ้าง เช่น เพื่อนๆ ตบมือให้

- มีการตรวจสุขภาพเด็กและเชิญผู้ปกครองมาชี้แจงในกรณีที่พบว่าเด็กมีข้อบกพร่อง

สมุณฑา พรหมบุญ (2539: 4) ได้เสนอแนะกิจกรรมส่งเสริมการอ่านสำหรับครู และพ่อแม่จะต้องช่วยกันสำรวจสิ่งต่างๆ 6 ประการ ดังนี้

1. พยายามค้นหาประเภทหนังสือที่ถูกใจเด็ก เด็กแต่ละคนจะถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นการบังคับให้เด็กอ่านหนังสือที่เขาไม่ชอบ หรือไม่สนใจ เป็นการปลุกฝังความเกลียดชัง จึงไม่ควรทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะเริ่มแรกเช่นนี้

2. พ่อแม่ หรือครู ควรใช้เวลาแก่การอ่านหนังสือให้เด็กฟัง เพราะอาจจะเป็นแรงจูงใจให้เด็กรักการอ่านได้ การอ่านให้เด็กฟังก่อนนอนจะช่วยฝึกนิสัยรักการอ่านให้เด็กเป็นอย่างดี วิธีอ่านที่มีชีวิตชีวา และสื่อความหมายให้เหมาะแก่วัย จะเป็นสิ่งกระตุ้นความสนใจของเด็กให้เด็กอยากอ่านเองในเวลาต่อไป

3. ควรมีโอกาสให้เด็กอ่านหนังสือที่เด็กเป็นผู้เลือกเอง ทั้งเป็นกิจกรรมร่วมกันหรือต่างคนต่างอ่านเงียบๆ และใช้เวลาไม่ยาวนานนัก ในระหว่างเรียนหรือก่อนเลิกเรียน เพื่อฝึกนิสัยรักการอ่าน โดยไม่จำเป็นต้องมีการวัดผลในเรื่องที่เด็กอ่าน

4. ควรมีโอกาสการอ่านหนังสือภายในครอบครัว เด็กจะรักการอ่านเมื่อเด็กได้เห็นตัวอย่างสมาชิกในครอบครัวชอบอ่านหนังสือ จำนวนหนังสือในบ้านไม่ใช่สิ่งสำคัญในการฝึกนิสัยรักการอ่านให้แก่เด็ก เพียงแค่หนังสือพิมพ์รายวันก็ฝึกนิสัยรักการอ่านได้

5. ห้องสมุดโรงเรียนควรมีมุมที่แยกสำหรับเด็กโดยเฉพาะ และมีหนังสือที่เลือกสรรอย่างดี มีความหลากหลายและเขียนขึ้นสำหรับเด็กโดยเฉพาะ

6. อาจมีเด็กส่วนน้อยจำนวนหนึ่ง มีความบกพร่องทางด้านการอ่าน โดยอาจมีสาเหตุมาจากทางด้านจิตใจ หรือร่างกาย เด็กกลุ่มนี้จะได้รับการดูแลเป็นพิเศษเพื่อช่วยเหลือแก้ไขข้อบกพร่องดังกล่าว โดยขอให้ครูและผู้ปกครองอย่าพึ่งรีบด่วนลงความเห็นว่าเด็กมีความบกพร่องทางสติปัญญาด้านอื่น

นิตยา ประพตติกิจ (2538: 56 – 57) วิธีการอ่านให้เด็กฟังอย่างมีความหมาย และอย่างสร้างสรรค์มีวิธีดังต่อไปนี้

1. แสดงความกระตือรือร้นและพอใจขณะที่อ่านให้เด็กฟัง อย่าแสดงอาการเบื่อหน่าย หลังจากการอ่านเสร็จแล้ว

2. พยายามอ่านให้เด็กฟังทุกวัน

3. ให้เด็กเลือกหนังสือที่จะอ่านเองและเปิดหนังสือเอง

4. หาจังหวะที่เหมาะสม คือ เวลาที่ท่านสบายใจและกำลังสบายใจ กำลังสนใจอ่าน

5. ชี้อุปภาพด้วยขณะอ่าน หรือพูดคุยเกี่ยวกับภาพในหนังสือ

6. ให้เด็กถือหนังสือ และเปิดปิดแต่ละหน้าด้วยตนเอง

7. เล่าเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกัน แต่เว้นคำหรือบางส่วนของประโยคไว้เพื่อให้เด็กได้ ต่อเติมเอง

8. ให้เด็กบรรยายรูปภาพ และเล่าเรื่องให้ฟัง

9. เขียนเรื่องตามที่เด็กแต่ง และเล่าเรื่องให้ฟัง

10. ให้เด็กลองแต่งเรื่องเอง หรือต่อเติมเรื่องที่ท่านเป็นผู้เริ่มก่อน

11. ถ้าหากเด็กยังไม่แสดงความสนใจด้านการอ่าน จงหาโอกาสในขณะที่เด็กเล่นของเล่นอยู่อย่างเงียบ ๆ ในที่สุดเด็กก็จะต้องอยากที่จะมีส่วนร่วมในการอ่านเองโดยธรรมชาติ

อารี สันหนวี (2544: 45 – 50) ได้ให้แนวการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและให้คุ้นเคยกับตัวหนังสือสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

1. ครูอ่านหนังสือให้เด็กฟังทุกวัน หนังสือนี้ให้นำมาจากมุมห้องสมุดเมื่ออ่านเสร็จแล้วนำไปไว้ที่มุมห้องสมุดตามเดิมเด็ก ๆ จะตามไปอ่าน เด็กยังอ่านหนังสือไม่ออกแต่อ่านเรื่องจากภาพและจากความจำที่ครูอ่านให้ฟัง

2. หนังสือที่เลือกเข้ามุมห้องสมุด ถ้าเป็นหนังสือภาพที่ไม่มีคำก็จะดี เพราะเด็กจะอ่านเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หรือถ้าเป็นหนังสือที่มีคำมีตัวหนังสือตัวพิมพ์ควรใหญ่ชัดเจนเนื้อเรื่องควรเป็นเรื่องง่าย ๆ มีคำซ้ำที่เด็กทำได้ ทำนองเดียวกับเรื่อง “ยายกับตา” ที่มีคำว่า “ไม่ใช่ก๊งการอะไรของฉัน” เพราะการที่เด็กจำคำพูดได้ เด็กจะโยงกับตัวหนังสือได้ต่อไป หนังสือที่ครูอ่านให้ฟังนี้หลายครั้งที่ครูอาจจะนำเล่มเก่ามาอ่านอีกถ้าเด็กขอร้อง การอ่านหนังสือให้เด็กฟังอาจจะอ่านในช่วงเวลาเล่นเสรีตามมุม โดยครูอ่านให้เด็กกลุ่มเล็ก ๆ 4 – 5 คนฟัง

ถ้าครูอ่านหนังสือให้เด็กฟังทั้งชั้นในช่วงเวลากิจกรรมวงกลมเป็น Shared Reading ครูสามารถใช้หนังสือเล่มใหญ่ (Big Book) ซึ่งพิมพ์ขยายจากหนังสือเด็กธรรมดาจะช่วยให้เด็กทั้งกลุ่มเห็นภาพและตัวหนังสือได้ชัดเจน ถ้าไม่มีหนังสือเล่มใหญ่ ครูควรเลือกหนังสือที่มีภาพชัดเจนและพยายามชี้และหันให้เด็กทุกคนมองเห็นได้

3. ครูสนทนาอภิปรายเกี่ยวกับหนังสือกับเด็ก ให้เด็กได้คิด พูดออกความเห็นด้วย เช่น ให้ทายเรื่องที่จะเกิดขึ้นต่อไป ให้เด็กร่วมออกเสียงด้วย ฯลฯ

4. ครูให้เด็กได้แสดงกิจกรรมเกี่ยวกับภาษา เช่น ให้เด็กออกมาเล่าเรื่องที่อ่านหรือให้เด็กแสดงท่าทาง เล่าเรื่องราวจากหนังสือ

5. ตามมุมต่างๆ ในห้องเรียน ครูพยายามหาสิ่งของจริงที่มีตัวหนังสือมาวางไว้ให้เด็กเล่น เช่น กล้องยาสีฟัน กล้องนม และสิ่งของที่มีอักษรป้ายชื่อชัดเจน ฯลฯ

สรุปได้ว่า กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ครูและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ควรจัดสภาพแวดล้อมการอ่านให้น่าสนใจ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เด็กอยากอ่านหนังสือ เป็นการสร้างความรักการอ่านให้กับเด็ก และปลูกฝังให้เด็กมีนิสัยรักการอ่านต่อไปในอนาคต

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

งานวิจัยในต่างประเทศ

บ็อกซ์ (อนงค์ วรพันธ์. 2546: 18; อ้างอิงจาก Box. 1990) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผล การจัดประสบการณ์ การอ่านร่วมกันที่มีต่อความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวหนังสือและหนังสือแปล คำโครงเรื่องของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัย พบว่า เด็กที่มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวหนังสือ การอ่านเบื้องต้น และความเข้าใจในโครงเรื่องสูงขึ้น

ลินเน (บำเพ็ญ การพานิชย์. 2539: 37; อ้างอิงจาก Leney. 1992) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ พฤติกรรมการอ่านของเด็กเกรด 1 เป็น เวลา 1 ปี ที่เปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับการอ่านจากการมีส่วนร่วม ในการเรียนอ่านแบบธรรมชาติ (Whole Language) จำนวน 4 คน ได้บันทึกและวิเคราะห์ 4 วิธีการ ที่ใช้ให้เห็นถึงการอ่านออก เขียนได้ โดยการชิมชาภาษา จากพฤติกรรม การพูดคุยกับเพื่อน และบุคคลอื่น การเล่น การอ่านด้วยตนเองที่สัมพันธ์กับสื่อในห้องเรียนและการเขียนแบบไม่เป็นทางการในศูนย์การเขียน แล้วบันทึกความถี่จากการเข้าใจคำ ความเข้าใจความหมาย ความ คล่องแคล่วในการอ่านมากกว่า 3 เดือน พบว่า เด็กมีความเจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องในการ อ่านแบบไม่เป็นทางการ และจากสถานการณ์การเล่นโดยรวม

รอส (อุษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล. 2550: 38; อ้างอิงจาก Ross. 1993: 188) ได้ทำการวิจัย เกี่ยวกับเรื่องการสอนอ่านเป็นคำไว้ว่า การสอนวิธีอ่านเป็นคำนี้ ใช้ได้ดีทั้งเด็กพิเศษและเด็กปกติ ซึ่งดีในด้านการจำคำ เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ได้มากกว่าและใช้เวลาน้อยกว่าการเรียนโดยปกติ

ไวเฮิสต์ และคนอื่นๆ (Whitehurst; others. 1994: 679 – 689) ได้ ศึกษาการอ่าน หนังสือมีภาพในสถานเลี้ยงเด็กกลางวัน และในสถานอนุเคราะห์เด็กจากครอบครัวที่มีรายได้น้อย ใน นิวยอร์ก กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กก่อนวัยเรียน พบว่า การอ่านหนังสือให้เด็กฟังมีผลทำให้เด็กรู้ คำศัพท์มากขึ้นเป็น 2 เท่าของกลุ่มควบคุม โดยที่พ่อแม่และครูอ่านหนังสือให้เด็กฟังจะได้ผลดีที่สุด จากการทดลองพวกเขาสรุปผลว่าการที่พ่อแม่และครูอ่านหนังสือให้เด็กฟังจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการ ทางภาษาให้กับเด็กก่อนวัยเรียน และจากการที่พ่อแม่และครูอ่านหนังสือให้เด็กฟังบ่อยๆ มีผล สะท้อนทำให้เด็กเกิดความสนใจหนังสือ มีนิสัยการอ่านและสนใจอ่านหนังสืออื่นๆ ด้วย

งานวิจัยในประเทศ

สุนีย์ ทองศิริประภา (2535: 33 – 35) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนอนุบาล ซึ่งได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการอ่านแตกต่างกัน พบว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์สัมพันธ์กับการอ่านมาก จะมีความพร้อมในการอ่านภาษาไทยมากกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์สัมพันธ์กับการอ่านน้อย ซึ่งการจัดประสบการณ์สัมพันธ์กับการอ่าน คือ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน รวมทั้งการจัดสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมประสบการณ์ให้แก่เด็ก ทำให้เด็กเกิดความสนใจการอ่าน เช่น การเล่านิทาน เล่าเรื่องจากภาพ เล่นเกม แสดงหุ่น จัดมุมหนังสือ การหัดสะกดคำจากป้ายชื่อห้างร้าน ป้ายโฆษณา การไปทัศนศึกษา การเล่นบทบาทสมมติ

บำเพ็ญ การพานิชย์ (2539: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพัฒนาการอ่านของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมสนทนาประกอบกิจกรรมการอ่าน กิจกรรมสนทนาประกอบการอ่าน ตัวหนังสือ และกิจกรรมสนทนาแบบปกติ ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมสนทนาประกอบกิจกรรมเสริมการอ่าน แตกต่างจากกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการอ่าน ตัวหนังสือ และแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

ชুমจิรา เลาบุตร (2542: 64 – 66) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในมุมหนังสือที่มีต่อพฤติกรรมการใช้หนังสือที่ถูกต้องของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัย พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในมุมหนังสือ มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้หนังสือที่ถูกต้องเมื่อครบ 8 สัปดาห์ แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการกิจกรรมการอ่านตามความสนใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในมุมหนังสือ สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้หนังสือที่ถูกต้องได้เกิดจากการดู การเห็นตัวอย่างการอ่านของครูในแต่ละวัน ทุกๆ วัน และการมีปฏิสัมพันธ์ที่ตีรุ่มกัน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในห้องเรียน ก่อให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านได้

มยุรี กันทะลือ (2543: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการอ่านตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ต่อพัฒนาการด้านการอ่านภาษาไทยของเด็กปฐมวัย ที่พูดภาษาถิ่น ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการอ่านตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ มีจินตนาการด้านการอ่านภาษาไทยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีพัฒนาการด้านการอ่านภาษาไทยสูงขึ้นตามลำดับ

อนงค์ วรพันธ์ (2546: บทคัดย่อ) พัฒนาการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็ก ผลการศึกษาพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็กรายบุคคล กิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็กรายกลุ่ม และกิจกรรมการเล่านิทานแบบปกติ มีพัฒนาการอ่านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) เมื่อทำการเปรียบเทียบเป็นรายคู่พบว่า คะแนนเฉลี่ยพัฒนาการทางภาษาด้านการอ่านของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็กรายบุคคล และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุด

เล่มเล็กรายกลุ่มแตกต่างจากกลุ่มเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ส่วนเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็กรายบุคคลกับเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็กแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) เด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็กรายบุคคล รายกลุ่ม และการจัดกิจกรรมการเล่านิทานแบบปกติมีพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยในแต่ละช่วงของการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็ก มีการเปลี่ยนแปลงขั้นพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนสูงขึ้นทุกคน โดยในสัปดาห์ที่ 6 พบว่า พัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนสูงสุดอยู่ในขั้นที่ 3 โดยกลุ่มทดลองที่ 1 มีพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนสูงสุด 6 คน กลุ่มทดลองที่ 2 มีพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนสูงสุด 4 คน และกลุ่มควบคุมมีพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนสูงสุด 1 คน และในสัปดาห์ที่ 8 พบว่า พัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนสูงสุดอยู่ในขั้นที่ 4 โดยกลุ่มทดลองที่ 1 มีพัฒนาการทางภาษาการเขียนสูงสุด 1 คน กลุ่มทดลองที่ 2 มีพัฒนาการทางภาษาการเขียนสูงสุด 2 คน ส่วนกลุ่มควบคุมยังคงมีพัฒนาการทางภาษาด้านการเขียนอยู่ในขั้นที่ 3 ไม่เพิ่มขึ้น

สมคิด บุญบูรณ์ (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้วิธีการสอนอ่านตามแบบ ปรากฏว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีปัญหาในด้านการอ่านภาษาไทยมีความสามารถในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มงคล นามโคตร (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้หนังสือภาพเพื่อสร้างนิสัยการอ่านของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า

1. คะแนนเฉลี่ยนิสัยการอ่านของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองสูงกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01
2. คะแนนเฉลี่ยนิสัยการอ่านระหว่างเพศชายและเพศหญิงของแต่ละระยะการทดลองไม่แตกต่างกัน
3. คะแนนเฉลี่ยนิสัยการอ่านของเด็กปฐมวัยเป็นรายด้านก่อนและหลังทดลองแตกต่างกันโดยคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ทุกด้าน

อัมพา นกอิม (2550: บทคัดย่อ) ศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา ผลการศึกษาพบว่า

1. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษามีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน อยู่ในระดับดีมาก
2. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ด้านการอ่านที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษามีความสามารถอ่านคำพื้นฐานหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกม ทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยดังกล่าว พอสรุปได้ว่า ครูสามารถพัฒนาการอ่านของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดสภาพแวดล้อม การจัดกิจกรรมต่างๆ ให้เด็กได้มีอิสระในการเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจ เพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางการอ่านของเด็กและช่วยให้เด็กมีความสามารถ อ่านรู้คำศัพท์และสนใจในการอ่านมากขึ้น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา

2.1 ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนับเป็นกิจกรรมการเล่นตามแนวทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิด (The Cognition Theory of Play) ตามหลักของเพียเจต์ (Piaget) การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาเพราะการเล่นเป็นการกระทำที่ถือว่าการแสดงของผลรวมในพฤติกรรมทั้งหมดที่เด็กกระทำและแสดงออกมา ซึ่งตัวเด็กได้คิดแล้วกระทำด้วยความพึงพอใจ

โคลัมบัส (เยาวยา เดชะคุปต์. 2542: 51; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1979: 141 – 149) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษา (Didactic Game) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็กซึ่งจะต้องคิดและหาเหตุผลครูสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดเรื่องนั้น ๆ อย่างไร

สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร (2527: 5) ได้นิยามคำว่า เกมการศึกษา (Didactic Game) หมายถึง เกมที่จัดให้เด็กวัย 4 – 6 ขวบ ได้เล่นเพื่อฝึกความพร้อมเป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาต่างๆ เกมการศึกษามุ่งเน้นให้เด็กได้ใช้สติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหาโดยพยายามฝึกใช้เวลาสั้นที่สุด

กรมวิชาการ (2540: 44) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นเกมที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีเกณฑ์ กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145) ได้ให้นิยามว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดีช่วยให้มองเห็นได้ฟังหรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะต่างจากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มผู้เล่นสามารถตรวจสอบความถูกต้องได้

ชัยลักษณ์ ลีชวนคำ (2544: 26) กล่าวว่า เกมเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญา ในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล เนื่องจากเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มและผู้เล่นสามารถตรวจสอบว่าเล่นถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง รวมทั้งเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อมือหลังจากเล่นเกมแล้วเด็กก็จะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้

วัลนา ทรจักร (2544: 32) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นกิจกรรมที่สนองต่อความต้องการตามวัยของเด็กอีกด้วย

พัฒนา ชัชพงศ์ (2545: 195) กล่าวว่าไว้ว่า เกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท เกมการศึกษาเหมาะสำหรับเด็กวัย 3 – 6 ปี

จิตรลดา เอ็มแบน (2547: 27) กล่าวว่าไว้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมหรือสื่อที่จะช่วยพัฒนาความคิดช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ มีทักษะการสังเกต สามารถคิดหาเหตุผลได้ เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในสิ่งที่เรียน

อุษา ตั้งควิเวชกุล (2550: 50) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือด้านการศึกษา ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว สามารถพัฒนาการคิดให้คิดหาเหตุผลจากการเล่น

พัชรี กัลยา (2551: 39) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เกมเป็นอุปกรณ์เรื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญา ในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล เนื่องจากเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม และผู้เล่นสามารถตรวจสอบว่าเล่นถูกหรือไม่ด้วยตนเองรวมทั้งเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อมือหลังจากเล่นเกมแล้วเด็กจะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นๆ ก็ได้

จากความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมการศึกษา คือ เกมที่จัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทางสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหาเกมการศึกษาแต่ละชุดสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นตรวจสอบความถูกต้องได้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจและสนุกสนานเพื่อให้เด็กมีความพร้อมในทุกๆ ด้าน

2.2 ประเภทของเกมการศึกษา

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็นชนิดต่างๆ ดังนี้

โคลัมบัส (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542: 51 – 56; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1979: 141 – 149) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็น

1. เกมการแยกประเภท (Classification) เกมฝึกแยกประเภท หมายถึง การแยกกลุ่ม จัดกลุ่ม ซึ่งสามารถฝึกทักษะได้หลายอย่าง โดยแยกเป็นของที่เหมือนกันและต่างกัน ของที่มีลักษณะกลม สีเหลี่ยม หรือแยกตามสี รูปทรง ขนาด ซึ่งแบ่งออกเป็น

1.1. เกมลอตโต (Lotto) เป็นเกมที่เล่นง่ายๆ โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็กๆ อยู่ชุดหนึ่งซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกันวางลงให้ได้ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่

1.2. เกมโดมิโน (Domino) เป็นเกมที่ในแต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุด ให้เด็กเลือกภาพที่มีสี รูป หรือขนาดต่อในแต่ละด้านไปเรื่อยๆ

1.3. เกมตารางสัมพันธ์ (Matrix) เกมนี้จะประกอบด้วยตารางซึ่งแบ่งเป็นช่อง มีขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็ก ๆ ขนาดเท่ากับตารางแต่ละช่อง เพื่อเล่นเข้าชุดกัน โดยจะมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำวางไว้ข้างบนของแต่ละช่อง และด้านของแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจะจับคู่ภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่เด็กวางลงให้ตรงกัน หรืออาจจะจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้ เช่น ครูอาจจะวางบัตรสามเหลี่ยมไว้ข้างบน วางบัตรสีแดงไว้ด้านข้าง แล้วให้เด็กหาบัตรภาพที่มีสีแดงและเป็นรูปเหลี่ยมมาวางให้ตรง

2. เกมฝึกทำตามแบบ (Patterning) ในเกมชนิดนี้ เด็กจะต้องสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับ ซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัดหรือบล็อกที่มีสีหรือขนาดต่าง ๆ กัน มาวางไว้ตามลำดับ ตัวอย่างเช่น ถ้าตัวอย่างมี 3 สี เช่น ดำ ขาว แดงเด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับเรื่อยไป ซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อน หลัง เพื่อทำตามแบบ

3. เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม (Sequence. Seriation) ในเกมดังกล่าวจะฝึกความจำของเด็กโดยครูจะเล่าเหตุการณ์หรือลำดับของเรื่องราวหรือนิทานแล้วให้เด็กวางสิ่งต่าง ๆ หรือภาพตามลำดับในเรื่อง

จันทรวรรณ เทวรักษ์ (2526: 36) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็นชนิดต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมจับคู่ภาพเหมือน เด็กฝึกสังเกตภาพที่เหมือนกัน นำภาพที่เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กัน
2. โดมิโน เป็นเกมที่มีขนาดเล็กเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบ่งครึ่งออกเป็นสองใน แต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุด ให้เด็กเลือกภาพที่มีสี รูป หรือขนาดต่อกันในแต่ละด้านไปเรื่อย ๆ
3. ภาพตัดต่อ เป็นการแยกชิ้นส่วนของภาพออกเป็นชิ้น ๆ แล้วให้เด็กนำมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ ภาพตัดต่อควรมีจำนวนชิ้นที่จะให้เหมาะสมกับวัย เด็กเล็กควรมีจำนวนชิ้นไม่กี่ชิ้นประมาณ 5 – 6 ชิ้น เมื่อเด็กโตขึ้นก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น
4. ภาพสัมพันธ์ เป็นการนำภาพที่เป็นประเภทเดียวกันหรือมีความสัมพันธ์กัน มาจับคู่กันจะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล และจัดประเภทได้ถูกต้อง
5. ลอตโต เป็นเกมที่มี 2 ส่วน ให้เด็กศึกษารายละเอียดของภาพ ภาพใหญ่จะต้องเป็นสิ่งที่ให้เด็กรู้จักรายละเอียดต่าง ๆ ส่วนภาพเล็กเป็นภาพปลีกย่อยของภาพใหญ่ที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้ โดยให้เด็กศึกษาภาพใหญ่ว่าเป็นเรื่องอะไร มีคุณสมบัติอย่างไร ให้เด็กหยิบภาพเล็กที่เตรียมมาวางให้สมบูรณ์
6. ภาพต่อเนื่องหรือการเรียงลำดับภาพเป็นการเรียงลำดับภาพตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์แรกไปจนถึงเหตุการณ์สุดท้าย
7. พื้นฐานการบวก เป็นเกมที่มีผู้เล่นได้มีโอกาสฝึกการบวกโดยยึดแผ่นหลักเป็นเกณฑ์ ผู้เล่นต้องหาชิ้นส่วนเล็ก 2 ชิ้น เมื่อรวมกันแล้วได้ผลลัพธ์เท่ากับจำนวนภาพในแผ่นหลัก

8. ตารางสัมพันธ์ ประกอบด้วยช่องขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็ก ๆ ขนาดเท่ากับช่องตาราง เพื่อเล่นเข้าชุดกันโดยมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำไว้ข้างบนแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145 – 153) ได้จำแนกประเภทของเกมเป็นชนิดต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมจับคู่ เกมชนิดนี้เป็นเกมฝึกการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล เกมจับคู่ เป็นการจับของเป็นคู่ ๆ ชุดละตั้งแต่ 5 คู่ขึ้นไป อาจจะเป็นการจับคู่ภาพหรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ก็ได้ เกมประเภทนี้สามารถจัดได้หลายชนิดได้แก่

1.1 การจับคู่สิ่งที่เหมือนกัน

1.1.1 จับคู่ภาพหรือสิ่งของที่เหมือนกันทุกประการ

1.1.2 จับคู่ภาพกับเงาของสิ่งเดียวกัน

1.1.3 จับคู่ภาพกับโครงร่างของสิ่งเดียวกัน

1.1.4 จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในบัตรหลัก

1.2 การจับคู่สิ่งที่เป็ประเภทเดียวกัน เช่น ไม้ขีด – ไฟแช็ค, เทียน – ไฟฟ้า

1.3 การจับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น สิ่งที่ใช้คู่กัน สัตว์แม่ – ลูก สัตว์กับ

อาหาร

1.4 การจับคู่สิ่งที่มีความสำคัญแบบตรงกันข้าม คนอ้วน – คนผอม

1.5 การจับคู่ภาพส่วนเต็มกับส่วนย่อย

1.6 การจับคู่ภาพเต็มกับภาพชิ้นส่วนที่หายไป

1.7 การจับคู่ภาพที่ซ้อนกัน

1.8 การจับคู่ภาพที่เป็นส่วนตัดกับภาพใหญ่

1.9 การจับคู่สิ่งที่เหมือนกันแต่สีต่างกัน

1.10 การจับคู่ภาพที่มีเสียงสระเหมือนกัน เช่น กา – นา, งู – ปู

1.11 การจับคู่ภาพที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน เช่น นก – หนู, กุ้ง – ไก่

1.12 การจับคู่แบบอุปมาอุปไมย

1.13 การจับคู่แบบอนุกรม

2. เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมฝึกการสังเกตละเอียดของภาพ รอยตัดต่อของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกันในเรื่องของสี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย เกมประเภทนี้มีจำนวนชิ้นของภาพตัดต่อตั้งแต่ 5 ชิ้นขึ้นไป ซึ่งขึ้นอยู่กับความยากง่ายของภาพชุดนั้น เช่น หากสีของภาพไม่มีความแตกต่างกัน จะทำให้ยากแก่เด็กยิ่งขึ้น

3. เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เพื่อฝึกการสังเกต การคิดคำนวณ คิดเป็นเหตุเป็นผล เกมประเภทนี้มีหลายชนิด ประกอบด้วยชิ้นส่วนเป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือรูปสามเหลี่ยม ตั้งแต่ 9 ชิ้นขึ้นไป ในแต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุด ให้เด็กเลือกต่อกันในรูปที่เหมือนกัน แต่ละด้านไปเรื่อย ๆ

4. เกมเรียงลำดับ เป็นเกมฝึกทักษะการจำแนก การคาดคะเน เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพสิ่งของ เรื่องราว เหตุการณ์ ตั้งแต่ 3 ภาพขึ้นไปแบ่งเป็น

4.1 การเรียงลำดับภาพและเหตุการณ์และเหตุการณ์ต่อเนื่อง

4.2 การเรียงลำดับ ขนาด ความยาว ปริมาณ ปริมาตร จำนวน เช่น ใหญ่ – เล็ก สั้น – ยาว หนัก – เบา มาก – น้อย

5. เกมจัดหมวดหมู่ เพื่อฝึกทักษะการสังเกต การจัดแยกประเภท เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นแผนภาพหรือของจริง ประเภทสิ่งของต่าง ๆ เป็นเกมที่ให้เด็กนำมาจัดเป็นพวก ๆ ตามความคิดของเด็ก

6. เกมหาภาพที่มีความสัมพันธ์ลำดับที่กำหนด ฝึกการสังเกตลำดับที่ ถ้าเก็บต้นแบบจะฝึกเรื่องความจำ เกมประเภทนี้ ภาพต่าง ๆ 5 ภาพเป็นแบบให้เด็กสังเกตลำดับภาพ ส่วนที่เป็นคำถามจะมีภาพกำหนดให้ 2 ภาพ ให้เด็กหาภาพที่ 3 ที่เป็นคำตอบที่จะทำให้ภาพทั้ง 3 เรียงลำดับถูกต้องตามต้นแบบ

7. เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ (ลวดโต) ฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ เกมจะประกอบด้วยภาพแผ่นหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อยสำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลักอีกจำนวนหนึ่งตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไปให้เด็กเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักหรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวกับภาพหลัก

8. เกมหาความสัมพันธ์แบบอุปมาอุปไมย เกมนี้ประกอบด้วยชิ้นส่วนแผ่นยาวจำนวน 2 ชิ้นต่อกันด้วยผ้าหรือวัสดุอื่น ชิ้นส่วนตอนแรกมีภาพ 2 ภาพที่มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องอย่างใดอย่างหนึ่ง ชิ้นส่วนที่สองมีภาพ 1 ภาพ เป็นภาพที่สามที่มีขนาด $\frac{1}{2}$ ของชิ้นส่วนให้เด็กหาภาพที่เหลือ ซึ่งเมื่อจับคู่กับภาพที่สามแล้วจะมีความสัมพันธ์ทำนองเดียวกับภาพคู่แรก ตัวเลือกเป็นแผนภาพขนาดเท่ากับภาพที่สามสาระของเกมอาจเป็นในเรื่องของรูปร่าง จำนวน

9. เกมพื้นฐานการบวก เป็นการฝึกให้มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการรวมกันหรือการบวกโดยเกมแต่ละเกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ ที่แสดงจำนวนต่าง ๆ และจะมีภาพชิ้นส่วนตั้งแต่ 2 ภาพขึ้นไป ภาพชิ้นส่วนมีขนาด $\frac{1}{2}$ ของภาพหลัก ให้เด็กหาภาพชิ้นส่วน 2 ภาพ ที่รวมกันแล้วมีจำนวนเท่ากับภาพหลักแล้วนำมาวางเทียบเคียงกับภาพหลัก

10. เกมจับคู่ตารางสัญลักษณ์ เป็นภาพการฝึกคิดการสังเกตและฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ประกอบด้วยช่องขนาดเท่ากัน และมีบัตรเล็ก ๆ ขนาดเท่ากับช่องตารางเพื่อเล่นเข้าชุดกันโดยมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำไว้ข้างบนของแต่ละช่องโดยการเล่นอาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

11. เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เกมนี้จะช่วยเด็กก่อนที่จะเริ่มอ่านหนังสือเด็กจะคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ที่เป็นภาพที่มีภาพกับคำหรือตัวเลขแสดงจำนวนกำหนดให้ตั้งแต่ 3 คู่ขึ้นไป

โคลัมบัส (เยาพา เตชะคุปต์. 2542: 47 – 56; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1979: 141) ได้จำแนกประเภทเกมสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ ดังนี้

1. เกมฝึกกระทำ คือ การที่เด็กนำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กพัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือและตา เช่น เกมร้อยลูกปัดติดเรียงค้อมกรอกน้ำใส่ขวด

2. เกมการศึกษาคือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น เกมจับคู่สิ่งของหรือภาพ เกมโดมิโน เกมเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย หรือเกมพลศึกษามีมากมายหลายอย่าง ซึ่งรวมทั้งการฝึกการบริหารประจำวันง่ายๆ ของเด็กด้วย ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4. เกมทายบัตร เป็นบัตรที่ครูทำขึ้นช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือนความต่าง ฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่นๆ

5. เกมพิเศษ เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมหลายแขนง เป็นต้น

6. เกมฝึกทักษะทางภาษา เป็นเกมที่ต้องอาศัยจินตนาการและการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุ อุปกรณ์ใดๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือก ต้อกตัก เป็นต้น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าเกมการศึกษามีหลายประเภท แต่ละประเภทมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมีเหตุมีผล การสังเกต การเปรียบเทียบ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางภาษา ในด้านการอ่าน และทางด้านสติปัญญา ตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ในระดับชั้นต่อไป

2.3 จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2528: 15) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อฝึกให้ได้รู้จักการสังเกตและจำแนกด้วยสายตา
2. ฝึกการแยกประเภทหรือการจัดหมวดหมู่
3. ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล
4. ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
5. เพื่อฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
6. เพื่อฝึกมนุษยสัมพันธ์ที่ระหว่างกลุ่ม ฝึกคุณธรรมต่างๆ
7. เป็นการทบทวนเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนไปแล้ว

วิยะดา บัวเฟื่อน (2531: 19) กล่าวว่าจุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษา คือ ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีการสังเกตดี มีความสามารถในการมอง จำแนกด้วยสายตา ได้ฟังหรือคิดอย่างรวดเร็วและในเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีการเล่นโดยเฉพาะ สามารถเล่นบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง และเมื่อเล่นเกมได้สำเร็จทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย

ราศี ทองสวัสดิ์ (2533: 22) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษาว่าเป็นการให้รู้จักสังเกตและเปรียบเทียบรูปภาพและวัสดุสิ่งต่างๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหาการใช้กล้ามเนื้อและตาประสานกัน เตรียมพร้อมในการอ่านและเขียนให้ได้ตามพื้นฐานทำให้รู้การเรียนวิชาต่างๆ ในที่สูงขึ้น

อุษา กลแกม (2533: 38) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความสังเกตที่ดี มีความสามารถในการมองเห็นและจำแนกด้วยตา เกมการศึกษาแตกต่างกับการเรียนอย่างอื่นตรงที่ว่า เกมการศึกษาแต่ละชุดมีวิธีการเล่นโดยเฉพาะและประหยัด สามารถเล่นซ้ำๆ ได้ ถ้าวัสดุคงทนใช้ได้ นาน สีสันสะดุดตาเด็ก เกมการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมนั้น จะต้องครอบคลุมจุดประสงค์ไว้หลายประการ เกมการศึกษาแต่ละชุดอาจช่วยให้ผู้บรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างได้ จุดประสงค์หลักที่ผู้เล่นได้รับคือความสามารถจำแนกด้วยตา คิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา แยกจำแนกประเภท เสี่ยงหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534: 13 – 16) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษาดังนี้

1. เป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น เรียนรู้เรื่องขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น เรียนรู้ว่าชอบหรือไม่ชอบทำอะไร เรียนรู้อยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินใจปัญหาต่างๆ
2. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะได้ออกอย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งจะช่วยให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจ และช่วยให้เกิดความแจ่มใส
3. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลายๆ ด้าน เช่น ในด้านของความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบ จับ สัมผัส เขย่า ฟังเสียง ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ เป็นการทดแทนความต้องการของเด็ก
4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จ ในการทำงานเมื่อเด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้นทักษะที่เด็กได้รับจากการเล่น จะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต
5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็กเป็นการ ฝึกให้เด็กรู้หน้าที่ที่ตนเองต้องทำในอนาคต ฝึกการ ฟังตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี
6. เป็นการช่วยให้เด็กได้ค้นหาความสามารถพิเศษของตนเอง เช่น ความสามารถในด้านการจดจำ การจำแนกวัสดุ สิ่งของ สี ขนาด หรือแม้แต่เป็นการฝึกฝนเรื่องระบบการคิด ให้พัฒนาเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก

7. ช่วยพัฒนารูปแบบการคิดของเด็ก ในขณะที่เด็กเล่นเกม เด็กได้ฝึกคิดไปด้วย เป็นช่วย สั้นๆ ทำให้เด็กมีโอกาสคิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา ฝึกการตัดสินใจ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะเป็นไป โดยที่เด็กไม่รู้ตัว แต่รูปแบบการคิดของเด็กก็จะพัฒนาไปเรื่อยๆ ยิงมีโอกาสได้ฝึกฝน และได้รับการยอมรับมากเท่าใดเด็กก็จะพัฒนาการคิดของตนเองให้มีเหตุผลมากขึ้น

8. ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เปลี่ยนแปลง พฤติกรรมและแสดงออกโดยเสรี ขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเปิดใจให้สบายเต็มที่จึงสามารถที่จะคิด ได้อย่างอิสระ ซึ่งหากมีการฝึกฝน และส่งเสริมรวมทั้งยอมรับความคิด และจินตนาการของเด็กในขณะที่เล่นแล้วจะทำให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าคิดมากขึ้นยิ่งเด็กมีอิสระในการจินตนาการและคิด สร้างสรรค์ ในขณะที่เล่นได้มากเท่าใดโอกาสที่เด็กจะเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และกล้าแสดงความคิดเห็นของตนก็จะมากขึ้นเท่านั้น

9. ช่วยพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้าน คือ

ด้านร่างกาย เกมเป็นการฝึกฝนกล้ามเนื้อมือกับตาให้ประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ
ด้านอารมณ์ – จิตใจ เกมช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจให้มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับภาวะแวดล้อม

ด้านสังคม เกมจะช่วยให้เด็กมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้ที่อยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัว

ด้านสติปัญญา เด็กจะเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้

สุวิมล ต้นปิติ (2536: 32) ได้กล่าวจุดประสงค์ ของการจัดเกมการศึกษา

1. เน้นกิจกรรมที่จะพัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัวมี บรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ

2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน จะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนทางภาษา และเกมที่เล่นในห้องเรียน นักเรียนยังสามารถนำไปเล่นนอกชั้นเรียนได้

3. เป็นกิจกรรมที่เน้นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดี
สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 146) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

1. ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัส เพื่อให้เกิดการรับรู้ เพื่อจะนำไปสู่การเรียนรู้

2. พัฒนาการคิดหาเหตุผล

3. ฝึกการสังเกตและการตัดสินใจ

4. ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

5. ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้

6. ฝึกการจำแนกเกี่ยวกับสี รูปร่าง ขนาด ปริมาณ จำนวน เสียง

7. ฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษา

8. ฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์

ัญญลักษณ์ ลีชวนคำ (2544: 30) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ได้ดี ตอบสนองความต้องการของเด็กหลายๆ ด้าน เพราะเกมการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยเป็น พื้นฐานในการเตรียมความพร้อมทั้ง 4 ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษา เด็กได้ รู้จักการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ ซึ่งทักษะ เหล่านี้เป็นทักษะพื้นฐานในการคิดในขณะที่เด็กเล่นเกมได้มากเด็กก็จะได้ฝึกคิดมาก ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะ เป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต และเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์ (2547: 57) กล่าวว่า ผู้เล่นเกมการศึกษา การเป็นคนช่างสังเกต ช่วยให้เห็นสิ่งที่ควรที่จะได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว รู้จักการเปรียบเทียบด้วยการใช้เหตุ และผลมาประกอบ การพิจารณาช่วยให้เด็กมีความพร้อมทุกด้าน เป็นการปูพื้นฐานการเตรียมความพร้อมในการเรียนในระดับต่อไป

จิตรลดา เอ็มแบน (2547: 32) กล่าวว่า การจัดเกมการศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาความพร้อมของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคมและ สติปัญญาโดยเฉพาะเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาจะทำให้เด็กรู้จักการสังเกต จำแนก การ เปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ และการทำงานของเด็กในอนาคต

จากจุดประสงค์ข้างต้นที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมและ พัฒนาให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในด้านการสังเกต การเปรียบเทียบ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การ เชื่อมโยง ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานในการคิด และพื้นฐานในการเตรียมความพร้อมทั้ง 4 ด้าน เพื่อปลูกฝังให้เด็กได้พัฒนาการคิดและการทำงานให้มีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต

2.4 หลักในการใช้เกมการศึกษา

ดิลล์ (Dill. 1969: 180) กล่าวว่า เกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับผู้เล่น จะต้องสลับซับซ้อน พอที่จะเรียกร้องความสนใจจากผู้เล่น มีลักษณะคล้ายการทดสอบความสามารถและประสบการณ์ ในการศึกษา

ราศี ทองสวัสดิ์ (2523: 79) กล่าวถึงเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ว่า

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ จับคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่
3. เวลาที่ใช้ฝึกนี้กำหนดไว้เป็นชุดๆ ละ กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผล ต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้นครูควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกมหรืออุปกรณ์ที่ใช้ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอหากจำใจ เด็กอาจจะ เบื่อไม่ยอมเล่น

อารี เกษมรติ (2523: 71 – 72) กล่าวว่าไว้ว่า ควรจะลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีความสังเกตจดจำมากขึ้นแล้วจึงให้เด็กสังเกตส่วยย่อยๆ หรือส่วนละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้นจึงควรให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกตจดจำอย่างมีเหตุผลมากขึ้น วิธีการที่ให้เด็กเล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุด หรือเล่น 2 คน ต่อ 1 ชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกาให้เล่นเกมชุดต่อไป ในระยะแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นบ้าง โดยผลัดกันเล่นครั้งละ 6 – 8 คน เด็กจะเล่นแบบนี้สักกระยะหนึ่ง จากนั้นครูจึงให้เด็กเล่นเองโดยแบ่งกลุ่มให้รับผิดชอบแต่ละเกมจะวางกติกาไว้ว่าแต่ละกลุ่มต้องไม่ส่งเสียงดัง ต้องไม่แย่งกัน เล่นด้วยความรวดเร็ว และถูกต้อง รู้จักรักษาของไม่ทำสกปรกหรือฉีกขาด เล่นเสร็จแล้วต้องเก็บให้เรียบร้อย เมื่อเด็กมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้นครูต้องเพิ่มเกมให้เด็กเล่นโดยจัดเกมที่ยากและแปลกขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้เด็กได้รู้จักคิดสังเกต และจดจำอย่างมีเหตุผลทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กด้วย

พัฒนา ชัชพงศ์ (ม.ป.ป: 39) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นของเล่นซึ่งเด็กมีเกมฝึกความพร้อมแบบต่างๆ ไว้ให้เด็กได้เล่นในเวลาที่กำหนดหรือนอกเวลาเมื่อเด็กอยากเล่น เกมแต่ละชุดจะต้องจัดทำกล่อง ใส่ไว้เป็นชุดๆ ทั้งนี้เพื่อจะได้ฝึกให้เด็กเข้าใจว่าเกมแต่ละชุดจะจัดใส่ไว้ในกล่องและเก็บไว้ในชั้นที่เตรียมไว้ในตารางกิจกรรมประจำวัน แต่หากเป็นนอกเวลาที่เด็กเล่นกันเองครูควรมีเวลาเดินดูเด็กเล่นเพื่อให้คำแนะนำกับเด็กที่เล่นผิด เมื่อเล่นเสร็จครูจะต้องฝึกให้เด็กปฏิบัติจนเป็นนิสัยว่า เมื่อเล่นเสร็จจะต้องเก็บกล่องเป็นชุดๆ แล้วยกเก็บเข้าที่

กรมวิชาการ (2540: 44) แนวทางการใช้เกมการศึกษาดังนี้ เกมการศึกษาที่จัดให้กับเด็กปฐมวัยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. กรณีที่เป็นเกมใหม่เด็กยังไม่เคยเล่นมาก่อน ครูควรปฏิบัติดังนี้

- 1.1 แนะนำให้เด็กทราบว่าเกมชุดใหม่มีชื่ออะไร มีกี่ชิ้น และอะไรบ้าง
- 1.2 สาธิตหรืออธิบายวิธีการเล่นเกมเป็นขั้น ๆ ตามประเภทของแต่ละชนิด
- 1.3 ให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคลตามความเหมาะสม
- 1.4 ขณะเด็กเล่นครูทำหน้าที่เพียงผู้เสนอแนะ
- 1.5 เมื่อเด็กเล่นเกมแต่ละชุดเรียบร้อยแล้ว ครูควรตรวจสอบความถูกต้องหรือร่วมตรวจกับเพื่อนๆ และชมเชยให้กำลังใจ
- 1.6 ให้เด็กนำเกมที่เล่นเรียบร้อยแล้วเก็บใส่กล่องเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้งก่อนที่จะเล่นเกมอื่นต่อไป

2. กรณีที่เด็กเคยเล่นเกมการศึกษานี้มาแล้ว ครูควรปฏิบัติดังนี้

- 2.1 จัดวางเกมที่เคยเล่นแล้วให้เด็กเล่นเป็นกลุ่มๆ ละ 4 – 5 คน แต่ละกลุ่มจะมีเกม 1 ชุดหรืออาจจะให้เด็กเล่นคนเดียว
- 2.2 หมุนเวียนให้เด็กเล่นชุดใหม่และชุดเก่าจะจัดไว้
- 2.3 เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กเก็บให้เรียบร้อย และอยู่ในสภาพที่จะนำไปใช้อีก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 155) กล่าวว่า หลักในการจัดเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ควรคำนึงถึงความเป็นจริง เหมือนของจริง เช่น หอนอนผีเสื้อ การเรียงลำดับดวงอาทิตย์ที่เรียงจากใหญ่ไปเล็กไม่ได้
2. ภาพที่แสดงความเคลื่อนไหว ควรจะเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา บนลงล่างเหมือนการเขียนหนังสือของไทย
3. การให้สีถ้าเป็นภาพสัตว์ ควรให้สีที่ใกล้เคียงกันกับสีธรรมชาติจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ธรรมชาติ การให้สีที่ร้อนแรง เด็กจะเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่ง สีประเภทสีเย็นเด็กจะสงบเงียบ
4. การนำเกมการศึกษาให้เด็กเล่น ไม่ควรฝีกหัดว่าต้องเล่นไปตามหน่วยที่เรียน ควรคำนึงถึงพัฒนาการ ประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน เล่นเกมตามลำดับความยากง่าย
5. การตรวจสอบว่าเด็กเล่นเกมครบตามที่ตกลงหรือไม่ ครูควรมีแบบบันทึกการเล่นเกมของเด็กแต่ละคน
6. เด็กแต่ละคนมีความสนใจในการเล่นแตกต่างกัน ครูอาจนำเทคนิคการเล่นเกมการศึกษาจัดให้เด็ก เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศบ้างในบางโอกาส เช่น
 - 6.1 คำว่าภาพหาคู่
 - 6.2 เล่นเกมให้เล่นรวมกันเป็นกลุ่ม เช่น แจกภาพคนละ 1 ภาพ ให้สัญญาณหาคู่
7. ปัจจุบันเกมการศึกษา มีจำหน่ายแพร่หลายมากขึ้น การเลือกซื้อ ควรคำนึงถึงพัฒนาการเด็กแต่ละวัย เช่น ภาพตัดต่อ 3 – 5 ชั้น เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3 – 4 ขวบ 6 – 8 ชั้น สำหรับเด็กอายุ 4 – 5 ปี 8 – 10 ชั้น สำหรับเด็กอายุ 5 – 6 ปี
8. การนำผลการวิจัย เกี่ยวกับเกมการศึกษามาใช้ หรือนำเกมการศึกษาของแต่ละประเทศที่มีขายมาให้เด็กเล่น ครูควรนำมาศึกษาทดลองใช้กับเด็กกลุ่มเล็กๆ ก่อนว่าส่งผลต่อพัฒนาการเด็กมากน้อยเพียงใด ก่อนการตัดสินใจซื้อ

วัลนา ทรจักร (2544: 38) กล่าวว่า การจัดเกมการศึกษาและหลักในการใช้เกมศึกษานั้นต้องคำนึงถึงพัฒนาการและประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน ควรเล่นเกมไปตามลำดับจากง่ายไปยาก ในขณะที่เด็กเล่นเกมครูควรเดินดูให้กำลังใจเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ เมื่อเด็กเล่นเกมเสร็จแล้วครูควรมีการตรวจสอบว่าเด็กเล่นเกมได้ตามจุดประสงค์หรือไม่ ควรมีแบบบันทึกการเล่นเกมของแต่ละคน และฝีกเด็กให้ปฏิบัติจนเป็นนิสัยว่า เมื่อเล่นเสร็จแล้วควรเก็บเกมลงกล่องเป็นชุดๆ แล้วยกเก็บเข้าที่

สุธีรา ท้าวเวชสุวรรณ (2548: 46) กล่าวว่า หลักในการใช้เกมการศึกษา ครูเตรียมเกมให้พร้อม ให้เด็กหมุนเวียนเล่นอย่างทั่วถึง มีเกมเพียงพอที่จะให้เด็กเล่น เรียงเกมจากง่ายไปหายาก และจัดรูปแบบการเล่นโดยให้เล่นคนเดียว หรือเล่นสองคน หรือเล่นกลุ่มใหญ่ ควรกำหนดกฎกติกาการเล่น การรักษาเกมไม่ให้ฉีกขาด การแบ่งปัน ควรจัดให้เหมาะสมสอดคล้องกับความสามารถของเด็กแต่ละคน

จินทนา วงศ์ทิพากร (2548: 42) กล่าวว่า ในการนำเกมการศึกษาไปใช้ ตัวครูสำคัญมาก จะต้องมีความพร้อมในทุกๆ ด้าน และมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมการศึกษาเป็นอย่างดี เพื่อที่จะเป็นผู้แนะนำและช่วยเหลือเด็ก ให้เด็กได้เล่นเกมการศึกษาได้อย่างถูกต้อง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การใช้เกมการศึกษามาระบอบการสอนนั้นต้องคำนึงถึง พัฒนาการและประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน ครูควรเป็นผู้คอยแนะนำ และให้กำลังใจในขณะที่เด็ก เล่น ร่วมทั้งตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อเด็กจะได้เรียนรู้วิธีการเล่นอย่างถูกวิธีและเก็บเข้าที่ได้ เรียบร้อย

2.5 รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

งานวิจัยต่างประเทศ

พินเตอร์ (ลักคะณา เสนโนฤทธิ์. 2551: 37; อ้างอิงจาก Pinter. 1977: -A) ได้ศึกษา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยตำรา กับนักเรียน ระดับ 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการ จดจำ ผลการทดลองพบว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่า กลุ่มที่สอนตามตำรา
2. นักเรียนหญิง และนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และ ต่ำในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
5. เด็กผู้หญิงมีมโนภาพแห่งตนในการร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

คินเคด (สมาพร สามเตี้ย. 2545: 46; อ้างอิงจาก Kincaid. 1977: 419-A) ได้ทำการศึกษา ของนำเกมคณิตศาสตร์ไปใช้ที่บ้านโดยการฝึกบิดาหรือมารดาของนักเรียนเป็นพิเศษ เพื่อศึกษา ทักษะคิดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำการทดลองกับนักเรียนระดับ 2 ซึ่งบิดามารดาของนักเรียน สม่ครใจที่จะร่วมการศึกษาจำนวน 35 คนเข้าประชุมร่วมกันเพื่อศึกษาและสร้างอุปกรณ์ในการเล่น เกม ไปไว้ใช้ที่บ้านของตนเองก่อนที่จะนำกลับไปบ้าน จะต้องทดลองเล่นก่อน มีการแนะนำบิดามารดา ของนักเรียนให้กระตุ้นนักเรียนมีบทบาทในการเล่นอย่างเต็มที่ ใช้อุปกรณ์อย่างมีประโยชน์ ทำการทดลองเป็นเวลา 10 สัปดาห์ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่ได้เล่นเกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านทัศนคตินักเรียนได้เล่นเกมมีทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ที่ดีสูงกว่า นักเรียน ที่ไม่ได้เล่นเกมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ไบรท์ และอื่นๆ (Bright; others. 1980: 265) พบว่าการใช้เกมฝึกทักษะกับการใช้เกม สอนความคิดรวบยอดทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่สำคัญในการพัฒนาเด็กทั้ง 4 ด้าน เด็กได้เรียนรู้การสังเกต การคิด การแก้ปัญหา ได้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่น

งานวิจัยในประเทศ

เอื้องฟ้า สมบัติพานิช (2525: 169) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่ม และรายบุคคลที่มีต่อความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กที่ได้เรียน โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่มและรายบุคคล ปรากฏว่าความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

จันทร์วรรณ เทวรักษ์ (2526: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาของการจัดอิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมการศึกษาในวัย 4 – 6 ขวบ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ มีกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เน้นการอ่านและเรียนเลข อีกกลุ่มหนึ่ง เรียนเน้นการฝึกกิจกรรมสร้างสรรค์เกมการศึกษา ผลปรากฏว่าการเรียนที่เน้นการฝึกกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมการศึกษามีผลส่งเสริมความสามารถ และทักษะในการเรียนภาษาไทยและคณิตศาสตร์มากกว่าวิธีสอนการเน้นอ่านเขียนและท่องจำ

รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี (2529: 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยการใช้เกมการศึกษากับการใช้แบบฝึกหัด ผลปรากฏว่าความสามารถในด้านการจำแนกด้วยการมองเห็นของกลุ่มที่ฝึกทักษะโดยเกมการศึกษายิ่งกว่ากลุ่มที่ใช้แบบฝึกหัด

วรรณ แจ่มกังวาน (2534: 45) ได้ศึกษาความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาปกติ และเกมการศึกษาที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมการศึกษาที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์ มีความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาแบบปกติ

เยาวพรรณ ทิมทอง (2535: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ด้านเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมการศึกษาแบบปกติหน่วยการสอนมีพัฒนาการทางสมองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วัลนา ธรจักร (2544: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริง ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริงมีคะแนนเฉลี่ยทั้งสิ้นด้านเพิ่มสูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนการจัดกิจกรรมกับระหว่างจัดกิจกรรมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จิตรลดา เอมแบน (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถ ในการจำแนกสิ่งเร้าของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความสามารถในการจำแนกสิ่งเร้ามากขึ้นหลังจากได้รับการใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีความสามารถในการจำแนกสิ่งเร้ามากขึ้นหลังจากไม่ได้รับการใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมการศึกษามีความสามารถในการจำแนกสิ่งเร้ามากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รติกร รัชฎะอุดม (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษามิติสัมพันธ์ที่มีต่อการคิดเชิงเหตุผลของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีการคิดเชิงเหตุผลได้มากขึ้นหลังจากได้รับการใช้เกมการศึกษามิติสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีการคิดเชิงเหตุผลได้มากขึ้นหลังจากไม่ได้รับการใช้เกมการศึกษามิติสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมการศึกษามิติสัมพันธ์มีการคิดเชิงเหตุผล ได้มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้เกมการศึกษามิติสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์ (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ

1. ชุดเกมการศึกษา มีประสิทธิภาพ 78.47/ 89.51

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนที่จัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่จัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดประสบการณ์แบบปกติ

3. พฤติกรรมการปฏิบัติด้านความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุดที่จัดประสบการณ์โดยชุดเกมการศึกษาและการจัดประสบการณ์แบบปกติ

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์โดยชุดเกมการศึกษาและจัดประสบการณ์แบบปกติอยู่ในระดับมาก

หนึ่งฤทัย อ่อนสุดใจ (2548: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษา ความคิดรวบยอดเรื่องสัตว์ของเด็กก่อนวัยเรียน ผลการวิจัยพบว่า ระดับคะแนนการเรียนรู้ทางภาษา และความคกรวบยอดเรื่องสัตว์ของนักเรียน ภายหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบระดับคะแนนการเรียนรู้ทางภาษา และความคกรวบยอดเรื่องสัตว์ของนักเรียนในกลุ่มทดลอง ภายหลังการทดลอง มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พัชรี กัลยา (2551: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย หลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ โดยภาพรวมและจำแนกรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับดี และเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนการทดลอง พบว่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลสูงขึ้น

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา สรุปได้ว่าเกมการศึกษาเป็นสื่อสำคัญและเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ของเด็ก สามารถส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เด็กเกิดการเรียนรู้ฝึกทักษะการสังเกต จำแนก เปรียบเทียบ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และทักษะทางการอ่าน ควรจัดเกมการศึกษาให้เด็กเล่นต้องคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กเป็นสำคัญ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาเน้นภาษา

3.1 ความหมายของเกมการศึกษาเน้นภาษา

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145 – 153) กล่าวว่าเกมการศึกษาเน้นภาษาโดยรูปแบบการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เกมนี้จะช่วยเด็กก่อนที่จะเริ่มอ่านหนังสือเด็กจะคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ที่เป็นภาพกับคำหรือตัวเลขแสดงจำนวน กำหนดให้ตั้งแต่ 3 คู่ขึ้นไป

สรุปได้ว่าเกมการศึกษาเน้นภาษา คือ เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เป็นเกมที่ประกอบด้วยภาพ สัญลักษณ์ และมีภาพกับคำที่เป็นสัญลักษณ์ของภาพนั้นอยู่ใต้ภาพ

3.2 รูปแบบของเกมการศึกษาเน้นภาษา

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145 -153) ได้แบ่งรูปแบบของเกมการศึกษาเน้นภาษา

1. เกมจับคู่ภาพที่มีเสียงสระเหมือนกัน เช่น กา-นา, จู-ปู
2. เกมจับคู่ภาพที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน เช่น นก-หนู, กุ้ง-ไก่
3. เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์

3.3 หลักในการใช้เกมการศึกษาเน้นภาษา

ดิลล์ (Dill. 1969: 180) กล่าวว่าเกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับผู้เล่นจะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้องความสนใจของผู้เล่น มีลักษณะคล้ายกับทดสอบความสามารถและประสบการณ์ในการศึกษา

ราศี ทองสวัสดิ์ (2523: 79) กล่าวถึงเรื่องการนำเกมการศึกษาไปให้ว่า

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจจะเป็นภาพตัดต่อ จับคู่เหมือน โดมิโน การแยกหมู
3. เวลาใช้ฝึกนี้กำหนดไว้เป็นชุดๆ ละ กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้นครูควรจัดหมอนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกมหรืออุปกรณ์ที่ใช้ควรมีพอที่จะหมอนเวียนกันอยู่เสมอหากจำใจ เด็กอาจจะเบื่อไม่ยอมเล่น

อารี เกษมรติ (2523: 71 – 72) กล่าวว่าควรลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีความสังเกตจดจำมากแล้วจึงทำให้เด็กสังเกตสิ่งย่อยๆ หรือรายละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้นจึงควรให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้นเพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกตจดจำอย่างมีเหตุมีผลมากขึ้น วิธีการให้เด็กเล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่มเล่นคนละชุด หรือ 2 คน ต่อ 1 ชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกาก็ให้เล่นเกมชุดอื่นต่อไป ในระยะแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นบ้าง โดยผลัดกันเล่นครั้งละ 6 – 8 คน เด็กจะเล่นแบบนี้สักระยะหนึ่ง จากนั้นครูจึงให้เด็กเล่นเองโดยแบ่งกลุ่มให้รับผิดชอบแต่ละเกมจะวางกติกาไว้ว่า แต่ละกลุ่มจะต้องไม่ส่งเสียงดัง ต้องไม่แย่งกัน เล่นด้วยความรวดเร็วและถูกต้อง รู้จักรักษาของไม่ทำสกปรกหรือฉีกขาด เล่นเสร็จแล้วต้องเก็บให้เรียบร้อย เมื่อเด็กมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้น ครูต้องเพิ่มเกมให้เด็กเล่นโดยจัดเกมที่ยากและแปลกขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิด สังเกต และจดจำอย่างมีเหตุผลทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กด้วย

พัฒนา ชัชพงศ์ (ม.ป.ป.: 39) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นของเล่นเด็กซึ่งมีเกมฝึกความพร้อมแบบต่างๆ ไว้ให้ได้เล่นในเวลาที่กำหนดหรือนอกเวลาเมื่อเด็กอยากเล่น เกมแต่ละชุดต้องจัดทำกล่องใส่ไว้เป็นชุดๆ ทั้งนี้เพื่อจะได้ฝึกเด็กให้เข้าใจว่าเกมแต่ละชุดจะจัดใส่ไว้ในกล่องและเก็บไว้ในชั้นที่เตรียมไว้ ในตารางกิจกรรมประจำวัน แต่หากเป็นนอกเวลาที่เด็กเล่นกันเองครูควรมีเวลาเดินดูการเล่นเพื่อให้คำแนะนำกับเด็กที่เล่นผิด เมื่อเล่นเสร็จครูจะต้องฝึกให้เด็กปฏิบัติจนเป็นนิสัยว่าเมื่อเล่นเสร็จจะต้องเก็บเกมลงกล่องเป็นชุดๆ แล้วยกเก็บเข้าที่

กรมวิชาการ (2540: 44) แนวทางการใช้เกมการศึกษาดังนี้ เกมการศึกษาที่จัดให้กับเด็กปฐมวัยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. กรณีที่เป็นเกมใหม่เด็กยังไม่เคยเล่นมาก่อน ครูควรปฏิบัติดังนี้
 - 1.1 แนะนำให้เด็กทราบว่ามีชื่ออะไร มีกี่ชิ้น และอะไรบ้าง
 - 1.2 สาธิตหรืออธิบายวิธีการเล่นเกมเป็นขั้นๆ ตามประเภทของแต่ละชนิด
 - 1.3 ให้เด็กหมอนเวียนเข้ามาเล่นเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคลตามความเหมาะสม
 - 1.4 ขณะเด็กเล่นครูทำหน้าที่เพียงผู้เสนอแนะ
 - 1.5 เมื่อเด็กเล่นเกมแต่ละชุดเรียบร้อยแล้วครูควรตรวจสอบความถูกต้องหรือร่วมตรวจ เพื่อนๆ และชมเชยให้กำลังใจ

1.6 ให้เด็กนำเกมที่เล่นเรียบร้อยแล้วเก็บใส่กล่องเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง ก่อนที่จะเล่นเกมอื่นต่อไป

2. กรณีที่เด็กเคยเล่นเกมการศึกษานี้มาแล้ว ครูควรปฏิบัติดังนี้

2.1 จัดวางเกมที่เคยเล่นแล้วให้เด็กเล่นเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 คน แต่ละกลุ่มจะมี เกม 1 ชุด หรืออาจจะให้เด็กเล่นคนเดียว

2.2 หมุนเวียนให้เด็กเล่นชุดใหม่และชุดเก่าจะจัดไว้

2.3 เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กเก็บให้เรียบร้อย และอยู่ในสภาพที่จะนำไปใช้อีก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 155) กล่าวถึง หลักในการจัด เกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ควรคำนึงถึงความเป็นจริง เหมือนของจริง เช่น หนอนผีเสื้อ การเรียงลำดับ ดวงอาทิตย์ที่เรียงจากใหญ่ไปเล็กไม่ได้

2. ภาพที่แสดงความเคลื่อนไหว ควรจะเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา บนลงล่าง เหมือนการเขียนหนังสือของไทย

3. การให้สีถ้าเป็นภาพสัตว์ ควรให้สีที่ใกล้เคียงกันกับสีธรรมชาติจะช่วย让孩子 เรียนรู้ธรรมชาติ การให้สีที่ร้อนแรง เด็กจะเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่ง สีประเภทสีเย็น เด็กจะสงบเงียบ

4. การนำเกมการศึกษาให้เด็กเล่น ไม่ควรฝึกหัดว่าต้องเล่นไปตามหน่วยที่เรียน ควรคำนึงถึงพัฒนาการ ประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน เล่นเกมตามลำดับความยากง่าย

5. การตรวจสอบว่าเด็กเล่นเกมครบตามที่ตกลงหรือไม่ ครูควรมีแบบบันทึกการเล่น เกมของเด็กแต่ละคน

6. เด็กแต่ละคนมีความสนใจในการเล่นแตกต่างกัน ครูอาจนำเทคนิคการเล่น เกมการศึกษาจัดให้เด็ก เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศบ้างในบางโอกาส เช่น

6.1 ค่ำภาพหาคู่

6.2 เล่นเกมให้เล่นรวมกันเป็นกลุ่ม เช่น แจกภาพคนละ 1 ภาพ ให้สัญญาณ หาคู่

7. ปัจจุบันเกมการศึกษามีจำหน่ายแพร่หลายมากขึ้น การเลือกซื้อควรคำนึงถึง พัฒนาการเด็กแต่ละวัย เช่น ภาพตัดต่อ 3-5 ชั้น เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3-4 ขวบ 6-8 ชั้น สำหรับ เด็กอายุ 4-5 ปี 8-10 ชั้น สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี

8. การนำผลการวิจัยเกี่ยวกับเกมการศึกษามาใช้ หรือนำเกมการศึกษาของแต่ละ ประเทศที่มีขายมาให้เด็กเล่น ครูควรนำมาศึกษาทดลองใช้กับเด็กกลุ่มเล็ก ๆ ก่อนว่าส่งผลต่อ พัฒนาการเด็กมากน้อยเพียงใด ก่อนการตัดสินใจซื้อ

สำนักงานคณะกรรมการการการศึกษาเอกชน (2542: 86) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยควรคำนึงถึงตัวเด็กเป็นสำคัญ จัดให้ตรงกับความสนใจ เหมาะสมกับวัย เพื่อ กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาอย่างเต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล มีหลักการสอนเกมการศึกษาดังนี้

1. ทำความเข้าใจและศึกษาเกมก่อน
2. ครูต้องเตรียมเกมให้พร้อมและเพียงพอ
3. การจัดเด็กให้พร้อม อาจนั่งเป็นกลุ่มหรือรูปครึ่งวงกลม
4. อธิบายวิธีเล่น ต้องอธิบายให้ชัดเจนกะทัดรัดและได้ยืนทั่วถึง
5. สาธิตวิธีเล่นสำหรับบางเกมที่เด็กยังไม่เข้าใจ
6. ให้เด็กลงมือปฏิบัติ
7. มีการติดตามผล แต่ละเกมมีจุดมุ่งหมายในการฝึกทักษะต่างๆ โดยการสังเกต

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร (2525: 186) ได้กล่าวถึงหลักการนำเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยมาใช้ควรมีเกณฑ์ในการเลือกดังนี้

1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เด็กปฐมวัยมีความสนใจในการเล่นในเวลาไม่มากต้องดูวัตถุประสงค์ให้ตรงกับที่ตั้งไว้
2. ให้เหมาะสมกับวัยซึ่งเด็กแต่ละวัยจะมีความสามารถทางร่างกายและสติปัญญาต่างกัน
3. เหมาะสมกับเวลาสำหรับวัยของกลุ่มเด็กปฐมวัย
4. ความปลอดภัยในการเล่น โดยคำนึงถึงการจัดตั้ง วิธีการเล่น ให้ดำเนินการไปตามหลักเกณฑ์
5. การจัดทำเกมแต่ละชุด ควรคำนึงถึงยากง่ายในแต่ละเกม ควรมีความยากง่ายปะปนกันเพื่อเป็นการเสริมแรงให้กับเด็กหรือเพื่อเป็นการท้าทาย

บทบาทและหน้าที่ของครูในการนำเกมการศึกษามาใช้ในกิจกรรมการสอนควรคำนึงถึงความยากง่ายของเกม ปะปนกันเพื่อเป็นการเสริมแรงให้กับเด็ก เมื่อเด็กทำได้ควรมีเกมที่ท้าทายความสามารถของเด็ก นอกจากนี้ครูควรให้กำลังใจแก่เด็กที่มีปัญหาและแก้ไขให้เรียบร้อยก่อนที่จะเล่นเกมชุดอื่นต่อไป ครูอาจมีส่วนร่วมเล่นกับเด็กได้เมื่อสังเกตพบว่าเด็กยังไม่เข้าใจวิธีเล่น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การใช้เกมการศึกษานั้น ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจในการนำเกมการศึกษามาจัดประสบการณ์ควรคำนึงถึงสภาพความพร้อมด้านต่างๆ ของเด็ก ขณะเดียวกันครูต้องเป็นผู้ที่คอยแนะนำ และให้การช่วยเหลือนักเรียนขณะเล่น เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมได้ถูกวิธีและถูกต้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้สรุปได้ว่าเกมการศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เป็นเกมที่เหมาะกับเด็กปฐมวัย เพราะนอกจากจะช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานแล้วยังได้รับการฝึกทักษะในด้านต่างๆ ให้แก่เด็กและเด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความสุข

3.4 รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาเน้นภาษา

งานวิจัยต่างประเทศ

พินเตอร์ (พัชรี กัลยา. 2551: 45; อ้างอิงจาก Pinter. 1977: -A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอน โดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยตำรากับนักเรียนระดับ 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการจดจำ ผลการทดลองพบว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่า กลุ่มที่สอนตามตำรา
2. นักเรียนหญิง และนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และต่ำในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
5. เด็กผู้หญิงมีมโนภาพแห่งตนในการร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

คินเคด (นฤมล ปิ่นดอนทอง. 2544: 34; อ้างอิงจาก Kincaid. 1977: 419-A) ได้ทำการศึกษาของการนำเกมคณิตศาสตร์ไปใช้ที่บ้าน โดยการฝึกบิดาหรือมารดาของนักเรียนเป็นพิเศษ เพื่อศึกษาทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำการทดลองกับนักเรียนระดับ 2 ซึ่งบิดามารดาของนักเรียนสมัครใจที่จะร่วมการศึกษาจำนวน 35 คน เข้าประชุมร่วมกันเพื่อศึกษาและสร้างอุปกรณ์ในการเล่นเกมไปไว้ใช้ที่บ้านของตนเองก่อนที่จะนำกลับไปบ้าน จะต้องทดลองเล่นก่อน มีการแนะนำบิดามารดาของนักเรียนให้กระตุ้นนักเรียนมีบทบาทในการเล่นเกมที่เต็มใจ ใช้อุปกรณ์อย่างมีประสิทธิภาพ ทำการทดลองเป็นเวลา 10 สัปดาห์ ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้เล่นเกมสูงกว่าทัศนคตินักเรียนได้เล่นเกมมีทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ที่ดีสูงกว่า นักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ไบรท์ และอื่น ๆ (Bright; others. 1980: 265) พบว่าการใช้เกมฝึกทักษะกับการใช้เกมสอนความคิดรวบยอดทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาเน้นภาษา สรุปได้ว่า เกมการศึกษาเน้นภาษาเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ฝึกทักษะการสังเกต จำแนก เปรียบเทียบ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ และทางภาษา เกมการศึกษามีหลายรูปแบบ การจัดเกมการศึกษาให้เด็กเล่นต้องคำนึงถึงความสามารถตามวัยของเด็กด้วย

งานวิจัยในประเทศ

หนึ่งฤทัย อ่อนสุดใจ (2548: บทคัดย่อ) เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษา ความคิดรวบยอดเรื่องสัตว์ของเด็กก่อนวัยเรียน ผลการวิจัยพบว่าระดับคะแนนการเรียนรู้ทางภาษา และความคิดรวบยอดเรื่องสัตว์ของนักเรียน ภายหลังจากทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบ ระดับคะแนนการเรียนรู้ทางภาษา และความคิดรวบยอดเรื่องสัตว์ของนักเรียนในกลุ่มทดลอง ภายหลังจากทดลอง มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จันทนา วงศ์ทิพากร (2548: บทคัดย่อ) ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า แผนการจัดประสบการณ์ เพื่อเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.41/85.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้และมีดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์ มีค่าเท่ากับ 0.7312 คิดเป็นร้อยละ 73.12 โดยนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษา มีความพร้อมด้านคณิตศาสตร์การเรียนรู้หลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความพร้อมด้านคณิตศาสตร์หลังเรียนมากกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

ศิริวรรณ บุญไชย (2548: บทคัดย่อ) ผลของกิจกรรมเกมการศึกษาและกิจกรรมฝึกความพร้อมทางการเรียนที่มีต่อความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์ และแบบอนุรักษ์ ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์และแบบอนุรักษ์ หลังการทดลองเพิ่มขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมฝึกความพร้อมทางการเรียน มีความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์ และแบบอนุรักษ์ หลังการทดลองเพิ่มขึ้นก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาและกิจกรรมฝึกความพร้อมทางการเรียนมีความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภทและแบบอนุรักษ์ หลังการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ส่วนความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบอันดับสัมพันธ์หลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าเด็กปฐมวัยใช้กิจกรรมฝึกความพร้อมทางการเรียน

สุธีรา ท้าวเวชสุวรรณ (2548: บทคัดย่อ) การเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่จัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการศึกษาและเพลง กับการจัดประสบการณ์ตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า

1. ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่จัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการศึกษาและเพลง กับการจัดประสบการณ์ตามคู่มือครู มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่จัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการศึกษาและเพลงมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงกว่า เด็กปฐมวัยที่จัดประสบการณ์ตามคู่มือครู โดยความพร้อมเรื่องการจับคู่หนึ่งต่อหนึ่งมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด

2. ความคิดเห็นของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการศึกษาและเพลง กับการจัดประสบการณ์ตามคู่มือครู โดยสอบถาม 3 ด้าน คือ บรรยากาศกิจกรรมในการจัดประสบการณ์และประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า กลุ่มทดลองที่จัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการศึกษาตามคู่มือครู ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในระดับพอใจมาก เช่นเดียวกัน คือ เด็กปฐมวัยชอบกิจกรรมการเล่นเกมและร้องเพลง

นริศกานต์ ขวัญบุญ (2549: บทคัดย่อ) การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนและบุคคลที่เกี่ยวข้องต้องการให้มีการพัฒนาเกมการศึกษา โดยมีรูปแบบเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ภาพมีสีสันสวยงาม

2. เกมการศึกษาที่สร้างขึ้นประกอบด้วย คำนำ วัตถุประสงค์ คู่มือครู แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ คู่มือนักเรียน แบบทดสอบ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวเลข 1-10 เกมการศึกษามีประสิทธิภาพ 82.73 / 85.60 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

3. นำเกมการศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้เรียนรู้ร่วมกันเรียนเป็นกลุ่ม ขณะเรียนโดยใช้เกมการศึกษาเรียนมีความกระตือรือร้นตั้งใจเรียนและสนุกสนานกับการปฏิบัติกิจกรรม

4. ผลการเรียนรู้ด้านความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษามีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนเห็นด้วยต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาในระดับมาก โดยเห็นว่าเกมการศึกษามีรูปแบบที่น่าสนใจช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้มีความสุขในการเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และมีเจตคติที่ดีต่อเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นพอสรุปได้ว่า เกมการศึกษาเน้นภาษาเป็นสื่อที่มีความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กฝึกการใช้ความคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ทั้งยังเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกทำกิจกรรมตามความสามารถและถนัดของตน ทำให้เด็กไม่เบื่อหน่ายในการเรียนรู้ ทั้งกระตุ้น จูงใจใฝ่รู้ เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เกิดความเพลิดเพลินและมีความสุขต่อการเรียนรู้ด้วย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกมการศึกษาเน้นภาษาโดยใช้รูปแบบเกมการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ที่มีต่อทักษะทางการอ่าน ด้านการสังเกต เปรียบเทียบ ของเด็กปฐมวัยอย่างไร ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางการอ่าน ตลอดจนจัดกิจกรรมการเล่นได้อย่างเหมาะสมกับเด็ก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการสุ่มตัวอย่างครั้งนี้เป็นนักเรียนชายและหญิง อายุ 3 – 4 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มีนักเรียน 2 ห้องเรียน จำนวน 73 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชาย - หญิง อายุ 3 – 4 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน 20 คน โดยวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างหลายแบบขั้นตอน ดังนี้

1. จับสลากเด็กปฐมวัยมา 1 ห้องเรียน ซึ่งมีเด็กปฐมวัยจำนวน 39 คน
2. จับสลากเด็กปฐมวัยที่ได้จากข้อ 1 มาจำนวน 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ มีดังนี้

1. เกมการศึกษาเน้นภาษา จำนวน 40 เกม
2. แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะทางการอ่าน จำนวน 30 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

การสร้างเกมการศึกษา

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ประโยชน์และประเภทในการสร้างเกมการศึกษาเน้นภาษา เช่น ทฤษฎีพัฒนาการ และการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย องค์ประกอบของทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย และหลักสูตรระดับปฐมวัย

2. สร้างเกมการศึกษาเน้นภาษา โดยกำหนดประเภทของเกม 4 ประเภท ได้แก่ เกมเรียงประโยค/เกมเรียงลำดับ จำนวน 15 เกม เกมจับคู่ภาพกับคำ จำนวน 15 เกม เกมภาพตัดต่อ จำนวน 15 เกม เกมลอตโต จำนวน 15 เกม โดยกำหนด ชื่อเกม ระยะเวลา จุดประสงค์ และดำเนินกิจกรรม

3. นำเกมการศึกษาเน้นภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมเกมการศึกษาเน้นภาษากับทักษะทางการอ่าน จำนวน 3 ท่าน

อาจารย์สุทธภา ชาติประดิษฐ์ อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
มหาวิทยาลัยบูรพา จ.ชลบุรี

อาจารย์รัชฎลักษณ์ ลีชวนคำ อาจารย์โรงเรียนพระศรีอารย์
จ.ราชบุรี

อาจารย์นงลักษณ์ งามขำ อาจารย์โรงเรียนสันติสุขวิทยา
กรุงเทพมหานคร

4. ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเกมการศึกษาเน้นภาษากับประสงค์ (IOC) เท่ากับ .67- 1.00 และปรับปรุงเกมการศึกษาเน้นภาษาตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ คือ ปรับรูปภาพให้ชัดเจนเหมือนของจริง ปรับตัวหนังสือให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ปรับภาษาของคำให้เหมาะสมกับเกมยิ่งขึ้น

5. นำเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้จริงกับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 20 คน ที่เลือกมาโดยวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างหลายขั้นตอน แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อปรับปรุงเกมการศึกษาเน้นภาษาให้เหมาะสมกับระยะเวลาที่กำหนดไว้

6. นำเกมการศึกษาเน้นภาษาที่ปรับปรุงเหมาะสมแล้ว ได้แก่ เกมเรียงประโยค/เกมเรียงลำดับ จำนวน 8 เกม เกมจับคู่ภาพกับคำ จำนวน 8 เกม เกมภาพตัดต่อ จำนวน 8 เกม เกมลอตโต จำนวน 8 เกม เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

การสร้างแบบทดสอบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัย

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน เช่น ทฤษฎีวิทยาพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน วิธีสร้างแบบทดสอบ และวิเคราะห์ข้อสอบ

1.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการสังเกตการเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ และการหาศัพท์สัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย ที่เป็นรูปภาพชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ชุดดังนี้

ชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดการสังเกตเปรียบเทียบ จำนวน 15 ข้อ

ชุดที่ 2 แบบทดสอบวัดการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์
จำนวน 15 ข้อ

ชุดที่ 3 แบบทดสอบวัดการหาศัพท์สัมพันธ์ จำนวน 15 ข้อ

1.3 สร้างคู่มือในการดำเนินการวัดทักษะทางการอ่าน โดยให้สอดคล้องกับแบบทดสอบแต่ละชุดที่ได้สร้างขึ้น

2. นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง โดยใช้ค่า IOC มีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน คือ

อาจารย์อุไรวรรณ โชติชุษณะ	อาจารย์โรงเรียนสาธิตลอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
อาจารย์สายชน วงसानน	ผู้ช่วยครูใหญ่ฝ่ายอนุบาล โรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร
อาจารย์รัชณี แก้วอ่อน	ฝ่ายวิชาการส่วนการศึกษาอนุบาล โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา กรุงเทพมหานคร

3. ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์ (IOC) เท่ากับ .67- 1.00 และมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงภาพให้มีความชัดเจน ปรับปรุงตัวเลือกที่เป็นคำให้เหมาะสมสอดคล้องกับการวัดทักษะทางการอ่าน ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ ด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ ด้านการหาศัพท์สัมพันธ์ และ ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบและคู่มือดำเนินการทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4. นำแบบทดสอบวัดความสามารถทักษะทางการอ่านที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

5. นำแบบทดสอบที่ได้มาวิเคราะห์ข้อสอบรายข้อเพื่อหาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก โดยคัดเลือกแบบทดสอบไว้ชุดละ 10 ข้อ ซึ่งมีความยากง่าย (p) ตั้งแต่ .20 - .90 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง .21 - .67

6. นำแบบทดสอบที่ผ่านการคัดเลือกทั้ง 3 ชุด มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีของคูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) จากสูตร KR-20 (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 197- 198) คุณภาพของแบบทดสอบดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 คุณภาพของแบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน

ทักษะทางการอ่าน	จำนวนข้อ	ความยากง่าย	อำนาจจำแนก	ความเชื่อมั่น
ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ	10	.55 - .80	.41 - .67	.86
ด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์	10	.20 - .70	.28 - .66	.82
ด้านการหาศัพท์สัมพันธ์	10	.45 - .90	.21 - .60	.77
รวม	30	.20 - .90	.21 - .67	.89

7. เกณฑ์ในการแปรความหมายทักษะทางการอ่าน

ในการศึกษาครั้งนี้ ได้จัดระดับความสามารถของทักษะทางการอ่านซึ่งมี 3 ระดับ คือ

คะแนนเต็ม 10 คะแนน	ระดับความสามารถ
6.68 – 10.00	ดี
3.35 – 6.67	ปานกลาง
0.00 – 3.34	ปรับปรุง
รวม 3 ชุด คะแนนเต็ม 30 คะแนน	ระดับความสามารถ
21.1 – 30	ดี
10.1 – 20	ปานกลาง
0.00 – 10	ปรับปรุง

วิธีดำเนินการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยอาศัยการวิจัยแบบการทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (The One-Group Pretest- Posttest Design) มาปรับให้เหมาะสมกับงานวิจัย ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง

กลุ่มทดลอง	O pretest	x treatment	O posttest
เมื่อ	O pretest	แทน	การทดสอบก่อนทำกิจกรรม
	X treatment	แทน	การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
	O posttest	แทน	การทดสอบหลังทำกิจกรรม

วิธีดำเนินการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที ระหว่างเวลา 14.20 – 14.50 น. รวม 40 วัน โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 1 สัปดาห์
2. นำแบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาทดสอบก่อนทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง
3. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยการใช้เกมศึกษาเน้นภาษาเป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที
4. ในการดำเนินการทดลองในแต่ละวัน จะแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เด็กสามารถหยิบเกมการศึกษาเน้นภาษาจากมุมเกมการศึกษามาเล่นด้วยตนเอง เมื่อเล่นเสร็จแล้วเด็กต้องนำเกมไปเก็บไว้มุมเกมตามเดิมให้เรียบร้อย จึงหยิบใหม่ออกมาเล่นในการจัดเกมการศึกษาเน้นภาษาจะมีเกมใหม่เปลี่ยนเข้ามาทุกวัน
5. หลังจากทำการทดลองที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาแล้ว ได้จัดให้มีการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่านอีกครั้ง
6. นำผลการวัดทักษะทางการอ่านจากข้อ 2 และ 5 ไปวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบทักษะทางการอ่านก่อนและหลังการทดลอง โดยนำข้อมูลไปหาค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของทักษะทางการอ่านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ t-test สำหรับ Dependent Samples (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 104)
3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
 - 3.1 หาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 73) ดังนี้

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

- 3.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 79)

$$S = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

- 3.3 หาค่าความยากง่าย (Difficulty) ของข้อสอบโดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 210) ดังนี้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากง่าย
	R	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำข้อนั้นถูก
	N	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำข้อนั้นทั้งหมด

3.4 หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) โดยใช้วิธีวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบพอยต์ไบซีเรียล (Point Biserial Correlation) (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2521: 258) โดยใช้สูตร

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_q}{S_t} \cdot \sqrt{pq}$$

เมื่อ	r_{pbis}	แทน	ค่าอำนาจจำแนกสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบพอยต์ไบซีเรียล
	M_p	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมในกลุ่มตอบถูก
	M_q	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมในกลุ่มตอบผิด
	S_t	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทั้งหมด
	p	แทน	สัดส่วนของคนตอบถูก
	q	แทน	$1 - p$ (สัดส่วนของคนตอบผิด)

3.5 คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล โดยใช้วิธีของ คูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) จากสูตร KR – 20 (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2521: 99) ดังนี้

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของคนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของคนที่ตอบผิดในแต่ละข้อ
	S_t^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

3.6 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยคำนวณจากสูตร (ลั้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2539: 246-250) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	$\sum R$ แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
	N แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.7 การเปรียบเทียบคะแนนภายในกลุ่มก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test for Dependent Samples (ลั้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538:104)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

โดย	df =	N - 1	
เมื่อ	t แทน		ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - distribution
	D แทน		ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
	N แทน		จำนวนคน
	$\sum D$ แทน		ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนระหว่างก่อนและหลังการทดลอง
	$\sum D^2$ แทน		ผลรวมทั้งหมดกำลังสองของคะแนนระหว่างก่อนและหลังการทดลอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผลการทดลอง และการแปลงความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลให้เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย (Mean)
S	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
K	แทน	คะแนนเต็มรายด้าน
\bar{D}	แทน	ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
Sd	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาจากการแจกแจงของ T
**	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
p	แทน	ความน่าจะเป็นของค่าสถิติ

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นลำดับดังนี้

1. ระดับความสามารถของทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา
2. การเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ระดับความสามารถของทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

การวิเคราะห์ในตอนนี ผู้วิจัยได้นำทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาทั้งโดยรวมและรายด้าน ได้แก่ การสังเกต เปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ การหาศัพท์สัมพันธ์

ผลการศึกษาระดับความสามารถของทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาดัง ดังปรากฏตาราง 3

ตาราง 3 ระดับความสามารถทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

ทักษะทางการอ่าน	K	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง		
		\bar{X}	S	ระดับ ความสามารถ	\bar{X}	S	ระดับ ความสามารถ
1. การสังเกต เปรียบเทียบ	10	4.00	2.27	ปานกลาง	8.20	1.51	ดี
2. การหาความ สัมพันธ์ระหว่างภาพ กับสัญลักษณ์	10	3.40	1.27	ปานกลาง	8.05	1.23	ดี
3. หาศัพท์สัมพันธ์	10	5.20	1.51	ปานกลาง	8.65	1.18	ดี
รวม	30	12.60	3.83	ปานกลาง	24.90	2.59	ดี

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 3 พบว่า ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา โดยรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการหาคัพท์สัมพันธ์เด็กปฐมวัยมีความสามารถสูงเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ และด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยหลังที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา โดยรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการหาคัพท์สัมพันธ์เด็กปฐมวัยมีความสามารถสูงเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ และด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ตามลำดับ

2. การเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

ผู้วิจัยได้นำทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา มาเปรียบเทียบกัน ปรากฏผลดังตาราง 4

ตาราง 4 การเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่เล่นเกมการศึกษา

ทักษะทางการอ่าน	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		\bar{D}	Sd	t	p
	\bar{X}	S	\bar{X}	S				
1. การสังเกตเปรียบเทียบ	4.00	2.27	8.20	1.51	4.20	1.91	9.84**	.000
2. การหาความสัมพันธ์ ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์	3.40	1.27	8.05	1.23	4.65	1.57	13.29**	.000
3. การหาศัพท์สัมพันธ์	5.20	1.51	8.65	1.18	3.45	1.28	12.09**	.000
รวม	12.60	3.83	24.90	2.59	12.30	2.70	20.40**	.000

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 4 พบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา มีทักษะทางการอ่านทั้งโดยรวมและรายด้าน ได้แก่ ด้านการสังเกต เปรียบเทียบ ด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ และด้านการหาศัพท์สัมพันธ์ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาทำให้เด็กปฐมวัยมีทักษะทางการอ่านสูงขึ้น

ตาราง 5 ตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาเป็นรายบุคคล

นักเรียน คนที่	ทักษะทางการอ่าน	คะแนน ก่อนการ ทดลอง	คะแนน หลังการ ทดลอง	การเปลี่ยนแปลง คะแนน	ร้อยละ
1	1. การสังเกตเปรียบเทียบ	4	8	4	100.00
	2. การหาความสัมพันธ์ ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์	2	8	6	300.00
	3. การหาศัพท์สัมพันธ์	7	9	2	28.57
	รวม	13	25	12	92.31
2	1. การสังเกตเปรียบเทียบ	7	10	3	42.86
	2. การหาความสัมพันธ์ ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์	5	9	4	80.00
	3. การหาศัพท์สัมพันธ์	5	8	3	60.00
	รวม	17	27	10	58.82

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 5 พบว่า หลังเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านเป็นรายบุคคล ดังนี้

นักเรียนคนที่ 1 มีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 92.31 ของความสามารถพื้นฐานเดิม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบที่มีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านในด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์สูงเป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ และด้านการหาศัพท์สัมพันธ์ ตามลำดับ

นักเรียนคนที่ 2 มีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 58.82 ของความสามารถพื้นฐานเดิม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบที่มีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านในการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์สูงเป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ ด้านการหาศัพท์สัมพันธ์ และด้านการสังเกตเปรียบเทียบ ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีลำดับขั้นตอนและผลงานของการวิจัย โดยสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

สมมติฐานในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษามีทักษะทางการอ่านสูงขึ้น

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมพัฒนาทักษะการอ่าน รวมทั้งการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยชาย – หญิง อายุ 3 – 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเศรษฐบุตตรอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มีนักเรียน 2 ห้องเรียน จำนวน 73 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยชาย – หญิง อายุ 3 – 4 ปี ที่กำลังอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเศรษฐบุตตรอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน 20 คน โดยมีขั้นตอนคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างหลายแบบขั้นตอนดังนี้

1. จับสลากเด็กปฐมวัยมา 1 ห้องเรียนซึ่งมีเด็กปฐมวัยจำนวน 39 คน
2. จับสลากเด็กปฐมวัยได้จากข้อ 1 มา จำนวน 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมการศึกษาเน้นภาษา จำนวน 40 เกม
2. แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะทางการอ่าน จำนวน 3 ชุด ได้แก่
 - แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่านด้านการสังเกตเปรียบเทียบ จำนวน 10 ข้อ
 - แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่านด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ จำนวน 10 ข้อ
 - แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่านด้านการหาศัพท์สัมพันธ์ จำนวน 10 ข้อ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ก่อนทำการทดลองผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองซึ่งในระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 40 วัน
3. ในการดำเนินการทดลองในแต่ละวัน เด็กจะแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน เด็กสามารถหยิบเกมการศึกษาเน้นภาษาจากมุมเกมการศึกษามาเล่นด้วยตนเอง เมื่อเล่นเสร็จแล้วเด็กต้องนำเกมไปเก็บที่มุมเกมตามเดิมให้เรียบร้อย แล้วจึงหยิบเกมใหม่ออกมาเล่นในการจัดเกมการศึกษาจะมีเกมใหม่เปลี่ยนเข้ามาทุกวัน
4. หลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบการทดลอง (Posttest) กับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่านฉบับเดียวกันกับการทดสอบก่อนการทดลอง แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
5. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดทักษะทางการอ่านมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้ค่าสถิติ t – test สำหรับ Dependent Samples เปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

สรุปผลการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยมีทักษะทางการอ่านหลังการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาทั้งโดยรวมและรายด้านมีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านสูงขึ้น โดยก่อนการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาอยู่ในระดับปานกลางและหลังการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาอยู่ในระดับดี โดยมีความสามารถทักษะทางการอ่าน ด้านการหาศัพท์สัมพันธ์สูงเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ และด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ ตามลำดับ

2. ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยหลังการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาโดยรวมและรายด้าน คือ ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ ด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพสัญลักษณ์ ด้านการหาศัพท์สัมพันธ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาและเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาผลการวิจัยพบว่า

ทักษะทางการอ่านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน จากการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยมีทักษะทางการอ่านหลังการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาทั้งโดยรวมและรายด้านมีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางการอ่านสูงขึ้น โดยก่อนการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาอยู่ในระดับปานกลางและหลังการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาอยู่ในระดับดี โดยมีความสามารถทักษะทางการอ่าน ด้านการศัพท์สัมพันธ์สูงเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ และด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ ตามลำดับ ทั้งนี้จากเหตุผลดังนี้

1. เกมการศึกษาเน้นภาษาเป็นวิธีการเรียนผ่านการเล่น เป็นการเล่นที่เน้นกระบวนการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างอิสระตามความสนใจ สามารถตอบสนองต่อธรรมชาติและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดี เด็กได้ลงมือกระทำและสนุกกับการอ่านตามภาพในแต่ละเกมโดยอาศัยประสบการณ์ เกมการศึกษาเน้นภาษาเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้โดยผ่านการเล่นด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กเล่นเกมนั้นเด็กได้รับประสบการณ์ตรงโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะการสังเกตเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ การหาศัพท์สัมพันธ์อย่างต่อเนื่องอีกด้วย ดังที่จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ได้กล่าวว่า เด็กเรียนรู้จากการกระทำ (Learning by Doing) ซึ่งบรูเนอร์ (Bruner) ก็ได้กล่าวสอดคล้องเช่นเดียวกันว่าเด็กจะเกิดการเรียนรู้ได้ต้องเริ่มจากการได้ลงมือทำด้วยตนเอง บันลือ พฤกษ์วัน (2543: 69) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์และกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับเด็กควรจัดอยู่ในลักษณะของการเรียนปนเล่น เพราะการเล่นถือเป็นอาชีพของเด็ก ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเด็กปฐมวัยจะต้องไม่แยกการเล่นออกจากการเรียน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันและเด็กจะตื่นตัวอยู่เสมอสำหรับการเรียนรู้ซึ่งโดยธรรมชาติของเด็กในช่วงปฐมวัยจะชอบเล่น ดังนั้นทักษะทางการอ่านโดยเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาเพื่อการเรียนรู้คำจากภาพได้เริ่มจากการสังเกตเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์และการหาศัพท์สัมพันธ์ สอดคล้องกับงานวิจัยว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการกิจกรรมเกมการศึกษามีคะแนนทักษะการอ่านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สุภวรรณ ฤทธิ์คุปต์ (2550: บทคัดย่อ) เกมการศึกษา

เน้นภาษาช่วยส่งเสริมและพัฒนาศิลปะการเขียนของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี ซึ่งเด็กปฐมวัยจะได้เรียนรู้ทักษะทางการอ่านเพื่อเป็นการวางรากฐานในการฝึกทักษะทางการอ่านต่อไป

2. เกมการศึกษาเน้นภาษา เป็นสื่อประเภทเกมการศึกษาที่มีสีสัน สวยงาม มีรูปภาพที่เหมือนของจริง น่าสนใจ เป็นเกมที่เด็กไม่คุ้นเคยจึงช่วยในการจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก มีความเหมาะสมกับวัยและมีลักษณะเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีทางสติปัญญาของ (Piaget) ที่กล่าวว่า เด็กอายุ 2 – 7 ปี เป็นวัยที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ผ่านสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ เพราะเด็กวันนี้ไม่สามารถเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ต้องอาศัยสื่อที่เป็นรูปธรรมในการเรียนรู้ ในขณะที่ (Dewey) กล่าวว่า การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดเกิดจากการลงมือกระทำ โดยที่เด็กสนใจในการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริงกับวัสดุที่จัดเตรียมเอาไว้ให้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2546 : 46) ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยไว้ว่า เด็กควรจะได้รับ การจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็ก คือ เด็กได้ลงมือกระทำและเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลองและจัดกิจกรรมในรูปแบบบูรณาการ ทั้งทักษะและการเรียนรู้ โดยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายอยู่ในวิถีของเด็ก กุลยา ตันติผลาชีวะ (2543: 9) ที่กล่าวว่า สื่อเป็นสิ่งเร้าที่ดีและเหมาะสมในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้จากสื่อผ่านการเล่น การได้สัมผัส จับต้อง สังเกต คิดค้นศึกษาด้วยความเพลิดเพลินการที่ได้สังเกต เปรียบเทียบ จำแนกสิ่งเร้าจากสื่อที่เรียนจะทำให้เด็กเกิดการจำและเข้าใจ สร้างมโนทัศน์ในเรื่องที่เรียนได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความพร้อมการอ่านของนักเรียนที่จัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่จัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดประสบการณ์แบบปกติ สุทธิรัตน์ คุษสวัสดิ์ (2547:บทคัดย่อ) จึงทำให้เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาทักษะทางการอ่านและความเข้าใจความหมายของคำมากขึ้น

3. ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา มีการเปลี่ยนแปลงสูงขึ้น เพราะเด็กมีโอกาสได้เล่นเกมทุกวัน โดยจะมีทั้งเกมที่เล่นแล้วและเกมใหม่ที่เพิ่มขึ้นแต่ละครั้ง จัดวางไว้ให้เลือกลงเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา เป็นเกมที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กเกิดทักษะทางการสังเกตเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์และการหาศัพท์สัมพันธ์ระยะเวลา 8 สัปดาห์ของการทดลอง เด็กได้มีการปฏิสัมพันธ์กับสื่อตลอดเวลาทำให้เด็กเกิดทักษะทั้ง 3 ด้าน สอดคล้องกับกฎการฝึกหัด (Laws of Exercise) ของThorndike (Thorndike) ที่กล่าวว่า เมื่อต้องการให้เด็กมีทักษะจะต้องช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจและหมั่นฝึกฝนบ่อยๆ ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2528: 16 – 17) ที่กล่าวว่า การพัฒนาทางด้านภาษาของเด็กปฐมวัย เด็กสามารถเรียนรู้ภาษาได้จากการเห็น การทดลองใช้ ได้ฝึกและได้ปฏิบัติบ่อยๆ การสนทนากับเพื่อน ครู พ่อ แม่ ผู้ใหญ่ การโต้ตอบ การได้เล่าเรื่อง ล้วนเป็นการสร้างความงอกงามในการเรียนรู้ภาษาให้กับเด็กทั้งสิ้น การให้โอกาสทางภาษา คือ การเรียนรู้ภาษาที่มีคุณค่าสำหรับเด็กปฐมวัย เกมการศึกษาเน้นภาษามีวิธีการเล่นที่สนองความต้องการตามวัย ดังที่

บรูเนอร์ (Bruner) ได้กล่าวเช่นเดียวกันว่า เด็กจะเกิดการคิดได้ต้องเริ่มจากการได้ลงมือทำเสียก่อน การจัดสภาพแวดล้อม ประสบการณ์ที่หลากหลายอย่างเหมาะสม ตลอดจนการเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและลงมือกระทำด้วยตนเองแล้วเด็กปฐมวัยสามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้เช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เพียเจต์ (Piaget) ที่ว่า พัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กเกิดจากการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม โดยเด็กจะซึมซับประสบการณ์และปรับขยายโครงสร้างสติปัญญา สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2537: 13) ที่กล่าวว่า เด็กควรได้รับการสอนอย่างเป็นทางการเมื่ออายุ 5 ปีขึ้นไปโดยให้เด็กรู้จักคำและความหมาย เริ่มจาก ใช้ภาพเป็นสื่อ เขียนคำอธิบายใต้ภาพสั้นๆ คำควรเป็นคำที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก เมื่อเด็กได้พบคำและภาพบ่อยๆ ก็จะคุ้นเคยและจดจำได้เร็ว สอดคล้องกับงานวิจัยว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกมทางภาษามีพัฒนาการพูดโดยเฉลี่ยรวมก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สมภาพ สามเตี้ย (2545: บทคัดย่อ) ซึ่งเกมการศึกษาเน้นภาษามีจุดประสงค์ที่เน้นให้เด็กได้รู้จักการสังเกตเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์และการหาศัพท์สัมพันธ์

4. เกมการศึกษาเน้นภาษา เป็นสื่อที่สามารถศึกษารายละเอียดภาพกับคำ เป็นเกมที่เอื้อต่อการฝึกทักษะทางการสังเกตเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ การหาศัพท์สัมพันธ์ ซึ่งเป็นทักษะทางการอ่าน ศรีเรือน แก้วกังวาน (2540: 57) เกมแต่ละเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นถือได้ว่าเป็นสิ่งเร้าที่คอยกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นที่จะเรียนรู้ที่จะร่วมทำกิจกรรม เนื่องจากเกมมีรูปแบบที่หลากหลาย แปลกใหม่อยู่ตลอดเวลาทำให้เด็กเกิดความสนใจ ดังที่ บรูเนอร์ (Bruner. n.d.) เชื่อว่า การจัดกิจกรรมของครูนั้น ต้องสอดคล้องกับพัฒนาการและความสามารถของเด็ก เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะทางการอ่าน ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ การหาศัพท์สัมพันธ์ เมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาแล้ว ทำให้เห็นผลการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน ซึ่งทักษะทางการอ่านหลังจากการที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษามีการเปลี่ยนแปลงสูงขึ้นกว่าก่อนที่ได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาทั้งโดยรวมและรายด้าน ซึ่งด้านการหาศัพท์สัมพันธ์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดสูงเป็นอันดับแรก ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ และด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ มีการเปลี่ยนแปลงรองลงมา ตามลำดับ การที่เด็กได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางการอ่าน เพื่อฝึกใช้ทักษะการสังเกตเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับ สัญลักษณ์ การหาศัพท์สัมพันธ์ ในการดำเนินการทดลองเด็กได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษาทุกวันอย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์ ทำให้เด็กมีทักษะทางการอ่านสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของธอร์นไคค์ (Thorndike. n.d.) ที่ว่า พัฒนาการการเรียนรู้และทักษะเกิดจากการที่บุคคลได้รับการฝึกฝนซ้ำแล้วซ้ำอีกจะเกิดความชำนาญและสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว

ดังนั้นจึงควรที่จะส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา เพื่อฝึกฝนให้เด็กได้เกิดทักษะทางการอ่าน ซึ่งเป็นการวางรากฐานของการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. สัปดาห์แรก มีเกมการศึกษาเน้นภาษา จำนวนหลายเกมซึ่งต่างจากเกมปกติ เด็กต้องปรับตัวในการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา มีเกมจำนวนหลายเกม และเป็นเกมใหม่ทั้งหมดเด็กไม่คุ้นเคย ผู้วิจัยจึงต้องใช้เวลาในกาอธิบาย วิธีเล่น และต้องเข้าไปร่วมเล่นกับเด็กด้วย
2. เด็กจะสามารถอ่านคำต่างๆ ได้ดี โดยเฉพาะคำสั้นๆ เด็กสามารถอ่านได้ไม่มีรูปภาพประกอบ
3. ลักษณะของเกมการศึกษาเน้นภาษามีสีสัน สวยงาม และขนาดที่พอเหมาะกับเด็ก ซึ่งพบว่า เด็กมีความสนใจในรูปภาพ สีสัน และสามารถหยิบไปได้อย่างคล่องแคล่วโดยเฉพาะ ภาพตัดต่อ และเกมลอตโต เด็กชอบมากที่สุด
4. ในแต่ละเกมเด็กสามารถเล่นเสร็จได้อย่างรวดเร็ว และอ่านคำต่างๆ ได้ถูกต้อง
5. เด็กมีความสุขในการเล่น เกม เด็กจะถามผู้วิจัยว่าวันนี้มีเกมใหม่อะไรให้เล่นคะ/ ครับ
6. เด็กสามารถเรียงเกมเข้ากล่องได้เรียบร้อยและเก็บเข้าที่ได้ถูกต้อง

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูควรนำเกมการศึกษาเน้นภาษา มาใช้การพัฒนาทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัย ได้โดยพิจารณาความยากง่ายเหมาะสมกับความสามารถของเด็ก
2. ในระหว่างทำกิจกรรมครูควรสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองกับเด็ก เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กได้กล้าเล่น เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างอิสระและเมื่อเห็นเด็กที่ยังไม่เข้าใจในการเล่นครูควรเข้าไปช่วยเหลือเพื่อให้เด็กจะได้เข้าใจในการเล่น และสามารถพัฒนาการทางการอ่านให้มากขึ้น
3. เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมควรนำเกมการศึกษาเน้นภาษาจัดไว้ในมุมเพื่อให้เด็กได้เล่นทุกโอกาสที่ต้องการเพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลของการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษากับตัวแปรอื่นๆ เช่น พัฒนาการด้านสังคม ฝึกทักษะทางการคิดและความคิดรวบยอด
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านด้วยเกมการศึกษาเน้นภาษากับกิจกรรมอื่นๆ เพื่อศึกษาการพัฒนาการอ่านให้มีรูปแบบหลากหลายยิ่งขึ้น
3. ควรนำเกมการศึกษาเน้นภาษาไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นอื่นๆ เช่น ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 และปีที่ 3 โดยปรับรูปแบบเกมให้มีความยากขึ้นตามความเหมาะสมกับระดับนั้นๆ เพื่อศึกษาทักษะทางการอ่าน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ คณะองเดช. (2540). รายงานการวิจัยการสอนภาษาแบบธรรมชาติที่มีต่อการเรียนรู้ด้าน
การอ่านเขียนภาษาไทยของเด็กสองภาษา ระดับอนุบาลใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้.
ยะลา: ภาคอนุบาล สถาบันราชภัฏยะลา. ถ่ายเอกสาร.
- กรมวิชาการ. (2540). การประเมินผลสภาพจริง. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546
(สำหรับเด็กอายุ 3 – 5 ปี). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2543). การสอนแบบจิตปัญญา : แนวการใช้การสร้างแผนการสอนระดับ
อนุบาลศึกษา. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์.
- จินตนา ไบกาชฎี. (2534). หนังสือสำหรับเด็ก. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาพฤติกรรม
เด็กหน่วยที่ 14. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จันทนา วงศ์ทิพากร. (2548). การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้าน
คณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 2. ปรินูญานินพน์ กศ.ม.
(หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
ถ่ายเอกสาร.
- จันทวรรณ เทวรักษ์. (2526). รายงานการวิจัยอิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมการ
ศึกษาในวัย 4 – 6 ขวบ ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาไทย และคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จันทนา ภาคบงกช. (2538). เอกสารประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการเรื่องการพัฒนาการทาง
ภาษาแบบ *Whole Language* สำหรับเด็กปฐมวัย. หน้า 1 - 4 ระหว่างวันที่ 8 – 9
พฤษภาคม. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชุมจิรา เลาหบุตร. (2542). ผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในมุมหนังสือที่มีต่อพฤติกรรม
การใช้หนังสือที่ถูกต้อง. ปรินูญานินพน์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เตือนใจ กรุยกะโทก. (2543). การศึกษาผลการสอนซ่อมเสริมด้านความเข้าใจในการอ่านและ
การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือแผ่นเดียวเป็นสื่อ.
ปรินูญานินพน์ กศ.ม. (การศึกษาประถม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ. (2544). การคิดวิจารณ์ของเด็กรุ่นวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์.
ปรินูญานินพน์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- นฤมล ปิ่นดอนทอง. (2544). การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเล่นเกมสร้าง
มโนทัศน์ด้านจำนวน. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นที เกิดอรุณ. (2538). การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็ก ในระดับก่อน
วัยเรียน ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะการเล่นเกม และการใช้แบบฝึก.
วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นภดล จันท์เพ็ญ. (2539). การใช้ภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.
- นิตยา ประพฤติกิจ. (2538). การพัฒนาการอ่านของลูก. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
- นริศกานต์ ขวัญบุญ. (2549). การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์.
วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการนิเทศ). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2521). การจัดประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาพื้นฐาน
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บันลือ พฤกษ์วัน. (2538). การสร้างและการสอนประสบการณ์ภาษาของมนุษย์. เอกสาร
ประกอบคำบรรยาย ณ สำนักงานศึกษาธิการเขต 8. เชียงใหม่: ม.ป.พ.
- (2538). มิติใหม่ในการสอนอ่าน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2532). มิติใหม่ในการอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บำเพ็ญ การพานิชย์. (2539). พัฒนาการอ่านของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์
กิจกรรมสนทนาประกอบกิจกรรมการอ่าน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประเทิน มหาจันทร์. (2530). การสอนอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประพีร์ อุ่นจิตติ. (2530). การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ในการอ่านและไม่สัมพันธ์พัญชนะไทยของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสัมพันธ์และมาสัมพันธ์ตามพัญชนะชื่อ
สัตว์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ถ่ายเอกสาร.
- ปิยรัตน์ กลอนดอน. (2547). ผลการจัดกิจกรรมการอ่านหนังสือนิทานตามแนวการสอนภาษาแบบ
ธรรมชาติที่มีต่อความสนใจในการอ่านของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านศรีสมบุรณ์ จังหวัด
กำแพงเพชร. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ถ่ายเอกสาร.
- พราวพรรณ เหลืองสุวรรณ. (2537). ปฐมวัยศึกษา : กิจกรรมและสื่อการสอนเพื่อฝึกทักษะ
พัฒนาการและการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พนัส สุขหนองบึง. (2538). ผลการใช้เกมสอนซ่อมเสริมวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 3 ที่เรียน ที่อ่านหนังสือไม่ออก. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.

- พัชรี กัลยา. (2551). ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกม การศึกษามิติสัมพันธ์. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พัฒนา ชัชพงศ์. (2545). ทฤษฎีและปฏิบัติการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มงคล นามโคตร. (2547). การใช้หนังสือภาพเพื่อสร้างนิสัยการอ่านของเด็กปฐมวัยโรงเรียนบ้านหนองไผ่งาม จังหวัดสุรินทร์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ถ่ายเอกสาร.
- มยุรี กันทะลือ. (2543). ผลของการจัดกิจกรรมการอ่านตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติต่อพัฒนาการด้านการอ่านภาษาไทยของเด็กปฐมวัยที่พูดภาษาถิ่น. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- รติกร ธัญญะอุดม. (2547). ผลของการใช้เกมการศึกษามิติสัมพันธ์ที่มีต่อการการเชิงคิดเชิงเหตุผลของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนสุเหร่าดอนสะแก เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ราศรี ทองสวัสดิ์. (2523). "การจัดตารางกิจกรรมประจำวัน" เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี. (2529). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและแบบฝึก. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์นการพิมพ์.
- วรรณ แจ่มกั้วาน. (2534). การศึกษาความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมการศึกษาปกติและเสริมด้วยเกมการฝึกด้านมิติสัมพันธ์. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณ โสมประยูร. (2534). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- วรี เกียรติกุล. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกมและแบบฝึก. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วัลนา ทรจักร. (2544). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินจริง. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิยะดา บัวเผื่อน. (2531). การฝึกความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยครูชี้แนะและเล่นด้วยตนเอง. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริวรรณ บุญไชย. (2548). ผลของกิจกรรมเกมการศึกษาและกิจกรรมฝึกความพร้อมทางการเรียนที่มีต่อความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์ และแบบอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัย. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- ศรียรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์. (2536). การอ่านและการสร้างนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. พิมพ์ครั้งที่ 7 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมคิด บุญบูรณ์. (2546). การศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการสอนอ่านตามแบบ. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศุภารรณ ฤทธิคุปต์. (2550). ผลของเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สมาพร สามเตี้ย. (2545). พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกมทางภาษา. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา; และละออ ชูติกร. (2525). การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย. ในเอกสารประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยศึกษา เล่มที่ 1 หน่วยที่ 4. สาขาศึกษาศาสตร์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สนิท ฉิมเล็ก. (2540). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยประถมศึกษา. พิษณุโลก: สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.

- สุวิมล ตันปิติ. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบ
กล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะ
โดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2537). หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์. (2547). การเปรียบเทียบความพร้อมการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ.
วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการนิเทศ). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- สุภาวดี ศรีวรรณนะ. (2541). พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยและวิธีการส่งเสริม. นครสวรรค์:
ภาควิชาการอนุบาลศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- สุมนทนา พรหมบุญ. (2539). อัจฉริยภาพ ภาษาและการอ่าน. เอกสารประกอบการอบรมการ
สร้างอัจฉริยภาพในการอ่าน. กรุงเทพฯ: สมาคมอนุบาลแห่งประเทศไทย.
- สุธีรา ท้าวเวชสุวรรณ. (2548). การเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่จัด
ประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาและเพลง กับการจัดประสบการณ์ตามคู่มือครู.
วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2527). เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ:
คุรุสภาลาดพร้าว.
- (2534). คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและเกมกลางแจ้งสำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา.
กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- (2541). คู่มือการอบรมเลี้ยงดูเด็กระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2528). แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2
(เล่มที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรมศาสนา.
- (2542). เอกสารประกอบการอบรมครูโรงเรียนเอกชน. กรุงเทพฯ: สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาเอกชน.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). ปฐมวัยศึกษา หลักสูตรและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- หนึ่งฤทัย อ่อนสุดใจ. (2548). เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษา : ความคิดรวบยอด
เรื่องสัตว์ของเด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ คศ.บ. (คหกรรมศาสตร์). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- อนงค์ วรพันธ์. (2546). พัฒนาการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น
นิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็ก. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- อนงค์ศิริ วิชาลัย. (2536). ผลการใช้ตำนานพื้นบ้านล้านนาเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. พะเยา: สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดพะเยา.
- อารี เกษมรัตติ. (2523). “การสอนเกมการศึกษาแก่เด็กอนุบาลปีที่ 1” เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ชมรมไทย – อีสราเอล.
- อรัญญา ฤกษ์ชัย. (2541). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านความสามารถในการเขียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษากับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อุทัย ภิรมย์รัตน์. (2541, พฤษภาคม). การอ่านสร้างปัญญายุคโลกาภิวัตน์. วารสารการศึกษานอกโรงเรียน. 1(6): 27 – 30.
- อุษา กลแกม. (2533). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2536). คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อุษารัตน์ ดังควิเวชกุล. (2550). การศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉรา นาคทรัพย์. (2546). การศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยวิธีการสอนอ่านคำ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อัมพา นกอ้อม. (2550). การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เอื้องฟ้า สมบัติพานิช. (2525). ผลการใช้เกมแข่งขันเป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคลที่มีความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Box, J.A. (1990). *The Effect of shared Reading Experience on Head start children's Concept about Print and story Structure*. Dissertation, Ed.D. New York: University of Alabama at Birmingham.
- Brian,G. (1992). *Getting Started in whole language*. Canada. Ginn Publishing Canada.
- Bright, G.W.; J.G.Harvey; & M. M. Wheeler. (1980, May – June). *Achievement Grouping with Mathematics Concept*. 8(2): 12.

- Bruner, J. (1983). *Child's Talk*. New York: W.W. Norton.
- Cochrane, P.; other. (1984). *Introduction to Early childhood Education*. USA: A Simon and Schuster.
- Dewey, J. (1944). *How We Think*. Boston D.C.: Heath.
- Dill, W. R. (1969). *What Management Games Do Best*. Management of Human Resources. Edited by Paul Piger, Charles A. Myers and F.T. Main, New York: n.p.
- Goodman, K. (1971). *The Psychology of Second Language Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Kincaid, W.A. (1977). A study of Effects on children's Attitude and Achievement in Mathematics Resulting from the Introduction of Mathematical Games into the Home by specially Trained Parents. *Dissertation Abstracts. International*. 3: 110.
- Leney, T. L. (1992). Reading Development in four Representative Transitional First Grade Students Participating in a whole language Approach to Reading, Dissertation Abstracts International. Winter.
- Piaget, J.; & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Weaver. Helen, Basic Book.
- Pinter, D. (1977, August). The Effect of on Academic Game on the spelling Achievement of Third Grader. *Dissertation Abstract International*. 2: 710 – A.
- Ross, B.; & William, N. (1993). *Teaching students with Mild Disabilities*. Massachusetts: Allyn and Bacon. A Simon & Schuster.
- Whitehurst, G.J.; other. (1994). A Picture Book Reading intervention in Day Care And home for children from Low – income Families. *Developmental Psychology*. 30: 679 – 689.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- คู่มือดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน
- ตัวอย่างแบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน

คู่มือดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัย

1. คำชี้แจง

1.1 แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบการวัดทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 (อายุ 3 – 4 ปี)

1.2 แบบทดสอบนี้มีทั้งหมด 3 ชุด เป็นแบบทดสอบประเภทข้อคำถามเป็นรูปภาพเหมือนจริง

1.3 การดำเนินการทดสอบ ผู้ทดสอบอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบที่ละเอียด สำหรับผู้ช่วยดำเนินการทดสอบจะคอยดูแลและให้ผู้รับการทดสอบให้ปฏิบัติอย่างถูกต้องตามขั้นตอนซึ่งการทดสอบจะวันละ 1 ชุด โดยเรียงลำดับจากชุดที่ 1 – 3 รวมระยะเวลาในการทดสอบ 3 วัน เมื่อทำการทดสอบครบ 3 ชุดแล้ว นำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์

2. คำแนะนำในการใช้แบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่านชุดนี้ใช้ก่อนทำการทดลอง 1 ครั้ง (Pre-test) และเมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองแล้ว นำแบบทดสอบนี้มาวัดทักษะทางการอ่านหลังการทดลองอีกครั้ง (Post-test)

2.2 ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ ประกอบด้วยแบบทดสอบจำนวน 3 ชุด

ชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดการสังเกตเปรียบเทียบ

ชุดที่ 2 แบบทดสอบวัดการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์

ชุดที่ 3 แบบทดสอบวัดการหาศัพท์สัมพันธ์

2.3 การตรวจให้คะแนน

2.4 ข้อที่กากบาท (X) ถูกให้ 1 คะแนน

2.5 ข้อที่กากบาท (X) ผิดหรือไม่ได้กากบาท (X) หรือกากบาท (X) เกินกว่าภาพหรือ 1 ข้อ ให้ 0 คะแนน

2.6 การเตรียมตัวก่อนทดสอบ

2.6.1 สถานที่ทดสอบควรเป็นห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมทั้งภายในห้องเรียนและภายนอกห้องเรียนเอื้ออำนวยต่อผู้รับการทดสอบ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ มีขนาดพอเหมาะกับผู้รับการทดสอบ จัดให้เหมาะสม มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่มีเสียงดังรบกวน

2.6.2 ผู้ดำเนินการทดสอบต้องศึกษาคู่มือดำเนินการทดสอบให้เข้าใจกระบวนการในการทดสอบทั้งหมดอย่างละเอียดถี่ถ้วนเพื่อให้เกิดความชำนาญ ในการใช้แบบทดสอบ และก่อนการทดสอบผู้ดำเนินการทดสอบต้องเขียน ชื่อ – สกุล ของผู้เข้ารับการทดสอบให้เรียบร้อย

2.6.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทดสอบ ผู้ดำเนินการทดสอบเตรียมอุปกรณ์ ดังนี้

1. คู่มือดำเนินการทดสอบ

2. แบบทดสอบ

3. สีเทียนหรือดินสอดำสำหรับการทดสอบ

4. นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน

2.6.4 ข้อปฏิบัติก่อนทดสอบ

1. ก่อนดำเนินการทดสอบให้ผู้รับการทดสอบไปทำธุระส่วนตัว เช่น ดื่มน้ำ เข้าห้องน้ำให้เรียบร้อย

2. ผู้ดำเนินการทดสอบควรสร้างความคุ้นเคยกับผู้รับการทดสอบโดยการทักทายพูดคุยเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดี เมื่อเห็นว่าผู้รับการทดสอบพร้อมจึงทำการทดสอบ

2.6.5 ข้อปฏิบัติในการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบอ่านคำสั่งให้ผู้รับการทดสอบฟังช้าๆ และชัดเจนข้อละ 2

ครั้ง

2. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบใช้เวลาทำแบบทดสอบกำหนดข้อละ 1 นาที

ตัวอย่าง
แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน
ชุดที่ 1 ด้านการสังเกตเปรียบเทียบ
จำนวน 10 ข้อ

ชื่อ – สกุล

โรงเรียน

ชั้นอนุบาลปีที่ 1

วันที่ทำการทดสอบ

ผู้ดำเนินการทดสอบ



แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน
ชุดที่ 1 แบบทดสอบการสังเกตเปรียบเทียบ

หน้าปลา

ข้อตัวอย่าง ข้อบ้าน

ครู : เด็กๆ เปิดหน้าปลา ดูบ้าน

- ให้เขียนกากบาท (X) ตามรอยประ (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

เด็ก : เขียนเครื่องหมายตามรอยประและเขียนเองในข้อต่อไป

ครู : เก่งมากค่ะเราจะเริ่มทำข้อต่อไป เด็กๆ ดูข้อรองเท่านั้นคะ

ข้อรองเท้า

ครู : เด็กๆ ดูข้อรองเท้า ฟังคำสั่งนะคะ

- ให้เขียนกากบาท (X) เหมือนข้อบ้าน (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

เด็ก : เขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ตามคำสั่ง

ครู : สังเกตให้เด็กทำทุกคน

หน้ามะเขือ

ข้อซ้อน

ครู : เด็กๆ ดูข้อซ้อน ฟังคำสั่งนะคะ

- ให้เขียนกากบาท (X) ภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับภาพตามคำสั่ง

ครู : เก่งมากค่ะเราจะเริ่มทำข้อต่อไป เด็กๆ ดูข้อเครื่องบินนะคะ

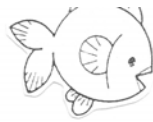
ข้อเครื่องบิน

ครู : เด็กๆ ดูข้อเครื่องบิน ฟังคำสั่งนะคะ

- ให้เขียนกากบาท (X) ภาพที่แตกต่างจากภาพอื่น (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับภาพตามคำสั่ง

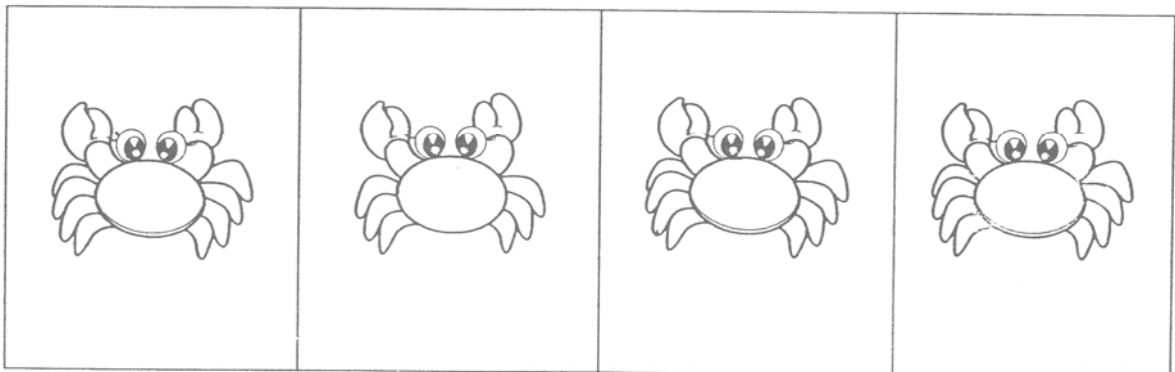
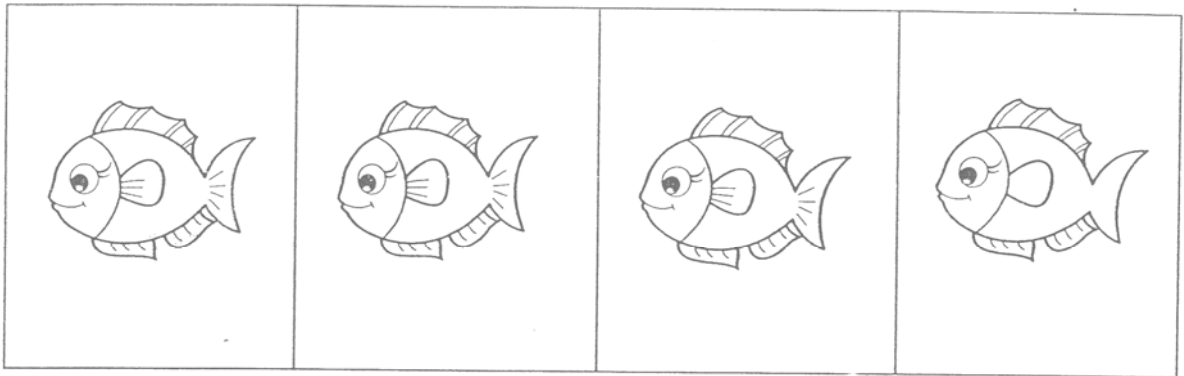
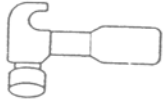
ครู : สังเกตให้เด็กทำทุกคน เด็กๆ เปิดหน้าต่อไป



--	--	--	--



--	--	--	--



ตัวอย่าง

แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน

ชุดที่ 2 ด้านการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์

จำนวน 10 ข้อ

ชื่อ – สกุล

โรงเรียน

ชั้นอนุบาลปีที่ 1

วันที่ทำการทดสอบ

ผู้ดำเนินการทดสอบ



แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน
ชุดที่ 2 แบบทดสอบการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์

หน้ากางเกง

ข้อไปไม้

ครู : เด็ก ๆ ดูข้อไปไม้ ฟังคำสั่งนะคะ

- ให้เขียนกากบาท (X) ทับคำที่ครูอ่านออกเสียงเหมือนกับภาพทางซ้ายมือ (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับคำตามคำสั่ง

ครู : สังเกตให้เด็กทุกคนทำ

ข้อสุนัข

ครู : เด็ก ๆ ดูข้อสุนัข ฟังคำสั่งนะคะ

- ให้เขียนกากบาท (X) ทับคำที่ครูอ่านออกเสียงเหมือนกับภาพทางซ้ายมือ (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับคำตามคำสั่ง

ครู : สังเกตให้เด็กทุกคนทำ เด็กๆเปิดหน้าต่อไป

หน้าหวี

ข้อมะม่วง

ครู : เด็ก ๆ ดูข้อมะม่วง ฟังคำสั่งนะคะ

- ให้เขียนกากบาท (X) ทับคำที่ครูอ่านออกเสียงเหมือนกับภาพทางซ้ายมือ (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับคำตามคำสั่ง

ครู : สังเกตให้เด็กทุกคนทำ

ข้อมังคุด


ครู : เด็ก ๆ ดูข้อมังคุด ฟังคำสั่งนะคะ

- ให้เขียนกากบาท (X) ทับคำที่ครูอ่านออกเสียงเหมือนกับภาพทางซ้ายมือ (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)


เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับคำตามคำสั่ง

ครู : สังเกตให้เด็กทุกคนทำ เด็กๆเปิดหน้าต่อไป



	สิง	ลิง	ศีล
---	-----	-----	-----



	ปลา	บาน	พาน
---	-----	-----	-----



	<p>ดาว</p>	<p>ตาล</p>	<p>ดาว</p>
---	------------	------------	------------



	<p>ช้าง</p>	<p>ช้าง</p>	<p>ช้าง</p>
---	-------------	-------------	-------------

ตัวอย่าง
แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน
ชุดที่ 3 ด้านการหาศัพท์สัมพันธ์
จำนวน 10 ข้อ

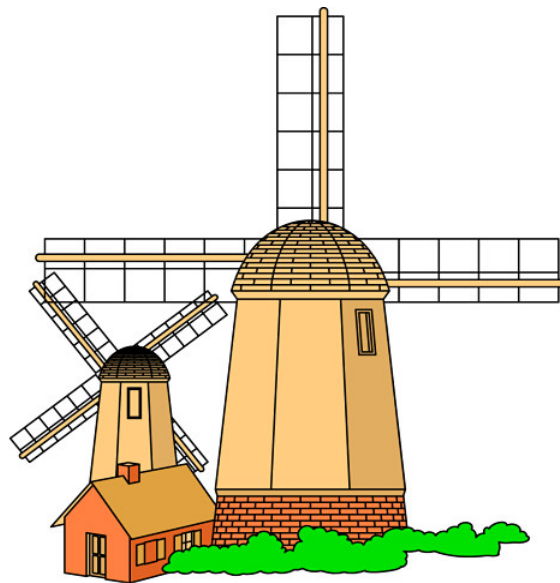
ชื่อ – สกุล

โรงเรียน

ชั้นอนุบาลปีที่ 1

วันที่ทำการทดสอบ

ผู้ดำเนินการทดสอบ



แบบทดสอบวัดทักษะทางการอ่าน
ชุดที่ 3 แบบทดสอบการหาศัพท์สัมพันธ์

หน้าหมี

ข้อแม่ไก่

- ครู : เด็ก ๆ ดูข้อแม่ไก่ ฟังคำสั่งนะคะ
- ครูอ่านคำว่า นิ้วมือ
 - ให้เขียนกากบาท (X) ทับภาพที่สัมพันธ์กับคำที่ครูอ่านทางซ้ายมือ (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับภาพตามคำสั่ง
- ครู : สังเกตให้เด็กทุกคนทำ

ข้อแดงโม

- ครู : เด็ก ๆ ดูข้อแดงโม ฟังคำสั่งนะคะ
- ครูอ่านคำว่า โต๊ะ
 - ให้เขียนกากบาท (X) ทับภาพที่สัมพันธ์กับคำที่ครูอ่านทางซ้ายมือ (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับภาพตามคำสั่ง
- ครู : สังเกตให้เด็กทุกคนทำ เปิดหน้ากระดาษค่ะ

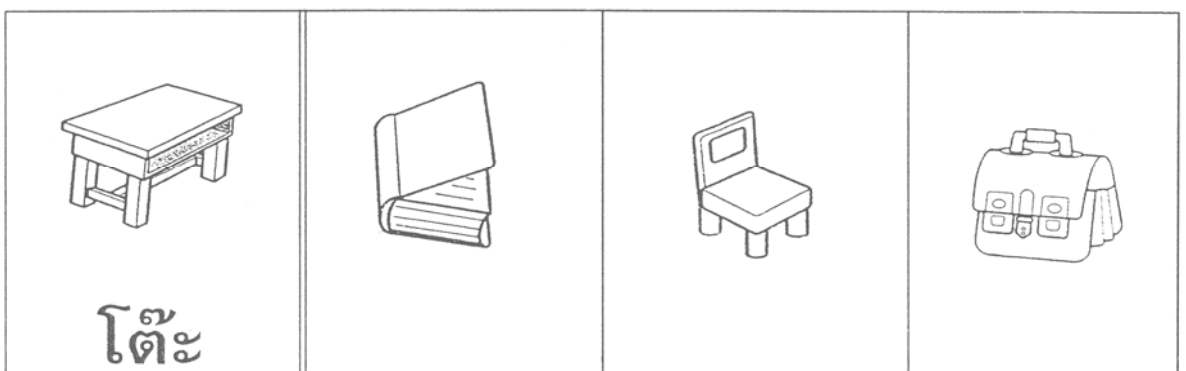
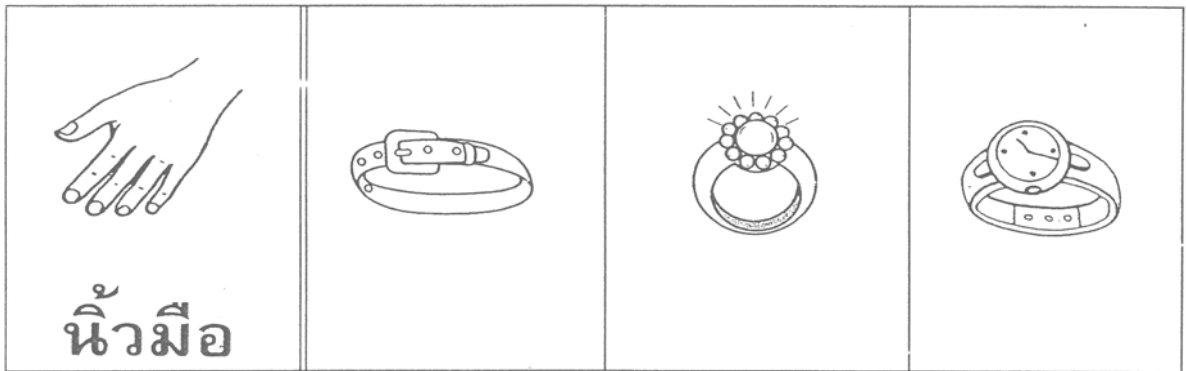
หน้ากระดาษ

ข้อถ้วย


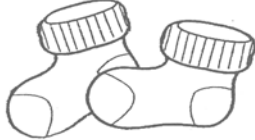


- ครู : เด็ก ๆ ดูข้อถ้วย ฟังคำสั่งนะคะ
- ครูอ่านคำว่า เสื่อ
 - ให้เขียนกากบาท (X) ทับภาพที่สัมพันธ์กับคำที่ครูอ่านทางซ้ายมือ (ครูพูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับภาพตามคำสั่ง
- ครู : สังเกตให้เด็กทุกคนทำ

ข้อส้มโอ





- ครู : เด็ก ๆ ดูข้อส้มโอ ฟังคำสั่งนะคะ
- ครูอ่านคำว่า ช้อน
 - ให้เขียนกากบาท (X) ทับภาพที่สัมพันธ์กับคำที่ครูอ่านทางซ้ายมือ (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับภาพตามคำสั่ง
- ครู : สังเกตให้เด็กทุกคนทำ เปิดหน้าต่อไป





 เสื้อ			
---	--	---	---



 ช้อน			
--	---	--	---

ภาคผนวก ข

- คู่มือการเล่นเกมการศึกษาเห็นภาษา
- ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาเห็นภาษา
- ตัวอย่างเกมการศึกษาเห็นภาษา
- ภาพการทำกิจกรรมเกมการศึกษา

คู่มือการเล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา

เกมการศึกษาเน้นภาษา ชุดนี้เหมาะสำหรับวัย 3 – 4 ปี โดยมีจุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เล่นฝึกทักษะทางการอ่าน การสังเกตเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ และการหาศัพท์สัมพันธ์ ในการศึกษาครั้งนี้ มีเกมการศึกษาเน้นภาษา 4 ชนิด

1. เกมเรียงประโยค/เกมเรียงลำดับ เป็นบัตรภาพขนาด 5.5× 6.7 ซม. แต่ละเกมมีจำนวน 6 ประโยค รวมอยู่ด้วยกัน เกมเรียงประโยค/เกมเรียงลำดับ มีทั้งสิ้น 8 เกม

2.1 เกมจับคู่ภาพกับคำ เป็นบัตรภาพขนาด 5.2 × 6 ซม. เป็นบัตรหลักแต่ละเกมมีจำนวน 1 แผ่น และบัตรย่อยขนาด 3.5 × 6 ซม. แต่ละเกมมีจำนวน 3 แผ่น รวมอยู่ด้วยกัน มีทั้งสิ้น 8 เกม

2.2 เกมจับคู่ภาพกับคำ (2) เป็นบัตรภาพ ขนาด 5.5 × 6.4 ซม. เป็นบัตรหลักแต่ละเกมมีจำนวน 9 แผ่น และบัตรย่อยจำนวน 9 แผ่น รวมอยู่ด้วยกัน มีทั้งสิ้น 8 เกม

3. เกมภาพตัดต่อ เป็นบัตรภาพ 15 × 21 ซม. แต่ละเกมมีจำนวน 1 แผ่น มีทั้งสิ้น 8 เกม

4. เกมลอดโต๊ะ เป็นบัตรภาพ 15.7 × 13 ซม.เป็นบัตรหลัก แต่ละเกมมี 1 แผ่น และบัตรย่อยขนาด 3.5 × 6.5 ซม. แต่ละเกมมีจำนวน 4 แผ่น รวมอยู่ด้วยกัน มีทั้งสิ้น 8 เกม

2. จุดประสงค์

2.1 เพื่อฝึกทักษะทางการอ่าน

2.2 เพื่อฝึกทักษะการสังเกตเปรียบเทียบ ลักษณะรูปร่าง ภาพกับสัญลักษณ์

2.3 เพื่อฝึกทักษะการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์

2.4 เพื่อทักษะการหาศัพท์สัมพันธ์

2.5 เพื่อเกิดความสนุกสนาน

2.6 เพื่อให้มีระเบียบวินัยในการจัดเก็บหลังจากเลิกเล่นแล้ว

3. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูแนะนำให้เด็กรู้จักเกม และวิธีการในการเล่นเกมโดยสาธิตหรืออธิบายและเปิดโอกาสให้เด็กซักถามจนเข้าใจก่อนที่จะให้เด็กเล่นเกม

ขั้นกิจกรรม

เด็กลงมือเล่นเกมใหม่ผสมกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

ขั้นสรุป

เมื่อหมดเวลาเด็กเก็บเกมเข้าที่ และสนทนาร่วมกันว่า เด็กได้เล่นเกมอะไรบ้าง รู้จักคำอะไรบ้าง

4. การประเมิน

4.1 สังเกตการเล่นเกมการศึกษา

4.2 สังเกตพฤติกรรมเด็กในขณะที่เด็กเล่นรายบุคคล

4.3 สังเกตการเก็บเกมการศึกษาเข้าที่ให้เรียบร้อย

ตัวอย่าง

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาเห็นภาษา

เนื้อหา

1. มีดังนี้ เกมการศึกษา ที่มีคำว่า พ่อ แม่ ตา ยาย ลุง ป้า ปู่ ยา ฉัน รัก
2. เกมการศึกษาที่เคยเล่นมาแล้ว

จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกพัฒนาทักษะทางการอ่าน
2. เด็กสามารถเรียงคำและเชื่อมโยงเป็นประโยคที่มีความหมายได้
3. ทักษะการสังเกตเปรียบเทียบ ลักษณะรูปร่าง ภาพ สัญลักษณ์กับคำ
4. ทักษะการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์
5. เพื่อเกิดความสนุกสนาน
6. เพื่อให้มีระเบียบวินัยในการจัดเก็บหลังจากเลิกเล่นแล้ว

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูแนะนำให้เด็กรู้จักเกมครอบครัวของฉัน และวิธีการในการเล่นเกมโดยสาธิตหรืออธิบาย และเปิดโอกาสให้เด็กซักถามจนเข้าใจก่อนที่จะให้เด็กเล่นเกม

ขั้นลงมือเล่น

1. ให้เด็กเลือกเล่นเกมตามความสนใจ อาจจะเป็นการเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มเล็กก็ได้
2. ให้เด็กมาหยิบเกมการศึกษาและลงมือเล่นเกมใหม่และเกมเก่า โดยครูคอยให้คำแนะนำและกระตุ้นให้กำลังใจ และอาจเข้าร่วมเล่นกับเด็ก หากสังเกตว่าเด็กยังไม่เข้าใจวิธีการเล่น หรือมีปัญหาในการเล่น
3. เมื่อเด็กเล่นเกมการศึกษาเสร็จแล้วเด็กต้องเก็บเกมการศึกษาให้เรียบร้อยทุกครั้งก่อนที่จะหยิบเกมการศึกษาชุดอื่นมาเล่น

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมสรุปถึงเนื้อหาของเกมว่าในภาพเป็นภาพอะไร และมีคำอะไรบ้าง ที่เด็ก ๆ เห็นในเกมที่เล่น
2. เด็กและครูทบทวนการอ่านคำอีกครั้ง

การประเมิน

1. สังเกตการเล่นเกมการศึกษา
2. สังเกตพฤติกรรมเด็กในการขณะที่เด็กเล่นรายบุคคล
3. สังเกตการณ์เก็บเกมการศึกษาเข้าที่ให้เรียบร้อย

อุปกรณ์

1. บัตรภาพกับสัญลักษณ์ขนาด 5.5× 6.7 ซม. จำนวน 6 ประโยค

เกมเรียงประโยค/เกมเรียงลำดับ
เกมครอบครัวของฉัน



พ่อ



รัก



ฉัน



ฉัน




รัก



พ่อ



แม่



รัก



พ่อ



ตา



รัก



ยาย



ลุง



รัก



ป้า



ปู่



รัก



ย่า

เกมจับคู่ภาพกับคำ
เกมเครื่องใช้ในครัว



กระทะ

กระทะ

กระทะ

กระทะ



หม้อ

หม้อ

หม้อ

หม้อ



จาน

จาน

จาน

จาน

เกมจับคู่ภาพกับคำ (2)
เกมสัตว์น่ารัก



ลิง



กระต่าย



นก



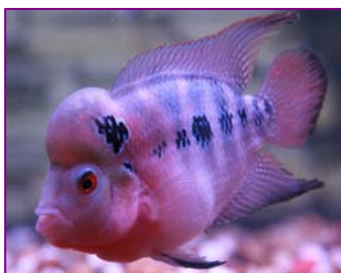
เป็ด



กบ



แมว



ปลา



สุนัข



หมี

สุนัข

แมว

ปลา

กระดาษ

กบ

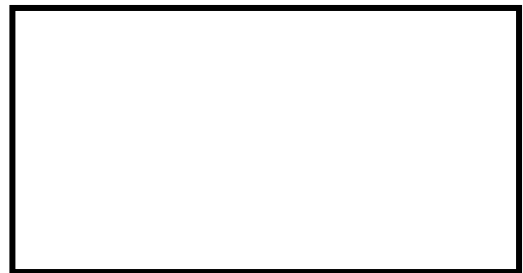
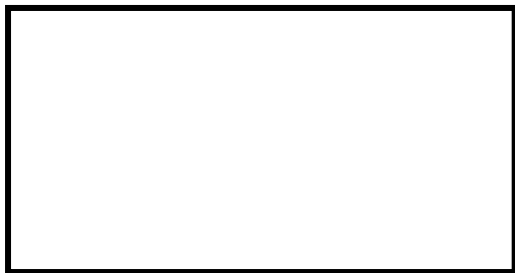
ลิง

หมี

เปิด

นก

เกมเครื่องแต่งกาย



หมวก

รองเท้า

ถุงเท้า

เสื้อ

กางเกง

ถุงมือ

ผ้าห่ม

เข็มขัด

เกมภาพตัดต่อ
เกมดอกไม้แสนงาม



ภาพการทำกิจกรรมเกมการศึกษาเห็นภาษา







ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวนิดาพร อาจประจัญ
วันเดือนปีเกิด	26 พฤศจิกายน 2517
สถานที่เกิด	อำเภอคอนสวรรค์ จังหวัดชัยภูมิ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	21 ซอยลาดพร้าววังหิน 7 ลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์ 33 ลาดพร้าว 51 วังทองหลาง กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2536	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนคอนสวรรค์
พ.ศ. 2537	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.บัญชี) โรงเรียนธุรกิจอาชีพ
พ.ศ. 2545	ปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย) สถาบันราชภัฏจันทรเกษม
พ.ศ. 2553	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ