

167
6516
1-6

ผลของการเล่นตามสถานการณ์ที่มีต่อการพัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ที่คอยทักษะทางถ้อยคำ โรงเรียนวัดสุวรรณ กรุงเทพมหานคร

ปริญญานิพนธ์

ของ

วิจิตรา เอื้อจิตราเจริญ

20 เม.ย. 2535

เสนอขอมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

พุทธทศวรรษ 2529

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

177345

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ดั่งนี้ ด้วยความช่วยเหลือและแนะนำจากอาจารย์หลายท่านด้วยกัน คือ รองศาสตราจารย์ กมลรัตน์ หล้าสูงเนิน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิราภรณ์ บุญส่ง อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวณา พรหมนุกูล และอาจารย์สุรสิงห์ล้ำรวม ฉิมพะเนาว์ อาจารย์ทุกท่านที่กล่าวมานี้ ได้กรุณาให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการวิจัย การสร้างแบบทดสอบ การสร้างโปรแกรมการเล่น ตลอดจนการเรียบเรียง และตรวจแก้ภาษาในการเขียนปริญญานิพนธ์อย่างรอบคอบตลอดเวลาที่ทำปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยซาบซึ้งในพระคุณของอาจารย์ทุกท่านและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ในการทำการทดลอง ผู้วิจัยได้รับความร่วมมือและการอำนวยความสะดวกอย่างยิ่งจากท่านอาจารย์ใหญ่ และคณะครู โรงเรียนวัดสุวรรณ จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และพี่ ที่ให้การสนับสนุนในการศึกษาเสมอมา และเป็นกำลังใจอันสำคัญในการทำปริญญานิพนธ์จนสำเร็จ

ท้ายที่สุดนี้ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว และจิตวิทยารหัส 19 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา

วิจิตตรา เอื้อจิตราเจริญ

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำคณิศรและคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาปัญหานี้
ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการที่ปรึกษา

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน

..... ประธาน

..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

สารบัญ

บทที่	หน้า		
1		บทนำ	1
		ภูมิหลัง	1
		ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	4
		ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
		สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	4
		ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
		คำนิยามศัพท์เฉพาะ	5
2		เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
3		วิธีดำเนินการวิจัย	28
		ประชากร	28
		กลุ่มตัวอย่าง	28
		เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	29
		การดำเนินการทดลอง	41
		การวิเคราะห์ข้อมูล	41
		สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	41
4		ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	43

5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	46
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	46
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	46
วิธีดำเนินการศึกษา	46
ประชากร	46
กลุ่มตัวอย่าง	47
เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	47
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	47
ดำเนินการทดลอง	48
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	48
อภิปรายผล	48
ข้อเสนอแนะ	50
บรรณานุกรม	51
ภาคผนวก	56

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การศึกษาพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ ก่อนและ หลังการทดลอง 2 การเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำ ก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่ม ทดลองและกลุ่มควบคุม 3 การเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ...	45 44 45

บทนำ

ในบรรดาเครื่องมือสื่อความหมายต่าง ๆ ภาษานับว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้โดยลึกลับและสามารถทำให้เกิดความเข้าใจได้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาเขียน (บุญนำ บุญเสริม 2506 : 36 - 40) ภาษาและอารยธรรมของมนุษย์นั้นแยกจากกันไม่ได้ ภาษาเป็นภาพสะท้อนของสังคม สะท้อนให้เห็นความเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านความเป็นอยู่ และความรู้สึกนึกคิดของคนแต่ละยุคแต่ละสมัย ภาษาจึงกลายเป็นเครื่องถ่ายทอดความหมายอันสำคัญที่ทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้องกับมนุษย์ในสังคมเดียวกันต้องเรียนรู้ร่วมกันในเรื่องการใช้ภาษาให้เป็นที่ยอมรับร่วมกัน ควบคู่กันนี้ภาษาจึงเป็นทั้งเครื่องมือและผลิตภัณฑ์ทางสังคมของมนุษย์ เพราะมนุษย์จำเป็นต้องใช้ภาษาติดต่อกับผู้อื่น เพื่อเป็นเครื่องแสดงความรู้สึก ปฏิกริยาและความนึกคิดต่าง ๆ ซึ่งตรงกับที่ สมิธ (Smith, 1955 : 3) ได้กล่าวว่า "ภาษาเป็นเครื่องมือของสังคม" และสอดคล้องกับ แมคคูกเกลด (Kennedy อ้างอิงจาก Macdugal, 1972 : 309) กล่าวว่า "การเริ่มพูดเป็นปรากฏการณ์อันสำคัญยิ่งในชีวิตของเด็ก ความเข้าใจทางภาษาเปรียบเสมือนกุญแจที่จะไขไปสู่คลังแห่งความรู้อันเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ เป็นเครื่องมือของการติดต่อกันในสังคม เป็นบ่อเกิดของการเรียนรู้และเป็นทั้งเครื่องมือของสติปัญญา ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญอันยิ่งใหญ่ประการหนึ่งของมนุษย์ชาติ"

ฮอร์นไคค (วิกา เณรนาญ 2511 : 113 - 119 อ้างอิงจาก Thorndike) ได้กำหนดลักษณะของคนฉลาดเอาไว้ว่า คนฉลาดคือ คนที่รู้ค่ามาก และสามารถสื่อความหมายได้ตามที่ตนต้องการ คือ เป็นผู้ที่สามารถใช้ภาษาให้ผู้อื่นเข้าใจตามที่ต้องการได้ นั่นคือ พัฒนาการทางถ้อยคำของเด็กชี้ให้เห็นพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กด้วย เด็กที่รู้จักถ้อยคำเป็นจำนวนมากและกว้างขวางย่อมเป็นเด็กที่สามารถเรียนรู้ได้ก็ในอนาคต ซึ่งตรงกับที่ ฮอร์ลอค (Hurlock, 1968: 226)

กล่าวว่า จำนวนถ้อยคำที่เด็กนำมาใช้ในการเรียนขึ้นอยู่กับจำนวนถ้อยคำที่เด็กพูดได้ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนขึ้นอยู่กับผลสัมฤทธิ์ในการพูด เมื่อเด็กประสบความสำเร็จในคำนี้เด็กจะเป็นคนฉลาด สามารถเข้ากับคนอื่นได้ แม่จะอยู่ในสถานการณ์ที่ซับซ้อนก็สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ไม่เกิดปัญหาคอย เด็กจะรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

ในทางตรงกันข้ามถ้าเด็กรู้จักถ้อยคำน้อย ไม่สามารถสื่อสารติดต่อผู้อื่นเข้าใจได้ สวานา พรพัทธกุล (สวานา พรพัทธกุล 2513 : 2) กล่าวว่า เด็กจะเกิดความรู้สึกตัวเองเป็นส่วนเกินของสังคม เป็นบุคคลนอกวงการนั้น ๆ เขาไม่สามารถติดต่อสัมพันธ์กับใคร ๆ ได้ตามที่เขาปรารถนา อาจจะทำให้เกิดความโกรธแค้นเพราะคิดว่าไม่มีใครเข้าใจเขา หรืออาจจะทำให้เกิดความคับข้องใจจนก่อให้เกิดบุคลิกภาพที่ไม่สมบูรณ์ หรือเราลองนึกภาพเด็กที่ใช้คำเรียกสิ่งต่าง ๆ ผิด พูดไม่ชัดอยู่ท่ามกลางเพื่อนฝูง ถูกเพื่อน ๆ ล้อเลียนเด็กน้อยผู้นั้นคงต้องกลายเป็นคนอมทุกข์ พอกพูนความวิตกกังวล เพราะนี่ก็ว่าตนเองคอยสติปัญญาดีกว่าคนอื่น ไม่เหมือนคนอื่น ปัญหาในการเข้าสมาคมกับเพื่อนหรือพบปะผู้อื่นก็จะเกิดขึ้นตามมา ในเมื่อคนเราไม่มีความสุขที่จะสื่อสารพูดคุยกับผู้อื่นแล้ว จะอยู่ในโลกนี้อย่างมีความสุขได้อย่างไร เช่นนี้จะเป็นผลเสียต่อชีวิตของเด็กในอนาคต และยังเป็นผลสะท้อนไปถึงสังคมส่วนรวมด้วย ดังนั้นปัญหาการพัฒนาทางถ้อยคำที่ส่งผลต่อความคอยทักษะการสื่อความหมายของเด็ก จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจและควรที่จะศึกษาค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของเด็กไทยในอนาคต

อนึ่ง ทางด้านจิตวิทยายังคงเน้นความสำคัญของปัญหาเด็กในระยะเริ่มแรก ฉะนั้นการแนะแนวในระดับประถมศึกษาจะมีบทบาทเข้ามาเกี่ยวข้อง และรับผิดชอบในเรื่องการพัฒนาแก้ไขและป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นจากนักเรียนในระดับนี้ เพื่อให้บรรลุความมุ่งหมายของการแนะแนวในระดับประถมศึกษา และเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็กให้เป็นไปอย่างดีตั้งแต่ขั้นต้นของชีวิต ช่วยแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น ซึ่งขัดขวางพัฒนาการหรือเป็นการตัดไฟแต่ต้นลมในวัยเด็ก (วันเพ็ญ พงศ์ประยูร 2526 : 6)

จากการศึกษาของนักจิตวิทยา (สมศักดิ์ พงษ์ไพศาล 2526 : 9) พบว่าชีวิตช่วงวัยเด็กเป็นระยะเวลาที่สำคัญ และมีความหมายที่สุดสำหรับการพัฒนาของเด็กในค่านิยม

สังคม การเติบโตทางร่างกาย และสติปัญญา นักจิตวิทยาและนักการศึกษาต่างเห็นพ้องกันว่า การส่งเสริมพัฒนาการเหล่านี้ของเด็กรวมทั้งอาศัยการเล่น รัชนี ลาซโรจน์ (รัชนี ลาซโรจน์ 2522 : 26) กล่าวว่า ธรรมชาติของเด็กจะต้องเล่น ผู้ใหญ่จึงควรใช้การเล่นให้เกิดประโยชน์แก่ตัวเด็กเอง โดยเฉพาะในการพัฒนา การเล่นคืองานของเด็ก (Play is the child's work) การเล่นของเด็กนั้นไม่ใช่เป็นสิ่งที่ทำให้เด็กสนุกสนานรื่นเริงอย่างเดียว แต่เป็นสิ่งที่เด็กทุกคนจะต้องทำ เพราะก่อให้เกิดประโยชน์ขึ้นแก่ตัวเด็กเองในแง่อื่น ๆ อีกมาก ดังเช่น พัฒนาการทางภาษา ภาษามีบทบาทสำคัญอย่างมากในกระบวนการเล่นของเด็ก ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (ประภาพรพรณ สุวรรณสุข 2526 : 130) กล่าวว่า เด็กใช้ภาษาเป็นสื่อในการจัดการเล่น อธิบายวิธีการเล่น ออกคำสั่ง และสนทนาโต้ตอบกันเช่นนี้ สอดคล้องกับที่ สมิแลนสกี (Smilansky, 1968 : 108) กล่าวว่า คำพูดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการเล่นของเด็ก เด็กจะต้องนำเอาภาษามาใช้ในการเล่น เช่น ใช้วางแผนการเล่น การโต้แย้ง การออกคำสั่ง นอกจากนี้ยังนำคำพูดมาใช้แก้ปัญหาในการเล่น ซึ่งตรงกับนิโคลิค (Nicolick, 1981 : 30) เพียเจต์ (Piaget, 1962 : 30) เวอร์เนอร์ และ แคพเพลัน (Werner and Kaplan, 1963 : 30) กล่าวว่า การเล่นเด็กได้แสดงท่าทางใช้เสียง ใช้ของเล่นเป็นสิ่งสมมุติเหตุการณ์และสิ่งของแล้วแสดงออกถึงความนึกคิดนั้นโดยใช้ภาษาก็นั้นการเล่นกับภาษา เป็นเหตุและผลซึ่งกันและกัน

ด้วยเหตุนี้จึงกล่าว ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญในการช่วยแก้ไขปัญหานักเรียนที่มีถ้อยคำต่ำ จึงได้ทดลองสร้างโปรแกรมการเล่นตามสถานการณ์เพื่อศึกษาว่าจะสามารถพัฒนาถ้อยคำทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณ กล่าวคือ การพัฒนาเด็กที่ถ้อยคำทักษะทางถ้อยคำให้มีความถูกต้องของการใช้คำเรียกสิ่งต่าง ๆ และรู้จักใช้คำศัพท์ต่าง ๆ เพิ่มขึ้น

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนที่คอยทักษะทางถ้อยคำก่อนและหลังการเล่นตามสถานการณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนที่คอยทักษะทางถ้อยคำก่อนและหลังการเรียนตามปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนที่คอยทักษะทางถ้อยคำระหว่างการ เล่นตามสถานการณ์กับการเรียนตามปกติ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยตามความมุ่งหมายที่คงไว้ จะเป็นประโยชน์สำหรับครูแนะแนวในการตัดสินใจที่จะเลือกใช้วิธีการสอน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางถ้อยคำต่อไป

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. การ เล่นตามสถานการณ์ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางถ้อยคำสูงขึ้น
2. การเรียนตามปกติทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางถ้อยคำสูงขึ้น
3. นักเรียนที่มีการ เล่นตามสถานการณ์มีพัฒนาการทางถ้อยคำสูงกว่านักเรียนที่มีการเรียนตามปกติ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ กรุงเทพมหานคร ที่คอยทักษะทางถ้อยคำจำนวน 34 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ก้อยทักษะทางถ้อยคำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ กรุงเทพมหานคร จำนวน 24 คน เลือกโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา แบ่งออกเป็นสองประเภท คือ

3.1 ตัวแปรต้น คือ วิธีการในการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งออกเป็นสองประเภท
ได้แก่

3.1.1 การเล่นตามสถานการณ์

3.1.2 การเรียนตามปกติ

3.2 ตัวแปรตาม คือ พัฒนาการทางถ้อยคำ

ค่านิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเล่นตามสถานการณ์ คือ วิธีการเรียนรู้ที่นักเรียนในกลุ่มทดลองได้กับการเล่นแบบจัดเรียงลำดับอย่างเป็นระบบ (Systematic Play) โดยการเรียงลำดับการเล่นที่เริ่มจากง่ายและไม่ซับซ้อน แล้วค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากและมีความซับซ้อนขึ้น เริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพวาด การต่อคำศัพท์ การระบายสี การแสดงประกอบท่าทาง และการเล่านิทาน

การเล่าเรื่องจากรูปภาพวาด คือ การเล่นที่ใช้รูปภาพวาดเป็นสื่อให้นักเรียนพัฒนาคำศัพท์โดยฝึกการจำและพูดคำศัพท์นั้น ๆ

การต่อคำศัพท์ คือ การเล่นที่ใช้บัตรคำเป็นสื่อให้นักเรียนเรียนรู้และพัฒนาคำศัพท์ โดยใช้เกมต่อคำต่าง ๆ

การระบายสี คือ การเล่นที่ส่งเสริมให้นักเรียนถ่ายทอดความคิดเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น ๆ ออกมาเป็นรูปที่มองเห็นได้ชัดเจน

การแสดงผลประกอบทาง คือ การเล่นที่ให้นักเรียนแสดงความคิดที่สร้างขึ้นเอง
โดยใช้ท่าทางต่าง ๆ ประกอบเพื่อเป็นสัญลักษณ์
แทนคำศัพท์

การเล่นิทาน คือ การที่นักเรียนสามารถจะคิดด้วยการใช้คำศัพท์
ถ่ายทอดความคิดของตน

2. การเรียนตามปกติ คือ วิธีการเรียนรู้ของนักเรียนในกลุ่มความคุมที่มีผู้วิจัย
เป็นผู้สอนวิชาภาษาไทยในห้องเรียนตามปกติ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ และระยะเวลาการสอน
เท่ากับการเล่นตามสถานการณ์ของกลุ่มทดลอง

3. พัฒนาการทางถ้อยคำ คือ การที่นักเรียนมีความเข้าใจคำศัพท์ที่ใช้เรียกสิ่ง
ต่าง ๆ ถูกต้อง และสามารถใช้คำศัพท์ต่าง ๆ ได้มากขึ้น ได้แก่ คำนาม คำกริยา
คำวิเศษณ์ และลักษณะนาม ซึ่งสามารถวัดพัฒนาการทางถ้อยคำได้จากผลต่างของคะแนน
จากการทำแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำก่อน และหลังการเรียนรู้

4. นักเรียนที่คอยทักษะทางถ้อยคำ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียน
ที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ กรุงเทพมหานคร ซึ่งทำแบบทดสอบ
ความสามารถทางถ้อยคำ ได้คะแนนต่ำกว่าเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 25

5. กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ
ที่คอยทักษะทางถ้อยคำ ได้รับการเรียนรู้โดยวิธีการเล่นตามสถานการณ์

6. กลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ
ที่คอยทักษะทางถ้อยคำ ได้รับการเรียนรู้โดยวิธีการเรียนตามปกติ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ และงานวิจัย
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ และงานวิจัย
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นต่อการพัฒนาทางภาษา และงานวิจัย

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

1.1 ความหมายของการเล่น

"เล่น" ตามพจนานุกรมไทยของ มานิตย์ มานิตย์เจริญ มีความหมายว่า "ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย แข่งขัน พนัน" ฮัทท์ และ กิบบี้ (ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคนอื่น ๆ 2520 : 1 อ้างอิงจาก Hutt and Gibby n.d.) ได้กล่าวถึงการเล่นว่า เป็นกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินและเกิดโดยอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผน ไม่มีเป้าหมายหรือจุดประสงค์ โดยเฉพาะเจาะจงมากไปกว่าที่จะทำให้เกิดความสนุกสนาน และเป็นการระบายความเครียด

อัจฉรา จันไกรผล (อัจฉรา จันไกรผล 2518 : 46) กล่าวว่า "การเล่น คือ ความเจริญ และการเรียนรู้ของเด็ก"

เฮิร์ลอค (Hurlock. 1956 : 321) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้น และมักจะเป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำโดยไม่มีการบังคับ

คาร์วิน (Miller, 1977 : 17 citing Charles Darwin, n.d.) ได้กล่าวถึงการเล่นว่า การเล่นเป็นการทบทวนปฏิบัติตามวัฒนธรรม การเล่นเป็นไปตามสัญชาตญาณและตามชาติพันธุ์ การเล่นเป็นการนำเอากิจกรรมของบรรพบุรุษออกมาแสดง และเป็นการกระทำตามวิถีชีวิตที่คนรุ่นเก่าเคยกระทำมาแล้ว

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน พร้อมทั้งยังช่วยให้เกิดความเจริญและการเรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วย การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว เพียเจต์ (สรุปสังเคราะห์ จิมพะเนาว์ 2520 : 10 อ้างอิงจาก Piaget, 1962) กล่าวว่า "การเล่นต่าง ๆ ของเด็กคือ กิจกรรมที่จะทำให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมในโลกได้อย่างสมบูรณ์"

1.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

ทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้สองกลุ่มทฤษฎีคือ กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก และกลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (ประภาพรณ สุวรรณสุข 2526 : 124 - 129)

1.2.1 ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) ทฤษฎีการเล่นคลาสสิกนี้ได้พัฒนาขึ้นในช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีเหล่านี้ได้พยายามจะอธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่

ก. ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้พัฒนาโดย คาร์ล กรอส (Karl Gross) ซึ่งได้แนวความคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรม เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการอันได้แก่ การทำงานหรือเพื่อประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันใดแก่ การเล่น แทว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบการทำงานแล้ว นั่นคืออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

ข. ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) แพททริก (Patrick. 1916) พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การเล่นนั้นเพื่อที่จะสนองความต้องการที่ผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ โดยที่เขากล่าวว่า การงานในสภาพของสังคมปัจจุบันนี้ต้องการคนที่แสดงเหตุผลในลักษณะรูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นจะต้องอาศัยความละเอียดอ่อนอีกทั้งมีการแข่งขันและเปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วยจึงทำให้เกิดความเครียด และนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบประสาท แต่กรณีเด็กไม่ได้ทำงานทำไมจึงต้องเล่นด้วย แพททริก อธิบายว่าการเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่นที่จะต้องกระทำ และเราพยายามใช้คำว่าเล่น เพื่อที่จะแยกออกจากกิจกรรมการทำงานที่เครียดของสังคมผู้ใหญ่

ค. ทฤษฎีการทบทวน (Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ คาร์วิน (Darwin) โดยที่เขาเชื่อว่ามนุษย์เรานั้นวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวคิดนี้เองการเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษของมนุษย์นั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นน้ำนั้นเป็นการอธิบายว่าบรรพบุรุษของมนุษย์นั้นมาจากทะเล การซุกดินหรือซุกทรายนั้นเป็นการแสดงถึงการขุดครั้งแรกของบรรพบุรุษของมนุษย์ การปั้นดินเหนียวเป็นการนำมนุษย์เราขึ้นไปสู่บรรพบุรุษเก่า คือ สิ่งและการเล่นเป็นกลุ่ม ย้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์ในการรวบรวมเป็นเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ

ง. ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) คาร์ล กรอส (Karl Grosse) ได้กล่าวว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณ เพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิด ดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จะเป็นเมื่อโตขึ้น

จากแนวคิดนี้เองจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้นของเด็ก เพราะการที่เด็กได้มีประสบการณ์ หรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่นนี้จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิต

เมื่อโตขึ้น อีกทั้งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยทำให้เด็กสามารถที่จะควบคุมความสามารถของตนเอง และสภาพแวดล้อมได้ ทั้งอาจจะช่วยพัฒนาการด้านบุคลิกภาพและสติปัญญาอีกด้วย

1.2.2 ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play)

ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนี้กล่าวไว้ว่ามีอยู่ด้วยกันสามทฤษฎีคือ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ มี ฟรอยด์ และ อีริคสัน เป็นผู้นำ ซึ่งทฤษฎีนี้มุ่งที่พัฒนาการด้านบุคลิกภาพ ทฤษฎีมุมมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึกละ

ทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยา สกินเนอร์ มุ่งเน้นที่ความสัมพันธ์ของอินทรีย์กับสภาพแวดล้อม โดยเขามองการเกิดของพฤติกรรมการเล่นว่าเป็นการเกิดตามปกติของพฤติกรรมโดยทั่วไป

ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา มี เพียเจต์ เป็นผู้นำ โดยการเห็นว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการของสติปัญญา การเล่นเป็นการกระทำและเป็นการคิดที่ใจตัวพอใจ และเป็นกิจกรรมที่เกิดจากตนเองเป็นผู้กำหนดเองมากกว่า ควบคุมอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งแวดล้อม การเล่นของเด็กจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก เป็นไปตามลำดับต่อเนื่องกันไป ไม่สลับซับซ้อน เมื่อพัฒนาการขั้นต้นเกิดความสมบูรณ์ก็จะก้าวไปสู่พัฒนาการขั้นต่อไป พัฒนาการขั้นหนึ่ง ๆ แสดงให้เห็นถึงแบบแผนของการจัดหมวดหมู่ของความคิดในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ โครงสร้างของสติปัญญาในพัฒนาการแต่ละขั้นนั้นมีโครงสร้างและมีลักษณะของพฤติกรรมที่แสดงออกแตกต่างกัน อาจกำหนดอายุโดยประมาณของแต่ละขั้นได้ดังต่อไปนี้

พัฒนาการขั้นแรก Sensorimotor Stage ช่วงอายุแรกเกิดถึง 2 ปี ในช่วงนี้เด็กจะเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ และมีกิจกรรมต่าง ๆ โดยการไขว่คว้าสัมผัสและการเคลื่อนไหว

พัฒนาการขั้นที่สอง คือ Preoperational Thought Stage แบ่งย่อยออกเป็นสองระยะ ระยะที่หนึ่งคือ Preoperational อายุ 2 - 4 ปี การเล่นเป็นกระบวนการปรับข้อมูลจากภายนอกเพื่อให้เกิดความเข้าใจลงรอยกัน ข้อมูลที่สะสมอยู่แล้ว เติมในโครงสร้างสติปัญญา การเล่นเป็นเครื่องมือพื้นฐานสำหรับการปรับตัวเด็กเปลี่ยนรูปแบบของการเรียนรู้ และการคิดในลักษณะรับรู้ข้อมูลด้วยการสัมผัสและการเคลื่อนไหวมาเป็นการรับรู้และคิดด้วยการใช้สัญลักษณ์

การเล่นของเด็กจึงเป็นการใช้สัญลักษณ์โดยนำเอาสิ่งหนึ่งมาสมมุติเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น เอลิปส์คิกของคุณแม่มาทาแล้วบอกว่าแทงหน้าสวย ทั้ง ๆ ที่การแทงหน้านั้นไม่ตรงกับมาตรฐานของผู้ใหญ่ ในระยะนี้เด็กใช้ภาษาเป็นสื่อของการแสดงออก

ระยะที่สอง คือ Intuitive อายุ 4 - 7 ปี ในขั้นนี้เด็กมีความสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น มีการใช้ภาษาเป็นสื่อของการติดต่อกับคนอื่นและการคิดมากขึ้น การเล่นที่ต้องมีการค้นหาความคิดแบบเล่นซ่อนหา การเล่นทายปัญหาและการเล่นสมมุติ เป็นการเล่นที่เด็กในวัยนี้ชอบและได้รับความสนุกสนานมาก เด็กสามารถแสดงบทบาทแบบคนอื่น ๆ ได้และเริ่มมีความคิดเข้าใจต่อผู้อื่นได้มากขึ้น

ลักษณะสำคัญของการเล่นในวัยนี้คือ การที่เด็กเล่นกับเด็กคนอื่น ๆ และได้เรียนรู้ทางสังคม การปรับตัวต่อสังคมนั้นจะต้องอาศัยความเข้าใจ กฎต่าง ๆ ขึ้นพื้นฐาน กฎของการอยู่ร่วมกัน เล่นด้วยกันนั้นค่อย ๆ แหกเข้ามาหาแต่ความเข้าใจกฎเฉพาะตัวเด็กไม่ยอมเล่นอยู่คนเดียวแต่จะอยากไปวิ่งเล่นกับเด็กอื่น ๆ มากกว่า อันที่จริงการเล่นเกือบทุกอย่างในระยะนี้เป็นการเล่นเชิงสังคมและกิจกรรมการเล่นก็หมายถึงเล่นกับคนอื่น

ในตอนปลายของขั้นนี้ การเล่นแบบใช้สัญลักษณ์หรือการสมมุตินั้นจะลดน้อยลง เพราะเด็กมีโอกาสรับรู้จากสังคมและมีความคิดความเข้าใจต่อสภาพความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อมได้มากขึ้น ดังนั้นการเล่น การทำงาน จินตนาการ และการคิดสร้างสรรค์ในที่สุดจึงเกิดขึ้น สลับสับเปลี่ยนกันไปโดยไม่ขอบเขตที่กักตุนเฉพาะระหว่างแต่ละประเภท

พัฒนาการขั้นที่สาม คือ Concrete Operational Stage อายุ 7 - 11 ปี เด็กมีความสามารถในการเข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ ได้โดยเปรียบเทียบตัวอย่างกับสิ่งที่ป็นรูปธรรม ในการคิดของเด็กก็เช่นกันเป็นการคิดในลักษณะรูปธรรม การคิดของเด็กในขั้นนี้เริ่มใช้เหตุผลเชิงอรรถ กล่าวคือ เด็กมีความสามารถในการจัดลำดับข้อมูลและเชื่อมโยงข้อมูลของประสบการณ์ส่วนรวมได้ เด็กสามารถคิดย้อนกลับ คือ คิดจากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดปลายและจากจุดปลายคิดย้อนมาสู่จุดเริ่มต้นอีก เด็กเข้าใจถึงความคงตัวของสิ่งของต่าง ๆ ว่ายังคง

เป็นสิ่งของอันเดิม ปริมาณเท่าเดิม น้ำหนักเท่าเดิม ฯลฯ เมื่อเปลี่ยนสถานะที่บรรจุหรือแปรรูปร่างไปจากเดิม เด็กก็คิดถึงสิ่งแวดล้อมรอบตัวในแง่ของการจัดประเภท จัดลำดับ จัดกลุ่มและนำสิ่งที่แตกต่างกันออกไปเข้ามาแทนที่ เด็กขยายความอยากรู้อยากเห็น มีการสำรวจสิ่งรอบตัวมากขึ้น ความอยากรู้อยากเห็นของเด็กจะไม่แสดงออกมาในรูปของการเล่นมากนัก แต่เป็นการสำรวจและทดลองในทางการคิดและใช้สติปัญญามากขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเด็กเล่นเด็กจะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่ซับซ้อนได้ การเล่นโดยมีกติกาหรือกฎเกณฑ์บังคับจึงเป็นการเล่นที่สำคัญของเด็กในวันนี้

เพียเจต์ กล่าวว่าการเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญานั้นเกิดขึ้นตั้งแต่วัยทารกและมีความสำคัญเรื่อยมาจนกระทั่งถึงวัยเด็กตอนปลาย

จากทฤษฎีการเล่นดังกล่าว ผู้วิจัยมีแนวคิดสอดคล้องกับทฤษฎีการผ่อนคลายและทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา กล่าวคือ การเล่นนั้นเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่นที่จะต้องกระทำและเป็นวิธีการที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ หรือการเล่นเป็นเครื่องมือที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และสร้างความมั่นใจให้แก่เด็กที่จะเริ่มเรียนรู้โลกของตัวเอง ตลอดจนสามารถรับรู้สิ่งแวดล้อมและสิ่งที่ไม่มีการสอนเขาได้ ดังนั้นการเล่นจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็กทั้งร่างกาย สังคม อารมณ์ สติปัญญา และภาษา โดยเด็กใช้ภาษาเป็นสื่อของการแสดงออก และการคิดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตน

1.5 พฤติกรรมการเล่น

มัทสัน และ สมิท (เลขา ปิยะอจรรย์ะ 2524 : 19 - 20 อ้างอิงจาก Sutton and Smith) ได้รายงานผลการศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นของเด็ก โดยแบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็นสี่แบบ คือ การเลียนแบบ (Imitation) การสำรวจ (Exploration) การทดสอบ (Testing) และการสร้าง (Construction) แต่ละพฤติกรรมจะ

มีความซับซ้อนและต่อเนื่อง การใช้ทักษะทางกายและทางความคิดซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเด็กแต่ละคน มีรายละเอียดดังนี้

1.3.1 การเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนใหญ่ขึ้นหรือการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่น การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ โดยผ่านประสบการณ์สัมผัส แต่ยังไมอาจเข้าใจหรือรู้ความหมายได้ในทันทีที่รับรู้ (Perceived Unknown) ในการเล่นเลียนแบบ เด็กจะผสมผสานปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเรียนรู้แล้ว (Cognized Known) ซึ่งเด็กมักจะเลียนแบบสิ่งที่ตนคุ้นเคยก่อนและเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน

1.3.2 การสำรวจ (Exploration) เด็กวัย 3 - 6 ปี มีความสนใจสงสัยมีความอยากรู้อยากเห็น ถือเป็นรากฐานของการเล่นสำรวจ ถ้าผู้ใหญ่ให้การสนับสนุนแล้วจะทำให้เด็กมีคุณสมบัติเหล่านี้ติดตัวไป ทั้งยังจะทำให้การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการเล่นสำรวจเด็กจะได้ใช้ประสาทรับรู้สัมผัสของเขามากกว่าเพียงการสัมผัสหรือดูเฉย ๆ เด็กจะจับ จี๊ไซของเล่น กลิ้งไป - มา ลองดม ลองดู ฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาสาเหตุที่มาของเสียง ด้วยการแกะของเล่นออกมาดู การเล่นสำรวจนี้จะเพิ่มพฤติกรรมขั้นที่นำเด็กไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหาสิ่งหรือสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

1.3.3 การทดสอบ (Testing) ในการเล่นแบบทดสอบเด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้อจากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปการะที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร เช่น ถ้าเอาแท่งไม้สี่เหลี่ยมมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ จะเป็นรูปอย่างไรบ้าง และจะตั้งได้สูงมาก ๆ ตามที่คิดที่ต้องการหรือไม่ เป็นต้น ก่อนการทดสอบเด็กจึงมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุหรือสถานการณ์ที่เล่นก่อน โดยการเล่นสำรวจและเล่นเลียนแบบ

คุณค่าของการเล่นที่ทดสอบที่เด่นชัด คือ ส่งเสริมพัฒนาการรู้จักอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้อาจจากการสรุปจากปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบและผู้เล่นจะได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้ที่จะช่วยตัวเองด้วย

1.3.4 การสร้าง (Construction) การเล่นสร้าง หมายถึง การที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ เช่น การจัดทำของเล่น การสร้างสถานการณ์การเล่นโดยการสร้างเรื่อง การเล่นตามเรื่อง การวางกฎเกณฑ์การเล่นโดยกำหนดบทบาทของผู้เล่นใหม่หรือเปลี่ยนแปลงจากของเดิม เป็นต้น

การเล่นสร้าง เริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าแตกต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่างและความเหมือนกันได้ และโดยไม่รู้ตัวเด็กจะเริ่มใช้อารมณ์ และความคิดเห็นแก่ของเขาออกมาเป็น การกระทำ การเล่นสร้างนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผล ให้มาสัมพันธ์กันขึ้นในรูปรวมใหม่ เพื่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative Imagination) เพื่อให้เป้าหมายของการกระทำ หรือการเล่นประสบความสำเร็จ เด็กยังต้องใช้ความคิดความสามารถอื่น ๆ อีก เช่น การแปลความหมายของความคิดเห็น และความรู้สึกของเขาออกมาในรูปของสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) เช่น การสร้างรูปทรงต่าง ๆ จากบล็อก การปั้นดินเหนียว ให้เป็นสัตว์ชนิดต่าง ๆ การสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้โดยการใช้อำนาจพูด (Verbal) และกิริยาท่าทาง สีหน้า (Non-Verbal) เช่น การเล่นเลียนแบบบทบาทแม่อูฐ หรือการเล่นสร้างเรื่องตามความคิดคำนึง

จากพฤติกรรมการเล่นนี้ ผู้วิจัยได้นำพฤติกรรมการเล่นแบบสำรวจ ทดสอบและการเล่นสร้างมาประยุกต์สร้างโปรแกรมการทดลอง ดังตัวอย่างเช่น การเล่นหุ่นมือ ผู้เล่นสร้างสถานการณ์การเล่นโดยการสร้างเรื่องขึ้นมาเองว่า นั่นคือใคร นั่นทำอะไร นั่นเป็นอย่างไร และผู้เล่นจะเล่นตามเรื่องที่ตนสร้างขึ้นมา การเล่นหุ่นมือรูปสัตว์นี้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมการเล่นบทการเล่นสร้าง เป็นต้น

1.4 คุณค่าของการเล่น

นักการศึกษาหลายท่านมีความเห็นตรงกันว่า "การเล่นเป็นการเรียนรู้ของเด็กหรือการเล่นถือเป็นกระบวนการของการศึกษาที่สมบูรณ์ที่สุด" (อาร์มน์ ทักชิน 2526 : อ้างอิงจาก Rasnussen) ซึ่งสอดคล้องกับ แพนดา (Panda. 1981 : 89 - 90) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการเล่นว่า การเล่นส่งผลต่อร่างกาย สังคม ความคิดสร้างสรรค์และถือเป็นกระบวนการศึกษาของเด็กวัย นอกจากคุณค่าทางการเรียนรู้แล้ว อีริคสัน (Madelino. 1972 : 99 อ้างอิงจาก Erikson) กล่าวว่า การเล่นเป็นการรักษาตนเองตามธรรมชาติที่มีผลต่อเด็ก และการเล่นให้คุณค่าเฉพาะอย่างถึงเช่น มะออบ โปะสะกษณะ (มะออบ โปะสะกษณะ 2524 : 90) กล่าวว่า การละเล่นของเด็กไทยมีคุณค่าด้านภาษาในการสื่อสาร คือ บทร้องประกอบการละเล่นมีส่วนช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการทางภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะมีทั้งคำคล้องจอง คำถาม คำตอบ และคำพูดที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กสนุกในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร การเล่นเกมปริศนามีส่วนช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทางความคิด และในการสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (ประภาพรพรณ สุวรรณสุข 2526 : 168) กล่าวว่า การเล่นของไทยประเภทที่มีบทร้องประกอบและประเภทบทโต้ตอบให้คุณค่าทางด้านภาษาแก่เด็ก คือ

1. คำศัพท์ เด็กเรียนรู้คำศัพท์จากการเล่น ตัวอย่างเช่น การเล่นวิธีข่าวสารมีบทร้องประโลมหนึ่งกล่าวว่า "เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน" เด็กจะได้เรียนรู้ว่า คำว่า เบี้ย หมายถึง เงิน เหรียญ ธนบัตร

2. การสื่อสาร การเล่นที่มีบทร้องและบทเจรจาโต้ตอบมีคุณค่าในการสื่อสารอย่างมาก เช่น ช่วยทำให้เด็กรู้จักคำที่นอกกิริยาอาการ คำที่ใช้เรียกชื่อสิ่งของ ตัวอย่างการเล่นแมง การเล่นชื้อคอกไม้ เป็นต้น

จากทฤษฎีการเล่นเป็นที่ยอมรับกันว่า การเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็กและเป็นสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม โกลังเกศสารจะเห็นความแตกต่างและความคล้ายคลึง

ของสิ่งต่าง ๆ ที่เล่น ตลอดจนได้ทดสอบด้วยตนเองโดยเด็กสามารถแสดงอารมณ์ ความคิดเห็น
ออกมาเป็นการกระทำ เพื่อทดลองและฝึกความสามารถของตนเองโดยไม่ต้องมีความรู้สึกว่าจะ
จะต้องรับผิดชอบต่อการกระทำนั้น ๆ เด็กจึงเกิดความคิด ความรู้สึกสนุกสนาน ดังนั้นการเล่น
จึงมีบทบาทและมีอิทธิพลอย่างมากมาช่วยพัฒนาการทางร่างกาย สังคม สติปัญญา และภาษา
ของเด็ก

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ และงานวิจัย

ทฤษฎีการเรียนรู้กล่าวถึงกระบวนการ วิธีการ และเงื่อนไขที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้
ใด ๆ ขึ้นมา หรือที่จะไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้ หลักการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการับพฤติกรรมมี
สองแบบ คือ

1. การเรียนรู้เงื่อนไขสิ่งเร้า (Classical Conditioning)
2. การเรียนรู้เงื่อนไขแบบลงมือกระทำ (Operant Conditioning)

สำหรับการรับพฤติกรรมในสภาพการเรียนรู้การสอน และการรับพฤติกรรมเป็นกลุ่มมัก
จะใช้การเรียนรู้เงื่อนไขแบบลงมือกระทำ (Kazdin. 1975 : 17)

2.1 หลักการเรียนรู้เงื่อนไขแบบลงมือกระทำ

หลักการเรียนรู้เงื่อนไขแบบลงมือกระทำ (Operant Conditioning) ของ สกินเนอร์
(Skinner. 1953) เน้นความสำคัญของการเสริมแรงว่า การกระทำใด ๆ ขึ้นอยู่กับการเสริม
แรง (Reinforcement) อินทรีย์เป็นตัวกำหนดหรือเป็นผู้สั่งให้กระทำต่อสิ่งเร้า ตัวอย่างเช่น
การขับรถ การถางหญ้า การเขียนหนังสือ การสนทนา เป็นต้น เมื่ออินทรีย์แสดงพฤติกรรม
แล้วจะมีการเสริมแรง (Reinforcement) สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดการตอบสนองเปลี่ยนแปลง
เพิ่มขึ้นและคงทนเราเรียกว่า ตัวเสริมแรง (Reinforcer) และประเภทของตัวเสริมแรงแบ่ง
เป็นสองลักษณะ คือ

2.1.1 ตัวเสริมแรงบวก (Positive Reinforcer) หมายถึง สิ่งเร้า
ชนิดใดชนิดหนึ่งซึ่งเมื่อได้รับแล้วจะมีผลให้การตอบสนองเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะเข้มข้นขึ้น
เช่น อาหาร คำชมเชย รางวัล

2.1.2 ตัวเสริมแรงลบ (Negative Reinforcer) หมายถึง สิ่งเร้าชนิดใดชนิดหนึ่งซึ่ง เมื่อตัดออกไปจากสถานการณ์นั้นแล้วจะมีผลให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนไปในลักษณะเพิ่มขึ้น เช่น เสียงดัง คำคำหยาบ

2.2 ตัวแปรค่าต่าง ๆ ของการเสริมแรง (Parameters of Reinforcement)

2.2.1 ปริมาณของรางวัล ภายใต้ข้อกำหนดบางอย่างขนาดของรางวัลยิ่งมากยิ่งเพิ่มอัตราการเรียนรู้

2.2.2 การให้รางวัลทันที สิ่งที่น่าดึงดูดใจที่หายากและมีค่าถือเป็นหลักปฏิบัติคือ ให้การเสริม (Reward or Punishment) ทันทีที่อินทรีย์แสดงการตอบสนองออกมา ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการฝึกเด็กหรือฝึกสัตว์ใด ๆ ก็ตาม

2.2.3 ระยะเวลาการให้รางวัล แบ่งออกเป็นสองมิตินี้คือ

2.2.3.1 มิตินี้เกี่ยวกับจำนวนการตอบสนอง (Ratio of Responses)

2.2.3.2 มิตินี้เกี่ยวกับการเว้นระยะ (Interval)

จากสองมิตินี้แบ่งวิธีเสริมแรงเป็นแบบพื้นฐานสี่แบบคือ

1. Fixed Ratio (FR) การเสริมแรงแบบสม่ำเสมอ โดยที่จำนวนครั้งของการตอบสนองเป็นหลัก เช่น ให้รางวัล 1 ครั้งต่อการตอบสนองทุก ๆ 20 ครั้ง

2. Fixed Interval (FI) การเสริมแรงแบบสม่ำเสมอโดยที่ระยะเวลาเป็นหลัก เช่น ให้รางวัลทุก ๆ 2 นาที

3. Variable Ratio (VR) การเสริมแรงแบบเว้นระยะไม่คงที่ เช่นเดียวกับแบบ FR คือ กำหนดจำนวนครั้งที่ให้รางวัลไว้ล่วงหน้า แต่จำนวนครั้งของการแสดงพฤติกรรมระหว่างการให้รางวัล เปลี่ยนไปตามที่จะสุ่มได้

4. Variable Interval (VI) การเสริมแรงแบบเว้นระยะเวลาไม่คงที่เช่นเดียวกับแบบ FI คือ กำหนดเวลาที่ให้รางวัลไว้ล่วงหน้า แต่เวลาระหว่างการให้รางวัล เปลี่ยนไปตามที่จะสุ่มได้

2.3 สิ่งเร้ากับการตอบสนอง

แคนนอน (ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ 2526 : 32 - 33, อ้างอิงจาก Cannon) ได้ศึกษาธรรมชาติของสิ่งเร้าและการตอบสนองของมนุษย์ และเป็นทฤษฎี Homeostasis มีใจความว่าระดับที่เหมาะสมสำหรับการทำงานเมื่ออินทรีย์ได้รับสิ่งเร้า หมายถึง ความสมดุลในการทำงานของระบบประสาทที่ทำงานได้อย่างเต็มที่ตามเอกลักษณ์ของแต่ละคนซึ่งแตกต่างกัน เป็นการที่บุคคลสามารถประกอบกิจการตามความคิดสร้างสรรค์ได้ โดยไม่เกิดภาวะประสาทเครียดและพร้อมจะเผชิญกับประสบการณ์ใหญ่ ๆ ได้อย่างทันตัว

วิธีการให้สิ่งเร้าที่เหมาะสมกับการรับรู้จากกระทำใดโดย

2.3.1 เลือกสิ่งเร้าที่ตรงกับความสนใจ และระดับภูมิกาวะของเด็ก คือ ไม่ง่ายจนไม่เกิดพัฒนาการในขั้นต่อไป แต่ก็ไม่ควรยากจนเกิดความคับข้องใจและความเครียด เพราะไม่อาจรับรู้ได้

2.3.2 เริ่มต้นจากสิ่งเร้าที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป แล้วค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากและความซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ ไม่ควรให้พร้อมกันหลาย ๆ ชนิดรับรู้ในรายละเอียดไม่ได้

2.3.3 ไม่ให้สิ่งเร้าชนิดเดียวกันซ้ำ ๆ เพราะจะทำให้เกิดพฤติกรรมแบบ

Habituation

2.3.4 ระยะเวลาที่ให้สิ่งเร้า ควรนานต่อเนื่องกันพอสมควร และไม่เปลี่ยนไปเร็วจนรับรู้ตามได้ไม่ทัน Maximum Time ในการให้สิ่งเร้าคือ เมื่อเกิด Habituation (การหยุดตอบสนองต่อสิ่งเร้าเดิมที่ให้ซ้ำ ๆ) ก็ให้หยุดสิ่งเร้านั้นทันที แล้วเปลี่ยนเป็นสิ่งเร้าชนิดใหม่แทน หรือหยุดให้สิ่งเร้าเดิมเป็นการพักชั่วคราวแล้วจึงให้ใหม่ภายหลังก็ได้

2.3.5 ในบางครั้งอาจเปลี่ยนสิ่งเร้าที่มีความซับซ้อน จากระดับง่ายไปยาก หรือยากถัดไปเป็นง่ายสลับกันไปบ้างเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจมากขึ้น แต่ไม่ควรกระทำบ่อยครั้งเกินไป หรือเปลี่ยนข้ามขั้นจากง่ายมาก ๆ ไปเป็นยากมาก ๆ เพราะจะทำให้ความซอกซ่อง

2.3.6 การละเลยไม่ให้สิ่งเร้า (Under Stimulation) เป็นผลเสีย
ต่อการพัฒนาการ พอ ๆ กับการให้สิ่งเร้ามากเกินไป (Over Stimulation)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ (ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ 2526 : 45) ได้ศึกษาสิ่งเร้า ความตั้งใจในการรับรู้ และการเรียนรู้ในเด็กวัยก่อนเข้าเรียน โดยศึกษากับนักเรียนอนุบาล อายุ 4 - 5 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิงจำนวน 45 คน พบว่าการให้สิ่งเร้าใหม่เพิ่มขึ้นทีละอย่างอย่างมีระบบ (Systematic Stimulation) ส่งผลต่อคะแนนผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ สูงกว่าให้สิ่งเร้าใหม่หลาย ๆ ชนิดพร้อมกัน (Overstimulation) และจากการวิจัยเดียวกัน พบว่า ความตั้งใจในการรับรู้มีส่วนสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในการเล่น และยังสัมพันธ์เกี่ยวโยงไปถึงความพร้อมในการเริ่มเรียนวิชาการต่าง ๆ ในชั้นเรียนด้วย (อ่าน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

โทมัส (Thomas, 1983 : 2439 A) ได้ศึกษา การฝึกมองเห็นความเหมือนใน ของเล่นที่มีลักษณะนามธรรมของเด็กพิการ โดยศึกษากับนักเรียนพิการระดับปานกลางและรุนแรงจำนวน 4 คน อายุ 4 - 7 ปี 10 เดือน พบว่าเด็กพิการสามารถเรียนรู้หรือตอบสนอง มองเห็นความเหมือนในของเล่นรูปธรรมที่มีการเคลื่อนไหวได้ถึง 75 % แต่เด็กพิการจะไม่ เกิดการเรียนรู้มองเห็นความเหมือนของเล่นเลย หากของเล่นนั้นไม่มีการเคลื่อนไหว

แมคเดอร์มอต (Mcdermott, 1984 : 2803 A) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของการ ให้แรงเสริมอย่างไม่แน่นอนในการจับต้องของเล่นของเด็กปัญญาอ่อน โดยศึกษากับเด็กปัญญา อ่อน 8 คน พบว่าเด็กจะมีการจับต้องของเล่นเมื่อได้แรงเสริมอย่างไม่แน่นอนมากกว่าการ จับต้องของเล่นที่ได้รับแรงเสริมอย่างแน่นอน

จากทฤษฎีการเรียนรู้ นักจิตวิทยาส่วนใหญ่ยอมรับว่า สามารถทำให้เกิดผลในการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แต่อย่างไรก็ตามจะเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้นก็ต้องมี

องค์ประกอบมากมาย เช่น การสร้างสิ่งเร้า วิธีการจัดลำดับสิ่งเร้า และการให้แรงเสริม เป็นต้น อนึ่ง จากปัจจัยดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยจึงใช้หลักการของทฤษฎีการเรียนรู้เงื่อนไขแบบลงมือกระทำเพื่อพัฒนาทางด้อยค่า โดยใช้การเล่นตามสถานการณ์เป็นสิ่งที่เร้าที่จัดเรียงลำดับการเล่นอย่างเป็นระบบจากง่ายไปหายาก ๓ เพื่อระบับความยาก ตลอดจนเน้นความสำคัญของการให้ตัวเสริมแรงบวก และอัตราการเสริมแรงแบบทันทีกับแบบเว้นระยะ กล่าวคือ ในโปรแกรมการทดลองที่ 1 ถึง 4 ถ้านักเรียนแสดงพฤติกรรมได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมจะได้รับคำชมเชยทันที และโปรแกรมที่ 5 ถึงโปรแกรมที่ 8 นักเรียนจะได้รับรางวัลที่เป็นสิ่งของ และคู่มือแลกอาหารกลางวัน เป็นต้น

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางความรู้ ความเข้าใจ และงานวิจัย

ศรีเรือน แก้วกังวาล (ศรีเรือน แก้วกังวาล 2519 : 170) กล่าวว่า "การพัฒนาภาษาของเด็กกับการพัฒนาทางความคิดมีความคู่กันเหมือนขาซ้ายและขาขวาของเรา" สอดคล้องกับ เพียเจต์ (Piaget. 1996 : 32) เชื่อว่า กระบวนการภาษาและความคิดมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดจนแยกกันไม่ออก ความคิดมีขั้นตอนของความเจริญเติบโต เหมือนกับการพัฒนาทางร่างกายต่างกัน ๓ คือ ๓ เติบโตจนถึงขีดสูงสุด โตเต็มที่ในระยะวัยรุ่น อนึ่งการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษากับกลุ่มตัวอย่างในช่วงวัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) อายุ 6 - 12 ขวบ ดังนั้นจึงขอกล่าวถึงเฉพาะพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของวัยเด็กตอนปลาย (จิตรภา วสุวนิช 2511 : 167 - 191)

3.1 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา (The Development of Intelligence)

คำว่า "พัฒนาทางด้านสติปัญญา" หมายถึงการที่บุคคลมีความสามารถทำกิจกรรมที่ต้องใช้สมอง (สติปัญญา) ให้บรรลุผลตามที่ตนต้องการ หรือตรงเป้าหมายที่วางไว้ได้

วัยเด็กตอนต้นจะเห็นได้ว่า เป็นวัยแห่งการเตรียมความพร้อมทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และปัญญา เพื่อให้เด็กออกมาไปตามศักยภาพเท่าที่จะเป็นไปได้ก่อนเข้า

โรงเรียน ดังนั้นถ้าเด็กคนใดได้รับสิ่งแวดล้อมที่เป็นเรื่องช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านมาเป็นอย่างดี ตั้งแต่ยังก่อน ๆ เด็กก็จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่ หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ได้อย่างราบรื่น และจะมีผลสืบต่อเนื่องไปถึงการปรับตัวได้ในโรงเรียนสำหรับเด็กในวัยนี้อีกด้วย

การที่บุคคลจะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ได้ก็เพียงคนเดียว สิ่งสำคัญประการหนึ่งอยู่ที่การใช้สมองทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างอยู่เสมอ ๆ ซึ่งเป็นหนทางก่อให้เกิดการเรียนรู้ และการเรียนรู้

ประสบการณ์ทุกอย่างที่เด็กเผชิญอยู่ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน ที่สนามเล่น ที่โรงเรียน การดูภาพยนตร์ การฟังวิทยุ การอ่านหนังสือ การเล่น การสนทนาพูดคุย และอื่น ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่จะช่วยให้เด็กมีการเรียนรู้ขึ้นแทบทั้งสิ้น โดยเฉพาะในตอนต้นของเด็กรุ่นนี้ คือประมาณ 6 - 9 ปี เด็กมีการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเป็นวัยของการเข้าโรงเรียน เด็กเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวก่อนแล้วค่อยเพิ่มประสบการณ์ไปหาสิ่งแวดล้อมที่ไกลตัวต่อไป

สำหรับเด็กที่เพิ่งเข้าเรียน จะสามารถเรียนรู้ได้ก็ ถ้าได้รับการส่งเสริมจากทางโรงเรียน โดยให้มีโอกาสเคลื่อนไหว และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอยู่เสมอ ดังนั้นในวัยนี้การเล่นได้เข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมพัฒนาทางปัญญาของเด็กเป็นอันมาก

เด็กรุ่น 7 ขวบ พัฒนาการทางภาษากำลังเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้นและเพิ่มขึ้น สามารถใช้ภาษาแสดงความคิดความรู้สึกของตนออกมาได้ดีขึ้น จะเป็นวัยเรื่องอะไรก็แล้วแต่ ตลอดหนึ่งในระหว่างวัยนี้ เด็กมีประสบการณ์เพิ่มมากขึ้นเนื่องจากมีสิ่งยั่วยุกระตุ้นให้กิจกรรมทางสมองเกิดขึ้นกับเด็กหลายประการ สิ่งยั่วยุซึ่งก่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองทำ อยากค้นคว้า ใ้แก่ ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพการ์ตูน สิ่งดังกล่าวมีอิทธิพลต่อเด็กทั้งทางด้านอารมณ์ ภาษา และสติปัญญา โดยเฉพาะทำให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์อย่างกว้างขวางและสามารถใช้ภาษาได้ดีขึ้น เด็กเรียนรู้และเข้าใจความเป็นไปต่าง ๆ ดีขึ้น ความรู้รอบตัวเพิ่มมากขึ้น ทั้งยังได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นส่วนเสริมสร้างความคิด มโนภาพ จินตนาการให้แก่เด็ก เพื่อสำหรับการพัฒนาทางความคิด ภาษา และปัญญาของเด็กต่อไป

3.2 การพัฒนาการทางภาษา (Language Development)

ภาษา หมายถึง ระบบสื่อสัญลักษณ์ที่ผู้ส่งและผู้รับ จะต้องใช้ความสามารถเข้าใจ ความหมายสัญญาณนั้น ๆ เมื่อใดที่ทารกสามารถเปล่งเสียงออกมาเป็นถ้อยคำที่ผู้อื่นเข้าใจได้ เมื่อนั้นระบบสื่อสัญญาณของทารก จึงจะพัฒนาถึงขั้นภาษาได้ (จิตรภา วสุวานิช 2519 : 179)

สำหรับเด็กนั้นการพัฒนาภาษามีความสำคัญยิ่ง เพราะเป็นการนำทารกเข้าสู่โลกใหม่ต่อไป ภาษาเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาขั้นต่อไป ความคิดต่าง ๆ จะถ่ายทอดสู่กันได้โดยทางภาษา

สำหรับการพัฒนาทางภาษาของวัยเด็กตอนปลายนั้น การพูดได้ไม่เป็นการเพียงพอสำหรับเด็กวัยนี้ เด็กวัยนี้จำเป็นต้องพูดได้คล่องแคล่วชัดเจนอีกด้วย การที่เด็กพูดได้และเข้าใจที่คนอื่นพูด ถือว่าเป็นรางวัลในตัวของมันเอง เพราะเป็นการแสดงถึงว่าเด็กสามารถเข้าใจบุคคลอื่น และทำให้บุคคลอื่นเข้าใจตน ภาษาพูดเป็นสิ่งดึงดูดที่ที่น่าสนใจในการเข้าสมาคม และสังคมกับบุคคลอื่นได้เป็นอย่างดี คุณประโยชน์ทางคำพูดจะเพิ่มได้ชัดจากการเล่นกับเพื่อน

3.3 ระดับของการพัฒนาทางภาษา

Piaget ได้ศึกษาการพัฒนาการทางภาษาและได้กล่าวถึงลักษณะของคำพูดและประโยคที่สามารถเข้าใจซึ่งกันและกันได้ มีสามสถานะด้วยกันคือ

1. การพูดซ้ำซาก (Repetition) หมายถึง การพูดคำนั้นหรือประโยคนั้นซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง และรวมถึงการเลียนแบบคำพูดด้วย คำพูดที่ซ้ำ ๆ กันหรือการล้อเลียนคำพูดของเด็กไม่ได้แสดงถึงเรื่องของการสนทนาแต่อย่างใดเลย ในความคิดของผู้ใหญ่ แต่สำหรับความคิดของเด็กแล้วเด็กอาจไม่คิดว่าได้พูดเลียนแบบ หากแต่เป็นประโยคที่เขาได้คิดขึ้นมาเอง

2. การพูดคนเดียว (Monologue) เกิดจากการที่เด็กอยู่โดยลำพังและพูดคุยกับตนเองด้วยเสียงดัง เด็กบางคนจะพูดเล่านิยายต่าง ๆ ยืดยาวนัก บางคนก็ทำเป็นครูสอนอธิบายแก่เด็กก็มี การพูดกับตนเองก็กล่าวได้ว่าเกี่ยวโยงไปถึงการสื่อความเข้าใจหรือสื่อความสัมพันธ์แต่อย่างใด

3. การสื่อความเข้าใจ (Communication) การพูดชนิดนี้หมายถึงความถึงการที่เด็กพยายามหาความเข้าใจบุคคลอื่น และใช้ภาษาเป็นสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจตาม เช่น การอธิบายชักถามปัญหาต่าง ๆ หรือการวิจารณ์บุคคลหรือสิ่งของ ให้บุคคลอื่นเกิดความเข้าใจได้ การพูดในลักษณะนี้แสดงถึงการวิวัฒนาการทางด้านการคิด ด้านการพูด และด้านการใช้ภาษา

ดังนั้นการใช้ภาษาของเด็กวัย 4 - 5 - 6 ขวบ ยังไม่จัดว่าเป็นการใช้เพื่อสื่อความเข้าใจกับผู้อื่น เพราะส่วนใหญ่เด็กมักพูดถึงแต่ตัวเอง พูดกับตัวเอง และเฉพาะตัวเองเท่านั้น และเรียกการพูดเหล่านี้ว่า Egocentric Speech ต่อไปเมื่อเด็กค่อย ๆ ลดความคิดที่ว่าตนเอง เป็นศูนย์กลางของสำคัญลงไปในทุกที่ที่ความวัยที่ผ่านไป และเริ่มติดต่อกับสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมมากขึ้นเป็นลำดับ พัฒนาการใช้ภาษาจะค่อย ๆ ดีขึ้น ๆ จนถึงระยะที่สามารถสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี และเรียกการพูดนี้ว่า Socialize Speech

งานวิจัยการเล่นที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ

อารมณ์ ทักษิณ (อารมณ์ ทักษิณ 2526 : 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่นต่างกัน โดยศึกษาเด็กก่อนวัยเรียนจำนวน 30 คน พบว่า

1. เปรียบเทียบคะแนน จากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มควบคุม ผลปรากฏว่า คะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t 4.8179, 5.735 และ 4.8176 ตามลำดับ)

2. เปรียบเทียบคะแนน จากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มทดลอง ผลปรากฏว่าคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t 10.5931, 9.0945 และ 10.1634 ตามลำดับ)

3. ผลจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนรวม พบว่ากลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในคำณ ความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F_{35,294} = 7.35$ และ 10.6207 ตามลำดับ)

ผลการศึกษาวิจัยพัฒนาการทางการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาทางความรู้ความเข้าใจ พอสรุปได้ ดังนี้ (เลขา ปิยะธัญญะกุล 2524 : 23 - 24)

1. ผลจากการวัดความคิดสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์ทางบวก (Correlates Positively) กับลำดับขั้นพัฒนาการการเล่นของเด็ก (Fietelson and Ross. 1973)
2. ความสามารถในการแยก การจัดหมู่ และจัดประเภทของสิ่งต่าง ๆ มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับลำดับขั้นพัฒนาการการเล่นของเด็ก (Rubin and Maioni. 1975)
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับลำดับขั้นพัฒนาการการเล่นของเด็ก (Hartshorn and Brantlay. 1973)

จากทฤษฎีเบื้องต้น เป็นสาเหตุให้ผู้วิจัยตระหนักถึงระดับวุฒิภาวะของเด็ก ซึ่งเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาในกลุ่มตัวอย่างในช่วงอายุ 7 - 8 ปี ซึ่งตามระดับพัฒนาการเด็กมีวุฒิภาวะในการสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้มาก และเพิ่มขึ้น รวมทั้งสามารถใช้ภาษาสื่อความเข้าใจกับผู้อื่นได้แล้ว

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นต่อการพัฒนาการทางภาษา และงานวิจัย

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (ประภาพรพรณ สุวรรณสุข 2526 : 138) กล่าวว่าภาษามีบทบาทสำคัญอย่างมากในกระบวนการเล่นของเด็ก ในขณะที่เด็กเล่นก็จะมีบทบาทที่สำคัญต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กเช่นกัน ภาษามีส่วนสัมพันธ์ต่อการเล่นในหลายลักษณะ เช่น การเล่นเลียนแบบคำพูดผู้ใหญ่ การใช้ภาษาเป็นสื่อในการจัดการเล่น การใช้ภาษาอธิบายถึงลักษณะสิ่งของที่เด็กได้พบเห็น ดังนั้น การเล่นช่วยให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากขึ้น ช่วยให้เด็กสามารถได้ยินคำพูดของตนเองในขณะที่เขาแสดงบทบาทของผู้อื่น และช่วย

พัฒนาสติปัญญาของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับ เพียเจต์ (เลขา ปิยฉฉริยะ 2524 : 28 อ้างอิงจาก Piaget) ในทฤษฎีพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจกันตามลำดับขั้นการพัฒนาทาง การเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective Stage) คือ

เมื่อเด็กอายุประมาณ 7 ขวบ เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่พอที่จะสื่อความเข้าใจ กับบุคคลอื่น ๆ การเล่นส่วนใหญ่ในวัยนี้จึงเป็นไปในรูปการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามา เกี่ยวข้องในตัวอย่างการเล่นพ่อแม่ลูก และหมอ จะมีการเขียนบทเป็นละคร เป็นเรื่อง มีการขึ้นต้น คำเนินเรื่อง และสรุปลงท้ายเรื่อง ภาษาที่ใช้ การลำดับบทและขั้นตอนของ เรื่อง จะสะท้อนให้เห็นถึงการที่เด็กต้องรวบรวมและวางแผนความคิด เพื่อให้สอดคล้องกัน อย่างมีเหตุผล และความเป็นไปได้ และเพื่อให้สื่อความคิดของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ

งานวิจัยการเล่นต่อการพัฒนาทางภาษา

เอลิซาเบธ (Elizabeth, 1984 : 2789 A) ได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่าง ระดับการพัฒนาทางความคิดตามทฤษฎีเพียเจต์กับการพัฒนาภาษาพูดของนักเรียนอนุบาลในการ เล่นบทบาทสมมุติ ได้ศึกษากับนักเรียนอนุบาลในเขตเมืองหลวง ชานเมือง และชนบท จำนวน 53 คน พบว่าการพัฒนาทางความคิดตามทฤษฎีเพียเจต์กับการพัฒนาภาษาพูดมีความ สัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เบทริก (Beatrice, 1982 : 2227 A) ได้ศึกษาเรื่องผลของการเล่นจินตนาการ มีความสัมพันธ์กับเพศและสมองส่วนเทมพอรัล (temporal) ในการรู้ค่าศัพท์และความ เข้าใจเรื่องราว ได้ศึกษากับเด็กอนุบาลอเมริกัน-เม็กซิโก ทั้งเพศชายและหญิงจำนวน 120 คน ซึ่งมีระดับการเรียนรู้ที่ ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ และมีถิ่นที่อยู่อาศัยในชนบท พบว่าการ เล่น จินตนาการกับสมองส่วนเทมพอรัล มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ การเล่นจินตนาการกับเพศมีความสัมพันธ์กันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิโคลิช (Nicolich. 1982 : 41) ได้ศึกษาเรื่อง การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์มีความสัมพันธ์กับภาษา ได้ศึกษากับเด็กผู้หญิงอายุ 2 ปี ถึง 2 ปี 6 เดือน จำนวน 5 คน พบว่า การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์กับภาษาที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวี (ประภาพรธรรม สุวรรณสุข 2526 : 138 อ้างอิงจาก Garvey) ได้ศึกษาการเล่นด้วยการใช้ภาษาของเด็ก โดยดูความก้าวหน้าของเด็กตั้งแต่วัยที่เด็กยังไม่สามารถพูดเป็นคำได้ (ระยะ 6 - 10 เดือน) จนกระทั่งเด็กสามารถนำเอากาฬามาใช้เล่นละครได้ เขาพบว่า

1. ช่วงระยะหัดเดิน เด็กจะเริ่มรู้การแยกแยะเสียงต่าง ๆ ได้มาจากที่ใด และจากวัสดุชนิดใด เด็กจะเริ่มใช้เสียงของตนควบคู่ไปกับการเคลื่อนไหวร่างกายของเขา การที่เด็กเล่นกับเสียงของตนถือได้ว่าเป็นการเล่นกับตัวเอง และลักษณะการเล่นกับภาษาของเด็กเล็ก ๆ นั้นมักจะมีโครงสร้างที่ซ้ำ ๆ กัน

2. ช่วงอายุ 3 - 3½ ขวบ ภาษาที่ใช้ในการเล่นเหมือนกับภาษาที่ใช้สนทนากับเพื่อน ๆ มีสามลักษณะด้วยกันคือ การเล่นคำที่มีลักษณะเป็นพยางค์ คำที่เกิดจากจินตนาการ และไร้ความหมาย และคำที่ใช้ในการสนทนา

3. เด็กที่มีวัยเกินกว่า 3 ขวบครึ่ง สามารถใช้ภาษาในการเล่นได้เหมือนกับการใช้ภาษาในสังคมนั้น

ผลการเล่นของเด็กที่ช่วยพัฒนาส่งเสริมภาษาของเด็ก พอสรุปได้มีดังนี้คือ

(เลขา ปิยะอัจฉริยะ 2526 : 23 - 24)

1. ปริมาณและความซับซ้อนของภาษาที่เด็กใช้ในความสัมพันธ์ในทางบวกกับลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

2. คะแนนเชาว์ปัญญา ความจำเกี่ยวกับลำดับขั้นของเรื่องราวและทักษะในการเล่าเรื่องมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

3. การวิจัยของ เลฟวิงเจอร์ (Levinger. 1974) มีการเปรียบเทียบกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับการแนะนำเกี่ยวกับการเล่น ได้มีการพัฒนาการในการเล่นอยู่ในลำดับขั้นที่สูงขึ้น และพัฒนาการการใช้ภาษาที่ดีขึ้นมากเช่นเดียวกัน

จากการศึกษาและงานวิจัยต่าง ๆ ที่กล่าวมาเบื้องต้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวความคิดว่า เด็กระดับประถมศึกษาเป็นวัยแห่งการเริ่มต้นชีวิตที่เหมาะสมแก่การพัฒนาส่งเสริมช่วยเหลือป้องกัน แก้ไขปัญหา และวิธีการแก้ไขปัญหานั้นที่เหมาะสมที่สุดสำหรับวัยเด็กตอนปลายคือ การเล่น ซึ่งเป็นธรรมชาติและความต้องการของเด็กเอง สำหรับปัญหาของนักเรียนที่คอยทักษะทางด้อยค่า เป็นสิ่งเร่งด่วนที่ควรจะต้องได้รับการแก้ไข ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้การเล่นที่ถูกจัดกระทำขึ้นตามทฤษฎีการเรียนรู้เป็นวิธีการพัฒนาทางด้อยค่า โดยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้อยค่าที่ถูกต้อง และพัฒนาการตามศักยภาพที่เหมาะสมแก่วัย และจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดหวังว่า การเล่นตามสถานการณ์น่าจะเหมาะสมแก่การแก้ไขปัญหานี้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ กรุงเทพมหานคร ที่คอยทักษะทางถ้อยคำ จำนวน 34 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่คอยทักษะทางถ้อยคำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ จำนวน 24 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ดังนี้คือ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 ห้อง ๆ ละ 35 รวมนักเรียนทั้งสิ้น 140 คน ได้รับการทดสอบด้วยแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ
2. นักเรียนที่ได้คะแนนแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ใช้เป็นประชากรในการทดลอง ซึ่งมีจำนวนนักเรียน 34 คน
3. สุ่มนักเรียนจำนวน 24 คน จากนักเรียนทั้งหมดในข้อ 2 โดยการจับฉลาก
4. จากจำนวน 24 คนที่ได้มา นำมาสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีจับฉลากแบ่งออกเป็นสองกลุ่มคือ เป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย

1. โปรแกรมวิธีการเรียนรู้สองประเภท คือ

1.1 โปรแกรมการเล่นตามสถานการณ์

1.2 โปรแกรมการเรียนรู้ตามปกติ

2. แบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ

1. โปรแกรมวิธีการเรียนรู้ แบ่งออกเป็นสองประเภทคือ

1.1 โปรแกรมการเล่นตามสถานการณ์ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

มีทั้งสิ้นแปดโปรแกรม ดังรายละเอียดในการสร้างต่อไปนี้คือ

1.1.1 ศึกษาวิเคราะห์คำค้อยแต่ละประเภท จากแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ

ในขั้นตอนทดลองใช้แบบทดสอบซึ่งมีจำนวน 65 ข้อ

1.1.2 นำคำค้อยแต่ละประเภทที่มีค่าความยากง่ายต่ำกว่า .50

ลงไปมาจัดสร้างโปรแกรม

1.1.3 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นต่อพัฒนาการทางถ้อยคำ โดยศึกษาทฤษฎีการเล่น พฤติกรรมการเล่น ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ และระดับการพัฒนาการทางภาษา

1.1.4 ศึกษาถึงอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น และกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับพัฒนาการทางถ้อยคำ จากหนังสือการเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก หนังสือกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน หนังสือการเล่นของเด็กภาคกลาง หนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปรินทิพนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่น และศึกษาจากการสาร ผู้วิจัยได้ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสร้าง รวมทั้งได้คัดเลือกกิจกรรมเฉพาะที่คิดว่าจะนำมาคิดเปลี่ยนแปลงแก้ไข ปรับปรุงได้ เพื่อให้เหมาะสมกับแบบการวิจัยที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาอยู่

1.1.5 ศึกษาลักษณะของภาพที่ช่วยกระตุ้นจินตนาการ เพื่อนำมาสร้างกิจกรรมทางภาษา จากหนังสือ และวารสารต่าง ๆ

1.1.6 การทดลองใช้เครื่องมือ ผู้วิจัยนำไปทดลองกับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กับโรงเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยทดลอง
ตามลำดับดังนี้

ก. ขั้นทดลองกับนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียน
ทดลองเล่นแต่ละโปรแกรม ทั้งนี้เพื่อศึกษาถึงความเข้าใจในภาษาพูดระหว่างผู้วิจัยและ
นักเรียน ความเหมาะสมของรูปภาพ ความเหมาะสมของการเล่นบทบาทสมมติ ความ
เหมาะสมของการละเล่นและกิจกรรม ตลอดจนความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในแต่ละประเภท
ของการเล่น แล้วนำปัญหาและข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข

ข. ขั้นทดลองเป็นกลุ่ม ผู้วิจัยนำการเล่นที่แก้ไขครั้งที่ 1
ไปทดลองกับนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 12 คน แล้วจากนั้นที่ข้อบกพร่องโดยการตรวจสอบเชิง
ประจักษ์ของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็น
กลุ่มตัวอย่าง

โปรแกรมการเล่นตามสถานการณ์

โปรแกรม	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์	คำศัพท์	เวลา
1	การสร้างความรู้ความ 1.1 ตอรูปหัวใจ 1.2 ตอไก่ กำทาย	เพื่อสร้างความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับ และจำชื่อ เพื่อที่เล่นด้วยกันได้	-	45 นาที
2	เล่าเรื่องจากภาพวาด 2.1 อินเกียแดงดู สัญญาณควันไฟ	เพื่อพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะ คำค้อยประ เภทคำนาม ลักษณะนาม	สัญญาณ ควันไฟ กิริยะ ลูกกร พุ่มไม้	30 นาที
	2.2 ผู่นกหาเหยื่อที่ เกสรดอกไม้	เพื่อพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะ คำค้อยประ เภทคำนาม และลักษณะนาม	เหยื่อ เกสร ผู่นก	30 นาที
	2.3 กระบะสังกะสี หักพัง	เพื่อพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะ คำค้อยประ เภทคำนาม และลักษณะนาม	นาง สังกะสี	30 นาที
	2.4 ใบหน้าเด็กยิงฟัน	เพื่อพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะ คำค้อยประ เภทคำนาม และลักษณะนาม	เหงือก	30 นาที
	2.5 ซุปเปอร์แมนเหาะ	เพื่อพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะ คำค้อยประ เภทคำนาม และลักษณะนาม	ผู่นก พุ่มไม้	30 นาที

โปรแกรมที่	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์	คำศัพท์	เวลา
3	จับคู่ ... ต่อ 3.1 จับคู่คำ 3.2 เกมตอบคำ	เพื่อพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะ คำก้อยประเภทคำกริยา และคำวิเศษณ์ เพื่อพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะ คำก้อยประเภทคำกริยา และคำวิเศษณ์	คลอค ไกว เลื้อย เหาะ แสง สะพาย แข่งกัน ไปเที่ยว พากเพียร มารยาทดี น่ารัก รักษาความ ปลอดภัย หักทลาย บิณฑบาตร แจ่มใส	30 นาที 30 นาที
4	ภาพสัณหาสนุก	เพื่อพัฒนาความสามารถใน การใช้คำศัพท์ โดยเฉพาะ คำก้อยประเภทคำนาม	ศีรษะ ควันไฟ ลูกศร เกสร ผง สังกะสี เหงือก	45 นาที
5	บอกใบ้ - ดักจับหาสนุก 5.1 บอกใบ้ให้ทาย	เพื่อพัฒนาความสามารถใน การใช้คำศัพท์ โดยเฉพาะ คำก้อยประเภทคำกริยา	คว่ำ กลืนลูก ไกวเปล ไปเที่ยว แข่งกัน	30 นาที

โปรแกรมที่	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์	คำศัพท์	เวลา
6	5.2 ขนมหักลับมหาสนุก	เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ โดยเฉพาะคำค้อยประเภทคำกริยา	เหาะ สะพาย บิกเพยวตร แสดง เลื้อย หักทาย	30 นาที
	รวมพลังกันสร้าง	เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ โดยเฉพาะคำค้อยประเภทคำกริยา คำวิเศษณ์	น้ำกัว แจ่มใส พากเพียร ยาก มารยาทดี คำว่า รักษาความ- ปลอดภัย กลมดิก	45 นาที
7	ฉันทากับคำศัพท์	เพื่อพัฒนานักเรียนสามารถนำคำศัพท์ โดยเฉพาะคำค้อยทุกประเภทไปใช้ด้วยตนเอง	คำศัพท์โปรแกรม ที่ 2 ถึงโปรแกรม ที่ 6	60 นาที
8	หุ่นเชิดมือ(สรุป)	เพื่อสรุปผลการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเฉพาะคำค้อยทุกประเภทจากการเล่นตามสถานการณ์	คำศัพท์โปรแกรม ที่ 2 ถึงโปรแกรม ที่ 7	60 นาที

๖
ขอเสนอแนะ

ผู้วิจัยช่วยเสนอแนะคำถามให้ เช่น ใจคืออะไร ? ใครกับใคร? ทำอะไร ?

ที่ไหน ?

โปรแกรมที่ 7

พัฒนาทักษะ

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาเด็กให้สามารถใช้คำศัพท์โดยเฉพาะคำค้อยทุกประเภทได้ด้วยตนเอง

อุปกรณ์

เอกสารคำศัพท์ โดยเฉพาะคำค้อยทุกประเภท

วิธีการเล่น

เมื่อจบโปรแกรมที่ 6 ผู้วิจัยให้การบ้านสมาชิกแต่งงานนิทานมาประกวดกันคนละ

1 เรื่อง โดยแต่งงานมาส่งประมาณ 5 - 7 ประโยค พร้อมทั้งมีคำค้อยตามที่ผู้วิจัยกำหนดให้นิทาน 1 เรื่องจะต้องมีคำค้อยประมาณ 5 คำ สมาชิกแต่ละคนจะเล่านิทานของตนให้กลุ่มฟัง ยกเว้นตอนจบ เพื่อให้สมาชิกด้วยกันสรุปว่านิทานแต่ละเรื่องนั้นควรจบลงด้วยอย่างไร หลังจากนั้นเจ้าของนิทานจะเฉลยตอนจบให้กลุ่มฟัง เมื่อการเล่านิทานของสมาชิกแต่ละคนได้เสร็จสิ้นลง จะให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันตัดสินว่านิทานเรื่องใดควรจะได้ที่ 1, 2 และ 3 ผู้ได้ที่ 1, 2 และ 3 จะได้รับรางวัล เป็นคุปครองอาหารกลางวันของโรงเรียนเป็นจำนวนเงิน 12, 10, 7 บาท และสมาชิกคนอื่น ๆ ใ้คนละ 5 บาท

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยจะจัดเตรียมหนังสือนิทาน เพื่อสำรองสมาชิกที่ไม่ได้แต่งงานมา

1.2 โปรแกรมการเรียนตามปกติ คือ การเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง และปรับคำศัพท์ให้ใกล้เคียงกับกลุ่มทดลองจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เล่มที่ 2 ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2522 ใช้เวลาเรียนทั้งสิ้น 10 คาบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ คือ

โปรแกรมการเรียนตามปกติ

คาบที่	เนื้อหา	วัตถุประสงค์	คำศัพท์
1	สทนา เรื่องการปฏิบัติตนใน การอยู่รวมกันอย่างมีความสุข	เพื่อสร้างการคุ้นเคยรู้จัก อยู่รวมกันผู้อื่น	-
2	นักเรียนดูและบรรยายภาพใน หนังสือเรียนภาษาไทย	เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ประเภท คำนาม	กระเบื้อง หังกา ลมไทย ชาติ ไม่นลาย
3	นักเรียนดูและบรรยายภาพใน หนังสือเรียนภาษาไทย	เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ประเภท คำนาม	หลักข้อ พระพุทธรูป ไม้ ดอกไม้ คา
4	นักเรียนดูและบรรยายภาพใน หนังสือเรียนภาษาไทย	เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ประเภท ลักษณะนาม	ฟอง ฉับ ช่อ
5	นักเรียนดูและบรรยายภาพใน หนังสือเรียนภาษาไทย	เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ประเภท คำกริยา	ให้ ผูกฝน เคาะ มาเยี่ยม เนา ร้องพัก
6	นักเรียนดูและบรรยายภาพใน หนังสือเรียนภาษาไทย	เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ประเภท คำกริยา	บริหาร มัด นวก โจรหา หวาน ปัก
7	นักเรียนดูและบรรยายภาพใน หนังสือเรียนภาษาไทย	เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ประเภท คำวิเศษณ์	คาถาถม คียิ่ง เล็กมาก เอ็นดู หลวม

คาบที่	เนื้อหา	วัตถุประสงค์	คำศัพท์
8	ให้เขียนคำศัพท์ประเภทคำนาม ลักษณะนาม	เพื่อให้รู้จักการใช้คำศัพท์ประเภทคำนามและลักษณะนาม	คำศัพท์โปรแกรมที่ 2 3 และ 4
9	ให้เขียนคำศัพท์ประเภทคำกริยาและวิเศษณ์	เพื่อให้รู้จักการใช้คำศัพท์ประเภทคำกริยาและคำวิเศษณ์	คำศัพท์โปรแกรมที่ 5 6 และ 7
10	ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ทั้งหมดตามคำบอกของครู	เพื่อสรุปผลการเรียนรู้คำศัพท์จากการเรียนตามปกติ	คำศัพท์โปรแกรมที่ 2 ถึง 9

2. แบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง
ทั้งรายละเอียดต่อไปนี้คือ

2.1 นำคำศัพท์มาจากรายจำนวน 798 คำ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จาก
กองวิจัย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2528 ไปให้ครูสอนภาษาไทยชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 ท่าน เลือกถ้อยคำสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวม
ทั้งสิ้น 130 คำ

2.2 นำคำยามาแยกออกเป็นสี่ประเภท ได้แก่ คำนาม 58 คำ
คำกริยา 48 คำ คำวิเศษณ์ 14 คำ และลักษณะนาม 10 คำ

2.3 สุ่มเอาคำที่จะใช้เป็นตัวแทนของถ้อยคำโดยใช้วิธีจับฉลาก อัตราส่วน
2 : 1 จำนวน 65 คำ โดยสุ่มออกมาวางเป็นสัดส่วนกับจากคำแต่ละประเภทในข้อ 2.2

2.4 สร้างแบบทดสอบชนิดตัวเลือก 4 ตัวเลือก โดยมีภาพวาดสไลด์สีใหญ่
ก่อน แล้วมีคำถามถามเกี่ยวกับคำศัพท์ในภาพที่ใหญ่ โดยมีสไลด์ 1 ภาพ ต่อคำถาม 1 ข้อ
และมีจำนวนข้อสอบ 65 ข้อ

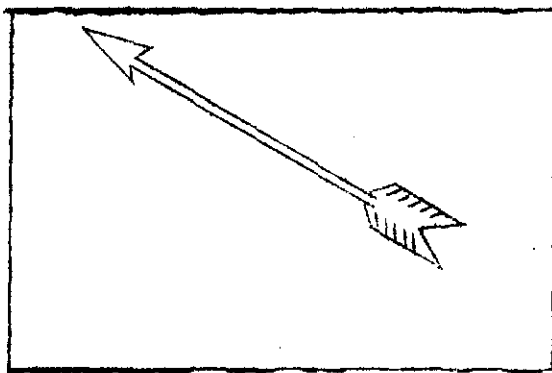
2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์

2.6 นำแบบทดสอบที่ได้จากข้อ 2.5 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 70 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ และค่าความเชื่อมั่น

2.7 คัดเลือกข้อทดสอบแต่ละข้อที่มีค่าความยากง่ายอยู่ในเกณฑ์ .2 - .8 และค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อที่อยู่ในเกณฑ์ .20 - 1.0 เป็นแบบทดสอบ และแบบทดสอบนี้จะมีค่ายากง่ายแต่ละประเภทอย่าง เป็นสัดส่วนกันจำนวน 40 ข้อ

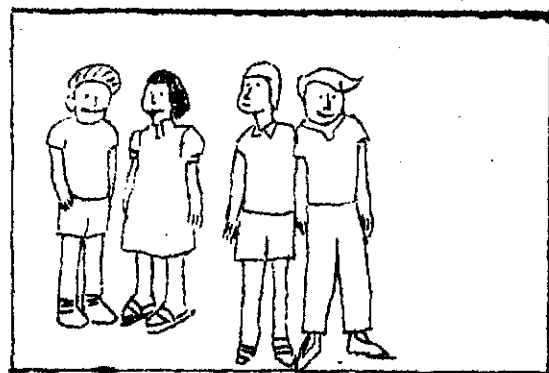
2.8 แบบทดสอบความสามารถทางคณิตศาสตร์ที่มีค่าความเชื่อมั่น .89 รายละเดี่ยกค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อดูที่ภาคผนวก

ตัวอย่างแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ



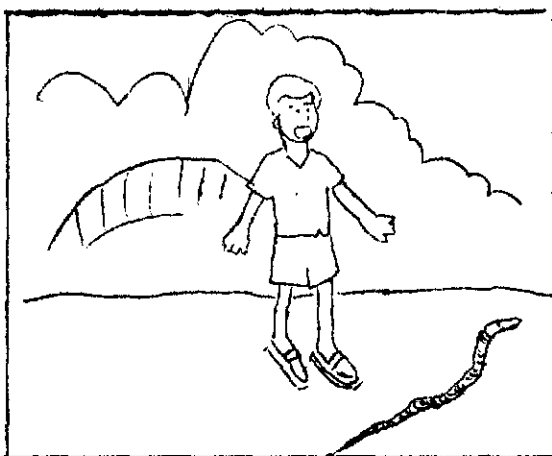
๐. ภาพที่เห็นนี้เรียกว่าอะไร

- | | |
|----------|-----------|
| ก. ลูกศร | ข. ลูกโลก |
| ค. ลูกศร | ง. ลูกสาว |



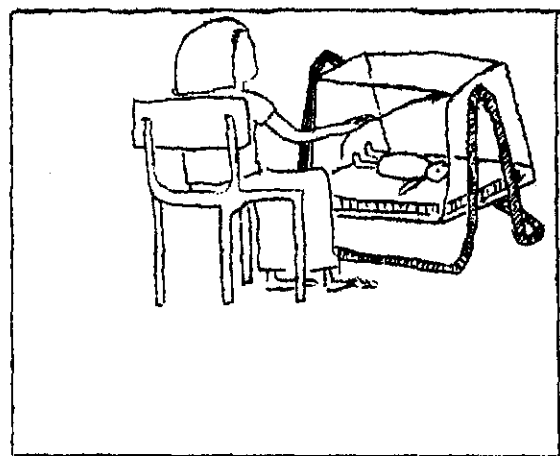
๐๐. เด็กทั้ง 4 คนในภาพยืนกันเป็น.....

- | | |
|----------|---------|
| ก. กลุ่ม | ข. พวก |
| ค. กอง | ง. พรรค |



๐๐๐. เด็กในภาพเห็นงูกำลังทำอะไร

- | | |
|---------|-----------|
| ก. คลาน | ข. เลื้อย |
| ค. ไถ | ง. คืบ |



๐๐๐๐. หญิงในภาพกำลัง.....แปล

- | | |
|---------|---------|
| ก. ไท | ข. แก้ว |
| ค. ค้าง | ง. กลอม |

ทำเนียบการทดสอบ

ให้นักเรียนดูภาพว่ากลไกขนาด 2x2 โดยได้เครื่องฉายสไลด์บนจอเป็น
เรียงเรียงตามลำดับ 1 ภาพต่อ 1 ข้อ นักเรียนอ่านคำถามและเลือกตอบ
ในแบบทดสอบ

4. การดำเนินการทดลอง

การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Control - Group Pretest Posttest Design (เชิดศักดิ์ โขवासินธุ์ 2522 : 167)

การดำเนินการทดลอง

1. บัณฑิตออกทดสอบความสามารถทางด้อยค่าของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จากการทดสอบเพื่อหาจำนวนของประชากรมาเป็นคะแนน Pretest
2. กลุ่มทดลอง จัดดำเนินการทดลองโดยการเล่นตามสถานการณ์ ทำการทดลอง 2 สัปดาห์ 4 วัน สัปดาห์ละ 5 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 14 ครั้ง เวลาการทดลองใช้เป็นการโดยบางคาบใช้เวลา 30 นาที, 45 นาที และบางคาบใช้เวลา 60 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 480 นาที
3. กลุ่มควบคุม ให้เรียนวิชาภาษาไทยในชั้นเรียนตามปกติเป็นเวลา 10 คาบ ๆ ละ 45 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 450 นาที
4. นำแบบทดสอบความสามารถทางด้อยค่า ไปทดสอบด้วยการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน (ชูศรี วงศ์รัตน์ 2527 : 47 - 68)
 - 1.1 หาค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25
 - 1.2 คะแนนเฉลี่ย
 - 1.3 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติสำหรับเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลองภายในกลุ่มที่ใช้ t - test (Dependent Sample) (ชูศรี วงศ์รัตน์ 2527 : 201)

3. สถิติสำหรับเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบพัฒนาการทางอายุคำระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมใช้ t - test (Independent Sample) (ซูกรี วงศ์วัชรนะ 2527 : 177)
4. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบพัฒนาการทางอายุคำ ใช้สูตร R-R 20 (ฉวน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2524 : 169)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล เสนอตามลำดับขั้น ดังนี้

1. คำนวณสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ ก่อนและหลังการทดลอง
 2. เปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
 3. เปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม
1. คำนวณสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ ก่อนและหลังการทดลอง

ตาราง 1 คำนวณสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ ก่อนและหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	S	$\bar{X}$	S
กลุ่มทดลอง	12	16.50	2.315	29.667	4.029
กลุ่มควบคุม	12	18.33	1.969	24.583	2.937

จากตาราง 1 พบว่าก่อนการทดลอง นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการทางถ้อยคำ 16.50 และ 18.33 ตามลำดับ และหลังจากการทดลองสิ้นสุดลงแล้ว นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการทาง

ถ้อยคำสูงขึ้นเป็น 29.667 และ 24.583 ตามลำดับ เพื่อทดสอบว่าจะมีพัฒนาการทาง
ถ้อยคำของแต่ละกลุ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ จึงทดสอบโดยใช้ t - test
ผลการทดสอบดังกล่าวแสดงในตาราง 2

2. เปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มทดลอง
และกลุ่มควบคุม

ตาราง 2 การเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มทดลอง
และกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	D	D ²	t
กลุ่มทดลอง	12	-153	2,156	-17.39**
กลุ่มควบคุม	12	-75	521	-9.94**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่าคะแนนพัฒนาการทางถ้อยคำหลังการทดลองของทั้งสองกลุ่ม
สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 1
และ 2 นั่นคือ การเอนตามสถานการณ์ และการเรียนตามปกติ ทำให้ได้เริ่มมีพัฒนาการ
ทางถ้อยคำสูงขึ้น

3. เปรียบเทียบพัฒนาการทางกายภาพระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

ตาราง 3 การเปรียบเทียบพัฒนาการทางกายภาพระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง		n	$\bar{X}$	$\bar{Y}$	$S^2_{\bar{D}}$	t
กลุ่มทดลอง	ก่อนการทดลอง	12	16.50	13.17	9.27	6.18**
	หลังการทดลอง		29.667			
กลุ่มควบคุม	ก่อนการทดลอง	12	13.33	6.25	4.75	
	หลังการทดลอง		24.583			

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่าคะแนนพัฒนาการทางกายภาพระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งทั่วไปตามสมมุติฐานข้อ 3 นั่นคือ นักเรียนที่มีการเล่นตามสถานการณ์ มีพัฒนาการทางกายภาพสูงกว่านักเรียนที่มีการเรียนตามปกติ

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนที่คล้ายทักษะทางถ้อยคำก่อนและหลังการเล่านิทานสถานการณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนที่คล้ายทักษะทางถ้อยคำก่อนและหลังการเรียนรู้ตามปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนที่คล้ายทักษะทางถ้อยคำระหว่างการเล่านิทานสถานการณ์กับการเรียนรู้ตามปกติ

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. การเล่านิทานสถานการณ์ทำให้เด็กเรียนมีพัฒนาการทางถ้อยคำสูงขึ้น
2. การเรียนรู้ตามปกติทำให้เด็กเรียนมีพัฒนาการทางถ้อยคำสูงขึ้น
3. นักเรียนที่มีการเล่านิทานสถานการณ์ มีพัฒนาการทางถ้อยคำสูงกว่านักเรียนที่มีการเรียนรู้ตามปกติ

วิธีดำเนินการศึกษา

1. ประชากร

ประชากรที่ได้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ กรุงเทพมหานคร ที่คล้ายทักษะทางถ้อยคำ จำนวน 34 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ได้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2523 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ ที่ตั้งอยู่ทางทิศใต้ จำนวน 24 คน ซึ่งเลือกมาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

3.1 การเล่นตามสถานการณ์ คือ การเล่นที่เรียงลำดับอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากง่ายและไปซับซ้อนแล้วค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากและมีความซับซ้อนขึ้น การเล่นตามสถานการณ์ที่จัดเป็นขั้นตอนคือ เริ่มต้นจากการเล่าเรื่องจากภาพวาด การต่อคำศัพท์ การระบายสี การแสดงประกอบท่าทาง และจบลงด้วยการเล่านิทาน

3.2 การเรียนตามปกติ คือ การเรียนภาษาไทย ซึ่งมีวัตถุประสงค์เวลาเรียน และปรับคำศัพท์ใหม่เนื้อหาใกล้เคียงกับคำศัพท์ในการเล่นตามสถานการณ์ คำศัพท์นั้นปรับจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เล่มที่ 2 ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2522

4. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นแบบทดสอบความสามารถทางคำศัพท์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยคำศัพท์ที่ยากของบทเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งสิ้นสี่ประเภท ได้แก่ คำถาม คำกริยา คำวิเศษณ์ และคำจะนาม ลักษณะแบบทดสอบเป็นชนิดตัวเลือกสี่ตัวเลือก โดยมีภาพวาดสีสดใสช่วยกระตุ้น และมีคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ในภาพที่ใหญ่ และสไลด์ 1 ภาพ ต่อคำถาม 1 ข้อ รวมทั้งสิ้น 40 ข้อ แบบทดสอบดังกล่าวได้หาค่าความเชื่อมั่น .89 ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ

การดำเนินการทดลอง

1. นำแบบทดสอบความสามารถทางอรรถาภิธาน ไปทดสอบก่อนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม
2. กลุ่มทดลองจัดทำเป็นการทดลองโดยการเล่นตามสถานการณ์ ทำการทดลอง 14 ครั้ง เวลาการทดลองใช้เนื้บคาบ โดยบางกรณีใช้เวลา 30 นาที 45 นาที และบางคาบใช้เวลา 60 นาที
3. กลุ่มควบคุม ให้เรียนวิชาภาษาไทยในชั้นเรียนตามปกติเป็นเวลา 10 คาบ
4. นำแบบทดสอบความสามารถทางอรรถาภิธาน ไปทดสอบหลังการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม
5. นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบมาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. การเล่นตามสถานการณ์ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางอรรถาภิธานสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. การเรียนตามปกติทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางอรรถาภิธานสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่มีการเล่นตามสถานการณ์มีพัฒนาการทางอรรถาภิธานสูงกว่านักเรียนที่ไม่มีการเรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การอภิปรายผล

1. การเล่นตามสถานการณ์ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางอรรถาภิธานสูงขึ้น เนื่องจาก อัจฉรา จัปโกมล (อัจฉรา จัปโกมล 2516 : 46) กล่าวว่า "การเล่นคือ ความเจริญ และการเรียนของเด็ก" ซึ่งเหมือนกับ Rasmussen (การบ่ง ทักสิน 2526 : 4 อ้างอิงจาก Rasmussen) กล่าวว่า "การเล่นเป็นการเรียนรู้ของเด็กหรือการเล่นคือ

เห็นกระบวนการของการศึกษาที่สมบูรณ์ที่สุด" และ ประภาพรรณ สุวรรณสุข (ประภาพรรณ สุวรรณสุข 2526 : 163) กล่าวว่า การเล่นมีส่วนช่วยให้เด็กได้มี พัฒนาการทางภาษาโดยไม่รู้ตัว เด็กเรียนรู้คำศัพท์จากการเล่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ (ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ 2526 : 45) พบว่าความตั้งใจในการ รับรู้มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้โดยใช้การเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเรียนตามปกติทำให้เด็กเริ่มมีพัฒนาการทางด้อยค่าสูงขึ้น เนื่องจาก การเรียนตามปกติ คือ การเรียนรู้ ซึ่งเห็นกระบวนการที่ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เดิมไปเป็นพฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร และเห็นผลจากการได้รับการฝึกฝน (พลรัตน์ หล้าสูงษ์ 2528 : 126)

3. นักเรียนที่มีการเล่นตามสถานการณ์มีพัฒนาการทางด้อยค่าสูงกว่่านักเรียนที่ไม่ มีการเรียนตามปกติ ผู้วิจัยคิดว่าจะเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการคือ

3.1 การเล่นตามสถานการณ์มีอุปกรณ์หรือเครื่องเล่นต่างๆ เป็นสิ่งเร้า เช่น รูปภาพวาด นักร้อง ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นการเลือกสิ่งเร้าที่ตรงกับ ความสนใจ และระดับวุฒิภาวะของเด็กได้ดีกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้หนังสือแบบเรียนภาษาไทย ซึ่งเป็นสิ่งเร้าเดิม

3.2 ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กลุ่มทดลองได้รับอุปกรณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่นักเรียนไม่เคยเคยพบก่อน นักเรียนจึงตื่นตัวที่ได้เล่นและสนุกสนานมากกว่ากลุ่ม ควบคุม กลุ่มควบคุมเรียนจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยเกิดความจำเจ เบื่อหน่าย และ ไม่เกิดที่ดึงดูดใจ

3.3 การให้ตัวเสริมแรง กลุ่มทดลองจะได้รับตัวเสริมแรง ได้แก่ ได้รับ คำชมเชย ได้รับรางวัลเป็นของเล่น และถูกปรบปรนจากอาจารย์ ซึ่งทำให้เกิดความ พอใจและนำไปสู่การเรียนรู้ได้ดีกว่ากลุ่มควบคุมไม่ได้รับการเสริมแรงใด ๆ ทั้งสิ้น

ปัญหาและข้อคิดเห็น

1. นักเรียนกลุ่มทดลองบางรายมีการแสดงออกถึงตัวตนเป็นจุดศูนย์กลาง (Egocentric) กิจกรรมบางกิจกรรมต้องใช้กระบวนการกลุ่ม จึงทำให้บรรยากาศและ

การทำงานกลุ่มประสิทธิภาพไม่ดีเท่าที่ควร

๒. ในขณะที่ทำการทดลอง มักมีนักเรียนขงหงมาแอบดู และพยายามที่จะเรียกเปิดประตูห้องรบกวนการทดลอง และการเรียนรู้ของเด็ก

ข้อเสนอแนะ

ก. ข้อเสนอแนะสำหรับการเรียนการสอน

๑. การสอนถอยคำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทีละก้าว ควรจะสอนตามลำดับดังนี้
คำนาม คำกริยา ลักษณะนาม และคำวิเศษณ์
๒. ครูสามารถนำการเล่นตามสถานการณ์สอนถอยคำต่าง ๆ แทนการเรียนตามปกติได้ ตลอดจนใช้สอนซ่อมเสริมได้
๓. การพัฒนาทางถ้อยคำเป็นการพัฒนาทางสติปัญญา ดังนั้นควรใช้การเล่นตามสถานการณ์ประยุกต์ใช้กับวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาเด็กที่มีปัญหาทางการเรียน
๔. เวลาการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ควรประมาณ 20 - 25 นาที
๕. การให้ตัวเสริมแรงควรให้แบบเว้นระยะไม่คงที่ คือ กำหนดจำนวนครั้งที่จะให้ตัวเสริมแรงไว้ล่วงหน้า แต่จำนวนครั้งของการแสดงพฤติกรรมกับการให้ตัวเสริมแรงเปลี่ยนแปลงไปตามที่จะทำได้

ข. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

๑. ควรจะใ้มีการวิจัยเกี่ยวกับการเล่นที่สามารถพัฒนาทางสติปัญญาในด้านอื่น ๆ เช่น ด้านคณิตศาสตร์ ด้านความจำ และทักษะการประสานงานระหว่างมือกับตา
๒. ควรจะใ้มีการวิจัยเปรียบเทียบวิธีการเล่นในแต่ละประเภท เช่น การใช้รูปภาพวาด กับการใช้หุ่นเชิดมือ
๓. ควรทำการทดลองโดยใช้การเล่นกับพัฒนาการทางถ้อยคำกับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ที่คอยทักษะทางถ้อยคำ เช่น เด็กในสถานสงเคราะห์ เด็กในชุมชนแออัด

๒๒ ธรรมนูญกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงมหาดไทย การพัฒนาการเล่นของเด็ก การเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก
โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2524, 131 หน้า
- จินตนา เปี่ยมเปีย พัฒนาการทางภาษาคำนับจำนวนถ้อยคำและความซับซ้อนของประโยค
ของเด็กก่อนวัยเรียน ปรียานันท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2522, 89 หน้า อัดสำเนา
- จินตนา สุทธิจินดา พัฒนาการทางภาษาคำนับและสัณฐานของคำ ปรียานันท์ กศ.ม.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 101 หน้า อัดสำเนา
- จิตรว วสุวานิช จิตวิทยาเด็ก โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2519, 254 หน้า
- ชูศรี วงศ์รัตนะ เทคนิคการวิจัยเพื่อการวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2517, 370 หน้า
- ฉันทน์ อนุวัตรวิวงศ์ การสื่อสารระหว่างบุคคล ภาควิชาจิตวิทยา คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2523, 190 หน้า
- เบญจา แสงมะลิ "เล่นกับเด็ก" การศึกษาเอกทพ 3(9) 24 - 27 มิถุนายน 2521
- บุญดี โอภาสพิไล การใช้ของเล่นเพื่อการวิเคราะห์ปัญหาทางจิตและบุคลิกภาพของเด็ก
โครงการจิตวิทยาคลินิก บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล 2524, 20 หน้า
- ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ "สิ่งเร้า ความตั้งใจในการรับรู้ และการเรียนรู้ในเด็กก่อน
เข้าเรียน" วารสารจิตวิทยาคลินิก 1 31 - 43 มิถุนายน 2526
- ผะอม ไบยะกษณะ การเล่นของเด็กไทยภาคกลาง โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์
ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ 2522, 103 หน้า
- กรรณ อินทรศร ผลการใช้วิธีควบคุมตนเองกับพฤติกรรมตั้งใจเรียนในห้องเรียนของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 วิทยานิพนธ์ ค.ศ. ภาควิชาจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2526, 256 หน้า

ยุพิน เกษมณี ห้องสมุดของเล่น เอกสารภาควิชาบรรณารักษศาสตร์เล่มที่ 1

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2526, 14 หน้า

รัตนา รัตนประสพโชค การพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลด้วยกิจกรรมกลุ่ม ปริณฎานิพนธ์

กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2524, 67 หน้า อักษรำเนา

เลขา ปิยฉัจฉริยะ "การเล่นเป็นเรือนของเด็ก" ในการละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก

โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2524, 131 หน้า

ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมวิชาการ หนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เล่ม 2

โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว กรุงเทพฯ 2522, 111 หน้า

ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมวิชาการ กองวิจัย รายงานสำรวจประมวลค่า โรงพิมพ์

การศาสนา 2520, 110 หน้า

ศรีเรือน แก้วกังวาล จิตวิทยาภาษา โรงพิมพ์แพร่พิทยา 2519, 294 หน้า

_____ จิตวิทยาพัฒนาการ โรงพิมพ์แพร่พิทยา 2518, 133 หน้า

ศรีสมวงศ์ วรณศิลป์ การเล่นของเด็กไทย วิทยาลัยพยาบาลกรุงเทพ กระทรวงสาธารณสุข

แผนกวิชาการพยาบาลกุมารเวช 2520, 338 หน้า

สมทรัพย์ สุขอนันต์ พัฒนาการแห่งสังคมกับทางออกของเด็กชั้นประถมศึกษาปฐม ปริณฎานิพนธ์

กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 95 หน้า อักษรำเนา

สวนา พรพินกุล พัฒนาการทางออกของนักเรียนในโรงเรียนสถานเลี้ยงเด็กเป็รียบเทียบ

กับนักเรียนในโรงเรียนสามัคคีระดับชั้น ป.2 และ ป.3 วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร

2513, 104 หน้า

สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย เอกสารการสอนวิชาพฤติกรรมวัยเด็กเล่มที่ 2

ฝ่ายการพิมพ์สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2526, 460 หน้า

สิริรัตน์ จารุจินดา ผลของจิตบำบัดต่อการเล่นที่มีต่อทางความสนใจ ปริมาณและความ

ถูกต้องในการทำงานของเด็กป่วยเรื้อรังในโรงพยาบาล วิทยานิพนธ์ ค.ม. ภาควิชา

จิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2528, 54 หน้า อักษรำเนา

สมบัติ พงษ์ไพศาล "อิทธิพลของการเล่น อนาคตกับการสร้างสรรค์สังคม" บริหารธุรกิจ

29 - 32 : 9 - 29 ตุลาคม - กันยายน 2526

สมบัติ ศาลยาชีวิน "เกมฝึกทักษะการคิดสำหรับเด็ก" ประชาบาล 12 : 4 - 10

มกราคม - มีนาคม 2521

สวัสดิ์ สุวรรณอักษร "การจัดบริการแนะแนวในโรงเรียนประเพณีให้สอดคล้องกับหลักสูตรใหม่"

วารสารครู 1 : 8 - 19 มีนาคม 2523

สุวัฒน์ วรานุสรณ์ การศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่นที่ส่งผลต่อการพัฒนาความร่วมมือทาง

การเรียนรู้ 4 ด้านของเด็กก่อนวัยเรียน ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร 2526, 93 หน้า อักษรนำ

อารมณ ทักษิณ เปรียบเทียบพัฒนาการทางด้านการคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการ

เล่นต่างกัน ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526,

133 หน้า อักษรนำ

อารี รังสินันท์ กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร น.ป.ป. 174 หน้า

Brunner, Jerome S. Play - Its Role in Development and Evolution.
New York, Penguin Books, 1975. 713 p.

Fowler, William P. Infant and Child Care : A Guide to Education in
Settings. New York, 1980. 750 p.

Ferguson, George A. Statistical Analysis in Psychology and Education.
New York, McGraw - Hill Book Company, 1946. 529 p.

Haring, Thomas G. "The Training and Generalization of Abstract Toy
Play in severely Handicapped Students," Dissertation Abstracts
International. 44 : 2439 - A, February, 1984.

Karadon, Catherine McDermott. "Play Training Project : The Effects
of Training Method and Contingency of Reinforcement on Toy
Manipulation Skills in Profoundly Retarded Institutionalized
Children," Dissertation Abstracts International. 45 : 2803 - A,
March, 1985.

- Hurlock, Elizabeth E. Developmental Psychology. 2nd ed, New York, McGraw - Hill Book Company, Inc, 1959. 645 p.
- Helms, Donald B. Exploring Child Behavior. 2nd ed, Tokyo Hott Sumnders Japan, 1981. 539 p.
- Isenberg, Joap P. and Judith E. Jacobs. Playthings as Learning Tools : A Parent's Guide. New York, John Wiley, 1982. 176 p.
- Kennedy, Wallace A. Child Psychology. New Jersey. Prentice - Hall Inc, 1971. 604 p.
- Schichedanz, Judith A. Strategies for teaching young Children. New Jersey, Prentice - Hall. Englewood Cliffs, 1977. 298 p.
- Villarreal, Beatrice Trevino. "An Investigation of the Effects of Types of Imaginative Play in Relation to Sex and Temporal Proximity on Vocabular and Story," Dissertation Abstracts International. 43 : 2222 - A., January, 1983.
- Vaughan, Elizabeth J. "A Clinical Study of the Relationship Between Piagetean Cognitive Level and the Oral Language Development of Kindergarten Children in Sociodramatic Play Situations," Dissertation Abstracts International. 45 : 2799 - A., March, 1985.
- Waterloo, Rubin K.H. The Play of Children Current theory and Research. S. Kanger A.G. Switzerland, 1982. 155 p.

ภาคผนวก ก.

โปรแกรมการเดินตามสายการผลิต

โปรแกรมที่ 1

การสร้างความรู้ความเข้าใจ ประกอบด้วยการเสนอประเภท คือ

- 1.1 การรู้หัวใจ
- 1.2 การเฝ้าระวัง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และรู้จักซึ่งกันและกัน
2. เพื่อให้สมาชิกสามารถจำชื่อเพื่อนในกลุ่มได้

1.1 การรู้หัวใจ

อุปกรณ์

คัดกระดาษสีรูปหัวใจเป็นสองส่วน จำนวนเท่ากับสมาชิกในกลุ่มแบบกระดาษรูปหัวใจ
มีสีแตกต่างกันครึ่งหนึ่ง การคัดรูปหัวใจเป็นกระดาษจะคัดไม่เหมือนกัน

วิธีการเล่น

ผู้จัดเตรียมกระดาษรูปหัวใจที่คัดออกเป็นสองส่วนให้สมาชิกทุกคน แล้วให้สมาชิกแต่ละคนหา
เพื่อนที่มีส่วนที่จะทำ "รูปหัวใจสมบูรณ์" เมื่อพบคู่ของตนแล้วให้ทำความรู้จักกันประมาณ 5 นาที
เกี่ยวกับ ชื่อ ที่อยู่ อายุ เรียน ชื่อแม่หัวใจ ตลอดจนเรื่องต่าง ๆ ที่สมาชิกยังไม่รู้จักกัน
แล้วให้สมาชิกทุกคนกลับมาเข้ามานั่งเป็นวงกลม ให้แต่ละคนรายงานถึงสิ่งที่ตนได้เรียนรู้จากเพื่อน

ข้อควรระวัง

การรายงานต่อกลุ่ม ผู้จัดเตรียมหาที่ไว้ Facilitator

โปรแกรมที่ 2

เล่าเรื่องจากภาพวาด

วัตถุประสงค์

2.1 ภาพวาดอันเดียวจะมีคนมากี่คน มีกี่สิ่งและสัตว์ กี่ตัว กี่สิ่งของตัวไฟ
คอยบอกไหม

2.2 ภาพวาดผู้บอกกำลังทำอะไร (ตัวคน) ที่กำลังทำอะไรนอกไม้

2.3 ภาพวาดเด็กกำลังทำอะไร มีอะไรบ้างนอกไม้ และมือซ้ายถืออะไร

สิ่งที่น่าสนใจ

2.4 ภาพวาดใบไม้เล็ก (มีชื่อประกอบของอวัยวะต่าง ๆ) กำลังทำอะไรเห็น
และเพื่อก

2.5 รูปเปอร์แมนทำอะไรแข่งกับผู้บอกไม้

วิธีการเล่น

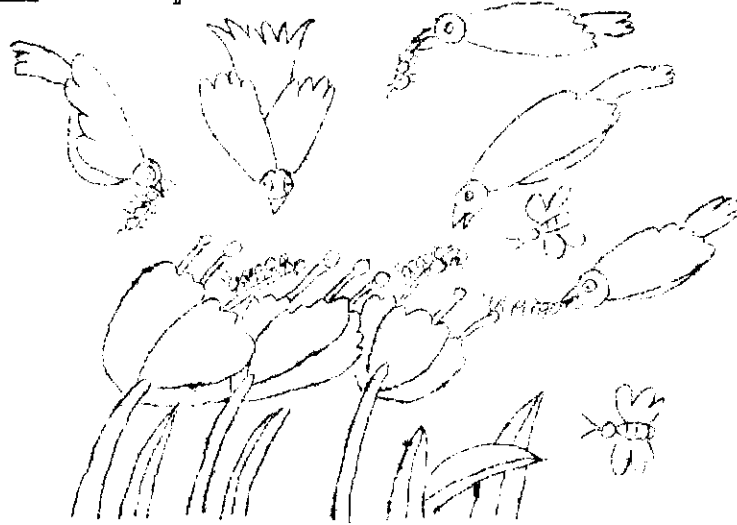
จัดสมาชิกเป็นวงกลม ผู้วิจัยแสดงภาพให้สมาชิกทุกคนเห็นภาพชัดเจน
ให้สมาชิกแต่ละคนลึกลับเข้ามาถึงคำถามจากภาพ โดยถามเพื่อสมาชิกครั้งละ 1 คำถาม ซึ่ง
สมาชิกทุกคนเขียนคำตอบที่เห็นทั้งผู้ตั้งคำถามและตอบคำถามจนครบ จึงเปลี่ยนภาพวาดและ
คำถามการเล่นเช่นเดียวกันต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยช่วยเสนอแนะคำถามให้ เช่น มีอะไร? ใครกับใคร? ทำอะไร? ที่ไหน?

ตัวอย่างการเล่าเรื่องจากภาพ

อุปกรณ์ ภาพวาดฝูงนกกำลังบินหาเหยื่อ (ตัวหนอน) ที่กำลังไต่บนเถาเครือดอกไม้



วิธีการเล่น ผู้วิจัยคิดว่าเด็กจะจำคำ จำให้เจ็ดถึงแปดครั้งวางตาม สมาชิกทุกคน

จะเรียงกับคำท้าวที่ตรงคำถาม และตอบคำถาม

นักเรียนตั้งคำถาม : เราเห็นอะไรจากภาพนี้บ้าง

นักเรียนคนที่ 1 : ดอกไม้สวยสีชมพู

นักเรียนคนที่ 2 : นกหลายตัวเบ่งเฟื่อง

นักเรียนคนที่ 3 : นกกำลังบิน

นักเรียนคนที่ 4 : นกบินไปหาคอกไม้

นักเรียนคนที่ 5 : นกจะไปกินหนอน

นักเรียนคนที่ 6 : นกคงจะหิว

นักเรียนคนที่ 7 : หนอนกำลังกินน้ำหวาน

นักเรียนคนที่ 8 : หนอนโตที่เผลอ

นักเรียนคนที่ 9 : เห็นนกคงไล่อาหารแล้ว

นักเรียนคนที่ 10 : นกบางตัวก็เหนื่อย

บันทึกเรียนครั้งที่ 11 : บันทึก

บันทึกเรียนครั้งที่ 12 : บันทึกใจกับหมอนได้อ

สรุป ผู้วิจัยและสมาชิกจะช่วยกันสรุปคำพิพากษาวัตถุประสงคที่ได้เรียนรู้ไป

โปรแกรมที่ 3

จับคู่ ... ต่อ ประกอบคุณยการเคาเสนอประเภคค

3.1 ផ្សារ

๘
วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะคำค้อยประเภทคำกริยา ได้แก่ ทอด ไท เคี้ยว
 เหวะ แสง สะพาน แข่งกับ ไปเที่ยว

๔
อุปกรณ์

บัตรคำศัพท์โดยเฉพาะคำยาก ได้แก่ คำพ้อง - ออกเสียง, แปล - ไทย, ๕ - เสียง
รูปแปรแบบ - เหาะ, บักแด้ - แด้ง, กระเป๋ - สะพาย, ว้ายน้ำ - แฉ่งกัน,
สวนสยาม - ไปเที่ยว

วิธีการสอน

ผู้วิจัยนำบัตรคำศัพท์ต่าง ๆ ไปของกระดาษ แจกให้สมาชิกแต่ละคน สมาชิกต้องหา
 คำคำศัพท์จากเพื่อนในกลุ่มที่จับคู่คำแล้วได้ใจความถูกต้อง จึงพากันมาหาผู้วิจัย คู่แรกที่มาหา
 ผู้วิจัยก็ถือว่าเป็นผู้ชนะ จะได้รับรางวัลเป็นของเล่น

3.2 เกมทอดำ

วัตถุดิบประสงค์

เพื่อพัฒนาการค้าพืชโดยเฉพาะจำพวกอ้อยประเภทหัวสีเข้ม และถั่วกริษา ไคแบ็ก พากเพียร
มารยาท นาค้าว รักษาความปลอดภัย หักพายุ บึงพลากร แจ่มใส

อุปกรณ์

บัตรคำที่แยกคำออกเป็นสองส่วน ส่วนละหนึ่งซีก (ในทุกเดี๋ยวก็น่าจะมีบัตรคำที่ไม่สามารถถอดกันได้ ได้แก่ รักษา - ความปลอดภัย, นว - ก้าว, พาก - เพียร มารยาท - คี, ทัก - ทาน, บิณฑ - ขาทร, แฉ - ใส

วิธีการเล่น

ให้สมาชิกแบ่งเป็นสองกลุ่มเท่า ๆ กัน นั่งล้อมวงเป็นสองวง เอาบัตรคำชุดของตนวางเรียงรายตรงกลางวงเพื่อช่วยกันดู และจับฉลากหรือเสี่ยงทายว่าวงไหนจะได้เล่นก่อน วงที่เล่นก่อนจะเลือกบัตรคำหนึ่งขึ้นมาอ่าน คนในอีกวงหนึ่งจะต้องรับเลือกบัตรคำที่เป็นคำต่อของคำนั้น แล้วผลัดกันเล่น จับเวลาเพื่อดูผลแพ้ชนะ

ข้อเสนอแนะ

ผู้จัดทำได้ทำที่เป็นกรรมการจับเวลาของแต่ละคำในแต่ละวง แล้วรวมผลวงไหนได้เวลาทั้งหมดน้อยเป็นผู้นะ

โปรแกรมที่ 4

ภาพสี่มหาสนุก

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์โดยเฉพาะคำต่อประเภทคำนาม ด้วยการ
ระบายสีใ้ถูกตรงตามที่ตั้ง และระบายสีใ้ได้ใกล้เคียงกับสีที่เป็้จริง

อุปกรณ์

ภาพลายเส้นจำนวน 12 ภาพ และสีเทียนสามกล่อง

วิธีการเล่น

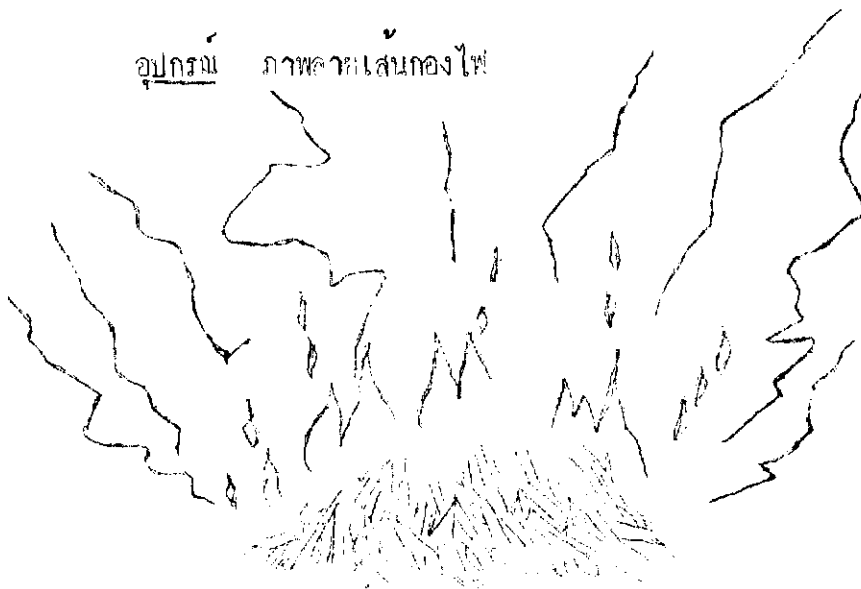
ผู้วิจัยแจกภาพให้คนละหนึ่งภาพ ให้มาอธิบายสีตามภาพที่ผู้วิจัยสั่ง และให้เทียบ
ระบายสีใ้ได้ใกล้เคียงกับสีที่เป็้จริงให้เสร็จภายในเวลา 20 นาที แล้วนำมาส่งผู้วิจัย ผู้วิจัย
จะแจกใ้คนละของขวัญกับรางวัล (โดยไม่ตรงกับของตนเอง) หลังจากนั้นก็มีการอภิปราย และ
เสนอความคิดเห็น

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยเตรียมภาพลายเส้น เช่น กองไฟ ระบายสี กวนไฟ, ดอกไม้ ระบายสี
เกษร, กันสรและลูกศร, ขวาทหาร

ตัวอย่างภาพสีมหานก

อุปกรณ์ ภาพวาดเส้นทองไฟ



- อภิปรายผล
- นักเรียนคนที่ 1 : ระบายสีกับไฟสีดำ
 - นักเรียนคนที่ 2 : ผู้ตรวจและให้ใจ
 - นักเรียนคนที่ 3 : ใบ และหญ้าแห้ง การเก็บน้ำตาล
 - นักเรียนคนที่ 4 : ทองไฟทองสีแดง
 - นักเรียนคนที่ 5 : กับไฟสีดำถูกแล้ว
 - นักเรียนคนที่ 6 : กับไฟ และเศษไม้สีดำ

โปรแกรมที่ 5

บอกใบ้ - คือคัมภีร์หาบทุ ประกอบด้วยการเล่สองประเภท คือ

5.1 บอกใบ้ให้ทาย

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ โดยเฉพาะคำอ้อยประเภทคำกริยา ได้แก่
คำว่า ถอดดู ไกลเปิด ไม่เห็น ขวางกั้น

อุปกรณ์

กระดาษเขียนข้อความที่เป็นคำสั่งและ 1 ข้อความ เช่น "ให้ทำท่าคว่ำมือ"
"ให้ทำท่าไกลเปิด" "ให้ทำท่าคว่ำตา"

วิธีการเล่น

แบ่งสมาธิออกเป็นสองฝ่าย แต่ละฝ่ายทั้งรวมเป็นกลุ่มอยู่ละมุมของห้องเรียน
เริ่มการเล่นโดยผู้วิจัยให้สมาชิกจับฉลากว่ากลุ่มใดจะเริ่มเล่นก่อน ฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นก่อน
มาจับบัตรข้อความที่เป็นคำสั่งว่าจะให้แสดงอะไร เมื่อได้แล้วก็ปรึกษากันในกลุ่ม และจัดส่ง
ตัวแทนออกมาแสดงท่าทางไปตามคำสั่ง โดยที่ผู้สังเกตทั้งสองจะทำหน้าที่เป็นผู้ดูและทายว่าท่าทาง
ที่ฝ่ายตรงข้ามแสดงนั้นหมายถึงอะไร ถ้าฝ่ายทายสามารถทายถูกฝ่ายแสดงจะได้คะแนน 1 คะแนน
ถ้าทายไม่ถูกฝ่ายที่แสดงจะไม่ได้อะไรเลย ผู้วิจัยจะเป็นผู้เฉลย และอาจจะให้มีการอธิบายวิธีการ
แสดงร่วมกัน จากนั้นผู้วิจัยเปลี่ยนให้ฝ่ายแสดงไปเป็นผู้ทายบ้าง และให้ฝ่ายที่ทายมาเป็นผู้แสดง

ข้อสังเกตแนะ

ผู้วิจัยจะทำหน้าที่คอยกระตุ้นให้สมาธิทุกคนได้พูดคำศัพท์ในทาบใบ้ ๓

5.2 ขบวนการพัฒนา

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ โดยเฉพาะคำด้อยประเภทคำกริยา ได้แก่
เหาะ สะพาย บินพาตร แสดง เลื้อย ถักทอ

อุปกรณ์

กล่องกระดาษบรรจุหอยนม และภายในหอยนมมีฉากคำศัพท์โดยเฉพาะคำด้อย

วิธีการเล่น

ให้สมาชิกเอามือล้วงลงในกล่องหยิบหอยนมขึ้นมา ในหอยนมมีคำศัพท์ แล้วให้
สมาชิกบรรยายถึงลักษณะหรือแสดงท่าทางบอกใบ้ให้เพื่อนสมาชิกทายว่า คำศัพท์นี้คืออะไร
สมาชิกที่ทายคำศัพท์ถูกต้องได้หยิบหอยนม และเป็นผู้นับถอยต่อไป สมาชิกที่ทายคำศัพท์ถูกต้อง
จะโยนหอยนมเป็นรางวัล

ข้อควรระวัง

หากสมาชิกบอกใบ้ซึ่งปากคือคำศัพท์ ต้องหยิบและบอกใบ้คำศัพท์ใหม่

โปรแกรมที่ 6

รวมพลังกันสร้าง

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ โดยเฉพาะคำต่อยประเภทคำกริยา และ คำวิเศษณ์ ไ้แก่ น้ากลั้ว แจ่มใส พากเพียร ยาก มารยาทดี คำว่า รักษาความปลอดภัย กลอมลูก

อุปกรณ์

1. บัตรคำกริยา และคำวิเศษณ์
2. กระดาษดำ

วิธีการเล่น

ให้สมาชิกแบ่งเป็นสองฝ่ายเท่า ๆ กัน นั่งล้อมวงเป็นสองวง ใหญ่เล่นแต่ละวงส่งตัวแทน มารับบัตรคำกริยา และคำวิเศษณ์ที่ละกันอยู่จากผู้วิจัย พร้อมทั้งเสี่ยงทายว่ากลุ่มใดจะไ้เล่นก่อน เมื่อฝ่ายใดไ้เล่นก่อนให้นำเอาบัตรคำกริยา หรือคำวิเศษณ์นั้นตั้ง และให้อีกฝ่ายหนึ่งช่วยกันคิดหาคำศัพท์เอง แล้วแต่งเป็นวลีที่ไ้ใจความสมบูรณ์เขียนตอบที่กระดานดำภายในเวลา 5 นาที ต่อไปจะเปลี่ยนกันทำหน้าที่คือ ฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ตั้งคำถาม อีกฝ่ายหนึ่งช่วยกันสร้างวลี ซึ่งจะต้องไม่ซ้ำกับข้อความเดิม หลังจากแต่งเสร็จสิ้นจะมีการอภิปรายว่าถูกต้องหรือไม่อย่างไร

ข้อเสนอแนะ

ก่อนที่จะเล่นผู้วิจัยต้องยกตัวอย่าง และชักชวนความเข้าใจกับสมาชิก

ตัวอย่างรวมพลั้งกันสร้าง

อุปกรณ์ บัตรคำกริยา เช่น คำว่า พากเฟียร์ ชอบ ผัน

วิธีการเล่น

กลุ่มที่ 1 : พากเฟียร์

กลุ่มที่ 2 : เราพากเฟียร์ศึกษา

กลุ่มที่ 2 : คำว่า

กลุ่มที่ 1 : รดคำว่า

กลุ่มที่ 1 : ผัน

กลุ่มที่ 2 : ฉะนั้นเรื่องฉันไปบนดวงจันทร์

กลุ่มที่ 2 : ชอบ

กลุ่มที่ 1 : ชอบเล่นแบบนี้

โปรแกรมที่ 7

เน้นกับคำศัพท์

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาเด็กให้สามารถใช้คำศัพท์ โดยเฉพาะคำอ้อยทุกประเภทได้อย่างตนเอง

อุปกรณ์

เอกสารคำศัพท์ โดยเฉพาะคำอ้อยทุกประเภท

วิธีการเล่น

เมื่อจบโปรแกรมที่ 6 ผู้วิจัยให้การบ้านสมาชิกแฉ่งนิทานมาประกวดกันคนละ 1 เรื่อง โดยแต่งนิทานมาส่งประมาณ 7 - 8 ประโยค พร้อมทั้งมีคำอ้อยตามที่ผู้วิจัยกำหนด ให้นิทาน 1 เรื่องจะต้องมีคำอ้อยประมาณ 5 คำ สมาชิกแต่ละคนจะได้นิทานของสมาชิกกลุ่มหนึ่ง ยกเว้น ตกลงจบ เพื่อให้สมาชิกช่วยกันสรุปว่านิทานแต่ละเรื่องนั้นการจะจบลงด้วยอย่างไร หลังจาก นั้นเจ้าของนิทานจะเฉลยตอบให้กลุ่มฟัง เมื่อการเล่านิทานของสมาชิกแต่ละคนได้เสร็จสิ้นลง จะให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันตัดสินว่า นิทานเรื่องใดควรจะได้ที่ 1, 2 และ 3 ผู้ได้ที่ 1, 2 และ 3 จะได้รับรางวัลเป็นถ้วยของอาหารกลางวันของโรงเรียนเป็นจำนวนเงิน 12, 10, 7 บาท และสมาชิกคนอื่น ๆ ได้คนละ 5 บาท

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยจะจัดเตรียมหนังสือนิทาน เพื่อสำรองสมาชิกที่ไม่ได้แต่งนิทานมา

ตัวอย่างคำศัพท์

อุปกรณ์ คำศัพท์แสงนิทาน ไถ่แก่

คำนาม สัญญาณ ถั่วไฟ หีมะ ลูกกร เทื่อ เกล็ด ผง สังกะสี เหยือก

ลักษณะนาม ฟูมไม้ ฟูงนก

คำกริยา กลอดลูก ไกวแปด เคี้ยว เหวะ แล่ง สะพาย แข่งกับ ไปเที่ยว

คำว่า บินพาคร หักทวย รักษาความปลอดภัย

คำวิเศษณ์ พากเพียร มารยาดี นากลิ้ว แฉะใส ยาก

วิธีการเล่น ตัวอย่างการแต่งนิทาน

ฟูมกับเหวะหาเหยื่อ ลูกกรูรจากยูแซงขึงยั้งใส่ ผดองบั้งฟูมไม้

ควยความนากลิ้ว ฟูเลื้อยเข้ามาเต็มจึงกับบะวักนั้น หลังจากนั้นก็จึงผดหีมะคำความ
ก็มแย้มแจ่มใส

โปรแกรมที่ 3

หุ่นเชิดมือ

วัตถุประสงค์

เพื่อสรุปผลการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเฉพาะคำอ้อมที่พบประเภทจากการเล่นตามสถานการณ์

อุปกรณ์

หุ่นมือเป็นรูปสัตว์ ชนิดของสัตว์แตกต่างกัน เช่น สิงโต กบ คิง เบ็ด

วิธีการเล่น

สมาชิกแต่ละคนสวมตุ๊กตาสัตว์ตัวหุ่นมือ และเล่าให้เพื่อนสมาชิกฟังถึงการเล่นต่าง ๆ ที่ผ่านมา (โปรแกรมที่ 1 - 7) เช่น ฉันทำอะไร ทำอย่างไร มีอะไรได้เกิดขึ้นบ้าง และรู้จักอะไรเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็น Facilitator และให้คำชมเชยสมาชิกที่เสนอแนะความคิดใหม่

ภาคผนวก ข.

แสดงภาระงานของ กลุ่มตัวอย่างที่ ใช้ศึกษา

แสดงการคำนวณข้อมูล

แสดงค่าคุณภาพแบบทดสอบความสามารถทางถ้อยคำ

แสดงการเปรียบเทียบพัฒนาการทางถ้อยคำก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มควบคุม

คนที่	X	Y	D	D ²
1	14	16	-2	4
2	20	27	-7	49
3	17	24	-7	49
4	19	25	-6	36
5	20	26	-6	36
6	20	25	-5	25
7	19	27	-8	64
8	17	27	-10	100
9	20	24	-4	16
10	16	25	-9	81
11	10	24	-6	36
12	20	25	-5	25
			-75	521

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

$$= \frac{-75}{\sqrt{\frac{(12 \times 521) - 75^2}{11}}}$$

$$t = -9.94$$

$$t_{(.01, 11)} = -2.718$$

แสดงการเปรียบเทียบพัฒนาการทางด้อยค่าก่อนและหลังการทดลอง ภายในกลุ่มทดลอง

คนที่	X	Y	D	D ²
1	20	35	-15	225
2	17	34	-17	289
3	15	30	-15	225
4	10	33	-15	225
5	19	30	-11	121
6	16	26	-10	100
7	17	20	-11	121
8	13	20	-15	225
9	10	32	-14	196
10	17	31	-14	196
11	12	20	-8	64
12	16	29	-13	169
			-158	2,156

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

$$= \frac{-158}{\sqrt{\frac{(12 \times 2,156) - (158)^2}{11}}}$$

$$t = -17.39$$

$$t_{(.01, 11)} = -4.718$$

แสดงการเปรียบเทียบพัฒนาการทางถอยคำระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

$$t = \frac{\bar{D}_1 - \bar{D}_2}{\sqrt{\frac{(N_1 - 1)S_{D_1}^2 + (N - 1)S_{D_2}^2}{N_1 + N_2 - 2} \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}}$$

$$\bar{D}_1 = 13.17, \quad \bar{D}_2 = 6.25$$

$$S_{D_1} = 3.044, \quad S_{D_2} = 2.179$$

$$N = 12, \quad N = 12$$

$$t = \frac{13.17 - 6.25}{\sqrt{\frac{(12 - 1) 3.044^2 + (12 - 1) 2.179^2}{12 + 12 - 2} \left(\frac{1}{12} + \frac{1}{12} \right)}}$$

$$t = 6.18$$

$$t_{(.01, 22)} = 2.508$$

แสดงค่าความเชื่อมั่น และความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการวัดแบบทดสอบความสามารถ
ทางถ้อยคำ

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

$$= \left[\frac{40}{39} \right] \left[1 - \frac{7.72}{56.73} \right]$$

$$= .89$$

$$SE_{meas} = S \sqrt{1 - r_{tt}}$$

$$= 7.53 \sqrt{1 - .89}$$

$$= 2.5'$$

แสดงค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อแบบทดสอบความสามารถทางจิตวิทยา

ข้อ	p	r	Δ
1	.67	.41	11.3
2	.77	.35	10.0
3	.73	.40	10.6
4	.70	.48	10.9
5	.71	.29	9.8
6	.44	.38	13.6
7	.70	.48	10.9
8	.68	.52	11.2
9	.60	.47	12.0
10	.59	.43	12.1
11	.64	.45	11.5
12	.78	.76	10.0
13	.72	.31	10.7
14	.59	.54	12.1
15	.79	.48	9.4
16	.69	.37	11.0
17	.56	.40	12.4
18	.64	.34	11.6
19	.70	.37	10.0
20	.59	.54	12.1
21	.68	.52	11.2

Point	p	r	Δ
22	.64	.45	11.5
23	.62	.60	11.6
24	.75	.39	10.3
25	.68	.52	11.2
26	.59	.43	12.1
27	.79	.30	9.7
28	.60	.52	11.2
29	.59	.43	12.1
30	.69	.37	11.0
31	.55	.27	11.2
32	.49	.37	13.1
33	.53	.21	11.7
34	.53	.62	12.7
35	.41	.32	13.9
36	.49	.27	13.1
37	.42	.22	12.8
38	.33	.29	13.7
39	.30	.48	15.1
40	.21	.52	16.3

ผลของการเล่นตามสถานการณ์ที่พัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ที่คอยทักษะทางถ้อยคำ โรงเรียนมัธยม กรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ

ของ

วิจิตตรา เถื่อนจิตราเจริญ

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

กุมภาพันธ์ 2529

การศึกษานี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางด้อยค่าของนักเรียนที่คอยทักษะทางด้อยค่าระหว่างการเล่นตามสถานการณ์ กับการเรียนตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนวัดสุวรรณ์ กรุงเทพมหานคร ที่คอยทักษะทางด้อยค่า จำนวน 24 คน และได้สุ่มอย่างง่ายออกเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยได้จัดการเล่นตามสถานการณ์ให้กับกลุ่มทดลอง และจัดการเรียนตามปกติให้กับกลุ่มควบคุม

ผลการศึกษาพบว่า

1. การ เล่นตามสถานการณ์ และการ เรียนตามปกติทำให้ นักเรียนมีพัฒนาการทางด้อยค่า ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. การ เล่นตามสถานการณ์ และการ เรียนตามปกติทำให้ นักเรียนมีพัฒนาการทางด้อยค่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

EFFECTS OF PLAY SITUATION ON VERBAL DEVELOPMENT OF
PRATHOM SUKSA II VERBAL DEFICIENT STUDENTS AT
WATSUWAN SCHOOL IN BANGKOK

AN ABSTRACT

BY

WICHITTRA AUECHITTRACHAROAN

Presented in partial fulfilment of the requirements
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirot University

February 1986

The purpose of this research was to study Verbal Development of Prathom Suksa II Verbal Deficient Students at Watsuwan School using the play situation and the conventional instruction.

Twenty - Four students were selected by simple random sampling. They were randomly assigned to an experimental group and control group. The experimental group was engaged in the play situation whereas the control group was engaged in the conventional instruction.

The results showed that

1. There were highly significant differences Pretest and Posttest in both the experimental and the control groups in Verbal Development at .01 level.

2. The experimental and the control groups revealed significant differences in Verbal Development at .01 level.