

158. 25

ม ๑๖1๘

๗, 3

ผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่มิต่อพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน
และการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย

19 ก.ย. 2537

ปริญญานิพนธ์

ของ

ไฉไล บุญมาก

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาพัฒนาการ

มีนาคม 2537

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

189987

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปัญหานี้นับตั้งแต่เห็นสมควร
รับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาจิตวิทยาพัฒนาการ ของ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา ธรรมา)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา ธรรมา)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจักษ์ คำจันทร์)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปัญหานี้นับตั้งแต่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาพัฒนาการ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ดร.ศิริยุภา พูลสุวรรณ)

วันที่ ๒๕ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๓๗

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลือ แนะนำ ให้ข้อคิดเห็นแก้ไข
ข้อบกพร่องต่าง ๆ จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา ธรรมา รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง
อารยะวิญญู ดร.นิยะดา จิตต์จรัส ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประสงค์ คำจิม และคณาจารย์
ทุกท่านในภาควิชา จิตวิทยาพัฒนาการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์แพทย์หญิง นิตยา คชภักดี ดร.ศรีสมร พุ่มสะอาด
และดร.อรอนงค์ เย็นอุทก ที่กรุณาแก้ไขข้อบกพร่องตลอดจนให้ข้อคิดเห็น เครื่องมือสำหรับ
การวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน อาจารย์ และนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ โรงเรียนประถมมนทรี โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย
จังหวัดนนทบุรี โรงเรียนอนุบาลรักลูก และมูลนิธิเพื่อเด็กพิการ ที่กรุณาให้ความร่วมมือในการ
เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี ขอขอบคุณทีมงานมาตามนัด รัชพลัมทิว ที่กรุณาให้คำแนะนำ
เกี่ยวกับเกมและเครื่องมือ

ณ โอกาสนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ แพทย์หญิง วราภรณ์ ตั้งตรงไพโรจน์ นายแพทย์
อนุศักดิ์ เลียงอุดม คุณศักดิ์สิน ช่องคารากุล คุณยรรยง ปกป้อง ที่ให้ความช่วยเหลือ
แนะนำจนปริญญานิพนธ์สำเร็จลงด้วยดี ขอขอบคุณ แม่ และน้องที่ช่วยเหลือทุนทรัพย์ระหว่าง
การทำปริญญานิพนธ์

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ คุณหญิง
พวงรัตน์ วิเวกานนท์ และคณาจารย์ทุกท่านของโรงเรียนราชวินิตระหว่างปีการศึกษา
2511 - 2513 ที่ได้กรุณาสั่งสอน อบรม จนผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา ณ สถานที่นี้

ไฉไล บุญมาก

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลือ แนะนำ ให้ข้อคิดเห็นแก้ไข
ข้อบกพร่องต่าง ๆ จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา ธรรมา รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง
อารยะวิญญู ดร.นิยะดา จิตต์จรัส ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจักษ์ คำจิมี และคณาจารย์
ทุกท่านในภาควิชา จิตวิทยาพัฒนาการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์แพทย์หญิง นิตยา คชภักดี ดร.ศรีสมร พุ่มสะอาด
และดร.อรอนงค์ เย็นอุทก ที่กรุณาแก้ไขข้อบกพร่องตลอดจนให้ข้อคิดเห็น เครื่องมือสำหรับการ
การวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน อาจารย์ และนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ โรงเรียนประถมนนทรี โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย
จังหวัดนนทบุรี โรงเรียนอนุบาลรักลูก และมูลนิธิเพื่อเด็กพิการ ที่กรุณาให้ความร่วมมือในการ
เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี ขอขอบคุณทีมงานมาตามนัด รัชฟิล์มทีวี ที่กรุณาให้คำแนะนำ
เกี่ยวกับเกมและเครื่องมือ

ณ โอกาสนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ แพทย์หญิง วราภรณ์ ตั้งตรงไพโรจน์ นายแพทย์
อนงค์ศักดิ์ เลียงอุดม คุณศักดิ์สิน ช่องดารากุล คุณยรรยง ปกป้อง ที่ให้ความช่วยเหลือ
แนะนำจนปริญญานิพนธ์สำเร็จลงด้วยดี ขอขอบคุณ แม่ และน้องที่ช่วยเหลือทุนทรัพย์ระหว่าง
การทำงานปริญญานิพนธ์

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ คุณหญิง
พวงรัตน์ วิเวกานนท์ และคณาจารย์ทุกท่านของโรงเรียนราชวินิตระหว่างปีการศึกษา
2511 - 2513 ที่ได้กรุณาสั่งสอน อบรม จนผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา ณ สถานที่นี้

ใจใส บุญมาก

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า	8
ความหมายของความร่วมมือ - การแข่งขัน	9
ทฤษฎีสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม	10
ความหมายของคำว่ากลุ่ม	11
ทฤษฎีบุคลิกภาพของ อีริคสัน	13
ความหมายของการบำบัดด้วยการเล่น	15
ความหมายของคำว่า เกม	16
จุดมุ่งหมายของการใช้เกม	17
ประโยชน์ของเกม	17
ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน	19
การวินิจฉัยปัญหาทางพฤติกรรม	20
สาเหตุของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่เหมาะสมจำเป็นต้องแก้ไข	20
วิธีช่วยเหลือและแก้ไขพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่เหมาะสม	21
ความหมายของการสื่อสารด้วยภาษา	22

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า	8
ความหมายของความร่วมมือ - การแข่งขัน	9
ทฤษฎีสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม	10
ความหมายของคำว่ากลุ่ม	11
ทฤษฎีบุคลิกภาพของ อีริคสัน	13
ความหมายของการบำบัดด้วยการเล่น	15
ความหมายของคำว่า เกม	16
จุดมุ่งหมายของการใช้เกม	17
ประโยชน์ของเกม	17
ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน	19
การวินิจฉัยปัญหาทางพฤติกรรม	20
สาเหตุของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่เหมาะสมจำเป็นต้องแก้ไข ..	20
วิธีช่วยเหลือและแก้ไขพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่เหมาะสม	21
ความหมายของการสื่อสารด้วยภาษา	22

องค์ประกอบที่ช่วยให้การสื่อสารด้วยภาษามีประสิทธิภาพ	24
ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการสื่อสาร	26
เอกสารและงานวิจัยในประเทศ	26
เอกสารและงานวิจัยต่างประเทศ	28
สมมติฐานของการศึกษาวิจัย	29
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	30
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	30
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	31
วิธีดำเนินการทดลอง	38
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	47
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	55
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	55
ลำดับขั้นการแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล	56
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	56
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	63
ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า	63
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	64
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	66
อภิปรายผล	67
ข้อเสนอแนะ	70

องค์ประกอบที่ช่วยให้การสื่อสารด้วยภาษามีประสิทธิภาพ	24
ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการสื่อสาร	26
เอกสารและงานวิจัยในประเทศ	26
เอกสารและงานวิจัยต่างประเทศ	28
สมมติฐานของการศึกษาวิจัย	29
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	30
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	30
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	31
วิธีดำเนินการทดลอง	38
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	47
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	55
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	55
ลำดับขั้นตอนการแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล	56
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	56
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	63
ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า	63
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	64
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	66
อภิปรายผล	67
ข้อเสนอแนะ	70

บรรณานุกรม	71
ภาคผนวก	77
รายนามผู้เชี่ยวชาญ	138
ประวัติย่อของผู้วิจัย	139

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงแบบแผนการทดลอง	38
2	แสดงรูปแบบของการทดลองการเล่นแบบแข่งขัน	45
3	แสดงรูปแบบของการทดลอง การเล่นแบบร่วมมือ	46
4	แสดงค่าสถิติพื้นฐาน และผลการเปรียบเทียบพฤติกรรม ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนก่อนและหลังการฝึกการเล่นแบบร่วมมือ โดยใช้ t - test	57
5	แสดงค่าสถิติพื้นฐานและผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์ กับเพื่อนก่อนและหลังการฝึกการเล่นแบบแข่งขัน โดยใช้ t - test	57
6	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมก่อนแล้งการทดลอง โดยใช้ One - Way Ancova โดยมี คะแนนก่อนการทดลองจากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน เป็นตัวแปรร่วม	58
7	แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้ Tukey	59
8	แสดงค่าสถิติพื้นฐานและผลของการเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาก่อน และหลังการฝึกการเล่นแบบร่วมมือ โดยใช้ t - test	60
9	แสดงค่าสถิติพื้นฐานและผลของการเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาก่อนและ หลังการฝึกการเล่นแบบแข่งขัน โดยใช้ t - test	60
10	แสดงผลการเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ One - Way Ancova โดยมีคะแนน ก่อนการทดลองจากแบบทดสอบด้านภาษา เป็นตัวแปรร่วม	61
11	แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้ Tukey	62

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แสดงตัวอย่างแบบทดสอบภาษาตอนที่ 1	33
2 แสดงตัวอย่างแบบทดสอบภาษาตอนที่ 2	34
3 แสดงตัวอย่างแบบทดสอบภาษาตอนที่ 3	35
4 แสดงแบบประเมินผลการวิเคราะห์เครื่องมือในการศึกษาทดลอง ของผู้เชี่ยวชาญ	89
5 แสดงตัวอย่างแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน	129
6 แสดงตัวอย่างแบบทดสอบด้านภาษา	130

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เด็กเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีค่ายิ่ง เป็นความหวังของครอบครัว เป็นผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมและความเป็นมนุษยชาติ เป็นพลังสำคัญที่มีบทบาทโดยตรงต่อการพัฒนาสังคม และประเทศชาติอนาคตอันมั่นคงจึงต้องประกอบด้วยเด็กในสังคมปัจจุบันที่มีคุณภาพ มีสมรรถภาพ ทั้งทางร่างกายและจิตใจมีพัฒนาการในทุก ๆ ด้านที่เหมาะสมกับวัย กระทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้นทรัพยากรทั้งหลายในแต่ละสังคมย่อมต้องมีการเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ดังคำกล่าวของ Deutsch (1949 : 45) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ในการติดต่อสัมพันธ์กัน บุคคลจะพยายามหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์ที่เกิดจากความขัดแย้งแต่จะแสวงหาความสัมพันธ์ที่ดีมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น มีการปรับตัว เข้าหากัน ทำให้เกิดพัฒนาการทางสังคม การที่จะส่งเสริมให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันมากยิ่งขึ้นเท่าไรก็เท่ากับมุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อพัฒนาการทางสังคมของเด็กมากขึ้นเท่านั้น

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2527 : 147 - 148) กล่าวถึงงานพัฒนาการในวัยเด็กตอนปลาย ซึ่งมีอายุระหว่าง 8 - 11 ปี ไว้ว่า เด็กในวัยนี้จะมีพัฒนาการทางสังคมเด่น กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อเด็กในวัยนี้เป็นอย่างมาก เพราะการเข้ากลุ่มจะทำให้เด็กมีความมั่นคงทางจิตใจซึ่งจะเป็นรากฐานของการพัฒนาการทางสังคมในวัยรุ่นต่อไป กิจกรรมกลุ่มของเด็กวัยนี้มักจะเป็นลักษณะของกิจกรรมการเล่น เกม การพูดจาสร้างสรรค์ การสร้างสิ่งของ ซึ่ง พิศมัย วิบูลย์สวัสดิ์ (2527 : 135 - 136) กล่าวถึงเป้าหมายและหลักการพัฒนาการในวัยเด็กตอนปลาย ประการหนึ่งว่า เป็นระยะที่เด็กเรียนรู้ความประพัตินการอยู่ร่วมกับคนอื่น เรียนรู้การอยู่กับเพื่อน เด็กจะลดความถือดีเอาแต่ใจตนเองลง รู้จักเชื่อฟัง กฎ ระเบียบมากขึ้น การรู้จักรวมกลุ่มของเด็กสร้างนิสัยแข่งขัน ร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับ สุชา จันทน์เอม (2531 : 239) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมภายในกลุ่มของเด็กวัยนี้ทั้งลักษณะแข่งขันและร่วมมือ เมื่อเด็กเข้ามาอยู่ในกลุ่มก็จะพยายามปรับปรุงตนเอง

เพื่อยอมรับมาตรฐานของกลุ่มเพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน และการที่เขาจะร่วมมือหรือแข่งขันกับบุคคลอื่นขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมาย ถ้าอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องแข่งขัน เขาก็จะแข่งขันกับบุคคลอื่น ถ้าอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องร่วมมือกันเขาก็สามารถที่จะร่วมมือกับทุก ๆ คนในกลุ่มได้ (พรณี เกษมกล. 2522 : 2) จากเหตุผลดังกล่าวทำให้สรุปได้ว่า พฤติกรรมของเด็กแต่ละคนในวัยเด็กตอนปลาย จะเกิดขึ้นเป็น 2 ลักษณะ คือ เกิดการแข่งขันเมื่อมีจุดมุ่งหมายที่ต้องการเป็นหนึ่งเดียว และจะเกิดความร่วมมือเมื่อมีจุดมุ่งหมายเดียวกันซึ่งทุก ๆ คนในกลุ่มจะได้ผลประโยชน์ร่วมกัน สถานการณ์ทั้ง 2 สถานการณ์ดังกล่าว Erikson (ไยธิน คันสนยฺหุท. 2530 : 188 ; อ้างอิงมาจาก Erikson. n.d.) เสนอแนวคิดไว้ว่าเด็กวัยนี้จะมีการแข่งขันด้านต่าง ๆ สูง ถ้าเด็กประสบความสำเร็จก็จะรู้สึกภาคภูมิใจ แต่ถ้าเด็กประสบความล้มเหลว ทางด้านการแข่งขัน เด็กจะพัฒนาความรู้สึกมีปมด้อย ประกอบกับสภาพทางสังคมและสิ่งแวดล้อมเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก เมื่อเด็กปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมไม่ได้ จะทำให้เกิดความคับข้องใจในที่สุด ก็จะเป็นความตึงเครียดทางอารมณ์จนเกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ (ผดุง อารยะวิญญู. 2527 : 16 - 18) ทำให้เด็กไม่ค่อยพูดคุยกับเพื่อนไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ไม่สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุขซึ่งแสดงให้เห็นว่าความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนยังไม่มีดี

ในการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มนั้น กาจัด สวัสดิ์โอ (ม.ป.ป. : 21) กล่าวว่า การที่คนเราจะเข้าใจกันได้นั้นต้องอาศัยกระบวนการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจของตนไปสู่ผู้อื่นได้ตรงความหมายทั้งฝ่ายผู้ส่งและผู้รับ การสื่อสารระหว่างบุคคลจึงเป็นปรมุขปัจจัยของความสัมพันธ์สุขเพราะเป็นเครื่องมือสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหมู่คณะ ซึ่งสอดคล้องกับ Hurlock ที่กล่าวไว้ว่า การสื่อสาร หมายถึง การแลกเปลี่ยนความคิดและความรู้สึก ซึ่งสามารถทำให้สำเร็จลงได้ด้วยภาษาเพราะภาษาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่าง ๆ บอกถึงความรู้สึกภายในตน ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ภาษาที่สื่อสารกันนั้นมีหลายลักษณะ ได้แก่ ภาษาพูด ภาษาเขียน และภาษาท่าทางแต่โดยทั่ว ๆ ไปแล้วจะเห็นว่าภาษาพูดนั้นจะเป็นภาษาที่คนเรานิยมใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด เนื่องจากสื่อสารได้สะดวก รวดเร็ว และใช้สื่อความหมายได้ดี (Hurlock. 1978 : 162) ส่วน Brumfit and others ให้ความเห็นไว้ว่า ในการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในเด็กนั้น การใช้ภาษาที่ร่วมกันหลายประเภท คือ ใช้ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน รวมทั้งภาษาท่าทาง จะทำให้เด็กมีพัฒนาการทางการสื่อสารที่ดีขึ้น และสามารถบอกถึง

ความรู้สึก ได้จากพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นบุคลิกลักษณะในขณะนั้น (Brumfit and others. 1980 : 166 - 179) ซึ่งตรงกับคำกล่าว ของ Edwin ที่ว่า ภาษาจึงเป็นหัวใจของการสื่อสาร เพราะถ้าปราศจากภาษาแล้ว ผู้พูดหรือผู้ส่งจะไม่สามารถสื่อความคิดหรือ สื่อสารให้ผู้ฟังหรือผู้รับ เข้าใจความต้องการของตนได้เลย ภาษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้มนุษย์เข้าใจกันได้ (ประสงค์ รายนุสข. 2528 : 61)

ดังนั้นการสื่อสารด้วยภาษาจึงมีความสำคัญมากในด้านพัฒนาสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ที่มีต่อกลุ่มให้แก่เด็กที่ไม่ประสบความสำเร็จงานด้านการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อน โดยเฉพาะใน วัยเด็กตอนปลายนั้น กิจกรรมการเล่นเป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็ก ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น สามารถอ้างอิงได้จากผู้สนใจศึกษา เกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้กิจกรรม การเล่น เพื่อพัฒนาพฤติกรรมเด็กวัยเรียนและสรุปผลไว้ดังนี้ เกม คือ การเล่นที่มีกติกา มีกฎเกณฑ์ที่มีการแข่งขัน ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคมเพิ่มขึ้น สามารถเล่นเป็นกลุ่มได้ เกมช่วยให้ เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน ผิดความร่วมมือ ระเบียบวินัยเคารพกฎเกณฑ์ในสังคม (พวงทอง ไสยวรรณ. 2530 : 113) และเรขา ทองสวัสดิ์ เสนอแนะไว้ว่า กิจกรรมการเล่นมีความสำคัญมาก เพราะ จะทำให้เด็กได้ฝึกฝนทบทวนทักษะเดิมที่ได้รับประสบการณ์มาแล้วและได้ฝึกฝนทักษะใหม่ ๆ ไม่ทำให้ เด็กเกิดความท้อถอยขณะเล่น ช่วยเสริมพลังกายและพลังใจให้แก่เด็ก การเล่นบางอย่างเสริม ให้เด็กรู้จักเล่นร่วมกันนั่นก็คือการปรับตัวให้อยู่ในกลุ่มที่ตนอยู่ร่วมกัน ซึ่งผลจากการปรับตัวจะได้ ประโยชน์จากกิจกรรมการเล่นเป็น 2 ลักษณะ คือ ก) ขณะเล่นร่วมกันเด็กจะได้ฝึกพัฒนาการด้าน สังคมและฝึกการปรับตัวไปด้วยพร้อมกัน ข) การเล่นร่วมกันส่งเสริมให้พัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้น เรขา ทองสวัสดิ์ (เอกสารรื้อเนียบ. 2534 หน้า 3 - 6) จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้ศึกษาวิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมการสื่อสารด้วยภาษาในลักษณะความร่วมมือเป็นกลุ่มต่อกัน และการ แข่งขันเป็นรายบุคคล มาทดลองใช้กับเด็กที่มีปัญหาด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน โดยต้องการศึกษาว่า ในสถานการณ์ใดจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับตัวและพัฒนาการด้านอื่น ๆ มากน้อยไปกว่ากันเพียงใด เพื่อที่เด็กจะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีค่าเป็นความหวังที่ครอบครัวภาคภูมิใจ เป็นผู้สืบทอดมรดกทาง วัฒนธรรมที่ดีงามซึ่งคาดว่าจะเป็พลังสำคัญที่มีบทบาทในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติในอนาคต

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนก่อนและหลังการฝึกการเล่นเกมแบบร่วมมือ
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียน ก่อนและหลังการฝึกการเล่นเกมแบบแข่งขัน
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน หลังการทดลองของนักเรียนที่มีการฝึกการเล่นเกมแบบร่วมมือและแข่งขัน กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการเล่นเกม
4. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนก่อนและหลังการเล่น เกมแบบร่วมมือ
5. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนก่อนและหลังการเล่น เกมแบบแข่งขัน
6. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษา หลังจากการทดลองของนักเรียนที่มีการฝึกการเล่นเกมแบบร่วมมือและแข่งขัน กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการเล่น เกม

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ จะทำให้เกิดประโยชน์ 2 ประการคือ

1. เป็นแนวทางให้นักจิตวิทยา ครู - อาจารย์ และผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ได้ทราบว่า การเล่นเกมแบบร่วมมือและแบบแข่งขัน สามารถนำมาใช้พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ๆ และการสื่อสารด้วยภาษาได้หรือไม่ ถ้าเป็นไปได้จริงก็จะเป็นประโยชน์ทางวิชาการในการเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และการสื่อสารด้วยภาษาต่อไป
2. ผลที่ได้จากข้อ 1. จะเป็นแนวทางให้นักจิตวิทยา ครู - อาจารย์ และผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษานำกิจกรรมที่ได้ผลจากการทดลองวิจัยครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อปรับปรุงพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษา ให้อยู่ในสภาพการณ์ที่ดีขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขในสังคมต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2536 ที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ตั้งแต่เบอร์เซนไทล์ 30 ลงมา โดยวัดจากคะแนนที่ครูประจำชั้นให้ในแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2536 ที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เบอร์เซนไทล์ที่ 30 ลงมา จำนวน 36 คน โดยการจับสลากจากกลุ่มประชากร และทุกคนสมัครใจเข้ากลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ตัวแปรต้น คือ การเล่นเกม แบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ

- 1.1 การเล่นเกมแบบร่วมมือ
- 1.2 การเล่นเกมแบบแข่งขัน
- 1.3 ไม่ได้เล่นเกม

ตัวแปรตาม คือ

- 2.1 พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน
- 2.2 การสื่อสารด้วยภาษา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองเกมการเล่นแบบร่วมมือและแบบแข่งขัน ใช้เวลาทั้งหมด

2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง ระหว่างเวลา 13.00 - 15.30 น. ของวันอังคาร พุธ พฤหัสบดี

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความร่วมมือ หมายถึง พฤติกรรมที่สมาชิกภายในกลุ่มมุ่งไปในจุดหมายเดียวกัน สมาชิกแต่ละคนจะช่วยเหลือประสานงานกันเป็นอย่างดี ไม่เอาเปรียบซึ่งกันและกัน เพื่อทำงานกลุ่มบรรลุเป้าหมายโดยมุ่งถึงประโยชน์ส่วนรวมเป็นสำคัญ

การแข่งขัน หมายถึง พฤติกรรมที่สมาชิกภายในกลุ่มมุ่งไปในจุดหมายเดียวกัน แต่ไม่มีการประสานงานต่อกัน ไม่มีการช่วยเหลือกัน มุ่งแต่ประโยชน์ส่วนตัว

การเล่นเกม หมายถึง กิจกรรมที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลอง ซึ่งเป็นเกมสื่อสารทางภาษาที่ผู้เล่นจะได้แลกเปลี่ยนข่าวสาร ความคิด ความรู้สึก ด้วยวิธีการทางภาษา 3 วิธีคือ 1. ภาษาพูด 2. ภาษาเขียน 3. ภาษาท่าทาง การเล่นเกมแบ่งออกเป็น 3 แบบ 1) เกมแบบความร่วมมือ 2) เกมแบบแข่งขัน 3) ไม่ได้เล่นเกม แต่จะได้อ่านหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยจัดหามาให้ตามขอบใจ

วัยเด็กตอนปลาย หมายถึง เด็กที่มีอายุระหว่าง 8 - 11 ปี เป็นวัยที่เด็กกำลังจะผ่านจากวัยที่ใช้กำลังกาย ไปสู่วัยที่ใช้ความคิด เด็กเรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคม การรู้จักรวมกลุ่มของเด็กสร้างนิสัยแข่งขัน ร่วมมือ นิสัยผู้นำ - ผู้ตาม เด็กชายจะจับกลุ่มเด็กชาย เด็กหญิงจะจับกลุ่มเด็กหญิง แต่เด็กทั้ง 2 เพศ จะรวมกลุ่มกันได้โดยใช้กิจกรรมการเล่น

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

การเล่นเกม หมายถึง กิจกรรมที่มีการกำหนดกฎเกณฑ์และมีกติกาการเล่นที่แน่นอน สำหรับการเล่นเกมในวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ

1. การเล่นเกมแบบร่วมมือ
2. การเล่นเกมแบบแข่งขัน
3. ไม่ได้เล่นเกม

การเล่นเกมทั้ง 2 แบบแบ่งเป็น 3 เกมย่อย ๆ คือ เกมใบ้คำ เกมวาดภาพและทายภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนด เกมทายคำจากความหมายและอักษรปริศนาที่กำหนด ผู้เล่นจะได้แสดงออกอย่างสนุกสนาน แต่ต้องปฏิบัติตามกติกาทุกขั้นตอน เพื่อเกิดการสื่อสารตามเป้าหมายที่กำหนด เมื่อเกมสิ้นสุดลง

เกมแบบรวมมือ จะถือการรวมคะแนนในกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นกลุ่มที่ชนะ

เกมแบบแข่งขัน จะถือการรวมคะแนนของผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะซึ่งรายละเอียดจะ
เสนอไว้ในวิธีดำเนินการทดลอง

พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดจากการปะทะสังสรรค์กับ
กลุ่มเพื่อนในการศึกษาวิจัยฉบับนี้ ศึกษาเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2536 โรงเรียน
พิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย จังหวัดนนทบุรี โดยใช้
แบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนซึ่งเป็นตอนหนึ่งของเครื่องมือ แบบสำรวจพฤติกรรม
วัยเด็ก 6 - 12 ปี จากสำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร สร้างแบบสำรวจโดย รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู และคณะ จำนวน
14 ข้อ พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ได้แก่ การร่วมกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน การเล่น
กับเพื่อน การแสดงออกทางอารมณ์ - อารมณ์ขัน อารมณ์โกรธเมื่อได้รับการขัดใจจากเพื่อนเพียง
เล็กน้อยการมีเรื่องทะเลาะวิวาทกับเพื่อนร่วมชั้น เป็นต้น หลักเกณฑ์ในการใช้แบบสำรวจพฤติกรรม
ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นผู้ตัดสินใจให้คะแนนพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียน
แต่ละคน นักเรียนที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 30 ลงมา ถือว่ามี
พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนต่ำสมควรปรับปรุงพฤติกรรมโดยใช้กิจกรรมในการศึกษาวิจัยต่อไป

การสื่อสารด้วยภาษา หมายถึง วิธีการแลกเปลี่ยนข่าวสาร แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก
เพื่อรู้ข้อมูลที่ผู้ส่งต้องการจะถ่ายทอดความไปยังผู้รับให้เกิดความเข้าใจตรงกัน วัดได้ด้วยแบบทดสอบ
ด้านภาษา ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สร้าง แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 เปลี่ยนภาพให้เป็นตัวอักษรตามที่
กำหนด ตอนที่ 2 เติมตัวอักษรลงในช่องว่างให้ได้ความหมายตรงกับข้อความที่อธิบายและกำหนดให้
ตอนที่ 3 เปลี่ยนภาพให้เป็นตัวอักษรแล้วจัดคู่ความหมายที่ได้จากภาพให้ตรงกับข้อความที่อธิบาย
ความหมายของคำนั้น การตอบแบบทดสอบ แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

ก. แบบทดสอบอัตนัย คือ เติมคำตอบให้ตรงกับข้อความที่ตั้งคำถาม

ข. แบบทดสอบปรนัย คือ การเลือกคำตอบที่ถูกต้องเติมให้ได้ความหมาย ทำถูกต้อง
จะได้ 1 คะแนน ทำผิดจะได้ 0 คะแนน แบบทดสอบด้านภาษาจะมีทั้งหมด 48 ข้อใช้เวลาทดสอบ
15 นาทีผู้ที่ได้คะแนนรวมจากแบบทดสอบชุดนี้สูงกว่า จะถือว่ามีความสามารถด้านการสื่อสารด้วย
ภาษาดีกว่าผู้ที่ได้คะแนนรวมต่ำ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและจัดแบ่งเป็นหัวข้อเรื่องตามลำดับต่อไปนี้

1. ความหมายของ ความร่วมมือ - การแข่งขัน
2. ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับงานศึกษาค้นคว้า
 - 2.1 ทฤษฎีสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม
 - 2.2 ความหมายของคำว่า กลุ่ม
 - 2.3 ทฤษฎีบุคลิกภาพของ อีริคสัน
3. เอกสารที่เกี่ยวข้อง เกมซึ่งประกอบด้วย
 - 3.1 ความหมายของ การบำบัดด้วยการเล่น
 - 3.2 ความหมายของ คำว่าเกม
 - 3.2 จุดมุ่งหมายของการใช้เกม
 - 3.4 ประโยชน์ของเกม
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ซึ่งประกอบด้วย
 - 4.1 ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน
 - 4.2 การวินิจฉัยปัญหาทางพฤติกรรม
 - 4.3 สาเหตุของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่เหมาะสมจำเป็นต้องแก้ไข
 - 4.4 วิธีแก้ไขและการให้ความช่วยเหลือ
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องการสื่อสารด้วยภาษา ประกอบด้วย
 - 5.1 ความหมายของการสื่อสารด้วยภาษา
 - 5.2 องค์ประกอบที่ช่วยให้การสื่อสารด้วยภาษามีประสิทธิภาพ
 - 5.3 ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการสื่อสาร

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความร่วมมือ - การแข่งขันในเกมที่จะส่งผลต่อพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน และการสื่อสารด้วยภาษา

6.1 เอกสารและงานวิจัยในประเทศ

6.2 เอกสารและงานวิจัยต่างประเทศ

7. สมมติฐานของการศึกษาวิจัย

ความร่วมมือ - การแข่งขัน

ความร่วมมือ และการแข่งขันเป็นสิ่งที่นักจิตวิทยาและนักสังคมวิทยาหลายท่านให้ความสนใจ และได้นิยามความหมายไว้แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาจากจำกัดความทั้งหลายแล้วพบว่า การกำหนดความหมายของคำทั้งสองคำนั้นมักจะกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้เพื่อให้เกิดลักษณะงานที่แตกต่างกัน เช่น คอยซ์ (Deutsch, 1977 : 81 - 88) ให้ความหมายของความร่วมมือ และการแข่งขันไว้ดังนี้ สภาพการณ์ซึ่งมีความสัมพันธ์ในลักษณะของความร่วมมือนั้น สมาชิกของกลุ่ม มีความพึงพอใจซึ่งกันและกัน กลุ่มเป็นที่ดึงดูดใจสมาชิกให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ทำให้เกิดผลแก่สมาชิกในกลุ่มด้านความพยายามที่จะช่วยเหลือประสานงานกันทำให้เกิดงานที่ดี มีความเป็นระเบียบ มีการติดต่อสื่อสารที่ดีต่อกันและกัน ส่วนความสัมพันธ์ของกลุ่มที่มีสภาพการณ์ในลักษณะการแข่งขัน สมาชิกในกลุ่มจะพยายามทำตนให้มีอิทธิพลเหนือคนอื่น มีผลประโยชน์เหนือคนอื่น ๆ ไม่มีการประสานงานที่ดีต่อกัน การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลต่อบุคคลจึงไม่ดีเท่าที่ควร ส่วน วิกู๊ด (V. Good, 1959 : 115) ให้นิยามความร่วมมือว่า เป็นการแสดงกริยาทำทางต่าง ๆ ระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยมีจุดมุ่งหมายอย่างเดียวกันต้องการผลลัพธ์ในสิ่งที่มุ่งหมายอย่างเดียวกันและทุกคนในกลุ่มก็ยอมรับในจุดมุ่งหมายนั้น ซึ่งสอดคล้องกับ ลินเดน (Lindgren, 1973 : 367) ที่กล่าวว่า ความร่วมมือเป็นสิ่งที่ทุกคนในกลุ่มมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดประสงค์เพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายที่ทุกคนในกลุ่มช่วยเหลือกันจนประสบความสำเร็จ ส่วนการแข่งขันนั้นบุคคลจะมีเป้าหมายส่วนตัวของแต่ละบุคคล มีความพยายามเพื่อที่จะได้สิ่งที่ตนต้องการตามความประสงค์มากที่สุดเท่าที่จะทำได้พฤติกรรมความร่วมมือในทางสังคมอาจเป็นได้ในหลายลักษณะ เช่น การช่วยเหลือบุคคลอื่นการวางแผนร่วมกัน การเป็นผู้ช่วยคนอื่นทำงานและตรงข้ามกับพฤติกรรมที่

ต่อต้านสังคม เช่น การแข่งขัน ความก้าวร้าว การหลบหนีบุคคลอื่น ความร่วมมือจึงเป็นกระบวนการกลุ่มที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างใกล้ชิดดังนั้นความร่วมมือจึงจำเป็นต้องมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน วิธีที่สามารถจะทำให้มีความร่วมมือเกิดขึ้นภายในกลุ่ม คือ การจัดให้มีการเสริมแรงโดยใช้กิจกรรมนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ (Shaw. 1976 : 136) ส่วน ริเวอร์ (Rivers. 1983 : 77 - 78) กล่าวว่าสอดคล้องต้องกันว่ากิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การร้องเพลง การพูดแสดงความคิดเห็น การเล่นเกม เป็นวิธีการซึ่งเราสามารถจะสังเกตพฤติกรรมพื้นฐานด้านต่าง ๆ ของบุคคลได้ดี

พฤติกรรมด้านร่วมมือหรือแข่งขันของบุคคล มีความสัมพันธ์โดยตรงกับความต้องการพื้นฐานของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกายหรือจิตใจพฤติกรรมร่วมมือเกิดจากความต้องการที่จะประสบผลสำเร็จร่วมกัน แต่ถ้าความสำเร็จที่เกิดจากการทำงานร่วมกันนั้นให้ผลไม่เท่ากันก็อาจจะเกิดการแข่งขันระหว่างบุคคลขึ้นได้ (Argyle. 1967 : 73) สถานการณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมได้ตรงกับความต้องการภายในตนดังที่ นันทนา ธรรมบุศย์ (2520 : 9) สรุปความว่า การแข่งขัน คือ การกระทำที่มุ่งให้ตนได้รับผลประโยชน์สูงสุดเพียงฝ่ายเดียว แต่การร่วมมือ คือ การกระทำที่มุ่งให้เกิดประโยชน์ทั้ง 2 ฝ่ายไม่ว่า ผลประโยชน์นั้นจะสูงสุดหรือไม่ก็ตาม

แนวความคิดที่นักจิตวิทยาได้เสนอไว้ เป็นแนวทางในการช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมความร่วมมือ และการแข่งขันเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ผู้วิจัยจึงรวบรวมทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและตัวแปรทั้งหมดพร้อมด้วยผลการทดลองที่สนับสนุนในแต่ละตัวแปร เสนอในรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม ตามแนวคิดของ Stogdill

Stogdill ได้เสนอแนวคิดว่า กลุ่มประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการคือ

1. การรวมตัวของสมาชิก (Member Inputs)
2. สิ่งที่จะทำให้พฤติกรรมกลุ่มประสบผลสำเร็จ (Mediating Variables)
3. สัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม (Group Output)

(Stogdill : 1959)

พฤติกรรมของบุคคลในขณะที่มีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นในกลุ่มนั้น จะขึ้นอยู่กับสถานการณ์เป็นตัวกำหนด ซึ่งพฤติกรรมแต่ละคนในกลุ่มนี้ Carter พบว่าคนส่วนมากเมื่ออยู่ในกลุ่มจะมีพฤติกรรมเป็น 3 แบบด้วยกัน คือ

1. พฤติกรรมที่ยึดตนเองเป็นหลัก (Individual Oriented Behavior) เป็นพฤติกรรมที่พยายามจะทำตัวให้เด่นในกลุ่ม ต้องการการยอมรับจากคนอื่น อยากเด่น อยากดัง แต่ความร่วมมือในการทำงานไม่มาก

2. พฤติกรรมที่ยึดงานเป็นหลัก (Group - Task Oriented Behavior) เป็นพฤติกรรมที่จะช่วยกลุ่มทำงาน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ คนพวกนี้จะมุ่งทำงานไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว

3. พฤติกรรมที่ยึดความสัมพันธ์เป็นหลัก (Interpersonal Oriented Behavior on Relationship Oriented Behavior) เป็นพฤติกรรมที่เน้นความสัมพันธ์หรือคงความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มไว้ และค่อนข้างจะเป็นความสัมพันธ์ส่วนตัวที่สนุกสนาน ไม่เน้นงานหรือตนเองเป็นหลักคนประเภทนี้จะเต็มใจช่วยประนีประนอม และประสานงานในกลุ่มได้ (วินิจ และคมเพชร; อ้างอิงมาจาก Carter. 2522 : 36)

จากทฤษฎีสัมฤทธิ์ผลของกลุ่มและพฤติกรรมของแต่ละคนในกลุ่มมีส่วนสัมพันธ์โดยตรงกับตัวแปร ที่เลือกมาศึกษาวิจัยครั้งนี้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ความหมายของกลุ่มและขนาดของกลุ่ม

กลุ่ม หมายถึง การรวมกันของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปไม่ว่าจกัดจำนวนแต่ไม่ถึงกับมีจำนวนมากเกินไป คนที่มารวมกันเหล่านี้จะมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดในช่วงระยะเวลาหนึ่งเพื่อจุดมุ่งหมายบางอย่างร่วมกัน โดยปกติอาจมีการแลกเปลี่ยนคุณค่าที่สำคัญบางอย่างและมีข้อตกลงร่วมกันที่จะส่งผลต่อพฤติกรรมขณะปฏิบัติงานร่วมกัน (Insko. 1972 : 379) นอกจากนี้ อานนท์ อาภาภิรม ได้กล่าวถึงกลุ่มว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากความสัมพันธ์ของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การจัดกลุ่มคนนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะที่สำคัญ 3 ประการคือ

1. ความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน

2. การปะทะสังสรรค์ทางสังคม ด้วยมนุษย์จำเป็นต้องมีการติดต่อสัมพันธ์ซึ่งกันและกันตลอดระยะเวลาของการดำเนินชีวิต

3. การจัดระเบียบทางสังคม คือ การที่สมาชิกของสังคมมีความเข้าใจในเรื่องกฎเกณฑ์ แบบแผนของความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ มีความร่วมมือและปฏิบัติตามสิทธิและหน้าที่ของตนในสังคมนั้น (อาวนท์ อากาภิรม 2525 : 59)

บุคคลเมื่ออยู่ในกลุ่มจะมีพฤติกรรมต่างกับเมื่ออยู่ตามลำพังบ้าง ซึ่งคาร์เตอร์ (Hare. 1962 : 197 ; citing Carter. 1954 : 477 - 484) พบว่าคนส่วนมากเมื่ออยู่ในกลุ่มจะมีพฤติกรรม 3 แบบคือ

1. พฤติกรรมที่เกี่ยวกับความพยายามของบุคคลที่จะต้องกระทำคนให้เด่นกว่าคนอื่นในกลุ่ม และพยายามให้ความมุ่งหมายส่วนตัวเป็นผลสำเร็จ เรียกว่า Individual Oriented Behavior

2. พฤติกรรมที่เกี่ยวกับความพยายามของบุคคลที่จะร่วมมือกับสมาชิกคนอื่น ๆ เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามความมุ่งหมายเรียกว่า Group - Task Oriented Behavior

3. พฤติกรรมที่เกี่ยวกับความพยายามของบุคคลที่จะคงไว้ซึ่งความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิกด้วยกัน เรียกว่า Relationship Oriented Behavior

การที่กลุ่มจะมีประสิทธิภาพเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น อาจขึ้นอยู่กับลักษณะของกลุ่ม ขนาดของกลุ่ม ส่วนประกอบของกลุ่ม ลำดับขั้นตำแหน่งสถานะภายในกลุ่ม และแนวทางการติดต่อระหว่างกันภายในกลุ่ม (โสภา ชูพิกุลชัย และอรทัย ชื่นมนุษย์. 2518 : 194)

ขนาดของกลุ่มมีคุณสมบัติที่สำคัญอันอาจส่งผลกระทบต่อกระบวนการกลุ่ม เช่น จำนวนสมาชิกในกลุ่ม พฤติกรรมภายในกลุ่มและทักษะของสมาชิกแต่ละคนจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงขึ้นอยู่กับความเปลี่ยนแปลงภายในกลุ่ม ขณะที่กลุ่มมีขนาดเพิ่มมากขึ้น สัมพันธภาพระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วตามขนาดของกลุ่ม ซึ่งอาจจะเกิดปัญหา ความขัดแย้งภายในกลุ่มมากขึ้นและสมาชิกในกลุ่มจะต้องทำตามแรงกดดันจากกลุ่มหรือความต้องการของกลุ่มเพิ่มมากขึ้นดังนั้น ขนาดของกลุ่มจึงมีอิทธิพลต่อกระบวนการกลุ่มทั้งในทางบวกและทางลบ (Shaw, 1976 : 129 - 139)

ทฤษฎีบุคลิกภาพของ อีริกสัน (Erikson)

อีริกสัน เป็นนักจิตวิเคราะห์ ด้านพัฒนาการทางบุคลิกภาพซึ่งมีผลงานเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป โดยศึกษาลักษณะที่สำคัญของทฤษฎี ดังนี้

ลักษณะสำคัญที่ อีริกสัน ได้ศึกษาค้นคว้าประกอบด้วยขบวนการ 3 ประการ ดังนี้ คือ

1. พัฒนาการของบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ โดยให้ความสำคัญกับพัฒนาการของแรงขับทางสัญชาตญาณและความสนใจในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซึ่งมีผลมาจากสภาพแวดล้อม โดยให้ความสำคัญกับพัฒนาการทุกขั้นตอนของชีวิตเริ่มตั้งแต่วัยทารก จนถึง วัยชรา

2. กระบวนการทางสังคมของเด็กในวัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งต้องผ่านระยะทางจิต - สังคม

3. งานบุคคลในการที่จะมีเอกลักษณ์แห่งตนโดยการแก้ปัญหาวิกฤติการณ์ที่ตนเผชิญในแต่ละระยะของการเจริญเติบโตทางจิต - สังคม

คนที่บุคลิกภาพที่สมบูรณ์จะสามารถเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวโดยผ่านการรับรู้พฤติกรรมทำให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองและสามารถที่จะรับรู้โลกในความเป็นจริงได้อย่างถูกต้องนั่นก็คือได้ว่า เกิดการเจริญเติบโต ซึ่งเป็นขบวนการที่บุคคลมีเอกลักษณ์แห่งตน ซึ่งประกอบด้วย 2 ลักษณะคือ

1. ลักษณะภายใน คือ การรู้จักและรับรู้ตนเองของบุคคล
2. ลักษณะภายนอก คือ การยอมรับและการผูกพันกับอุดมคติและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมของเขา

ทฤษฎีบุคลิกภาพของ Erikson กล่าวถึงวิธีการที่สังคมหยิบยื่นให้กับเด็ก ซึ่งเด็กจะได้รับโดยผ่านขั้นตอนตามลำดับภายใน 8 ขั้นตอน คือ

1. ความไว้วางใจและความไม่ไว้วางใจ (อายุระหว่าง 0 - 2 ปี)
2. ความมีอิสระและความอาย คลางแคลงใจ (อายุระหว่าง 2 - 3 ปี)
3. ความริเริ่มและความละอายใจ (อายุระหว่าง 3 - 6 ปี)
4. ความพากเพียรและปมด้อย (อายุระหว่าง 6 - 12 ปี)
5. เอกลักษณ์แห่งตนและความสับสนในตน (อายุระหว่าง 12 - 20 ปี)

6. ความกล้าชู้ต หรือความสนิทสนม และ (อายุระหว่าง 20 ปีขึ้นไป)
การแยกตัว
7. การก่อกำเนิดและการอยู่หนึ่ง การแยกตัว (อายุระหว่าง 20 - 25 ปีขึ้นไป)
ออกจากผู้อื่น
8. ความสมบูรณ์และความสิ้นหวัง (อายุระหว่าง 50 ขึ้นไป)

แต่สำหรับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอยกความสำคัญในขั้นตอนที่ 4 มาเสนอในส่วนที่จะสามารถสนับสนุนตัวแปรต่างๆ ดังนี้

ความพากเพียรและบมค้อย (อายุระหว่าง 7 - 12 ปี)

ระยะนี้เด็กจะได้รับมอบหมายให้ประกอบกิจกรรม เพื่อเป็นการเตรียมให้ทักษะและนิสัยในการทำงาน ซึ่งจะช่วยให้เขามีส่วนร่วมในสังคมได้ดีตามความเห็นของ อีริคสัน เด็กในระดับชั้นประถมศึกษา ต้องการและชอบเล่นในเกมส์ต่าง ๆ เด็กวัยนี้สามารถเข้าใจกฎเกณฑ์และใช้เหตุผล ซึ่งจะต้องประกอบด้วยการทำงานที่ควบคู่ไปกับการเล่น นั่นคือ เล่นกลายเป็นตัวผลิตและผลเป็นสิ่งที่สำคัญต่อความยกย่องตัวเอง เด็กที่ล้มเหลวต่อผลที่จะได้รับบ่อย ๆ มักจะรู้สึกต่ำต้อยและเป็นคนไม่มีประโยชน์หันกลับไปสู่สภาพความคิดเก่า ๆ ที่มีแต่ความสะอึกส่าย ไม่ว่าจะอยู่ในสังคมไหน การแข่งขันเป็นสิ่งจำเป็น วัยนี้เป็นวัยของการศึกษาเล่าเรียนเป็นวัยที่สังคมกำลังสนใจ เด็กในวัยนี้ต้องการยอมรับจากเพื่อน จากครูและบุคคลอื่น ๆ จึงจำเป็นต้องให้ความร่วมมือแก่กลุ่มเพื่อนในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในขณะเดียวกันความต้องการที่จะเป็นจุดสนใจของบุคคลอื่น ๆ จึงทำให้เด็กเกิดความรู้สึกอยากแข่งขันเพื่อจะเอาชนะชนะ ดังนั้น การแข่งขันของเด็กในวัยนี้จะนำไปสู่การแข่งขันในวัยผู้ใหญ่ต่อไป หากเด็กประสบความสำเร็จในการทำงาน และการเล่น เด็กจะเกิดความพากเพียร แต่ถ้าเด็กไม่ประสบความสำเร็จในการทำงานและการเล่น เด็กก็จะเกิดบมค้อย ซึ่งจะเป็นผลในพัฒนาการขั้นอื่นๆ ต่อไป (Erikson. 1968 ; 92 - 104)

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม ประกอบด้วย

การบำบัดด้วยการเล่น

การบำบัดด้วยการเล่นเป็นจิตวิทยาสาขาหนึ่ง ซึ่งครูผู้สอนสามารถจะนำเทคนิควิธีการเล่นต่าง ๆ ไปใช้กับนักเรียนเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ ความใกล้ชิดสนิทสนม และช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดกับนักเรียนได้ดี

การเล่นทำให้นักเรียนเกิดความสุข ร่างกายได้เคลื่อนไหวกล้ามเนื้อทุกส่วนได้พัฒนาเต็มที่ ทำให้เกิดการระบายความรู้สึกต่าง ๆ ที่มีอยู่ภายในตนออกมา ซึ่งจะสังเกตเห็นได้ทางหน้าตา และพฤติกรรมที่แสดงออก การเล่นทำให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง ได้แสดงความสามารถที่มีอยู่ภายในตนออกมา เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดการปรับตัว ปรับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพเกิดการเรียนรู้เพื่อควบคุมตนเอง การเล่นทำให้เด็กลดความคับข้องใจ ลดความตึงเครียดทางอารมณ์ ลดความก้าวร้าว ลดความกลัว มีวุฒิภาวะที่เหมาะสมกับอายุ สามารถประกอบภารกิจในชีวิตประจำวันได้ดี

การบำบัดด้วยการเล่นที่ดี ควรประกอบด้วย ห้องโถง ๆ ที่สะอาดและมีความปลอดภัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรเป็นห้องที่เด็กจะเกิดความรู้สึกว่าตนคือบุคคลที่สำคัญที่สุดในสถานที่นั้น ควรจะเป็นโลกส่วนตัวของเด็กที่เขาจะสามารถเสนอความคิดเห็น สามารถจะพูด จะแสดง พฤติกรรมที่ตนต้องการจะแสดง สามารถจะทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องการได้อย่างอิสระ แต่ต้องอยู่ในขอบเขตและอยู่ในความดูแลของครู

การเล่นของเด็กจะแตกต่างกันที่วัยและความมุ่งหมายของครูที่จะต้องวางแผนทางแก้ไข ปัญหาประการใดในตัวนักเรียน สำหรับเด็กวัย 6 - 12 ปี เกมการแข่งขันเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งของการเล่น ซึ่งสามารถจะเป็นกระจุกเงาสะท้อนพฤติกรรมของเด็กได้เป็นอย่างดี การจัดโปรแกรมการเล่นให้กับเด็ก ครูควรจะใช้จิตวิทยาและการเล่นผสมกัน เพื่อผลสำคัญที่สุดในการจัดโปรแกรมการเล่นก็คือ เปลี่ยนบุคลิกภาพ สร้างพฤติกรรมใหม่ให้เป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ มีพัฒนาการด้านความคิดภายในตน มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่มั่นคงพอที่จะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของโรงเรียนได้ ดังนั้นจึงขอเสนอพื้นฐานการบำบัดด้วยการเล่นอย่างง่าย ๆ แต่เป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก 8 ประการ ดังนี้

1. การบำบัดด้วยการเล่น ต้องสร้างความอบอุ่น สร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็ก ไม่มีอคติต่อเด็กที่จะทำการบำบัด
2. การบำบัดต้องเป็นวิธีที่พวกเขายอมรับ และชื่นชอบจึงจะได้ผลดี
3. การบำบัดต้องทำอย่างมีจุดมุ่งหมาย ต้องทำตามสัญญาเงื่อนไข และบำบัดแล้วเด็กจะมีความรู้สึกที่ดีขึ้น
4. การบำบัดต้องพัฒนาความรู้สึกที่ดีจนบรรเทาพฤติกรรมให้เป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์
5. การบำบัดที่ดีและได้ผล จะทำให้เด็กสามารถนำประสบการณ์มาแก้ไขปัญหามานในชีวิตประจำวันของตนได้
6. การบำบัดจะไม่พยายามกระทำโดยตรง และให้เด็กรู้ว่าเป็นวิธีแก้ไขควราให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมออกมาเอง ไม่เน้นที่การบำบัดเป็นหลัก
7. การบำบัดไม่ควรเร่งให้เกิดผลควรใช้เวลาในการบำบัดพอสมควรการบำบัดจะได้ผลดีหรือไม่อยู่ที่การแนะนำและแก้ไขของผู้ให้การบำบัดด้วย
8. การบำบัดที่ดีควรมีขีดจำกัดบนความสำเร็จที่เป็นจริงให้เด็กมีความรู้สึกที่เห็นบุคคลอื่นเป็นมิตรได้ดีในที่สุด

การเล่นของเด็กวัยนี้ควรมีกฎเกณฑ์ กติกาที่แน่นอน และเล่นกันเป็นกลุ่มกิจกรรมที่เหมาะสม คือ เกมชนิดต่าง ๆ (Virginia Mac Axline. 1976 : 5 - 78) เกม เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการฝึกทักษะของเด็ก ไม่ว่าวัยใดเพราะเกมจะช่วยพัฒนาการทุกด้านของเด็ก พัฒนาไปในทางที่ก้าวหน้า การเล่นเกมเป็นวิธีการที่จะทำให้เด็กเกิดการสื่อสารต่อกัน รวมทั้งเพิ่มประสบการณ์แก่เด็ก และเป็นการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานร่วมกับเพื่อนในสังคมด้วย

ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกาที่แน่นอน กิจกรรมที่เล่นนี้ทั้ง เกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไวและความแข็งแรง การเล่นเกมนี้ทั้งการเล่นคนเดียว สองคน

หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียด และสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงาน
ของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard
Encycobedia 1969 : 21)

จุดมุ่งหมายของการใช้เกม

เกม จัดเป็นสื่อที่เร้าความสนใจทำให้เกิดความตั้งใจในขณะทำกิจกรรม นอกจากนี้
ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เกมแต่ละชนิดก็มีจุดมุ่งหมายแตกต่างกัน ซึ่ง เบญจา แสงมะลิ
ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้เกม ดังนี้

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักความยุติธรรมและความถูกต้อง
4. เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อ

และสายตา (เบญจา แสงมะลิ 2522 : 4)

เกมยังมีคุณค่าแก่เด็ก ดังที่ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ กล่าวไว้ดังนี้ คุณค่าของเกมก็คือ
ฝึกให้เด็กเป็นคนที่ตั้งใจจริงในการทำกิจการงานต่าง ๆ ผลทางด้านกำลังใจของความตั้งใจ
และอำนาจนั้นสามารถและเห็นได้ในพลังของความคิดริเริ่มหาทางด้วยตนเอง มีความกล้าหาญ
พอที่จะเผชิญหน้ากับภัยอันตรายต่าง ๆ พร้อมทั้งจะเผชิญหน้ากับคู่ต่อสู้เพื่อเอาชนะหรือนำชัยชนะ
ให้ได้ นอกจากนั้นเกมยังช่วยฝึกให้เด็กรู้จักการเสียเป็นอำนาจสำหรับการเห็นยั้งและควบคุม
ตนเองอันถือเป็นจุดสุดยอดของการพัฒนาความตั้งใจ (ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ 2525 : 6)

ประโยชน์ของเกม

แกรมส์ และคนอื่น ๆ (Grambs, and others) ให้เหตุผลของการใช้เกมว่ามีประโยชน์ เพราะ

1. เกมทำให้สภาพจิตใจของห้องเปลี่ยนเป็นสภาพสนุกสนาน
2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีสัมพันธ์แบบใหม่
3. เกมจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมาในการรับรู้ เพื่อไปสู่การเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก

4. เกมช่วยให้นักเรียนที่ไม่ตั้งใจเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน
5. เกมช่วยทำให้เกิดความสนุกสนาน

(Grambs, and others 1970 : 251)

นอกจากนี้แกรมส์และคนอื่น ๆ (Grambs, and others) ยังได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมว่า ช่วยฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม และเป็นวิธีสอนที่สอดคล้อง กับความมุ่งหมายของการศึกษาตามหลักสูตรที่ต้องการให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม

(Grambs, and others 1970 : 244)

สำหรับ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ มีข้อเสนอเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมว่า

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด
 2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกาย เพื่อส่งเสริมทักษะขั้นมูลฐาน
 3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวิธีการทำงาน และเล่นร่วมกับคนอื่นปฏิบัติตามระเบียบ และรู้จักใช้ความคิดด้วยตนเอง
 4. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก
 5. ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาการด้านอื่น ๆ โดยการนำเกมเข้าไปสอดแทรก
- ทำให้นักเรียนไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียน

6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬา และสมรรถภาพทางกาย เพื่อการเข้าร่วมในกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

(ประพัฒน์ 2525 : 8)

เอกสารที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ประกอบด้วย

พัฒนาการของเด็กในแต่ละวัยย่อมเป็นไปตามขั้นตอนที่ธรรมชาติกำหนดพฤติกรรมที่ปรากฏจึงเป็นไปตามกฎเกณฑ์ของสภาพสังคมที่อาศัยอยู่ เช่นในชั้นเรียน สถานการณ์ต่าง ๆ ย่อมก่อให้เกิดพฤติกรรมโดยส่วนรวมให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันหากเด็กมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจาก เกณฑ์ปกติจนเป็นอุปสรรคในพัฒนาการทางสังคมของเด็ก ย่อมเกิดผลเสียต่อพัฒนาการตามวัย นับเป็นปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งต่อการดำรงชีวิตประจำวันของเด็ก

ความหมายและลักษณะพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

วัยเด็กตอนปลาย เป็นวัยที่เด็กกำลังจะผ่านจากวัยที่ใช้กำลังกาย ไปสู่วัยที่ใช้ความคิด เด็กเรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคม การรู้จักรวมกลุ่มของเด็กสร้างนิสัยแข่งขัน ร่วมมือ นิสัยผู้นำ - ผู้ตาม เด็กชายและเด็กหญิงในวัยนี้จึงมีพฤติกรรมผิดแผกจากกัน คือ เด็กหญิงจะจับกลุ่มกับเด็กหญิง เด็กชายจะจับกลุ่มกับเด็กชาย แต่เด็กทั้ง 2 เพศ อาจมีกิจกรรมการเล่นปะปนกันได้ โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดให้

พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนในวัยเด็กตอนปลาย จึงหมายถึงเด็กสามารถอยู่รวมกลุ่มกับเพื่อนได้โดยที่เพื่อน ๆ ในกลุ่มยอมรับ เด็กชายและเด็กหญิงกระทำกิจกรรมการเล่นร่วมกันได้โดยใช้กิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์ มีกติกาที่แน่นอนเป็นข้อกำหนด มีอารมณ์และพฤติกรรมที่แสดงออกต่อกันอย่างเหมาะสมตลอดจนเอื้อเฟื้อต่อเพื่อนในกลุ่ม

แต่ในวัยเด็กตอนปลายนี้ เด็กเริ่มได้รับความกดดันทางสังคมมากขึ้น เด็กปรารถนาเป็นอย่างมากที่จะทำตนให้เข้ากับสังคม หากเด็กไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมในกลุ่มได้ พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของเด็กจึงมีข้อบกพร่องสมควรที่ผู้ใหญ่จะหาทางแก้ไข

ขั้นตอนในการวินิจฉัยปัญหาทางพฤติกรรม ดูจาก

1. ระเบียบประวัติ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ใช้แบบทดสอบความสามารถทางสมอง
4. แบบทดสอบบุคลิกภาพ
5. การตรวจทางการแพทย์
6. การตรวจทางจิตเวช
7. แบบสำรวจปัญหาทางพฤติกรรม ซึ่งส่วนใหญ่ใช้การสังเกต เมื่อทราบพฤติกรรมใด พฤติกรรมหนึ่งเป็นปัญหาสำหรับเด็กก็ควรจะได้หาทางแก้ไข

(ผดุง อารยะวิญญู, 2527 : 18)

สาเหตุของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่เหมาะสมจำเป็นต้องแก้ไข

สาเหตุของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่เหมาะสมจำเป็นต้องแก้ไขมีมากมายหลายประการ ดังที่ Nicolas Wright ได้ศึกษากับเด็กวัย 6 - 12 ปี และ Bonnice Remberg, Antoinette Sounders ได้ศึกษาเด็กวัย 8 - 14 ปี มีความเห็นตรงกันว่า พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ไม่เหมาะสมเกิดจาก

- ความกดดันในการปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน
- เรียนหนังสือหนักเกินไป เช่น มีการบ้านมาก ทำรายงานหนักเกินไป
- ทำงานส่งครูเสร็จไม่ทันเวลาที่กำหนด
- ครูผู้สอนอารมณ์ไม่ดีเสมอ
- ปลื้กตัวออกจากเพื่อนในกลุ่ม
- มีปัญหาทะเลาะกันอย่างรุนแรงกับเพื่อน
- อยู่ในระหว่างการสอบ
- ผลการสอบไม่ผ่าน
- เปลี่ยนโรงเรียนใหม่ทำให้ต้องทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่เพราะต้องปรับตัวเข้ากับ

สิ่งแวดล้อม

- มีปัญหาขัดใจกับคนในครอบครัว
- ครอบครัวแตกแยกขาดความอบอุ่น

- มีอารมณ์โกรธ เกิดความอิจฉาริษยา
- กลัวความตาย
- เงินไม่พอใช้จ่าย
- เล่นกีฬาหนักเกินไป

วิธีช่วยเหลือและแก้ไขพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนที่ไม่เหมาะสม

ดังได้กล่าวแล้วว่า สิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกทำให้เด็กจำเป็นต้องปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ถ้ายังปรับตัวไม่ได้ก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมขึ้นได้ ผู้ใหญ่เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะชี้แนะวิธีการให้เด็กลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมด้านต่าง ๆ ได้

นายแพทย์ชูกิตย์ ปานปรีชา ได้เสนอแนะวิธีการดังนี้ การแสดงออกของอารมณ์สามารถฝึกฝนหรือสร้างทักษะได้ เนื่องจากอารมณ์สามารถพัฒนาและควบคุมได้ การพัฒนาอารมณ์ขึ้นอยู่กับ การเรียนรู้ การเลียนแบบ การสั่งสอนอิทธิพลของวัฒนธรรมและสังคม ความรักที่ได้รับจากพ่อแม่ผู้เลี้ยงดู บทบาทของครูและความสามารถเฉพาะตัวของเขา การควบคุมอารมณ์มีหลายวิธี ควรฝึกทำตั้งแต่เด็ก รู้จักและปฏิบัติตามกฎกติกาของวัฒนธรรมประเพณีและสังคมนิยม ใช้เหตุผล และหลักความเป็นจริงมายับยั้งการแสดงออกของอารมณ์ วิธีปลดปล่อยอารมณ์ ได้แก่ แสดงออก กับสิ่งเร้าตรงไปตรงมาแต่ต้องเหมาะสม ออกกำลังกาย เล่นกีฬาและเกมต่าง ๆ ทำงาน อ่าน หนังสือ เทียวเตร่ ดูการแสดง วาดภาพ เขียนบันทึกประจำวัน ชื่อของที่ต้องการ เป็นต้น (ชูกิตย์ ปานปรีชา 2529 : 483)

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารด้วยภาษา ประกอบด้วย

ความหมายของการสื่อสารด้วยภาษา

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาษา ได้มีผู้ให้ความหมายของการสื่อสารด้วยภาษา ไว้หลาย ๆ แนวคิด พอจะนำมาพิจารณาได้ดังนี้

ประสงค์ รายนุส (2528 : 61 - 65) ได้ให้คำจำกัดความของการสื่อสารด้วยภาษาไว้ดังนี้ ภาษาเป็นหัวใจของการสื่อสาร เพราะถ้าปราศจากภาษาแล้วผู้พูดหรือผู้ส่งจะไม่สามารถสื่อความคิดให้ผู้ฟังหรือผู้รับ เข้าใจความต้องการของตนได้เลย ภาษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคมเดียวกัน ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

- 1) การสื่อสารด้วยภาษาที่ใช้ถ้อยคำ คือ ภาษาสัญลักษณ์ซึ่งรวมทั้งเสียงพูดและลายลักษณ์อักษรที่มนุษย์คิดขึ้นมาและตกลงกันใช้แทนในภาพของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งปรากฏแก่มนุษย์
- 2) การสื่อสารด้วยภาษาท่าทาง คือ ภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ ซึ่งหมายถึง กิริยาอาการเคลื่อนไหวทางร่างกายของมนุษย์ รวมตลอดถึงสีหน้า แววตา น้ำเสียงอันบอกถึงความรู้สึก และลักษณะท่าที ของผู้ใช้ซึ่งสามารถสื่อความหมายให้ผู้อื่น เข้าใจได้

สวณิต ยมภักย์ (2527 : 18 - 20) ให้คำจำกัดความไว้ว่า การสื่อสารด้วยภาษา หมายถึง การติดต่อระหว่างมนุษย์โดยใช้ภาษาพูด ภาษาเขียนตลอดจนภาษาท่าทาง การแสดงออกผ่านสื่อเพื่อทำให้ผู้ที่สื่อความกันได้รับรู้เรื่องราวอันมีความหมายร่วมกัน และเกิดการตอบสนองซึ่งกันและกัน

ยนต์ ชุ่มจิต (2528 : 34) ให้คำจำกัดความไว้ว่า การติดต่อสื่อสารซึ่งอาจจะกระทำได้ในรูปของภาษาพูด ภาษาเขียน การใช้สัญลักษณ์หรือภาษาท่าทางต่าง ๆ การสื่อสารจะเกิดขึ้นได้จะต้องมีบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป และการสื่อความหมายจะบังเกิดผลสมบูรณ์ได้บุคคลทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องมีความเข้าใจในเรื่องที่ต้องการถ่ายทอดตรงกัน การติดต่อสื่อสารนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก หรือเจตคติของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลให้มีความหมาย อันดีต่อกัน

อรุณีประภา หอมเศรษฐี (2528 : 68 - 69) ให้คำจำกัดความไว้ว่า การถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่ง โดยใช้สื่อเป็นศูนย์กลางสื่อที่ใช้โดยทั่วไป ได้แก่ ภาษา ภาษาที่ใช้กันอยู่ทั่วไป ได้แก่ ภาษาพูด ภาษาเขียนตลอดจนสัญลักษณ์ ท่าทาง การแสดงออกต่าง ๆ โดยใช้อวัยวะในร่างกายเป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดความรู้สึก เพื่อความเข้าใจอันดีต่อกัน

Hurlock (1978 : 162) กล่าวถึงการสื่อสารซึ่งมีภาษาเป็นปัจจัยสำคัญดังนี้ การสื่อสาร หมายถึง การแลกเปลี่ยน ความคิดและความรู้สึก ซึ่งสามารถทำให้ลุล่วงไปได้ด้วยภาษา

เพราะภาษาใช้เป็นสัญลักษณ์สิ่งต่าง ๆ บอกถึงความรู้สึกภายในตน ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ

Hunt (1978 : 18 - 23) กล่าวถึง การสื่อสารด้วยภาษาว่าเป็นขบวนการสำคัญทางสังคมอย่างหนึ่ง ที่ใช้ในการสื่อสารโต้ตอบระหว่างบุคคล โดยใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน ตลอดจนภาษาท่าทางเป็นสื่อแสดงความรู้สึก แสดงความคิดเห็นให้แก่กันและกัน ภาษาท่าทางนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสัมพันธภาพระหว่างบุคคลซึ่งอาศัยการสังเกตกิริยาท่าทางเป็นสำคัญ

Brumfit and other (1980 : 166 - 179) กล่าวถึงการสื่อสารด้วยภาษาว่าเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ขั้นพื้นฐาน ในการติดต่อระหว่างบุคคลเพื่อสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ สร้างลักษณะนิสัยที่ดีให้กับตนเองและผู้อื่นภาษาที่ใช้ในการสื่อสารประกอบด้วย ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาที่ต้องอาศัยบุคลิกลักษณะและท่าทางต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มความเข้าใจระหว่างผู้ส่งและผู้รับ ทำให้เกิดการกระตือรือร้นในการสื่อสาร

Christopher N. Candlin (1981 : 17 - 20) กล่าวถึงการสื่อสารด้วยภาษาว่ามีความสัมพันธ์โดยตรงกับปรัชญาและสังคมวิทยา การที่จะทำให้การสื่อสารมีความกระตือรือร้นมีรูปแบบในการพัฒนาสัมพันธภาพที่ดี ภาษาจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสื่อสารในทุกสังคม ได้แก่ ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง (การออกท่าทางประกอบคำพูด การวาดภาพ ซึ่งเป็นภาษาสื่อสารที่จะทำให้อีกคนเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย) จุดมุ่งหมายสำคัญในการสื่อสารด้วยภาษา คือ การพัฒนาสัมพันธภาพระหว่าง คนในครอบครัว และเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน

Wilga M. Rivers (1983 : 77 - 78) กล่าวว่า ภาษาเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นปัจจัยสำคัญในการสื่อสาร ภาษาบอกถึง ความคิด อารมณ์ ประสบการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสื่อสารได้ดีด้วยการพูด กิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยภาษาสื่อสารระหว่างผู้รับกับผู้ส่ง ได้แก่ การแสดงความคิดเห็น การร้องเพลง การเล่นเกมต่าง ๆ การสื่อสารด้วยการอ่านข่าว เป็นต้น

จากความหมายที่กล่าวข้างต้น พอจะสรุปได้ดังนี้ การสื่อสารด้วยภาษา เป็นการสื่อสารความระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เพื่อให้เกิดการรับรู้ด้านความคิด ความรู้สึก หรือเจตคติของบุคคลต่อบุคคลหรือกลุ่มคน ทำให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึก เพื่อแก้ไขความเข้าใจที่ไม่ตรงกันให้อยู่ในสภาพการณ์ที่ดีขึ้น ซึ่งสามารถสื่อความกันโดยใช้ ภาษาพูด ภาษาเขียน และภาษาท่าทางการแสดงออก

องค์ประกอบที่ช่วยให้การสื่อสารด้วยภาษามีประสิทธิภาพ

สวณิต ยมาภัย (สวณิต ยมาภัย 2534 : 1 - 32) กล่าวถึงองค์ประกอบที่จะช่วยให้การสื่อสารด้วยภาษามีประสิทธิภาพโดยอาศัยแนวคิดของ ลาสเวลล์สรุปได้ดังนี้

- 1) ผู้ส่งสาร - ผู้รับสาร
- 2) สาร
- 3) สื่อ หรือ ทางติดต่อ
- 4) ผลที่เกิดขึ้น

1) ผู้ส่งสาร - ผู้รับสาร คือ บุคคลอย่างน้อย 2 คนที่มีบทบาทร่วมกันอยู่ในกระบวนการของการสื่อสาร ถ้าไม่มีผู้ส่งสาร - ผู้รับสาร แล้วการสื่อสารก็จะเกิดขึ้นไม่ได้ หรือถ้ามีแต่ผู้ส่งสารหรือผู้รับสารแต่เพียงฝ่ายเดียว การสื่อสารก็จะเกิดขึ้นไม่ได้ ผู้ส่งสารผู้รับสารจึงนับว่าเป็นตัวประกอบที่สำคัญยิ่งในการสื่อสาร

เมื่อได้พิจารณาความหมายของผู้ส่งสารและผู้รับสารแล้ว บทบาทของผู้ส่งสารและผู้รับสารควรจะเป็นอย่างไร จึงจะเป็นปัจจัยส่งเสริมให้การสื่อสารบรรลุผลตามเป้าหมายที่ต้องการ

บทบาทของผู้ส่งสาร

บุคคลจะมีบทบาทในฐานะผู้ส่งสารที่มีประสิทธิผลได้ ก็ต่อเมื่อได้พัฒนาตนเองให้มีคุณสมบัติขั้นพื้นฐานดังต่อไปนี้

- 1) เป็นผู้มีความเจตนาแน่วแน่ที่จะให้ผู้อื่นรับรู้ความประสงค์ของตน
- 2) เป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเพียงพอในเนื้อหาของเรื่องราวที่ตนมีความประสงค์จะสื่อสารกับผู้อื่น
- 3) เป็นผู้มีความพยายามที่จะเข้าใจความสามารถและความพร้อมในการรับสารของผู้ที่ตนสื่อสารด้วย ได้แก่

3.1) ความประสงค์ของผู้รับสาร

3.2) พื้นความรู้และประสบการณ์ของผู้รับสาร

3.3) ทักษะของผู้รับสาร

4) เป็นผู้รู้จักใช้กลวิธีที่เหมาะสมในการนำเสนอต่อผู้รับสาร

ในการนี้ผู้ส่งสารจะต้องตระหนักไว้เสมอว่า การมีความรู้เพียงอย่างเดียว อาจไม่ทำให้การสื่อสารความรู้นั้น ๆ สมฤทธิ์ผลได้ ต้องอาศัยกลวิธีที่เหมาะสมด้วยกลวิธีเหมาะสมอย่างเดียว ไม่เพียงพอ ผู้สื่อสารจึงต้องมีทั้งความรู้และมีกลวิธีที่ดีประกอบกัน

บทบาทของผู้รับสาร

ภายในกระบวนการสื่อสารช่วงหนึ่ง ผู้รับสารจะทำหน้าที่ตามบทบาทของคนได้อย่างมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อได้พัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีคุณสมบัติต่อไปนี้

1) เป็นผู้พยายามรับรู้เรื่องราวข่าวสารต่าง ๆ อยู่เป็นนิจ

2) เป็นผู้ที่มีปฏิกิริยาตอบสนองที่เกิดขึ้นในระบบประสาทของมนุษย์ เมื่อมีสิ่งเร้ามากระทบ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ ได้อย่างรวดเร็ว และถูกต้อง

3) เป็นผู้ที่มีทัศนคติสามารถบังคับควบคุมความสนใจของตนให้มาอยู่ที่เรื่องราวที่ผู้ส่งสารกำลังนำเสนออยู่ได้

สาร ขณะที่เกิดการสื่อสาร จะต้องมีการรับรู้เรื่องราวร่วมกันระหว่างผู้ส่งและผู้รับ เรื่องราวในที่นี้ อาจจะเป็นรูปของภาษา (ถ้อยคำหรือตัวหนังสือ รูปภาพหรือสิ่งอื่น ๆ ซึ่งผู้ส่งสาร - ผู้รับสาร สามารถเข้าใจร่วมกันได้)

สื่อหรือทางติดต่อและผลที่เกิดขึ้นจากการสื่อสาร

ถ้าขาดสารหรือทางติดต่อแล้ว การสื่อสารจะเกิดขึ้นไม่ได้หรือหากสื่อไม่มีประสิทธิภาพ การสื่อสารโดยอาศัยสื่อหรือทางติดต่อนั้นก็จะขาดประสิทธิภาพหรือไม่เป็นไปโดยสะดวกเท่าที่ควร

กล่าวโดยสรุป สื่อที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารอาจแบ่งได้หลายประการด้วยกัน คือ

- 1) สื่อธรรมชาติ ได้แก่ บรรยากาศที่อยู่รอบตัวมนุษย์อันเกิดขึ้นเองหรือมีอยู่เองโดยธรรมชาติ
 - 2) สื่อมนุษย์ ได้แก่ คนนำสาร นักเล่นนิทาน โฆษก เป็นต้น
 - 3) สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร แผ่นปลิว แผ่นพับ เป็นต้น
 - 4) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ โทรศัพท์ เครื่องแถบบันทึกเสียง
 - 5) สื่อระคน ได้แก่ สื่อที่ทำหน้าที่นำสารได้แต่ไม่อาจจัดเข้าประเภททั้ง 4 ข้างต้น
- เช่น บ้ายโฆษณาตามสถานที่สาธารณะทั้งในร่มและกลางแจ้ง หนังสือพิมพ์ ก้าวเพง วัตถุจารึก เป็นต้น

ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการสื่อสาร

ผลที่เกิดขึ้น คูได้จากการเปลี่ยนแปลงท่าทีและพฤติกรรมของผู้รับสารอันเป็นผลโดยตรงจากที่ได้รับสารแล้วนั่นเอง

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

นันทนา ธรรมบุศย์ (2520) ได้ทำการวิจัยโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมร่วมมือและการแข่งขัน เปรียบเทียบระหว่างนักเรียนในเมือง ชานเมือง และชนบท โดยทำการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2519 ของโรงเรียนสารະวิทยา ก.ท.ม. โรงเรียนปัญจะพิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา และโรงเรียนประกอบราษฎร์บำรุง อำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา โรงเรียนละ 48 คน เป็นชาย 24 คน หญิง 24 คน รวมทั้งสิ้น 144 คน ใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นในการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามคู่เพศเป็น 3 กลุ่มย่อย คือ คู่ชาย คู่หญิง และคู่ผสม กลุ่มละ 8 คู่

วิธีการทดลอง เป็นการเล่นเกมต่อบ้านโดยมีรางวัลให้ ภายใต้งี๋อ้นไข่งขันมาก ไข่งอ้นไข่งขันน้อย ไข่งอ้นไข่งอ้นมือมาก และไข่งอ้นไข่งอ้นมือน้อยทำการทดลองทีละคู่ นำข้อมูลที่ได้มาคำนวณหาค่าร้อยละ แล้วทำการทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติโดยใช้วิธีวิเคราะห์ค่าไคสแคว์ ผลการวิจัยพบว่า

- 1) นักเรียนในเมือง ชานเมือง และในชนบทที่มีพฤติกรรมความร่วมมือและการแข่งขัน ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05
- 2) นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ทั้งในเมือง ชานเมือง และในชนบทที่มีพฤติกรรมความร่วมมือ และการแข่งขันไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05
- 3) เจอนโบที่ใช้ในการทดลอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมร่วมมือและการแข่งขันที่ระดับ นัยสำคัญ .01

โรงเรียนอนุบาล รังนก (2535) ได้ทำการศึกษาทดลองเพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้าน สังคมด้วยกิจกรรมการเล่น กับกลุ่มนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ซึ่งมีอายุระหว่าง 2.5 - 3 ปี เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 30 คน แบ่งกิจกรรมการเล่นในลักษณะความร่วมมือ ด้วยเกมกรอกน้ำ ส่วขวด เก็บของใส่ตะกร้า วึ่งเก็บของ และกิจกรรมการเล่นในลักษณะการแข่งขัน ได้แก่ เกมบอลมหาภัย ผ่าเช็ดหน้ามหาพิช ทำการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 20 นาที ผลการศึกษาพบว่า เกมการแข่งขันในลักษณะความร่วมมือ ทำให้พัฒนาการด้านสังคม สูงขึ้นกว่า ระยะก่อนการทดลอง ส่วนเกมการแข่งขันในลักษณะแข่งขันโดยลำพังตนเองจะทำให้เกิดความ กระตือรือร้นในตนเอง เกิดการแสดงออกมากขึ้น และเข้าใจระเบียบกฎเกณฑ์ในสังคม สูงกว่า ก่อนการทดลอง

โครงการนันทนาการมูลนิธิเพื่อเด็กพิการ (2532) ได้ทดลองใช้เกมเพื่อกระตุ้นพัฒนาการ ด้านร่างกาย สังคม และอารมณ์ สำหรับเด็กสมองพิการระดับสติปัญญา 30 - 50 มีอายุระหว่าง 8 - 12 ปี จำนวน 30 คน โดยใช้เกม 2 ลักษณะคือเกมการแข่งขันเป็นรายบุคคล และเกม การแข่งขันเป็นกลุ่ม ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองคือสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง เป็นเวลา 3 เดือน จากการสังเกตขณะทดลองและสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องรวมทั้ง การทำแบบประเมินพัฒนาการเด็กวัย 0 - 7 ปี สรุปผลได้ว่า เด็กกลุ่มตัวอย่างขณะได้รับการ ทดลองการแข่งขันเกมในลักษณะกลุ่ม จะมีการสื่อสารด้วยภาษาท่าทาง คือ สามารถรับรู้และ แสดงพฤติกรรมได้ถูกต้อง พัฒนาการด้านภาษาพูด พัฒนาการด้านร่างกายและสังคม ดีขึ้นเมื่อ เปรียบเทียบกับระยะก่อนการทดลอง และดีกว่าขณะที่ได้รับการแข่งขันเป็นรายบุคคล

หลังจากนั้นได้นำเกมทั้ง 2 ลักษณะดังกล่าวไปทดลองซ้ำกับเด็กที่มีระดับสติปัญญา 65 - 70 อายุระหว่าง 8 - 12 ปี ซึ่งเป็นเด็กชายทั้ง 10 คน ใช้ระยะเวลาทดลองและการวิเคราะห์ผลเช่นเดิม สรุปผลได้ว่า เด็กกลุ่มตัวอย่างขณะได้รับการทดลองการแข่งขันเกมในลักษณะกลุ่ม จะมีการสื่อสารด้วยภาษาท่าทาง และภาษาพูดมีการพัฒนาร่างกายและสังคมดีขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับในระลอกทดลองและ ขณะที่ได้รับการแข่งขันเป็นรายบุคคล

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

เดนนิส และ โยปปิ (Dennis and Yoppi. 1975) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้กิจกรรมการเล่นในการพัฒนาความสามารถให้มีความร่วมมือ เกิดความกระตือรือร้น เพื่อสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในเด็กเรียนช้า โดยศึกษาวิจัยกับเด็กอายุระหว่าง 8 - 10 ปี จำนวน 24 คน ซึ่งมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ ไม่ตั้งใจเรียนไม่กระตือรือร้น ไม่ให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ การดำเนินงานทดลองวิจัย คือ การจัดโปรแกรมการเล่นเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกเท่า ๆ กันโปรแกรมการเล่นนี้จัดเพื่อให้เกิดการแข่งขันระหว่างกลุ่มโดยใช้เบี้ยอรรถกร และการยกย่องชมเชย เมื่อสมาชิกในกลุ่มทำถูกต้องตามกติการะหว่างดำเนินการทดลองวิจัย ใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมและบันทึกพฤติกรรมที่ต้องการ ผลการทดลองพบว่า เด็กในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ คือ มีการปะทะสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น มีความตั้งใจเรียน และมีความกระตือรือร้นมากขึ้น

อัลลัน และลินดา (Allal and Linda. 1986) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความร่วมมือและการแข่งขันในเกม ที่มีผลต่อความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนในระดับก่อนประถมศึกษา โดยมีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนในระดับก่อนประถมศึกษาโดยใช้เกมการแข่งขันในลักษณะความร่วมมือเป็นกลุ่ม และการแข่งขันเป็นรายบุคคลกับนักเรียนในระดับก่อนประถมศึกษา จำนวน 64 คน ใน 2 โรงเรียน ของเมืองเจนีวา ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ ใช้กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลอง 32 คน และกลุ่มควบคุม 32 คน สถิติที่ใช้ การวิเคราะห์แบบสองทางผลการวิเคราะห์พบว่า ความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมความร่วมมือเป็นกลุ่มและนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นรายบุคคล แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

1. พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลังการศึกษากการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่าก่อนการเล่นเกม
2. พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นเกมแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่นเกม
3. หลังการทดลอง
 - 3.1 พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่าที่ไม่ได้เล่นเกม
 - 3.2 พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขันดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม
 - 3.3 พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขัน
4. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่าก่อนการเล่นเกม
5. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นเกมแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่นเกม
6. หลังจากการทดลอง
 - 6.1 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม
 - 6.2 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขันดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม
 - 6.3 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับดังนี้

- กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลขณะทดลอง
- การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บข้อมูล
- การดำเนินการทดลอง
- การวิเคราะห์ข้อมูล
- สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2536 ที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 30 ลงมา โดยวัดจากครูประจำชั้นให้คะแนนแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2536 ที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 30 ลงมา จำนวน 36 คน โดยการจับสลากจากกลุ่มประชากร และทุกคนสมัครใจเข้ากลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนเป็นส่วนหนึ่งของแบบสำรวจพฤติกรรมเด็กวัย 6 - 12 ปี จากสำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร สร้างแบบสำรวจโดย รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู และคณะ เป็นแบบสำรวจชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 14 ข้อ โดยครูประจำชั้นจะเป็นผู้ตัดสินใจให้คะแนนที่คิดว่าตรงกับพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนแต่ละคน เมื่อต้องการให้แบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน มีค่าความเชื่อมั่นและเที่ยงตรงที่เหมาะสมกับงานศึกษาวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงนำแบบสำรวจไปทดลองใช้โดยวิธีเปรียบเทียบกับกลุ่มที่มีลักษณะต้องการวัดเป็นเกณฑ์ (Known group Technique) ใช้กับครูประจำชั้น ครูพลศึกษา และนักเรียนชั้นประถมปีที่ 4 ปีการศึกษา 2536 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย จังหวัดนนทบุรี 2 ห้องเรียน จำนวน 70 คน โดยที่ครูประจำชั้นทั้ง 2 ห้องเรียน เลือกนักเรียนที่พิจารณาว่ามีความสัมพันธ์กับเพื่อนสูง ห้องเรียนละ 10 คน และต่ำห้องเรียนละ 10 คนรวมทั้งสิ้น 40 คน แล้วเชิญครูประจำวิชาพลศึกษาให้คะแนนนักเรียนทั้ง 40 คน จากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน โดยใช้การทดสอบที่ (t - test) หลังจากนั้นนำค่าที่ได้คำนวณได้มาเปรียบเทียบกับค่าที่ได้จากตาราง ถ้าพบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะถือว่าสองกลุ่มนั้นมีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันจริง แสดงว่าเครื่องมือนี้สามารถวัดคุณลักษณะนั้น ๆ ได้จริง จากนั้นหาความเชื่อมั่นของแบบสำรวจโดยใช้สูตรการหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อัลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) เพื่อนำข้อที่มีความเที่ยงตรงและเชื่อมั่นได้ไว้เป็นแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

2. แบบทดสอบด้านภาษา เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยคำนึงการสร้างดังต่อไปนี้

2.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ

2.1.1 เพื่อสร้างแบบทดสอบด้านภาษา จำนวน 3 ตอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมปีที่ 4 โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับเครื่องมือในการทดลอง

2.1.2 เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบด้านภาษา ในด้านค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรง

2.1.3 เพื่อนำคะแนนจากแบบทดสอบด้านภาษาทั้ง 3 ตอน ที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง ไปวิเคราะห์ผลในการทดสอบสมมติฐาน

2.2 ศึกษาจากทฤษฎี หลักสูตรและแบบเรียนภาษาไทย หนังสือ วารสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบด้านภาษา

2.3 สร้างแบบทดสอบด้านภาษาตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด จำนวน 70 ข้อ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ตอนคือ

ตอนที่ 1 เปลี่ยนภาพให้เป็นตัวอักษรตามที่กำหนด

ตอนที่ 2 เติมตัวอักษรลงในช่องว่างให้ได้ความหมายตรงกับข้อความที่อธิบาย และกำหนดคำให้

ตอนที่ 3 เปลี่ยนภาพให้เป็นตัวอักษรแล้วจัดคู่ความหมายที่ได้จากภาพให้ตรงกับข้อความที่อธิบายความหมายของคำนั้น

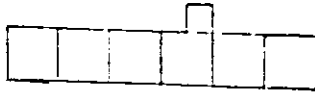
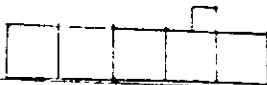
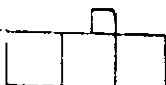
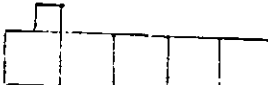
การตอบแบบทดสอบ คำถามในแบบทดสอบนี้ประกอบด้วย

ก. แบบทดสอบอัตนัย คือเติมคำให้ตรงกับข้อความที่ตั้งคำถาม

ข. แบบทดสอบปรนัย คือการเลือกคำตอบที่ถูกต้องให้ได้ความหมาย

ตัวอย่าง ภาษาตอนที่ 2

เพื่อน ๆ นำตัวอักษรเติมลงในช่องว่างให้ครบ จะได้เป็นคำที่มีความหมาย แต่ต้องเป็นคำที่ตรงกับใจความ ที่อธิบายเท่านั้น โดยครูจะช่วยกำหนดคำที่จะเติมลงในตอนท้ายเพื่อให้เลือกคำได้ง่ายขึ้น

ตัวอย่าง	
	= ถิ่นเพาะ การพอย่างสูง
ภาพ นอนนอน	
1 	= สิ่งอันนุ่มนวลไถ่
เกิดเองตามธรรมชาติ หรือของที่ทำขึ้นมีลักษณะอย่างเดียวกัน	
พองน้ำ ประกาย	
2 	= เครื่องมือที่ไร้ศักดิ์
ผล จบ	
3 	= มีสองคม รูปคด ปลานแหลม
นอก กริ	
4 	= การศึกษาเรื่องราวต่าง ๆ
สื่อสาร ส่งสาร	

ตัวอย่าง ภาษาตอนที่ 3

เพื่อน ๆ ช่วยเปลี่ยนภาพให้เป็นตัวอักษร ตามที่กำหนดเมื่อเปลี่ยนถูกต้อง ก็จะได้เป็นคำที่มีความหมาย แต่ชุดนี้ยากขึ้นนิดหน่อย ต้องจับคู่ความหมายที่ได้จากภาพให้ตรงกับข้อความที่อธิบายความหมายของคำนั้น

ใช้ภาพต่อไปนี้ แทนอักษรที่กำหนดให้

เฉพาะข้อ ๑ - ๖



= ค



= จ



= ง



= ฎ



= ฏ



= บ



= ค



= จ



= ง



= ฎ

= คลั่ง



= ค



= จ



= ง



= ฎ

= คลั่งไป

ความหมายของคำ

ก นิ่งน้ำ

ข นกไม้จอกหนึ่ง ที่เขี้ยว มีรสเผ็ดขมมาก

จับคู่หมายเลขและข้อความที่มีความหมาย

เกี่ยวข้องกัน

๑ = ก

๖ = ข

2.4 นำแบบทดสอบคำถามภาษาทั้ง 3 ตอนที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

2.5 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2536 สติปัญญาปกติของโรงเรียนประถมณนทร์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 80 คน

2.6 นำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิด ข้อที่ไม่ตอบหรือข้อที่ตอบมากกว่าหนึ่งตัวเลือกให้ 0 คะแนน

2.7 นำผลจากการตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบมาหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) โดยใช้เทคนิค 27% สูง 27% ต่ำ แล้วเลือกเฉพาะข้อทดสอบ ที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .20 ถึง .80 และค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ .20 ขึ้นไป จำนวน 48 ข้อ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมจุดประสงค์

2.8 นำแบบทดสอบที่เลือกไว้ทั้ง 48 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้วิธี KR - 21 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน แล้วจึงรวบรวมเป็นแบบทดสอบที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ในครั้งนี้

3. เกมและเครื่องมือ ได้แก่ วิธีเล่นเกม 2 แบบคือ การเล่นเกมแบบร่วมมือ และการ เล่นแบบแข่งขัน ตลอดจนเครื่องมือในการเล่น เกม มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างเกม

3.1.1 เพื่อสร้างเกมการเล่น 2 แบบ คือการเล่นแบบร่วมมือและแบบแข่งขัน สำหรับเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน และการสื่อสาร ด้วยภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.2 ศึกษาจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยทำการศึกษาดังนี้

3.2.1 ศึกษาจากตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและศึกษา เทปโทรทัศน์เฉพาะกรณี เกมตามนัด เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเกม ตลอดจนเครื่องมือในการประกอบการเล่นเกมทั้ง 2 ลักษณะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษา

3.3 สร้างเครื่องมือการเล่นตลอดจนวิธีการเล่นเกมทั้ง 2 แบบตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

- 3.3.1 คำใบ้สำหรับเกมใบ้คำ จำนวน 300 บัตรคำ
- 3.3.2 ภาพสำหรับให้เด็กเลียนแบบในการวาดภาพ จำนวน 150 ภาพ
- 3.3.3 คำปริศนาที่ตรงกับภาพที่ใช้ประกอบในเกมวาดภาพและทายภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนด จำนวน 150 บัตรคำ
- 3.3.4 อักษรปริศนา ที่ใช้ในเกมหาบายคำจากความหมายและอักษรปริศนาที่กำหนดจำนวน 100 แถบตัวอักษร
- 3.3.5 ความหมายอธิบายคำปริศนาที่กำหนดในเกมทายคำจากความหมายจำนวน 100 ความหมาย
- 3.3.6 นาฬิกาสำหรับจับเวลา 2 เรือน
- 3.3.7 นกหวีด
- 3.3.8 พัดกระดาษสา
- 3.3.9 แผ่นป้ายสำหรับทายคำปริศนา และพลาสติกแข็งสำหรับเสียบบัตรคำที่ใช้ในการใบ้คำจำนวน 2 อัน

3.4 นำเครื่องมือการเล่นเกมทุกชิ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ หมายถึง การตรวจสอบคุณภาพของเกมทั้ง 2 แบบที่ผ่านการพิจารณาโดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญที่ผู้วิจัยเชิญเป็นคณะกรรมการจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตัดสินการเล่นเกม 2 แบบ ตลอดจนเครื่องมือที่ใช้ในการเล่นเกมเพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการศึกษาวิจัย

3.5 นำเครื่องมือที่ใช้ในการเล่นเกมทั้ง 2 แบบ ที่แก้ไขข้อบกพร่องจากข้อ 3.4 แล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 8 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมือให้เหมาะสมก่อนที่จะนำไปใช้ในการทดลองจริง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ใช้แบบแผนการทดลองที่เรียกว่า Randomized Control Group Pretest Posttest Designs (บุศรี วงศ์รัตน์. 2528 : 77) ดังแผนการทดลองต่อไปนี้

กลุ่ม	Pretest	Treatment	Posttest
กลุ่มทดลองที่ 1	TIEI	X ₁	T2 EI
กลุ่มทดลองที่ 2	TI E ₂	X ₂	T2 E ₂
กลุ่มควบคุม	TI C	X ₃	T2 C

ความหมายของสัญลักษณ์

- TI EI แทน การทดสอบก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1
- TI E₂ แทน การทดสอบก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 2
- X₁ แทน การเข้ากลุ่มการเล่นเกมนในลักษณะการแข่งขัน
- X₂ แทน การเข้ากลุ่มการเล่นเกมนในลักษณะความร่วมมือ
- T2 EI แทน การทดสอบหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1
- T2 E₂ แทน การทดสอบของกลุ่มควบคุมของกลุ่มทดลองที่ 2
- TI C แทน การทดสอบก่อนการเข้ากลุ่มควบคุม
- X₃ แทน ไม่ได้เล่นเกมแต่อ่านหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยจัดทำมา
- T2 C แทน การทดสอบหลังการไม่ได้เล่นเกมของกลุ่มควบคุม

วิธีดำเนินการทดลอง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะก่อนการทดลอง

1.1 ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใช้แบบสำรวจพฤติกรรมทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน จากสำนักทดสอบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร สร้างแบบสำรวจโดย รองศาสตราจารย์

คร.ผดุง อารยะวิญญู และคัดเลือกเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนที่มี
เปอร์เซ็นต์ที่ 30 จำนวน 36 คน เข้าร่วมกิจกรรมในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

1.2 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 36 คน ทำแบบทดสอบภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งแบ่งเป็น
3 ตอนดังนี้

ภาษาตอนที่ 1 เปลี่ยนภาพให้เป็นตัวอักษรตามที่กำหนด

ภาษาตอนที่ 2 เติมตัวอักษรลงในช่องว่างให้ได้ความหมายตรงกับข้อความที่

อธิบายและกำหนดคำให้

ภาษาตอนที่ 3 เปลี่ยนภาพให้เป็นตัวอักษรแล้วจัดคู่ความหมายที่ได้จากภาพให้
ตรงกับข้อความที่อธิบายความหมายของคำนั้น

แบบทดสอบทั้ง 3 ตอนรวมทั้งสิ้น 48 ข้อ ใช้เวลา 15 นาที

แบบทดสอบภาษาทำการทดสอบก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองเป็นเวลา 3 วัน

1.3 จัดเตรียมสถานที่ โดยขออนุมัติห้อง 1 ห้องในการปฏิบัติการทดลองจาก
โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์

ระยะที่ 2 ระยะดำเนินการทดลอง

2.1 จัดนักเรียนเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยการสุ่มอย่างง่ายดังนี้

2.1.1 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 36 คน จับสลากแถบสี ซึ่งประกอบด้วย
แถบสีเทา แถบสีแดง และแถบสีฟ้า แถบสีละ 12 ชิ้น รวมแถบสีทั้งหมด 36 ชิ้น นำไปใส่กล่อง
เพื่อให้นักเรียนได้จับสลาก

2.1.2 ผู้ที่จับสลากได้แถบสีฟ้า จำนวน 12 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ 1 ใช้กิจกรรม
การเล่นแบบการแข่งขัน

2.1.3 ผู้ที่จับสลากได้แถบสีแดง จำนวน 12 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ 2 ใช้กิจกรรม
การเล่นแบบร่วมมือ

2.1.4 ผู้ที่จับสลากได้แถบสีเทา จำนวน 12 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ไม่ได้เล่นเกม

2.2 แบ่งกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ให้เป็นกลุ่มย่อยละ 4 คน อีกครั้ง โดยใช้วิธีการจัดกลุ่มดังนี้ คือ

2.2.1 กลุ่มทดลองที่ 1 มีสมาชิกทั้งสิ้น 12 คน แบ่งกลุ่มย่อยด้วยการจับสลาก หมายเลข 1, 2, 3

จะได้สมาชิกในกลุ่มย่อยที่ 1 จำนวน 4 คน

สมาชิกในกลุ่มย่อยที่ 2 จำนวน 4 คน

สมาชิกในกลุ่มย่อยที่ 3 จำนวน 4 คน

2.3 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดำเนินการศึกษาวิจัยดังนี้

2.3.1 กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการเล่นเกมแบบแข่งขัน

2.3.2 กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการเล่นเกมแบบร่วมมือ

2.3.3 กลุ่มควบคุม ไม่ได้เล่นเกมแต่อ่านหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยจัดทำมา

เกมการเล่นแบบแข่งขัน หมายถึง เกมที่ประกอบด้วย

1. ผู้นำกิจกรรมการเล่น เกม คือ ผู้ทำการศึกษาวิจัย
2. ผู้ร่วมกิจกรรมในการเล่น เกม คือกลุ่มทดลองในกลุ่มที่ 1
3. ผู้ช่วยผู้ศึกษาวิจัย จำนวน 2 คน
4. วิธีการและกติกาการเล่น เกม ตลอดจนเครื่องมือในการเล่น เกม
5. ของขวัญสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมการเล่น เกม

ผู้นำกิจกรรม จะเชิญผู้เข้าร่วมเล่นเกมในแต่ละวันคือวันละ 1 กลุ่มย่อย กลุ่มย่อยละ 4 คน เล่นเกมในสถานที่ที่จัดเตรียมไว้

เกมที่ 1 เกมใบ้คำ ประกอบด้วยคำปริศนา 1 ชุด มี 15 คำทาย ผู้ร่วมเล่นเกมทุกคน จะแข่งขันกันใบ้คำ โดยถือเกณฑ์คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ ซึ่งมีวิธีการเล่นดังนี้

วิธีการ ผู้นำกิจกรรมจะใบ้คำจากเครื่องมือทดลองที่หาความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรงแล้ว การใบ้คำประกอบด้วยท่าทางและคำพูดที่จะสื่อสารแล้วทำให้ได้ความหมายตรงกับจุดประสงค์ในคำใบ้ แต่ต้องไม่พูดคำใดคำหนึ่งที่เขียนไว้ในคำใบ้นั้น

ลักษณะของการใบ้คำ ผู้นำกิจกรรมจะใบ้คำให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละกลุ่มย่อยทุกกลุ่ม แข่งขันพูดคำให้ถูกต้องตรงกับคำใบ้และตอบเป็นคนที่ 1 จะได้คะแนน 1 คะแนน เพื่อทำคะแนนสะสม ให้มากที่สุดจะได้เป็นผู้ชนะ เกมใบ้คำจะใช้เวลาชุดละ 5 นาที

เกมที่ 2 เกมวาดภาพและทายภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนด

วิธีการ ผู้นำกิจกรรมจะวาดภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนดในเครื่องมือทดลอง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะแข่งขันเป็นรายบุคคลทายภาพให้ตรงกับภาพที่ผู้นำกิจกรรมเป็นผู้วาด

กิจกรรมการเล่นเกม ผู้นำกิจกรรมจะวาดภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะแข่งขันกันทายภาพ ผู้ใดตอบได้เป็นคนที่ 1 และถูกต้องจะได้ 1 คะแนน เพื่อทำคะแนนสะสมให้ได้มากที่สุดและเป็นผู้ชนะ ก่อนเล่นเกมผู้นำกิจกรรมจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูภาพลายเส้นที่เป็นภาพสมบูรณ์ และเป็นคำที่มีความหมายตรงกับคำปริศนา ครึ่งละ 30 ภาพ

เกมวาดภาพและทายภาพให้ตรงกับคำปริศนาใช้เวลา 5 นาที

เกมที่ 3 เกมทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนาที่กำหนด

วิธีการ ผู้นำกิจกรรมจะนำเครื่องมือการทดลองที่ใช้ในกิจกรรมการเล่น เกม คือข้อความที่บอกคุณสมบัติของคำที่มีความหมายเพียงคำเดียวในแถบอักษรปริศนา

แถบอักษรปริศนา คือ แถบบัตรคำที่บรรจุคำที่มีความหมายไว้ตั้งแต่ 2-5 ความหมายแต่จะต้องตรงกับข้อความที่กำหนดเพียงคำเดียว

กิจกรรมการเล่นเกม ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องถือบัตรขึ้นเหนือศรีษะก่อนที่จะตอบคำถามในแต่ละปริศนา คำทายผู้ที่ขึ้นก่อนถือว่าได้ตอบก่อน จะมีคำปริศนาและข้อความให้ตอบคำถามทั้งหมด 8 คำทาย ถ้าตอบคำถามได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน แต่ถ้ายังไม่ถูก ผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่เหลือจะแข่งขันกันตอบโดยจะต้องถือบัตรขึ้นเหนือศรีษะอีกครั้ง เกมการแข่งขันใช้เวลา 3 นาที

เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง จะรวมคะแนนเพื่อหาผู้ชนะ คะแนนที่สูงที่สุดคือผู้ชนะ และมีข้อคิดบอรัศผู้ชนะเป็นเวลา 1 สัปดาห์ รวมทั้งได้รางวัลคือของขวัญจากผู้ศึกษาวิจัย คนละ 1 ชิ้น

เกมการเล่นแบบร่วมมือ หมายถึง เกมที่ประกอบด้วย

1. ผู้นำกิจกรรมการเล่น เกม คือ ผู้ทำการศึกษาวิจัย
2. ผู้ร่วมกิจกรรมในการเล่น เกม คือ กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2
3. ผู้ช่วยผู้ศึกษาวิจัย จำนวน 2 คน
4. วิธีการและกติกาการเล่น เกม ตลอดจนเครื่องมือในการเล่น เกม
5. ของขวัญสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่น เกม

ผู้นำกิจกรรมจะเชิญผู้เข้าร่วมเล่นเกมในแต่ละวัน คือวันละ 1 กลุ่มย่อย กลุ่มย่อยละ 4 คน เล่นเกมในสถานที่ที่จัดเตรียมไว้ สำหรับกลุ่มย่อยในการเล่น เกมลักษณะความร่วมมือเป็นกลุ่มนี้ จะกำหนดเพศใดเพศหนึ่งโดยเฉพาะในการเล่น เกมแต่ละวัน

ผู้นำกิจกรรมจะแบ่งสมาชิกในแต่ละกลุ่มย่อยให้เป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือกภาพที่เหมือนกันเป็นกลุ่มเดียวกัน แบ่ง เป็นกลุ่มภาพแดงเข้ม และกลุ่มภาพมะพร้าว จะเรียกว่า กลุ่มแดงเข้ม และกลุ่มมะพร้าว สำหรับเครื่องมือการทดลองในแต่ละเกม จัดแบ่งไว้ตามกลุ่มที่กำหนด

วิธีการและกติกาการเล่น เกม ตลอดจนเครื่องมือในการเล่น เกม

เกมที่ 1 เกมใบ้คำ ประกอบด้วยคำปริศนา 2 ชุด แต่ละชุดจะมี 15 คำทาย ผู้ร่วมเล่นเกมในแต่ละกลุ่มจะร่วมมือกันแข่งขันในเกมนี้ เพื่อให้ได้คะแนนกลุ่มของตนเองมากกว่าอีกกลุ่มหนึ่งถือว่าเป็นผู้ชนะซึ่งมีวิธีการเล่น ดังนี้

วิธีการ ผู้นำกิจกรรมจะใบ้คำจากเครื่องมือทดลองที่หาความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรงแล้ว คำปริศนาของแต่ละกลุ่มจะเป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ แบ่งตามภาพที่กำหนด การใบ้คำประกอบด้วยท่าทางและคำพูดที่จะสื่อสารแล้วทำให้ได้ความหมายตรงกับจุดประสงค์ในคำใบ้แต่ต้องไม่พูดคำใดคำหนึ่งที่เขียนไว้ในคำใบ้

ลักษณะของการใบ้คำ ผู้นำกิจกรรมจะใบ้คำให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละกลุ่มย่อยทุกกลุ่มร่วมมือกันแข่งขันพูดคำให้ถูกต้องตรงกับคำใบ้และตอบเป็นกลุ่มที่ 1 จะได้คะแนน 1 คะแนน เพื่อทำคะแนนสะสมให้มากที่สุดจะได้เป็นกลุ่มที่ชนะ เกมใบ้คำจะใช้เวลาชุดละ 5 นาที

เกมที่ 2 เกมวาดภาพและทายภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนด

วิธีการ ผู้นำกิจกรรมจะวาดภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนดในเครื่องมือทดลอง

ผู้ร่วมเล่นเกมในแต่ละกลุ่มจะร่วมมือกันแข่งขันทายภาพให้ตรงกับภาพที่ผู้นำกิจกรรมเป็นผู้วาด

กิจกรรมการเล่นเกม ผู้นำกิจกรรมวาดภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะร่วมมือแข่งขันกันทายภาพให้ถูกต้อง กลุ่มใดตอบได้ถูกต้องเป็นกลุ่มที่ 1 จะได้ 1 คะแนน เพื่อทำคะแนนสะสมให้ได้มากที่สุดและเป็นผู้ชนะ ก่อนเล่นเกมผู้นำกิจกรรมจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูภาพลายเส้นที่เป็นภาพสมบูรณ์ และเป็นคำที่มีความหมายตรงกับคำปริศนา ครึ่งละ 30 ภาพ เกมวาดภาพและทายภาพให้ตรงกับคำปริศนาใช้เวลา 5 นาที

เกมที่ 3 เกมทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนาที่กำหนด

วิธีการ ผู้นำกิจกรรมจะนำเครื่องมือการทดลองที่ใช้ในกิจกรรมเล่นเกม เกม คือ ข้อความที่บอกคุณสมบัติของคำที่มีความหมายเพียงคำเดียวในแถบอักษรปริศนา

แถบอักษรปริศนา คือ แถบบัตรคำที่บรรจุคำที่มีความหมายไว้ตั้งแต่ 2 - 5 ความหมาย แต่จะต้องตรงกับข้อความที่กำหนดเพียงคำเดียว

กิจกรรมการเล่นเกม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มย่อยจะแข่งขันกันตอบคำถามในแต่ละปริศนาทาย ต้องถือพัคชูขึ้นเหนือศรีษะ ผู้ที่ชูขึ้นก่อนถือว่าได้ตอบก่อน จะมีคำปริศนาและข้อความให้ตอบคำถามทั้งหมด 8 คำถาม ถ้าตอบคำถามได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน แต่ถ้ายังตอบไม่ถูกต้องจะให้กลุ่มที่เหลือตอบได้เลย เกมการแข่งขันเกมนี้ใช้เวลา 3 นาที

สำหรับรายละเอียดในการทดลองการเล่นแบบร่วมมือ และการเล่นเกมแบบแข่งขัน จะเสนอไว้ในภาคผนวก ข.

กลุ่มควบคุม ไม่ได้เล่นเกมแต่อ่านหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยจัดทำมาตามขอบใจ โดยมีผู้วิจัยดำเนินการให้เป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนด ซึ่งจะเสนอรายละเอียดในภาคผนวก ข.

ระยะที่ 3 ระยะสิ้นสุดการทดลอง

หลังจากสิ้นสุดการทดลองแล้ว 3 วัน ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 36 คน

3.1 ทำแบบทดสอบภาษา ชุดเดียวกับที่ใช้ก่อนการทดลอง เป็นครั้งที่ 2

3.2 ครูประจำชั้นประณปีที่ 4 ให้คะแนนความสัมพันธ์กับเพื่อนในแบบสำรวจพฤติกรรม
อีกครั้งหลังสิ้นสุดการทดลอง

รูปแบบของการทดลองเกมในแต่ละเกม

การเล่นแบบแข่งขัน

กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 วาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจาก ความหมายและอักษร ปริศนา	คะแนนรวม
คะแนน				
กลุ่มที่ 1				
คนที่ 1				
2				
3				
4				
กลุ่มที่ 2				
คนที่ 1				
2				
3				
4				
กลุ่มที่ 3				
คนที่ 1				
2				
3				
4				

ผู้รับการทดลอง รวม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน รวม 12 คน

การเล่นแบบร่วมมือ

กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 วาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจาก ความหมายและอักษร ปริศนา	คะแนนรวม
คะแนน				
กลุ่มที่ 1 กลุ่มย่อยที่ 1.1 กลุ่มย่อยที่ 1.2				
กลุ่มที่ 2 กลุ่มย่อยที่ 2.1 กลุ่มย่อยที่ 2.2				
กลุ่มที่ 3 กลุ่มย่อยที่ 3.1 กลุ่มย่อยที่ 3.2				

ผู้รับการทดลอง รวม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน รวม 12 คน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

- 1.1 หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบภาษาด้วยวิธีแบ่งกลุ่มสูง - กลุ่มต่ำ 27 เปอร์เซนต์ (ล้วน - อังคณา สายยศ. 2528 : 120)
- 1.2 หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบภาษาแต่ละข้อด้วยวิธีแบ่งกลุ่มสูง - กลุ่มต่ำ 27 เปอร์เซนต์ (ล้วน - อังคณา สายยศ. 2528 : 179)
- 1.3 หาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือแบบทดสอบภาษา โดยใช้สูตร KR - 20 (ไพศาล หวังพานิช. 2531 : 188)
- 1.4 หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ด้วยการเปรียบเทียบกับกลุ่มที่มีลักษณะต้องการวัดเป็นเกณฑ์ โดยใช้การทดสอบที (t - test) (ไพศาล หวังพานิช. 2531 : 180 - 181)
- 1.5 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนด้วยวิธีหาสัมประสิทธิ์อัลฟา (α -Coefficient) จากสูตรของ ครอนบาค (ล้วน - อังคณา สายยศ. 2528 : 171 - 172)

2. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน

- 2.1 สมมติฐานข้อ 1, 2, 3, 4, 5 เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษาก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t - test dependent (ไพศาล หวังพานิช. 2531 : 246)
- 2.2 สมมติฐานข้อ 3 เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ One - Way Ancova โดยมีคะแนนก่อนการทดลองจากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนเป็นตัวแปรร่วม (ชาอุวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ. 2529 : 212) หลังจากนั้นเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้ Tukey (บุญชม ศรีสะอาด. 2532 : 321 - 322)

3. สมมติฐานข้อ 6 เปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ One - Way Ancova โดยมีคะแนนก่อนการทดลองจากแบบทดสอบภาษา เป็นตัวแปรร่วม (ชาณุวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ. 2529 : 212) หลังจากนั้น เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้ Tukey (บุญชม ศรีสะอาด. 2532 : 321 - 322)

สำหรับผลการทดลองวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ ดังนี้

1. หาค่าคะแนนเฉลี่ยค่านาณจากสูตร

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

(อังคณา สายยศ. 2523 : 36)

2. หาค่าความแปรปรวนของคะแนนจากสูตร

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

เมื่อ	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	ΣX^2	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

3. หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบภาษา ด้วยวิธีแบ่งกลุ่มสูง - กลุ่มต่ำ 27% คำนวณได้จากสูตร

$$D = \frac{R_H - R_L}{\frac{N}{2}}$$

เมื่อ	D	แทน	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
	R_H	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มสูงของแต่ละข้อ
	R_L	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำของแต่ละข้อ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

(ลัวัน - อังคณา สายยศ. 2528 : 180)

4. หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบภาษา แต่ละข้อด้วยวิธีแบ่งกลุ่มสูง - กลุ่มต่ำ 27% คำนวณได้จากสูตร

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

เมื่อ P แทน ความยากง่ายของแบบทดสอบแต่ละข้อ

R แทน จำนวนนักเรียนที่ทำถูกในแต่ละข้อ

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

(ลัวัน - อังคณา สายยศ. 2528 : 179)

5. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบภาษา คำนวณได้จากสูตร

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\bar{x} (n - \bar{x})}{n s_t^2} \right]$$

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

s_t^2 แทน ค่าความแปรปรวนทั้งฉบับ

n แทน จำนวนข้อคำถาม

X แทน ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับ

6. หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อของแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ด้วยการเปรียบเทียบกับกลุ่มที่มีลักษณะต้องการวัดเป็นเกณฑ์ โดยใช้การทดสอบ ที (t-test) คำนวณได้จากสูตร

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าการแจกแจงที

X_1, X_2 แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1,2

S_1^2, S_2^2 แทน ค่าความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1,2

n_1, n_2 แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1,2

(ไพศาล หวังพานิช. 2531 : 181)

7. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนด้วยวิธีหาลัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) จากสูตรของ ครอนบาค

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right\}$$

เมื่อ	$\propto$	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
n		แทน	จำนวนข้อของแบบสอบถาม
S^2_1		แทน	คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
S^2_1		แทน	คะแนนความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งฉบับ

(ล้วน - อังคณา สายยศ. 2528 : 171 - 172)

8. เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษาก่อน และหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อ 1, 2, 3, 4, 5 โดยใช้ t - test dependent

คำนวณได้จากสูตร

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

$$S_d = \sqrt{\frac{n \sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}}$$

$$df(v) = n - 1$$

เมื่อ $\sum d$ คือ ผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่
 n คือ จำนวนคู่
 $\bar{d}$ คือ ค่าเฉลี่ยของผลต่าง
 S_d คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่าง
 df หรือ (v) คือ ชั้นความเป็นอิสระ
 (ไพศาล หวังพานิช. 2531 : 246)

9. เปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง โดยมีคะแนนก่อนการทดลองจากแบบทดสอบภาษาเป็นตัวแปรร่วมและเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง โดยมีคะแนนก่อนการทดลองจากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน เป็นตัวแปรร่วม คำนวณได้จากสูตร One - Way ancova หลังจากนั้นเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ Tukey

สูตร One - Way Ancova

$$F = \frac{MS_b}{MS_w}$$

$$df_1 = K - 1$$

$$df_2 = N - K - 1$$

เมื่อ MS_b แทน ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่มที่ปรับค่าแล้ว
 MS_w แทน ค่าความแปรปรวนภายในกลุ่มที่ปรับค่าแล้ว
 (ชาตวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ. 2529 : 212)

เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ Tukey คำนวณได้จากสูตร

$$\text{จำนวนคู่ที่จะทดสอบ} = \frac{K(K-1)}{2}$$

เมื่อ K เป็นจำนวนกลุ่ม หรือ Treatment

$$\text{HSD} = q \sqrt{\text{MSerror}/n}$$

HSD แทน ค่าสถิติที่จะใช้พิจารณาความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

q แทน ค่าวิกฤติในตารางค่าวิกฤติของ Student Tized Range

MSerror แทน ค่าประมาณของความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อน

N แทน จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม

(บุญชม ศรีสะอาด, 2532 : 321 - 322)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายการวิเคราะห์ข้อมูลในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในแต่ละกลุ่มตัวอย่างซึ่งเท่ากันทุกกลุ่ม
df	แทน	degree of freedom
SS	แทน	Sum of Square
MS _b	แทน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่มที่ปรับค่าแล้ว
MS _w	แทน	ค่าความแปรปรวนภายในกลุ่มที่ปรับค่าแล้ว
F	แทน	ค่าสถิติที่พิจารณาใน F - Distribution
T	แทน	ค่าสถิติที่พิจารณาใน t - Distribution
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S ²	แทน	ความแปรปรวน
K	แทน	จำนวนกลุ่ม
HSD	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้พิจารณาความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ
q	แทน	ค่าวิกฤติในตารางค่าวิกฤตของ Studentized Range
MS _{Error}	แทน	ค่าประมาณความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อน
N	แทน	จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม
*	แทน	ค่าความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
**	แทน	ค่าความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ลำดับขั้นตอนการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เสนอผลการวิเคราะห์ทางสถิติของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

1. การเสนอค่าสถิติพื้นฐาน
2. การเสนอผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Ancova)
3. การเสนอผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติเป็นรายคู่ เมื่อค่าของการวิเคราะห์

ความแปรปรวน มีนัยสำคัญทางสถิติด้วยวิธี Tukey

ตอนที่ 2 เสนอผลการวิเคราะห์ทางสถิติของการสื่อสารด้วยภาษา

1. การเสนอค่าสถิติพื้นฐาน
2. การเสนอผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Ancova)
3. การเสนอผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติเป็นรายคู่ เมื่อค่าของการวิเคราะห์

ความแปรปรวน มีนัยสำคัญทางสถิติด้วยวิธี Tukey

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ทางสถิติของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

ตาราง 4 แสดงค่าสถิติพื้นฐานและผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนก่อน
และหลังการฝึกการเล่นแบบร่วมมือ โดยใช้ $t - test$ ($N = 12$)

การเล่นแบบร่วมมือ	N	คะแนนเฉลี่ย	ความแปรปรวน	t - test
ก่อนฝึกการเล่น	12	46.0833	2.08	11.00**
หลังฝึกการเล่น	12	50.6667	3.15	

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลัง
การฝึกการเล่นแบบร่วมมือ ดีวก่อนการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 1

ตาราง 5 แสดงค่าสถิติพื้นฐานและผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน
ก่อนและหลังการฝึกการเล่นแบบแข่งขัน โดยใช้ $t - test$

การเล่นแบบแข่งขัน	N	คะแนนเฉลี่ย	ความแปรปรวน	t - test
ก่อนฝึกการเล่น	12	45.6667	2.78	6.23**
หลังฝึกการเล่น	12	48.5833	2.08	

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลัง
การฝึกการเล่นแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 2

ตาราง 6 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของกลุ่มทดลอง

และกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ One - Way Ancova โดยมีคะแนนก่อน
การทดลองจากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนเป็นตัวแปรร่วม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	42.733	2	21.366	10.999**
ภายในกลุ่ม	80.236	32	2.507	
รวม	162.972	35		

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์
กับเพื่อนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการวิเคราะห์ที่ได้ จึงทดสอบ
ความแตกต่างเป็นรายคู่ต่อไปด้วยวิธี Tukey

ตาราง 7 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าความแตกต่างเป็นรายคู่ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ Tukey

กลุ่มตัวอย่าง	ค่าความแตกต่างเป็นรายคู่ของแต่ละกลุ่ม		
	(A)	(B)	(C)
ไม่ได้เล่นเกม (A)	16.58	-	-
การเล่นเกมแบบร่วมมือ (B)	-	25.08**	-
การเล่นเกมแบบแข่งขัน (C)	-	-	20.08

จากตาราง 7 แสดงให้เห็นว่าหลังจากการทดลอง

1. พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือ ดีกว่าไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 3.1
2. พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขัน แตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 3.2
3. พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือ ดีกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 3.3

ตาราง 8 แสดงค่าสถิติพื้นฐานและผลของการเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาก่อนและ
หลังการฝึกการเล่น เกมแบบร่วมมือ โดยใช้ t - test ($N = 12$)

การเล่นแบบร่วมมือ	N	คะแนนเฉลี่ย	ความแปรปรวน	t - test
ก่อนฝึกการเล่น	12	15.5	30.63	6.987**
หลังฝึกการเล่น	12	25.0833	17.537	

จากตาราง 8 แสดงให้เห็นว่า การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่น
เกมแบบร่วมมือ ดีกว่า ก่อนการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ
สมมติฐานข้อ 4

ตาราง 9 แสดงค่าสถิติพื้นฐานและผลของการเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาก่อนและหลัง
การฝึกการเล่น เกมแบบแข่งขัน โดยใช้ t - test ($N = 12$)

การเล่นแบบแข่งขัน	N	คะแนนเฉลี่ย	ความแปรปรวน	t - test
ก่อนฝึกการเล่น	12	16.6667	13.15	3.38**
หลังฝึกการเล่น	12	20.0833	15.90	

จากตาราง 9 แสดงให้เห็นว่า การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่น
เกมแบบแข่งขัน ดีกว่า ก่อนการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ
สมมติฐานข้อ 5

ตาราง 10 แสดงผลการเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ One - Way Ancova โดยมีคะแนนก่อนการทดลองจากแบบทดสอบด้านภาษา เป็นตัวแปรร่วม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	425.774	2	212.887	18.196*
ภายในกลุ่ม	340.272	32	10.634	
รวม	920.750	35		

จากตาราง 10 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม มีการสื่อสารด้วยภาษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิเคราะห์ที่ได้จึงทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ต่อไป ด้วยวิธี Tukey

ตาราง 11 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่าง เป็นรายคู่ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ Tukey

กลุ่มตัวอย่าง	ค่าความแตกต่างเป็นรายคู่ของแต่ละกลุ่ม		
	(A)	(B)	(C)
ไม่ได้เล่นเกม (A)	47.67	-	-
การเล่นเกมแบบร่วมมือ (B)	-	50.67*	-
การเล่นเกมแบบแข่งขัน (C)	-	-	48.58

จากตาราง 11 แสดงให้เห็นว่า หลังการทดลอง

1. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขันแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการนำการเล่นเกมที่แบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ การเล่นแบบร่วมมือ การเล่นแบบแข่งขัน และไม่ได้เล่นเกม แต่อ่านหนังสือการ์ตูนตามที่ผู้วิจัยนำมา เพื่อพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย ดั้งเดิมตอน และผลการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนก่อนและหลังการฝึกการเล่นแบบร่วมมือ
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนก่อนและหลังการฝึกการเล่นแบบแข่งขัน
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนหลังการทดลองของนักเรียนที่มีการฝึกการเล่นแบบร่วมมือ และแข่งขัน กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการเล่น
4. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนก่อนและหลังการเล่นแบบร่วมมือ
5. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนก่อนและหลังการเล่นแบบแข่งขัน
6. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษา หลังจากการทดลองของนักเรียนที่มีการฝึกการเล่นแบบร่วมมือและแข่งขัน กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการเล่น

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2536 ที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 30 ลงมา โดยวัดจากคะแนนที่ครูประจำชั้นให้แบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2536 ที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 30 ลงมา จำนวน 36 คน โดยการจับสลากจากกลุ่มประชากร และทุกคนสมัครใจเข้ากลุ่มแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน เป็นส่วนหนึ่งของแบบสำรวจพฤติกรรมเด็กวัย 6 - 12 ปี จากสำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร สร้างแบบสำรวจโดย รองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู และคณะ เป็นแบบสำรวจชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 14 ข้อ โดยครูประจำชั้นจะเป็นผู้ตัดสินใจให้คะแนนที่คิดว่าตรงกับพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนแต่ละคน

2. แบบทดสอบด้านภาษา เป็นแบบทดสอบชนิดทำถูกต้องจะได้ 1 คะแนน ทำผิดจะได้ 0 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ แบบทดสอบอัตนัย คือ เติมคำตอบให้ตรงกับข้อความที่ตั้งคำถาม แบบทดสอบปรนัย คือ การเลือกคำตอบที่ถูกต้องเติมให้ได้ความหมาย จำนวน 48 ข้อ ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษา ผ่านการตรวจสอบเชิงประจักษ์และผ่านการหาค่าความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรงจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สติปัญญาปกติของโรงเรียนประถมณนทรี กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2536 จำนวน 80 คน โดยมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 0.7375 ถึง 0.9625 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยวิธี KR - 21 เท่ากับ 0.837 ดังแสดงในภาคผนวก

3. เกมและเครื่องมือ ได้แก่ วิธีการเล่นเกม 2 แบบ คือ การเล่นเกมแบบร่วมมือ และการเล่นเกมแบบแข่งขัน โดยนำวิธีการเล่นเกมและเครื่องมือที่ใช้ประกอบการเล่นทุกชิ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ แล้วจึงนำเครื่องมือที่ผ่านการแก้ไขข้อบกพร่องตามที่ได้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำไปทดลองกับนักเรียนจำนวน 8 คน เพื่อปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมือให้เหมาะสมก่อนที่จะนำไปใช้ในการทดลองจริง

การดำเนินการทดลอง

ระยะที่ 1 ระยะก่อนการทดลอง

1.1 ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2536 ใช้แบบสำรวจพฤติกรรมทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน จากสำนักทดสอบมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร สร้างแบบสำรวจโดยรองศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู และคณะสำรวจกับกลุ่มประชากรที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 30 ลงมา แล้วจึงสุ่มเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คน เข้าร่วมกิจกรรมในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

1.2 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 36 คน ทำแบบทดสอบภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 3 ตอน จำนวน 48 ข้อ ใช้เวลา 15 นาที โดยทำการทดสอบก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองเป็นเวลา 3 วัน

ระยะที่ 2 ระยะดำเนินการทดลอง

จัดนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม โดยวิธีสุ่มอย่างง่ายและดำเนินการทดลองตามขั้นตอนทุกขั้นตอนตามที่จัดกิจกรรมไว้สำหรับกลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง ตามวันและเวลาตลอดจนสถานที่ตามที่กำหนดไว้ในการจัดกิจกรรม เพื่อเป็นการควบคุมให้ผลอันเนื่องมาจากผู้ทดลองเท่าเทียมกันทั้ง 3 กลุ่ม

ระยะที่ 3 ระยะสิ้นสุดการทดลอง

หลังจากสิ้นสุดการทดลองแล้ว 3 วัน ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 36 คน

3.1 ทำแบบทดสอบภาษาชุดเดียวกับที่ใช้ก่อนการทดลองเป็นครั้งที่ 2

3.2 ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้คะแนนความสัมพันธ์กับเพื่อนในแบบสำรวจ
พฤติกรรมอีกครั้งหลังสิ้นสุดการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามลำดับต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษาก่อน
และหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t - test dependent
2. เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
ก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ One - Way Ancova โดยมีคะแนนก่อนการทดลองจากแบบสำรวจ
พฤติกรรมความสัมพันธ์กับเพื่อนเป็นตัวแปรร่วม หลังจากนั้นเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่
โดยใช้ Tukey
3. เปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการ
ทดลอง โดยใช้ One - Way Ancova โดยมีคะแนนก่อนการทดลองจากแบบทดสอบภาษาเป็น
ตัวแปรร่วม หลังจากนั้นเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้ Tukey

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสาร
ด้วยภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์
ที่ 30 ลงมาโดยได้รับการเล่นเกมต่างกัน 3 แบบ คือ 1) การเล่นเกมแบบร่วมมือ
2) การเล่นเกมแบบแข่งขัน 3) ไม่ได้เล่นเกม สรุปผลได้ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นแบบร่วมมือดีกว่าก่อนการเล่นแบบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่นแบบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. หลังการทดลอง
 - 3.1 พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นแบบร่วมมือดีกว่าไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
 - 3.2 พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นแบบแข่งขันแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
 - 3.3 พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่มีการเล่นแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นแบบร่วมมือดีกว่าก่อนการเล่นแบบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
5. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่นแบบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
6. หลังการทดลอง
 - 6.1 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
 - 6.2 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นแบบแข่งขัน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
 - 6.3 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นแบบร่วมมือดีกว่าที่มีการเล่นแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการนำการเล่นแบบ 3 แบบ คือ เกมแบบร่วมมือ เกมแบบแข่งขัน และไม่ได้เล่นเกม เพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็ก

ตอนปลาย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ ที่มีพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เบอร์เซนไทล์ที่ 30 ลงมา ผู้วิจัยขออภิปรายผลดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

การเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ที่เกิดจากการใช้

การเล่นเก้มนต่างกัน 3 แบบ คือ 1) การเล่นเก้มนแบบร่วมมือ 2) การเล่นเก้มนแบบแข่งขัน 3) ไม่ได้เล่นเก้มน ผลการวิจัยปรากฏว่า พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นเก้มนแบบร่วมมือดีกว่าก่อนการฝึกการเล่นเก้มนและพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเก้มนแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่มีการเล่นเก้มนแบบแข่งขันและกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเก้มน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเล่นเก้มนแบบร่วมมือ ทำให้เด็กพัฒนาตนเองในการอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคมได้ดีกว่าการเล่นเก้มนแบบแข่งขันและไม่ได้เล่นเก้มน ดังการศึกษาทดลองของ เบสเช และเวลเดนท์ ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดกิจกรรมในลักษณะความร่วมมือเป็นกลุ่ม เป็นวิธีที่จะทำให้เด็กทุกคนได้มีโอกาส แสดงความคิดเห็น ช่วยเหลือร่วมมือ สร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์ในสังคม กิจกรรมในลักษณะความร่วมมือเป็นกลุ่มจึงสามารถเพิ่มความมั่นคงในจิตใจของเด็กทำให้บุคลิกภาพดี สร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ถ้ากิจกรรมใดกระทำแล้วไม่ประสบความสำเร็จ เขาก็จะพยายามทำให้ดียิ่งขึ้น ไม่รู้สึกท้อแท้หรือผิดหวัง (Bashey and Valdent. 1988 : pp 129) ซึ่งมีความคิดเห็นสอดคล้องกับ ออร์ลิก ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเล่นควรจัดเป็นกลุ่มหรือในลักษณะการเล่นเก้มนแบบร่วมมือ เพราะผู้เล่นทุกคนมีโอกาสร่วมเล่น ด้วยกันตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด การเล่นทำให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมและความสำเร็จมีการยอมรับซึ่งกันและกัน เด็กจะเกิดความสุขที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ความสัมพันธ์กลุ่มเพื่อนจึงทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่ดีต่อกัน (Orlick. 1979 : 157)

2. การสื่อสารด้วยภาษา

การเปรียบเทียบการสื่อสารด้วยภาษา ที่เกิดจากการใช้เล่นเก้มนต่างกัน 3 แบบ คือ 1) การเล่นเก้มนแบบร่วมมือ 2) การเล่นเก้มนแบบแข่งขัน 3) ไม่ได้เล่นเก้มน ผลการวิจัยปรากฏว่า การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นเก้มนแบบร่วมมือดีกว่าก่อนการเล่นเก้มนและการสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเก้มนแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่มีการเล่นเก้มนแบบแข่งขัน และกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเก้มน ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจาก เกมการเล่นแบบ

ร่วมมือเป็นการฝึกทักษะด้านการพูด การฟังและการเขียนเพื่อพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคล ให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ดังที่ โสแกน และบล็อคแมน กล่าวไว้ว่า ทักษะในการสื่อสาร เป็นความสามารถของมนุษย์ที่สำคัญที่สุด เนื่องจากมนุษย์ต้องอยู่ร่วมกันในสังคม และทักษะนี้ สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน (Logan and Blochman, 1965 : 18 - 21) การฝึก กิจกรรมกลุ่มพฤติกรรมของนักเรียนจะเปลี่ยนไปจากเดิมในตัวเองแล้วแสดงความคิดเห็นทักษะ การฟังและการพูด เปิดเผยตนเองและมีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของตนเองดีขึ้น มองเห็นตนเองดีขึ้น เข้าใจตนเองและสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดีซึ่งแสดงว่า การฝึก กิจกรรมกลุ่มนี้สามารถพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลได้อย่างแน่นอน (รัตน 2524 : 44) ส่วนการสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกเล่นเกมแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่น เกม และการสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขันกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเล่นเป็นกิจกรรม อย่างหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดการับพฤติกรรมในตนเอง ให้มีประสิทธิภาพดีขึ้น การสื่อสารระหว่าง บุคคลเป็นพฤติกรรมหนึ่งแสดงถึงการพัฒนาพฤติกรรมเป็นไปตามความประสงค์ ได้มากน้อยเพียงใด ค่ากล่าวของ ประติพันธ์ ที่ว่าการพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในเด็กก็เพื่อให้เด็กสามารถอยู่ใน สังคมทุกสังคมที่เขาเข้าไปเป็นสมาชิกได้อย่างมีความสุข ซึ่งตัดสินได้จากการกระทำต่อไปนี้ รู้จัก ควบคุมพฤติกรรมขณะเกิดอารมณ์และสามารถควบคุมอารมณ์ที่จะเกิดขึ้นได้ มีความคิดเห็นเป็นของ ตนเองและสามารถสื่อความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ตรงตามที่คิด สามารถตัดสินใจที่จะ กระทำการหรือไม่กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งได้ด้วยตนเอง (ประติพันธ์ 2530 : 239 - 243) ส่วนการสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขันกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิตินี้จะเนื่องมาจากเวลาเล่นเกมยังไม่เพียงพอจึงไม่ สามารถเห็นข้อแตกต่างได้อย่างชัดเจน ส่วนพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลังการ ฝึกการเล่นแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่น เกม และพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของ นักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขันกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ อาจจะเนื่องมาจากการแข่งขันเป็นสิ่งจำเป็นของชีวิตในสังคมแบบที่ต้องอาศัยความสามารถส่วนบุคคล เช่น ปัจจุบันการแข่งขันจะนำไปสู่ความสำเร็จ ประเภทที่มุ่งแต่ประโยชน์ส่วนตน ไม่มีการให้ประโยชน์ แก่ผู้อื่น สำหรับกิจกรรมการเล่นถึงแม้ว่าจะเป็นการเล่นแบบแข่งขัน แต่ก็เน้นที่ความสนุกสนาน มากกว่าจะเอาชนะกัน จึงเป็นการกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมสัมพันธ์กับคนในกลุ่มให้มีความใกล้ชิดกัน

กว่าเดิม (พรวณีย์ ชูชัยเจริญจิต, 2530 : 180 - 187) ดังนั้นพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ของนักเรียนการฝึกการเล่นแบบแข่งขันจึงดีกว่าก่อนการเล่นแบบไม่แข่งขัน ส่วนพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์ กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นแบบแข่งขัน กับกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ ทางสถิติอาจเนื่องจากทั้ง 2 วิธีต่างมุ่งแต่จะแข่งขันกับตนเองเพื่อประโยชน์ส่วนตนจึงทำให้ ไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ในการจัดกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน ควรที่จะให้เด็กได้ปรับพฤติกรรม โดยวิธีเล่น เพราะการเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้เด็กเกิดประสบการณ์ตรง มีการร่วมมือ ช่วยเหลือระหว่าง ผู้ร่วมเล่น ซึ่งวิธีการเล่นเกมแบบร่วมมือจะทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับ เพื่อนและเกิดการสื่อสารระหว่างบุคคลซึ่งสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน เพื่อความสุขในสังคมที่ เราอาศัยอยู่
2. การจัดกิจกรรมกลุ่มการเล่น ควรจัดให้มีกลุ่มที่มีผู้เล่นระหว่าง 2 - 6 คน เพราะผู้นำกิจกรรมจะสามารถดูแลแนะนำได้ทั่วถึง ซึ่งจะเกิดประสิทธิภาพในการปรับพฤติกรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ผู้นำกิจกรรมควรมีความรู้ความสามารถทั้งทางจิตวิทยา และประสบการณ์การ นำเกมเป็นอย่างดี จึงจะเหมาะสมกับวิธีการนำกิจกรรมการเล่นแบบต่าง ๆ ไปแก้ไข พฤติกรรมในเด็ก

ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัย

1. การวิจัยครั้งต่อไปอาจนำตัวแปรอื่นเข้ามาส่วนในการศึกษา เช่น เพศ สถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัว ของสมาชิกในกลุ่มตัวอย่าง
2. ควรได้ศึกษากลุ่มที่มีขนาดแตกต่างกันออกไป เช่นกลุ่มที่มีขนาด 4 - 6
3. ควรศึกษาวิจัยให้มีระยะเวลานานกว่านี้ เช่น ศึกษาวิจัยเป็นระยะเวลาดังแต่ 1 ภาคเรียนขึ้นไป เพื่อจะได้เห็นผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ชัดเจนกว่านี้

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กาจิตต์ สวัสดิ์โอ. การสื่อสารระหว่างบุคคล. กรุงเทพฯ : ม.ป.ป.
- จตุพร อนุศาสนนันท์. "ฝ่ายประชาสัมพันธ์รายการมาตามนัด". สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2534.
- วิจิตร ตรีประกายเพชร. กว่าจะเป็นมาตามนัด. กรุงเทพฯ : สารนิพนธ์บัณฑิต
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2533.
- ชูเกียรติ ปานปรีชา. จิตวิทยาทั่วไป. หน่วยที่ 8 - 15 นนทบุรี. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2529.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ : เจริญผลการพิมพ์, 2525.
- ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร์. การเปรียบเทียบทฤษฎีพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2526.
- นวลละอ อสุภาผล. ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์
ประสานมิตร, 2527.
- นันทนา ธรรมศุณย์. พฤติกรรมความร่วมมือและการแข่งขันของเด็กในเมืองและชนบท.
ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520.
- บุญชม ศรีสะอาด. วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. เล่มที่ 1 พิมพ์ครั้งที่ 1 มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2532.
- เบญจมา แสงมะลิ. เพลงเด็กและวิธีเล่นประกอบ. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 2 โรงพิมพ์คุรุสภา,
2522.
- ประติณันท์ อูปรมย์. ภาษาเพื่อการสื่อสาร. หน่วยที่ 1 - 8 นนทบุรี, มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช. 2530.
- ประพัฒน์ ลักษณพิสุทธิ์. เกมพลศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2525.
- ประสงค์ ราชณสุข. การพูดเพื่อประสิทธิผล. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร งานส่งเสริมวิจัยและตำรา กองบริการการศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- ผดุง อารยะวิญญู. เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษและ
การศึกษาผู้ใหญ่คณะศึกษาศาสตร์ ประสานมิตร, 2528.
- พิสมัย วิบูลย์สวัสดิ์. จิตวิทยาสังคมร่วมสมัย. โครงการตำรามนุษยศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และสยามศึกษา, 2528.
- ไพศาล หวังพานิช. วิธีการวิจัย. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, พิมพ์ครั้งที่ 2. 2531.
- พรณี ชูชัยเจนจิต. จิตวิทยาการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 4. คณะศึกษาศาสตร์,
2530.
- พรณี เกษกมล. การร่วมมือ - การแข่งขันที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ไขปัญหาและ
ความคิดสร้างสรรค์. การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2522.
- โยธิน กันสนุทธ. จิตวิทยาทั่วไป. โครงการตำราเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- ยนต์ ชุมจิต. สังคมวิทยาการศึกษา. โอเดียนสโตร์ พิมพ์ครั้งที่ 1, 2528.
- เรขา ทองสวัสดิ์. เอกสารโรเนียวงานทางวิชาการ. โครงการตำราภาษาไทย
หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมพลศึกษา, 2534.
- รัตนา รัตน์ประสพโชค. การพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลด้วยกิจกรรมกลุ่มการศึกษา.
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.
- วิเชียร เกตุสิงห์. สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2526.
- วินิจ เกตุบัว และคมเพชร จิตรศุภกุล. กระบวนการกลุ่ม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์
พิมพ์ครั้งที่ 1, 2522.
- สวนิต ยมาภัย. การสื่อสารของมนุษย์. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2527.
- สวนิต ยมาภัย. การสื่อสารของมนุษย์. หน่วยที่ 1 - 8. นนทบุรี : มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.

- สุชา จันทน์เอม. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 1, ไทยวัฒนาพานิช. 2527.
- สุภัททา บัณฑิตแพทย์. จิตวิทยาพัฒนาการ. โครงการตำราวิทยาลัยครูสวนสุนันทา พิมพ์ครั้งที่ 3
กรุงเทพฯ : 2527.
- อรรถัย ชื่นมณชัย. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, 2518.
- อรุณีประภา หอมเศรษฐี. มนุษย์สัมพันธ์. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 4, คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2533.
- อานนท์ อาภาภิรม. มนุษย์กับสังคม : สังคมและวัฒนธรรมไทย. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 3
โรงพิมพ์บำรุงนุกูลกิจ, 2515.

Adler, Donald B. and Lawrence B. Rosenfeld. Interplay : The Process of Interpersonal Communication. 2 nd.ed. Rinehart and Winston : CBS College Publishing Hot, 1983.

Allal - Linda. Competition and Cooperation in the Context of Games Used for Mathematics. San Francisco, 1986.

Bashey and Valdent J. The Cooperative Learning Model, An Assessment of current practices and Implications for use within the Bellevue school District. Washington, 1988.

Bonnice Remberg and Antoinette Soundersh. Help your Child Cope with Steress. London : Piatkus, 1986.

Carter, Roger Neals. Advanced accounts a manual of book keeping and accountancy for students. London, 1957.

C.J.Brumfit and K.Johnson. The Commuication Approach to Language Teaching. Oxfordnd University Press, 1981.

Christopher N. Candlin. The Communicative Teaching of English. Essex Longman Group, 1981.

- Cooper, C.L. and I.L. Mangham. T-Group : A Survey of Research.
London : John Wiley & Son Ltd, 1971.
- Crombag, H.F. "Cooperation and Competition in Means Interdependent
Traids : A Replication". Journal of Personality and Social
Psychology, 1966.
- Deutsch, Karl Wolfgang. Political community and the North Atlantic
area, international Organization in the light of historical
experience. Princeton University Press (1968).
- Devito, Joseph A. The Interpersonal Communication Book. 3 rd.ed.
New York : R. Donelley & Sons Company, 1986.
- Erikson. Childhood and Society. 2 rd.ed. New York Norton, 1968.
- Feinberg, Lillian O. Applied Business Communication. U.S.A. : Alfred
Publishing ComInc, 1982.
- Ganfield, Charles A. Stress and Survival, The Emotional Realities of
Life Trwatening Illness. Saint Louis : the C.V. Mosby Co, 1979.
- Hunt, G.T. Communication Skill in the Organization. New Jersy, Prentrice
Hall, Inc. 1980.
- Hurlock Elizabeth Bergner Child Development Elizabeth B. Hurlock
6th.ed. Auckland : Mc.Graw Hill, 1978.
- Insko, Chester A. and John Schopler. Experimental Social Psychology.
Academic Fress, 1972.
- Janis Irving L. Psychological Stress. New York : John Weley and Sons,
1952.

Lindgren, Henry Clay. An Introduction to Social Psychology. 2nd.ed.
New York, Wiley, 1973.

Logan, Harland and Lawrence G. Blochman are You Misunderstood?.
New York, Wilfred Funk, Inc, 1965. 211 P.

New Standard Encyclopedia. "Games", Standard Education corporation
Chicago, 1969.

Nicolas Wright. "Self-Scoring Personal Analysis Test : How well Do
you Cope with Stress? BPC. Publishing Limited. Columbia
House, New York, 1974.

Orlick, T. The Cooperative Sports and Games Book New York : Pantheon
Book, 1978.

———. "Positive Socialization Via Cooperative Games". Development
Psychology, 1981.

Robert, J.M. and Sutton - Smith, B. "Game Training and Game Involvement,"
Ethnology, 1962.

Sagotsky, Gerald, et.al. "Learning to Cooperate," Effects of Modeling
and Direct Instruction, Child Development, 1981.

Shaw, Martin E. Group Dynamics Third Edition New York : McGraw Hill,
1981.

Wilga M. Rivers. How Communication Works In Mass Communication. London,
Oxford University Press, 1979.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แสดงค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) ของแบบทดสอบด้านภาษาและ
แสดงผลการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้านภาษาโดยวิธี KR - 21 แสดงผลการเปรียบเทียบ
กับกลุ่มที่มีลักษณะต้องการวัดเป็นเกณฑ์ของแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนโดยใช้
การทดสอบ t - test และแสดงผลการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสำรวจพฤติกรรม
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน โดยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ อัลฟา ของครอนบาค
แสดงคะแนนจากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง
แสดงคะแนนจากแบบทดสอบภาษาของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

แสดงค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) ของแบบทดสอบด้านภาษา

ข้อ	P	D	ข้อ	P	D
1	0.9	.632	21	0.9625	.454
2	0.825	.787	22	0.875	.396
3	0.9	.632	23	0.925	.586
4	0.9	.632	24	0.8125	.454
5	0.837	.701	25	0.375	.272
6	0.9625	.843	26	0.35	.189
7	0.287	.454	27	0.4	.206
8	0.375	.272	28	0.8875	.459
9	0.85	.636	29	0.95	.638
10	0.7625	.459	30	0.4375	.272
11	0.9	.454	31	0.85	.732
12	0.9375	.635	32	0.95	.589
13	0.9125	.701	33	0.3625	.276
14	0.925	.454	34	0.85	.454
15	0.8125	.727	35	0.3875	.181
16	0.3375	.181	36	0.925	.454
17	0.925	.189	37	0.9625	.843
18	0.862	.272	38	0.975	.632
19	0.8125	.363	39	0.9375	.635
20	0.825	.545	40	0.8625	.586

แสดงค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) ของแบบทดสอบด้านภาษา

ข้อ	P	D	ข้อ	P	D
41	0.9	.658	57	0.775	.454
42	0.925	.784	58	0.8	.732
43	0.9375	.635	59	0.85	.586
44	0.9125	.701	60	0.8875	.701
45	0.775	.272	61	0.8625	.586
46	0.625	.396	62	0.875	.389
47	0.725	.409	63	0.7875	.454
48	0.8375	.787	64	0.7375	.729
49	0.8875	.459	65	0.8625	.586
50	0.85	.432	66	0.8875	.396
51	0.9	.787	67	0.7375	.589
52	0.875	.638	68	0.7875	.642
53	0.95	.532	69	0.9	.789
54	0.8625	.459	70	0.8625	.532
55	0.8875	.459			
56	0.7375	.459			

การหาค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบด้านภาษาโดยใช้ วิธี KR - 21 ของคูเดอร์
ริชาร์ดสัน

$$r_{tt} = .837$$

ซึ่งถือว่าเป็นแบบทดสอบด้านภาษาที่มีค่าความเชื่อมั่นที่จะไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างได้

แสดงผลการเปรียบเทียบเกี่ยวกับกลุ่มที่มีลักษณะต้องการวัดเป็นเกณฑ์ของแบบสำรวจ
พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนโดยใช้การทดสอบ $t - test$

$$t_{.05} = 1.725$$

$$\text{การทดสอบ } t \text{ ที่ได้} = 1.759 > 1.725$$

แสดงว่า แบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนมีประสิทธิภาพในการนำไปใช้
สำรวจกับกลุ่มตัวอย่างได้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์
กับเพื่อนโดยใช้สูตร α Coefficient

$$r_{tt} = .944$$

แสดงว่าแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนมีค่าความเชื่อมั่นสูง เหมาะ
การนำไปใช้สำรวจกับกลุ่มตัวอย่าง

คะแนนจากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

คนที่	กลุ่มควบคุม	คะแนนก่อนการทดลอง	คะแนนหลังการทดลอง
	กลุ่มควบคุม		
	1	47	47
	2	46	46
	3	44	48
	4	47	49
	5	42	50
	6	41	45
	7	44	48
	8	46	50
	9	47	49
	10	48	48
	11	49	49
	12	42	43

คะแนนจากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

คนที่	กลุ่มทดลอง	คะแนนก่อนการทดลอง	คะแนนหลังการทดลอง
	กลุ่มทดลอง ที่ 1		
	1	43	48
	2	47	50
	3	45	49
	4	45	47
	5	47	47
	6	48	49
	7	43	46
	8	46	50
	9	45	49
	10	45	48
	11	46	51
	12	48	49

คะแนนจากแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

คนที่	กลุ่มทดลอง	คะแนนก่อนการทดลอง	คะแนนหลังการทดลอง
	กลุ่มทดลอง ที่ 2		
	1	44	50
	2	45	49
	3	46	50
	4	45	52
	5	47	54
	6	49	53
	7	47	52
	8	46	51
	9	44	48
	10	47	50
	11	46	49
	12	47	50

คะแนนจากแบบทดสอบด้านภาษา

คนที่	กลุ่มทดลอง	คะแนนก่อนการทดลอง	คะแนนหลังการทดลอง
	กลุ่มทดลอง ที่ 1		
	1	15	21
	2	13	20
	3	18	20
	4	21	22
	5	16	18
	6	18	20
	7	13	22
	8	20	26
	9	9	10
	10	20	17
	11	17	24
	12	20	21

คนที่	กลุ่มทดลอง	คะแนนก่อนการทดลอง	คะแนนหลังการทดลอง
	กลุ่มทดลอง ที่ 2		
	1	15	19
	2	12	23
	3	6	20
	4	15	22
	5	14	25
	6	22	31
	7	12	23
	8	24	26
	9	14	23
	10	12	28
	11	25	29
	12	15	32

คนที่ กลุ่มควบคุม	คะแนนก่อนการทดลอง	คะแนนหลังการทดลอง
1	14	12
2	20	23
3	17	17
4	18	19
5	12	16
6	16	20
7	12	14
8	9	14
9	14	15
10	11	20
11	13	14
12	18	21

ภาคผนวก ข

แบบประเมินผลการวิเคราะห์เครื่องมือในการศึกษาทดลองของผู้เชี่ยวชาญ

ตารางเวลาในการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

เครื่องมือในการเล่นเกมนของกลุ่มทดลอง

ตัวอย่างแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

ตัวอย่างแบบทดสอบด้านภาษา

แบบประเมินผลเครื่องมือสำหรับการวิจัย

เรื่อง การพิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองวิจัย

เสนอ ต่อ

ด้วย นางสาว ไฉไล บุญมาก นิสิตระดับปริญญาโท ภาควิชา วิชาเอก จิตวิทยา พัฒนาการ ทำปริญญานิพนธ์เรื่อง ผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่มิต่อ พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน และการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย ซึ่งได้รับ อนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำปริญญานิพนธ์เรียบร้อยแล้ว มีความประสงค์ให้ ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินผลเครื่องมือสำหรับการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เครื่องมือในการเล่นเกม
2. แบบทดสอบคำภาษา

1. ข้อคำถามมีความชัดเจน มีจุดถามที่แน่นอน ไม่คลุมเครือ
2. มีเกณฑ์การให้คะแนนที่แน่นอน
3. มีเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนที่ถูกต้อง สมเหตุผล
4. คำถามต้องถามคุณลักษณะที่ใช้ความคิด หรือต้องใช้
 คลยพินิจในการตอบ
5. เวลาที่ใช้ในการตอบเหมาะสมพอดี
6. มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา
7. มีความเที่ยงตรงตามสภาพการณ์
8. แบบทดสอบน่าสนใจเหมาะสมกับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
9. เกมเหมาะสมกับวัยของเด็ก

ผ่าน	ไม่ผ่าน	ควรปรับปรุง

()

ลายมือชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ตารางเวลาในการศึกษาทดลองการเล่นและไม่ได้เล่นเกม ของกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

การเล่นแบบแข่งขัน

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 1 วันอังคารที่ 8 ธันวาคม 2537 เวลา 13.00 - 14.00 น. ทดลองครั้งที่ 1	ทุเรียนหวาน นกเขา ข้าวเกรียบกุ้ง ต้มดิน กล้วยเดี่ยวราดหน้า หน่อไม้ ล้าธาร सानตะกร้า ภาษีอากร กระบุง แจกันไม้ ต้นตาล ลิ้นจระเข้ สวิง แก้วแขก	ชุดที่ 5	ชุดที่ 5 คำปริศนาที่ 33 - 40
กลุ่มที่ 2 วันพุธที่ 9 ธันวาคม 2537 เวลา 13.00 - 14.00 น. ทดลองครั้งที่ 1	ดอกกะหล่ำ กระดุมเสื่อ กระชาย พุทรา ต้นหอม ข้าวต้มกุ้ง หม่าล่า ขนมกล้วย ฟองน้ำ เล็บมือนาง ควั่นไฟ หนังสือพิมพ์ เข็มขัดทอง นักกีฬา พริกขี้หนู	ชุดที่ 6	ชุดที่ 6 คำปริศนาที่ 41 - 48

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 3 วันศุกร์ที่ 11 ธันวาคม 2537 เวลา 14.10 - 15.10 น. ทดลองครั้งที่ 1	กาไร กกไข่ ห้องนอน ไม้เท้า ดินน้ำมัน กุญแจ นกกระยาง หัวใจ แปรงฟัน รั้วไม้ไผ่ ใบเตย หอยแครง ออมสิน หมอลำ กระซอน	ชุดที่ 3	ชุดที่ 3 คำปริศนาที่ 17 - 24

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 1 วันอังคารที่ 15 ธันวาคม 2537 เวลา 14.10 - 15.10 น. ทดลองครั้งที่ 2	พริกไทย เกสร เส้นเลือด กามมะพร้าว หน้ากาก ผักกาดหอม เกล็ดปลา จูศใต้ เล้าหมู นิ่งถั่ว ตักดา เสือดาว พัดลม ผ้าแดงไหม	ชุดที่ 4	ชุดที่ 4 คำปริศนาที่ 25 - 32

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 2 วันพุธที่ 16 ธันวาคม 2537 เวลา 14.10 - 15.10 น. ทดลองครั้งที่ 2	ห้องน้ำ กิ่งไม้ หม้อวน ฟันน้ำนม กำไลมือ ขวดยึด น้ำหอม เขี้ยวงู โปงปลา ผ้าไหม คอกม้า ท่อน้ำ หมอกข้าง ปฏิทิน รถไฟ	ชุดที่ 9	ชุดที่ 6 คำปริศนาที่ 41 - 48

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 3 วันพฤหัสบดีที่ 17 ธันวาคม 2537 เวลา 14.10 - 15.10 น. ทดลองครั้งที่ 2	หน้าต่าง รยยนต์ หินอ่อน ก้านกล้วย หวีผม สับดาห์ กลองเล็ก ผิวสวย ชิงช้า แวนตา เรือใบ รังแตน สีผึ้ง ตลาดน้ำ ผมสัน	ชุดที่ 10	ชุดที่ 7 คำปริศนาที่ 49 - 56

ตารางเวลาในการศึกษาทดลองการเล่นเกมและไม่ได้เล่นเกม ของกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

การเล่นแบบร่วมมือ

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 1 วันอังคารที่ 8 ธันวาคม 2537 เวลา 14.10 - 15.10 น. ทดลองครั้งที่ 1	ทำบุญ ชฎา เล้าไก่ ใบชะอม ไม้ขีด ใบทอง หงอนไก่ เรือหางยาว พายเรือ ขี่เต่า ตาขาว กระดาษแก้ว ระพีง อุโมงค์ ดอกบัว	ชุดที่ 1	ชุดที่ 1 คำปริศนาที่ 1 - 8
กลุ่มที่ 2 วันพุธที่ 9 ธันวาคม 2537 เวลา 14.10 - 15.10 น. ทดลองครั้งที่ 1	ขนถ่าน นิทาน ประตูบ้าน ปลาหม้อ ไม้ขีดไฟ สบู่ ห้องอาหาร รถจักรยาน มีดคม ตะกร้อ เหรียญเงิน กรรไกร มงกุฏ ตาต้า ละคร	ชุดที่ 2	ชุดที่ 2 คำปริศนาที่ 9 - 16

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 3 วันศุกร์ที่ 11 ธันวาคม 2537 เวลา 13.00 - 14.00 น. ทดลองครั้งที่ 1	พวงกุดเจ ข้าวผัดบู อิกา ขมิ้นเทียน ผีเสื้อ ยาสระผม ผักทอง กานขวน มะอึก มะม่วงกวน ข้าวหมาก ปลาย สาหร่าย เกรียน กระต่ายเดิน	ชุดที่ 7	ชุดที่ 7 คำปริศนาที่ 49 - 56

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 1 วันอังคารที่ 15 ธันวาคม 2537 เวลา 13.00 - 14.00 น. ทดลองครั้งที่ 2	ไข่มุก ใบชา หมากแดง ต้นอ้อย ตัวหนอน กระดัง พวงมาลัย เนื้อเต่า พวงมาลัย อยยิ้ม ใยบัว บดยา นกหวีด ไก่ขัน ผงซักฟอก	ชุดที่ 8	ชุดที่ 8 คำปริศนาที่ 57 - 64

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 2 วันพุธที่ 16 ธันวาคม 2537 เวลา 13.00 - 14.00 น. ทดลองครั้งที่ 2	जानबाव जदहमाय แพยาง ทหารบก แบ่งเรือ หน้าผาก ลูกนก ไฟไหม้ วิทยุ ผมเปีย ยอดไม้ ทุ่งนา ธนบัตร หยวกกล้วย เครื่องบิน	ชุดที่ 11	ชุดที่ 9 คำปริศนาที่ 65 - 72

วัน เดือน ปี กลุ่มทดลอง	เกมที่ 1 เกมใบ้คำ	เกมที่ 2 เกมวาดภาพ	เกมที่ 3 ทายคำจากความหมาย และอักษรปริศนา
กลุ่มที่ 3 วันพฤหัสบดีที่ 17 ธันวาคม 2537 เวลา 13.00 - 14.00 น. ทดลองครั้งที่ 2	กะทิ ธนาคาร ผมยาว ขาหมู เข็มขัด ไข่ทอด ท้องจำ งวงช้าง น้ำเย็น มดแดง ใบแค ถังไม้ ผึ้งถ้ำ รถเมล์ พริกขี้หนู	ชุดที่ 12	ชุดที่ 1 คำปริศนาที่ 1 - 8

กลุ่มควบคุมไม่ได้เล่นเกม แต่อ่านหนังสือนิทานตามที่ผู้วิจัยจัดหามา จำนวน 16 เล่ม ดังนี้คือ

เรื่องที่ 1	สวนดอกไม้	แต่งโดย	สุชีพ ฌ สงขลา
เรื่องที่ 2	ลูกหมีไม่มีเพื่อน	แต่งโดย	ระวี นิธมานะเกียรติ
เรื่องที่ 3	เสารักกับนกกระยาง	แต่งโดย	นิรมล ตีรณสาร
เรื่องที่ 4	คุณวงกลมสร้างบ้าน	แต่งโดย	คารุณศักดิ์ บุญส่ง
เรื่องที่ 5	เจ้าหญิงกับหงส์ฟ้า	แต่งโดย	บอณ
เรื่องที่ 6	สาวน้อยนกกระเรียน	แต่งโดย	ชมรมเด็ก
เรื่องที่ 7	ผจญภัยในเมืองมรกต	แต่งโดย	ชมรมเด็ก
เรื่องที่ 8	อ้วนกับแดงไหม	แต่งโดย	วิริยะ สิริสิงห
เรื่องที่ 9	นางฟ้าสีเขียว	แต่งโดย	สมนึก พานิชกิจ
เรื่องที่ 10	เพื่อนยาก	แต่งโดย	ชมรมเด็ก
เรื่องที่ 11	ปลาขี้มโห	แต่งโดย	บุปผา ล้วนเล็ก
เรื่องที่ 12	สีเทาขาดเพื่อน	แต่งโดย	บุปผา ล้วนเล็ก
เรื่องที่ 13	ช้างบิน	แต่งโดย	ชมรมเด็ก
เรื่องที่ 14	ลูกไก่แสนกล	แต่งโดย	ราฟูล แก้วงาม
เรื่องที่ 15	ตุ๊กตาจำ	แต่งโดย	กรมวิชาการ
เรื่องที่ 16	ลอมเลียวย้าย	แต่งโดย	สุเทพ จิตรขึ้น

แบ่งสมาชิกกลุ่มควบคุม ซึ่งมีทั้งหมด 12 คน เป็นกลุ่มย่อย ๆ ละ 4 คน อ่านหนังสือนิทาน ซึ่งผู้วิจัยจัดหามาโดยมีกติกาในการอ่าน ดังนี้

เลือกหนังสือนิทานอ่านคนละ 3 เล่ม ในแต่ละครั้ง เมื่ออ่านหนังสือนิทานเสร็จแล้ว นำมาเล่าให้ครูฟัง ดังตารางเวลากิจกรรม ดังนี้

วัน เดือน ปี กลุ่มควบคุม	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม หนังสือนิทานที่เลือกอ่าน
กลุ่มที่ 1 วันอังคารที่ 8 ธันวาคม 2537 เวลา 15.15 - 15.35 น. ร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 1 อ่านเรื่องที่ 2, 4, 9 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 2 อ่านเรื่องที่ 13, 8, 12 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 3 อ่านเรื่องที่ 14, 3, 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 4 อ่านเรื่องที่ 16, 6, 7
กลุ่มที่ 2 วันพุธที่ 9 ธันวาคม 2537 เวลา 15.15 - 15.35 น. ร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 1 อ่านเรื่องที่ 8, 11, 15 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 2 อ่านเรื่องที่ 7, 5, 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 3 อ่านเรื่องที่ 13, 16, 2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 4 อ่านเรื่องที่ 4, 10, 12
กลุ่มที่ 3 วันศุกร์ที่ 11 ธันวาคม 2537 เวลา 15.15 - 15.35 น. ร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 1 อ่านเรื่องที่ 6, 14, 9 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 2 อ่านเรื่องที่ 3, 7, 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 3 อ่านเรื่องที่ 12, 16, 14 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 4 อ่านเรื่องที่ 11, 10, 8

วัน เดือน ปี	หนังสือนิทานที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือกอ่าน
กลุ่มควบคุม	
กลุ่มที่ 1 วันอังคารที่ 15 ธันวาคม 2537 เวลา 15.15 - 15.35 น. ร่วมกิจกรรมครั้งที่ 2	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 1 อ่านเรื่องที่ 16, 3, 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 2 อ่านเรื่องที่ 12, 4, 5 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 3 อ่านเรื่องที่ 8, 2, 10 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 4 อ่านเรื่องที่ 11, 9, 13
กลุ่มที่ 2 วันพุธที่ 16 ธันวาคม 2537 เวลา 15.15 - 15.35 น. ร่วมกิจกรรมครั้งที่ 2	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 1 อ่านเรื่องที่ 2, 3, 13 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 2 อ่านเรื่องที่ 14, 4, 9 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 3 อ่านเรื่องที่ 16, 10, 6 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 4 อ่านเรื่องที่ 1, 7, 15
กลุ่มที่ 3 วันพฤหัสบดีที่ 17 ธันวาคม 2537 เวลา 15.15 - 15.35 น. ร่วมกิจกรรมครั้งที่ 2	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 1 อ่านเรื่องที่ 10, 16, 2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 2 อ่านเรื่องที่ 15, 8, 4 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 3 อ่านเรื่องที่ 9, 5, 11 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 4 อ่านเรื่องที่ 6, 3, 13

เครื่องมือในการเล่นเกมของกลุ่มทดลอง

เครื่องมือในการเล่นเกมของกลุ่มทดลอง ประกอบด้วย

- ประมวลความหมายของคำจากเกมใบ้คำ
- คำปริศนา และความหมายของคำปริศนา ซึ่งอธิบายความที่ตรงกันเพียงข้อความเดียว

จากเกมวาดภาพและทายภาพให้ตรงกับคำปริศนาที่กำหนด

- คำปริศนาสำหรับวาดภาพ จากเกมทายคำจากความหมายและอักษรปริศนาที่กำหนด

ประมวลความหมายของคำจากเกมใบ้คำ ซึ่งประกอบด้วย ภาษาพูด ภาษาท่าทางและภาษาเขียน ภาษาท่าทาง หมายถึง ภาษาที่ใช้กิริยาท่าทางตามธรรมชาติ ของผู้เล่นเสริมให้เกิดความเข้าใจในภาษาพูด และภาษาเขียนให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งอาจจะไม่ต้องใช้ทุกความหมาย

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทำทาง
ทุเรียนกวน	ขนมที่ได้จากผลไม้ที่มีผลโต มีหนามแหลม เป็นขนมที่มีชื่อเสียงของจังหวัดนนทบุรี ระยอง และภาคใต้	ทำทำกวนขนม มีอาน ไปวนมาทำมือผลไม้ใหญ่ นี้นางข้างขวาและนึ่งข้างซ้าย
นกเขา	สัตว์ที่มีปีกบินได้ไกล ขนไฟเราะ ชื่อของมัน หมายถึงสิ่งที่สูงใหญ่	ทำทำบิน ใช้นิ้วชี้สูงขึ้นไป ในอากาศ
ข้าวเกรียบกุ้ง	มีลักษณะเป็นแผ่นกลมๆ เล็กๆ ทำจากสัตว์ ในทะเลมีหนวดมีขา เมื่อทอดแล้วจะฟู เด็ก ๆ ชอบมาก	-
ตุ๋มดิน	ภาชนะสำหรับใส่น้ำไว้อาบ ปั้นมาจาก ทรัพยากรธรรมชาติ ที่ใช้ปลูกต้นไม้ได้	ทำทำคักน้ำ เทใส่ในตุ๋ม ทำทำพื้นดินมีต้นไม้ขึ้น
ก๋วยเตี๋ยวราดหน้า	อาหารจานเดียว ประกอบด้วย เส้นใหญ่ เส้นเล็ก ผักคะน้า หมู กุ้ง หรือไก่ มีน้ำ เติมน้ำ ๑ ผสม	-
หน่อไม้	พืชล้มลุก มีลักษณะเป็นข้อ ๆ สั้น ๆ นำไป ต้มจะมีสีเหลือง จิ้มกับน้ำพริกสปลาทุ	นี้นวนเป็นปล้อง ๆ ใน อากาศทำทำหัก และทำ ทำใช้มีคั่นเป็นชั้น ๆ
सानตะกร้า	ต้องนำหวายไปทำอย่างไรกันก่อนจึงจะได้ เป็นภาชนะไปซื้อของที่ตลาดและของสิ่งนั้น เรียกว่า อย่างไร	ทำทำถือตะกร้าและสาน ตะกร้า
ลาธาร	ทางน้ำไหลจากภูเขา ที่สัตว์ในป่าเดินไป กินน้ำ	ทำมือซ้าย มือขวาเป็น วงกลมมีลักษณะเป็นลำ ๆ ทำมือเคลื่อนไหวไปมา

คำ	ภาษาพูด	ภาษาท่าทาง
ภาชีอากร	ราษฎรที่มีรายได้อาจต้องเสียอะไรให้แก่ประเทศชาติ	—
กระบุง	หวายหรือไม้ไผ่ นามาสานเป็นภาชนะใช้ใส่ของ	ท่าทำแบกของที่เบา
แจกันไม้	ภาชนะสำหรับปักดอกกุหลาบไว้โชว์ดูสวยงาม	มือขวา-มือซ้ายทำตรง
	ทำมาจากลำต้นของพืช ที่หมายถึงสิ่งที่สูงใหญ่	ลงในอากาศ หยิบดอกไม้ดอก
ลิ้นจระเข้	เป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ มีเลียงไว้ข้างแต่ถูกขัง อยู่ในฟาร์ม คำที่จะให้หายนี้คืออวัยวะส่วนหนึ่งที่ใช้ กลืนอาหารไปมาในปากเป็นอวัยวะของสัตว์อะไร	—
ต้นตาล	ร่างกายของพืชผลของมันใช้ทำขนมมีสีเหลือง	—
สรวง	ขบถอีกชนิดว่าร่างกายของมันสูงมาก	—
สรวง	เป็นสิ่งประติมากรรมที่ใช้จับปลา กุ้ง มีเตาขายอยู่	ท่ามือเป็นวงกลม ท่าทำ
ถั่วแขก	ในวงกลม	ขึ้น ในอากาศ
ถั่วแขก	อาบักแขก ใต้ขายอะไร	—
ดอกกะหล่ำ	เป็นส่วนหนึ่งของพืชที่ได้ก่อนจะออกผล มีสีเหลือง	—
	อ่อน นิยมใช้ผักกับกุ้งหรือแกงส้ม	—
กระดุมเสื้อ	ร่างกายของคนต้องสวมอะไรไว้ปกปิด และต้อง	ท่าทำใส่กระดุมเสื้อ
	ใส่อะไรก่อนจึงจะดูเรียบร้อย	—
กระชาย	ลำต้นเป็นหัวอยู่ใต้ดิน อยู่รวมกันเป็นกอ	—
	ใช้ใส่แกงส้ม มีกลิ่นหอม	—
พุทรา	ต้นไม้ยืนต้นชนิดหนึ่ง มีผลรับประทานได้	—
	ชื่อคล้ายศาสนาประจำชาติไทย	—
ต้นหอม	ผักสวนครัว ใส่แกงจืดเกือบทุกชนิดมีลักษณะ	—
	เป็นกอ ไม่มีกลิ่น	—

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
ข้าวคัมกั๋ง	รับประทานตอนเช้า เป็นอาหารควมมีน้ำเป็นส่วนประกอบสำคัญ ใส่สัตว์ทะเลมีหนวดมีขา	-
หมาป่า	สัตว์ที่ชอบเห่าพอน ไม่ได้อยู่ในบ้านไม่ได้อยู่ในเมือง	-
ขมกกล้วย	เป็นของหวาน ทำจากผลของต้นไม้ใบตอง	-
พองน้ำ	เวลาสระผมให้เด็กเล็ก ๆ ควรใช้อุปกรณ์อะไรช่วยในการสระผมเด็กจึงจะไม่ร้องไห้ บีบได้ มีลักษณะอ่อนนุ่ม	-
เล็บมือนาง	เป็นดอกไม้สีแดงขาว ชื่อของดอกไม้ชนิดนี้เป็นอวัยวะที่ใช้ในการเขียนหนังสือ หรือหยิบจับสิ่งของต่าง ๆ ในเพศหญิง	กระดิกนิ้วมือไปมา
หนังสือพิมพ์	อ่านทุกวัน จำหน่ายเป็นวัน วันละ 1 ฉบับ	ทำทำการหนังสือพิมพ์อ่าน
ควั่นไฟ	ก่อนขึ้นแล้วจะต้องมีอะไรเป็นเขมาลอยขึ้นไปให้คนรู้ที่กำลังก่อไฟเพื่อที่จะใช้ประโยชน์	-
เข็มขัดทอง	ถ้าไม่ต้องการให้กางเกงหลุดต้องคาดอะไร	-
พริกขี้ฟ้า	ราคาหนักบาทละ 48,00 บาท เป็นพริกมีรสเผ็ดแต่ไม่มาก เม็ดใหญ่สีเขียว สีแดงชื่อของมันอยู่ในอากาศ	-
พวงกุญแจ	เป็นอุปกรณ์ในการไขประตูที่ล็อคไว้ไม่ให้เข้าบ้านมีหลายดอกกรวม ๆ กันเป็น	-
นักกีฬา	คนที่ชอบเล่นเกม ได้เหรียญรางวัลเรียกว่าอะไร	ทำท่าค่อยมวย และเตะฟุตบอล
ข้าวผัดปู	กินวันละ 3 มื้อ เป็นเม็ดยาว นำไปใส่กะทะใส่น้ำมัน ใส่สัตว์ที่มี 8 ขา เติมน้ำไปเคี่ยว	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาท่าทาง
อีกา	สัตว์ปีกที่มีสีดำ ในหนังสือเรียน ป.1 ตอน มาฉันีเตา ชอบปลุกคนในตอนเช้า	-
ขนมเทียน	เป็นของหวาน ชื่อของอาหารนี้เป็นลำจูด สำหรับให้แสงสว่าง เมื่อไฟฟ้าดับ	-
ยาสระผม	ถ้าไม่สระผมที่ศีรษะ ต้องใช้อะไรในการทำความสะอาด	ทำท่าสระผม
ผีเสื้อ	เป็นสัตว์ ที่ดูสวยงาม ทำหน้าที่ผสมเกสรของดอกไม้	ทำท่าบิน และมีมือชี้ที่เสื้อ
กวนขนุน	ผลไม้ที่มีเมล็ด มียาง เป็นวิธีทำขนมอย่างหนึ่ง ที่ใส่ในกะทะทอง ใช้ไม้พายวนไปวนมา	
ผักทอง	พืชสวนครัว เป็นเถาเลื้อยพันหลัก เปลือกขรุขระ สีเขียวแก่ เนื้อสีเหลืองมีเมล็ดมาก ทำขนมและแกงได้	-
มะม่วงกวน	เขียวเสวย เป็นชื่อของผลไม้โต นาน้ำตาล ผสมลงในกะทะทอง ใช้ไม้พายทำอะไรในกะทะ	มือขวาวาดลงและขึ้น ให้เป็นผลที่มีก้นงอน ทำมือสับๆ ใส่แล้ว ทำท่ากวนไปมา
มะอึก	พืชสวนครัว มีขน ใส่น้ำพริก	-
ข้าวหมาก	เป็นของหวาน คนแก่ชอบรับประทาน ได้จากการหมักของเชื้อยีสต์	ทำท่ากินและทำเคี้ยวช้า ๆ บ้วนน้ำลายลงกระป๋อง
ไฟฉาย	ตอนกลางคืนต้องเปิดอะไรจึงจะสว่าง ลูกเสือต้องมีอุปกรณ์อะไรคูทางตอนกลางคืน	ทำมือเป็นรูปท่อหรือกระบอก นิ้วโป้งกดลง แล้ววางมือ ให้แสงออก ทำให้สว่าง
สาลี่	เป็นต้นไม้สังเคราะห์ สีขาว ใช้เช็ดแผล	ทำมือเป็นก้อนกลม ทำท่า ทำที่คันแขนซ้าย

คำ	ภาษาพูด	ภาษาท่าทาง
กระต่ายเต้น	สัตว์เลี้ยงน่ารัก มีหูยาว ชอบกินผักบุ้งและหัวผักกาดชอบออกกำลังกายตามเสียงเพลง	ชูนิ้วชี้-กลาง ขึ้นเหนือ 2 ข้าง พร้อมกับกระโดดไปข้างหน้า
เกวียน	เป็นพาหนะมีล้อเลื่อนใช้วัวและควายเทียม ในการเคลื่อนย้าย	-
ทำบุญ	เป็นประเพณีในการขึ้นบ้านใหม่ หรืองานวัดในฐานะพุทธศาสนิกชน	ทำท่าไหว้พระ และ ประเคนของ
ชญา	เครื่องประดับชนิดหนึ่งของตัวละครไทยที่สวมไว้บนศรีษะ มียอดแหลม	มือซ้ายและมือขวาแตะ ศีรษะทำเป็นยอดแหลม ขึ้นไป แล้วทำมือผู้เชือกที่ได้คาง
เล่าไก่	ที่อยู่อาศัยของสัตว์ที่ร้อง ऐकै ऐकै ऐकคืออะไร	-
ใบชะอม	พืชสวนครัว ลำต้นมีหนาม ส่วนที่ใช้รับประทาน ตัดอยู่ที่ก้าน รุคผสมใบ ทอดรับประทานกับปลาหู น้ำพริก	-
ไม้ขีด	เป็นสิ่งที่จุด แล้วได้ประกายไฟเป็นก้านอยู่ในกล่อง	ทำท่าขีดไม้ขีดไฟ
ใบทอง	ส่วนของต้นกล้วยที่ใช้ห่อขนม ทากระทง	-
หงอนไก่	ส่วนที่อยู่บนหัวของสัตว์ที่เป็นแม่ของลูก เจริญ	ชี้ที่ศีรษะแล้วร้องเจี๊ยบ ๆ
เรือหางยาว	พาหนะที่ใช้ในขนส่งผู้โดยสารข้ามฟาก ใช้เครื่องยนต์ ลำไม่สั้น	ทำท่าพายเรือ
พายเรือ	พาหนะที่ใช้ในการขนส่งผู้โดยสารใช้ไม้พายกับพื้นน้ำ เพื่อให้เกิดการเคลื่อนที่เรียกกีรยานี้ว่าอะไร	ทำท่าพายเรือ
ข้อเท้า	ส่วนที่ต่อกับขาและเท้า	ชี้ไปที่ข้อเท้า

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
กระดากแก้ว	มะขามเป็นเม็ด ๆ ต้องห่อด้วยอะไรก่อนหน้า ออกขายที่เห็นทั่ว ๆ ไป	-
ตาขาว	อวัยวะที่มีไว้สำหรับมองเห็น ไม่ใช่สีดำ	ที่มีมือไปที่ตาขาว
ระดัง	เสียงดังเห่ง เห่งง แว่นไว้เคาะเวลาเวลา	-
อุโมงค์	เป็นที่หลบซ่อนหรือทางเดินใต้ดิน	-
ดอกบัว	ส่วนของพืชก่อนจะเป็นผลต้องมีอะไรก่อน สำหรับบูชาพระ	มือซ้ายจับมือกางออก พอสวมควร มือขวาทำท่า ตั้งกลีบดอกไม้
ขนถ่าน	ไวต์คไฟ ทำจากไม้เผาไปเผา ศัพท์เดียวกับ คำว่าแบก บรรทุกที่ละมาก ๆ ไว้บนบ่า	-
ประตูบ้าน	กลับจากโรงเรียนเราไปที่ไหน ก่อนที่จะ เดินเข้ามาในห้องนี้ได้เราต้องเปิดอะไร	-
ไม้ขีดไฟ	เป็นสิ่งที่จุด แล้วมีประกายความร้อนออกมาอยู่ในหลัก	ทำท่าจุดไม้ขีด
ห้องอาหาร	ถ้าหิวข้าวเราต้องไปกินข้าวที่ไหน	-
รถจักรยาน	ยานพาหนะมีสองล้อ ใช้ถีบบั่นเพื่อให้เกิดการเคลื่อนที่	-
ปลาหมอ	เป็นสัตว์อยู่ในน้ำ มีครีบ มีหาง ประเภทของมันมีชื่อ คล้ายอาชีพที่รักษาคนไข้	มือซ้ายประกบมือขวา โบกมือไปมา
นิทาน	เด็กเลี้ยงแกะที่ครูประจำชั้น บ. 1 เล่าให้ฟัง เป็นเรื่องเล่าชนิดใด	-
มีดคม	อาวุธที่ใช้ฟันแทง หั่นเนื้อในครัว และไม้ท่อน	ทำท่าฟันผัก
สับ	เวลาอาบน้ำใช้อะไรตัว	ทำท่าจับก้อนสบู่ตัว
เหรียญเงิน	ก่อนโทรศัพท์ต้องหยอดอะไรลงไปใส่ที่ตู้กับทองคือ	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาท่าทาง
กรรไกร	มีขา 2 ขา เป็นของมีคม ใช้ตัดกระดาษ	นิ้วชี้และนิ้วกลางกาง นิ้วชี้กระแทกนิ้วกลาง นิ้วอื่นงอในท่ากำมือ
ตะกร้อ	เป็นกีฬาประจำชาติอย่างหนึ่ง อุปกรณ์เป็นหวาย สานเป็นลูก ใช้เท้าเตะ และใช้หัวหม่ง	-
มังกู	บนศีรษะของนางสาวไทยจะใส่อะไร เป็นเพชร พลอย สวยงาม	-
ตาต้า	มีไว้สำหรับมองเห็น ไม่ใช่สีขา	ชี้มือไปที่ตาต้า
รากไม้	เป็นส่วนของพืชที่มีหน้าที่ยึดดิน และลำเลียง อาหารจากดิน	-
ละคร	รายการโทรทัศน์หลังข่าวของทีวีทุกช่อง คือ รายการอะไร	ท่าท่ารำละคร
กำไร	ถ้าขายของไม่ขาดทุนเราก็ได้อะไร	-
กกไข่	ไก่พักรูของมันที่ออกมาอยู่บนฟางเรียกว่าไก่ทำอะไร	ท่าทำนั่งยอง ๆ ลงและ อยู่หนึ่ง ๆ
ห้องนอน	ถ้าว่างเราควรจะไปทำอะไร ที่ไหน	มือขวาประกบมือซ้ายเอา หัวและหน้าวางบนมือ แล้ว ชี้ส่วนต่าง ๆ รอบ ๆ ห้อง
ดินน้ำมัน	เด็กอนุบาลปั้นสิ่งของต่าง ๆ เพื่อให้มือแข็งแรง ได้ด้วยอุปกรณ์อะไร	
ไม้เท้า	คนขาหักต้องใช้อะไรในการพยุงตัวเดิน	ท่าทำถือไม้เท้าเดินย่องแย่ง
กุญแจ	เราจะเปิดประตูห้องที่ล็อกอยู่ได้โดยใช้อะไรไข	-
นกกระยาง	สัตว์อะไรมีปีก บินได้ ขาวยาว ตัวสีขาว หาปลากินเป็นอาหาร	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
หัวใจ	อวัยวะส่วนไหนที่หยุดเต้นแล้วตาย	ซีริ เวณหน้าอก
แปรงฟัน	ก่อนนอนและตื่นนอนเราต้องทำอะไร	ทำทำแปรงฟัน
รั้วไม้ไผ่	ใช้กันบริเวณบ้านแต่ละคน เป็นพืชลำต้นเป็นปล้อง มีลำขึ้นไป บรรจุน้ำไหลมาเผาได้	-
ใบเตย	เป็นส่วนของต้นพืช มีกลิ่นหอม ใช้ทำขนม ใช้คั้นน้ำจะได้สีเขียว ผสมในขนม	-
หอยแครง	เป็นสัตว์ทะเล มีกาบประกบกัน คนทั่วไป นิยมลวกกินกับน้ำส้มพริกแดง	มือซ้ายและมือขวาทำเป็น อ้อมมือประกบเข้าหากัน
ออมสิน	เป็นกระปุกสะสมทรัพย์สินซื้อกระปุกอะไร	-
หมอลำ	อาชีพที่รักษาโรคคืออะไร แล้วกริยาอย่างนี้เรียกว่า	รำทำทางต่าง ๆ
กระซอน	ที่กรองมะพร้าวให้แยกจากกะทิเป็นอุปกรณ์ในครัว	-
ไข่มุก	เป็นสายสร้อยที่ทำจากหอยชนิดหนึ่งเราเรียกว่า สายสร้อยอะไร	-
ใบชา	คนจีนชอบกินน้ำอะไร และเขาใช้ส่วนใดของพืชมาชง	-
หมากแดง	คนแก่ชอบกินอะไร เป็นพืชลำต้นสูงมาก บ้วนน้ำลายออกมาจะมีคล้ายเลือดออกมา จากปาก บอกสีของพืชชนิดนี้ด้วย	- -
ต้นอ้อย	เป็นพืชไร่ ใช้ทำน้ำตาลทราย น้ำผลไม้ขายดีรสอร่อย	ใช้มีอวนในลักษณะ เป็นปล้อง
ตัวหนอน	ก่อนที่จะเป็นผีเสื้อ เป็นตัวแก่ เป็นตัวอะไรก่อน ชอบกินใบไม้ให้เป็นรู	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาท่าทาง
พวงมาลัย	ใช้บูชาพระ โดยการนำดอกไม้มา ร้อยรวม ๆ กัน	มือซ้ายทำมือกลม ๆ ลักษณะเป็นแป้น มือขวา ใส่ดอกไม้ลงในแป้นลักษณะ ทำร้อยดอกไม้
เนื้อเต่า	ส่วนนี้ถ้าไม่เรียกว่าผิวหนัง คนทั่วไปเรียกว่าอะไร เป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ เต็น้ำ ๆ ตัวมดเต็มกินผักบุ้ง	ชี้ที่ผิวหนัง และเดินช้า ๆ มือซ้ายและมือขวาทำเป็น
พืชล้มลุก	ใช้ใบและลำต้นเป็นอาหาร เรียกว่าอะไรจัดอยู่ในชนิด ไม้ยืนต้น	-
กระดัง	ไม้ไผ่สาน ใส่ผักและพืชต่างๆ เป็นวงกลมใหญ่หรือเล็ก แล้วแต่ขนาดที่ต้องการ	-
อมยิ้ม	กิริยาอย่างนี้เรียกว่าอะไร	ทำกิริยาอมยิ้ม
ใยบัว	ดอกไม้ที่ใช้ถวายพระ ส่วนก้านถ้าหักจะเห็นเยื่อ ๆ เรียกว่าอะไร	-
บดยา	ถ้าเด็กไม่สบายต้องกินอะไร ถ้าต้องการทำยาเม็ด ปั่นให้เป็นผงต้องทำอย่างไร	-
นกหวีด	ครูพลใช้อะไรเป่าให้หยุดเล่น	-
ผงซักฟอก	ทำความสะอาดเสื้อผ้าด้วยอะไร	ทำท่าซักผ้า
ไก่งวง	เข้าครัวสัตว์อะไรจะปลูก เลี้ยงร้องของมันเรียกว่า กำลังทำอะไร	-
ข้อตะเกียง	ในชนบทอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดแสงไฟคืออะไร ถ้าไม่มีเราต้องไปทำอย่างไรมาจากร้านค้า	-
เปลือกหอย	ส่วนแข็ง ๆ ที่ห่อหุ้มของสัตว์ทะเลชนิดหนึ่งที่มี 2 ผา ประกบกันอยู่	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
พริกไท	เป็นเม็ด ๆ มีรสเผ็ด ป่นเป็นผงสีขาว โรยถ้วยเดียว	-
	หรือข้าวต้ม	-
เกสร	ส่วนในของดอกไม้ ใช้ผสมพันธุ์	-
เส้นเลือด	-	ซีพีบริเวณเส้นเลือด
กามะพร้าว	ส่วนเปลือกของผลไม้ที่ใช้คั้นกะทิเรียกว่า	-
หน้ากาก	สิ่งที่ตัวตลกใส่มีสีแปลกสวมทับลงไปบนใบหน้า	ซีพีบริเวณใบหน้า
ผักกาดหอม	เป็นพืชสวนครัว ผสมในสลัดและยำ เป็นพืชสีเขียว	-
	ใบหยัก	
เกล็ดปลา	สัตว์น้ำมีครีบ มีหาง ส่วนลำตัวของมันต้องมีอะไร	ทำท่าบลาว่าว่ายน้ำดู
	สำหรับค้ำน้ำ	บริเวณลำตัว
จุดใต้	คำสำนวนในภาษาไทย...คำต่อ สำนวน 2 พยางค์ใด	-
	ที่อยู่ข้างหน้า	
เจ้าหนู	ที่อยู่อาศัยของสัตว์ที่ร้องอู๊ด ๆ คือ	-
นั่งถั่ว	คำว่าถั่วเตา เป็นพืชประเภทใด วิธีการที่ทำให้สุก	
	นอกจากต้ม เผา อบ ร่มแล้ว ยังมีวิธีใด	-
ตุ๊กตา	เด็กผู้หญิงเล็ก ๆ ชอบเล่นอะไร	ทำท่าเท่กลมเด็กเล็ก ๆ
เสือดาว	สัตว์ป่าที่เป็นคู่แข่งกับราชสีห์ ชนิดที่อยู่บนท้องฟ้า	ทำท่าตะครุบสัตว์เล็ก
พัดลม	เครื่องใช้ไฟฟ้าชนิดหนึ่งที่ทำให้เกิดอากาศเย็น	-
	มาปะทะร่างกายได้ด้วยการหมุนใบของมัน	
ผ่าแตงโม	ผลไม้เปลือกสีเขียว สีดำ เนื้อสีแดง	ทำท่าผลไม้ใบใหญ่ ทำใช้
	มีเมล็ด มากมายแบ่งครึ่งผลไม้ด้วยวิธีใด	มีดแบ่งครึ่งผล
ห้องน้ำ	ร่างกายสกปรก ต้องทำความสะอาดที่ใด	ทำท่าอาบน้ำ
กิ่งไม้	ใบและดอกของพืชติดอยู่บนส่วนใด	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
หนูอ้วน	ร้องอู้ด อู้ด ตัวไม่ผอม	-
ฟันน้ำนม	อวัยวะในปากที่เด็กเล็กไม่เกิน 6 ปีใช้เคี้ยวอาหาร	-
กาลิเลโอ	เครื่องประดับ ผู้หญิงที่ใส่บริเวณนี้ปลายแขน	สิ่งที่ข้อมือ
ขวดีเหล	ขนมหวานถ้าต้องการจะเก็บไว้นานจะบรรจุไว้ในโถ	-
น้ำหอม	ของเหลว มีกลิ่นหอมที่ผู้หญิงชอบอบตัวใส่เสื้อผ้า	-
เขี้ยวจู	ส่วนที่กัดแล้วเป็นแผลของสัตว์มีพิษที่สามารถ	-
	นำไปทำเซรุ่มได้	
ปั๋งปลา	ถ้าต้องการให้สัตว์น้ำที่มีครีบมีหาง สุกต้องทำอย่างไร	-
	และสัตว์นั้นคืออะไร	
ผ้าไหม	เส้นสำเร็จรูปเป็นเส้นค้าส่งออกหาจากตัวที่กินใบหม่อน	-
	แล้วทอเป็นอะไร	
คอกม้า	สถานที่ของสัตว์ที่เป็นพาหนะในการเดินทางไกล วัง	-
	หรือเรียกว่าควบ	
ท่อน้ำ	ของเหลวไหลเย็นขึ้นใจ ก่อนจะมาใช้ตามบ้านจะส่ง	-
	มาที่ใด	-
หมอนข้าง	เราหลับบนอะไร เป็นใบยาว ๆ วางข้างที่นอน	-
ปฏิทิน	เราดูวันที่ เดือน ปี ที่ไหน	-
รถไฟ	ยานพาหนะที่ใช้บนทางเหล็ก ขับเคลื่อนไปเป็นขบวน	-
	มีเสียงดังปื้นปื้น	
หน้าต่าง	เราต้องเปิดอะไรให้ลมเข้ามาในห้องได้สะดวก	เข้าไปบนส่วนของใบหน้า
รถยนต์	พาหนะที่ใช้ใช้น้ำมันในการขับเคลื่อน ติดบนท้องถนน	-
	ครั้งละนาน ๆ ทุกวัน	-
หินอ่อน	พระที่นั่งอนันตสมาคมและวัดเบญจมบพิตรทำ	-
	จากสิ่งก่อสร้างประเภทใด	

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
ก้านกล้วย	เป็นส่วนที่ทำให้ขาของต้นไม้ใบตอง เป็นแผ่นอยู่ได้คือ บอกชื่อผลของมันแทนใบตอง	-
หิวผม	บริเวณนี้คือ ถ้าไม่เรียงต้องทำอะไร	ชี้ไปที่ผม
สัปดาห์	7 วัน เป็นหนึ่ง....	-
กลองเล็ก	เครื่องดนตรีชนิดหนึ่งทีแล้วเกิดเสียงดัง ซึงจากหนังสัตว์ และไม้ใหญ่	ทำท่าตีกลอง
ผิวสวย	นางสาวไทยเป็นคนที่มีส่วนที่ห่อหุ้มกระดูกดี เรียกว่า มีส่วนใดดี	ชี้ไปที่ผิวหนัง
ซิงช้า	เด็กชอบเล่นเครื่องเล่นชนิดใดบนสนามเด็กเล่น	-
แว่นตา	ถ้าเกิดการมองที่ไม่ชัด ต้องใส่อะไรช่วย	ทำท่าสวมแว่นตา
เรือใบ	ยานพาหนะในน้ำ ที่ใช้ผ้ากางออกไปจึงจะเล่นได้	-
รังแตน	ที่อยู่ของสัตว์จำพวกแมลงไม่ใช่ต่อ ไม่ใช่ผึ้ง	-
สีผึ้ง	คนแก่ชอบทาอะไร บนปากเพื่อให้ปากมันและมีสีเรื่อ ๆ	-
ตลาดน้ำ	ไปจ่ายกับข้าวที่ไหนไม่อยู่บนบก	-
ผมสั้น	บริเวณนี้คือ... ไม่ยาว.....	ชี้ไปที่ผม
จานข้าว	กินวันละ 3 มื้อ และดื่มน้ำสัปดาห์นั้น	-
จดหมาย	บุรุษไปรษณีย์ มีหน้าที่ส่งอะไร	-
แพยาง	ไม้ไผ่มาต่อๆ กันลอยน้ำได้ แต่พาหนะนี้ทำจากพลาสติก	-
ทหารบก	มีหน้าที่รักษาประเทศชาติใส่เสื้อผ้าชุดเขียว	-
แข่งเรือ	เกมกีฬาโดยการใช้พาหนะในแม่น้ำ ต้องการ ให้เกิดแพ้ชนะ	-
หน้าผาก	บริเวณนี้ เรียกว่า	ชี้ไปบริเวณหน้าผาก
ลูกนก	พ่อแม่จะป้อนตัวหนอนให้แก่ครีที่รังของมัน	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทำทาง
ไฟไหม้	ใช้ไม้ขีดเพื่อให้เกิดประกายเผาให้วอดวายคืออะไร	-
วิทยุ	รายการเพลง, รายการข่าว ฟังได้จากเครื่องใช้ไฟฟ้าประเภทใด	ทำท่าหมุนคลื่นวิทยุ
ผมเปีย	ผู้หญิงชอบถักอะไรไว้บนศีรษะให้ดูเป็นข้อ ๆ	ชี้ไปที่ผม
ยอดไม้	ส่วนที่สูงสุดของพืช เรียกว่าอะไร	ชี้ไปที่ต้นนักเรียน
ธนบัตร	เงินที่เป็นแบงค์ 100 แบงค์ 10 เรียก ภาษาไทยว่า.....	-
ทุ่งนา	คันข้าวปลูกที่ไหน..เราไปเดินขายอะไรของมัน	-
หยวกกล้วย	ใช้อะไรแทนไหมในการทำเครื่องกรอง	-
เครื่องบิน	ยานพาหนะที่ใช้เดินทางอากาศ	-
รังต่อ	ที่อยู่ของสัตว์จำพวกแมลงชนิดหนึ่ง ที่ไม่ใช่ผึ้ง แต่มัน เป็นสัตว์ประเภทเดียวกัน	นำดินสอมาต่อกัน
แม่เบี้ย	งูเห่าเผื่ออะไรก่อนที่มันจะกัด	-
กะทิ	น้ำของมะพร้าวที่มาคั้นทาขนม เรียกว่าอะไร	-
ธนาคาร	ฝากเงินไว้ที่ไหน	-
ผมยาว	ส่วนที่ปกคลุมหนังศีรษะที่ไม่สั้นคืออะไร	ชี้บริเวณผมตั้งแต่กลาง ศีรษะจนถึงหลัง
ขาหมู	อวัยวะส่วนเดินได้ของสัตว์ที่ร้องอู๊ด ๆ เรียกว่าอะไร	-
เข็มขัด	นักเรียนชายต้องคาดอะไรไว้ที่กางเกง	ชี้ไปที่เข็มขัด
พระเทศน์	ใครที่อยู่เฝ้าวัด ถ้าจะสั่งสอนคนทั่ว ๆ ไป เรียกว่ากำลังทำอะไร	-
กลองไหม้	เครื่องดนตรีชนิดหนึ่งตีแล้วเกิดเสียงดัง ขึงจาก หนังสัตว์ และไม่เก่า	ทำท่าตีกลอง

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
ใบทอด	ใบเมื่อโตเต็มที่ตัวเมียจะออกอะไร อาหารชนิดหนึ่ง นำไปทำอะไร ไม่ใช่ต้ม นึ่ง หรือแกง	-
ท้องจำ	สูตรคุณต้องทำอะไรจึงจะได้สูตรแล้วต้องทำอะไร ให้ได้	-
งวงช้าง	ตัวใหญ่ร้องเสียงแบริ่น แบริ่น อวัยวะส่วนใดที่มันคุดน้ำ อาบ และกิน	-
น้ำเย็น	ถ้าร้อน ๆ เราต้องอาบอะไรให้ร่างกายหายร้อน	-
รังผึ้ง	ที่อยู่ของแมลงที่มีหน้าที่ผสมเกสรดอกไม้	-
มดแดง	ถ้ามีอาหารหวานที่ไหน สัตว์จำพวกแมลง ชนิดหนึ่งจะเดินมาขึ้นรับประทานอาหารนั้น	-
ใบแค	ส่วนของพืชที่อยู่บนกิ่งคือ แกงส้มใส่ดอกอะไรที่มีสีขาว	-
ถังไม้	ไว้สำหรับตักน้ำ สิ่งของนี้ทำจากอะไร	ใช้ไปที่โต๊ะนักเรียน
ผิงถ้า	บริเวณที่เป็นอิฐ หิน ปูน ทราย รวมกันแน่นหนา และ เป็นโพรงอยู่ในภูเขาเดินลอดเข้าไปข้างในได้	-
ปิ๊ะเรือ	พาหนะชนิดหนึ่งใช้ในแม่น้ำ ซึ่งก่อนจะขึ้นฝั่ง ต้องก้าวขึ้นบริเวณใด	-
กระท้อน	ผลไม้มีเปลือก สีเหลือง มีขนขุย เกล็ด หวานอร่อย	-
เห็ดฟาง	พืชส่วนครวที่ออกดอกจากตอไม้ แล้วเก็บไป แกง ต้มยำ กับกุ้ง ลักษณะคล้ายร่ม	ทำทางการร่ม และมีลักษณะ คล้ายเห็ด
แช่เย็น	นำน้ำไปทำอะไรเพื่อให้เป็นน้ำแข็ง	-
รถเมล์	ยานพาหนะประจำทางที่คนส่วนใหญ่ใช้	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
พริกขี้หนู	เป็นพืชมงคลร่ำ มีรสเผ็ด เม็ดเล็ก ๆ เล็กที่สุด ในบรรดาพริกชนิดนี้ทั้งหมด	-
สอบ	นักเรียนจะเลื่อนชั้นสูงขึ้นได้ต้องผ่านชั้นตอนใดก่อน	-
เสี้ยยัด	หน้าหนาวเด็กต้องสวมเครื่องแต่งกายที่อบอุ่นด้วยอะไร จึงจะอบอุ่น	-
ผ้าเช็ดหน้า	สิ่งที่ใช้ซับเหงื่อที่ตา จมูก ทอกจากผ้าย	ใช้ไปเพื่อ ใช้ไปหน้า
ฆ่าสัตว์	ใช้ป็นยิง นก ถึงแก่ความตายถือว่ากระทำผิดสิ่งใด	-
ต้นสน	ริมชายหาดจะมีพืชอะไรขึ้นบริเวณนี้มากมาย มีลักษณะสูงขลุ่ย	-
ใบบัว	ส่วนสำคัญที่ใช้ในการปรุงอาหารของดอกไม้ที่นิยมมาใช้ บูชาพระ คือ ส่วนของดอกอะไร	-
ขายทอง	ตรงข้ามกับซื้อ ราคาบาทละ 4,800 บาท คืออะไร	-
หั่วค่า	เวลา 19.00 น. คนไทยแต่โบราณ เรียกเวลานี้อย่างไร	ใช้ บริเวณศรีษะ
สี่ฟ้า	เขียว เหลือง ดำ เรียกว่าอะไร แล้ววันศุกร์ ใช้แทนด้วย	-
ปลากระป๋อง	สัตว์ที่อยู่ในน้ำมีหาง มีครีบ เมื่อนำไปประกอบอาหาร ที่สุกแล้วจะบรรจุลงในภาชนะอะไรที่ทำด้วยอลูมิเนียม มีลักษณะกลม	ทำทำปลา และทำมีอง เข้าหากันเป็นลักษณะกลม
เชือกกล้วย	ส่วนของหยวกที่นำไปตากแห้งแล้วนำมาฉีกเป็นเส้นน้ำใช้ สำหรับผูกมัดสิ่งของต่าง ๆ	-
ลูกเปิด	ตัวเล็ก ๆ ของพ่อแม่ที่ร้องก๊าก ๆ คือ	ทำมือโดยใช้นิ้วชี้จนถึง นิ้วก้อย

คำ	ภาษาพูด	ภาษาท่าทาง
ผงดำน	ใช้หุงข้าว เป็นน้ำสีดำ ถูกบ่นและเฝ้าจนมีลักษณะเป็น	-
ผักเขียว	เป็นผักประเภทแพง สีเดียวกับวันพุธ	-
ดูบ้าน	เราอยู่อาศัยภายใน...ถ้าสกรกต้องทำอะไร	ท่าทำดูบ้าน
กระเป๋าทือ	ผู้หญิงต้องใส่ของส่วนตัวและเงินที่ไหน	ท่าทำถือของ
	ถ้าไม่สะพายจะทำอย่างไร	
ชะนี	สัตว์ที่ชอบห้อยเหี่ยวตามต้นไม้ มีลักษณะคล้ายลิง	-
กองทัพ	ทหารเป็นหมู่เป็นเหล่า เรียกว่า...	-
ถ้วยแกง	กับข้าว มีผัก มียา แล้วมีอะไรที่ชดน้ำได้แล้วต้อง	-
	ใส่ภาชนะอะไร	
เจ้าจ้อ	ลิงในหนังสือชั้น ป.1 ชื่อว่าอะไร	-
งาช้าง	สัตว์อะไรร้องคังแบร์น ๆ ตัวโต กินอ้อย	-
	ส่วนที่เป็นสีขาว 2 ข้างใกล้วงของมันเป็นคือ	
สั้นเท้า	ผู้ใหญ่สอนว่าห้ามเดินลงอวัยวะส่วนใด	-
	เพราะเกิดเสียงดัง ขนะเดิน	
สีแดง	วันอาทิตย์ใช้สัญลักษณ์ใดแทน	-
ไอศกรีม	เด็ก ๆ ชอบกิน มีหลายรส เช่น กะทิ กาแฟ	-
	มีความเย็นมาก	
สีขาว	แดง ฟ้ำ เป็นอะไร แม่ชีใส่ เสื้อผ้า	
ตะปู	ตอกไม้ให้ติดกันด้วยอะไร	ท่าทำตอกตะปู
ตุ้มหูทอง	เครื่องประดับ บริเวณใบหู ไม้ไขเงิน	-
ถั่วอก	ข้าวใส่กล้วยเคี้ยวหรือหอยทอด เป็นพืช มีลักษณะเป็นเส้น	-
	สีขาว	
ปุ๋ยพืช	ถ้าต้องการให้ผัก ผลไม้ เจริญเติบโตต้องใส่อะไร	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
ลูกกวาด	เด็ก ๆ ชอบกินอะไร ที่มีชื่ออย่างเดียวกับท็อฟฟี่	ทำทำกวาดบ้าน
สงคราม	อีริคอีหร่าน คึกกันเรียกว่าเกิดอะไร	-
สุนัข	ชอบเห่า-หอน เป็นคำสุภาพ	-
ย้าย	ลูกศิษย์พระสละพายอะไรสำหรับโบสถ์ของ	-
นกแก้ว	เป็นสัตว์มีปีก พูได้ บินได้	-
น้ำเกลือ	เป็นของเหลว เป็นอาหารให้ทางเส้นเลือด หรือกินเพื่อท้องเสีย	ทำทำคิม แล้วแสดงความ เค็มโดยทำดาบิต
ข้อล่อม	รับประทานอาหารด้วยอะไร สำหรับการตัก อาหารเข้าปาก ใช้ร่วมกันเป็นคู่	ทำทำถื่อข้อล่อม
มะละกอ	พืชที่ใช้คำส้มคำ	ทำทำสับมะละกอ
สี่สัปดาห์	วันพฤหัสบดี ของชั้นอนุบาลจะแทนด้วย สัญลักษณ์อะไร	-
คิดถึง	ถ้าอยู่ห่างจากพ่อแม่ เราจะรู้สึกอย่างไร	-
สีม่วง	เขียว เหลือง แดง เป็นอะไร วันเสาร์ จะใช้อะไรแทน	-
กางร่ม	ฝนตกต้องทำอย่างไร	ทำทำกางร่มเหนือศรีษะ
รูปภาพ	ใช้กล้องถ่ายอะไรไว้เป็นที่ระลึก ที่สำเนา กรอบ เรียกชื่อเต็มว่าอย่างไร	-
ข้าวแกง	รับประทานวันละ 3 มื้อ เป็นของเหลว มีเนื้อ มีผัก ราดลงบนเมล็ดสีข้าว	-
เขื่อน	สถานที่ที่ใช้ผลิตพลังงานไฟฟ้า	-
น้ำยา	ของเหลวที่ใช้รักษาโรค	ทำทำคิมยา

คำ	ภาษาพูด	ภาษาท่าทาง
กะทะทอง	เป็นภาชนะสำหรับกวนขนม ชื่อเหมือน ภาษาหนึ่งที่ผัดอาหาร มีสี่เหลี่ยม	-
เล่นกีฬา	นักกีฬาชอบสิ่งใดมากที่สุด	-
สีหน้า	แดง พ้ำ ขาว เป็นอะไร บริเวณนี้เรียกว่าอะไร	ชี้บริเวณใบหน้า
ถูงน่อง	ผู้หญิงใส่อะไรให้ขาดูขาวเนียน	-
ยาทารองเท้า	ก่อนจะออกจากบ้านต้องใส่อะไร ถ้าไม่มีมันดูไม่สวย ต้องใช้อะไรขัด	ชี้ไปที่เท้า
ถ้ามล้อ	รถจักรยานใช้อะไรในการขับเคลื่อน และมีจำนวน เท่าใด	ชี้ 3 นิ้ว -
ลูกลิง	ตัวที่ไม่ใช่แม่ ชอบกินกล้วย	-
ลมพัด	อากาศเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว	-
มะยม	เป็นผลไม้เล็ก ๆ สีเหลือง มีรสเปรี้ยว ใบของต้นไม้ชนิดนี้นำไปพรมน้ำมันได้	ทำท่าหยิบผลไม้เข้าปาก แล้วสูดดมฝักปากประกอบ คำว่าเปรี้ยว
พิษงู	เป็นสัตว์เลื้อยคลาน กัดแล้วตาย มีเขี้ยว นำไปทำยา ป้องกันอันตรายจากการที่ถูกมันกัด	-
เข็มทิศ	ไว้ดูทางเหนือ ใต้ ออก ตก เมื่อหลงป่า	-
พานแก้ว	ไว้ใส่ดอกไม้ที่จัดในงานวันไหว้ครู มีสีขาวใส แตกได้	-
ผิวหนัง	บนที่แขนข้อมืออวัยวะส่วนใด	ชี้ไปที่ผิวหนัง
สมอง	เป็นสิ่งที่ใช้คิด ใช้สั่งงานให้ทุกส่วนในร่างกายทำงาน อยู่ในศีรษะ	มือแตะที่กลางศีรษะ
ไม้ไผ่	ส่วนของลำต้น เป็นปล้อง เป็นข้อ เมื่อยังสดมีสีเขียว ใช้เป็นกระบอกใส่ข้าวหลาม	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทำทาง
อยู่	สัตว์อะไรที่อยู่ในทะเลทราย ใช้เป็นพาหนะในการเดินทาง	-
เลื้อยไหล	สีแดงภายในตัวเราเป็นของเหลว ถ้าไม่อยู่ภายในตัวออกมาอยู่ภายนอกเรียกว่าอะไร	มีลูบไปที่แขนซ้าย
โรงอาหาร	นักเรียนรับประทานมื้อกลางวันที่ไหน	-
ดอกขบา	ส่วนของพืชที่จะออกก่อนเป็นผล ดอกไม้ที่นิยมใช้เป็นดอกไม้ที่ทดลองในวิชา สปช.	-
ห่มผ้า	เวลาอากาศเย็น ก่อนจะนอนต้องทำอะไร	ทำทำห่มผ้า
มะพร้าว	พืชที่เคี้ยวแล้วได้กะทิ	-
ไร่ส้ม	พืชที่ปลูกไว้จำนวนมากเรียกว่า ผลไม้รสเปรี้ยว หวาน มีสีเขียว เหลือง มีเม็ด และเป็นกลีบ	-
บ่อไผ่	ใช้อาบน้ำ กิน ทำความสะอาด ขังไว้ที่ลึก ขุดดินลงไปเพื่อใช้กระบองตักขึ้นมา	-
ไข่ตุ๋น	ไข่อกถูกเป็นอะไร นำไปใส่จานถ้วยแล้วไปนึ่ง	-
กระดิ่ง	แขวนไว้มากมายตามศาลาวัด	-
กระเทียม	หัวหอมคู่กับอะไร	-
แก้วหู	คนที่ไม่ได้ยินเสียงเพราะอวัยวะส่วนใดชำรุด	ทำทำ แก้วยกขึ้นดื่มน้ำ แล้วชี้ไปที่หู
ตีฆ้อง	เครื่องดนตรี ดังโหม่ง โหม่ง ก่อนจะทำให้เสียงดังได้อย่างไร	ทำทำตีฆ้อง
อิฐ	ส่วนประกอบสำคัญที่ก่อสร้างเป็นตึกสี่เหลี่ยม	-
อดอยาก	ไม่อิ่ม หิว ไม่ได้กิน	-

คำ	ภาษาพูด	ภาษาทางการ
ถือมีด	เป็นของมีคม สำหรับแทงฟัน ก่อนที่จะฟันต้อง นำมาทาล้างอย่างไร	เหยียดมือลงไป แฉวงมือ ขึ้นมา
แมลงผึ้ง	เป็นสัตว์มีปีก 6 ขา บินได้ ชอบดอกไม้	ทำมือประกอบเลข 6 และทำท่าดมดอกไม้
กอหญ้า	วัชพืชรอบกิน และเป็นการอยู่ร่วมกันเป็นกระจุก	ทำท่าแหวกหญ้า
เกือกม้า	สัตว์สี่ขา ประเภทพาหนะใช้ควบไปไกล ๆ เท้าของมัน จะต้องส่ออะไรก่อนที่จะควบไปไกล ๆ ได้	ทำท่าขี่ม้า และชี้ไปที่เท้า ตนเอง
น้ำปลา	เป็นของเหลว มีรสเค็ม ได้จากการหมัก แล้วนำไปในอาหารคาวทุกชนิด	ทำท่ากระจบน้ำปลาออก จากขวด และน้ำปลาส่อขึ้น ทำท่าเค็ม
หัวเรือ	พาหนะที่ใช้ในแม่น้ำอยู่ตรงข้ามกับส่วนท้าย	ชี้ไปที่ส่วนหัวของตนเอง
ชาวประมง	ผู้มีอาชีพออกหาปลาขายเรียกว่า	-
ปูเสื่อ	เสานมาจากต้นกก ๆ ให้เป็นอะไร คล้อยก เรียกว่า	-
ฟ้าร้อง	ก่อนฝนจะตกจะได้ยินเสียงอะไรดัง	ชี้ไปที่ท้องฟ้า
ต้มแกง	ประกอบอาหารด้วยวิธี ผัด นึ่ง หรือ.... ที่ใส่น้ำแล้วปล่อยให้เดือด แล้วจึงใส่หมูสับลงไป	-
รังไหม	ที่อยู่อาศัยของสัตว์ที่กินใบหม่อน	-

คำปริศนา	ความหมายของคำปริศนาซึ่งอธิบาย ความที่ตรงกันเพียงข้อความเดียว
1. คงหมู่บ้านนอก	ที่อยู่อาศัยของครอบครัว หลาย ๆ ครอบครัว
	ที่อยู่ในบริเวณเดียวกัน
2. แหนมลดอ้อย	อาหารประเภทโปรตีนที่ได้จากวัวหรือแพะ
3. กลมการดา	พระภิกษุเจ้าอาวาส
4. คูลิกากีนาง	คำที่พระเจ้าเรียกผู้หญิง
5. สะสมานกาย	เก็บรวบรวมไว้
6. มีดแขวนค้อน	เครื่องมือที่ทำด้วยเหล็ก มีคม มีด้ามใช้ตัด
	หนัง ถาก ผ่าไม้
7. กังชาวเมืองลาว	คนที่อยู่ในเมือง
8. พองเงินแหวน	ใช้จ่ายสิ่งของ
9. หมออพยพภัย	ย้ายที่อยู่
10. ผอบรมควัน	สั่งสอน
11. คูณลียก้ารวาว	การปฏิบัติตนจนเคยชิน
12. จินตูปันชวา	ชื่อประเทศหนึ่งที่เป็นเกาะอยู่ทางภาคตะวันออก
	เฉียงเหนือของประเทศไทย
13. ใยไหมสามสี	บุญที่ได้จากบ้าย
14. สหกรณ์รัฐ	งานที่ร่วมกันทำ แล้วแบ่งกำไรเท่า ๆ กัน
15. เปาะแคว่ซาง	ไม้ผ่นมาต่อกันเป็นท่อน
16. จุตรณะนาค	เครื่องดนตรีเคาะจังหวะทำด้วยทองเหลือง
17. เข็ญเม่งพิช	การเล่นอย่างหนึ่งของเด็ก
18. มัคคัณฑ์	ตัวหนอนที่อยู่ในผัก
19. ดงลูกหัวแดง	ต้นไม้ชนิดหนึ่งผลเล็ก ๆ เมื่อสุกมีสีม่วงแก่

คำปริศนา	ความหมายของคำปริศนาซึ่งอธิบาย ความที่ตรงกันเพียงข้อความเดียว
20. ผงถั่วลิสงงอก	ถั่วชนิดหนึ่งมีฝักอยู่ในดิน
21. อทฺฐริตัง	ไม้ชื่อตรง
22. แขนมจีน	อาหารที่ทำจากแป้งข้าวเจ้าเป็นเส้นกลม ๆ
23. แกรรไกราง	เครื่องมือใช้ฟันตัด มีสองขา
24. ขัดสนับเพลา	ลาปาก ผิดเคื่อง
25. หินขมิ้นนวลน้อย	ชนิดหนึ่งมีหัวสีขาวหรือเหลืองมีลักษณะคล้ายขิง
26. กลมะเขือบาบ	พืชชนิดหนึ่งมีเมล็ดมากใช้ปรุงอาหาร
27. กระจงอาจคำ	งูชนิดหนึ่งมีพิษร้ายแรงมาก
28. แสงหึ่งห้อยไร	แมลงชนิดหนึ่งตัวเท่าหัวแม่มือจับอยู่ตามต้นไม้
29. บลอมยัมทน	ยัมโดยไม่เปิดริมฝีปาก
30. ออมลีนาง	เป็นการสะสมทรัพย์
31. รมทอหนึ่งเผา	ทำให้สุกด้วยไอน้ำ
32. หอกระเบิดดาบ	ทำให้แตกกระจายด้วยแรงกด
33. สุ่มอวนคักกู	เครื่องมือจับปลาชนิดหนึ่งเป็นตาข่ายมีด้ามสำหรับยกขึ้น
34. ตารางรถไฟคว่น	เหล็กที่เป็นทางเดินของรถไฟ
35. โลหะธาตุน้ำมัน	สารแข็งที่เคาะมีเสียงกังวาน เช่น เหล็กทองแดง
36. บั้นปลุกตะ	ทำให้ตื่น
37. ปิ่นเปลอเรือ	ไม้ระวางตัว

คำปริศนา	ความหมายของคำปริศนาซึ่งอธิบาย ความที่ตรงกันเพียงข้อความเดียว
38. หยุงคำจุน	ช่วยไว้ไม่ให้ล้ม
39. แผลผ่นคัน	ผิวหนังที่นูนขึ้นมาเมื่อถูกสิ่งที่เป็นพิษทำให้คัน
40. คนป่าพรานนาย	คนที่หากินด้วยการจับสัตว์ป่า
41. กียพาลผจญ	สิ่งที่น่ากลัวอันตราย
42. แบกระซอนร่า	เครื่องกรองชนิดหนึ่ง
43. พริกกระชายป่า	พันธุ์ไม้ชนิดหนึ่งมีลักษณะ เป็นหัวมีลำต้นหงอก จากหัวเดียวกันหลายลำต้นจัดในพืชสวนครัว
44. ตะกร้าหวายยาง	เครื่องใช้สำหรับใส่สิ่งของ
45. แต่งพักทองเถา	พืชที่มีลำต้นเลื้อยพัน
46. อสังกะสีดา	แร่ชนิดหนึ่งใช้ทำเครื่องใช้
47. สิ่งเสมองาม	ส่วนที่อยู่บนศีรษะเป็นที่รวมของเส้นประสาท ทำให้เกิดความรู้สึก
48. แสดสสคลี	ไม้ขันทัว
49. อโกลา	อยากได้ไม่รู้จักพอ
50. ผายโรงสีนา	ที่สำหรับสีข้าว
51. ลงลำธารา	ทางน้ำเล็ก ๆ ที่ไหลจากเขา
52. ตารางวัลดา	สิ่งของที่ให้เพราะทำความดี
53. คอไม้พลองอก	ไม้กลมยาวที่ผูกเสื่อใช้
54. เมล็ดมะกล่ำดอก	สิ่งของเงินทองของคนตายที่มอบให้
55. ลมรดกวาย	สิ่งของเงินทองของคนตามยที่มอบให้
56. เมืองเอกราชะ	ไม่ขึ้นกับผู้อื่น
57. โฉมวกเหล็ก	เหล็กแหลมค้ำยาวสำหรับแทงปลา

คำปริศนา	ความหมายของคำปริศนาซึ่งอธิบาย ความที่ตรงกันเพียงข้อความเดียว
58. พังซูปดัมภ์	ช่วยเหลือ
59. กล้ามเอ็นเส้น	เส้นที่อยู่ปลายกล้ามเนื้อ
60. ศาลาอาราม	ที่อยู่ของพระ
61. ผักตบถวายกก	พืชชนิดหนึ่ง เป็นเส้นยาว ๆ กลม
62. แก้วเหยี่ยวฮู	นกชนิดหนึ่งกินเนื้อสัตว์เป็นอาหาร
63. คมอุทกเสวย	รับประทาน
64. เคยตะกร้อสะบ้า	การเล่นชนิดหนึ่งใช้ไม้หรือเมล็ดผลไม้ กลมแบนโยนหรือกลิ้งให้กระทบกัน
65. น้ำยาสลัดลาบ	อาหารจานเดียวชนิดหนึ่ง มีผักเป็นส่วน ประกอบที่สำคัญ
66. กุฎีศาลา	ที่พิจารณาคติความต่าง ๆ
67. สู้ตสังคราม	การสู้รบระหว่างชาติ
68. ภาษาอาจารย์	คำพูด
69. ผังกาแพง	ผาห้องที่ทำด้วยอิฐ หิน หรือปูน
70. ถ้ำโพรงอุโมงค์	เป็นช่องโพรง เข้าไปได้ภูเขาหรือใต้ดิน
71. วัดขังคะเน	ทำให้ทราบน้ำหนัก
72. เขี้ยวอังกาบคก	สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำคล้ายกบแต่ตัวเล็กกว่า
73. รัตติกาลขี้	ดูไปมา
74. ขะลอมเข่งอบ	ภาชนะปากกว้างสานด้วยไม้ไผ่สำหรับใส่ของ
75. กะปิเกลือนาย	เครื่องปรุงอาหารชนิดหนึ่งทำจากกุ้ง
76. เลียงผาแก้งเม่น	สัตว์จำพวกกวาง

คำปริศนา	ความหมายของคำปริศนาซึ่งอธิบาย ความที่ตรงกันเพียงข้อความเดียว
77. กระถินถ้างอก	พืชยืนต้นชนิดหนึ่งมีฝัก
78. กลีบเกสรรวง	ส่วนในของดอกไม้เป็นเส้น ๆ
79. ไครมไวยเอะอะ	ตะโกนเสียงดัง
80. ไอบรอน้ำ	ของเหลวชนิดหนึ่งเมื่อถูกความร้อนจะระเหย เร็วมาก เป็นสิ่งประดิษฐ์ขึ้นเพื่อผลงานทาง วิทยาศาสตร์
81. นีดพ่นย้อม	ชุบด้วยสี
82. ไร่ลานา	ที่ว่าง สนาม
83. ค้าตกล้านา	ขั้นตอนในการทำนา
84. ไก่คนกเขา	นกชนิดหนึ่งชอบขัน เสียงไพเราะ
85. ลูกท้อแท้นา	หมดกำลังใจ ไม่อยากทำอะไร
86. จ๋อมน้ำปลาร้า	น้ำสำหรับใช้ผสมอาหารให้เค็มทำจากปลา และสัตว์น้ำบางชนิด
87. อบไอน้ำค้าง	ของเหลวชนิดหนึ่ง เมื่อถูกความร้อนจะ ระเหยเร็วมากเป็นสิ่งที่เกิดจากธรรมชาติ
88. ดอกसानจักดี	งานที่ทำด้วยมือความสามารถในการใช้มือ
89. สายคันเบ็ดดา	เครื่องมือสำหรับตกปลาหรือกุ้ง
90. พอนพางหญ้า	ต้นข้าวที่แห้งแล้วมีสีเหลือง
91. ชัชฎารุจี	เครื่องประดับชนิดหนึ่งมียอดแหลมนิยม ประดับในการแสดงละครของไทย
92. เฟ็งกระท่อม	บ้านเล็ก ๆ ทำพออยู่ได้
93. ไกรธารบ่น	ไม่พอใจ

คำปริศนา	ความหมายของคำปริศนาซึ่งอธิบาย ความที่ตรงกันเพียงข้อความเดียว
94. ขว้างบาเขย่า	ท้าวให้สิ้น
95. แข่งขันแย่งชิง	สู้เพื่อเอาชนะกัน
96. บวกคูณหารลบ	นับเพิ่มครึ่งละเท่า ๆ กัน
97. เส้นฉากไม้ที่	สิ่งที่ใช้กัน
98. ย่างผาบาตร	ภาชนะของพระสำหรับรับอาหาร

คำปริศนา และความหมายของคำปริศนา

คำปริศนา และความหมายของคำปริศนาซึ่งอธิบายความที่ตรงกันเพียงข้อความเดียว

คำบริคณาสำหรับวาดภาพ จำนวน 160 คำ

ชุดที่ 1	ชุดที่ 2	ชุดที่ 3
หีบใส่ผ้า อ่างน้ำ กระเป๋านักเรียน กังหัน โทรทัศน์ แก้ว ฉาบ	บั๊กนิน หมอนข้าง กาวฝีมือ ขวดโหล สับปะรด ปิ่นโต ผ้าชิ้น ค้อนไม้	เข็มขัด หน้าผาก แว่นตา เรือใบ มัดคม สุนัข กระเป๋าถือ ชะนี
ชุดที่ 4	ชุดที่ 5	ชุดที่ 6
เล้าหมู ม้า ม้าลาย เขียง แพ าบบัว พายเรือ เต่า	เครื่องบิน ชิงช้า มะพร้าว รูปภาพ บลากระบ้อง สันเท้า รากไม้ อูฐ	ขง กรรไกร ดอกบัว หน้ากาก พวงมาลัย แจกัน ข้าวโพด กระดุมเลื่อน
ชุดที่ 7	ชุดที่ 8	ชุดที่ 9
ไอศกรีม เลื่อย ขนมหั้ก ผมจุก ร่ม เขยือก เต่า กะทิ	ไม้เท้า เกล็ดปลา พาน เกวียน เลื่อ เฮลิคอปเตอร์ ธงชาติ หนู	ใบ แดงโม แหวน ไม้บรรทัด ทัฟฟี่ ศาลา ห่าน รถเมล์

คำปริศนาสำหรับวาดภาพ จำนวน 160 คำ

ชุดที่ 10	ชุดที่ 11	ชุดที่ 12
ว้าว นกฮูก ตะบู่ ผักกาด ตะกร้อ คาลา นกหวีด กกไข่	ลูกนก วิทย์ จดหมาย จาน ช้อนล่อม มะละกอ งาช้าง เห็ด	ผิวหนัง มะม่วง ดินสอ บากกา เตาไรต์ ตู้เย็น บ้าน ลูกไก่
ชุดที่ 13	ชุดที่ 14	ชุดที่ 15
รถไฟ แบริ่งสีพื้น ตะเกียง สายสร้อย ฉิ่ง ธนู ฐูป กระต่อม	รถจักรยาน มงกุฎ สมอ สบู่ ผีเสื้อ พักทอง องุ่น ต้นหอม	แมลงผึ้ง ลิงโต หนังสือพิมพ์ มด บ่อน้ำ ไม้ขีด ผาหม้อ พัน
ชุดที่ 16	ชุดที่ 17	ชุดที่ 18
ระฆัง ไฟฉาย ตัวหนอน ไม้ไผ่ พริกชี้ฟ้า กุญแจ หัวใจ ออมสิน	ขวาน แมว หลอดกาแฟ ตู้ปริญญ์ ผักกาด ฝรั่ง หญา เกสรดอกไม้	ดอกกุหลาบ ผ้าเช็ดหน้า ดวงจันทร์ ดวงดาว นาฬิกา เตียง ไข่ไก่ งู
ชุดที่ 19	ชุดที่ 20	
ขวด วั รองเท้าแตะ แดงไหม ประตูนู ม่าน	ไข่ บัญ น้ำตาล เนย เทียน หน้าต่าง	

แบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

คำชี้แจงการตอบแบบสำรวจพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

ให้ครูประจำชั้นอ่านข้อความในแบบสำรวจพฤติกรรมแต่ละข้อแล้วกาเครื่องหมาย X ลงบนเลขที่คิดว่าตรงกับลักษณะพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนแต่ละคนมากที่สุด ซึ่งข้อคำถามจะครอบคลุมองค์ประกอบของพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ดังนี้

ด้านการยอมรับของเพื่อน จำนวน 4 ข้อ

ด้านการร่วมมือกับเพื่อน จำนวน 5 ข้อ

ด้านการปรับตัวเข้ากับเพื่อน จำนวน 5 ข้อ

ลักษณะของเครื่องมือเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ เกณฑ์คะแนน 1 - 5

เกณฑ์การให้คะแนน

ข้อคำตอบที่ 1, 2, 3, 4, 5 มีค่าคะแนนตรงกับข้อคำตอบ ดังนี้ เช่น

1. เจียบขรึม ไม่พูด ไม่แสดงออก
- ☒ 2. พูด / แสดงออกบ้างเล็กน้อย
3. พูด / แสดงออกบ้างเมื่อจำเป็น
4. พูด / แสดงออกบ้าง กล้าพูด กล้าแสดงออก
5. กล้าพูด กล้าแสดงออก / เป็นผู้นำกลุ่ม

ข้อคำตอบนี้ ได้คะแนน 2 คะแนน แล้วนำไปรวมกับคะแนนทั้งหมด 14 ข้อ จะได้เป็น

คะแนนรวม

พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

1. การมีเพื่อน
 - 1) ไม่มีเพื่อนเลย
 - 2) มีเพื่อนสนิทค่อนข้างน้อยประมาณ 1 คน
 - 3) มีเพื่อนสนิท 2 - 3 คน
 - 4) มีเพื่อนสนิท 4 - 5 คน
 - 5) มีเพื่อนมาก เพื่อน ๆ ชอบและอยากคบด้วย

ตัวอย่าง
แบบทดสอบด้านภาษา

ภาษา
ชุดที่ 1

ตัวอย่าง

เพื่อน ๆ ช่วยเปลี่ยนภาพ
ให้เป็นตัวอักษรตามที่กำ-
หนด จะได้คำที่มีความ-
หมายและรู้จักกันดี ขออ่า
นิตนะคะดูภาพให้ตรงกับ
ตัวอักษรที่กำหนดเท่านั้น



แทน ต



แทน ก



แทน น



แทน ะ



= ดันกก

ต่อไปนี้เป็น การทดสอบ
จริงทำตามคำสั่งนี้

ใช้ภาพต่อไปนี้แทนอักษร
ที่กำหนด เฉพาะ ข้อ 1-3



แทน ช



แทน ก



แทน ม



แทน ล



แทน อ



แทน ห



แทน ะ



แทน แ



แทน '

1.     

=

2.     

=

3.     

=

ใช้ภาพต่อไปนี้แทนอักษรที่กำหนดให้เฉพาะข้อ

4-6

 แทน ด  แทน ม

 แทน ส  แทน อ

 แทน ะ  แทน ะ

 แทน ะ

4.   

=

5.    

=

6.    

=

10.								=	พยางค์ของพยางค์หนึ่ง		
เมื่อถูกควมรบกวนจะระแวดระวังมาก											
ควร					ไม่ควร						
11.									=	เสียงที่แสดงความรู้สึกสนุกสนาน	
หัวเราะ					เศร้า						
12.										=	ความเชื่อใจ ความไว้วางใจ
นับถือ					ศรัทธา						
13.										=	สิ่งที่จะส่วนที่เป็นกรรม
กรรมคุณ					กรรมกรรม						
14.										=	คนที่อยู่ในเงา
คนในเงา					คนในเงา						

ภาษา

ชุดที่ 3

เพื่อน ๆ ช่วยเปลี่ยนภาพ
ให้เป็นตัวอักษร ตามที่กำหนด
เมื่อเปลี่ยนถูกต้องก็-
จะได้เป็นคำที่มีความหมาย
แต่ชุดนี้ยากขึ้นนิดหน่อย
คือ ต้องจับคู่ ความหมาย
ที่ได้จากภาพให้ตรงกับข้อ
ความที่อธิบายความหมาย
ของคำนั้น

ท้าวบาง

ก ชิงช้า

ใช้ภาพต่อไปนี้ แทนอักษรที่กำหนดให้

ท บลไม่นึกถึง สีเขียว มีรสเปรี้ยวมาก

เฉพาะชื่อ

จับคู่หมายเลขและชื่อผลไม้ที่มีความหมาย

 = ค = ค

เกี่ยวข้องกับ

 = ง = ง

• = ก

๒ = ๗

 = : = ๗






= ๓๖








= ๓๖๗

ความหมายของคำ

ใช้ภาพต่อไปนี้แทนอักษรที่กำหนดให้

เฉพาะข้อ 1-3



ความหมายของคำ

၈။ အကျဉ်းချုပ်အားဖြင့် မြန်မာ့အလင်း

ผู้พิชิตราชสมบัติของเมืองหลวง

[illegible]

จับคู่หมายเลขและข้อความที่มีความหมาย

เกี่ยวข้องกัน

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1

3 = _____

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รองศาสตราจารย์แพทย์หญิง นิตยา คชภักดี

ภาควิชากุมารเวชกรรม คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี

ดร. ศรีสมร พุ่มสะอาด

ฝ่ายปฏิบัติการวิจัย

กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

ดร. อรพงศ์ เย็นอุทก

ภาควิชาการศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวไฉไล บุญมาก
เกิดวันที่	30 สิงหาคม 2500
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	62/114 ถนนกร 2 บางกรวย นนทบุรี
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 5 สังกัดกองการศึกษาพิเศษกรมสามัญศึกษา
สถานที่ทำงาน	ช่วยราชการ โครงการสอนเด็กเจ็บป่วยโรงพยาบาลเลิดสิน กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา	2516	จบมัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียน อัมพรไพศาล นนทบุรี
ปีการศึกษา	2523	ครุศาสตรบัณฑิต วิชาเอก การศึกษาพิเศษ วิชาโท ชีววิทยา จากวิทยาลัยครูสวนดุสิต
ปีการศึกษา	2536	การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอก จิตวิทยาพัฒนาการ จากมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่ต่อพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน
และการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย

บทคัดย่อ

ของ

ใจใส บุญมาก

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาพัฒนาการ
มีนาคม 2537

การวิจัยเชิงทดลองครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่มียุทธการด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน และการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2536 ที่มีคะแนนด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่ระดับเบอร์ด์เซนไทล์ที่ 30 ลงมา จำนวน 36 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย จากกลุ่มประชากรที่มียุทธการด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนตั้งแต่เบอร์ด์เซนไทล์ที่ 30 ลงมา แล้วสุ่มกลุ่มโดยวิธีสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 ได้รับการเล่นเกมแบบร่วมมือ กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 ได้รับการเล่นเกมแบบแข่งขันกลุ่มควบคุม ไม่ได้เล่นเกมแต่ได้อ่านหนังสือการตัดสินใจที่ผู้วิจัยนำมาใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง ในแต่ละกลุ่มระหว่างเวลา 13.00 - 15.30 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบสำรวจยุทธการด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน แบบทดสอบด้านภาษา เกมและเครื่องมือในการเล่นเกมนิสิตที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ t - test dependent One - Way Ancova หลังจากนั้นเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้ Tukey

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ยุทธการด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นแบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. ยุทธการด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่นแบบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. หลังการทดลอง
 - 3.1 ยุทธการด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่าไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
 - 3.2 ยุทธการด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขัน แตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
 - 3.3 ยุทธการด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นแบบร่วมมือดีกว่าก่อนการเล่นแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนหลังการฝึกการเล่นแบบแข่งขันดีกว่าก่อนการเล่นแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. หลังการทดลอง

6.1 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.2 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นแบบแข่งขันแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.3 การสื่อสารด้วยภาษาของนักเรียน กลุ่มที่มีการเล่นแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่มีการเล่นแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

THE EFFECTS OF COOPERATION AND COMPETITION IN THE CONTEXT OF GAMES
TO PEER RELATIONSHIP BEHAVIOR AND LANGUAGE COMMUNICATION IN LATE
CHILDHOOD

ABSTRACT

BY

SHAILAI BOONMARK

Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in Developmental Psychology
at Srinakharinwirot University

March 1994

The purpose of this experimental research was to study the effects of Cooperation and Competition in the context of games to Peer Relationship Behavior and communication in late childhood. The subjects were 36 PratomSuksa 4 in the academic year 1993. Their peer group relationship behavior scores were lower than the percentile rank of 30. They were randomly selected as the sample and assigned into the experimental groups and the control group, 12 students for each group. The cooperation games and Competition games were applied to the experiment groups while the Control group read the cartoon. The research instruments were the Peer group Relationship Behavior questionnaires, Language test, the method and tools of games. dependent T-test and One-way Ancova and Tukey were used in testing the resarch hypotheses.

The results were as follows:

1. The peer group relationship behavior scores of Cooperation games after the experiment were significantly higher than the scores before the experiment, at .01 level
2. The peer group relationship behavior scores of Competition games after the experiment were significantly higher than the scores before the experiment, at .01 level
3. After the experiment, the peer group relationship scores of the Cooperation games were significantly higher than the scores of the Control group and Competition games
4. The peer group Language Communication scores of Cooperation games after the experiment were significantly higher than the scores before the experiment, at .05 level

5. The peer group Language Communication scores of Competition games after the experiment were significantly higher than the scores before the experiment, at .05 level

6. After the experiment, the peer group Language Communication scores of the Cooperation games were significantly higher than the scores of the Control group and of the Competition games.

5. The peer group Language Communication scores of Competition games after the experimet were significantly higher than the scpres before the experiment, at .05 level

6. After the experiment, the peer group Language Communication scores of the Cooperation games were significantly higher than the scores of the Control group and of the Competition games.

ผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน
และการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย

ปริญญาณพนธ์

ของ

ใจไกล บุญมาก

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาพัฒนาการ

มีนาคม 2537

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ