

กิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลดข้อโต้แย้งต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย



ปริญญานิพนธ์  
ของ  
อรพรรณ เฟื่องฟู

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2557

กิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต๊ะที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย



ปริญญานิพนธ์  
ของ  
อรพรรณ เฟื่องฟู

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต๊ะที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2557

อรพรรณ เฟื่องฟู. (2557). *กิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโตที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.ราชนันท์ บุญธิมา, อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงศ์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาระดับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโตและเปรียบเทียบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 2 จำนวน 26 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชานุกุล (ข้าสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย กลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต สัปดาห์ละ 3 วัน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต และแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .86 การศึกษาครั้งนี้ ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ t – test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่าทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยหลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโตมีทักษะทางภาษาสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบระดับของทักษะทางภาษาก่อนและหลังการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับทักษะทางภาษามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.62 อยู่ในระดับปานกลาง หลังได้รับการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 41.61 อยู่ในระดับดี

THE NARRATIVE STORY ACTIVITIES TOGETHER WITH LOTTO GAME  
AFFECTING LANGUAGE SKILLS OF EARLY CHILDHOOD CHILDREN.



AN ABSTRACT  
BY  
ORAPHAN FUANGFOO

Present in Partial Fulfillment of the Requirement for the  
Master of Education Degree in Early Childhood  
at Srinakharinwirot University

May 2014

Oraphan Fuangfoo. (2014). *The Narrative Story Activities Together with Lotto Game Affecting Language Skills of Early Childhood Children*. Master thesis, M.Ed. (Early Childhood Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr.Rachan Boonthima, Dr.Patana Chutpong.

The purposes of this research were to study and compare the language skills of early childhood children before and after the narrative story activities together with lotto game.

Subjects used in the study were preschool boys and girls, 5 – 6 years of age, of kindergarten 2 at Prachanukul School under the Jurisdiction of Saimai District Office, Bangkok Metropolitan Administration, in second semester of 2013 . One class was drawn, and then 26 children were selected by simple random sampling. The experiment was carried by researcher for 3 day per week with in the period of 8 weeks

The instruments used in the study were The Lesson Plans of The Narrative Story Activities Together with Lotto Game and The Test of Language Skills Early Childhood for Children developed by researcher. The reliability of the whole test was .86. The research was One Group Pretest – Posttest Design. The data were analyzed by t – test for dependent samples

The result of study revealed that :

The language skills of early childhood children was significantly increased higher than before at .01 level. Furthermore, the language skills moved from  $\bar{X} = 27.62$  fair level to  $\bar{X} 41.61$  in good level.

## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ดีเป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาในคำแนะนำและความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากอาจารย์ ดร.ราชนัย บุญธิมา ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงศ์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ที่ได้ให้คำแนะนำ ข้อคิด และตรวจปรับข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. สิริมา ภิญโญ อนันตพงษ์ และรองศาสตราจารย์ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ ที่ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ท่านทั้งสองยังเป็นแบบฉบับของอาจารย์ที่ทุ่มเทให้กับลูกศิษย์และงานด้านวิชาการอย่างไม่เหน็ดเหนื่อยผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร. นิทรา ช่อสูงเนิน ผู้ช่วยศาสตราจารย์เต็มสิริ เนาวรังสี อาจารย์กฤษณี ภูพัฒน์ อาจารย์สืบทักดิ์ น้อยดัด อาจารย์วรรณิ วัจนสวัสดิ์ และอาจารย์รัชนี้ แก้วอ่อน ที่กรุณาพิจารณาตรวจและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ อย่างดียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2/1 โรงเรียนประชานุกูล (ขำสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร ที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ สาขาการศึกษาปฐมวัยทุกท่านที่ได้กรุณา อบรมสั่งสอน ถ่ายทอดความรู้และให้ประสบการณ์ที่ดี และมีคุณค่าอย่างยิ่งกับผู้วิจัยจนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา

ขอขอบคุณพี่ น้อง เพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ภาคพิเศษทุกท่านที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือให้กำลังใจตลอดมา และทุกท่านที่มีได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ ซึ่งมีส่วนในการช่วยเหลือในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อบุญธรรม คุณแม่ทองดี เฟื่องฟู ที่คอยสนับสนุน และส่งเสริม ด้านการศึกษา ตลอดจนเป็นแรงผลักดัน ช่วยเหลือห่วงใย ให้ความรัก ให้กำลังใจเสมอ คุณค่าและคุณประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบไว้เป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดา พระคุณของครูอาจารย์ทุกท่านในอดีตและปัจจุบันที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

อรพรรณ เฟื่องฟู

## สารบัญ

| บทที่                                                     | หน้า     |
|-----------------------------------------------------------|----------|
| <b>1 บทนำ.....</b>                                        | <b>1</b> |
| ภูมิหลัง.....                                             | 1        |
| ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....                              | 4        |
| ความสำคัญของงานวิจัย.....                                 | 4        |
| ขอบเขตการวิจัย.....                                       | 4        |
| ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....                              | 4        |
| กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....                        | 4        |
| ตัวแปรที่ศึกษา.....                                       | 4        |
| ระยะเวลาในการทดลอง.....                                   | 5        |
| นิยามศัพท์เฉพาะ.....                                      | 5        |
| กรอบแนวคิดของการวิจัย.....                                | 7        |
| สมมติฐานการวิจัย.....                                     | 7        |
| <b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....</b>              | <b>8</b> |
| เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้.....         | 9        |
| ความหมายของการเรียนรู้.....                               | 9        |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัย..... | 9        |
| ลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย.....                       | 20       |
| ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้.....                     | 21       |
| การสร้างเสริมการเรียนรู้.....                             | 22       |
| เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา.....         | 23       |
| ความหมายของเกมการศึกษา.....                               | 23       |
| ประเภทของเกมการศึกษา.....                                 | 24       |
| จุดประสงค์ของเกมการศึกษา.....                             | 27       |
| หลักในการใช้เกมการศึกษา.....                              | 30       |
| เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                       | 32       |
| เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาลอตโต.....    | 33       |
| ความหมายของเกมการศึกษาลอตโต.....                          | 33       |
| รูปแบบของเกมการศึกษาลอตโต.....                            | 34       |



## สารบัญ (ต่อ)

| บทที่                                                           | หน้า      |
|-----------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>2 (ต่อ)</b>                                                  |           |
| หลักในการใช้เกมการศึกษาตลอดไป.....                              | 34        |
| เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                             | 36        |
| เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย..... | 37        |
| ความหมายของภาษา.....                                            | 37        |
| ความสำคัญของภาษา.....                                           | 39        |
| องค์ประกอบของภาษา.....                                          | 40        |
| องค์ประกอบความพร้อมทางภาษา.....                                 | 41        |
| การเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัย.....                               | 44        |
| กระบวนการในการเรียนรู้ภาษา.....                                 | 46        |
| พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....                               | 47        |
| ทักษะทางภาษาด้านการฟัง.....                                     | 51        |
| ทักษะทางภาษาด้านการพูด.....                                     | 53        |
| เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                             | 55        |
| <b>3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....</b>                             | <b>58</b> |
| การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....                            | 58        |
| เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย.....                               | 58        |
| การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....                         | 58        |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล.....                                        | 62        |
| วิธีดำเนินการทดลอง.....                                         | 63        |
| สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือและข้อมูล.....               | 66        |
| สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน.....                              | 67        |
| <b>4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>                              | <b>68</b> |
| สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....                        | 68        |
| การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....                              | 68        |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....                                       | 68        |

## สารบัญ (ต่อ)

| บทที่                                      | หน้า       |
|--------------------------------------------|------------|
| <b>5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....</b> | <b>71</b>  |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย.....               | 71         |
| สมมติฐานงานวิจัย.....                      | 71         |
| ขอบเขตของการวิจัย.....                     | 71         |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....            | 72         |
| วิธีการดำเนินการวิจัย.....                 | 72         |
| การวิเคราะห์ข้อมูล.....                    | 72         |
| สรุปผลการวิจัย.....                        | 73         |
| อภิปรายผล.....                             | 73         |
| ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย.....            | 76         |
| ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย.....           | 76         |
| ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....      | 76         |
| <b>บรรณานุกรม.....</b>                     | <b>78</b>  |
| <b>ภาคผนวก.....</b>                        | <b>84</b>  |
| ภาคผนวก ก.....                             | 85         |
| ภาคผนวก ข.....                             | 105        |
| ภาคผนวก ค.....                             | 108        |
| ภาคผนวก ง.....                             | 112        |
| <b>ประวัติย่อผู้วิจัย.....</b>             | <b>117</b> |

## บัญชีตาราง

| ตาราง                                                                | หน้า |
|----------------------------------------------------------------------|------|
| 1 แผนการทดลอง.....                                                   | 63   |
| 2 กำหนดการทดลอง.....                                                 | 64   |
| 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต๊ะ.....             | 65   |
| 4 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนทักษะทางภาษาก่อนและหลังการจัดกิจกรรม.....   | 69   |
| 5 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะทางภาษาก่อนและหลังการจัดกิจกรรม..... | 70   |
| 6 หาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ.....                         | 109  |



## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 7



# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ตามศักยภาพภายใต้บริบทของสังคม – วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคนเพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง และ สังคม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 : 3) คำว่า ปฐมวัย หมายถึง วัยเด็กตอนต้น ดังนั้น การศึกษาปฐมวัย จึงหมายถึง กระบวนการในการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กที่อยู่ในวัยเด็กตอนต้น ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่วัยทารกจนถึงอายุ 6 ปี (แต่ในบางแห่งอาจหมายรวมเด็กที่มีอายุตั้งแต่ปฏิสนธิในครรภ์มารดา จนถึงอายุ 8 ปี) เพื่อให้เด็กได้มีความเจริญงอกงามตามธรรมชาติ ซึ่งนักปรัชญา นักจิตวิทยา และนักการศึกษาต่างตระหนักและเห็นตรงกันว่าเด็กปฐมวัย เป็นวัยที่มีความเฉพาะและมีความสำคัญอย่างยิ่งควรได้รับการอบรมเลี้ยงดู การดูแลเอาใจใส่ และควรได้รับการศึกษาให้สอดคล้องตามธรรมชาติและความต้องการของเด็กวัยนี้ ซึ่งต้องจัดการศึกษาให้มีความเฉพาะเหมาะสมและมีความแตกต่างจากการศึกษาระดับอื่นๆ

(สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. 2550: 1)

การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยมีความสำคัญอย่างยิ่งในการวางรากฐานของชีวิต เพราะการเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในวันข้างหน้า เด็กจะต้องได้รับการปูพื้นฐานที่ดีมาตั้งแต่ปฐมวัย ซึ่งในช่วงหกปีแรกของชีวิตเป็นช่วงที่เด็กมีการพัฒนาในทุกด้านอย่างรวดเร็วมาก ประสบการณ์ที่เด็กได้รับจะเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทุกๆด้านอย่างต่อเนื่องกันไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาทางด้านสติปัญญา เพราะระบบประสาทและสมองของเด็ก จะมีการสร้างเส้นใยประสาทและจุดเชื่อมต่อหรือ ซีแนปส์ขึ้นมากมาย ทำให้มีการเจริญเติบโตของขนาดสมองได้ถึงขนาดประมาณ 80% ของสมองผู้ใหญ่ (สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. 2545: 62) ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของบลูม (Bloom) ที่กล่าวว่า ช่วงวัยก่อนประถมศึกษาคือช่วงที่เด็กพัฒนาความสามารถที่จะเรียนรู้มากที่สุด กล่าวคือสติปัญญาของเด็กเมื่ออายุ 1 ปี จะพัฒนาร้อยละ 20 เมื่ออายุ 4 ปี จะพัฒนาเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 50 และเป็นช่วงระหว่าง 4-8 ปี จะพัฒนาเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 80 (Bloom.1966: 356) นอกจากนี้เพียเจต์ (Piaget) กล่าวว่า พัฒนาการทางสติปัญญาที่เกิดขึ้นในช่วงปฐมวัยจะเป็นรากฐานแก่การพัฒนาทางสติปัญญาในระดับต่อไป พัฒนาการของเด็กจะพัฒนาช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับว่าเด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมได้มีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้สิ่งต่างๆ และการจัดประสบการณ์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2536: 5) ตลอดจนอาศัยภาษาเป็นเครื่องมือในการ

ถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ถือเป็นความสามารถทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัยอีกด้านหนึ่ง

ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาการทางสติปัญญาเด็กวัยก่อนเรียนเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางภาษามากขึ้น รู้คำศัพท์มากขึ้น พัฒนาคำพูดเดี่ยวสู่คำพูดเป็นวลีและเป็นประโยคมากที่สุด (กุลยา ตันติผลาชีวะ.2542: 12) ซึ่งพัฒนาการทางภาษาจะประกอบไปด้วยพัฒนาการพื้นฐาน 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน แต่พัฒนาการทางด้านภาษาของเด็กปฐมวัยจะเป็นไปในรูปแบบการเรียนรู้ด้านการฟังและการพูดเป็นส่วนมาก เมื่อเด็กได้ฝึกการฟังและการพูดแล้วการอ่านและการเขียนจึงจะเป็นการฝึกในขั้นต่อไป (นงเยาว์ คลิกคล้าย. 2543: 1; อ้างอิงจาก อารมณ สุวรรณपालและปรีชา เนาว์เย็นผล. 2539: 593 - 595 เอกสารการสอนชุดวิชาฝึกอบรมครู และผู้เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 11.) สอดคล้องกับงานวิจัยของเนื่อน้อง สนับบุญ (2541:66) ที่กล่าวว่าพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยเป็นไปอย่างรวดเร็ว และมีความเจริญงอกงามเป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องกัน โดยเฉพาะพัฒนาการด้านการพูดและการฟัง ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของการอ่าน การเขียน และการติดต่อสื่อสาร ภาษาจึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์สื่อความคิดให้ผู้อื่นทราบ ซึ่งสอดคล้องกับจินตนา สุทธิจินดา. ที่กล่าวถึง การสื่อความรู้ ความคิดความรู้สึกสื่อกันและกัน ตลอดจนการติดต่อสื่อสารระหว่างกันต้องอาศัยทักษะทางการฟัง การพูดอันเป็นพื้นฐานของการอ่านและการเขียน เพื่อทำความเข้าใจกับผู้อื่น (จินตนา สุทธิจินดา. 2532: 2) โดยเฉพาะทักษะการพูด การฟังนั้น สามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีในช่วงปฐมวัย ซึ่งเป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโตในทุกๆด้าน โดยเฉพาะด้านภาษาเรียกได้ว่าเป็นวัยทองของภาษา เพราะระยะนี้พัฒนาการทางด้านภาษาเจริญขึ้นอย่างมาก (วรรณ หารชุมพล. 2530 :1 - 2) ดังที่ วราภรณ์ รักวิจัย กล่าวว่า ถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมทักษะทางภาษาอย่างเพียงพอ จะทำให้การเรียนรู้ของเด็กพัฒนาไปอย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น (วราภรณ์ รักวิจัย. 2527: 91) ด้วยเหตุนี้การพัฒนาทักษะทางภาษา ด้าน การพูดเป็นประโยค การเล่าเรื่องราว การจับประเด็นเรื่อง จึงควรส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตั้งแต่วัยเด็กปฐมวัย

กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ของเด็ก คือ จัดให้เด็กได้เรียนรู้จากการเล่นสิ่งที่เป็นรูปธรรม เกมการศึกษาจึงเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะและช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ยังช่วยฝึกการแก้ปัญหา การคิดหาเหตุผล การสังเกตเปรียบเทียบ การจำแนก การจัดหมวดหมู่ อันเป็นพื้นฐานของทักษะการคิดวิเคราะห์ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.2541: 145) ซึ่ง พัฒนา ชัชพงศ์ (2530: 20) กล่าวว่ากิจกรรมเกมการศึกษาช่วยฝึกการสังเกต และคิดหาเหตุผล ฝึกการแยกประเภท และจัดหมวดหมู่ ฝึกการจัดลำดับ ฝึกความพร้อมในการเรียนสัญลักษณ์ทางภาษาและคณิตศาสตร์ เป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียน และฝึกความรับผิดชอบ กิจกรรมเกมการศึกษาจึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกทักษะด้านต่างๆ อันเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา ซึ่งมุ่งให้เด็กได้ใช้ทักษะการคิดในการสังเกตคิดหาเหตุผลและแก้ปัญหาโดยใช้เวลาที่สั้นที่สุด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2527: 5) ส่วน ราตี ทองสวัสดิ์ (2523: 73) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมเกมการศึกษา

ว่าเพื่อให้เด็กรู้จักสังเกตและคิดหาเหตุผลเพื่อเป็นพื้นฐานที่เรียนในชั้นประถมศึกษา อีกทั้งเกมการศึกษาเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Thorndike) กล่าวคือ เป็นสื่อที่เป็นรูปธรรมเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกกระทำด้วยตนเอง (ผจญ สุวรรณวงษ์. 2528: 46) กล่าวว่าเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาเป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจมากช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีทำให้การเรียนดำเนินไปอย่างรวดเร็วทั้งยังช่วยผ่อนคลายความเครียดในการเรียน ทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูจึงควรนำเกมการศึกษามาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2537: 1) เกมการศึกษาแต่ละชุดอาจช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายได้อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้ จุดประสงค์ที่ผู้เล่นควรได้รับจะมีดังนี้ การจำแนกด้วยสายตา การจำแนกเสียง การจัดหมวดหมู่ การคิด การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพและสัญลักษณ์ นอกจากนี้สิ่งที่เป็นผลพลอยได้ตามมาอีกหลายประการ เช่น การฝึกให้เด็กจัดภาพให้ขอบเสมอกัน วางเรียงกันเป็นชุดๆ ให้เป็นระเบียบนั้น นอกจากจะช่วย让孩子เป็นคนทำงานอย่างเป็นระเบียบแล้วยังช่วยฝึกประสาทสัมผัสอีกด้วย

เกมลอตโต เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกทักษะการสังเกต การคาดคะเน และการคิดเชื่อมโยง เนื่องจากเกมการศึกษาลอตโตจะมี 2 ส่วน ให้เด็กศึกษารายละเอียดของภาพ ภาพใหญ่จะเป็นสิ่งที่ให้เด็กรู้จักรายละเอียดต่างๆ ส่วนภาพเล็กเป็นภาพปลิกย่อยของภาพใหญ่ที่เด็กต้องการเรียนรู้ (จันทร์วรรณ เทวรักษ์.2536: 35) ซึ่ง สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145 -153) กล่าวว่า เกมลอตโต เป็นเกมฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ เกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อยสำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลักอีกจำนวนหนึ่ง ตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป ให้เด็กเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักหรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวกับภาพหลัก สำหรับเกมลอตโตที่จัดให้เด็กได้เล่นในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา จะช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาเพราะระหว่างการเล่นเกมลอตโตเด็กจะได้มีปฏิสัมพันธ์ พูดคุย ระหว่างเพื่อน และครู ในการเล่นเกมลอตโตนั้นครูจะให้เด็กคิดเล่าเรื่องราวจากเกมลอตโตที่เด็กเล่น เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอตโตนั้นจะส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยได้หรือไม่อย่างไร ซึ่งผลจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย จะได้ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป

## ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายทั่วไปเพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโตที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยมีความมุ่งหมายเฉพาะ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต

## ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นแนวทางให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัย ได้นำการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโตไปใช้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา และส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยต่อไป

## ขอบเขตของการวิจัย

### การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชานุกุล (ข้าสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 48 คน จาก 2 ห้องเรียน

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชานุกุล (ข้าสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย(Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากมา 1 ห้องเรียนจาก 2 ห้องเรียน เป็นกลุ่มตัวอย่าง

#### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย



### ระยะเวลาในการทดลอง

การทดลองในครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือ อังคาร พุธ พฤหัสบดี วันละ 30 นาที ในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา เวลา 14.00-14.30 น. รวมระยะเวลาในการทดลองทั้งสิ้น 24 ครั้ง

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**1. เด็กปฐมวัย** หมายถึง เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชานุกูล (ขาสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 26 คน

**2. ทักษะทางภาษา** หมายถึง การแสดงออกทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยการใช้ถ้อยคำเรียบเรียงเป็นภาษาพูด เพื่อถ่ายทอดความคิด และสื่อสารให้ผู้อื่นได้เข้าใจ แบ่งลักษณะทักษะทางภาษาออกเป็น 3 ด้านดังนี้

2.1 การพูดเป็นประโยค หมายถึง การพูดสื่อความหมายโดยสอดคล้องกับภาพ รู้จักนำคำศัพท์มาเรียบเรียงเป็นประโยคของตนเอง อาศัยจากการผูกคำ วลีและประโยคที่เคยได้ยิน การพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ต้องประกอบไปด้วย ประธาน กริยา กรรม ได้อย่างถูกต้อง

2.2 การเล่าเรื่องราว หมายถึง การเล่าเรื่องราวโดยใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม เรียบเรียงเป็นประโยคที่มีความหมาย แล้วถ่ายทอดตามลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตามจินตนาการ ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

2.3 การจับประเด็นเรื่อง หมายถึง ความสามารถในการตอบคำถามถึงความสำคัญของเรื่องราวที่ได้จากการฟังเรื่องราวที่ครูเล่าให้ฟังได้อย่างถูกต้อง

**3. เกมลอตโต** หมายถึง เกมสังเกตรายละเอียดของภาพซึ่งจะมีแผ่นกระดาษอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นภาพบัตรใหญ่มีขนาด 20 x 11 เซนติเมตร เป็นภาพบัตรหลัก ให้เด็กได้สังเกตรายละเอียดของภาพที่ถูกซ่อนอยู่ในภาพบัตรใหญ่ และจะมีภาพบัตรย่อยซึ่งมีขนาด 9.5 x 4.5 เซนติเมตร เป็นบัตรย่อย จำนวน 9 บัตร ในแต่ละบัตรย่อยจะมีภาพที่ปรากฏในภาพบัตรหลัก 6 บัตร และไม่ได้ปรากฏในภาพบัตรหลัก 3 บัตร

**4. การจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต** หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องโดยใช้เกมลอตโตเป็นสื่ออุปกรณ์ โดยจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมใช้เวลาประมาณ 30 ซึ่งจะจัดในกิจกรรมเกมการศึกษา เวลา 14.00 – 14.30 น. โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ดังนี้

## ขั้นนำ

ให้เด็กเล่นเกมลอดโต โดยมีขั้นตอนในการเล่นดังนี้

1. แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ ส่วนประกอบของเกม และวิธีการเล่น ดังนี้

1.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน

1.2 แนะนำให้เด็กสังเกตภาพบัตรใหญ่ก่อนว่าภาพนั้นมีส่วนประกอบอะไรบ้าง และสังเกตภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่

1.3 ให้เด็กสังเกตภาพบัตรย่อยว่ามีภาพใดที่ปรากฏอยู่ในภาพบัตรใหญ่ พร้อมทั้งใช้คำถามถามเด็กว่าภาพนั้นคืออะไร เพื่อให้เด็กพูดคำศัพท์ที่อยู่ในภาพนั้นออกมา เช่น ภาพที่เป็นรูปผีเสื้อ เมื่อเด็กบอกคร่าวๆรูปผีเสื้อ ครูก็จะตั้งคำถามต่อไปว่า “ผีเสื้อกำลังทำอะไรอยู่ล่ะ” เด็กอาจจะตอบว่า “ผีเสื้อดูดน้ำหวาน” (การพูดเป็นประโยค)

1.4 ให้เด็กนำภาพบัตรย่อยที่เป็นส่วนรายละเอียดของภาพบัตรใหญ่มาวางในช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ใต้ภาพบัตรใหญ่ ตามที่กำหนด

1.5 ตรวจสอบว่าภาพบัตรย่อยภาพใดไม่ถูกต้อง ให้เด็กสังเกตและเลือกภาพใหม่มาวางจนกว่าจะถูกต้อง พร้อมทั้งใช้คำถาม ถามเด็กถึงเหตุผลที่เด็กเลือกภาพเหล่านั้นมา

## ขั้นดำเนินการกิจกรรม

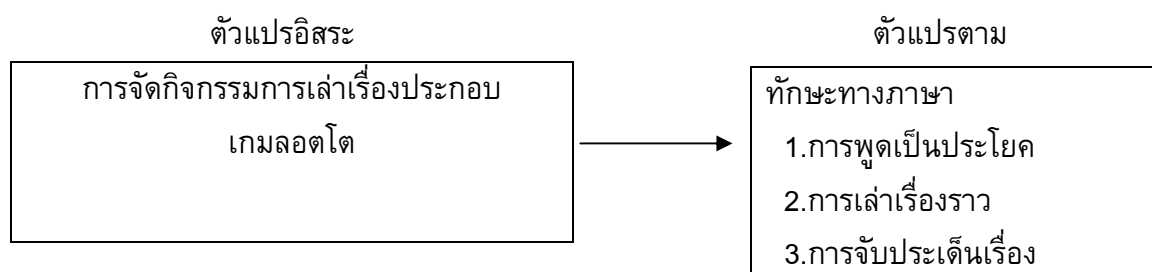
ให้เด็กช่วยกันแต่งเรื่องจากเกมลอดโตที่เด็กเล่น โดยให้นำภาพจากเกมลอดโตที่เป็นภาพบัตรใหญ่และภาพบัตรย่อยที่เป็นภาพที่ถูกตัด มาแต่งเป็นเรื่องราวต่างๆตามจินตนาการของเด็ก เมื่อแต่งเรื่องจากเกมลอดโตเสร็จแล้ว ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโตให้เพื่อน ฟังหน้าชั้นเรียนโดยถ่ายทอดตามลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตามจินตนาการ (การเล่าเรื่องราว)

## ขั้นสรุป

เมื่อเด็กแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวประกอบเกมลอดโตจบแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กได้พูดคุยซักถามเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียนโดยใช้คำถาม ถามเด็กว่า “เพื่อนออกมาเล่าเรื่องอะไร” “ตัวละครในเรื่องมีใครบ้าง” “เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน” “มีใครกำลังทำอะไรอยู่บ้าง” “เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอะไรและใจความสำคัญของเรื่องที่เพื่อนออกมาเล่าคืออะไร” (การจับประเด็นเรื่อง) เมื่อจบกิจกรรมเด็กๆช่วยกันเก็บเกมลอดโตเข้าที่ให้เรียบร้อย

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอตโตที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### สมมติฐานการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอตโตมีทักษะทางภาษาสูงกว่าก่อนการทดลอง



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้
  - 1.1 ความหมายของการเรียนรู้
  - 1.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัย
  - 1.3 ลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย
  - 1.4 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้
  - 1.5 การสร้างเสริมการเรียนรู้
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา
  - 2.1 ความหมายของเกมการศึกษา
  - 2.2 ประเภทของเกมการศึกษา
  - 2.3 จุดประสงค์ของเกมการศึกษา
  - 2.4 หลักในการใช้เกมการศึกษา
  - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาลอตโต
  - 3.1 ความหมายของเกมการศึกษาลอตโต
  - 3.2 รูปแบบของเกมการศึกษาลอตโต
  - 3.3 หลักในการใช้เกมการศึกษาลอตโต
  - 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย
  - 4.1 ความหมายของภาษา
  - 4.2 ความสำคัญของภาษา
  - 4.3 องค์ประกอบของภาษา
  - 4.4 องค์ประกอบความพร้อมทางภาษา
  - 4.5 การเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัย
  - 4.6 กระบวนการในการเรียนรู้ภาษา
  - 4.7 พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย
  - 4.8 ทักษะทางภาษาด้านการฟัง
  - 4.9 ทักษะทางภาษาด้านการพูด
  - 4.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

### 1.1 ความหมายของการเรียนรู้ มีผู้ให้ความหมายของการเรียนรู้ (Learning) ไว้ดังนี้

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2551: 80) กล่าวว่า การเรียนรู้ หมายถึง ธรรมชาติของกระบวนการที่มนุษย์เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม และเป็นพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้ได้จากการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่น การเรียนรู้ของเด็กเป็นผลมาจากประสบการณ์ อยู่ในสิ่งแวดล้อมและจากการฝึกฝน นอกจากนี้ยังมีสิ่งอื่นที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็ก ได้แก่ สภาพแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์ความต้องการและความสนใจของเด็ก ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ทำให้ความสามารถต่างๆของเด็กถูกนำออกมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมีขอบเขต คือ ใช้เวลาสั้น การรับรู้เนื้อหาแบบรูปธรรมวิธีการเรียนรู้ในแบบของการเล่น ลงมือปฏิบัติ สำรวจสิ่งรอบตัวตามความสนใจของตนเอง ลักษณะเช่นนี้นับเป็นการเรียนรู้ตัวอย่าง เด็กเกิดการเรียนรู้ด้านการอ่านหนังสือ ด.ช. โชคดีได้รับสภาพแวดล้อมที่มีหนังสือนิทานโดย พ่อ แม่ ชอบอ่านนิทานให้ฟัง เอา ด.ช. โชคดี นั่งตักทุกวันก่อนนอนแล้วอ่านนิทาน โชคดีได้รับสิ่งแวดล้อม รู้จักหนังสือนิทาน ได้เห็นรูปภาพ ฟังเนื้อเรื่อง เกิดการเรียนรู้ การอ่านตามธรรมชาติ เกิดการรักการอ่าน รักหนังสือ มักจะเรียนรู้อ่านได้รวดเร็วกว่าเด็กที่ไม่ได้รับโอกาสด้านนี้

อารี พันธุ์ณี (2534: 86) กล่าวว่า การเรียนรู้หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร และพฤติกรรมใหม่นี้เป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน มิใช่เป็นผลมาจากการตอบสนองตามธรรมชาติหรือสัญชาตญาณ หรือวุฒิภาวะ หรือพิชยาต่างๆ หรือความบังเอิญ

พัชรี สวนแก้ว (2534: 86) กล่าวว่า การเรียนรู้หมายถึง การเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ได้รับการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่สังเกตได้ องค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ ได้แก่ วุฒิภาวะและความพร้อมซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย และความสามารถที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด

สรุปการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์เดิม และพฤติกรรมที่เปลี่ยนใหม่นี้เป็นผลมาจากประสบการณ์และการฝึกฝน มิใช่เป็นผลมาจากการตอบสนองตามธรรมชาติหรือสัญชาตญาณ การเรียนรู้ของเด็กนั้นสิ่งที่มีอิทธิพล ได้แก่ สภาพแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์ ความต้องการและความสนใจของเด็ก

### 1.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัย

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Theories of Learning) แต่ละทฤษฎีมีหลักการและแนวคิดแตกต่างกันไปตามความเชื่อ ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์กับการจัดการศึกษาปฐมวัย มีดังนี้ (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542: 60 - 69)

### 1.2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Edward L. Thorndike)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์หรือทฤษฎี S – R หรือทฤษฎีการเชื่อมโยง (Connectionism Theory) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่สร้างขึ้นโดย เอ็ดเวิร์ด แอล ธอร์นไดค์ (Edward L. Thorndike) นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน ธอร์นไดค์เชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จากความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (S) กับการตอบสนอง (R) ซึ่งการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องสร้างความเชื่อมโยงหรือพันธะ (Band หรือ Connection) ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยอาศัยการลองผิดลองถูก (Trial and Error) จนกว่าจะพบรูปแบบที่ดีหรือเหมาะสมที่สุด

หลักการเรียนรู้ กฎการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ สรุปมี 3 ประการดังนี้

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) หมายถึง สภาพความพร้อม หรือความพร้อมภาวะของผู้เรียน ทั้งทางด้านร่างกาย อวัยวะต่างๆในการเรียนรู้ และจิตใจ รวมทั้งพื้นฐานประสบการณ์เดิม สภาพความพร้อมของหู ตา ปะสาท สมอง กล้ามเนื้อ ประสบการณ์เดิมที่จะเชื่อมโยงกับความรู้หรือสิ่งใหม่ ตลอดจนความสนใจ ความเข้าใจต่อสิ่งที่เรียน ถ้าผู้เรียนเกิดมีความพร้อมตามองค์ประกอบดังกล่าว ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

2. กฎของการฝึกหัด (Law of Exercise) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือการกระทำซ้ำบ่อยๆ ก็ย่อมจะทำให้เกิดความสัมพันธ์ถูกต้อง ซึ่งกฎนี้เป็นการเน้นความมั่นคงระหว่างการเชื่อมโยงและการตอบสนองที่ถูกต้องนำมาซึ่งความสัมพันธ์แห่งการเรียนรู้ กฎของการฝึกหัดแบ่งออกได้เป็น

2.1 กฎแห่งการใช้ (Law of use) หมายถึง การฝึกฝน การตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่เสมอย่อมทำให้เกิดพันธะที่แน่นแฟ้นระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง เมื่อบุคคลเกิดการเรียนรู้แล้วได้นำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้อยู่เสมอ ก็จะทำให้การเรียนรู้เกิดความมั่นคงถาวรไม่ลืม

2.2 กฎแห่งการไม่ใช้ (Law of Disuse) หมายถึง การไม่ได้ฝึกฝน หรือไม่ได้ใช้ ไม่ได้กระทำบ่อยๆ ย่อมทำให้ความมั่นคงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองอ่อนกำลังลง หรือลดความเข้มลง หรือเมื่อบุคคลเกิดการเรียนรู้แล้วไม่ได้นำความรู้ไปใช้ หรือไม่เคยใช้ ย่อมทำให้การทํากิจกรรมนั้นไม่ดีเท่าที่ควรหรืออาจจะทำให้ความรู้นั้นลืมนั่นสิ้นไปได้

3. กฎแห่งความเป็นผล (Law of Effect) กฎนี้เป็นผลที่ทำให้เกิดความพอใจ กล่าวคือ เมื่ออินทรีย์ได้รับความพอใจ จะทำให้พันธะหรือสิ่งเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองมีความเข้มแข็ง หรือเกิดความอยากจะเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น แต่ถ้าอินทรีย์ได้รับผลที่ไม่พอใจ ก็จะทำให้ไม่อยากเรียน หรือเกิดความเบื่อหน่ายเป็นผลเสียต่อการเรียนรู้

การนำทฤษฎีของธอร์นไดค์ไปใช้ในการจัดการศึกษาปฐมวัย ครูและนักการศึกษาสามารถนำแนวคิดของธอร์นไดค์ไปใช้ได้ดังนี้

1. การจัดสิ่งเร้าที่จะกระตุ้นให้เด็กเกิดการตอบสนอง โดยการสร้างแรงจูงใจ การให้รางวัลเพื่อให้เด็กเกิดความพอใจในการเรียน

2. จัดหาอุปกรณ์ที่น่าสนใจ เหมาะแก่การเรียนรู้ เพื่อทำให้เด็กพอใจในการเรียน

3. ให้เด็กได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติหรือทำแบบฝึกหัดบ่อยๆ จนทำได้อย่างคล่องแคล่วและมีแรงจูงใจ มีความสนใจ เข้าถึงเป้าหมายและคุณค่าของสิ่งที่ทำ ทั้งนี้เพราะเด็กในวัยนี้ต้องการได้รับการฝึกฝนให้เกิดทักษะ

4. การฝึกฝนไม่ควรกระทำนานๆ จนเด็กรู้สึกจำเจจนเกิดความเบื่อหน่าย เพราะเด็กในวัยนี้ มีช่วงความสนใจต่ำ เมื่อรู้สึกว่าการฝึกเกิดความสนใจในสิ่งที่ควรเปลี่ยนกิจกรรมเป็นอย่างอื่นหรือจัดกิจกรรมหลากหลายให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะ

### 1.2.2 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกของพาฟลอฟ

อีวาน เพโตรวิช พาฟลอฟ (Evan Petrovich Pavlov) เป็นนักสรีรวิทยาชาวรัสเซีย พาฟลอฟ ได้คิดทฤษฎีจิตวิทยาที่จัดอยู่ในกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เขาเชื่อว่ากระบวนการเรียนรู้ที่เป็น พื้นฐานของการเรียนรู้ คือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus – S) กับปฏิกิริยาตอบสนอง (Stimulus – R) ได้อย่างฉับพลัน หรือเกิดปฏิกิริยาสะท้อน (Reflex)

หลักการเรียนรู้ พาฟลอฟเชื่อว่า การเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิตเกิดจากการวางเงื่อนไข (Conditioning) กล่าวคือ การตอบสนองหรือการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อสิ่งเร้านั้นๆ ต้องมีเงื่อนไขหรือการสร้าง สถานการณ์ให้เกิดขึ้น ซึ่งในธรรมชาติหรือในชีวิตประจำวันไม่มีการตอบสนองเช่นนั้นเลย เช่นสุนัขเมื่อได้ยินเสียงกระดิ่งน้ำลายจะไหล “เสียงกระดิ่ง” เป็นสิ่งเร้าที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้จากการวางเงื่อนไข ซึ่งพาฟลอฟเรียกว่า “สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข” (Conditioning Stimulus) และ ปฏิกิริยาน้ำลายไหลเป็นการตอบสนองที่เรียกว่า “การตอบสนองที่ถูกวางเงื่อนไข (Conditioning Response) ซึ่งเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้จากการวางเงื่อนไข

ดังนั้นถ้าจะให้สิ่งมีชีวิตตอบสนองตามเงื่อนไขที่ต้องการ ต้องใช้สิ่งเร้าอีกชนิดหนึ่งซึ่งมีการตอบสนองตามธรรมชาติมาคู่กับสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข เช่น จากการศึกษาพบว่า ผงเนื้อทำให้สุนัขน้ำลายไหล ดังนั้นแนวความคิดเรื่องการเรียนรู้ของพาฟลอฟ หรือการเรียนรู้ด้วยการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก จำเป็นต้องใช้สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขตามด้วยสิ่งเร้าธรรมชาติ และทำให้อินทรีย์เกิดการตอบสนองจากสิ่งเร้าทั้งสองในลักษณะเดียวกัน

ทฤษฎีของพาฟลอฟ ได้รับการยอมรับจากนักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยมที่มีชื่อเสียงมาก คือ วัตสัน (Watson) ซึ่งเชื่อในเรื่องการวางเงื่อนไข และเชื่อในกระบวนการเรียนตามที่พาฟลอฟอธิบายว่า “การเรียนรู้” คือกระบวนการสร้างปฏิกิริยาสะท้อนจากเงื่อนไขที่วางไว้โดยใช้สิ่งอื่นเข้ามาแทนที่”

การนำทฤษฎีของพาฟลอฟไปใช้กับการจัดการศึกษาปฐมวัย

1. ในการจัดการเรียนการสอน ครูควรสร้างเงื่อนไขเพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกชอบที่จะเรียนและลบพฤติกรรมที่วางเงื่อนไข (Extinction) ซึ่งครูจะทำได้โดยพยายามทำให้สิ่งเร้าเทียมลดน้อยลง จนไม่อยู่ในระดับที่เด็กจะเกิดการตอบสนอง และพฤติกรรมที่ไม่ต้องการลดน้อยลงจนน้อยไป

2. ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้เด็กเกิดความเข้าใจว่าเงื่อนไขหนึ่งๆที่สร้างขึ้นนั้นสามารถก่อให้เกิดผลตอบสนองหลาย ๆ อย่าง โดยควรหาวิธีการหลาย ๆ วิธีในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดของเด็กให้กว้างขึ้น

### 1.2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ (Skinner)

สกินเนอร์ (Skinner) เป็นผู้คิดทฤษฎีวางเงื่อนไขแบบการกระทำหรือแบบปฏิบัติการซึ่งมีชื่อเรียกต่าง ๆ กันคือ Operant Conditioning Theory หรือ Instrumental Conditioning Theory หรือ Type – R Conditioning Theory สกินเนอร์ได้เสนอแนวคิดโดยจำแนกทฤษฎีทางพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้แบบ Type – S (Respondent Behavior) ซึ่งมีสิ่งเร้า (Stimulus) เป็นตัวกำหนดหรือดึงออกมาเช่น น้ำลายไหลเนื่องจากใส่อาหารเข้าไปในปาก สะดุ้งเพราะถูกเคาะที่สะบ้าข้างเข่า หรือการรีตาเมื่อถูกแสงไฟ พฤติกรรมดังกล่าวเป็นการตอบสนองแบบอัตโนมัติ

2. พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้แบบ Type – R (Operant Behavior) พฤติกรรมหรือการตอบสนองขึ้นอยู่กับ การเสริมแรง (Reinforcement) การตอบสนองแบบนี้จะต่างจากแบบแรกเพราะอินทรีย์เป็นตัวกำหนดหรือเป็นผู้สั่งให้กระทำต่อสิ่งเร้าไม่ใช่ให้สิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของอินทรีย์ เช่น การถางหญ้า การเขียนหนังสือ การรีดผ้า พฤติกรรมต่าง ๆ ของคนในชีวิตประจำวันเป็นพฤติกรรมแบบ Operant Conditioning

หลักการเรียนรู้ที่สำคัญ หลักการเรียนรู้ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำเน้นการกระทำของผู้เรียนมากกว่าสิ่งเร้าที่กำหนดให้ กล่าวคือ เมื่อต้องการให้อินทรีย์เกิดการเรียนรู้จากสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่ง การจะให้ผู้เรียนเลือกพฤติกรรมเองโดยไม่บังคับหรือบอกแนวทางในการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้แล้วจึง “เสริมแรง” พฤติกรรมนั้นทันที เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำนั้น พฤติกรรมการตอบสนองจะขึ้นอยู่กับ การเสริมแรง (Reinforcement) ตัวเสริมแรงแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใดๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้อัตราการตอบสนองเพิ่มมากขึ้น เช่น คำชมเชย รางวัล อาหาร

2. ตัวเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใดๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้การตอบสนองเพิ่มขึ้นในทางลบ เป็นตัวเสริมแรงทางลบ เช่น เสียงดัง อากาศร้อน คำตำหนิ กลิ่น การทำโทษ เป็นการนำตัวเสริมแรงทางลบเข้ามา เพราะการทำโทษบางอย่างหากนำมาใช้จะมีผลให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนไปในลักษณะที่เข้มข้น



การนำทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ไปใช้ในการจัดการศึกษาปฐมวัย

1. การใช้การเสริมแรง (Reinforcement) ทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรม ครูควรให้การเสริมแรง โดยการชมเชยหรือให้แรงจูงใจโดยวิธีการต่างๆ เช่น การให้รางวัล ทั้งนี้เพราะเด็กในวัยนี้ต้องการให้ผู้อื่นสนใจและเห็นว่าตนเองสำคัญกว่าคนอื่น การให้แรงจูงใจจะทำให้เด็กเกิดความสนใจ พอใจที่จะเรียน

2. การปลูกฝังพฤติกรรมบางอย่างและการลดพฤติกรรมบางอย่าง (Shaping-Behavior) หลักการสำคัญของทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ก็คือควบคุมการตอบสนองด้วยวิธีการเสริมแรง กล่าวคือ เราจะให้การเสริมแรงเฉพาะในเรื่องที่ต้องการเพื่อให้เกิดเป็นนิสัยติดตัว ดังนั้น ถ้าเราต้องการให้เด็กมีพฤติกรรมใหม่ในเรื่องใด ก็ควรให้การเสริมแรงพฤติกรรมนั้น เพื่อให้เด็กทำต่อไปจนเป็นนิสัยแต่ถ้าต้องการให้พฤติกรรมใดหายไปก็ควรลดการเสริมพฤติกรรมนั้น ก็จะทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนานั้นหายไป การปลูกฝังพฤติกรรมใหม่ให้แก่เด็กโดยใช้การเสริมแรงเป็นสิ่งควบคุมพฤติกรรม ครูควรมีการวางแผนให้เหมาะสม

3. บทเรียนแบบโปรแกรม (Programmed Maching) และเครื่องช่วยสอน (Teaching Learning) สกินเนอร์ได้เสนอการสอนแบบโปรแกรม ซึ่งจัดแบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็น ส่วนย่อยๆ เป็นขั้นๆ และจัดลำดับให้เป็นเหตุเป็นผลเพื่อให้เรียนได้ง่าย และเมื่อสำเร็จแต่ละขั้นจะได้รับแรงเสริมหรือให้รางวัลทันที ทั้งบทเรียนสำเร็จรูปและเครื่องช่วยสอนต่างเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีคำตอบที่ถูกต้องไว้ให้ซึ่งบทเรียนดังกล่าวควรนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างยิ่งขึ้น

#### 1.2.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's Cognitive Theory)

ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) เป็นนักจิตวิทยาชาวสวิสในกลุ่มพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Psychology) ที่สนใจพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์ โดยเฉพาะในช่วงวัยเด็ก

หลักการเรียนรู้ของเพียเจต์ เพียเจต์กล่าวว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นกระบวนการที่เกิดจากการทำงานของระบบประสาทส่วนกลางที่เรียกว่า โครงสร้างทางสติปัญญา (Schema) ซึ่งเขาให้นิยามว่า เป็นวิธีการที่มนุษย์รับรู้ เข้าใจ และคิดถึงเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ (They are ways of perceiving, understanding and thinking about the world.) ซึ่งเป็นวิธีการที่เด็กจะเริ่มค้นความสัมพันธ์ระหว่าง “ตัวเขาเองกับโลกภายนอก” เพียเจต์เชื่อว่า คนทุกคนเกิดมาพร้อมด้วยความคิดเป็นสิ่งสากล เพียเจต์กล่าวว่า “โครงสร้างทางสติปัญญา” หรือ การทำงานของระบบประสาทในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคิดสามารถเปลี่ยนแปลงได้ และกระบวนการที่การทำงานของระบบประสาทนี้เกิดเปลี่ยนแปลงไป ที่เรียกว่า “ปฏิบัติการ (Operate)” สิ่งที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ สำหรับกระบวนการคิด Function Invariants ที่สำคัญมี 2 อย่างด้วยกัน คือ

1. การขยายโครงสร้าง (Assimilation) คือ การที่บุคคลได้รับประสบการณ์หรือได้รับรู้สิ่งใหม่เข้ามาในสมอง

2. การปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Accommodation) คือ การที่โครงสร้างทางสติปัญญามี อิทธิพล ต่อการแปลความ ประสบการณ์ที่ได้รับ หรือกระบวนการที่บุคคลรับประสบการณ์ที่ได้รับเข้ากับความเป็นจริงของโลกภายนอก

กระบวนการทั้ง 2 ประการนี้ เมื่อเกิดการปรับขยายโครงสร้างโดยการรับประสบการณ์และ การปรับประสบการณ์เข้าสู่โครงสร้างแล้ว ก็จะสร้างโครงสร้างทางสติปัญญาขึ้นมาใหม่ และขยายโครงสร้างให้กว้างออกไป

เพียเจต์ จะเน้นกระบวนการการทำงานภายในตัวผู้เรียนมากกว่าสิ่งเร้าที่มาจากกระตุ้นผู้เรียน สิ่งที่มากระตุ้นนั้นควรจะอยู่ในระดับที่วุฒิภาวะของเด็กจะสามารถเข้าถึง โดยที่กระบวนการทั้ง 2 ที่กล่าวมาแล้วจะทำงานร่วมกันตลอดเวลา เพื่อช่วยรักษาความสมดุล (Equilibrium) และผลจากการทำงานของกระบวนการดังกล่าวจะเกิดเป็นโครงสร้าง (Schema) ขึ้นในสมอง โครงสร้างต่างๆจะพัฒนาตามระดับอายุ พัฒนาการจะเป็นไปตามลำดับขั้น จะข้ามขั้นไม่ได้ แต่อัตราของการพัฒนาการอาจจะแตกต่างกันในตัวเด็กแต่ละคน

เพียเจต์ แบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาหรือการคิด ออกเป็น 4 ขั้นด้วยกัน ซึ่งแต่ละระยะก็จะมีกระบวนการทางสติปัญญา หรือ “โครงสร้าง (Structure)” เกิดขึ้น โครงสร้างเหล่านี้จะแตกต่างกันไปในแต่ละระยะ ระยะของพัฒนาการแต่ละขั้น มีดังนี้

ระยะที่ 1 ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Period) อายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 2 ขวบ ในขั้นนี้เด็กจะรู้จักการใช้ประสาทสัมผัสทางปาก หู และตา ต่อสภาพแวดล้อมรอบๆตัว พฤติกรรมทางสติปัญญาของเด็กจะแสดงออกในรูปของการมีปฏิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือพฤติกรรมสะท้อน (Reflex) ในวัยทารก ซึ่งพฤติกรรมนี้จะถูกปรับปรุงเปลี่ยนแปลงโดยความตั้งใจ และความต้องการของเด็กเอง ในการติดต่อกับโลกภายนอก ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะพัฒนาเป็นแบบแผนของการคิดต่อไป ในระยะนี้เด็กจะสร้างแบบฉบับของการคิดที่เรียกว่า การคงที่ของวัตถุ (Object Permanence) ขึ้น กล่าวคือ เด็กจะสามารถจำได้ว่าวัตถุและเหตุการณ์บางอย่างเป็นอย่างเดียวกัน ไม่ว่าจะเกิดขึ้นในรูปแบบใด และสิ่งนั้นจะยังคงอยู่แม้ว่าคนจะมองไม่เห็น

ระยะที่ 2 ขั้นความคิดก่อนการปฏิบัติการ (Per-Operational Period) อยู่ในช่วงอายุ 2-6 ขวบ เป็นขั้นที่เด็กเริ่มเรียนรู้ภาษาพูดและเข้าใจเครื่องหมายต่างๆ หรือเข้าใจสภาพแวดล้อม บ้าง สัญลักษณ์ต่างๆ เด็กจะเริ่มพัฒนาความสามารถในการรู้จักสิ่งที่เป็นตัวแทน (Representative) และเด็กจะสามารถสร้างโครงสร้างทางสมองแบบง่ายๆ โดยไม่ได้เห็นวัตถุหรือเหตุการณ์นั้นสัมผัสอยู่ด้วย ซึ่งจัดเป็นการคิดแบบพื้นฐานที่ยังอาศัยการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ เด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถคิดแบบใช้เหตุผลได้ เด็กในวัยนี้จะยังมีความเห็นแก่ตัว (Egocentrism) อยู่มาก จึงมักจะย้ำความสนใจลงเฉพาะจุดหนึ่งโดยไม่นำพากับส่วนอื่นเลย (Centration หรือ Centering)

นอกจากนี้เด็กในวัยนี้จะไม่สามารถคิดย้อนกลับได้ (Irreversibility) ลักษณะของเด็กในวัยนี้ที่สำคัญอีกลักษณะหนึ่งคือความสามารถในการเรียนแบบคนอื่น ในช่วงสั้นๆ (Referred Initiation) ความสามารถในการเล่นสมมติ (Make Believe) และความสามารถในการหยั่งรู้ (Insight an Initiation) และความสามารถในการใช้ภาษา ในขั้นของพัฒนาการระยะนี้ยังสามารถแบ่งย่อยออกเป็นขั้นก่อนเกิดความคิดรวบยอด (Pre – Conceptual) อายุระหว่าง 2-4 ขวบ ซึ่งเป็นระยะที่เด็กเรียนรู้จากสัญลักษณ์เป็นสำคัญ และขั้นหยั่งรู้หรือขั้นก่อนการคิด (Intuitive) อายุระหว่าง 4-6 ขวบ ซึ่งเป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับวัตถุ

ระยะที่ 3 ขั้นปฏิบัติการคิดแบบรูปธรรม (Concrete Operational Period) อายุระหว่าง 7-11 ปี ในช่วงอายุดังกล่าวเด็กจะสามารถใช้เหตุผลกับสิ่งที่แลเห็น และมองความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้นทั้งนี้เพราะเด็กจะพัฒนาโครงสร้างการคิดที่จำเป็นต่อการจัดการกับความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนที่เกี่ยวข้องกับระบบการทำงานต่างๆ โครงสร้างที่สำคัญประการหนึ่งของพัฒนาการในขั้นนี้คือ การแบ่งกลุ่ม (Grouping) เด็กในวัยนี้จะสามารถจัดของออกเป็นกลุ่มโดยอาศัยลักษณะที่เหมือนกัน ซึ่งจะช่วยให้เด็กแลเห็นโลกภายนอกว่าประกอบด้วยวัตถุและเหตุการณ์ต่างๆ ว่ามีระบบและความมั่นคง ลักษณะความเห็นแก่ตัว (Egocentrism) ในระยะที่ 2 จะถูกทดแทนด้วยความรู้สึกและความเข้าใจในสิ่งที่จำเป็นจริงและสิ่งที่ เทียงตรงของโลกภายนอก การพุ่งความสนใจไปยังของอย่างใดอย่างหนึ่ง (Centering) ถูกทดแทนด้วยการ ขยายความสามารถที่คิดย้อนกลับได้

ระยะที่ 4 ขั้นปฏิบัติการคิดแบบนามธรรม (Formal Operation Stage) อายุ 11-15 ปี เป็นช่วงที่เด็กจะเข้าใจ ใช้เหตุผลและการทดลองได้อย่างมีระบบและเรียนรู้เกี่ยวกับนามธรรมได้เพื่อการคาดคะเนพยากรณ์ได้ดีขึ้น และสามารถใช้การคิดเชิงวิทยาศาสตร์โดยสามารถตั้งสมมติฐานและแก้ปัญหา การคิดเชิงตรรกศาสตร์ (Logical Thinking) จะพัฒนาอย่างสมบูรณ์ เป็นขั้นที่เกิดโครงสร้าง ทางสติปัญญา อย่างสมบูรณ์ เด็กในวัยนี้จะมีความคิดอ่านเท่าผู้ใหญ่แต่อาจจะแตกต่างที่คุณภาพ เนื่องจากประสบการณ์แตกต่างกันและด้วยเหตุผลหลายประการ เราจะพบว่าเรายังมีผู้ใหญ่อีกจำนวนมากที่ยังไม่เคยพัฒนาเข้าสู่ขั้นของการคิดเช่นนี้ตามแนวทฤษฎีของเพียเจต์

การนำทฤษฎีของเพียเจต์ไปใช้ในการจัดการศึกษาปฐมวัย

1. การจัดลำดับเนื้อหาในหลักสูตร ทฤษฎีของเพียเจต์สามารถนำไปใช้ในการจัดลำดับเนื้อหาในหลักสูตรสำหรับเด็กปฐมวัยโดยตรง โดยหลักสูตรสำหรับเด็กควรเน้นการให้เด็กได้มีโอกาสจัดกระทำ (Manipulation) กับวัตถุต่างๆ เพราะเด็กในวัยนี้จะเรียนรู้โดยอาศัยประสาทสัมผัสรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensory – Motor) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมที่ควรจัดให้กับเด็กปฐมวัยควรเน้นให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสให้มากที่สุด กิจกรรมที่สอนควรกระตุ้นให้เด็กได้คิด และมีโอกาสจัดกระทำ (Manipulation) หรือลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งวิธีการดังกล่าวจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ รอบตัว

3. การเลือกวัสดุอุปกรณ์ในทักษะของเพียเจต์ การที่เด็กได้มีโอกาสสัมผัส จับต้องสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ดิน ทราย น้ำ หิน ฯลฯ เป็นสื่อเบื้องต้นที่จะช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสรับรู้ และการเคลื่อนไหวเพื่อให้เข้าใจถึงสภาพความเป็นจริงของวัตถุ เช่น เรื่อง น้ำหนัก เนื้อสาร ซึ่งจะนำไปสู่การเชื่อมโยงกับโครงสร้างอื่นๆ ดังนั้นสื่อที่ใช้ประกอบการเรียนในวัยนี้จึงควรให้เด็กได้มีโอกาสจัดกระทำ (Manipulation) ทั้งนี้เพื่อพัฒนาประสาทสัมผัสให้มากที่สุด

### 1.2.5 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์ (Bruner.1969) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน มีส่วนที่คล้ายกับทฤษฎีของเพียเจต์อยู่มาก เขาเชื่อว่าการเรียนรู้ของเด็กที่เกิดจากกระบวนการทำงานภายในอินทรีย์ (Organism) บรูเนอร์เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมแวดล้อม ซึ่งมีผลต่อความมั่งคั่งทางสติปัญญาของเด็ก

การเรียนรู้ในทักษะของบรูเนอร์ เชื่อว่ามีวิธีที่บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นมีอยู่ 3 วิธีด้วยกันคือ

1. โดยการกระทำสิ่งนั้น (ซึ่งเป็นลักษณะของการเรียนรู้ของเด็กในขั้น Enactive Stage)
2. โดยการรับรู้ภาพและจินตนาการ (ซึ่งเป็นลักษณะของการเรียนรู้ของเด็กในขั้น Iconic Stage)
3. โดยการใช้ความหมายทางสัญลักษณ์ เช่น ภาษา (ซึ่งเป็นลักษณะของการเรียนรู้ของเด็กในขั้น Symbolic Stage)

นอกจากนี้ บรูเนอร์ยังถือว่าการเรียนรู้ของบุคคลจะมีประสิทธิภาพเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับกิจกรรมทางสมองในแง่ที่จะสามารถสร้างสรรค์กับในสิ่งที่เรียนรู้ได้เพียงใดหรือเขามีความสามารถที่จะจัดเข้าพวก

บรูเนอร์ได้แบ่งขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาและการคิดออกเป็น 3 ขั้นด้วยกัน คือ

1. ขั้นการเรียนรู้ด้วยการกระทำ (Enactive Stage) เป็นขั้นที่เปรียบเทียบกับขั้น Sensorimotor Stage ของเพียเจต์ เป็นขั้นที่เด็กจะเรียนรู้ด้วยกายสกรกระทำ (Learning by Doing) มากที่สุด
2. ขั้นการเรียนรู้ด้วยภาพและจินตนาการ (Iconic Stage) เป็นขั้นที่เปรียบเทียบกับขั้น Preoperational Stage ของเพียเจต์ ในวัยเด็กจะเกี่ยวข้องกับความจริงมากขึ้น และเกิดความคิดจากการรับรู้เป็นสิ่งที่ใหญ่อาจมีจินตนาการบ้างแต่ยังไม่สามารถคิดได้ลึกซึ้งเหมือนขั้น Concrete Operation ของเพียเจต์
3. ขั้นการเรียนรู้ด้วยสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) เป็นขั้นพัฒนาการสูงสุดของบรูเนอร์เปรียบเทียบกับขั้น Concrete Operation ของเพียเจต์ เป็นพัฒนาการที่ถัดมาจากขั้น

Iconic Stage เด็กสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งของ สามารถเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งต่างๆ ที่ไม่ซับซ้อนได้

การนำแนวคิดทฤษฎีของบรูเนอร์ไปใช้ในการศึกษาปฐมวัย

1. ทฤษฎีของบรูเนอร์มีส่วนคล้ายกับเพียเจต์ซึ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) และเน้นความพร้อม (Readiness) แนวคิดที่สำคัญประการหนึ่งเกี่ยวกับความพร้อมคือ การที่คนเราจะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นจะต้องใช้หลักสูตรให้เหมาะสมกับระดับความพร้อมของผู้เรียน ในเรื่องนี้ บรูเนอร์ กล่าวว่า เราจะต้องจัดรูปแบบของกิจกรรมทักษะ และการฝึกหัดให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความเจริญงอกงามทางสติปัญญาของเด็ก บรูเนอร์ ได้ยืนยันว่า “พื้นฐานบางอย่างของแต่ละวิชา (สามารถ) จะสอนให้กับเด็กคนใดคนหนึ่งได้ ไม่ว่าจะมียุในขั้นใดก็ตาม (The Foundations of subject (can) be taught to any body at any age in some form)” เขาให้เหตุผลในข้อดังกล่าวว่า เด็กแต่ละคนมีลักษณะสำคัญประการหนึ่งก็คือจะเกิดความรู้ ความคิดรวบยอดหรือการคิดต่อสิ่งรอบๆ ตัวด้วยการจัดระเบียบโครงสร้างต่างๆ ขึ้นมาด้วยตนเอง ด้วยเหตุนี้ถ้าหากครูได้เข้าใจถึงธรรมชาติของการสร้างความคิดรวบยอดต่อสิ่งรอบๆ ตัวของเด็ก ก็ย่อมจะเป็นพื้นฐานสำคัญเบื้องต้นที่ครูจะนำมาใช้ในการเริ่มสอนความรู้ใหม่ๆ ให้สอดคล้องกับความคิดข้างต้นได้

2. ทฤษฎีของบรูเนอร์จะเน้นเรื่องการจัดระเบียบ เรียบเรียงเนื้อหา หรือโครงสร้างของความรู้ อันจะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เดิมกับเนื้อหาใหม่ โดยเน้นการสอนของครูก็ต้องมาสนใจที่วิธีการที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงโครงสร้างพื้นฐานหรือการจัดแจงเรียบเรียงความรู้ต่างๆ ให้อยู่ในรูปที่มีความสัมพันธ์กัน และให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาให้มากที่สุด

3. การสอนวิชาพื้นฐานบางอย่างให้แก่เด็ก บรูเนอร์เชื่อว่า พื้นฐานวิชาการบางอย่างสามารถนำมาจัดเป็นรูปแบบให้มีความง่ายสอดคล้องกับระดับผู้เรียนได้ และสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจโดยวิธีการที่เหมาะสม จึงเกิดเป็นแนวคิดในการจัดหลักสูตรแบบหมุนวนหรือแบบเกลียว (Spiral Curriculum) ขึ้นซึ่งเป็นหลักสูตรที่จะจัดสอนพื้นฐานทุกวิชาให้กับเด็กทุกระดับ

4. แนวคิดเกี่ยวกับการหยั่งรู้ (Intuitive) บรูเนอร์ ได้ย้ำถึงคุณค่าของการคิดแบบการหยั่งรู้ในกระบวนการศึกษา คำว่า การคิดแบบหยั่งรู้ ตามความหมายของเขาคือ “เป็นเทคนิคการหาเหตุผลทางสติปัญญาแต่เป็นเทคนิคที่คิดหลักเกณฑ์ขึ้นมาโดยปราศจากการวิเคราะห์ตามกระบวนการ กฎเกณฑ์หรือสูตรต่างๆ ที่คิดขึ้นมาดังกล่าวนั้น อาจเป็นข้อสรุปที่สมเหตุสมผลหรือไม่ก็ได้”

5. แนวความคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ ในเรื่องนี้ บรูเนอร์ได้เน้นเกี่ยวกับแรงจูงใจหรือความต้องการที่จะเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงการที่ผู้สอนจะเร้าให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ เขาเชื่อว่า กิจกรรมทางการใช้สติปัญญาจะประสบผลสำเร็จอย่างเต็มที่ก็ต่อเมื่อผู้เรียนมีความพอใจหรือมี

แรงจูงใจเท่านั้น บรูเนอร์ได้เน้นให้ครูใช้ความพยายามที่จะให้เด็กสนใจต่อการเรียนรู้ให้มากขึ้น ด้วยการสร้างแรงจูงใจภายในหรือเปลี่ยนแรงจูงใจภายนอกให้เป็นแรงจูงใจภายในนั่นเอง

### 1.2.6 ทฤษฎีของนักจิตวิทยาในกลุ่มเกสตัลท์(Gestalt-Field Theory)

ทฤษฎีกลุ่มเกสตัลท์เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theories) ที่เน้นการรับรู้โดยส่วนรวม (Whole) มากกว่าที่จะมุ่งเน้นส่วนย่อยๆ แนวคิดนี้เกิดขึ้นในประเทศเยอรมนีในสมัยเดียวกับทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ของวัตสัน กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในสหรัฐอเมริกา นักจิตวิทยาในกลุ่มเกสตัลท์ ได้แก่ แมกซ์ เวอร์ไทเมอร์ วอล์ฟแกง โคเลอร์ คอฟท์ และเคิร์ท เลวิน และต่อมาเลวิน ได้ศึกษาและขยายความคิดออกมาเป็นทฤษฎีสถาน (Field Theory)

แนวความคิดของกลุ่มเกสตัลท์จะต่างจากทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยมคือ กลุ่มเกสตัลท์จะเน้นว่า “การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้เป็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อย” (The Whole is more than the sum of the part) คำว่า “เกสตัลท์” (Gestalt) แปลว่า รูปแบบ (Form) หรือแบบแผน (Pattern) แต่ต่อมาหมายถึง “ส่วนรวม” (The Wholeness) เพื่อให้สอดคล้องกับความหมายของกลุ่ม

หลักการเรียนรู้ การเรียนรู้ตามทฤษฎีนี้ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ

1. การรับรู้ (Perception) การรับรู้ในความคิดของนักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ หมายถึง กระบวนการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่มากกระทบกับประสาทสัมผัส ซึ่งมี หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง และการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่มากกระทบสัมผัสก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ เป็นการสร้างความหมายเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆให้กับตัวเรา เช่น การรับรู้ทางสายตา ได้แก่ เมื่อมีสิ่งเร้าในลักษณะต่างๆ เช่น ภาพมากกระทบสายตา สายตาก็สัมผัสทำให้มองเห็นและแปลความหมายเป็นความสวยงาม ความน่าเกลียด เป็นต้น

2. การหยั่งเห็น (Insight) หรือการรู้แจ้งตลอด หมายถึงการเกิดความคิด ความเข้าใจที่แวบขึ้นมาทันทีทันใด โดยมีความเข้าใจในสาระสำคัญในการแก้ปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ กล่าวคือมองเห็นขั้นตอนกระบวนการความสัมพันธ์ของเหตุการณ์กับปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นในการแก้ปัญหาอย่างแจ่มแจ้งว่าจะแก้จุดใดก่อนหลังการหยั่งเห็นจึงเป็นความเข้าใจที่เกิดขึ้นหลังจากที่มีปัญหาด้วยการคิดแก้ไขโดยวิธีการอื่นมาก่อนระยะหนึ่ง

กฎของการเรียนรู้ ทฤษฎีในกลุ่มนี้ได้เน้นกฎการเรียนรู้ที่สำคัญ 5 ประการดังนี้

1. กฎความแน่นอนชัดเจน (Principle of Prangung) กฎนี้เป็นกฎที่สำคัญกว้างขวางและครอบคลุมกฎอื่นๆโดยได้อธิบายว่า ในการรับรู้สิ่งใดก็ตาม อินทรีย์มีแนวโน้มที่จะจัดประสบการณ์นั้นๆให้เป็นระเบียบ หมวดยุติ ให้อยู่ในรูปแบบที่ดีที่สุด มีความหมายสมบูรณ์และง่าย เช่น การจัดกลุ่มดาวเป็นรูปลูกหมี ฝูงลูกไก่ เป็นต้น ดังนั้นในการรับรู้อินทรีย์อาจรับรู้แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากประสบการณ์ที่แตกต่างกันของบุคคลแต่การรับรู้ที่ดีจะต้องเกิดความแน่นอนหรือชัดเจน ซึ่งจะต้องมีสิ่งที่จะต้องคำนึง 2 ประการคือ

1.1 ภาพ (Figure) หรือส่วนที่เด่น เป็นการจัดศูนย์รวมของสิ่งที่สนใจ ซึ่งเกิดขึ้นจากการรับรู้ในการจัดระเบียบของลักษณะภาพ เป็นสิ่งที่ต้องเน้นหรือสนใจเป็นพิเศษในขณะนั้น

1.2 พื้น (Ground) หรือส่วนประกอบของภาพเป็นส่วนที่รองรับภาพซึ่งเกิดจากการจัดระเบียบของการรับรู้ในลักษณะที่พื้นเป็นส่วนประกอบของภาพไม่ใช่สิ่งที่ต้องการเน้นหรือสนใจในขณะนั้น การรับรู้ภาพและพื้นซึ่งบางทีอาจจะมองเห็นสลับกันนั้น ตามทฤษฎีของกลุ่มเกสตัลท์เชื่อว่าเกิดจากประสบการณ์ของบุคคลเป็นสำคัญ หรืออาจกล่าวได้ว่า ประสบการณ์เดิมของบุคคลมีผลต่อการเรียนรู้ภาพและพื้น

2. กฎความใกล้ชิด (Principle of Proximity) หมายถึง สิ่งเราใด ๆ ที่อยู่ใกล้กัน ซึ่งมนุษย์มีแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้กันเป็นพวกเดียวกันหรือเป็นหมวดหมู่เดียวกัน

3. กฎความคล้ายคลึง (Principle of Proximity) หมายถึง สิ่งเราใด ๆ ก็ตามที่มีลักษณะรูปร่าง ขนาด หรือสีคล้าย ๆ กัน มนุษย์มีแนวโน้มที่จะรับรู้ลักษณะรูปร่าง ขนาดหรือสีที่คล้ายกันเป็นพวกเดียวกัน หรือเป็นหมวดหมู่เดียวกัน

4. กฎความต่อเนื่อง (Principle of Continuity) หมายถึง สิ่งเราที่ดูเหมือนว่าจะมีทิศทางไปในทางเดียวกัน หรือมีแบบแผนไปในทางหนึ่งทางเดียวกัน ก็จะทำให้รับรู้เป็นรูปร่างหรือเป็นหมวดหมู่ขึ้น

5. กฎความสมบูรณ์หรือกฎปิด (Principle of Closure) หมายถึง สิ่งเราใด ๆ ก็ตามที่ยังขาดความสมบูรณ์มนุษย์มีแนวโน้มที่จะรับรู้ให้เป็นสิ่งสมบูรณ์

การนำทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มเกสตัลท์ไปใช้ในการจัดการศึกษาปฐมวัย

1. ครูผู้สอนควรจัดสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัวเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิด เพราะทฤษฎีของนักจิตวิทยากลุ่มนี้จะเน้นการส่งเสริมความคิดของเด็กเป็นสำคัญ โดยใช้กิจกรรมหลายๆชนิด นิทาน เหตุการณ์ มาใช้ในการจัดประสบการณ์เดิม

2. ครูผู้สอนควรคำนึงถึงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนหรือความสามารถของผู้เรียนเป็นพื้นฐาน ทั้งนี้เพื่อให้สามารถจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของผู้เรียน เป็นต้น

3. การเน้นภาพรวม ครูควรจัดบทเรียนให้เป็นหมวดหมู่ มองเห็นโครงสร้างของเรื่องที่จะเรียน แล้วยังแยกเป็นหน่วยย่อย ๆ ที่สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน แล้วจึงให้รายละเอียดของหน่วยย่อยแต่ละหน่วยนั้น โดยเฉพาะการสอนภาษาควรเน้นให้เด็กเห็นคำหรือประโยคมากกว่าการสะกดคำ

4. การประยุกต์ใช้ การเรียนรู้ควรเน้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและสามารถนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวัน

5. การเรียนรู้ ควรเน้นความเข้าใจมากกว่าการท่องจำ โดยหาวิธีการที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ นำความรู้ไปใช้ได้จริง

สรุปจากทฤษฎีดังกล่าวข้างต้นสามารถนำมาเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาให้กับเด็กได้ตามความเหมาะสมต่อประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละวัย

### 1.3 ลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยมีลักษณะการเรียนรู้ที่เป็นเฉพาะของตน ซึ่งอาจจะแบ่งลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้เป็น (พัชรี สวนแก้ว : 2545: 50-52)

1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เป็นการเรียนรู้ให้เด็กได้รับมาจากสภาพแวดล้อมโดยการกระทำการรับรู้ และการพบเห็น ประสบการณ์ตรงที่เด็กได้รับจากสภาพแวดล้อมมีผลต่อการเรียนรู้ และการเสริมสร้างลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก รวมทั้งยังสามารถเป็นตัวกำหนดลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยอีกด้วย ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงนี้อาจจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ ดังนี้

1.1 การเสริมแรงทางบวก ได้แก่ สิ่งที่ทำให้เด็กพึงพอใจหลังจากแสดงพฤติกรรมบางอย่างซึ่งเป็นผลทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมนั้นๆ ซ้ำอีก เช่น ถ้าเด็กร้องไห้โยเยแล้วได้สิ่งของที่ต้องการก็จะทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมร้องไห้โยเยบ่อยครั้งขึ้น แต่ถ้าเด็กต้องการที่จะได้ของหรือการที่จะได้รับคำชมหลังจากแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมเด็กก็จะทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก

1.2 การลงโทษ ได้แก่ สิ่งที่ทำให้เด็กไม่พึงพอใจหลังจากแสดงพฤติกรรมบางอย่างซึ่งเป็นผลทำให้เด็กยุติการแสดงพฤติกรรมนั้น ในเวลาต่อมา เช่น การที่เด็กจับกาน้ำร้อนแล้วรู้สึกร้อนมือเด็กก็จะไม่จับกาน้ำร้อนนั้นอีก

2. การเรียนรู้จากการบอกเล่า การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยนั้น นอกจากจะเกิดจากการมีประสบการณ์ตรงแล้ว เด็กปฐมวัยยังสามารถที่จะเรียนรู้ได้จากการบอกเล่าของบุคคลต่างๆ หรือการบอกเล่าจากหนังสือ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการเรียนรู้ทางอ้อม เนื่องจากตัวเด็กเองไม่ได้มีประสบการณ์ตรงต่อสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ เช่น ผู้ปกครองบอกเด็กว่า “อย่าพูดปด เพราะจะทำให้เด็กเป็นเด็กที่ไม่น่ารัก และไม่มีใครเชื่อถือ” ต่อจากนั้นผู้ปกครองอาจจะยกตัวอย่างประกอบด้วยการเล่านิทานเรื่อง “เด็กเลี้ยงแกะ” และในขณะที่เล่าอาจนำภาพมาให้เด็กดูด้วยก็จะช่วยทำให้เด็กเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

3. การเรียนรู้จากการสังเกต โดยปกติแล้วเด็กปฐมวัยมักจะแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่อาจทำให้เกิดความเข้าใจว่า เด็กเลียนแบบพฤติกรรมนั้นๆ มาจากตัวแบบรอบๆ เด็กนั่นเอง ในระยะแรกเด็กจะเรียนแบบบุคคลที่อยู่ใกล้ชิด เมื่อเด็กเริ่มเข้าสังคมเด็กจะเริ่มสังเกตและลอกเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลที่เด็กสนใจ ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยทั้งพ่อและแม่ ผู้ปกครอง และครูจึงควรระมัดระวังในการที่จะเป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็กด้วย



#### 1.4 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้

ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ทำให้แต่ละบุคคลเรียนรู้ได้มากน้อยไม่เท่ากันมีอยู่ 3 ประการ ดังนี้ (วรรณิ ลิ้มอักษร. 2541: 56-58)

##### 1. ตัวแปรเกี่ยวกับตัวผู้เรียน สิ่งสำคัญในตัวผู้เรียนที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ได้แก่

1.1 เพศ โดยธรรมชาติทั่วไป แล้วเพศหญิงกับเพศชาย มีความสามารถในการเรียนรู้ใกล้เคียงกัน แต่เนื่องจากทั้งสองเพศมีความสนใจและความตั้งใจในการเรียนรู้ ตลอดจนความคาดหวังของสังคมแตกต่างกัน ทำให้ทั้งสองเพศประสบความสำเร็จในการเรียนรู้แขนงวิชาต่างๆไม่เหมือนกัน

1.2 อายุ เมื่อมีการเจริญเติบโตจากวัยทารกไปสู่วัยเด็ก วัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ บุคคลจะมีความพร้อมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นไปตามวัย

1.3 ความสนใจและความตั้งใจในการเรียน ผู้เรียนที่มีความสนใจในการเรียนจะเป็นความสนใจเพราะมีความต้องการ ความสนใจเพราะมีความสามารถ หรือความสนใจอันเนื่องมาจากความสำเร็จในการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่มีระดับสติปัญญาเท่าเทียมกัน แต่มีความสนใจและความตั้งใจในการเรียนต่ำ

1.4 ระดับความสามารถทางสติปัญญาและความถนัด ผู้เรียนที่มีสติปัญญาในระดับสูงย่อมสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ยาก มีลักษณะเป็นนามธรรม และมีความสลับซับซ้อนได้ดีและเร็วกว่าผู้เรียนที่มีสติปัญญาในระดับปานกลางหรือระดับต่ำ ส่วนเรื่องความถนัดนั้น ผู้เรียนที่มีความถนัดในด้านใดก็ย่อมเรียนรู้ในด้านนั้นได้ดีกว่าบุคคลอื่นด้วย

1.5 ความรู้เดิมหรือประสบการณ์ ในการเรียนรู้เรื่องใด ก็ตาม ถ้าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานในเรื่องนั้นมาก่อน ย่อมทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ง่ายกว่าผู้ที่ไม่มีความรู้พื้นฐานหรือไม่มีประสบการณ์มาก่อน

1.6 เจตคติ ไม่ว่าเจตคติต่อสถาบันการศึกษา เจตคติต่อวิชาที่เรียน และเจตคติต่อครูผู้สอน ล้วนมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะเจตคติที่ดีจะทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจ มีความสนใจ และทุ่มเทให้กับการเรียนมากขึ้น

1.7 ความสมบูรณ์ของอวัยวะรับสัมผัส โดยเฉพาะตากับหูซึ่งมีความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้มาก ผู้เรียนที่มองเห็นไม่ชัดเจนเพราะสายตาสั้น สายตาเอียง สายตายาว หรือตาบอด ตลอดจนการได้ยินที่ไม่ชัดเจนจากการหูตึงหรือหูหนวก ก็จะไม่สามารถรับสัมผัสรับรู้ข้อมูลที่จะต้องเรียนรู้ได้หมดจะทำให้เกิดความล้มเหลวหรือมีการเรียนรู้ที่ผิดพลาดได้

##### 2. ตัวแปรที่เป็นบทเรียนและวิธีสอน อันได้แก่

2.1 ความยากง่ายของบทเรียน บทเรียนที่ยากง่ายหรือง่ายจนเกินไปจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนต่ำกว่าบทเรียนที่มีความยากง่ายในระดับปานกลาง

2.2 ความสั้นยาวของบทเรียน บทเรียนที่ยาวเกินไปจะทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายหรือเมื่อยล้ากับการเรียนได้เร็วกว่าบทเรียนสั้นๆ

2.3 บทเรียนที่เรียนโดยการปฏิบัติหรือทดลอง การเรียนจากการปฏิบัติ หรือการทดลองจะทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ และสามารถจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าบทเรียนที่เรียนจากคำบทเล่าหรืออธิบายของครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว

2.4 การฝึกฝนหรือการทำซ้ำ บทเรียนของวิชาประเภททักษะ ไม่ว่าทักษะทางภาษา ตัวเลขหรือทักษะการเคลื่อนไหว การเรียนด้วยการฝึกฝนเป็นประจำย่อมทำให้เรียนรู้ได้ดีกว่าผู้เรียนที่ไม่ได้ฝึกฝน

3. ตัวแปรเกี่ยวกับตัวผู้สอน ถ้าจำเป็นต้องเรียนรู้โดยมีครูสอน สิ่งสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ได้แก่

3.1 บุคลิกภาพของครูผู้สอน ในที่นี้หมายถึงรูปร่างหน้าตา การแต่งกาย หรือความเชื่อมั่นในตนเองของครูผู้สอน สิ่งเหล่านี้จะสามารถจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนได้

3.2 ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ของครูผู้สอน ดังคำกล่าวที่ว่า “ครูคือผู้สอน ผู้ที่ทำให้เรื่องยากกลายเป็นเรื่องง่าย” เมื่อเข้าใจในบทเรียนที่ได้มา ก็จูงใจให้เกิดความต้องการเรียนในบทเรียนต่อไป

3.3 ความรู้ในเนื้อหาที่สอน ครูผู้สอนที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องที่สอน ทำให้สอนได้อย่างมั่นใจ และผู้เรียนก็จะได้รับความรู้ที่ถูกต้องด้วย

สรุป ในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยตัวแปรที่มีต่อการเรียนรู้มีอยู่ 3 ประการ ดังนี้

1. ตัวแปรเกี่ยวกับผู้เรียน ได้แก่ เพศ อายุ วัย ความสนใจและความตั้งใจในการเรียน ระดับความสามารถทางสติปัญญาและความถนัด ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม เจตคติ ความสมบูรณ์ของอวัยวะสัมผัส

2. ตัวแปรเกี่ยวกับบทเรียนและวิธีสอน ได้แก่ ความยากง่ายของบทเรียน ความสั้นยาวของบทเรียน บทเรียนที่เรียนโดยการปฏิบัติหรือการทดลอง การฝึกฝนหรือการทำซ้ำ

3 ตัวแปรที่เกี่ยวกับตัวผู้สอน ได้แก่ บุคลิกภาพของครูผู้สอน ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ของครูผู้สอน ความรู้ในเนื้อหาที่สอน

## 1.5 การสร้างเสริมการเรียนรู้

การสร้างเสริมการเรียนรู้ (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2547: 35 - 36) กล่าวว่า สมอง การทำงานของสมอง การจำ มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ที่มาจากประสบการณ์ การเล่นและประสบการณ์นับเป็นการเสริมสร้างปัญญาและความคิดที่องกามของเด็ก อ้างจาก ฟิชเชอร์ (Fisher. 2002: 12 - 18) กล่าวถึงกระบวนการสร้างเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยประกอบด้วย

1. เด็กเรียนรู้โดยใช้กระบวนการปฏิบัติการคิดจากการกระทำ ไม่ใช่ให้เพียงแต่มีกิจกรรม แต่ต้องเป็นประสบการณ์ที่เด็กสัมผัส เกิดความรู้ความเข้าใจเป็นองค์ความรู้ แต่ทั้งนี้สิ่งแวดล้อมต้องสัมพันธ์และสนับสนุนการกระทำของเด็กด้วย

2. เด็กเรียนรู้โดยจัดระบบประสบการณ์การเรียนรู้ได้ด้วยตัวของเด็กเอง จากประสบการณ์และข้อมูลที่ได้รับ การให้กำลังใจ การสังเกต ชม และบันทึกความรู้ที่เพิ่มขึ้นจะเป็นกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. เด็กเรียนรู้โดยใช้ภาษา เด็กอาจเรียนรู้คำศัพท์มากน้อยต่างกัน แต่พัฒนาการภาษาของเด็กจะก้าวโดยลำดับ การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ให้โอกาสเด็กพูดเป็นการสร้างเสริมการเรียนรู้ด้วยภาษา

4. เด็กเรียนรู้ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เช่น เรียนแก้ปัญหา การชี้แนะความร่วมมือทำให้เกิดการเรียนรู้ การให้เด็กทำงานเป็นกลุ่มมีสัมพันธ์กับเพื่อน ทำงานร่วมกันและอภิปราย ทำให้เด็กเรียนรู้ในประเด็นที่เกิดจากตนเองและที่เกิดจากผู้อื่น

## 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา

### 2.1 ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนับเป็นกิจกรรมการเล่นตามแนวทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิด (The Cognition Theory of Play) ตามหลักของเพียเจต์ (Piaget) การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เพราะการเล่นเป็นการกระทำที่ถือว่าการแสดงของผลรวมในพฤติกรรมทั้งหมดที่เด็กกระทำและแสดงออกมา ซึ่งตัวเด็กได้คิดแล้วกระทำด้วยความพึงพอใจ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาดังนี้

โคลัมบัส (เยาเวพา เดเซคูปต์. 2542: 51; อ้างอิงจาก Kolumbus.1979: 141-149) ให้ความหมายของเกมการศึกษา (Didactic Game) คือเกมที่พัฒนาการคิดของเด็กซึ่งจะต้องคิดและหาเหตุผล ครูสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดเรื่องนั้นๆอย่างไร

สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร (2527: 5) ให้ความหมายของเกมการศึกษา (Didactic Game) หมายถึง เกมที่จัดให้เด็กวัย 4-6 ขวบ ได้เล่นเพื่อฝึกความพร้อมเป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาต่างๆ เกมการศึกษามุ่งเน้นให้เด็กได้ใช้สติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหาโดยพยายามฝึกใช้เวลาสั้นที่สุด

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145) กล่าวว่าเกมการศึกษา (Didactic Game) เป็นของเล่นที่ช่วยผู้เล่นให้เป็นผู้ที่มีการสังเกตดี ช่วยให้มองเห็น ได้ฟังหรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะต่างจากเกมเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่

วัลนา ทรจักร (2544: 32) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นกิจกรรมที่สนองต่อความต้องการตามวัยของเด็กอีกด้วย รัชฎลักษณ์ ลีชวนคำ (2544: 24) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้

นักเรียนพัฒนาสติปัญญา ในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล เนื่องจากเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจจะเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม และผู้เล่นสามารถตรวจสอบว่าเล่นถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง รวมทั้งเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ หลังจากเล่นเกมแล้วเด็กก็จะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นๆได้

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า เกมการศึกษา คือ เกมหรือกิจกรรมที่จัดให้กับเด็กวัย 4-6 ปี ซึ่งช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล การแก้ปัญหา และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เกมแต่ละเกมสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มโดยมีวิธีการเล่น และการตรวจสอบความถูกต้อง

## 2.2 ประเภทของเกมการศึกษา

ประเภทของเกมการศึกษาสามารถแบ่งออกได้หลายประเภท ดังที่นักการศึกษาหลายท่านกล่าวไว้ ดังนี้

โคลัมบัส (เยาพา เดเซคุปต์. 2542: 51; อ้างอิงจาก Kolumbus.1979: 141-149) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็น

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

1.1 เกมลอตโต (Lotto) เป็นเกมที่เล่นง่าย ๆ โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็กๆอยู่ชุดหนึ่ง ซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดานโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกันวางลงให้ได้ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่

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

1.3 เกมตารางสัมพันธ์ (Matrix) เกมนี้จะประกอบไปด้วยตารางซึ่งแบ่งเป็นช่องมีขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็กๆ ขนาดเท่ากับตารางแต่ละช่อง เพื่อเล่นเข้าชุดกัน โดยจะมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำวางไว้ข้างบนของแต่ละช่อง และด้านข้างของแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจะจับคู่ภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่ใต้วางลงให้ตรงกัน หรืออาจจะจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้ เช่น ครูอาจจะวางบัตรสีเหลี่ยมไว้ข้างบน วางบัตรสีแดงไว้ด้านข้าง แล้วให้เด็กหาบัตรภาพที่มีสีแดงและเป็นรูปสีเหลี่ยมมาวางให้ตรง

2. เกมฝึกทำตามแบบ (Patterning) เกมชนิดนี้ เด็กจะต้องสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับ ซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัดหรือบล็อกที่มีสีหรือขนาดต่างๆกัน มาวางไว้ตามลำดับตัวอย่างเช่น ถ้าตัวอย่างมี 3 สี เช่น ดำ ขาว แดงเด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับเรียงไป ซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อน หลัง เพื่อทำตามแบบ

3. เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม (Sequence. Seriation) ในเกมดังกล่าวจะฝึกความจำของเด็กโดยครูจะเล่าเหตุการณ์หรือลำดับของเรื่องราวหรือนิทานแล้วให้เด็กวางสิ่งต่างๆหรือภาพตามลำดับในเรื่อง

จันทวรรณ เทวรักษ์ (2526: 36) แบ่งเกมการศึกษาออกเป็นชนิดต่างๆ ดังนี้

1. เกมจับคู่ภาพเหมือน เด็กฝึกสังเกตภาพที่เหมือนกัน นำภาพที่เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กัน

2. โดมิโน เป็นเกมที่มีขนาดเล็กเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบ่งครึ่งออกเป็นสองส่วนในแต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุด ให้เด็กเลือกภาพที่มีสี รูป หรือขนาดต่อกันในแต่ละด้านไปเรื่อยๆ

3. ภาพตัดต่อ เป็นการแยกชิ้นส่วนของภาพออกเป็นชิ้นๆ แล้วให้เด็กนำมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ ภาพตัดต่อควรมีจำนวนชิ้นที่จะให้เหมาะสมกับวัย เด็กควรมีจำนวนชิ้นไม่กีชิ้นประมาณ 5-6 ชิ้น เมื่อเด็กโตขึ้นก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

4. ภาพสัมพันธ์ เป็นการนำภาพที่เป็นประเภทเดียวกันหรือมีความสัมพันธ์กันมาจับคู่กัน จะช่วยให้เด็กรู้จักหาเหตุผล และจัดประเภทได้ถูกต้อง

5. ลอตโต เป็นเกมที่มี 2 ส่วน ให้เด็กศึกษารายละเอียดของภาพ ภาพใหญ่จะต้องเป็นสิ่งที่ให้เด็กรู้จักรายละเอียดต่างๆ ส่วนภาพเล็กเป็นภาพปลืดย่อยของภาพใหญ่ที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้โดยให้เด็กศึกษาภาพใหญ่ว่าเป็นเรื่องอะไร มีคุณสมบัติอย่างไร ให้เด็กหยิบภาพเล็กที่เตรียมมาวางให้สมบูรณ์

6. ภาพต่อเนื่องหรือการเรียงลำดับภาพ เป็นการเรียงลำดับภาพตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์แรกไปจนถึงเหตุการณ์สุดท้าย

7. พื้นฐานการบวก เป็นเกมที่ผู้เล่นได้มีโอกาสฝึกการบวกโดยยึดแผ่นหลักเป็นเกณฑ์ผู้เล่นต้องหาชิ้นส่วนเล็ก 2 ชิ้น เมื่อรวมกันแล้วได้ผลลัพธ์เท่ากับจำนวนภาพในแผ่นหลัก

8. ตารางสัมพันธ์ ประกอบด้วยช่องขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็กๆขนาดเท่ากับช่องตาราง เพื่อเล่นเข้าชุดกันโดยมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำไว้ข้างบนแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145-153) จำแนกประเภทของเกมเป็นชนิดต่างๆ ดังนี้

1. เกมจับคู่ เกมชนิดนี้เป็นเกมฝึกการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล เกมจับคู่เป็นการจัดของเป็นคู่ๆชุดละตั้งแต่ 5 คู่ขึ้นไป อาจจะเป็นการจับคู่ภาพหรือวัสดุอุปกรณ์ต่างๆก็ได้ เกมประเภทนี้สามารถจัดได้หลายชนิด ได้แก่

#### 1.1 การจับคู่สิ่งที่เหมือนกัน

1.1.1 จับคู่ภาพหรือสิ่งของที่เหมือนกันทุกประการ

1.1.2 จับคู่ภาพกับเงาของสิ่งเดียวกัน

1.1.3 จับคู่ภาพกับโครงร่างของสิ่งเดียวกัน

#### 1.1.4 จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในบัตรหลัก

- 1.2 การจับคู่สิ่งที่เป็นประเภทเดียวกัน เช่น ไม้ขีด-ไฟแชค, เทียน-ไฟฟ้า
- 1.3 การจับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น สิ่งที่ใช้คู่กัน สัตว์แม่-ลูก สัตว์กับอาหาร
- 1.4 การจับคู่สิ่งที่มีความสำคัญแบบตรงกันข้าม คนอ้วน-คนผอม
- 1.5 การจับคู่ภาพส่วนเติมกับส่วนย่อย
- 1.6 การจับคู่ภาพเติมกับภาพชิ้นส่วนที่หายไป
- 1.7 การจับคู่ภาพที่ซ้อนกัน
- 1.8 การจับคู่ภาพที่เป็นส่วนตัดกับภาพใหญ่
- 1.9 การจับคู่สิ่งที่มีเหมือนกันแต่ต่างกัน
- 1.10 การจับคู่ภาพที่มีเสียงสระเหมือนกัน เช่น กา-นา, งู-ปู
- 1.11 การจับคู่ภาพที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน เช่น นก-หนู, กุ้ง-ไก่
- 1.12 การจับคู่แบบอุปมาอุปไมย
- 1.13 การจับคู่แบบอนุกรม

2. เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ รอยตัดต่อของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกันในเรื่องของสี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย เกมจำพวกนี้มีจำนวนชิ้นของภาพตัดต่อตั้งแต่ 5 ชิ้นขึ้นไป ซึ่งขึ้นอยู่กับความยากง่ายของภาพชุดนั้น เช่น หากสีของภาพไม่มีความแตกต่างกัน จะทำให้ยากแก่เด็กยิ่งขึ้น

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

4. เกมเรียงลำดับ เป็นเกมฝึกทักษะการจำแนก การคาดคะเน เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพสิ่งของ เรื่องราว เหตุการณ์ ตั้งแต่ 3 ภาพขึ้นไป แบ่งเป็น

#### 4.1 การเรียงลำดับภาพ และเหตุการณ์ต่อเนื่อง

4.2 การเรียงลำดับ ขนาด ความยาว ปริมาณ ปริมาตร จำนวน เช่น ใหญ่-เล็ก สั้น-ยาว นก-เปา มาก-น้อย

5. เกมจัดหมวดหมู่ เพื่อฝึกทักษะการสังเกต การจัดแยกประเภท เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นแผ่นภาพหรือของจริง ประเภทสิ่งของต่างๆ เป็นเกมที่ให้เด็กนำมาจัดเป็นพวกๆ ตามความคิดของเด็ก

6. เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เกมนี้จะช่วยเด็กก่อนที่จะเริ่มอ่านหนังสือ เด็กจะคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ที่เป็นภาพ ที่มีภาพกับคำหรือตัวเลขแสดงจำนวนกำหนดให้ ตั้งแต่ 3 คู่ขึ้นไป

7. เกมหาภาพที่มีความสัมพันธ์ลำดับที่กำหนด ฝึกการสังเกตลำดับที่ ถ้าเก็บต้นแบบจะฝึกเรื่องความจำ เกมประเภทนี้ เกมประเภทนี้จะมีภาพต่างๆ 5 ภาพ เป็นแบบให้เด็กสังเกตลำดับภาพ ส่วนที่เป็นคำถามจะมีภาพกำหนดให้ 2 ภาพ ให้เด็กหาภาพที่ 3 ที่เป็นคำตอบที่จะทำให้ภาพทั้ง 3 เรียงลำดับถูกต้องตามต้นแบบ

8. เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ (ลวดโต) ฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ เกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อยสำหรับเทียบกับภาพหลักอีกจำนวนหนึ่งตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป ให้เด็กเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักหรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวกับภาพหลัก

9. เกมหาความสัมพันธ์แบบอุปมาอุปไมย เกมนี้ประกอบด้วยชิ้นส่วนแผ่นยาวจำนวน 2 ชิ้นต่อกันด้วยผ้าหรือวัสดุอื่น ชิ้นส่วนตอนแรกมีภาพ 2 ภาพที่มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องอย่างใดอย่างหนึ่ง ชิ้นส่วนที่สองมีภาพ 1 ภาพ เป็นภาพที่สามที่มีขนาด  $\frac{1}{2}$  ของชิ้นส่วน ให้เด็กหาภาพที่เหลือ ซึ่งเมื่อจับคู่กับภาพที่สามแล้วจะมีความสัมพันธ์ทำนองเดียวกับภาพคู่แรกตัวเล็กเป็นแผ่นภาพขนาดเท่ากับที่สาม สารของเกมอาจเป็นในเรื่องของรูปร่าง จำนวน

10. เกมพื้นฐานการบวก เป็นการฝึกให้มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการรวมกันหรือการบวกโดยเกมแต่ละเกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ ที่แสดงจำนวนต่างๆ และจะมีภาพชิ้นส่วนตั้งแต่ 2 ภาพขึ้นไป ภาพชิ้นส่วนมีขนาด  $\frac{1}{2}$  ของภาพหลัก ให้เด็กหาภาพชิ้นส่วน 2 ภาพ ที่รวมกันแล้วมีจำนวนเท่ากับภาพหลักแล้วนำมาวางเทียบเคียงกับภาพหลัก

11. เกมจับคู่ตารางสัญลักษณ์ เป็นภาพการฝึกคิดการสังเกตและฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ประกอบด้วยช่องขนาดเท่ากัน และมีบัตรเล็กๆ ขนาดเท่ากับช่องตาราง เพื่อเล่นเข้าชุดกันโดยมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำไว้ข้างบนของแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

สัญลักษณ์ ลีชวนคำ (2544: 28) กล่าวว่าเกมการศึกษาที่มีหลายประเภท ส่วนใหญ่จะเน้นฝึกทางด้านสติปัญญา และเป็นเกมที่ช่วยพัฒนาเด็กและสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็กทั้งสิ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกมการศึกษามีหลายประเภท แต่ละประเภทเน้นให้เด็กมีทักษะด้านการสังเกต การคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นการพัฒนาทางด้านสติปัญญา อย่างเต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

### 2.3 จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2528: 15) กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการสังเกตและจำแนกด้วยสายตา
2. ฝึกการแยกประเภท หรือการจัดหมวดหมู่

3. ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล
4. ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
5. เพื่อฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
6. เพื่อฝึกมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่ม ฝึกคุณธรรมต่าง ๆ
7. เป็นการทบทวนเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนไปแล้ว

วิยะดา บัวเผื่อน (2531: 19) กล่าวว่าจุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษาคือ ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีการสังเกตดี มีความสามารถในการมองจำแนกด้วยสายตาได้ฟังหรือคิดอย่างรวดเร็ว และในเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีการเล่นโดยเฉพาะ สามารถวางแผนบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง และเมื่อเล่นเกมได้สำเร็จทำให้เกิดแรงจูงใจ ที่จะเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534: 13-16) กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษาดังนี้

1. เป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น เรียนรู้เรื่องขนาด นำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น เรียนรู้ว่าชอบหรือไม่ชอบทำอะไร เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินใจปัญหาต่างๆ

2. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะได้แสดงออกอย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งจะช่วยให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจ และช่วยให้เกิดความแจ่มใส

3. เป็นการช่วยตอบสนองความต้องการของเด็กในหลายๆด้าน เช่น ในด้านของความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบ จับ สัมผัส เขย่า ฟังเสียง ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ เป็นการทดแทนความต้องการของเด็ก

4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จในการทำงาน เมื่อเด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้นทักษะที่เด็กได้รับจากการเล่น จะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต

5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้หน้าที่ที่ตนเองต้องทำในอนาคต ฝึกการพึ่งตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

6. เป็นการช่วยให้เด็กได้ค้นหาความสามารถพิเศษของตนเอง เช่น ความสามารถในการจดจำ การจำแนกวัสดุ สิ่งของ สี ขนาด หรือแม้แต่เป็นการฝึกฝนเรื่องระบบการคิด ให้พัฒนาเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก

7. ช่วยพัฒนารูปแบบการคิดของเด็กในขณะที่เด็กเล่นเกม เด็กได้ฝึกคิดไปด้วยเป็นช่วงสั้นๆทำให้เด็กมีโอกาสดูหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา ฝึกการตัดสินใจ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ จะเป็นไปโดยที่เด็กไม่รู้ตัว แต่รูปแบบการคิดของเด็กก็จะพัฒนาไปเรื่อยๆ ยังมีโอกาสได้ฝึกฝน และได้รับการยอมรับมากเท่าใดเด็กก็จะพัฒนาการคิดของตนเองให้มีเหตุผลมากขึ้น



8. ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและแสดงออกโดยเสรี ขณะที่เด็กเล่นเด็กจะเปิดใจให้สบายเต็มที่จึงสามารถที่จะคิดได้อย่างอิสระ ซึ่งหากมีการฝึกฝนและส่งเสริมรวมทั้งยอมรับความคิดและจินตนาการของเด็กในขณะที่เล่นแล้วจะทำให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าคิดมากขึ้นยิ่งเด็กมีอิสระในการจินตนาการและคิดสร้างสรรค์ ในขณะที่เล่นได้มากเท่าใดโอกาสที่เด็กจะเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและกล้าแสดงความคิดเห็นของตนก็จะมากขึ้นเท่านั้น

9. ช่วยพัฒนาเด็กในทุกๆด้าน คือ

ด้านร่างกาย เกมเป็นการฝึกกล้ามเนื้อมือกับตาให้ประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านอารมณ์-จิตใจ เกมช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจให้มั่นคง

แข็งแรงรู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับภาวะแวดล้อม

ด้านสังคม เกมจะช่วยให้เด็กมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้ที่อยู่

รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัว

ด้านสติปัญญา เด็กจะเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งต่างๆที่ได้เรียนรู้

ราศี ทองสวัสดิ์ (2523: 79) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมการศึกษาว่าเป็นการฝึกให้ เด็กคิด รู้จักเหตุผล ฝึกการสังเกต และเพื่อเตรียมความพร้อมที่จะเรียนอ่านในชั้นประถมศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 145) กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

1. ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัส เพื่อให้เกิดการรับรู้เพื่อจะนำไปสู่การเรียนรู้

2. พัฒนาการคิดหาเหตุผล

3. ฝึกการสังเกตและการตัดสินใจ

4. ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

5. ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้

6. ฝึกการจำแนกเกี่ยวกับสี รูปร่าง ขนาด ปริมาณ จำนวน เสียง

7. ฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษา

8. ฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์

ัญลักษณ์ ลิขวนคำ (2544: 30) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ตอบสนองความต้องการของเด็กหลายๆด้าน เพราะเกมการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อมทั้ง 4 ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษา เด็กได้รู้จักการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะพื้นฐานในการคิดในขณะที่เด็กเล่นเกมได้มากเด็กก็จะได้ฝึกคิดมาก ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะ

เป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต และเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

วัลนา ธรจักร (2544: 33) กล่าวว่า เกมการศึกษาช่วยส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างดี เพราะการเล่นเกการศึกษาช่วยให้เด็กได้ฝึกทักษะการสังเกต จำแนก เปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหา ฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษาเพื่อให้เกิดความพร้อมในการเรียนในขั้นต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้เป็นอย่างดี และตอบสนองความต้องการของเด็กในหลายๆด้าน เป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อมรวมทั้งเป็นพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษา เด็กได้รู้จักการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดความพร้อมในการเรียนรู้ในระดับขั้นต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

## 2.4 หลักในการใช้เกมการศึกษา

จากการศึกษาค้นคว้าหลักในการใช้เกมการศึกษา มีผู้กล่าวไว้ดังนี้

ดิลล์ (Dill.1969: 180) กล่าวว่า เกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับผู้เล่น จะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้องความสนใจจากผู้เล่น มีลักษณะคล้ายการทดสอบความสามารถและประสบการณ์ในการศึกษา

ราศรี ทองสวัสดิ์ (2523: 79) กล่าวถึงเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ว่า

1. ครูควรเตรียมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ จัปคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่
3. เวลาที่ใช้ฝึกนี้แยกไว้เป็นชุด ชุดละ กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้นครูควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกมหรืออุปกรณ์ที่ใช้ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอหากจำเจ เด็กอาจเบื่อไม่อยากจะเล่น

อารี เกษมรติ (2523: 71-72) กล่าวว่า ควรจะลำดับเกมตามความสามารถเริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีความสังเกตจดจำมากขึ้นแล้วจึงให้เด็กสังเกตส่วนย่อยๆ หรือส่วนละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้นจึงควรให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกตจดจำอย่างมีเหตุผลมากขึ้น วิธีการที่让孩子เล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุด หรือเล่น 2 คน ต่อ 1 ชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกาให้เล่นเกมชุดต่อไป ในระยะแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นบ้าง โดยผลัดกันเล่นครั้งละ 6-8 คน เด็กจะเล่นแบบนี้สักระยะหนึ่ง จากนั้นครูจึงให้เด็กเล่นเองโดยแบ่งกลุ่มให้รับผิดชอบ แต่ละกลุ่มจะวางกติกา ไว้ว่าแต่ละกลุ่มต้องไม่ส่งเสียงดัง ต้องไม่แย่งกัน เล่นด้วยความรวดเร็ว และถูกต้อง รู้จักรักษาของไม่ทำสกปรกหรือฉีกขาด เล่นเสร็จแล้วต้องเก็บให้เรียบร้อย เมื่อเด็กมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้น ครู

ต้องเพิ่มเกมที่ยากและแปลกขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้เด็กได้รู้จักคิดสังเกตและจดจำอย่างมีเหตุผล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กด้วย

พัฒนา ชัชพงศ์ (ม.ป.ป: 39) กล่าวว่าเกมการศึกษา เป็นของเล่นซึ่งเด็กมีเกมฝึกความพร้อม แบบต่างๆ ไว้ให้เด็กได้เล่นในเวลาที่ได้กำหนด หรือนอกเวลาเมื่อเด็กอยากเล่น เกมแต่ละชุดจะต้องจัดทำกล่อง ใส่ไว้เป็นชุดๆ ทั้งนี้เพื่อจะได้ฝึกให้เด็กเข้าใจว่าเกมแต่ละชุดจะจัดใส่ไว้ในกล่องและเก็บไว้ในชั้นที่เตรียมไว้ในตารางกิจกรรมประจำวัน แต่หากเป็นนอกเวลาที่เด็กเล่นกันเอง ครูควรมีเวลาเดินดูเด็กเล่นเพื่อให้คำแนะนำแก่เด็กที่เล่นผิด เมื่อเล่นเสร็จครูจะต้องฝึกให้เด็กปฏิบัติจนเป็นนิสัยว่าเมื่อเล่นเสร็จจะต้องเก็บกล่องเป็นชุดๆ แล้วยกเก็บเข้าที่

กรมวิชาการ (2540 : 44) แนวทางการใช้เกมการศึกษาดังนี้ เกมการศึกษาที่จัดให้กับเด็กปฐมวัยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. กรณีที่เป็นเกมใหม่ เด็กยังไม่เคยเล่นมาก่อน ครูควรปฏิบัติดังนี้

แนะนำให้เด็กทราบว่าเกมชุดใหม่มีชื่อว่าอะไร มีกี่ชิ้น และอะไรบ้างสาริตหรืออธิบายวิธีการเล่นเกมเป็นขั้นๆ ตามประเภทของแต่ละชนิดให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลตามความเหมาะสม ขณะเด็กเล่นครูทำหน้าที่เพียงผู้เสนอแนะ เมื่อเด็กเล่นเกมแต่ละชุดเรียบร้อยแล้วครูตรวจสอบความถูกต้องหรือร่วมตรวจกับเพื่อนๆ และชมเชยให้กำลังใจให้เด็กนำเกมที่เล่นเรียบร้อยแล้วเก็บใส่กล่องเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้งก่อนที่จะเล่นเกมอื่นต่อไป

2. กรณีที่เด็กเคยเล่นเกมการศึกษานี้มาแล้ว ครูควรปฏิบัติดังนี้

จัดวางเกมที่เคยเล่นให้เด็กเล่นเป็นกลุ่มๆละ 4-5 คน แต่ละกลุ่มจะมีเกม 1 ชุดหรืออาจจะให้เด็กเล่นคนเดียวหมุนเวียนให้เด็กเล่นชุดใหม่และชุดเก่าจะจัดไว้เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กเก็บให้เรียบร้อย และอยู่ในสภาพที่จะนำไปใช้อีก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 155) กล่าวถึง หลักในการจัดเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ควรคำนึงถึงความเป็นจริง เหมือนของจริง เช่น หนอนผีเสื้อ การเรียงลำดับดวงอาทิตย์ที่เรียงจากใหญ่ไปเล็กไม่ได้
2. ภาพที่แสดงความเคลื่อนไหว ควรจะเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา บนลงล่าง เหมือนการเขียนหนังสือของไทย
3. การให้สี ถ้าเป็นภาพสัตว์ ควรให้สีที่ใกล้เคียงกันกับสีธรรมชาติจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ธรรมชาติ การให้สีที่ร้อนแรง เด็กจะเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง สีประเภทสีเย็น เด็กจะสงบเงียบ
4. การนำเกมการศึกษาให้เด็กเล่น ไม่ควรฝึกหัดว่าต้องเล่นไปตามหน่วยที่เรียน ควรคำนึงถึงพัฒนาการ ประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน เล่นเกมตามลำดับความยากง่าย
5. การตรวจสอบว่าเด็กเล่นเกมครบตามที่ตกลงหรือไม่ ครูควรมีแบบบันทึกการเล่นเกมของเด็กแต่ละคน

6. เด็กแต่ละคนมีความสนใจในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน ครูอาจนำเทคนิคการเล่น เกมการศึกษาจัดให้เด็ก เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศบ้างในบางโอกาส เช่น

- คว่ำภาพหาคู่
- เล่นเกมให้เล่นรวมกันเป็นกลุ่ม เช่น แจกภาพคนละ 1 ภาพ ให้สัญญาณ

หาคู่

7. ปัจจุบันเกมการศึกษามีจำหน่ายแพร่หลายมากขึ้น การเลือกซื้อควรคำนึงถึง พัฒนาการเด็กแต่ละวัย เช่น ภาพตัดต่อ 3 – 5 ชิ้น เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3 – 4 ขวบ 6 – 8 ชิ้น สำหรับเด็กอายุ 4 – 5 ปี 8 – 10 ชิ้น สำหรับเด็กอายุ 5 – 6 ปี

8. การนำผลการวิจัยเกี่ยวกับเกมการศึกษามาใช้ หรือนำเกมการศึกษาของแต่ละ ประเทศที่มีขายมาให้เด็กเล่น ครูควรนำมาศึกษาทดลองใช้กับเด็กกลุ่มเล็กๆ ก่อนว่าส่งผลต่อ พัฒนาการเด็กมากน้อยเพียงใด ก่อนการตัดสินใจซื้อ

วัลนา ธรจักร (2544: 38) กล่าวว่า การจัดเกมการศึกษาและหลักในการใช้เกม การศึกษานั้นต้องคำนึงถึงพัฒนาการและประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน ควรเล่นเกมไปตามลำดับ จากง่ายไปยาก ในขณะที่เด็กเล่นเกมครูควรเดินดูให้กำลังใจเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ เมื่อ เด็กเล่นเกมเสร็จแล้วครูควร มีการตรวจสอบว่าเด็กเล่นเกมไว้ตามจุดประสงค์หรือไม่ ควรมีแบบ บันทึกรการเล่นของเด็กแต่ละคน และฝึกเด็กให้ปฏิบัติจนเป็นนิสัยว่า เมื่อเล่นเสร็จแล้วควรเก็บเกมลง กล่องเป็นชุดๆ แล้วยกเก็บเข้าที่

ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ (2544: 31) กล่าวว่า การนำเกมการศึกษาไปใช้ ตัวครูจะต้องมี ความพร้อมในทุกๆ ด้าน และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมการศึกษาเป็นอย่างดี เพื่อที่จะเป็นผู้ แนะนำและช่วยเหลือเด็กให้เล่นเกมการศึกษาได้อย่างถูกต้องถูกวิธี

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การใช้เกมการศึกษานั้น ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจใน การนำไปใช้ทั้งประสบการณ์ของนักเรียนและตัวเกมการศึกษาแต่ละเกม ขณะเดียวกันครูต้องเป็นผู้ ที่คอยแนะนำ และให้การช่วยเหลือกับนักเรียนขณะเล่น เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมได้ถูกวิธีและถูกต้อง

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยในประเทศ

รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี (2529: 57) ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วย การมองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษากับการใช้แบบฝึกหัด ผล ปรากฏว่า ความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของกลุ่มที่ฝึกทักษะโดยเกมการศึกษา สูงกว่ากลุ่มที่ใช้แบบฝึกหัด

มาลี วรรณทรัพย์ (2531: 44) ศึกษาความสามารถในการสังเกตและการจำแนกของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาด้วยวิธีต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาแบบเคลื่อนไหวร่างกายและเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาแบบนั่งอยู่กับที่มีความสามารถในการสังเกตและจำแนกแตกต่างกัน

วรรณา แจ่มกังวาน (2534: 45) ศึกษาความคิดรวบยอดในการอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาปกติ และเกมการศึกษาที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์มีความคิดรวบยอดในการอนุรักษ์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาแบบปกติ

เยาวพรรณ ทิมทอง (2535: บทคัดย่อ) ศึกษาการพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้านเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาแบบปกติตามหน่วยการสอนมีพัฒนาการทางสมองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วัลนา ธรจักร (2544: บทคัดย่อ) ศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริง ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริงมีคะแนนเฉลี่ยทั้งสี่ด้านเพิ่มสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนการจัดกิจกรรมกับระหว่างจัดกิจกรรมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

#### งานวิจัยต่างประเทศ

ไบรท์ (Bright ; others.1980: 265) พบว่าการใช้เกมฝึกทักษะกับการใช้เกมสอนความคิดรวบยอดทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา ที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ฝึกการใช้ความคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหา เกมการศึกษาเป็นสื่อที่มีหลายรูปแบบ สามารถส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ฝึกทักษะการสังเกต จำแนก เปรียบเทียบ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาลอตโต (Lotto)

#### 3.1 ความหมายของเกมการศึกษาลอตโต (Lotto)

จันทร์วรรณ เทวรักษ์ (2526: 35) กล่าวว่า เกมการศึกษาลอตโตเป็นเกมที่มี 2 ส่วน ให้เด็กได้ศึกษารายละเอียดของภาพ ภาพใหญ่จะต้องเป็นสิ่งที่ต้องให้เด็กรู้จักรายละเอียดต่างๆ ส่วนภาพเล็กเป็นภาพปลึกย่อยของภาพใหญ่ที่เด็กต้องการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541: 145-153) กล่าวว่า เกมการศึกษาลอตโต เป็นเกมฝึกการสังเกตรายละเอียดภาพ เกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อยสำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลักอีกจำนวนหนึ่ง ตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป ให้เด็กเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักหรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวกับภาพหลัก

โคลัมบัส (เยาพา เดชะคุปต์.2542:51-56) กล่าวว่า เกมการศึกษาลอตโตเป็นการฝึกแยกประเภท เป็นเกมที่เล่นง่าย ๆ โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็ก ๆ อยู่ชุดหนึ่งซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษ โดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกันวางลงให้ได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกมการศึกษาลอตโต คือเกมแผ่นกระดาษที่มี 2 ส่วน ส่วนบนเป็นภาพบัตรใหญ่เป็นภาพหลักให้เด็กได้สังเกตรายละเอียด ส่วนล่างเป็นภาพบัตรย่อยมีจำนวนตั้งแต่ 4 บัตรย่อยขึ้นไป ในแต่ละบัตรย่อยจะมีภาพที่ปรากฏในภาพบัตรใหญ่

### 3.2 รูปแบบของเกมการศึกษาลอตโต (Lotto)

เยาพา เดชะคุปต์ (2542: 52) แบ่งรูปแบบของเกมการศึกษาลอตโตดังนี้

1. จับคู่สิ่งที่เป็นประเภทเดียวกัน เช่น นกกับรังนก กุญแจกับกุญแจ ผงกับร่ม
2. จับคู่สิ่งที่ตรงกันข้าม เช่น กลางวันกลางคืน
3. จับคู่สิ่งที่ออกเสียงเหมือนกัน เช่น ไก่กับไข่ หนูกับหมู
4. จับคู่ตัวอักษรกับภาพ เช่น พยัญชนะ ก. ตรงกับรูปไก่ พยัญชนะ ข ตรงกับรูป

ไข่

5. จับคู่สิ่งที่หายไป เกมการศึกษาลอตโตชนิดนี้จะไม่แบ่งเป็นตอนๆ หรือเป็นภาพเดียวตลอดทั้งแผ่น เช่น ชาวนากำลังปลุกข้าวในนา แล้วให้เด็กเลือกหาสิ่งที่หายไปในภาพ โดยหยิบบัตรภาพเล็กๆ ที่เตรียมเอาไว้มาวางให้สมบูรณ์

### 3.3 หลักในการใช้เกมการศึกษาลอตโต (Lotto)

ดิลล์ (Dill.1969: 180) กล่าวว่าเกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับผู้เล่นจะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้องความสนใจของผู้เล่น มีลักษณะคล้ายกับทดสอบความสามารถและประสบการณ์ ในการศึกษา

ราศี ทองสวัสดิ์ (2523: 79) กล่าวถึงเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ว่า

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ จับคู่เหมือน โดมิโน การแยกหมู่
3. เวลาใช้ฝึกนี้กำหนดไว้เป็นชุดๆ ละ กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้นครูควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกมหรืออุปกรณ์ที่ใช้ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอหากจำเจเด็กอาจจะเบื่อ ไม่อยากเล่น

อารี เกษมรติ (2523: 71-72) กล่าวว่า ควรลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีความสังเกตจดจำมากแล้วจึงทำให้เด็กสังเกตสิ่งย่อยๆหรือรายละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้นจึงควรให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกตจดจำอย่างมีเหตุมีผลมากขึ้น วิธีการให้เด็กเล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุด หรือ 2 คนต่อ 1 ชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกาให้เล่นเกมชุดอื่นต่อไป ในระยะแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นบ้าง โดยผลัดกันเล่น 6 – 8 คน เด็กจะเล่นแบบนี้ สักระยะหนึ่ง จากนั้นครูจึงให้เด็กเล่นเองโดยแบ่งกลุ่มให้รับผิดชอบแต่ละเกมจะวางกติกาว่า แต่ละกลุ่มจะต้องไม่ส่งเสียงดัง ต้องไม่แย่งกัน เล่นด้วยความรวดเร็วและถูกต้อง รู้จักรักษาของ ไม่ทำสกปรก หรือฉีกขาด เล่นเสร็จแล้วต้องเก็บให้เรียบร้อย เมื่อเด็กมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้น ครูต้องเพิ่มเกมให้เด็กเล่นโดยจัดเกมที่ยากและแปลกขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิด สังเกต และจดจำ อย่างมีเหตุผลทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กด้วย

พัฒนา ชัชพงศ์ (ม.ป.ป.: 39) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นของเล่นเด็กซึ่งมีเกมฝึกความพร้อมแบบต่างๆ ไว้ให้เล่นในเวลาที่กำหนดหรือนอกเวลาเมื่อเด็กอยากเล่น เกมแต่ละชุดต้องจัดทำกล่องใส่ไว้เป็นชุดๆ ทั้งนี้จะได้ฝึกเด็กให้เข้าใจว่าเกมแต่ละชุดจะจัดใส่ไว้ในกล่องและเก็บไว้ในชั้นที่เตรียมไว้ ในตารางกิจกรรมประจำวัน แต่หากเป็นนอกเวลาที่เด็กเล่นกันเองครูควรมีเวลาเดินดูการเล่นเพื่อให้คำแนะนำกับเด็กที่เล่นผิด เมื่อเล่นเสร็จครูจะต้องฝึกให้เด็กปฏิบัติจนเป็นนิสัยว่าเมื่อเล่นเสร็จจะต้องเก็บเกมลงเป็นชุดๆ แล้วยกเก็บเข้าที่

กรมวิชาการ (2540: 44) แนวทางการใช้เกมการศึกษามีดังนี้ เกมการศึกษาที่จัดให้กับเด็กปฐมวัยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. กรณีที่เป็นเกมใหม่เด็กยังไม่เคยเล่นมาก่อน ครูควรปฏิบัติดังนี้

- 1.1 แนะนำให้เด็กทราบว่าเกมชุดใหม่มีชื่อว่าอะไร มีกี่ชิ้นและอะไรบ้าง
- 1.2 สาธิตหรืออธิบายวิธีการเล่นเกมเป็นขั้นๆ ตามประเภทของแต่ละชนิด
- 1.3 ให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคลตามความเหมาะสม
- 1.4 ขณะเด็กเล่นครูทำหน้าที่เพียงผู้เสนอแนะ
- 1.5 เมื่อเด็กเล่นเกมแต่ละชุดเรียบร้อยแล้วครูควรตรวจสอบความถูกต้องหรือร่วมตรวจ เพื่อนๆ และชมเชยให้กำลังใจ
- 1.6 ให้เด็กนำเกมที่เล่นเรียบร้อยแล้วเก็บใส่กล่องเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้งก่อนที่จะเล่นเกมอื่นต่อไป

2. กรณีที่เด็กเคยเล่นเกมการศึกษานี้มาแล้ว ครูควรปฏิบัติดังนี้

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

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 155) กล่าวถึง หลักในการ จัดเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ควรคำนึงถึงความเป็นจริง เหมือนของจริง เช่น หนอนผีเสื้อ การเรียงลำดับดวง อาทิตย์ที่เรียงจากใหญ่ไปเล็กไม่ได้
2. ภาพที่แสดงความเคลื่อนไหว ควรจะเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา บนลงล่างเหมือน การเขียนหนังสือของไทย
3. การให้สีถ้าเป็นภาพสัตว์ ควรให้สีที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ ธรรมชาติ การให้สีที่ร้อนแรง เด็กจะเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่ง สีประเภทสีเย็น เด็กจะสงบเงียบ
4. การนำเกมการศึกษาให้เด็กเล่น ไม่ควรฝึกดัดว่าต้องเล่นไปตามหน่วยที่เรียน ควร คำนึงถึงพัฒนาการ ประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน เล่นเกมตามลำดับความยากง่าย
5. การตรวจสอบว่าเด็กเล่นเกมครบตามที่ตกลงหรือไม่ ครูควรมีแบบบันทึกการเล่น เกมของเด็กแต่ละคน
6. เด็กแต่ละคนมีความสนใจในการเล่นแตกต่างกัน ครูอาจนำเทคนิคการเล่น เกม การศึกษาจัดให้เด็ก เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศบ้างในบางโอกาส เช่น
  - คว่ำภาพหาคู่
  - เล่นเกมให้เล่นรวมกันเป็นกลุ่ม เช่น แจกภาพคนละ 1 ภาพ ให้สัญญาณหาคู่
7. ปัจจุบันเกมการศึกษามีจำหน่ายแพร่หลายมากขึ้น การเลือกซื้อควรคำนึงถึง พัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เช่น ภาพตัดต่อ 3-5 ชิ้น เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3-4 ขวบ 6-8 ชิ้น สำหรับเด็กอายุ 4-5 ปี 8-10 ชิ้น สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี
8. การนำผลการวิจัยเกี่ยวกับเกมการศึกษามาใช้ หรือนำเกมการศึกษาของแต่ละ ประเทศที่มีขายมาให้เด็กเล่น ครูควรนำมาศึกษาทดลองใช้กับเด็กกลุ่มเล็กๆ ก่อนว่าส่งผลต่อ พัฒนาการเด็กมากน้อยเพียงใด ก่อนการตัดสินใจซื้อ

### 3.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

วรรณิ วัจนสวัสดิ์ (2552: บทคัดย่อ) ศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็ก ปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาตลอดปี ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมเกม การศึกษาตลอดปีมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การใช้เกมการศึกษานั้นครูจะต้องมีความรู้และเข้าใจใน เกมการศึกษาเป็นอย่างดี ก่อนที่จะนำไปใช้กับเด็ก ในระหว่างที่เล่นเกมการศึกษาครูอาจจะต้องเป็น ผู้แนะนำและอธิบายถึงวิธีการเล่นถ้าหากเด็กเกิดความสงสัยในเกมการศึกษานั้นๆ เพื่อให้เด็กเล่น เกมได้ถูกวิธีและถูกต้อง



## 4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

### 4.1 ความหมายของภาษา

หรรษา นิลวิเชียร (2535: 201) กล่าวว่า ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารระหว่างกันด้วยวิธีการหลายรูปแบบ ซึ่งมีวิธีที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ การพูดและการเขียน ซึ่งการพัฒนาดังกล่าวช่วยให้เด็กเข้าใจและเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น

บุษบง ต้นดวงษ์ (2535: 40 – 47) กล่าวว่า ภาษาเป็นสัญลักษณ์ของการสื่อสารที่ต้องใช้ให้เหมาะกับเรื่องที่ต้องการสื่อสาร เด็กปฐมวัยเรียนรู้จากภาษาแบบต่างๆ ได้แก่ ภาษาศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย ละครและคณิตศาสตร์ ซึ่งสามารถใช้สื่อความคิดแต่ละเรื่อง โดยการใช้สัญลักษณ์หลายแบบผสมผสานสลับกัน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2537: 208) ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า ภาษา คือ ระบบในการสื่อสารความคิดหรือความรู้สึกโดยใช้สัญลักษณ์ เสียง ท่าทาง หรือเครื่องหมายที่มีความหมาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจ

ภาวาส บุญนาค (2538: 15) กล่าวว่า ภาษา หมายถึง ระบบของเสียงสัญญาณหรือสัญลักษณ์ตัวหนังสือที่สื่อออกมาแล้วมีความหมายและสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่น เพื่อเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2541: 1-2) กล่าวว่า ภาษา หมายถึง เครื่องอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ประกอบด้วยการติดต่อ ระเบียบของการติดต่อสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความคิดและความเข้าใจในลักษณะของการติดต่อนั้น

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546: 106) กล่าวว่า ภาษา หมายถึง ระบบการเปล่งเสียงและการเขียนสัญลักษณ์ซึ่งคนในสังคมเรียนรู้และใช้ในการทำงานเดียวกัน

ราชบัณฑิตยสถานของไทย (2546: 822) ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า ภาษาหมายถึง ถ้อยคำที่ใช้พูด หรือเขียน เพื่อสื่อความหมายของชนกลุ่มหนึ่ง หรือเพื่อสื่อความหมายเฉพาะวงการ เสียงตัวหนังสือหรืออากัปกิริยาที่สื่อความหมายได้โดยปริยาย หมายความว่า สารเรื่องราว เนื้อความที่เข้าใจกันได้

วิทยากร เชียงกุล (2548: 142) กล่าวว่า ภาษา หมายถึง เครื่องมือในการให้และรับข้อมูลเพื่อสื่อความหมายถึงความรู้ ความเข้าใจ และความต้องการ ตลอดจนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เจตคติ และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

บรูมเรย์ (Bromrey. 1998) กล่าวว่า ภาษามีคำจำกัดความกว้างมาก หมายถึง สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเชื่อมโยง

โวเคนเลน คริสตี้ และ อิง (Vokenline, Chritie; & Enz. 2002) กล่าวว่า ความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ ในภาษา ได้แก่ เสียง การเคลื่อนไหวนิ้วมือ การพิมพ์ และอื่นๆ ภาษาหมายถึง ภาษาพูด การสื่อสารโดยใช้การพูดและการฟัง

แมคชาโดว์ (Machodo. 2003: 54) กล่าวว่า ภาษาหมายถึงระบบของการสื่อสารโดยความตั้งใจและการแสดงออกของตนเอง โดยใช้เสียงสัญญาณหรือสัญลักษณ์ ซึ่งทำให้ผู้อื่นเข้าใจ พัฒนาการทางภาษาถึงการส่งและรับข้อมูล

อ็อตโต้ (Otto. 2002) กล่าวว่า เด็กใช้ภาษาพูดในการสื่อสารความคิดและคำถามระหว่างการเรียนรู้กิจกรรมการพูด เป็นการแสดงออกถึงภาษาที่ใช้ด้วยปาก เด็กใช้ภาษาด้วยปากได้หลายอย่าง ได้แก่ การสนทนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมอื่นๆโดยตรง เพื่อแสดงออกถึงความต้องการเพื่อถามคำถามและการแก้ปัญหา

ฮอลิเดย์ (Holiday.1997) กล่าวว่า หน้าที่ของภาษา คือ สิ่งที่เด็กใช้ในการแปลความหมายตั้งแต่ยังเล็ก โครงสร้างภาษาเป็นการเริ่มต้นสมมุติฐานของโครงสร้างในการออกเสียงของเด็ก ซึ่งเป็นพัฒนาการทางภาษาในเบื้องต้น โครงสร้างทางภาษา ได้แก่

1. เครื่องมือ (Instrumental) ภาษา หมายถึง เครื่องมือที่เด็กใช้ทำให้เกิดความพึงพอใจที่จะได้สิ่งต่างๆตามความต้องการ และสามารถช่วยให้เด็กได้รับสิ่งต่างๆและบริการที่เด็กต้องการ
2. การควบคุม (Regulatory) หมายถึง หน้าที่ของภาษาที่เด็กใช้ในการควบคุมพฤติกรรมของผู้อื่นให้ทำอีก
3. การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หมายถึง หน้าที่ที่เด็กใช้ภาษา เพื่อติดต่อผู้อื่นรอบตัวเด็ก
4. หน้าที่ของแต่ละบุคคล (Personal Function) ที่เด็กใช้ในการแสดงออกถึงการตระหนักในตนเอง และแสดงความรู้สึก
5. การตั้งคำถาม (Heuristics) หน้าที่ของภาษา หมายถึง หน้าที่ในการตั้งคำถามที่เด็กใช้ในการสร้างสรรค์สิ่งแปลกปลอมโดยการตั้งคำถาม
6. จินตนาการ (Imaginative) เป็นหน้าที่ของภาษา ที่เด็กใช้ในการสร้างสรรค์สิ่งแปลกปลอมด้วยตนเอง บทบาทสมมุติ และการเล่น
7. ข้อมูล (Information) เป็นหน้าที่ของภาษาที่เด็กใช้ในการสื่อสารข้อมูล

คาร์โรลล์ (Carroll. 1964: 4) กล่าวว่า ภาษายังเป็นเครื่องมือในการสื่อความรู้ ความคิด ความรู้สึกสู่กันและกัน

ฟิชเชอร์ (Fisher. 1992: 18) กล่าวว่า ภาษา หมายถึง ทักษะสำคัญ 4 ประการ คือการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

บรอมลีย์ (Vukelich; Christie; & Enz. 2002: 2 ; citing Bromley. 1998. Language arts : Exploring connections.) กล่าวว่า ภาษา หมายถึง ระบบสัญลักษณ์ซึ่งถ่ายทอดความหมายประกอบด้วยเสียงและตัวพิมพ์ ในระดับปฐมวัยแบ่งภาษาออกเป็น 2 ประการ ประการแรกคือภาษา หมายถึง ภาษาวาจาหรือการติดต่อสื่อสารด้วยการพูดและการฟัง ประการที่ 2 คือการรู้หนังสือ หมายถึง การอ่านและการเขียนหรือการสื่อสารผ่านตัวพิมพ์

สรุปได้ว่า ภาษา หมายถึง ระบบสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร ถ่ายทอด แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ระหว่างผู้ที่อยู่ในสังคมเดียวกัน รวมทั้งเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ประกอบด้วยทักษะที่สำคัญ 4 ประการ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในระดับปฐมวัย ภาษา หมายถึง ภาษาวาจา คือ การพูดและการฟัง และการรู้หนังสือ หมายถึง การอ่านและการเขียน

#### 4.2 ความสำคัญของภาษา

ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์ (2529: 214 – 215) กล่าวว่า ภาษามีความสำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. เด็กสามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น เปิดโอกาสให้เกิด ขบวนการสังคมประกิต (Socialization)
2. เด็กสามารถใช้ภาษาเป็นคำพูดที่เกิดขึ้นภายในรูปแบบการคิดและในระบบของ สัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางภาษาในระดับต่อไป
3. ภาษาเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นในตัวเด็ก ดังนั้นเด็กจึงต้องอาศัยการจัดกระทำกับ วัตถุจริง ๆ เพื่อแก้ปัญหา เด็กสามารถสร้างจินตนาการทางสมอง ซึ่งก่อให้เกิดการทดลองขึ้น เด็ก สามารถจินตนาการถึงวัตถุ แม้วัตถุนั้นจะอยู่นอกสายตาหรืออยู่ในอดีต เด็กสามารถทำการทดลอง ในสมองและทำได้เร็วกว่าการจัดการกระทำกับวัตถุนั้นจริง

อภิญา กังสนารักษ์ (2530: 1) กล่าวว่า ภาษาเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของ เด็กปฐมวัย ใช้ในการส่งเสริมพัฒนาการดังนี้

1. ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ภาษาเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นภายในตัวเด็ก เด็กสามารถสร้างจินตนาการในสมอง จินตนาการถึงวัตถุ แม้ว่าวัตถุนั้นจะอยู่นอกสายตา เด็ก สามารถทดลองในสมองเป็นคำพูด ในรูปแบบของการคิดและระบบสัญลักษณ์
2. ส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ภาษาเป็นเครื่องมือที่คนในสังคมหนึ่งเรียนรู้และใช้ ทำนองเดียวกัน อีกทั้งภาษายังใช้สื่อสารในการบอกกล่าว ติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและ ประสบการณ์ ซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดระบบสังคมประกิต (Socialization)

ทิศนา แคมณี และคณะ (2535: 107) กล่าวว่า เด็กจำเป็นต้องเรียนรู้ภาษาเพื่อใช้ในการ การคิดและการสื่อความหมายการปรับตัวรับความรู้ใหม่ เด็กสามารถใช้ภาษาในการติดต่อกับผู้อื่น ทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน

วราภรณ์ รักวิชัย (2533: 77) กล่าวว่า ภาษามีความสำคัญกับเด็กมาก เพราะการอยู่ใน สังคม เด็กจะต้องสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ ความพร้อมในด้านภาษา คือ ความพร้อมในการพูด การอ่าน การฟัง (การเข้าใจ) และการเขียน

เลฟ เซมานโนวิช ไวโกตสกี (Lev Semanovich Vygotsky. 1934: 60) กล่าวว่า ภาษามี ความสำคัญต่อพัฒนาการของมนุษย์ ในแง่บุคคลและสังคมหลายทิศทาง ภาษาเป็นสื่อให้คนได้ ติดต่อกับสัมพันธ์ สื่อสาร ทั้งความรู้สึกส่วนตัว ความรู้ ความคิด และวิทยาการต่างๆ ภาษาเป็นสื่อ

ถ่ายทอดมรดกทางวิชาการและวัฒนธรรม จากสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่ง จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนรุ่นถัดไป ภาษาเป็นระบบสัญลักษณ์ที่เพิ่มพูนพัฒนาการทางสติปัญญาระดับบุคคล สังคม และอารยธรรมของโลก

ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม (2541: 2) กล่าวถึง ความสำคัญของภาษาว่าเป็นเครื่องมือช่วยให้มนุษย์ได้แลกเปลี่ยนความคิดที่เป็นนามธรรมต่อกัน ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคม เกิดความอบอุ่นมั่นคง เกิดการเรียนรู้ และมีแนวคิด ความรู้สึก ตลอดจนเจตคติ ซึ่งสอดคล้องกับดวงเดือนศาสตราภรณ์ (2529: 214-215) ที่กล่าวว่า ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมาย ความคิด และความเข้าใจ ก่อให้เกิดกระบวนการสังคมประกิต (Socialization) ภาษาจึงเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมและสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

สรุปได้ว่า ภาษามีความสำคัญต่อมนุษย์ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อความหมาย ความคิด ความเข้าใจ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน นอกจากนี้ภาษายังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาและพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย

#### 4.3 องค์ประกอบของภาษา

ภาษามีองค์ประกอบสำคัญ 5 ระดับ คือ (Vukelich; Christie; & Enz. 2002: 18-21)

1. ระบบเสียง (Phonology) เป็นหน่วยเล็กที่สุดของภาษา เด็กเรียนรู้ระบบเสียงจากการให้ความสนใจกับความแตกต่างของเสียงเมื่ออายุ 6-8 เดือน
2. ลักษณะคำพูด (Morphology) เป็นหน่วยเล็กที่สุดของการมีความหมายของเสียงในภาษา เด็กนำระบบเสียงมาสร้างเป็นลักษณะคำพูดเมื่ออายุประมาณ 1 ปี
3. การสร้างประโยค (Syntax) เป็นการนำลักษณะคำพูดมาเรียงเป็นประโยคหรือไวยากรณ์ เด็กเริ่มพูดประโยคความเดียว ได้แก่ ประโยคคำสั่ง ประโยคปฏิเสธ และประโยคคำถามเมื่ออายุ 2-3 ปี และเด็กสามารถใช้คำนามและคำสรรพนามได้ถูกต้องเมื่ออายุ 5-7 ปี
4. ความหมาย (Semantics) เด็กรู้ความหมายของคำศัพท์และรู้บริบทในการใช้คำศัพท์ ในระยะแรกเด็กใช้คำพูดเดี่ยวแทนประโยคทั้งหมด และเด็กจะสามารถแยกคำออกจากประโยคและเข้าใจความหมายในลักษณะรูปธรรมได้เมื่ออายุ 2-7 ปี
5. การใช้ภาษา (Pragmatics) เด็กสามารถเรียนรู้การใช้ภาษาอย่างเหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมและบริบทของสังคม ซึ่งเด็กต้องอาศัยการพัฒนาการเรียนรู้ระบบเสียง ลักษณะคำพูด การสร้างประโยค และความหมายมาก่อนหน้าที่จะเข้าใจการใช้ภาษา

สรุปได้ว่า ภาษามีองค์ประกอบ 5 ระดับ เริ่มตั้งแต่การเชื่อมโยงเสียงที่ได้ยินให้มีความหมาย เรียกว่า ระบบเสียง การผสมกันของเสียงให้เป็นคำศัพท์ที่มีความหมาย เรียกว่า ลักษณะคำพูด การนำคำมาเรียงต่อกัน เรียกว่า การสร้างประโยค การเข้าใจคำที่อยู่ในบริบท เรียกว่า ความหมาย และการเรียนรู้ภาษาอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ เรียกว่า การใช้ภาษา การจัดการเรียนการสอนภาษาให้แก่เด็กปฐมวัยควรเน้นเรื่องเสียง ไวยากรณ์ และความหมาย

#### 4.4 องค์ประกอบความพร้อมทางภาษา

พัฒนาการทางภาษาของเด็กแต่ละคนจะแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ ด้าน ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ดังที่มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

ทิพย์สุตา สุเมธเสนีย์ (2528: 14) กล่าวว่า ความพร้อมทางภาษา หมายถึง การเข้าใจ ความหมายของคำ การเข้าใจความหมายของประโยค ความสามารถในการจำเรื่องราวที่ได้รับฟัง แล้วสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้นั้น เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของความพร้อมทางภาษาเช่นกัน

ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสสร นิยมธรรม (2541: 42 – 47) กล่าวว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางภาษา มีดังนี้

1. สุขภาพการเจ็บป่วยเรื้อรัง หรือรุนแรงในช่วง 2 ปีแรกของเด็ก มักทำให้การเริ่มพูดและการรู้จักประโยคช้าไปราวๆ 1 – 2 เดือน เพราะการป่วยทำให้เด็กขาดโอกาสที่จะสมาคมกับเด็กอื่น นอกจากนี้การป่วยทำให้เด็กไม่ยอมพูดจากับใคร ส่วนเด็กหูหนวกหรือหูตึง จะเรียนพูดได้ช้า ทั้งนี้ เพราะเด็กไม่มีโอกาสได้ยินคนอื่น หรือแม้แต่คำพูดของตนเอง ทำให้ขาดตัวอย่างในการเลียนแบบ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญยิ่งในการเรียนรู้และพัฒนาภาษา

2. สถิติปัญญา ความสำคัญระหว่างสติปัญญาและภาษา เกี่ยวเนื่องกันอย่างชัดเจน และเพิ่มมากขึ้นจนอายุ 2 ขวบ หลังจากนั้น ความสัมพันธ์จะเป็นไปอย่างแน่นแฟ้น เด็กที่มีสติปัญญาต่ำเท่าใด ภาษาพูดก็ยิ่งเลวเท่านั้น ส่วนเด็กที่มีสติปัญญาเฉลียวฉลาดพบว่า มีปัญญาดีเยี่ยมทั้งในด้านศัพท์และการใช้ประโยค

3. ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม เด็กที่มาจากครอบครัวและฐานะทางเศรษฐกิจ และสังคมสูง ได้มีของเล่น ได้พบเห็นหนังสือ ได้อ่านหรือฟังนิทานเล่าเรื่อง ได้มีโอกาสติดต่อกับเกี่ยวข้องกับผู้อื่น ทำให้มีโอกาสจะพัฒนาภาษาได้ดีกว่าเด็กที่ถูกปล่อยอยู่ตามลำพังกับเพื่อน

4. อายุและเพศ นับเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกประการหนึ่ง ที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการใช้ภาษาของเด็ก หากสังเกตจะพบว่า เด็กผู้หญิงจะแสดงการใช้ภาษาพูดได้เหนือกว่าเด็กผู้ชาย

5. ความสัมพันธ์ในครอบครัว จากการศึกษาพบว่า เด็กในสถานสงเคราะห์เลี้ยงดูเด็กกำพร้า มักมีพัฒนาการล่าช้ากว่าเด็กทั่วไป เพราะเด็กเหล่านั้นขาดความสัมพันธ์ส่วนตัวกับแม่หรือพี่เลี้ยง เด็กลูกคนเดียว มักมีทักษะทางภาษาสูงกว่าเด็กที่มีพี่น้องในทุกด้าน เพราะเด็กที่เป็นลูกคนเดียว อยู่ในความสนใจของแม่มากกว่า และไม่ต้องแข่งขันกับพี่น้อง

6. การพูดหลายภาษา ทำให้เด็กเกิดความสับสนในการพูด ไม่สามารถพูดได้โดยเสรีต้องคิดอยู่ตลอดเวลาว่าจะพูดอย่างไร จะถูกในโอกาสใด เด็กจะรู้สึกว่ามีปัญหาในการปรับตัว กลัวถูกหัวเราะเยาะ หรือเป็นที่รำคาญของผู้อื่น ไม่กล้าพูดกับคนอื่น จนกลายเป็นคนเก็บตัว อันเป็นปัญหาทางด้านบุคลิกภาพ เด็กเหล่านี้จะรู้สึกดีขึ้น หากได้อยู่ในภาวะที่มีคนอื่น ซึ่งมีปัญหาล้ายคลึงกับตัวเอง

7. สิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมนับว่ามีอิทธิพลต่อพัฒนาการด้านการใช้ภาษาของเด็กเป็นอย่างมาก กล่าวคือ เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมใด การใช้ภาษาของเด็กจะเป็นไปตามสิ่งแวดล้อมนั้น ยิ่งอยู่ในสิ่งแวดล้อมดีเท่าใด เด็กก็ยิ่งมีโอกาสได้เรียนรู้คำศัพท์แปลกๆ ใหม่ๆ มากขึ้นเท่านั้น

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547: 141 – 142) กล่าวว่า เด็กทุกคนมีพัฒนาการทางภาษาแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ทั้งทางด้านความสมบูรณ์ทางร่างกาย ประสบการณ์ และปฏิสัมพันธ์ที่เด็กได้รับ ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ ที่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางภาษาที่สำคัญจำแนกเป็นดังนี้

1. ความพร้อมทางด้านร่างกาย การออกเสียงและเปล่งเสียงของเด็ก ต้องอาศัยความพร้อมของอวัยวะในการเปล่งเสียงที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ได้แก่ ฟัน เหงือก เพดานปาก ลิ้นไก่ และสายเสียง เมื่อพร้อมเด็กจะเปล่งเสียงออกมาได้ แต่ถ้าหากพิการ เด็กจะไม่สามารถพูดได้ เมื่อเด็กมีความพร้อมทางกาย เด็กเริ่มเล่นเสียงเมื่ออายุขวบแรก เสียงที่ออกได้ครั้งแรก มาจากเสียงของความคุ้นเคย เช่น คำเรียกว่าแม่ และต่อไปเด็กจะเลียนแบบการออกเสียง แอ เรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ คำแรกๆ ที่เด็กคิดได้และรู้ความหมาย จะเป็นคำที่ใช้มาก เด็กได้ยินบ่อย เช่น แม่ ในระยะแรก เด็กอาจฟังจนคุ้นก่อน แล้วจึงออกเสียงภาษาที่คุ้นด้วยการลองผิดลองถูก ถ้าได้รับการสนองตอบว่าถูก เกิดเป็นการเรียนรู้ หากการพูดนั้นได้รับการเสริมแรงด้วย เด็กจะใช้เวลาพูดการฟังนั้นอย่างต่อเนื่องด้วยความพอใจและเพลิดเพลิน ซึ่งการพัฒนาภาษาจะดีขึ้น การมีปฏิสัมพันธ์ การถามตอบ ช่วยให้เด็กเรียนรู้ระเบียบภาษา จากแนวคิดของการพัฒนาภาษาร่วมกับหลักการเรียนรู้ภาษาโดยธรรมชาติ จึงทำให้เกิดรูปแบบการเรียนการสอนภาษาแบบเน้นประสบการณ์ (Whole language) ที่เด็กสามารถเรียนรู้ภาษาแบบองค์รวม คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ไปพร้อมกัน โดยเน้นการประสานความรู้และประสบการณ์ที่ติดตัวมา ผสมเข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็ก และการส่งเสริมของครู (เดคาร์ ราเคล. 2542: 26 – 28)

2. ความพร้อมทางสติปัญญา เด็กบางคนสามารถเรียนภาษาได้เร็ว มีความสามารถในการรับรู้ จำแนกภาพตัวหนังสือ และเสียง ประกอบการคิดอย่างมีเหตุผล เด็กทุกคนเกิดมาพร้อมกับความสามารถในการรู้ภาษา โดยเด็กเรียนรู้การใช้ภาษาของตนเอง ทั้งทางด้านความหมาย ประโยคและเสียง จากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ (หรรษา นิลวิเชียร. 2535: 206) การเข้าใจความหมาย ภาษาที่ใช้พูด และคำศัพท์ของเด็กจะยากง่าย ขึ้นอยู่กับชุมชนและสิ่งแวดล้อมทางภาษาที่เด็กได้รับ ที่สำคัญเด็กจะใช้ศัพท์และสำเนียงภาษา เหมือนกับสิ่งที่เด็กคุ้นเคย ตัวอย่างเช่น เด็กใช้สำนวนและสำเนียงภาษาเหมือนกับคนเลี้ยงของตนที่เป็นคนชนบท เด็กจะออกเสียงเป็นชนบทด้วย

3. ความพร้อมทางสิ่งแวดล้อม การพัฒนาภาษาของเด็ก ต้องเกิดจากการกระตุ้นของสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ โอกาสทางภาษามีผลต่อเด็กมาก เด็กต้องการเรียนรู้ความหมายของภาษาจากผู้ใหญ่ และต้องการฝึกปฏิบัติ ปัจจัยร่วมที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็ก ประกอบด้วยปัจจัยดังต่อไปนี้

3.1 ตำแหน่งเด็กในครอบครัว เด็กคนกลางพูดแตกต่างจากคนอื่น ลูกแฝดใช้ภาษาช้ากว่าปกติ

3.2 เพศ เด็กหญิงจะพูดเร็วกว่าเด็กชาย

3.3 ฐานะทางเศรษฐกิจ เด็กที่อยู่ในชุมชนแออัด จะขาดโอกาสการเรียนรู้ภาษาที่ถูกต้อง และใช้ภาษาไม่ถูกวิธี

3.4 การใช้ภาษาของผู้เลี้ยงเด็ก

3.5 การมีปฏิสัมพันธ์ทางภาษากับผู้ใหญ่ ตัวอย่างเช่น เด็กอายุ 3 ขวบ และยังพูดไม่ได้ หรือมีพัฒนาการด้านการพูดไม่ดี อาจเนื่องจากมีปัญหาความสามารถในการฟัง หรือความสามารถทางสติปัญญา นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กที่มีปัญหาพัฒนาการด้านการพูด เนื่องมาจากความสัมพันธ์ของเด็กกับแม่ไม่ดี เป็นเหตุให้เด็กอารมณ์ไม่ดี หรือขาดการกระตุ้นที่เพียงพอ เด็กกำพร้าจะมีปัญหาการเรียนรู้เรื่องการพูดมากกว่าเด็กทั่วไป

ดาวนิง และ เรคเคอรี (เนื่อน้อง สนับบุญ. 2541: 9; อ้างอิงจาก Downing and Thackery 1971: 14 – 15. Reading Readiness.) ได้แบ่งองค์ประกอบความพร้อมทางภาษาของเด็กไว้ ดังนี้

1. องค์ประกอบทางกาย (Physical Factors) ได้แก่ การบรรลุวุฒิภาวะด้านร่างกายทั่วไป เช่น การมองเห็น การได้ยิน อวัยวะที่ใช้พูดปกติ

2. องค์ประกอบทางสติปัญญา (Intellectual Factors) ได้แก่ ความพร้อมทางด้านสติปัญญาโดยทั่วไปความสามารถในการรับรู้ (Perception) ความสามารถในการจำแนกภาพ และเสียง (Discrimination) ความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้านการเรียน การอ่าน

3. องค์ประกอบทางด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Factors) ได้แก่ ภาษาที่รับจากที่บ้านและประสบการณ์ทางสังคม

4. องค์ประกอบด้านอารมณ์ แรงจูงใจ และบุคลิกภาพ ( Emotion Factor , Motivation and Personallity Factor) ได้แก่ ความมั่นคงทางอารมณ์ และความต้องการที่จะเรียนรู้ทางภาษา

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของความพร้อมทางภาษา ประกอบด้วย ความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และสภาพแวดล้อม มีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กหากปัจจัยเหล่านี้เอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็ก ก็จะส่งผลต่อพัฒนาการทางภาษาให้เป็นไปในทางที่ดี

#### 4.5 การเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัย

เด็กทารกเริ่มเรียนภาษาจากการฟังผู้อื่นพูดก่อน จากนั้นเด็กจะจำคำและเลียนแบบทดลองฟัง เลียนเสียง เมื่ออายุเข้า 2-3 ขวบ เด็กจะเข้าใจภาษาพูดง่ายๆ ของผู้ใหญ่ ปฏิบัติตามคำสั่ง สามารถเชื่อมโยงเสียงกับวัตถุที่ใช้ทำเสียงได้ เมื่ออายุ 4 ขวบ ปฏิเสธการฟัง แกล้งไม่ได้ยินเสียง จำแนกเสียงได้เมื่ออายุ 5 ขวบ จะเป็นช่วงวัยที่จำข้อความยาวๆ ของผู้ใหญ่ได้ดี (นิตยา ประพฤติกิจ, 2536: 178 – 179) พัฒนาการภาษานี้จะออกมาได้เต็มศักยภาพต่อเมื่อเด็กได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ทางภาษาที่ดีและถูกต้อง

เด็กปฐมวัยเรียนรู้ภาษาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง แลสิ่งต่างๆ การได้เห็น การได้ฟัง ได้สัมผัส การลองผิดลองถูก การรับและการให้แรงเสริมเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาภาษาได้ดีขึ้น จนกระทั่งสามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารได้ กระบวนการเรียนรู้ภาษาจะพัฒนาตามลำดับจากการเลียนแบบเสียงที่ได้ยิน แสดงท่าทางตามเสียงนั้น เมื่อเด็กนำมาทดลองใช้แล้วได้รับการตอบสนอง เด็กจะสะสมความจำและรับการใช้ภาษานั้นมาเป็นของตน (จรรยา สุวรรณทัตและคณะ, 2529: 122) การพูด การชี้แนะและปฏิสัมพันธ์ของผู้ใหญ่จึงมีความหมายกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กมาก การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาที่ดีสำหรับเด็กคือการเปิดโอกาสให้เด็กพูด สนทนาโต้ตอบ หัดฟัง ฟังอ่าน ฟังการให้เด็กจำเรื่องราวจะช่วยในการพัฒนาภาษาเด็ก (สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2528 : 16 – 17) เด็กสามารถเรียนรู้ภาษาได้จากการเห็น การทดลองใช้ ได้ฝึกและได้ปฏิบัติบ่อยๆ การสนทนากับเพื่อน ครู พ่อแม่ ผู้ใหญ่ การได้คำตอบ การได้เล่าเรื่องล้วนเป็นการสร้างความงอกงามในการเรียนรู้ภาษาให้กับเด็กทั้งสิ้น การให้โอกาสทางภาษา คือการเรียนรู้ภาษาที่มีคุณค่าสำหรับเด็กปฐมวัย

ในทัศนะนักพฤติกรรมศาสตร์ (The Behaviorist View) กล่าวว่าการเรียนรู้ภาษาของเด็กเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากผลการปรับสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคลที่มีอยู่ในตนเอง ในขณะที่เด็กเจริญเติบโตขึ้นเรื่อยๆ แรงเสริมในทางบวกจะถูกนำมาใช้เมื่อภาษาของเด็กใกล้เคียง หรือถูกต้องตามภาษาของผู้ใหญ่ ซึ่งนักพฤติกรรมศาสตร์มีความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนภาษาของเด็ก คือ

1. เด็กเกิดมาโดยมีศักยภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดทางพันธุกรรมโดยปราศจากความสามารถพิเศษด้านการเรียนด้านใดด้านหนึ่ง
2. การเรียนรู้ ซึ่งรวมทั้งการเรียนรู้ทางภาษาเกิดขึ้น โดยการที่สิ่งแวดล้อมเป็นผู้ปรับพฤติกรรมผู้เรียน
3. พฤติกรรมทั่วไปทั้งพฤติกรรมภาษา ถูกปรับโดยแรงเสริมจากการตอบสนองที่เกิดจากสิ่งเร้า
4. ในการปรับพฤติกรรมที่ซับซ้อนอย่างเช่น ภาษา จะมีกระบวนการเลือก หรือทำให้ตอบสนองเฉพาะเจาะจงขึ้น โดยผ่านกาชนิดง่าย ๆ ให้แรงเสริมทางบวก ถึงแม้ว่าการตอบสนองทั่วไปและชนิดง่าย ๆ จะได้แรงเสริมทางบวกตั้งแต่ต้น แต่การให้แรงเสริมในระยะหลัง ๆ จะถูกนำมาใช้กับการตอบสนองที่ซับซ้อนและใกล้เคียงกับเป้าหมายทางพฤติกรรมสูงสุด



### ทัศนะของนักทฤษฎีสภาวะติดตัวโดยกำเนิด (The Nativist View)

นักทฤษฎีเชื่อเกี่ยวกับกฎธรรมชาติ หรือกฎเกี่ยวกับสิ่งที่มีมาแต่กำเนิด มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กแตกต่างจากนักพฤติกรรมศาสตร์สองประการสำคัญ คือ

1. การให้ความสำคัญต่อองค์ประกอบภายในบุคคลเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษา
2. การแปลความบทบาทขององค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ภาษา

ชอมสกี, แมคเน็ค และเล็นเบิร์ก (हररषष ढलवलषषर. 2535: 206; อ้างอิงจาก Chomsky, Mc Neil and Lenneberg. n.d.) เป็นผู้ที่มีความเชื่อว่า เด็กเกิดมาด้วยความสามารถทางภาษา เด็กทุกคนเกิดมาโดยมีโครงสร้างทางการเรียนรู้ทางด้านความหมายประโยค และระบบเสียง เด็กจะมีขั้นตอนของการพัฒนาทางร่างกายและขั้นตอนทางภาษาเกี่ยวโยงและสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด โดยที่ความสามารถทางการเรียนรู้ภาษาของเด็กจะถูกวางโปรแกรมไว้ในตัวและมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้รับ

### ทัศนะของนักสังคมศาสตร์ (The Socialist View)

นักทฤษฎีสังคมหรือทฤษฎีวิวัฒธรรมให้ความสนใจเกี่ยวกับผลกระทบของสิ่งแวดล้อมทางภาษาของผู้ใหญ่ที่มีต่อการพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ผลการวิจัยกล่าวว่า วิธีการที่ผู้ใหญ่หรือพ่อแม่ปฏิบัติต่อเด็กมีผลต่อการพัฒนาการทางภาษา และพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก วิธีการเหล่านั้นได้แก่ การอ่านหนังสือให้เด็กฟัง การสนทนาระหว่างรับประทานอาหาร การแสดงบทบาทสมมุติการสนทนา เป็นต้น (Honig.1982: 38)

นักวิจัยได้พยายามศึกษาลักษณะของสิ่งแวดล้อมที่ดีที่สุด สำหรับการเรียนภาษาเด็ก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาของเด็กจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม สรุปได้ 4 หลักการ คือ (हररषष ढलवलषषर. 2535: 204)

1. สิ่งแวดล้อมที่สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของเด็ก การส่งเสริมให้เด็กได้สำรวจปฏิบัติจริงกระทำด้วยตนเอง อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เป็นอิสระ รู้จักสังเกต ตั้งสมมติฐาน ผู้ใหญ่ไม่ควรเป็นผู้ออกคำสั่งอย่างเดียว ควรให้เด็กเป็นผู้ตั้งคำถามบ้าง
2. สิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็ก และบุคคลรอบข้างเด็กควรได้สื่อสารแบบสองทางซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสื่อสาร บุคคลที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์ด้วย ได้แก่ พ่อแม่ เพื่อน ญาติพี่น้อง เป็นต้น
3. สิ่งแวดล้อมที่เน้นความหมายกว่าด้านรูปแบบ พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ควรยอมรับการสื่อสารของเด็กในรูปแบบต่างๆกัน โดยคำนึงถึงความหมายที่เด็กต้องการจะสื่อออกมาเป็นสิ่งสำคัญกว่าการพูดด้วย รูปแบบไวยากรณ์ที่ถูกต้องเรียงภาษาจากง่าย ๆ ไปสู่ภาษาที่ซับซ้อน
4. สิ่งแวดล้อมที่ประกอบด้วยความหลากหลาย ทั้งด้านวาจาและไม่ใช่วาจา เด็กควรจะได้รับประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์ในหลายๆรูปแบบ เพราะประสบการณ์จะมีส่วนช่วยด้านการแสดงออกทางภาษา จะเห็นได้ว่าการเรียนภาษาของเด็กจะต้องจัดสิ่งแวดล้อมให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็ก ให้เด็กมีโอกาสได้มีปฏิสัมพันธ์ได้ลงมือกระทำ ได้สังเกตสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆตัว

เพราะสิ่งแวดล้อมจะช่วยปรับพฤติกรรมที่เรียนให้เกิดการเรียนรู้ต่อไปได้อย่างรวดเร็ว และมีความก้าวหน้าทางด้านภาษาต่อไป

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ภาษาของเด็กตามทัศนะของนักทฤษฎี มี 3 ทัศนะด้วยกัน ซึ่งทัศนะของนักทฤษฎีมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า เด็กมีลักษณะการเรียนรู้ภาษามาจากตัวเด็กเอง ตั้งแต่เกิดและมีสิ่งแวดล้อมเป็นตัวช่วยให้เด็กมีประสบการณ์การเรียนรู้ทางภาษาต่อไป

#### 4.6 กระบวนการในการเรียนรู้ภาษา

กระบวนการเรียนรู้ภาษาของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งสามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารกันได้นั้น มีลำดับดังนี้ ศรีเรือน แก้วกังวาน (ขจิตพรรณ ทองคำ. 2537: 29 – 30; อ้างอิงจาก ศรีเรือน แก้วกังวาน. 2519.จิตวิทยาฝ่ายการศึกษา. หน้า 127 – 133)

1. การเลียนแบบ (Imitation) เป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้ภาษา เพราะเป็นขั้นที่เด็กเลียนเสียงของเด็กและพูดตามเสียงที่ได้ยิน
2. การเอาอย่าง (Identification) เด็กมิได้เลียนแบบการออกเสียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะเลียนเสียงแบบท่าทาง นิสัยใจออกจากบุคคลตามเสียงที่ได้ยินด้วย
3. การเลียนแบบพฤติกรรมตอบสนองของความพร้อมทั้งกับสิ่งเร้ารอบตัว (Multiple Response Learning) เป็นพฤติกรรมตอบสนองที่เด็กพยายามทำตาม โดยลองใช้วิธีต่างๆ เปลี่ยนเสียงต่างๆ เพื่อให้ทำงานร่วมกัน ได้แก่ ส่งสมองที่รับรู้ มองเห็น ได้ยิน สะสมความจำ ควบคุมริมฝีปาก สีน้หน้า ท่าทางและสายตา
4. การเรียนรู้ด้วยสัมพันธภาวะ (Associative Learning) เด็กจะเรียนรู้คำและความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างเสียงหรือพฤติกรรม เช่น เด็กเรียนรู้คำว่าตุ๊กตา เมื่อแม่ยื่นตุ๊กตาให้แล้วบอกว่าตุ๊กตา เด็กจะเรียนรู้ได้จากการเชื่อมโยงกับสิ่งของ
5. การเรียนรู้ – ถามตอบ (Question – Answering) เมื่อเด็กได้เรียนรู้ภาษาแล้ว ก็เกิดความคิดอย่างมีระบบ รู้จักใช้เหตุผล จะมีความสงสัยและถาม อยากรู้ อยากเห็น โดยการถามคำถามของเด็กจะช่วยพัฒนาภาษาของเด็กได้ดียิ่งขึ้น
6. การลองผิดลองถูก (Trial; & Error) เด็กปฐมวัยที่มีการลองปฏิบัติ อาจจะถูกบ้าง ผิดบ้าง การเข้าใจและการชมเชยเมื่อเด็กออกเสียงได้ถูกต้อง จะทำให้เกิดความมั่นใจและช่วยให้ภาษาพัฒนาได้รวดเร็วขึ้น
7. การถ่ายทอดการเรียนรู้ (Transfer; & Learning) การเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ จะง่ายขึ้นถ้าผู้เรียนมีความรู้ เกี่ยวพันกันมาก่อน เช่น การรู้จักไก่ แล้วรู้จักเป็ด ห่าน โดยชี้ให้เห็นความแตกต่าง เด็กจะจดจำได้เร็วและมีความคิดตามลำดับอย่างมีระเบียบ

นอกจากนี้ จรรยา สุวรรณทัตและคนอื่นๆ (Suvannathat; & Others. 1985: 122) กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ภาษาว่า เกิดขึ้นจากความชำนาญ (Empiricist Approach) ซึ่งเด็กจะเริ่มเรียนภาษาอย่างไม่เป็นกฎเกณฑ์ แต่เรียนรู้ภาษาในลักษณะเกี่ยวกับการฝึกทักษะความชำนาญ

และความสามารถด้านอื่นๆ การเรียนรู้คำจากการได้ยินคนอื่นพูดซ้ำๆ แล้วนำมาพูดซึ่งเด็กจะได้เรียนรู้ได้เร็วถ้าคำศัพท์ที่เด็กเรียนรู้เป็นประสบการณ์ใกล้ตัวเด็ก รูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย คือ ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ เช่น ครุ่นำวัตถุ สิ่งของ ของเล่น มาจัดในห้องเรียน แล้วตั้งคำถาม เมื่อเราให้เด็กหาคำตอบ ซึ่งเป็นการให้เด็กสำรวจวัตถุนั้นด้วยตนเอง

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ภาษา ประกอบด้วย การเลียนแบบ การทดลองและการสอน ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาจะเป็นไปตามลำดับอย่างมีระบบ

#### 4.7 พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย

ได้มีผู้สนใจพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยหลายท่าน ซึ่งได้ให้ความเห็นดังต่อไปนี้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542: 111 – 113) กล่าวว่า ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาการทางสติปัญญา เด็กวัยก่อนเรียนเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางภาษามากขึ้น รู้คำศัพท์มากขึ้น พัฒนาคำพูดเดี่ยวสู่คำพูดเป็นวลีและเป็นประโยคมากที่สุด เช่น เด็กเล็กเริ่มมาจากคำว่าแม่ ต่อมาเป็นแม่จ๋า ต่อมาเป็นแม่ไปไหน เป็นต้น ในช่วงระยะเวลาของการพัฒนาการทางภาษานี้ การพูดคุย การสนทนากับเด็กเป็นการกระตุ้นที่ดี เด็กสามารถพัฒนาความคิดได้เต็มที่ สังเกตจากที่เด็กดูทีวีมาก จะพูดเก่งเป็นเรื่องเป็นราว เพราะเด็กได้ใช้คำสนทนาและภาษาจากโทรทัศน์ อย่างไรก็ตามการปล่อยให้เด็กเรียนรู้ภาษาเองตามธรรมชาติเด็กจะมีพัฒนาการทางภาษาอย่างมาก คำถามของเด็กที่ถามว่า “ทำไม” คือการค้นหาคำศัพท์ ค้นหาภาษา ฝึกความจำและเหตุผล การตอบคำถามของผู้ใหญ่ตอบเด็กจะสนุกสนานและเรียนรู้ไปพร้อมกัน นอกจากนี้เด็กยังสามารถเรียนรู้ ภาษาจากการสัมผัส การได้ฟัง การได้โต้ตอบ เด็กที่มาจากครอบครัวที่สนใจพูดกับเด็ก ไม่ว่าเด็กจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจบ้างก็ตาม เด็กสามารถแสดงออกได้และได้ประโยชน์มากกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่พูดน้อย ทั้งนี้การที่เด็กได้พูด ได้สนทนาบ่อยๆ ทำให้เด็กได้เรียนรู้คำศัพท์ ได้คิด ได้สื่อสาร ได้แสดงออก ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรม สติปัญญาและรวมถึงพัฒนาการทางสังคม (กุลยา ตันติผลาชีวะ.2542 : 113 อ้างอิงจาก Fontana. 1995. Psychology for teacher.)

โลแกน และ โลแกน (เยาเวพา เดชะคุปต์. 2542: 60 – 62 ; อ้างอิงจาก Logan & Logan.1974 : 20 Education young Children) ได้แบ่งพัฒนาการทางภาษาออกเป็น 7 ขั้นตอนดังนี้

1. ระยะปะปะ (Random stage หรือ Prelinguistic stage) อายุแรกเกิดถึง 6 เดือน เด็กจะเปล่งเสียงออกดัง ที่ยังไม่มีความหมาย การเปล่งเสียงเพื่อบอกความต้องการและเมื่อได้รับการตอบสนองจะรู้สึกพอใจที่ได้ส่งเสียง ถ้าเสียงใดที่เปล่งออกมาได้รับการตอบสนองทางบวกก็จะเปล่งเสียงนั้นซ้ำอีก

2. ระยะแยกแยะ (Jargon stage) อายุ 6 เดือน ถึง 1 ปี เด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่างๆที่ได้ยิน และรู้สึกพอใจที่ได้ยินเสียง ถ้าเสียงใดที่เปล่งออกมาได้รับการสนองก็จะเปล่งเสียงนั้นซ้ำอีก

3. ระยะเลียนแบบ (Imitation Stage) อายุ 1 – 2 ขวบ เด็กจะเริ่มเลียนเสียงต่างๆที่ได้ยิน เช่น เสียงของพ่อแม่ ผู้ใหญ่ที่ใกล้ตัว เสียงที่เปล่งออกมาอย่างไม่มีจุดหมายจะค่อยๆหายไป เด็กจะเริ่มรับฟังเสียงที่ได้รับการตอบสนอง นับว่าพัฒนาการทางภาษาจะเริ่มต้นจากระยะนี้อย่างแท้จริง

4. ระยะขยาย (The Stage of Expansion) อายุ 2 – 4 ปี เด็กเริ่มหัดพูด เริ่มจากการหัดเรียกชื่อสัตว์ คนและสิ่งของ ที่อยู่ใกล้ตัว เริ่มเข้าใจการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย การสื่อความหมายในโลกของผู้ใหญ่ ซึ่งในวัยต่างๆเขาสามารถพูดได้ดังนี้

อายุ 2 ขวบ เด็กจะเริ่มพูดเป็นคำ โดยสามารถใช้คำนามได้ 20 %

อายุ 3 ขวบ เด็กเริ่มพูดเป็นประโยคได้

อายุ 4 ขวบ เด็กจะเริ่มใช้คำศัพท์ต่างๆ รู้จักใช้คำเต็มหน้าและลงท้ายอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ใช้กัน

5. ระยะโครงสร้าง (Structure Stage) อายุ 4 – 5 ขวบ เด็กได้รับการพัฒนาความสามารถในการรับรู้ในการสังเกต สนุกกับการเล่นคำ และรู้จักคิดคำประโยคโดยอาศัยการผูกวลี และประโยคที่ได้ยินคนอื่น ๆ พูด เริ่มคิดกฎเกณฑ์ในการผสมคำ และหาความหมายของคำ และวลี โดยเด็กจะเริ่มสนุกกับการเปล่งเสียง เขาจะเล่นเกมกับเพื่อนๆ หรือ สมาชิกในครอบครัว

6. ระยะตอบสนอง (Responding Stage) อายุ 5 – 6 ปี ระยะนี้ความสามารถในการคิดทางภาษาของเด็กจะสูงขึ้น เริ่มพัฒนาภาษาไปสู่ภาษาที่เป็นแบบแผนมากขึ้น และใช้ภาษากับสิ่งต่างๆรอบตัว พัฒนาการทางภาษาจะเริ่มต้นเมื่อเข้าเรียนในชั้นอนุบาล เริ่มใช้ไวยากรณ์อย่างง่าย ภาษาที่เขาสื่อความหมายเกิดจากที่เขามองเห็นและรับรู้

7. ระยะสร้างสรรค์ (Creative Stage) อายุ 6 ปีขึ้นไป เด็กจะสนุกกับคำ หาวีธีสื่อความหมายด้วยตัวเลข รู้จักวิเคราะห์ที่สร้างสรรค์ รู้จักใช้ถ้อยคำสำนวนภาษาพูดเป็นนามธรรมมากขึ้น เด็กจะรู้สึกกับการแสดงความคิดเห็น โดยการพูดและเขียน

เพียเจต์ และอินheldเดอร์ (ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์. 2526: 215; อ้างอิงมาจาก Piaget; & Inhelder.1969: 120 – 122 กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาของเด็กไว้ว่า เด็กอายุ 2 – 4 ปี จะเรียนรู้คำต่างๆมากขึ้น การพูดคุยเป็นลักษณะการสื่อสารแบบสังคม (Social Communication) แต่ส่วนใหญ่การพูดคุยของเด็กมักจะยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เด็กจะใช้คำพูดอธิบายสิ่งที่กำลังทำอยู่ในขณะนั้นโดยไม่ตั้งใจที่จะสื่อสารกับผู้อื่น กล่าวคือเด็กจะพูดกับตนเองโดยไม่ฟังผู้อื่น ซึ่งเรียกว่า การพูดคนเดียวแบบรวมหมู่ (Collection Monologues ) นอกจากนี้เด็กจะมีทักษะต่อสิ่งต่างๆจากการมองเห็นของตนเอง และจะเป็นการยากที่จะให้เด็กยอมรับสิ่งที่ต่างจากภาพที่ตนเห็น เด็กจะไม่พยายามเข้าใจคำพูดของคนอื่น ส่วนเด็กอายุ 5 – 6 ปี จะก้าวไปสู่การคิดแบบหยั่งรู้ (Intuitive) ซึ่งเป็นการคิดโดยอาศัยการรับรู้ คือ มองเห็นสิ่งต่างๆและบอกได้ว่าสิ่งนั้นเป็นอย่างไร การหยั่งรู้ของเด็กแสดงว่าเด็กก้าวหน้าไปสู่การรู้จักแยกแยะกระจาย เด็กสามารถมององค์ประกอบมากกว่าหนึ่งอย่างที่มีอิทธิพลต่อเหตุการณ์หนึ่ง แสดงว่าเด็กเกือบจะไปถึงการรู้จักคิดอย่างเป็นตรรกศาสตร์

นอกจากนี้พัฒนาการทางภาษาอาจแบ่งออกเป็นระยะตามช่วงอายุของเด็ก ดังที่พัฒนาพร สุทธิยานุช (2524: 22 – 24) กล่าวไว้ดังนี้

1. ระยะการเปล่งเสียงก่อนการพูดภาษา (Prelinguistic Utterance) ตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ปี ในระยะนี้เด็กเริ่มส่งเสียงร้อง การโต้ตอบอาจมีความหมายหรือไม่มีก็ได้ ซึ่งส่วนมากเป็นการสื่อสารความรู้สึก เด็กจะเริ่มเล่นเสียง เริ่มจากคำง่าย ๆ ใกล้เคียง เช่น พ่อ แม่ บางครั้งเล่นเสียงเพื่อความเข้าใจของตนเองเท่านั้น แต่ไม่มีความหมายสำหรับผู้อื่น

2. การพัฒนาภาษาพูดในระยะเริ่มแรก (Early Linguistic Development) เด็กช่วงอายุ 1 – 5 ปี เริ่มใช้ภาษาพูดเป็นประโยคต่างๆ เช่น แม่มา พ่อไป ซึ่งส่วนมากจะพูดคำเดียวมากกว่าคำยาวๆ จากการศึกษาพบว่าเด็กเริ่มพูดนั้น จะพูดคำนามก่อน เช่น แมว หมา นม ต่อมาจึงเป็นคำกริยาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและคำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ สรรพนาม สันธาน บุพบท ตามลำดับ เมื่อเข้าโรงเรียนภาษาของเด็กจะเริ่มเป็นประโยค เด็กจะฝึกทักษะในการออกเสียงมากกว่าอย่างอื่น

3. การพัฒนาการพูดในระยะหลัง (Later Linguistic Development) ระยะ 5 – 11 ปี ระยะนี้เด็กเริ่มเข้าโรงเรียนแล้ว ในระยะ 5 – 8 ปี เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษามากขึ้น เด็กเริ่มเรียนรู้คำศัพท์ การอ่านความหมาย เริ่มสนใจไวยากรณ์ เริ่มใช้ภาษาพูดในลักษณะรูปประโยคที่สมบูรณ์ในระยะหลังเริ่มศึกษาคำศัพท์ต่างๆ เริ่มเข้าใจความหมายนามธรรมของคำศัพท์มากขึ้น

4. การพัฒนาการสร้างประโยค (Development of Syntax) ระยะตั้งแต่ 11 ปีขึ้นไป เด็กเริ่มศึกษาไวยากรณ์อย่างแท้จริงและสามารถใช้ภาษาได้ดียิ่งขึ้น

ปิยะลักษณ์ สิมาสงยาภรณ์ (2534: 53,94,139) ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษาของเด็ก พบว่าเด็กอายุ 3 ขวบ 6 เดือน – 4 ขวบ จะพูดเป็นประโยคยาวๆ ได้มากขึ้น เด็ก 4 ขวบ จำจดจำศัพท์ได้ประมาณ 1,500 คำ ช่วง 4 ขวบ 6 เดือนจะจำคำศัพท์ได้ประมาณ 1,900 คำ แต่งประโยคโดยใช้คำ 5 – 6 คำได้ และเด็ก 5 – 6 ขวบ จะสามารถจำคำศัพท์ได้ถึง 2,200 คำ

ลี และริน (มานวิกา ผลพิรุฬห์. 2533: 15; อ้างอิงมาจาก Lee and Rubin. 1979: 133) ได้แบ่งพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์อายุ ดังนี้

อายุ 0 – 2 ปี จะเริ่มทดลองเล่นเสียง ทดลองใช้ริมฝีปาก ลิ้น สายเสียง กล้องเสียง ว่าถ้าทำให้ลมผ่านแล้วจะเกิดอะไรขึ้น และทดลองบังคับกล้ามเนื้อต่างๆ ในการพูด จะเกิดการพูดคำแรกระหว่างอายุ 10 -18 เดือน ในเด็กปกติจะเริ่มใช้ประโยค 1 – 2 ประโยคได้ แต่ยังคงใช้ภาษาท่าทางมากและชอบทำเสียงสูงๆ ต่ำๆ ซึ่งเป็นการเล่นเสียง

อายุ 2 – 5 ปี ใช้คำที่มีความหมายมากขึ้น ลักษณะการพูดเริ่มคล้ายผู้ใหญ่ ใช้ประโยคยาวมากขึ้นและมีความหมายมากขึ้น การใช้คำและประโยคพบว่ามีความซับซ้อนและมีการพัฒนาขึ้นมาก โดยเฉพาะช่วงปีที่ 4 – 5

อายุ 5 – 7 ปี ใช้ประโยคที่มีความซับซ้อน เด่นชัด อธิบายหรือบรรยายเหตุการณ์หรือรูปภาพได้ มีความหมายมากขึ้น สามารถใช้การเชื่อมประโยคและอธิบายความคิดของตนเองได้

เนสเซล (हरषा नललललल. 2535: 207 – 208; อ้างอิงจาก Nessel. 1989. *Thinking through the language arts.*) อ้างถึงผลการวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 เด็กอายุ 10 เดือน – 1 ปี 6 เดือน จะควบคุมการออกเสียงคำที่จำได้ สามารถเรียนรู้คำศัพท์ในการสื่อสารถึง 50 คำ คำเหล่านี้จะเกี่ยวข้องกับ สิ่งของ สัตว์ คน หรือ เรื่องราวในสิ่งแวดล้อม การที่เด็กออกเสียงคำหนึ่งคำหรือสองคำ อาจมีความหมายรวมถึงประโยค หรือวลีทั้งหมด

ขั้นที่ 2 เด็กอายุ 1 ปี 6 เดือน – 2 ปี การพูดจะเป็นการออกเสียงคำ สองคำ หรือวลีสั้นๆ และมีเฉพาะคำสำคัญสำหรับสื่อความหมาย เด็กเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้นถึง 300 คำ รวมทั้งคำกริยา หรือ คำปฏิเสธ เด็กจะสนุกสนานกับการพูดคนเดียวในขณะที่ทดลองพูดคำและโครงสร้างหลายๆรูปแบบ

ขั้นที่ 3 เด็กอายุ 2 ปี – 2 ปี 6 เดือน จะเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้นถึง 450 คำ วลีจะยาวขึ้น พูดประโยคความเดียวสั้นๆ มีคำคุณศัพท์ความอยู่ในประโยค

ขั้นที่ 4 เด็กอายุ 2 ปี 6 เดือน – 3 ปี คำศัพท์จะเพิ่มมากขึ้นถึง 1,000 คำ ประโยคเริ่มซับซ้อนขึ้น เด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาจะแสดงให้เห็นถึงความเจริญงอกงามทางด้านจำนวนคำศัพท์และรูปแบบของประโยคอย่างชัดเจน

ขั้นที่ 5 เด็กอายุ 3- 4 ปี 6 เดือน สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในครอบครัว และผู้คนรอบข้าง จำนวนคำศัพท์ที่เด็กรู้ประมาณ 2,000 คำ เด็กใช้โครงสร้างของประโยคหลายๆรูปแบบ เด็กจะพัฒนาพื้นฐานการสื่อสารด้วยวาจาอย่างมั่นคงและเริ่มต้นเรียนรู้ภาษาเขียน

ปานตา ใช้เทียมวงษ์ (2535: 79 – 85) กล่าวว่าเด็กปฐมวัยเมื่อเข้าสู่ระบบโรงเรียน พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วมาก ทั้งในด้านการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ การพูดออกเสียงอย่างชัดเจน การใช้รูปประโยคเพื่อติดต่อให้เข้าใจกันได้ดีและมีการใช้ภาษาได้อย่างมีความหมาย การพูดถึงตนเองน้อยลง เริ่มติดต่อสัมพันธ์กับเพื่อนและบุคคลอื่นๆ ความสามารถทางภาษาทางการพูดนี้ เพียเจต์ (Piaget) ได้สรุปลักษณะการใช้ภาษาไว้ทั้ง 3 รูปแบบ คือ

1. การพูดซ้ำๆ (Repetition) คือคำที่เด็กพูดคำซ้ำๆ กันหลายครั้ง รวมถึงการเลียนแบบคำพูดของผู้อื่นด้วย เด็กอาจคิดว่าคำพูดเหล่านี้เป็นคำพูดที่เราคิดขึ้นเอง พูดกับตัวเองซ้ำๆ อย่างพอกพอบใจ

2. การพูดคนเดียว (Monologue) คือการที่เด็กขอบพูดคุยกับตัวเองดังๆ อาจจะเล่าเป็นนิยายหรือสมมุติเป็นครู เป็นพ่อแม่ การพูดลักษณะนี้ไม่เกี่ยวกับการสื่อความเข้าใจกับผู้อื่นแต่อย่างใด เป็นการพูดเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองเท่านั้น

3. การสื่อความเข้าใจ (Communication) คือการที่เด็กพยายามทำความเข้าใจโดยการอธิบาย ชักถาม วิจารณ์ ลักษณะการพูดในขั้นนี้แสดงถึงพัฒนาการด้านการคิด การพูด และการใช้ภาษาที่สูงขึ้น (ปานตา ใช้เทียมวงศ์. 2535: 79 – 85; อ้างอิงจาก Piaget.n.d)

พัฒนาการทางภาษาควรเริ่มตั้งแต่เด็กปฐมวัย เพราะเด็กในวัย 2 – 7 ปี เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางภาษาที่เจริญงอกงามอย่างรวดเร็ว (อารี สันทนต์. 2537: 183) เด็กทุกคนเกิดมาพร้อมกับความสามารถในการเรียนรู้ภาษา โดยเด็กจะเรียนรู้การใช้ภาษาของตนทั้งในด้านของ ความหมาย ประโยค และจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ (हररा नलललललल. 2535: 206) ซึ่งสอดคล้องกับสมาคมคหศาสตร์แห่งประเทศไทย (2528: 123) ที่กล่าวว่า ถ้าเด็กรู้คำศัพท์มากเพียงใดก็จะเข้าใจคำชี้แจงหรือคำอธิบายของผู้อื่นและเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ที่อ่านหรือเล่าให้ฟังได้เพียงพอนั้น ภาษาไม่เป็นเพียงเครื่องมือสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นแนวทางใช้แสดงความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิตของมนุษย์ การส่งเสริมให้เด็กใช้ภาษาที่ถูกต้องจึงช่วยให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็น ความเข้าใจ ของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจยิ่งขึ้น (เยาวพา เตชะคุปต์. 2528: 50) ในการพัฒนาการพูดและการฟัง ได้เรียนรู้จากการสัมผัส การได้ฟังและโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อม และควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกพูด ฟังอย่างอิสระ ในสภาพที่เป็นจริง เพื่อตอบสนองความสามารถทางการพูด การฟัง อย่างเหมาะสมซึ่งจะเป็นพื้นฐานของความสามารถทางการอ่าน และการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

#### 4.8 ทักษะทางภาษาด้านการฟัง

##### 4.8.1 ความหมายของการฟัง

วรรณ โสมประยูร (2537: 83) กล่าวว่า การฟัง หมายถึง การแปลความหมายของเสียงที่ได้ยินโดยใช้สมาธิหรือความตั้งใจจนเกิดความเข้าใจ

เยาวพา เตชะคุปต์ (2542: 79) กล่าวว่า การฟัง หมายถึง การได้ยินเสียงอย่างเข้าใจความหมาย สามารถตีความสิ่งที่ได้ยิน และสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้ยินกับประสบการณ์ได้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547: 147) กล่าวว่า การฟัง หมายถึง การรับรู้เรื่องราวด้วยประสาทสัมผัสทางหู

สรุปได้ว่า การฟัง หมายถึง การรับรู้เสียงผ่านประสาทสัมผัสทางหูอย่างเข้าใจความหมาย สามารถตีความ และเชื่อมโยงเสียงที่รับรู้กับประสบการณ์ได้

##### 4.8.2 ความสำคัญของการฟัง

วรรณ โสมประยูร (2537: 89) กล่าวถึงความสำคัญของการฟังว่าการฟังเป็นส่วนสำคัญของการพูด การอ่าน และการเขียน เป็นทักษะทางภาษาที่ใช้มากที่สุดซึ่งช่วยทำให้เกิดปัญญา ช่วยขยายความรู้ ความคิดและประสบการณ์ ช่วยในการเลือก ประเมิน และตัดสินใจ ช่วยในการ

สร้างมนุษยสัมพันธ์ และก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน นอกจากนี้ มาซาโด (Machado. 1995: 71) กล่าวว่า การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่เด็กปฐมวัยเรียนรู้ได้ดีกว่าทักษะด้านอื่น

สรุปได้ว่า การฟังมีความสำคัญ เนื่องจากการฟังเป็นทักษะทางภาษาที่ใช้มากที่สุด และมีส่วนสำคัญต่อการพูด การอ่าน และการเขียน การฟังช่วยให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์ ความสนุกสนาน สร้างมนุษยสัมพันธ์ และส่งผลต่อการเลือก ประเมิน และตัดสินใจ นอกจากนี้การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่เด็กปฐมวัยเรียนรู้ได้ดีกว่าทักษะด้านอื่น

#### 4.8.3 พัฒนาการฟัง

นิตยา ประพุดติกิจ (2536: 178-179) และกุลยา ตันติผลาชีวะ (2547: 148) กล่าวถึงพัฒนาการฟังของเด็กปฐมวัยไว้อย่างสอดคล้องกัน ดังนี้เด็กอายุ 2 ปี เข้าใจคำและประโยคง่ายๆ ชอบฟังโฆษณาทางโทรทัศน์ เสียงที่สะกิดใจ เรื่องง่ายๆ สั้นๆ เพลงกล่อมเด็ก คำซ้ำ และมักเลียนแบบเสียงเด็กอายุ 3 ปี ชอบฟังเสียงที่ได้ยินคุ้นหู ชอบฟังนิทานที่ผู้ใหญ่อ่านให้ฟังแบบสองต่อสอง ฟังได้ไม่นานแต่จะฟังอย่างตั้งใจสามารถเข้าใจภาษาพูดง่ายๆ เด็กอายุ 4 ปี ฟังเรื่องได้นานขึ้นแต่ยังชอบให้ผู้ใหญ่อ่านให้ฟังแบบสองต่อสองอยู่ อาจเลือกหนังสือมาให้ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง เริ่มตีความหมายเรื่องที่ฟัง เช่น ถามคำถามหรือต่อเรื่องได้ ชอบฟังเรื่องซ้ำๆ สามารถปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ ได้และสามารถจำแนกความแตกต่างของเสียงได้เด็กอายุ 5 ปี ตั้งใจฟังนานขึ้น ชอบฟังนิทาน เพลง และคำคล้องจอง สามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้มากขึ้นสามารถเข้าใจคำพูดข้อความยาวๆ ได้เด็กอายุ 6 ปี ฟังเรื่องราวที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์รอบตัวอย่างเข้าใจ

สรุปได้ว่า เด็กมีพัฒนาการฟังเป็นอันดับแรก ต่อจากนั้นก็จะจดจำและสื่อออกมาเลียนแบบเป็นภาษาพูดซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาไปสู่การเขียนและการอ่านต่อไป

#### 4.8.4 แนวทางส่งเสริมการฟัง

นิตยา ประพุดติกิจ (2536: 167-169) กล่าวถึง แนวทางส่งเสริมการฟังของเด็กปฐมวัยว่านอกจากครูจะใช้หนังสือนิทานแล้ว ครูอาจใช้สื่ออื่นในการจัดกิจกรรมเพื่อช่วยเพิ่มพูนทักษะด้านการฟังของเด็ก ได้แก่ โคลงกลอน คำสัมผัสและร้อยแก้ว เพลง ดนตรีและจังหวะ การขีดหุ่น เกมทายปัญหา เกมกระดาน การปฏิบัติตามคำสั่ง และการศึกษานอกสถานที่ ซึ่งสอดคล้องกับเยาวพา เดชะคุปต์ (2542: 79) ที่กล่าวว่า ครูควรใช้นิทานและบทร้อยกรองเข้ามาใช้ฝึกทักษะการฟังโดยสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองระหว่างครูกับเด็ก รวมทั้งหาหัวเรื่องที่เด็กสนใจ ได้แก่ เหตุการณ์ประจำวัน และการเตรียมการไปทัศนศึกษา เพื่อสนทนากับเด็กและฝึกให้เด็กแยกเสียงต่างๆ นอกจากนี้ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547: 148) กล่าวว่า ลักษณะของการจัดกิจกรรมอาจนำไปสอดแทรกในกิจกรรมการเรียนรู้หรือจัดแยกเป็นกิจกรรมอิสระก็ได้

สรุปได้ว่า แนวทางส่งเสริมการฟังของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดกิจกรรมมีหลายรูปแบบ เช่น การสนทนา การฟังนิทาน การฟังเพลง การฟังเสียงดนตรี การแยกเสียงต่างๆ การขีดหุ่น การเล่นเกม การฟังคำสั่ง การศึกษานอกสถานที่ เป็นต้น การจัดกิจกรรมส่งเสริมการฟังสามารถสอดแทรกในกิจกรรมการเรียนรู้หรือจัดอย่างอิสระก็ได้



## 4.9 ทักษะทางภาษาด้านการพูด

### 4.9.1 ความหมายของการพูด

วรรณ โสมประยูร (2537: 99) กล่าวว่า การพูด หมายถึง การสื่อความหมาย อย่างหนึ่งโดยใช้น้ำเสียง ภาษา กิริยาท่าทางเพื่อถ่ายทอดไปให้ผู้ฟังรู้หรือเข้าใจความต้องการ

รังสรรค์ จันต๊ะ (2541: 86) กล่าวว่า การพูด หมายถึง กระบวนการสื่อสารของ มนุษย์ ผู้พูดจะเป็นผู้ส่งสารอันเป็นเนื้อหาสาระของข้อมูล ความรู้ กับอารมณ์ ความรู้สึกความต้องการและความคิดเห็นของตนเองประกอบกิริยาท่าทางส่งไปยังผู้ฟังหรือผู้รับสาร เพื่อให้ได้ รับทราบและเกิดการตอบสนอง

สุภาวดี ศรีวรรณะ (2542: 86) กล่าวว่า การพูด หมายถึง พฤติกรรมการ ติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลด้วยการใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง ภาษา อากัปกิริยา ท่าทาง สีหน้า แววตาเพื่อ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิด ความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เกิดความเข้าใจและตอบสนอง

สรุปได้ว่า การพูดเป็นการสื่อสารของมนุษย์โดยใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง ภาษา และ อากัปกิริยาเพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง

### 4.9.2 ความสำคัญของการพูด

สุภาวดี ศรีวรรณะ (2542: 63-64) กล่าวถึงความสำคัญของการพูดว่าการพูด เป็นเครื่องมือที่สำคัญของการติดต่อสื่อสารอันนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิต และเป็นพื้นฐานที่จะช่วย ฝึกทักษะทางภาษาเป็นอย่างดี นอกจากนี้ วรรณ โสมประยูร (2537 : 186) กล่าวว่า การพูดเป็นการ สื่อสารที่มีความสำคัญเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมากที่สุด เพราะการพูดเป็นเครื่องมือสื่อความรู้และ ความคิดที่รวดเร็วและแพร่หลายได้ผลดี

สรุปได้ว่า การพูดเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญซึ่งใช้ในการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ และความคิดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ

### 4.9.3 พัฒนาการพูด

พราวพรรณ เหลืองสุวรรณ (2537: 63-66) และนิตยา ประพฤติกิจ (2539: 179) กล่าวถึง พัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัยไว้อย่างสอดคล้องกัน ดังนี้

เด็กอายุแรกเกิดถึง 2 ปี เด็กแรกเกิดจะร้องไห้และทำท่าทาง เมื่อเปล่งเสียงจะ เป็นคำนามที่มุ่งถึงสิ่งของและบุคคล และคำกิริยาที่แสดงอาการของท่าทาง เด็กอายุ 18 เดือน สามารถพูดได้ประมาณ 10 คำ และเพิ่มขึ้นถึง 30 คำ เมื่ออายุประมาณ 2 ปี เด็กมักจะตั้งคำถามว่า อะไร ทำไม มีคำว่า “ไม่” ติดปาก พยายามพูดคำง่าย ๆ พูดประโยคสั้น ๆ และสามารถเรียกชื่อต่าง ๆ ได้

เด็กอายุ 3 ปี สามารถตั้งคำศัพท์ใหม่หรือเรียกชื่อสิ่งใหม่ซึ่งตนไม่ทราบมาก่อน สามารถสนทนาโต้ตอบได้ แต่ยังคงใช้คำง่าย ๆ และประโยคสั้น ๆ ที่มี 3-4 คำ อาจพูดคนเดียว และ ชอบถามคำถามประเภท “ทำไม” กับผู้ใหญ่

เด็กอายุ 4 ปี เริ่มมีคำถามที่มีเหตุผลมากขึ้น เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ได้เร็วและนำไปใช้แสดงความคิด ทำทางและความรู้สึก เชื่อมคำได้มากขึ้น รู้จักนำกฎไวยากรณ์ไปใช้ บางทีพูดคนเดียวคุยกับเพื่อนในฝัน ชอบทดสอบภาษาและใช้คำถาม “ทำไม”

เด็กอายุ 5 ปี สามารถใช้ประโยคยาวๆ ที่มีคำ 6-8 คำได้ ใช้ภาษาได้ถูกกาลเทศะมากขึ้น ชอบพูดมาก ชอบใช้ประโยค “เพราะว่า” รู้คำศัพท์กว้างขึ้น สามารถใช้คำพูดเปรียบเทียบวัตถุ 2 สิ่งได้

เด็กอายุ 6 ปี ชอบสนทนากับเพื่อนหรือผู้ใหญ่มากกว่าการเล่นสิ่งของ  
ศรีเรือน แก้วกังวาล (2540: 229-230) กล่าวถึง พัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัย  
ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นปฏิบัติการสะท้อน (reflexive vocalization) แรกเกิดถึงอายุหนึ่งเดือนครึ่ง การใช้ภาษาของเด็กเป็นแบบปฏิบัติการสะท้อน เป็นไปโดยอัตโนมัติและไม่มี ความหมาย แต่เมื่ออายุหนึ่งเดือนทารกจะเปล่งเสียงต่างกันตามความรู้สึก

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเสียง (babbling stage) อายุเฉลี่ยของทารกต่อจากขั้นที่ 1 จนถึงอายุ 8 เดือน ทารกได้ยินเสียงผู้อื่นและเสียงตนเอง เล่นเสียง (vocal play) ที่ไม่มี ความหมาย

ขั้นที่ 3 ขั้นเลียนเสียง (lalling stage) ทารกอายุประมาณ 9 เดือน เริ่มสนุกที่จะเลียนเสียงผู้อื่น นอกจากการเล่นเสียงของตนเอง

ขั้นที่ 4 ขั้นเลียนเสียงได้ถูกต้องยิ่งขึ้น (echolalia) ทารกอายุประมาณ 1 ปี ยังคงเลียนเสียงผู้ที่แวดล้อมเขา และทำได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น เลียนเสียงตัวเองน้อยลง

ขั้นที่ 5 ขั้นเห็นความหมายของเสียงที่เด็กเลียน (true speech) ทารกอายุ 1 ปีขึ้นไป การเรียนความสัมพันธ์ของเสียงกับความหมายก้าวหน้าขึ้น ระยะแรกเด็กพูดคำเดียวก่อน ต่อมาจึงอยู่ในรูปของวลีและประโยค

สรุปได้ว่า พัฒนาการพูดของเด็กเริ่มจากการร้องไห้ พยายามเปล่งเสียง ผีกพูดจากการเลียนแบบและพัฒนาภาษาพูดจากการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นด้วยการพูดคำ วลี และประโยค

#### 4.9.4 แนวทางส่งเสริมการพูด

นิตยา ประพตกิจ (2536: 170-172) กล่าวถึง แนวทางส่งเสริมการพูดของเด็กปฐมวัย ได้แก่ การสนทนา การใช้คำถามแบบปลายเปิด (Open-ended Questions) การชักถามเกี่ยวกับนิทานหรือใช้หนังสือนิทานแบบไม่มีคำบรรยาย (Wordless Story Book) เพื่อให้เด็กแต่งเรื่องขึ้นเอง การร้องเพลง การขีดหุ่น การทำอาหาร และการอภิปรายเกี่ยวกับการศึกษา สถาน ที่ ซึ่งสอดคล้องกับเยาวยพา เดชะคุปต์ (2542: 75-76) ที่กล่าวว่า ครูควรสนทนากับเด็ก ถามคำถามให้เด็กตอบ อ่านนิทานหรือหนังสือให้เด็กฟัง ให้เด็กเล่าประสบการณ์ของตนเอง และฝึกท่องจำคำคล้องจอง เพลง และทำท่าประกอบ นอกจากนี้ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547: 147)กล่าวว่า การจัดกิจกรรมพัฒนาการพูดต้องเริ่มจากง่ายไปหายาก เริ่มจากให้รู้คำศัพท์ รู้จักความหมายของคำ

ต่อไปจึงเป็นการสอนสร้างประโยชน์ง่ายๆ เมื่อเด็กเข้าใจมากขึ้นและมีความพร้อมต้องให้เด็กทำกิจกรรมสนทนาและกิจกรรมเล่าเรื่องราวใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

สรุปได้ว่า แนวทางส่งเสริมการพูดของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดกิจกรรมมีหลายรูปแบบ เช่น การสนทนา การซักถาม การอภิปราย การเชิดหุ่น การท่องคำคล้องจอง การร้องเพลง การทำอาหาร เป็นต้น ซึ่งการจัดกิจกรรมส่งเสริมการพูดต้องเริ่มจากง่ายไปหายาก

#### 4.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่พบในปัจจุบันมีทั้งงานวิจัยในประเทศ และงานวิจัยต่างประเทศ ดังนี้

##### งานวิจัยในประเทศ

จุพารัตน์ อินนุพัฒน์ (2543: บทคัดย่อ) ศึกษาพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบ และมุมบล็อกแบบปกติ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์มุมบล็อกแบบปกติ มีพัฒนาการทางการพูดไม่แตกต่างกัน

รัญจวน ประโมจรรย์ (2544: บทคัดย่อ) ศึกษาความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทานประกอบภาพก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม พบว่า เด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทานประกอบภาพในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีความสามารถด้านการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จุฬา สุขใส (2545: บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมท่องคำคล้องจองแบบมีความหมายและการจัดกิจกรรมท่องคำคล้องจองแบบปกติ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมท่องคำคล้องจองแบบมีความหมายและการจัดกิจกรรมท่องคำคล้องจองแบบปกติ มีความก้าวหน้าของพัฒนาการพูดสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมาพร สามเตี้ย (2545: บทคัดย่อ) ศึกษาพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกมทางภาษา พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกมทางภาษามีพัฒนาการทางการพูดโดยเฉลี่ยรวมก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สนอง สุทธาามาศย์ (2545: บทคัดย่อ) ศึกษาความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยการประกอบอาหาร พบว่า เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยการประกอบอาหารก่อนและหลังการทดลองมีความสามารถด้านการฟังและด้านการพูดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กรวิภา สรรพกิจจำนง (2548: บทคัดย่อ) ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบฮาร์ทส (HEARTS Instruction Model) ที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย พบว่ารูปแบบมีความเหมาะสมสอดคล้อง สามารถนำไปพัฒนาความสามารถทางภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างมีคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นให้คะแนนรวมโดยใช้เกณฑ์ ค่าดัชนีความเหมาะสมของรูปแบบได้เท่ากับ 4.60 และเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้องของรูปแบบ (IOC) ได้เท่ากับ 0.75 ผลการทดลองปรากฏว่า เด็กในกลุ่มทดลองมีความสามารถทางภาษาหลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในด้านการฟัง การพูด และการเขียน ส่วนด้านการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

สุชานันท์ สันติจิตรุ่งเรือง (2548: บทคัดย่อ) ศึกษาพัฒนาการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมฝึกทักษะการเขียน พบว่า เด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมในแต่ละช่วงสัปดาห์มีพัฒนาการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรม และการจัดมุมประสบการณ์ รวมทั้งการใช้รูปแบบการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมจะช่วยให้เด็กปฐมวัยมีทักษะทางภาษาสูงขึ้น

#### งานวิจัยต่างประเทศ

นูแมน และรอสคอส (Neuman; & Roskos. 1990: 214-221) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของศูนย์เล่นอิสระให้เป็นการเล่นสมมติ 4 เรื่อง คือที่ทำการไปรษณีย์ห้องสมุดสำนักงาน และห้องครัวโดยเพิ่มวัสดุและอุปกรณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา การอ่านและการจัดประสบการณ์ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาสูงขึ้น

มอร์โร (Morrow. 1993: 534-537) ศึกษาการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมในห้องเรียนของเด็กปฐมวัยเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเขียนขณะเล่น โดยแบ่งกลุ่มเด็กปฐมวัยให้เรียนรู้ในห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมแตกต่างกัน 4 กลุ่ม กลุ่มแรก จัดให้มีวัสดุ อุปกรณ์ หรือกระดาษ ดินสอ และหนังสือโดยครูคอยให้คำแนะนำและส่งเสริมการใช้วัสดุ กลุ่มที่ 2 จัดสภาพแวดล้อมการเล่นสมมติเรื่องคลินิกสัตว์แพทย์ มีการจัดสถานที่โดยใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สัมพันธ์กับเรื่องที่เล่น และนำวัสดุในการอ่านเขียนมาประกอบการเล่น โดยมีครูแนะนำการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และการเล่นกลุ่มที่ 3 จัดสภาพแวดล้อมเหมือนกับกลุ่มที่ 2 แต่ไม่มีครูคอยแนะนำ และกลุ่มสุดท้าย เป็นกลุ่มควบคุม ไม่มีการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 มีจำนวนเฉลี่ยของเด็กที่เข้าทำกิจกรรมและมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการอ่านและการเขียนในระหว่างการเล่น เช่น การอ่านอักษร การเล่าเรื่อง การอ่านออกเสียง การอ่านให้เพื่อนฟัง การวาดภาพ การขีดเขียน การเขียนตามรอย การคัดลอกคำและประโยค มากกว่ากลุ่มที่ 3 และ 4

ควินทานิลลา (Quintanilla. 1994: Abstracts) ศึกษาการแสดงการยอมรับของครูต่องานเขียนของเด็ก โดยการเสริมแรงทางบวกด้วยคำพูดไพเราะและการเสริมแรงปกติ พบว่าเด็กที่ได้รับการเสริมแรงทางบวกด้วยคำพูดไพเราะ มีพัฒนาการเขียนสูงขึ้นกว่าเด็กที่ได้รับการเสริมแรงปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จอห์นสตัน (Johnston. 1995: Abstracts) ศึกษาความสามารถทางการพูดและพฤติกรรมการอ่านหนังสือของเด็กปฐมวัยต่อการมีปฏิสัมพันธ์การอ่านกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พบว่า เด็กปฐมวัยที่มีปฏิสัมพันธ์การอ่านกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างน้อยสัปดาห์ละ 42 นาที มีความสามารถทางการพูดสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

บลัด (Blood. 1996: Abstracts) ศึกษาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการทดสอบพัฒนาการทางภาษา การรับรู้ การเขียน และมีการศึกษาระยะยาว จำนวน 67 โรงเรียน มีผู้ปกครองเข้าร่วม 56 คน พบว่า การเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็ก และเจตนาของผู้ปกครองในการเรียนรู้เพื่อการอ่านออกเขียนได้ และการส่งเสริมให้เด็กเขียนชื่อตนเองจนทำให้มีความสามารถในการเรียนรู้การอ่านเขียนได้อย่างมีความหมาย



### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

### การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชานุกุล (ข้าสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 48 คน จาก 2 ห้องเรียน

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชานุกุล (ข้าสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากมา 1 ห้องเรียนจาก 2 ห้องเรียน เป็นกลุ่มตัวอย่าง

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต
2. แบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

### การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 1.1 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยดังนี้
    - 1.1.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาลอดโตจากงานวิจัยศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาลอดโต (วรรณิ วัฒนสวัสดิ์.2552)

1.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาการศึกษาปฐมวัย 2546 ของกรมวิชาการ

1.1.3 ศึกษาทฤษฎีพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

1.1.4 ศึกษาการจัดกิจกรรมที่เน้นการเล่าเรื่องของเด็กปฐมวัย

1.1.5 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

1.2 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างแผนการจัดประสบการณ์ดังนี้

### ขั้นนำ

ให้เด็กเล่นเกมลอตโต โดยมีขั้นตอนในการเล่นดังนี้

1. แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ ส่วนประกอบของเกม และวิธีการเล่น ดังนี้

1.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน

1.2 แนะนำให้เด็กสังเกตภาพบัตรใหญ่ก่อนว่าภาพนั้นมีส่วนประกอบอะไรบ้าง และสังเกตภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่

1.3 ให้เด็กสังเกตภาพบัตรย่อยว่ามีภาพใดที่ปรากฏอยู่ในภาพบัตรใหญ่ พร้อมทั้งใช้คำถามถามเด็กว่าภาพนั้นคืออะไร เพื่อให้เด็กพูดคำศัพท์ที่อยู่ในภาพนั้นออกมา เช่น ภาพที่เป็นรูปผีเสื้อ เมื่อเด็กบอกคร่าวๆรูปผีเสื้อ ครูก็จะตั้งคำถามต่อไปว่า “ผีเสื้อกำลังทำอะไรอยู่คะ” เด็กอาจจะตอบว่า “ผีเสื้อดูดน้ำหวาน” (การพูดเป็นประโยค)

1.4 ให้เด็กนำภาพบัตรย่อยที่เป็นส่วนรายละเอียดของภาพบัตรใหญ่มาวางในช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ใต้ภาพบัตรใหญ่ ตามที่กำหนด

1.5 ตรวจสอบว่าภาพบัตรย่อยภาพใดไม่ถูกต้อง ให้เด็กสังเกตและเลือกภาพใหม่มาวางจนกว่าจะถูกต้อง พร้อมทั้งใช้คำถาม ถามเด็กถึงเหตุผลที่เด็กเลือกภาพเหล่านั้นมา

### ขั้นดำเนินกิจกรรม

ให้เด็กช่วยกันแต่งเรื่องจากเกมลอตโตที่เด็กเล่น โดยให้นำภาพจากเกมลอตโตที่เป็นภาพบัตรใหญ่และภาพบัตรย่อยที่เป็นภาพที่ถูกต้อง มาแต่งเป็นเรื่องราวต่างๆตามจินตนาการของเด็ก เมื่อแต่งเรื่องจากเกมลอตโตเสร็จแล้ว ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตให้เพื่อน ฟังหน้าชั้นเรียนโดยถ่ายทอดตามลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตามจินตนาการ (การเล่าเรื่องราว)

### ขั้นสรุป

เมื่อเด็กแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวประกอบเกมลอตโตจบแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กได้พูดคุย ซักถามเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียนโดยใช้คำถาม ถามเด็กว่า “เพื่อนออกมาเล่าเรื่องอะไร” “ตัวละครในเรื่องมีใครบ้าง” “เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน” “มีใครกำลังทำอะไรอยู่บ้าง” “เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอะไรและใจความสำคัญของเรื่องที่เพื่อนออกมาเล่าคืออะไร” (การจับประเด็นเรื่อง) เมื่อจบกิจกรรมเด็กๆช่วยกันเก็บเกมลอตโตเข้าที่ให้เรียบร้อย

1.3 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต จำนวน 3 ท่าน คือ

1.3.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์เต็มสิริ เนาวรังสี อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร

1.3.2 อาจารย์วรรณิ วัจนสวัสดิ์ ผู้ช่วยผู้อำนวยการส่วนการศึกษาอนุบาล โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา กรุงเทพมหานคร

1.3.3 อาจารย์รัชนี้ แก้วอ่อน ครูผู้สอนประจำชั้นอนุบาล โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา กรุงเทพมหานคร

1.4 ปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ คือการระบุชื่อเกม ปรับความคมชัดของภาพให้เหมาะสม และลายเส้นควรมีความชัดเจน

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตไปทดลองใช้กับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุระหว่าง 5-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชาญกุล (ขาสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 22 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตให้มีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมให้เน้นที่ตัวเด็กมากยิ่งขึ้น

## 2. การสร้างแบบทดสอบทักษะทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยดำเนินการขั้นตอนในการสร้างแบบวัดทักษะทางภาษาตามลำดับ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบทักษะทางภาษามาณิกา ผลพิรุฬห์ (2533) ธรรมชาติ (2535) นภเนตร ธรรมบวร (2549) จุฬารัตน์ อินนุพัฒน์ (2543) รุ่งนภา วุฒิ (2543) ปัทมา คุณเวทย์วิริยะ (2548) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบทักษะทางภาษา

2.2 สร้างแบบทดสอบทักษะทางภาษา ซึ่งประกอบไปด้วย ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดทักษะทางด้านการพูดเป็นประโยค จำนวน 10 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน) ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดทักษะทางด้านการเล่าเรื่องราวจากภาพ จำนวน 10 ข้อ (ข้อละ 3 คะแนน) ตอนที่ 3 แบบทดสอบวัดทักษะทางด้านการจับประเด็นเรื่อง จำนวน 10 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน)

2.3 นำแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษา และคู่มือดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางภาษาที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามข้อคำถาม และให้สอดคล้องทางพฤติกรรมจำนวน 3 ท่าน

2.3.1 อาจารย์ ดร.นิทรา ช่อสูงเนิน ครูผู้สอนประจำชั้นอนุบาล โรงเรียนนุศรธานี จังหวัดอุดรธานี

2.3.2 อาจารย์กฤษณี ภูพัฒน์ อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร



2.3.3 อาจารย์สืบทัดดี น้อยดัด ครูผู้สอนประจำชั้น โรงเรียนสาธิตลอออุทิศ (ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร

2.4 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดทักษะทางภาษา โดยนำแบบวัดทักษะทางภาษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาลงความเห็นและให้คะแนน ดังนี้

|    |         |                                      |
|----|---------|--------------------------------------|
| +1 | หมายถึง | ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าสอดคล้อง    |
| 0  | หมายถึง | ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าไม่แน่ใจ    |
| -1 | หมายถึง | ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าไม่สอดคล้อง |

แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC :Index of Item Objective Congruence) แล้วเลือกข้อที่มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปจึงถือว่าใช้ได้ (บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. 2526: 89) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ โดยคิดคำนวณคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 – 1.0 จำนวน 30 ข้อ และปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญโดยใช้เกณฑ์พิจารณาจากความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ 2 ใน 3 ให้เหมาะสม และให้ข้อคำแนะนำ ดังนี้

2.4.1 ปรับประโยคคำถามเพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย และ ปรับรูปภาพให้มีความคมชัดมากยิ่งขึ้น

2.5 นำแบบวัดทักษะทางภาษาที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 22 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยทำการสังเกตและบันทึกการสังเกตแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษา เพื่อศึกษาความชัดเจน และหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษา

2.6 นำแบบทดสอบทักษะทางภาษาที่ผ่านการทดลองใช้ มาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน

2.7 วิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) โดยหาค่าความสัมพันธ์รายข้อกับคะแนนรวมข้ออื่นๆที่เหลือ คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ได้จำนวน 30 ข้อ

2.8 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้ในข้อ 2.7 มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แอลฟาของ ครอนบัค (Cronbach's Alpha) ได้ค่าเท่ากับ .86 ซึ่งมีความเชื่อมั่นสูงเพียงพอที่จะนำมาใช้ในการวิจัยได้

2.9 จัดทำเป็นแบบทดสอบทักษะทางภาษาฉบับสมบูรณ์ และจัดทำคู่มือแบบทดสอบทักษะทางภาษา

2.10 จัดทำเกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

2.10.1 แบบทดสอบวัดทักษะด้านการพูดเป็นประโยค จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 10 คะแนน เกณฑ์การประเมินระดับพัฒนาการด้านการพูดเป็นประโยค

- 8 - 10 คะแนน มีพัฒนาการด้านการพูดเป็นประโยค อยู่ในระดับ ดี
- 5 - 7 คะแนน มีพัฒนาการด้านการพูดเป็นประโยค อยู่ในระดับ ปานกลาง
- 0 - 4 คะแนน มีพัฒนาการด้านการพูดเป็นประโยค อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง

2.10.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้านการเล่าเรื่องราว จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 3 คะแนน  
คะแนนเต็ม 30 คะแนน เกณฑ์การประเมินระดับพัฒนาการด้านการเล่าเรื่องราว

- 21 - 30 คะแนน มีพัฒนาการด้านการเล่าเรื่องราว อยู่ในระดับ ดี
- 11 - 20 คะแนน มีพัฒนาการด้านการเล่าเรื่องราว อยู่ในระดับ ปานกลาง
- 0 - 10 คะแนน มีพัฒนาการด้านการเล่าเรื่องราว อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง

2.10.3 แบบทดสอบวัดทักษะด้านการจับประเด็นเรื่อง จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1  
คะแนน คะแนนเต็ม 10 คะแนน เกณฑ์การประเมินระดับพัฒนาการด้านการจับประเด็นเรื่อง

- 8 - 10 คะแนน มีพัฒนาการด้านการจับประเด็นเรื่อง อยู่ในระดับ ดี
- 5 - 7 คะแนน มีพัฒนาการด้านการจับประเด็นเรื่อง อยู่ในระดับ ปานกลาง
- 0 - 4 คะแนน มีพัฒนาการด้านการจับประเด็นเรื่อง อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง

2.10.4 แบบทดสอบวัดรวมพัฒนาการทักษะทางภาษาทุกด้าน คะแนนเต็ม 50  
คะแนน เกณฑ์การประเมินระดับรวมพัฒนาการทักษะทางภาษาทุกด้าน

- 34 - 50 คะแนน มีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษา อยู่ในระดับ ดี
- 17 - 33 คะแนน มีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษา อยู่ในระดับ ปานกลาง
- 0 - 16 คะแนน มีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษา อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง

### การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยอาศัยการทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One – group Pretest – Posttest Design) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ : 2538: 216) ดังตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 แผนการทดลอง

| $T_1$ | X | $T_2$ |
|-------|---|-------|
|-------|---|-------|

|       |       |     |                                             |
|-------|-------|-----|---------------------------------------------|
| เมื่อ | $T_1$ | แทน | การทดสอบวัดทักษะทางภาษาก่อนการทดลอง         |
|       | X     | แทน | การดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบเกมลอดโต |
|       | $T_2$ | แทน | การทดสอบวัดทักษะทางภาษาหลังการทดลอง         |

### วิธีดำเนินการทดลอง

จากแผนการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวม 24 ครั้ง โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการจับฉลากมา 1 ห้องเรียน จากจำนวน 2 ห้องเรียน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบเกมลอดโต
2. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มตัวอย่างและจัดเตรียมสภาพแวดล้อม เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
3. นำแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษามาวัดก่อนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง
4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบเกมลอดโต ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที ช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา เวลา 14.00-14.30 น.
5. นำแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษามาทดสอบหลังการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง หลังจากทำการทดลองครบ 8 สัปดาห์
6. นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบทักษะทางภาษามาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

ตาราง 2 กำหนดการทดลอง

| สัปดาห์ที่ | วันที่ทำการทดลอง          | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ | ชื่อเรื่อง                                                |
|------------|---------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------|
| 1          | อังคาร<br>พุธ<br>พฤหัสบดี | ฤดูหนาว              | ฉันรักฤดูหนาว<br>อาหารคลายหนาว<br>เข้าวัดบ่อนุ่น          |
| 2          | อังคาร<br>พุธ<br>พฤหัสบดี | การสื่อสาร           | สื่อสารทันใจ<br>จ่ายตลาดกับคุณแม่<br>เดินเล่นในสวนสาธารณะ |
| 3          | อังคาร<br>พุธ<br>พฤหัสบดี | มดตัวน้อย            | มดน้อยท่องเที่ยว<br>มดน้อยช่วยเหลือ<br>มดน้อยหิวอาหาร     |
| 4          | อังคาร<br>พุธ<br>พฤหัสบดี | โลกสวยด้วยมือเรา     | เดินเล่นในสวน<br>อรุณเบิกฟ้า<br>หนูน้อยสีแดง              |
| 5          | อังคาร<br>พุธ<br>พฤหัสบดี | คมนาคม               | ขับรถชมวิว<br>ตะลอนทัวร์ยามดึก<br>เครื่องบินบินล่อน       |
| 6          | อังคาร<br>พุธ<br>พฤหัสบดี | สัตว์บก-สัตว์น้ำ     | สัตว์โลกใต้น้ำ<br>ผีเสื้อหาน้ำหวาน<br>สัตว์ป่าหาอาหาร     |
| 7          | อังคาร<br>พุธ<br>พฤหัสบดี | ทะเลแสนงาม           | ฉันรักทะเล<br>ม้าน้ำร่าเริง<br>โลมาหาเพื่อน               |
| 8          | อังคาร<br>พุธ<br>พฤหัสบดี | ฤดูร้อน              | ฤดูร้อนแสนสุข<br>เที่ยวทะเลคลายร้อน<br>ท้องฟ้าแจ่มใส      |

\* หมายเหตุ กิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมตลอดโต๊ะจะจัดให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้

ตาราง 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต

| ขั้นตอน<br>การดำเนินกิจกรรม | การจัดกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ขั้นนำ                      | <p>ให้เด็กเล่นเกมลอตโต โดยมีขั้นตอนในการเล่นดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ ส่วนประกอบของเกม และวิธีการเล่น ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน</li> <li>1.2 แนะนำให้เด็กสังเกตภาพบัตรใหญ่ก่อนว่าภาพนั้นมีส่วนประกอบอะไรบ้าง และสังเกตภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่</li> <li>1.3 ให้เด็กสังเกตภาพบัตรย่อยว่ามีภาพใดที่ปรากฏอยู่ในภาพบัตรใหญ่ พร้อมทั้งใช้คำถามถามเด็กว่าภาพนั้นคืออะไร เพื่อให้เด็กพูดคำศัพท์ที่อยู่ในภาพนั้นออกมา เช่น ภาพที่เป็นรูปผีเสื้อ เมื่อเด็กบอกคร่าวๆรูปผีเสื้อ ครูก็จะตั้งคำถามต่อไปว่า “ผีเสื้อกำลังทำอะไรอยู่ล่ะ” เด็กอาจจะตอบว่า “ผีเสื้อดูดน้ำหวาน” (การพูดเป็นประโยค)</li> <li>1.4 ให้เด็กนำภาพบัตรย่อยที่เป็นส่วนรายละเอียดของภาพบัตรใหญ่มาวางในช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ใต้ภาพบัตรใหญ่ ตามที่กำหนด</li> <li>1.5 ตรวจสอบว่าภาพบัตรย่อยภาพใดไม่ถูกต้อง ให้เด็กสังเกตและเลือกภาพใหม่มาวางจนกว่าจะถูกต้อง พร้อมทั้งใช้คำถาม ถามเด็กถึงเหตุผลที่เด็กเลือกภาพเหล่านั้นมา</li> </ol> </li> </ol> |
| ขั้นดำเนินกิจกรรม           | <p>ให้เด็กช่วยกันแต่งเรื่องจากเกมลอตโตที่เด็กเล่น โดยให้นำภาพจากเกมลอตโตที่เป็นภาพบัตรใหญ่และภาพบัตรย่อยที่เป็นภาพที่ถูกต้อง มาแต่งเป็นเรื่องราวต่าง ๆตามจินตนาการของเด็ก เมื่อแต่งเรื่องจากเกมลอตโตเสร็จแล้ว ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน โดยถ่ายทอดตามลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตามจินตนาการ (การเล่าเรื่องราว)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ขั้นสรุป                    | <p>เมื่อเด็กแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวประกอบเกมลอตโตจบแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กได้พูดคุยซักถามเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียนโดยใช้คำถาม ถามเด็กว่า “เพื่อนออกมาเล่าเรื่องอะไร” “ตัวละครในเรื่องมีใครบ้าง” “เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน” “มีใครกำลังทำอะไรอยู่บ้าง” “เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอะไรและใจความสำคัญของเรื่องที่เพื่อนออกมาเล่าคืออะไร” (การจับประเด็นเรื่อง) เมื่อจบกิจกรรมเด็กๆช่วยกันเก็บเกมลอตโตเข้าที่ให้เรียบร้อย</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

## การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

### 1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ

1.1 หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดทักษะทางภาษา โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2526: 89) โดยคำนวณจากสูตร

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

เมื่อ  $IOC$  แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์  
 $\sum R$  แทน ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ  
 $N$  แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 หาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดรายข้อ โดยใช้การวิเคราะห์สหสัมพันธ์รายข้อกับคะแนนข้ออื่นๆ ที่เหลือจากสูตร (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2526: 258) ดังนี้

$$r_{item-total} = \frac{n \sum it - (\sum i)(\sum t)}{\sqrt{[n \sum i^2 - (\sum i)^2][n \sum t^2 - (\sum t)^2]}}$$

เมื่อ  $r_{item-total}$  แทน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ  
 $i$  แทน คะแนนรายข้อ  
 $t$  แทน คะแนนรวมของข้ออื่นๆที่เหลือ

1.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะทางภาษา โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัค (Cronbach's Alpha) (บุญเชิด ภิญโญนนิตพงษ์. 2521: 291) ดังนี้

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ  $\alpha$  แทน ความเชื่อมั่นของแบบวัด  
 $k$  แทน จำนวนข้อของแบบวัดทั้งหมด  
 $S_i$  แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบวัดรายข้อ  
 $S_t$  แทน ค่าความแปรปรวนของแบบวัดทั้งฉบับ

## 2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดทักษะทางภาษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตโดยใช้สถิติ t – test แบบ Dependent Sample (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538: 74-211)

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

เมื่อ  $t$  แทน ค่าที่พิจารณาจาก t- distribution  
 $D$  แทน ผลต่างระหว่างข้อมูล  
 $N$  แทน จำนวนข้อมูล

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงกำหนด อักษรสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

|           |     |                                                          |
|-----------|-----|----------------------------------------------------------|
| n         | แทน | จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง                             |
| $\bar{x}$ | แทน | ค่าเฉลี่ยของคะแนน                                        |
| SD        | แทน | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน                              |
| t         | แทน | ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาการแจกแจงที่(t – distribution) |
| **        | แทน | มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01                            |

#### การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

**ตอนที่ 1** การวิเคราะห์ระดับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต๊ะ

**ตอนที่ 2** การเปรียบเทียบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต๊ะ

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

**ตอนที่ 1** การวิเคราะห์ระดับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต๊ะ

การวิเคราะห์ในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบวัดทักษะทางภาษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต๊ะ มาวิเคราะห์ หาค่าเฉลี่ย และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน ดังแสดง ในตาราง 4



ตาราง 4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต

| n                      | ก่อนการทดลอง                                                                      |       |       |                                                                                     | หลังการทดลอง |      |     |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------|-----|
|                        |  | SD    | ระดับ |  | SD           |      |     |
|                        | ระดับ                                                                             |       |       |                                                                                     |              |      |     |
| 1. การพูดเป็นประโยค    | 26                                                                                | 6.81  | 4.00  | ปานกลาง                                                                             | 9.38         | 1.17 | ดี  |
| 2. การเล่าเรื่องราว    | 26                                                                                | 16.96 | 3.68  | ปานกลาง                                                                             | 24.65        | 3.16 | ดี  |
| 3. การจับประเด็นเรื่อง | 26                                                                                | 3.85  | 2.03  | ปรับปรุง                                                                            | 7.42         | 1.79 | ปาน |
| กลาง                   |                                                                                   |       |       |                                                                                     |              |      |     |
| รวมทุกด้าน             | 26                                                                                | 27.62 | 7.93  | ปานกลาง                                                                             | 41.46        | 4.51 | ดี  |

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตมีทักษะทางภาษาสูงขึ้นทั้ง 3 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ด้านการพูดเป็นประโยค ก่อนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต ทักษะทางภาษาด้านการพูดเป็นประโยคของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.81 อยู่ในระดับ ปานกลาง หลังได้รับการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.38 อยู่ในระดับ ดี และมีค่าเฉลี่ยด้านการพูดเป็นประโยคสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม เท่ากับ 2.57

2. ด้านการเล่าเรื่องราว ก่อนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต ทักษะทางภาษาด้านการเล่าเรื่องราวของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.96 อยู่ในระดับ ปานกลาง หลังได้รับการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.65 อยู่ในระดับดี และมีค่าเฉลี่ยด้านการเล่าเรื่องราว สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม เท่ากับ 7.69

3. ด้านการจับประเด็นเรื่อง ก่อนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต ทักษะทางภาษาด้านการจับประเด็นเรื่อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง หลังได้รับการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.42 อยู่ในระดับ ปานกลาง และมีค่าเฉลี่ยด้านการจับประเด็นเรื่อง สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม เท่ากับ 3.57

**ตอนที่ 2** การเปรียบเทียบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต

การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี้ ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบวัดทักษะทางภาษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตมาเปรียบเทียบ ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 5

ตาราง 5 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะทางภาษาก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต

|                        | n  | ก่อนการทดลอง |      | หลังการทดลอง |      | t       |
|------------------------|----|--------------|------|--------------|------|---------|
|                        |    | $\bar{X}$    | SD   | $\bar{X}$    | SD   |         |
| 1. การพูดเป็นประโยค    | 26 | 6.81         | 4.00 | 9.38         | 1.17 | 3.95**  |
| 2. การเล่าเรื่องราว    | 26 | 16.96        | 3.68 | 24.65        | 3.16 | 17.5**  |
| 3. การจับประเด็นเรื่อง | 26 | 3.85         | 2.03 | 7.42         | 1.79 | 11.03** |
| รวมทุกด้าน             | 26 | 27.62        | 7.93 | 41.46        | 4.51 | 13.56** |

\*\* t .01,25 = 2.485

จากตาราง 5 แสดงว่าก่อนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางภาษารวมทุกด้าน มีค่าเฉลี่ยทักษะทางภาษาเท่ากับ 27.62 หลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 41.46 ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีค่าเฉลี่ยทางภาษา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ทักษะทางภาษาด้านการพูดเป็นประโยค ก่อนการจัดกิจกรรมมีทักษะทางภาษาด้านการพูดเป็นประโยค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.81 หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.38 ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ทักษะทางภาษาด้านการเล่าเรื่องราว ก่อนการจัดกิจกรรมมีทักษะทางภาษาด้านการเล่าเรื่องราว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.96 หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.65 ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ทักษะทางภาษาการจับประเด็นเรื่อง ก่อนการจัดกิจกรรมมีทักษะทางภาษาการจับประเด็นเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 3.85 หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.42 ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental) ที่ใช้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว ศึกษาเกี่ยวกับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต ซึ่งลำดับขั้นตอนการวิจัยและผลการวิจัยโดยสรุป มีดังต่อไปนี้

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายทั่วไปเพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต ที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยมีความมุ่งหมายเฉพาะ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต

#### สมมติฐานการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโตมีทักษะทางภาษาสูงกว่า ก่อนการทดลอง

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชานุกุล (ข้าสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 48 คน จาก 2 ห้องเรียน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนประชานุกุล (ข้าสนิทอนุเคราะห์) สำนักงานเขตสายไหม สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลากมา 1 ห้องเรียนจาก 2 ห้องเรียน เป็นกลุ่มตัวอย่าง

### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต
2. แบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ ด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัค (Cronbach's Alpha) มีค่าเท่ากับ .86

### การดำเนินการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวม 24 ครั้ง โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการจับฉลากมา 1 ห้องเรียน จากจำนวน 2 ห้องเรียน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต
2. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มตัวอย่างและจัดเตรียมสภาพแวดล้อม เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
3. นำแบบทดสอบทักษะทางภาษามาทำการทดสอบก่อนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง
4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที ช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา เวลา 14.00-14.30 น.
5. นำแบบวัดทักษะทางภาษามาทดสอบหลังการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง หลังจากทำการทดลองครบ 8 สัปดาห์
6. นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบทักษะทางภาษามาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลองมาหาค่าสถิติพื้นฐาน โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้วิธีการทางสถิติ t – test for Dependent Sample

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต มีทักษะทางภาษาด้านการพูดเป็นประโยคมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  $\bar{X} = 6.81$  หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  $\bar{X} = 9.39$  ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทักษะทางภาษาด้านการเล่าเรื่องราวมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  $\bar{X} 16.96$  หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  $\bar{X} 24.65$  ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ทักษะทางภาษาด้านการจับประเด็นเรื่องมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  $\bar{X} 3.85$  หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  $\bar{X} 7.42$  ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโตก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยหลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโตมีทักษะทางภาษาสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาระดับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยและเปรียบเทียบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต ซึ่งสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต มีทักษะทางภาษาโดยรวมสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่า เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต มีทักษะทางภาษาสูงขึ้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า กิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโตเป็นกิจกรรมที่ฝึกให้เด็กพัฒนาทักษะทางภาษา เพราะระหว่างการเล่นเกมลอดโต เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์ พูดคุยระหว่างเพื่อน และครูโดยผ่านการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต ซึ่งสอดคล้องกับ วัลนา ธรจักร (2544 : 33) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาช่วยส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างดี เพราะการเล่นเกมการศึกษาช่วยให้เด็กได้ฝึกทักษะการสังเกต จำแนกเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหา ฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษาเพื่อให้เกิดความพร้อมการเรียนรู้ในขั้นต่อไป เมื่อพิจารณาทักษะภาษาเป็นรายด้าน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. **ทักษะทางภาษาด้านการพูดเป็นประโยค** เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต มีทักษะทางภาษาด้านการพูดเป็นประโยคสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กส่วนใหญ่ไม่ได้ฝึกฝนการพูดเป็นประโยค ประโยคบางประโยคเด็กจะพูดแค่กริยา กับ กรรม โดยขาดประธาน ทำให้กลายเป็นประโยคที่ไม่สมบูรณ์ แต่เมื่อผู้วิจัยได้ทำการทดลอง โดยการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องประกอบเกมลอดโต พบว่า

เด็กให้ความสนใจ และมีความกระตือรือร้นที่จะฝึกการพูดเป็นประโยคมากขึ้น โดยมีการนำคำที่เป็น ประธานมาเติมในประโยค ทำให้ประโยคสมบูรณ์ขึ้น จึงส่งผลให้หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยด้านการพูดเป็นประโยคเพิ่มขึ้น คือ ซึ่งสอดคล้องกับ ปรีศนา สิริอาชา (2537: 91 – 96) ที่กล่าวว่า การจะช่วยให้เด็กมีความสามารถในการพูด คือ การพูดคุยกับเด็กบ่อยๆ คำพูดต่างๆของเด็ก มักเป็นคำที่ได้รับมาจากผู้ใกล้ชิด หลังจากนั้นเด็กจะเริ่มเรียนรู้คำต่างๆเอง ดังนั้นการพูดของครูซึ่งเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดกับเด็กอยู่จึงเป็นสิ่งสำคัญมาก เช่น การสอนให้เด็กรู้จักความหมายของคำ เป็นต้นนอกจากนั้น ในงานวิจัยของ ไพน์และคณะ (Pine, Lieven ; Roland. 1997: 807 – 819) ที่ศึกษาเรื่องรูปแบบที่แตกต่างกันในขั้นตอนการใช้คำเดี่ยวที่มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างการใช้คำพูดของแม่ และการผสมคำของเด็ก (Stylistic Variation at the “ Single Word” Stage : Relation between Maternal Speech Characteristic and Children’s Vocabulary Composition and Usage) พบว่า การใช้คำของเด็กแตกต่างกันไปตามการใช้คำพูดของแม่ วิธีการพูดของแม่ มีอิทธิพลต่อพัฒนาการการใช้คำพูดของลูกโดยตรง คือ แม่ที่พยายามจะอธิบายความหมายคำศัพท์ จะสามารถถ่ายทอดคำพูดใหม่ๆ ให้ลูกได้มากกว่าแม่ที่พูดโดยวิธีการออกคำสั่ง และแม่ที่พูดเก่งๆ จะทำให้เด็กเรียนรู้คำต่างๆ เช่น คำอุทานคำสั้นๆ ได้เป็นเปอร์เซ็นต์ที่สูงกว่าแม่ที่ไม่ค่อยพูด และงานวิจัยของ แอลลิส และบรูสเตอร์ (Ellis; & Brester. 1991: 1-2) พบว่า การที่ครูแนะนำคำศัพท์ หรือทบทวนคำศัพท์ เด็กจะได้เรียนรู้โครงสร้างภาษา ซึ่งช่วยให้เด็กได้จดจำ เทียบเคียงบริบท โดยใช้ความคิดแล้วค่อยๆนำไปสู่คำพูดของเด็กเอง

**2. ทักษะทางภาษาด้านการเล่าเรื่องราว** เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต มีทักษะทางภาษาด้านการเล่าเรื่องราวสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กมีความเขินอาย ไม่ค่อยกล้า กลัวเล่าผิด หรือเล่าเรื่องราวเพียงประโยคสั้นๆ แต่ไม่เก็บรายละเอียด ไม่สามารถลำดับเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง แต่เมื่อเด็กได้รับการกระตุ้นจากครู ด้วยการป้อนคำถาม ได้รับกำลังใจจากเพื่อน ในการช่วยกันคิดแต่งเรื่องเล่าจากเกมลอตโต จึงส่งผลหลังการจัดกิจกรรม เด็กมีทักษะทางภาษาด้านการเล่าเรื่องราวสูงขึ้น เพราะขณะจัดกิจกรรม ได้เล่าเรื่องราวตามภาพจากเกมลอตโต ให้เพื่อนและครูฟังโดยมีการสังเกตและเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ที่เด็กไม่รู้จากภาพบัตรใหญ่และภาพบัตรย่อย ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่มขณะทำกิจกรรม เด็กจึงมีความมั่นใจในการเล่าเรื่องราวมากขึ้น สามารถเก็บรายละเอียดจากภาพได้มากขึ้นและเรียงลำดับเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521 : 81) ที่กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเล่าเรื่อง มีความสำคัญ เพราะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา รวมทั้งการคิดและจินตนาการของเด็กด้วย

**3. ทักษะทางภาษาด้านการจับประเด็นเรื่อง** เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต มีทักษะทางภาษาด้านการจับประเด็นเรื่องสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า ขณะการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต เด็กจะได้ฟังเรื่องราวของเพื่อนๆ แต่ละกลุ่มที่ออกมาเล่า และทุกครั้งที่เด็กแต่ละกลุ่มเล่าจบจะมีการสนทนา

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ มีการซักถามถึงตัวละครในเรื่องราวที่เด็กๆออกมาเล่าว่ามีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง มีใครทำอะไร ที่ไหน โดยครูจะเป็นผู้ถามคำถามให้เด็กตอบและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนภายในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2528:16 -17) ที่กล่าวว่า การพูด การชี้แนะ และปฏิสัมพันธ์ของผู้ใหญ่จะมีความหมายกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กมาก การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาที่ดีสำหรับเด็กคือการเปิดโอกาสให้เด็กพูด สนทนา ได้ตอบ หัดฟัง ฟังอ่าน ฟังให้เด็กจำเรื่องราวจะช่วยในการพัฒนาเด็ก เด็กสามารถเรียนรู้ภาษาได้จากการเห็น การทดลองใช้ ได้ฟังและได้ปฏิบัติบ่อยๆ การสนทนากับเพื่อน ครู พ่อแม่ ผู้ใหญ่ การได้คำตอบ การได้เล่าเรื่องล้วนเป็นการสร้างความมกงามในการเรียนรู้ภาษาให้กับเด็กทั้งสิ้น

ดังนั้นเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต จึงมีทักษะทางภาษาสูงขึ้น เพราะกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีการเล่าเรื่องราวประกอบเกมลอดโตต่างๆ จำนวนทั้งหมด 24 เกม ซึ่งจะส่งผลให้เด็กมีทักษะทางภาษาสูงขึ้น สอดคล้องกับ (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์. 2545: 39; อ้างอิงจาก Piaget. 1896 – 1982) ที่กล่าวว่า เด็กช่วงอายุ 2- 6 ปี ถือเอาตนเองเป็นสำคัญ (Egocentric) และเรียนรู้จากการกระทำกับสิ่งวัสดุด้วยตนเอง เมื่อมีการเรียนรู้จากการกระทำกับสิ่งด้วยตนเอง ทำให้เด็กมีทักษะทางภาษาที่ดีขึ้น ดังนั้นหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต ทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยจึงสูงขึ้นด้วยเช่นกัน ซึ่งทักษะทางภาษาดังที่กล่าวมานี้ สอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่า เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต มีทักษะทางภาษาสูงขึ้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า กิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้ฝึกทักษะทางภาษา ทั้งทางด้านการพูดเป็นประโยค ด้านการเล่าเรื่องราว และด้านการจับประเด็นเรื่อง โดยใช้เกมลอดโตประกอบการเล่าเรื่องราว เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจและอยากพูด หลังเสร็จกิจกรรมในแต่ละครั้ง จะมีการพูดคุย ซักถาม เกี่ยวกับเรื่องราวที่เด็กๆได้ฟังจากการที่เพื่อนออกมาเล่าให้ฟังและจากการที่เป็นผู้เล่าเอง ซึ่งสอดคล้องกับ พัฒนา ชัชพงศ์ (2540: 15) ที่กล่าวว่า เด็กเรียนรู้ได้ดีจากประสบการณ์ตรง ซึ่งเกิดจากการที่เด็กได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางภาษาจากเพื่อนและครู ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่สูงขึ้น นอกจากนี้การที่เปิดโอกาสให้เด็กได้พูดและแสดงความคิดเห็น โดยครูเป็นผู้ตั้งคำถามต่างๆ โดยสมมติเหตุการณ์ว่า ถ้าเด็กเป็นตัวละครในเรื่องที่เพื่อนเล่าให้ฟัง เด็กจะอย่างไร จะพูดอย่างไร ก็มีส่วนช่วยให้เด็กเกิดความมั่นใจกล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และยังช่วยฝึกการจับประเด็นของเรื่องที่ได้อ่านได้ฟัง เด็กจึงได้รับประสบการณ์ทักษะทางภาษาใหม่ๆ หลายด้าน

## ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย เด็กได้เรียนรู้การเล่นและทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักการแบ่งปันและรอคอย
2. ในช่วงสัปดาห์ที่ 1 - 2 นำเกมลอตโตมาให้ เด็กๆ เล่น เด็กค่อนข้างสับสนเพราะไม่เคยเล่นเกมลอตโตมาก่อน เด็กไม่คุ้นเคย และยังไม่จำวิธีการเล่นไม่ค่อยได้ ผู้วิจัยจึงต้องใช้เวลาในการอธิบายวิธีเล่น และต้องเข้าไปร่วมเล่นกับเด็กด้วย การเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตในช่วงนี้เด็กค่อนข้างเล่าได้น้อย ไม่ค่อยมีรายละเอียดเท่าไร การเล่าไม่ค่อยต่อเนื่อง แต่พอเข้าสู่สัปดาห์ที่ 3 เด็กส่วนใหญ่เข้าใจวิธีการเล่นประกอบกับมีความสนใจมากขึ้น การเล่าเรื่องเริ่มมีรายละเอียดมากขึ้น มีความต่อเนื่องในเนื้อเรื่องมากขึ้น พอถึงสัปดาห์ที่ 5-8 เด็กเริ่มเล่าเรื่องมีลำดับเหตุการณ์ก่อน – หลัง และสามารถเล่าเรื่องต่อเติมจากภาพได้มากขึ้น
3. ในช่วงที่ผู้วิจัยแนะนำเกมใหม่แต่ละครั้ง เด็กๆ จะสนใจและจะพยายามสังเกตภาพบัตรหลักและภาพบัตรย่อย เด็กๆ จะช่วยกันหาภาพบัตรย่อยที่มีตรงกับกับภาพบัตรใหญ่แล้วช่วยกันไปวางไว้ในช่องด้านล่างของภาพบัตรใหญ่ เสร็จแล้วจะช่วยกันแต่งเรื่องราวจากเกมลอตโตที่ได้เล่น
4. การให้เด็กออกมาช่วยกันเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตทำให้เด็กๆ เกิดความมั่นใจและกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น และฝึกการเล่นและทำงานร่วมกัน

## ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่าเรื่องตามจินตนาการของตนเอง ฝึกการกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเองและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในขณะทำกิจกรรม ซึ่งในระหว่างทำกิจกรรมครูควรปฏิบัติดังนี้

1. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องทุกคน เพื่อที่เด็กจะได้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. ในการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตควรมีการจัดเตรียมสื่ออุปกรณ์ ให้พร้อม และเพียงพอกับจำนวนนักเรียน
3. เมื่อเด็กออกมาเล่าเรื่องหน้าชั้นเรียน ครูและเพื่อนๆ ควรให้การสนับสนุนและชื่นชมเด็ก เพื่อที่เด็กจะได้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง

## ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูควรทบทวนข้อตกลงก่อนทำกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อให้เด็กเรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
2. เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมทุกครั้งควรนำเกมลอตโตจัดไว้ในมุมเกมการศึกษาเพื่อให้เด็กได้เล่นทุกโอกาสที่ต้องการ เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะของตนเองอย่างต่อเนื่อง



3. ควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนทำวิจัยในชั้นเรียนเกี่ยวกับปัญหา สาเหตุ และผลที่มีต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย
4. ในการเริ่มจัดกิจกรรมครั้งแรกเด็กๆอาจจะสับสนกับวิธีการเล่น คุณครูควรดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด





บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี). กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์.กรมฯ.
- (2540). หลักสูตรก่อนประถมศึกษา 2540. กรุงเทพฯ กรมวิชาการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานคร.
- (2540). คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา 2540. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานคร.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เปรนเบสบุ๊ก.
- (2547). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรสโปรดักส์.
- จันทวรรณ เทวรักษ์. (2526). อิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมการศึกษา ในวัย 4-6 ขวบที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ.
- จุฑา สุกใส. (2545). ผลการจัดกิจกรรมท่องคำคล้องจองแบบมีความหมายที่มีต่อการพัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัย. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จุฬาลักษณ์ อินุพัฒน์. (2543). พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อก. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2521). นวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ดวงเดือน ศาสตร์ภัก. (2529). การเปรียบเทียบทฤษฎีพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยาคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิตนา แคมภีและคณะ. (2535). การเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน.
- ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ. (2544). การคิดวิจารณ์ของเด็กรุ่นวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย).กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา ประพฤติกิจ.(2536). ผู้ปกครองกับการจัดการศึกษาปฐมวัย.ในประมวล 3 ชุติวิชาหลักการและแนวคิดทางการศึกษาปฐมวัยหน่วยที่ 13. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช.
- เนื่อน้อง สันบุญ. (2541). ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่านิทาน.ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย).กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. (2521). การวัดประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- . (2526). การสอนแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาพื้นฐานการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุษบง ต้นติวงษ์. (2535). มิติใหม่การสอนระดับปฐมวัย. ในเอกสารประกอบการสัมมนาเรื่อง นวัตกรรมการสอนภาษาธรรมชาติในการอ่านเขียนของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- พัชรี สวนแก้ว. (2545). เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาพัฒนาการดูแลเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.
- พัฒนา ชัยพงศ์. (2530). การจัดประสบการณ์และกิจกรรมระดับปฐมวัย เอกสารการบรรยาย ชุดที่ 8 แผนการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- . (2540). คู่มือการจัดอนุบาลศึกษาและการประเมินผล. กรุงเทพฯ: โรงเรียนไผ่ทออุดมศึกษา. อัดสำเนา.
- มาลี วรระทรัพย์. (2531). การศึกษาความสามารถในการสังเกตและจำแนกของเด็กปฐมวัยที่เล่น เกมการศึกษาด้วยวิธีต่างกัน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2527). เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาการสร้างเสริม ประสบการณ์ระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1-7. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2540). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- . (2542). กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- รังสรรค์ จันตะ. (2541). เอกสารประกอบการสอนวิชา ศท ๑๓๐ ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชบัณฑิตสถาน. (2546). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 อ่านอย่างไรและเขียนอย่างไร ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (แก้ไขเพิ่มเติม). พิมพ์ครั้งที่ 16 กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- ราตี ทองสวัสดิ์. (2523). การจัดตารางกิจกรรมประจำวัน.เข้าใจเด็กวัยก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รุ่งระวี กนกวิบูลย์ศรี. (2529). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของ  
เด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา และการใช้แบบฝึกหัด. ปรินูญานิพนธ์  
กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
ถ่ายเอกสาร.
- ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. (2536). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3.  
กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมทางวิชาการ.
- (2538). หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศึกษาพร.
- วราภรณ์ รักริย์. (2533). การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณ แจ่มกั้ว. (2534). การศึกษาความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับ  
การเล่นเกมการศึกษาปกติและที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม.  
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
ถ่ายเอกสาร.
- วรรณ โสมประยูร. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วรรณ วัจนัสดี. (2552). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา  
สอดต่อ. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วัลนา ธรจักร. (2544). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์  
ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริง. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม.  
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
ถ่ายเอกสาร.
- วิยะดา บัวเผื่อน. (2530). การฝึกความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยครูชี้แนะ  
และเล่นด้วยตนเอง. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศรียา นิยมธรรม; และ ประภัสสร นิยมธรรม. (2541). พัฒนาการทางภาษา. พิมพ์ครั้งที่ 2.  
กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2519). จิตวิทยาฝ่ายภาษา. กรุงเทพฯ: แพรวพิทยา.
- สนอง สุทธาอามาตย์. (2545). ความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด  
กิจกรรมเสริม ประสบการณ์โดยการประกอบอาหาร. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม.  
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
ถ่ายเอกสาร.
- สมาพร สามเดย์. (2545). พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการ  
เล่นเกมทางภาษา. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- สิริมา ภิญโญนันตพงษ์. (2538). *แนวการจัดประสบการณ์ปฐมวัยศึกษา* (หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: ดวงกมล.
- (2545). *การวัดและการประเมินใหม่: ปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- (2550). *เอกสารชุดวิชา ECED 201: การศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุภาวดี ศรีวรรณะ. (2542). *พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยและวิธีการส่งเสริม*. นครสวรรค์: เจ.กรุ๊ป แอดเวอร์ไทซิ่ง/อินทนนท์การพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2527). *การศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการสอนชั้นเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2528). *แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2* (เล่มที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อารี เกษมรัตน์. (2523). *การสอนเกมการศึกษาแก่เด็กอนุบาลปีที่ 1 เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: ชมรมไทยอิสราเอล.
- Blood, R.W. (1996). *What's in a Name ? The Role of Name Writing in Children Listeracy Acquisition*. Virginia: University of Virginia.
- Bright, G. W.; & John G. (1980, May- June). *Harvey and Margaiete Montaque Wheeler*. "Achievement Grouping with Mathematics Concept"
- Carroll, J.B. (1964). *Language and Thought*. New Jersey: Prentice – Hall.
- Dill, W. R. (1969). *What Management Games Do Best*. Management of Human Resources. Edited by Paul Piger, Charies A. Myers and F.T. Main, New York.
- Ellis, Gail; & Brewster, Jean. (1991). *The Storytelling Handbook : A guide for Primary Teachers of English*. London: Penguin Group.
- Holliday, M.A.K. (1997). *Exploration Hall in the Function of Lounge*. New York: El rdvier.
- Johnston, C.B. (1995, May). *Interactive Storybook software and Kindergarten Children: The Effect on Verbal Ability and Emergent Storybook Reading Behaviors*. Dissertation Abstracts International-A (CD-ROM, Available: Umi; Dissertation Abstracts). 56 (11): 1996.
- Macnado, M.J. (2003). *Early Childhood Experience in Language Art*. Canada: Thomsm – Delmar Learning.
- Otto, B. (2002). *Language Development in Early Childhood*. New Jersey: Merril Prentice.

- Pine, J.M.; Liven, Elena V.M.; & Rowland, C.F. (1997,October). Single – world Stage:  
Relations between Maternal Speech Characteristics and Children's Vocabulary  
Composition and Usage.*Child Development*. 68 (5): 807 – 819.
- Suvannathat, C.; et al. (1985). *Handbook of Asian Child Development and Child Read  
Practices*. Bangkok: Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot  
University Prasammit. MacMillan.
- Vokellen, V. Christic, J.J.; & Enz, B. (2002). *Helping Young Children Learn  
Language and Listeracy*. Boston: Allyn and Bacom.









ภาคผนวก ก

- คู่มือดำเนินการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต
- แผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต
- คู่มือดำเนินการใช้แบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- แบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย

## คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต

### หลักการและเหตุผล

การส่งเสริมทักษะทางภาษาอย่างถูกวิธีควรเริ่มตั้งแต่วัยอนุบาล เพราะจะเป็นพื้นฐานการเรียนรู้วิชาต่างๆ ต่อไปในอนาคต ทักษะทางภาษาที่สำคัญของเด็กปฐมวัย คือ การพูดเป็นประโยค การเล่าเรื่องราว และการจับประเด็นเรื่อง ดังนั้นเกมลอดโตที่ครูจัดขึ้นจึงเป็นตัวกระตุ้นสร้างความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี กิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางภาษา

ฝึกการพูดเป็นประโยค การเล่าเรื่องราวประกอบเกมลอดโต รวมทั้งฝึกการจับประเด็นเรื่องจากการฟังเกมลอดโต เป็นสื่อประกอบการเล่าเรื่องของเด็ก โดยเด็กจะนำภาพจากเกมลอดโตมาแต่งเป็นเรื่องราวต่างๆตามจินตนาการ เมื่อแต่งเสร็จก็จะนำเรื่องราวที่แต่งขึ้นมาเล่าให้เพื่อนๆในชั้นเรียนฟัง เมื่อเพื่อนเล่าจบคุณครูก็จะตั้งคำถามให้เด็กแสดงความคิดเห็นต่างๆ และช่วยการจับประเด็นจากเรื่องที่ฟัง

### จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ การพูดเป็นประโยค การเล่าเรื่องราว และการจับประเด็นเรื่อง

### หลักการจัดกิจกรรม

1. จัดทำเกมลอดโต ให้มีลักษณะเหมาะสมสำหรับการส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยแต่ละเกมจะตรงกับหน่วยการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละสัปดาห์ ซึ่งมีทั้งหมด 24 เกม

2. ลักษณะของเกมลอดโต เกมลอดโตจะเป็นเกมแผ่นกระดาษที่มี 2 ส่วน ส่วนบนภาพบัตรใหญ่เป็นภาพบัตรหลักให้เด็กได้สังเกตรายละเอียด ส่วนล่างเป็นภาพบัตรย่อยมีจำนวน 9 บัตร ในแต่ละบัตรย่อยจะมีภาพที่ปรากฏในภาพบัตรหลัก 6 บัตร และไม่ได้ปรากฏในภาพหลัก 3 บัตร

3. ลักษณะของการจัดกิจกรรม แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน เด็กทุกคนจะมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนลอดโต เมื่อเล่นเกมลอดโตเสร็จแล้ว ให้เด็กๆช่วยกันแต่งและเล่าเรื่องจากเกมลอดโตหน้าชั้นเรียน เมื่อเล่าจบแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กได้พูดคุยซักถามเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียน ตลอดจนช่วยกันจับประเด็นของเรื่องที่ได้อ่านจากเพื่อนหน้าชั้นเรียน

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม การจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโตจะจัดในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา เวลา 14.00 – 14.30 น. รวมระยะเวลา 30 นาที จัดสัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี

### วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต

#### ขั้นนำ

ให้เด็กเล่นเกมลอดโต โดยมีขั้นตอนในการเล่นดังนี้

1. แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ ส่วนประกอบของเกม และวิธีการเล่น ดังนี้

1.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน

1.2 แนะนำให้เด็กสังเกตภาพบัตรใหญ่ก่อนว่าภาพนั้นมีส่วนประกอบอะไรบ้าง และสังเกตภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่

1.3 ให้เด็กสังเกตภาพบัตรย่อยว่ามีภาพใดที่ปรากฏอยู่ในภาพบัตรใหญ่ พร้อมทั้งใช้คำถามถามเด็กว่าภาพนั้นคืออะไร เพื่อให้เด็กพูดคำศัพท์ที่อยู่ในภาพนั้นออกมา เช่น ภาพที่เป็นรูปผีเสื้อ เมื่อเด็กบอกครูว่ารูปผีเสื้อ ครูก็จะตั้งคำถามต่อไปว่า “ผีเสื้อกำลังทำอะไรอยู่คะ” เด็กอาจจะตอบว่า “ผีเสื้อดูดน้ำหวาน” (การพูดเป็นประโยค)

1.4 ให้เด็กนำภาพบัตรย่อยที่เป็นส่วนรายละเอียดของภาพบัตรใหญ่มาวางในช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ใต้ภาพบัตรใหญ่ ตามที่กำหนด

1.5 ตรวจสอบว่าภาพบัตรย่อยภาพใดไม่ถูกต้อง ให้เด็กสังเกตและเลือกภาพใหม่มาวางจนกว่าจะถูกต้อง พร้อมทั้งใช้คำถาม ถามเด็กถึงเหตุผลที่เด็กเลือกภาพเหล่านั้นมา

### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้เด็กช่วยกันแต่งเรื่องจากเกมลอตโตที่เด็กเล่น โดยให้นำภาพจากเกมลอตโตที่เป็นภาพบัตรใหญ่และภาพบัตรย่อยที่เป็นภาพที่ถูกต้อง มาแต่งเป็นเรื่องราวต่างๆตามจินตนาการของเด็ก เมื่อแต่งเรื่องจากเกมลอตโตเสร็จแล้ว ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโตให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียนโดยถ่ายทอดตามลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตามจินตนาการ (การเล่าเรื่องราว)

### ขั้นสรุป

เมื่อเด็กแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวประกอบเกมลอตโตจบแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กได้พูดคุยซักถามเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียนโดยใช้คำถาม ถามเด็กว่า “เพื่อนออกมาเล่าเรื่องอะไร” “ตัวละครในเรื่องมีใครบ้าง” “เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน” “มีใครกำลังทำอะไรอยู่บ้าง” “เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอะไรและใจความสำคัญของเรื่องที่เพื่อนออกมาเล่าคืออะไร” (การจับประเด็นเรื่อง) เมื่อจบกิจกรรมเด็กๆช่วยกันเก็บเกมลอตโตเข้าที่ให้เรียบร้อย

### การประเมินผล

1. สังเกตทักษะทางภาษา 3 ด้าน คือ การพูดเป็นประโยค การเล่าเรื่องราว และการจับประเด็นเรื่อง สังเกตจากการตอบคำถาม การใช้คำถาม และความสนใจในการทำกิจกรรม

2. วัดทักษะทางภาษา โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต

### บทบาทครู

ในการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต ครูมีบทบาท ดังนี้

1. จัดเตรียมอุปกรณ์ที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต ให้เพียงพอต่อความต้องการของเด็ก และคอยดูแลความเรียบร้อยในระหว่างการทำกิจกรรม

2. เปิดโอกาสให้เด็กปฏิบัติกิจกรรมอย่างอิสระ และคอยให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ

3. กระตุ้นให้เด็กทำกิจกรรมทุกคน สังเกตพฤติกรรมและให้ความสำคัญกับเด็กทุกคน

### บทบาทเด็ก

ครูอธิบายขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมให้เด็กทราบ ดังต่อไปนี้

1. ปฏิบัติตามข้อตกลงในการเล่นเกมลอตโต
2. เด็กๆช่วยกันแต่งเรื่องและเล่าเรื่องประกอบจากเกมลอตโต สนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่องที่เพื่อนๆแต่ละกลุ่มออกมาเล่าได้
3. เมื่อใกล้หมดเวลา เด็กๆช่วยกันเก็บเกมลอตโตเข้าที่ให้เรียบร้อย



## แผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1 ชื่อเกม ฉันทรักฤดูหนาว

### จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในด้านต่างๆ ดังนี้
  - 1.1 การพูดเป็นประโยค
  - 1.2 การเล่าเรื่องราว
  - 1.3 การจับประเด็นเรื่อง
2. เพื่อกระตุ้นให้เด็กอยากพูดและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ตนได้ฟัง
3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง และกล้าแสดงออก

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นนำ

ให้เด็กเล่นเกมลอดโต โดยมีขั้นตอนในการเล่นดังนี้

1. แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ ส่วนประกอบของเกม และวิธีการเล่น ดังนี้

- 1.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน

- 1.2 แนะนำให้เด็กสังเกตภาพบัตรใหญ่ก่อนว่าภาพนั้นมีส่วนประกอบอะไรบ้าง และสังเกต

ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่

- 1.3 ให้เด็กสังเกตภาพบัตรย่อยว่ามีภาพใดที่ปรากฏอยู่ในภาพบัตรใหญ่ พร้อมทั้งใช้คำถามถามเด็กว่าภาพนั้นคืออะไร เพื่อให้เด็กพูดคำศัพท์ที่อยู่ในภาพนั้นออกมา เช่น ภาพที่เป็นรูปผีเสื้อ เมื่อเด็กบอกครูว่ารูปผีเสื้อ ครูก็จะตั้งคำถามต่อไปว่า “ผีเสื้อกำลังทำอะไรอยู่คะ” เด็กอาจจะตอบว่า “ผีเสื้อดูตัวหวาน” (การพูดเป็นประโยค)

- 1.4 ให้เด็กนำภาพบัตรย่อยที่เป็นส่วนรายละเอียดของภาพบัตรใหญ่มาวางในช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ใต้ภาพบัตรใหญ่ ตามที่กำหนด

- 1.5 ตรวจสอบว่าภาพบัตรย่อยภาพใดไม่ถูกต้อง ให้เด็กสังเกตและเลือกภาพใหม่มาวางจนกว่าจะถูกต้อง พร้อมทั้งใช้คำถาม ถามเด็กถึงเหตุผลที่เด็กเลือกภาพเหล่านั้นมา

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

ให้เด็กช่วยกันแต่งเรื่องจากเกมลอดโตที่เด็กเล่น โดยให้นำภาพจากเกมลอดโตที่เป็นภาพบัตรใหญ่และภาพบัตรย่อยที่เป็นภาพที่ถูกต้อง มาแต่งเป็นเรื่องราวต่างๆตามจินตนาการของเด็ก เมื่อแต่งเรื่องจากเกมลอดโตเสร็จแล้ว ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโตให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียนโดยถ่ายทอดตามลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตามจินตนาการ (การเล่าเรื่องราว)

#### ขั้นสรุป

เมื่อเด็กแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวประกอบเกมลอดโตจบแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กได้พูดคุยซักถามเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียนโดยใช้คำถาม ถามเด็กว่า “เพื่อนออกมาเล่าเรื่องอะไร” “ตัวละคร

ในเรื่องมีใครบ้าง” “เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน” “มีใครกำลังทำอะไรอยู่บ้าง” “เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอะไรและใจความสำคัญของเรื่องที่เพื่อนออกมาเล่าคืออะไร” (การจับประเด็นเรื่อง) เมื่อจบกิจกรรมเด็กๆ ช่วยกันเก็บเกมลอตโตเข้าที่ให้เรียบร้อย

### สื่อ/อุปกรณ์

เกมลอตโต เรื่อง จันรักฤดูหนาว

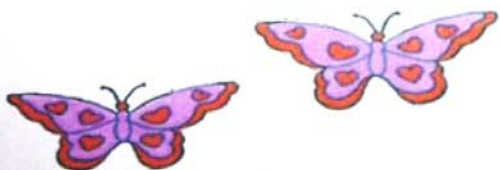
### การประเมินผล

สังเกตจากทักษะทางภาษาทั้ง 3 ด้าน คือ การพูดเป็นประโยค การเล่าเรื่องราว และการจับประเด็นเรื่อง  
สังเกตการณ์ตอบคำถาม การใช้คำถาม และความสนใจในการร่วมกิจกรรม



ตัวอย่างเกมลดโตเรื่องฉันรักฤดูหนาว







## แผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 2 ชื่อเกม อาหารคลายหนาว

### จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในด้านต่าง ๆ ดังนี้
  - 1.1 การพูดเป็นประโยค
  - 1.2 การเล่าเรื่องราว
  - 1.3 การจับประเด็นเรื่อง
2. เพื่อกระตุ้นให้เด็กอยากพูดและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ตนได้ฟัง
3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง และกล้าแสดงออก

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นนำ

ให้เด็กเล่นเกมลอดโต โดยมีขั้นตอนในการเล่นดังนี้

1. แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ ส่วนประกอบของเกม และวิธีการเล่น ดังนี้
  - 1.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
  - 1.2 แนะนำให้เด็กสังเกตภาพบัตรใหญ่ก่อนว่าภาพนั้นมีส่วนประกอบอะไรบ้าง และสังเกต

ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่

1.3 ให้เด็กสังเกตภาพบัตรย่อยว่ามีภาพใดที่ปรากฏอยู่ในภาพบัตรใหญ่ พร้อมทั้งใช้คำถามถามเด็กว่าภาพนั้นคืออะไร เพื่อให้เด็กพูดคำศัพท์ที่อยู่ในภาพนั้นออกมา เช่น ภาพที่เป็นรูปผีเสื้อ เมื่อเด็กบอกครุว่ารูปผีเสื้อ ครูก็จะตั้งคำถามต่อไปว่า “ผีเสื้อกำลังทำอะไรอยู่คะ” เด็กอาจจะตอบว่า “ผีเสื้อดูดน้ำหวาน” (การพูดเป็นประโยค)

1.4 ให้เด็กนำภาพบัตรย่อยที่เป็นส่วนรายละเอียดของภาพบัตรใหญ่มาวางในช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ใต้ภาพบัตรใหญ่ ตามที่กำหนด

1.5 ตรวจสอบว่าภาพบัตรย่อยภาพใดไม่ถูกต้อง ให้เด็กสังเกตและเลือกภาพใหม่มาวางจนกว่าจะถูกต้อง พร้อมทั้งใช้คำถาม ถามเด็กถึงเหตุผลที่เด็กเลือกภาพเหล่านั้นมา

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

ให้เด็กช่วยกันแต่งเรื่องจากเกมลอดโตที่เด็กเล่น โดยให้นำภาพจากเกมลอดโตที่เป็นภาพบัตรใหญ่และภาพบัตรย่อยที่เป็นภาพที่ถูกต้อง มาแต่งเป็นเรื่องราวต่างๆตามจินตนาการของเด็ก เมื่อแต่งเรื่องจากเกมลอดโตเสร็จแล้ว ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโตให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียนโดยถ่ายทอดตามลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตามจินตนาการ (การเล่าเรื่องราว)

### ขั้นสรุป

เมื่อเด็กแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวประกอบเกมลวดโตจบแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กได้พูดคุยซักถามเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียนโดยใช้คำถาม ถามเด็ก ๆ ว่า “เพื่อนออกมาเล่าเรื่องอะไร” “ตัวละครในเรื่องมีใครบ้าง” “เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน” “มีใครกำลังทำอะไรอยู่บ้าง” “เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอะไรและใจความสำคัญของเรื่องที่เพื่อนออกมาเล่าคืออะไร” (การจับประเด็นเรื่อง) เมื่อจบกิจกรรมเด็กๆช่วยกันเก็บเกมลวดโตเข้าที่ให้เรียบร้อย

### สื่อ/อุปกรณ์

เกมลวดโต เรื่อง อาหารคลายหนาว

### การประเมินผล

สังเกตจากทักษะทางภาษาทั้ง 3 ด้าน คือ การพูดเป็นประโยค การเล่าเรื่องราว และการจับประเด็นเรื่อง สังเกตการณ์ตอบคำถาม การใช้คำถาม และความสนใจในการร่วมกิจกรรม



## แผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโต สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 3 ชื่อเกม เข้าวัดบ่อนุ่น

### จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในด้านต่างๆ ดังนี้
  - 1.1 การพูดเป็นประโยค
  - 1.2 การเล่าเรื่องราว
  - 1.3 การจับประเด็นเรื่อง
2. เพื่อกระตุ้นให้เด็กอยากพูดและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ตนได้ฟัง
3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง และกล้าแสดงออก

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นนำ

ให้เด็กเล่นเกมลอดโต โดยมีขั้นตอนในการเล่นดังนี้

1. แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ ส่วนประกอบของเกม และวิธีการเล่น ดังนี้
  - 1.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
  - 1.2 แนะนำให้เด็กสังเกตภาพบัตรใหญ่ก่อนว่าภาพนั้นมีส่วนประกอบอะไรบ้าง และสังเกต

ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่

1.3 ให้เด็กสังเกตภาพบัตรย่อยว่ามีภาพใดที่ปรากฏอยู่ในภาพบัตรใหญ่ พร้อมทั้งใช้คำถามถามเด็กว่าภาพนั้นคืออะไร เพื่อให้เด็กพูดคำศัพท์ที่อยู่ในภาพนั้นออกมา เช่น ภาพที่เป็นรูปผีเสื้อ เมื่อเด็กบอกครูว่ารูปผีเสื้อ ครูก็จะตั้งคำถามต่อไปว่า “ผีเสื้อกำลังทำอะไรอยู่ล่ะ” เด็กอาจจะตอบว่า “ผีเสื้อดูน้ำหวาน” (การพูดเป็นประโยค)

1.4 ให้เด็กนำภาพบัตรย่อยที่เป็นส่วนรายละเอียดของภาพบัตรใหญ่มาวางในช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ใต้ภาพบัตรใหญ่ ตามที่กำหนด

1.5 ตรวจสอบว่าภาพบัตรย่อยภาพใดไม่ถูกต้อง ให้เด็กสังเกตและเลือกภาพใหม่มาวางจนกว่าจะถูกต้อง พร้อมทั้งใช้คำถาม ถามเด็กถึงเหตุผลที่เด็กเลือกภาพเหล่านั้นมา

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

ให้เด็กช่วยกันแต่งเรื่องจากเกมลอดโตที่เด็กเล่น โดยให้นำภาพจากเกมลอดโตที่เป็นภาพบัตรใหญ่และภาพบัตรย่อยที่เป็นภาพที่ถูกต้อง มาแต่งเป็นเรื่องราวต่างๆตามจินตนาการของเด็ก เมื่อแต่งเรื่องจากเกมลอดโตเสร็จแล้ว ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโตให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียนโดยถ่ายทอดตามลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตามจินตนาการ (การเล่าเรื่องราว)

### ขั้นสรุป

เมื่อเด็กแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวประกอบเกมลวดโตจบแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กได้พูดคุยซักถามเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียนโดยใช้คำถาม ถามเด็ก ๆ ว่า “เพื่อนออกมาเล่าเรื่องอะไร” “ตัวละครในเรื่องมีใครบ้าง” “เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน” “มีใครกำลังทำอะไรอยู่บ้าง” “เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอะไรและใจความสำคัญของเรื่องที่เพื่อนออกมาเล่าคืออะไร” (การจับประเด็นเรื่อง) เมื่อจบกิจกรรมเด็กๆช่วยกันเก็บเกมลวดโตเข้าที่ให้เรียบร้อย

### สื่อ/อุปกรณ์

เกมลวดโต เรื่อง เข้าวัดอบอุ้น

### การประเมินผล

สังเกตจากทักษะทางภาษาทั้ง 3 ด้าน คือ การพูดเป็นประโยค การเล่าเรื่องราว และการจับประเด็นเรื่อง สังเกตการตอบคำถาม การใช้คำถาม และความสนใจในการร่วมกิจกรรม



## คู่มือดำเนินการทดสอบทักษะทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย

### คำชี้แจง

1. แบบทดสอบชุดนี้ใช้เพื่อวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 5 – 6 ปี) ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบเกมตลอด

2. ในการดำเนินการวัดทักษะทางภาษาให้มีผู้ดำเนินการทดสอบ 1 คน และผู้ช่วยดำเนินการ 1 คน สำหรับดูแลอำนวยความสะดวกให้ผู้เข้ารับการวัดทักษะทางภาษา ให้ถูกต้องตามคำอธิบายของผู้ดำเนินการ

3. แบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยมีทั้งหมด 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 การพูดเป็นประโยค จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

ตอนที่ 2 การเล่าเรื่องราว จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 3 คะแนน

ตอนที่ 3 การจับประเด็นเรื่อง จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

โดยผู้ดำเนินการจะอ่านแบบทดสอบทักษะทางภาษาให้นักเรียนฟังแล้วบันทึกการพูดของนักเรียนแต่ละคนตามเวลาที่กำหนด โดยนักเรียนจะเปิดแบบทดสอบทักษะทางภาษาและดูภาพตามคำสั่งของผู้ดำเนินการ

**ตอนที่ 1** การพูดเป็นประโยค จำนวน 10 ข้อ (ใช้เวลาข้อละ 1 นาที หากนักเรียนทำเสร็จก่อนให้ผ่านไปข้อต่อไปได้เลย)

นิยาม การพูดเป็นประโยค หมายถึง การพูดสื่อความหมายโดยสอดคล้องกับภาพตามโครงสร้างประโยคภาษาไทย โดยมี ประธาน กริยา กรรม ได้อย่างถูกต้อง

เกณฑ์การให้คะแนนการพูดเป็นประโยค ตอนที่ 1 จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

- |                                                                  |     |   |       |
|------------------------------------------------------------------|-----|---|-------|
| - ไม่พูดหรือพูดไม่เป็นประโยค                                     | ให้ | 0 | คะแนน |
| - พูดเป็นประโยคโดยสอดคล้องกับภาพ และตรงตามโครงสร้างประโยคภาษาไทย | ให้ | 1 | คะแนน |

**ตอนที่ 2** การเล่าเรื่องราว จำนวน 10 ข้อ (ใช้เวลาข้อละ 2 นาที )

นิยาม การเล่าเรื่องราว หมายถึง การพูดสื่อความหมายจากภาพที่ครูกำหนดให้ โดยบอกเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับได้ถูกต้องและต่อเนื่อง

แบบวัดจะมีทั้งหมด 10 เรื่อง แต่ละเรื่องจะมีจำนวน 3 ภาพ คือภาพที่ 1 เป็นภาพแสดงการเริ่มต้นเหตุการณ์ และภาพที่ 3 เป็นภาพที่แสดงการจบเหตุการณ์ ซึ่งทั้งสามภาพจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน

เกณฑ์การให้คะแนนการเล่าเรื่องราว ตอนที่ 2 จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 3 คะแนน

- |                                                                                                                               |     |   |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|-------|
| - ไม่พูดหรือพูดโดยไม่มีเนื้อหาจากภาพเลย                                                                                       | ให้ | 0 | คะแนน |
| - พูดเล่าเรื่องราวจากภาพได้แต่ยังเก็บรายละเอียดของภาพไม่หมด                                                                   | ให้ | 1 | คะแนน |
| - พูดเล่าเรื่องราวจากภาพได้โดยเก็บรายละเอียดของภาพได้หมด                                                                      | ให้ | 2 | คะแนน |
| - พูดเล่าเรื่องราวจากภาพได้ มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง เก็บรายละเอียดของภาพได้หมด สามารถพูดสร้าง เรื่องต่อเติมจากภาพได้ | ให้ | 3 | คะแนน |

**ตอนที่ 3** การจับประเด็นเรื่อง จำนวน 10 ข้อ (ใช้เวลาข้อละ 1 นาที หากนักเรียนทำเสร็จก่อนให้ผ่านไปข้อต่อไปได้เลย)

นิยาม การจับประเด็นเรื่อง หมายถึง ความสามารถในการฟังและบอกใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังได้ถูกต้อง

เกณฑ์การให้คะแนนการจับประเด็นเรื่อง ตอนที่ 3 จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

- |                                             |     |   |       |
|---------------------------------------------|-----|---|-------|
| - ไม่สามารถบอกใจความสำคัญของเรื่องที่ฟัง    | ให้ | 0 | คะแนน |
| - บอกใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังอย่างถูกต้อง | ให้ | 1 | คะแนน |

### วิธีดำเนินการทดสอบทักษะทางภาษา

#### 1. ผู้ดำเนินการทดสอบทักษะทางภาษาเตรียมการ ดังนี้

##### 1.1 ตรวจแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาให้ครบถ้วน

1.2 ศึกษาแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษา และคู่มือให้เข้าใจกระบวนการทั้งหมดจนสามารถอธิบายได้ถูกต้อง

1.3 จัดสถานที่สำหรับใช้ในการทดสอบวัดทักษะทางภาษาให้อยู่ในสภาพที่สะดวกสบาย จัดโต๊ะ เก้าอี้ ให้เหมาะกับผู้เข้ารับการทดสอบวัดทักษะทางภาษา

##### 1.4 เตรียมอุปกรณ์ในการทดสอบวัดทักษะทางภาษา ดังนี้

1.4.1 แบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาและคู่มือแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาอย่างละ 1 ชุด

1.4.2 นาฬิกาที่มีความเที่ยงตรง 1 เรือน

1.4.3 เครื่องบันทึกเสียงและปากกาสำหรับบันทึกคำพูดของเด็ก

1.5 ผู้ดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางภาษาต้องแสดงความเป็นกันเอง ทำให้ผู้รับการทดสอบวัดทักษะทางภาษาไม่กังวล มีความมั่นใจ และให้ความร่วมมือในการทำแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาเป็นอย่างดี

1.6 5 ผู้ดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางภาษาแนะนำ และอธิบายการทำแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาให้เด็กเข้าใจอย่างชัดเจน

#### 2. ดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางภาษาตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางภาษาทีละตอน และทีละคนจนครบทุกคน

2.2 ผู้ดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางภาษาอ่านคำสั่ง ข้อละ 2 ครั้ง

2.3 เมื่อเสร็จสิ้นการทดสอบวัดทักษะทางภาษา 1 ตอน ให้ผู้ได้รับการวัดทักษะทางภาษาพักประมาณ 5 นาที

#### 3. เมื่อเสร็จสิ้นการทดสอบวัดทักษะทางภาษา

3.1 ตรวจดูชื่อ นามสกุล ของผู้เข้ารับการทดสอบวัดทักษะทางภาษาให้ถูกต้อง

3.2 ตรวจและเก็บแบบทดสอบวัดทักษะทางภาษาและคู่มือดำเนินการทดสอบวัดทักษะทางภาษาให้

เรียบร้อย

## แบบทดสอบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

### ตอนที่ 1

การพูดเป็นประโยค (จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน)

### คำสั่ง

ให้นักเรียนดูภาพแล้วแต่งประโยคให้สอดคล้องกับภาพตามโครงสร้างประโยคภาษาไทย โดยมี

ประธาน กิริยา กรรม

| หน้า | ข้อ | ภาพ                                  |
|------|-----|--------------------------------------|
| 1    | 1   | ผู้ชายขุดดินที่สนามหญ้า              |
|      | 2   | ผู้หญิงพายเรือ                       |
| 2    | 3   | ผู้ชายสองคนกำลังเล่นลูกบอล           |
|      | 4   | ผู้หญิงกับผู้ชายปั่นจักรยานเล่นบนถนน |
| 3    | 5   | ผู้หญิงรดน้ำต้นไม้                   |
|      | 6   | ผู้ชายตัดหญ้าที่สนาม                 |
| 4    | 7   | เด็กผู้ชายกำลังเล่นว่าว              |
|      | 8   | ผู้ชายให้อาหารไก่                    |
| 5    | 9   | ผู้หญิงนอนหลับ                       |
|      | 10  | ผู้หญิงอ่านหนังสือ                   |

1.



2.



แบบทดสอบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย



**ตอนที่ 2** การเล่าเรื่องราว (จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 3 คะแนน)

**คำสั่ง** ให้นักเรียนเล่าเรื่องราวจากภาพที่ครูกำหนดให้ โดยบอกเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับเหตุการณ์ให้ถูกต้องและต่อเนื่อง

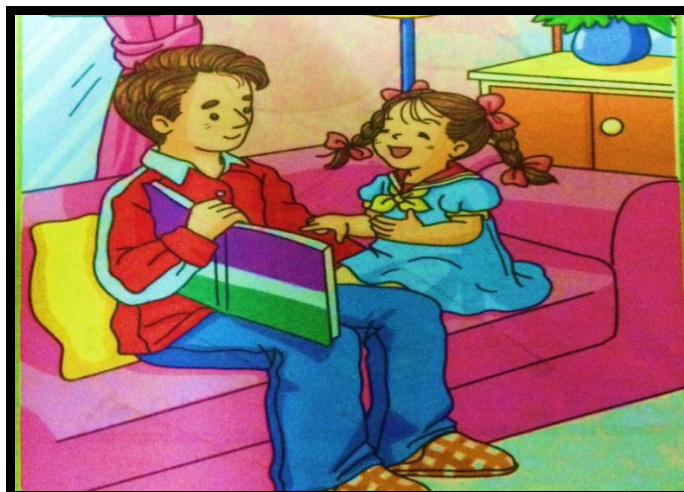
| ชุดที่ | ชื่อเรื่อง              |
|--------|-------------------------|
| 1      | สิ่งที่หนูทำในวันนี้    |
| 2      | จดหมายที่รัก            |
| 3      | พ่ออ่านหนังสือให้ลูกฟัง |
| 4      | หนูอยากเป็นคุณหมอ       |
| 5      | พระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง      |
| 6      | อาหารดีมีประโยชน์       |
| 7      | กระต่ายน้อยตากฝน        |
| 8      | ฤดูหนาว                 |
| 9      | ไปวัดกันเถอะ            |
| 10     | ฉันรักทะเล              |

ชุดที่ 3 พ่ออ่านหนังสือให้ลูกฟัง

ภาพที่ 1 ภาพเริ่มต้นเหตุการณ์



ภาพที่ 3 ภาพจบเหตุการณ์



แบบทดสอบทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

**ตอนที่ 3** การจับประเด็นเรื่อง (จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน)

**คำสั่ง** ให้นักเรียนฟังเรื่องราวต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม

ฟังเรื่องราวต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อ 1-5

เรื่อง หมาป่ากับแกะ

ณ.ท้องทุ่งแห่งหนึ่ง มีสัตว์ต่างๆมากมาย เช่น สิงโต เสือ สุนัขจิ้งจอก และหมาป่า อาศัยอยู่ร่วมกัน อยู่มาวันหนึ่งหมาป่าได้เฝ้าดักรู่มเพื่อที่จะหาโอกาสเข้าไปจับแกะของชาวบ้านที่เลี้ยงเอาไว้ แต่ก็ไม่มีโอกาสเนื่องจากคนเลี้ยงแกะไม่เคยออกจากฝูงแกะเลย เจ้าหมาป่าจึงได้คิดหาอุบายเพื่อที่จะเข้าไปในฝูงแกะของชาวบ้าน โดยที่เจ้าหมาป่าได้ขโมยหนังแกะของชาวบ้านมาคลุมตัวแล้วแฝงตัวเข้าไปในฝูงแกะ จนกระทั่งถึงตอนเย็นคนเลี้ยงแกะได้ต้อนฝูงแกะของตนเข้าไปคอก โดยที่ไม่รู้เลยว่าหมาป่าได้แอบเข้ามาในฝูงแกะของตน และบังเอิญคืนนั้น คนเลี้ยงแกะไม่มีอาหารกิน จึงได้จับแกะของตนมาทำอาหาร ซึ่งแกะที่โชคร้ายที่ถูกคนเลี้ยงแกะจับกินนั้นก็คือเจ้าหมาป่าที่ปลอมตัวมานั่นเอง

1. สัตว์ตัวใดที่ดักรู่มหาโอกาสเข้าไปจับแกะเพื่อนำมาเป็นอาหาร

ก. สิงโต                      ข. หมาป่า                      ค. สุนัขจิ้งจอก                      ง. เสือ

2. ในเรื่องมีสัตว์ทั้งหมดกี่ตัว

ก. 5 ตัว                      ข. 4 ตัว                      ค. 3 ตัว                      ง. 2 ตัว

3. ทำไมหมาป่าถึงไม่สามารถจับแกะมากินได้

ก. เพราะ มัวแต่เลือกแกะที่ตัวใหญ่                      ข. เพราะมัวแต่คิดหาอุบายที่จะเข้าไปในฝูงแกะ  
ค. เพราะคนเลี้ยงแกะไม่เคยออกจากฝูงแกะ                      ง. เพราะต้องการรอให้ค่ำเสียก่อน

#### 4. หมาป่าทำอะไรถึงเข้าไปในฝูงแกะได้

- ก. แอบซ่อนตัวเข้าไปในคอกแกะ ข. หลบหลังกองฟางที่อยู่ข้างๆคอกแกะ  
ค. แอบปีนเข้าไปในคอกแกะ ง. ขโมยหนังแกะมาคลุมตัวแล้วแฝงตัวเข้าไปในฝูงแกะ

#### 5. เพราะเหตุใดหมาป่าถึงตาย

- ก. เพราะหมาป่าทำพิธีให้คนเลี้ยงแกะเห็น  
ข. คนเลี้ยงแกะจับหมาป่าที่มาขโมยกินแกะของตนได้ และด้วยความโกรธเลยตีหมาป่าจนตาย  
ค. เพราะโซคร้ายคนเลี้ยงแกะไม่มีอาหารกินจึงจับแกะของตนมาทำอาหาร  
ง. เพราะโซคร้ายเจ้าของอยากกินหมาป่า



ภาคผนวก ข  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

### ผู้เชี่ยวชาญการตรวจแผนการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เต็มสิริ เนาวรังสี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

อาจารย์ประจำ

สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

กรุงเทพมหานคร

อาจารย์วรรณิ วัฒนสวัสดิ์

ผู้ช่วยผู้อำนวยการส่วนการศึกษานูบาล

โรงเรียนไพฑูริศึกษา

กรุงเทพมหานคร

อาจารย์รัชณี แก้วอ่อน

ครูผู้สอนประจำชั้นอนุบาล

โรงเรียนไพฑูริศึกษา

กรุงเทพมหานคร



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

### ผู้เชี่ยวชาญการตรวจแบบวัดทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

อาจารย์ ดร.นิทรา ช่อสูงเนิน

ครูผู้สอนประจำชั้นอนุบาล  
โรงเรียนอุดรธานี  
จังหวัดอุดรธานี

อาจารย์กฤษณี ภูพัฒน์

อาจารย์ประจำ  
สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย  
คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร

อาจารย์สีบศักดิ์ น้อยตัด

ครูผู้สอนประจำชั้น  
โรงเรียนสาริตถะอรรถุทิศ (ฝ่ายประถม)  
กรุงเทพมหานคร



ภาคผนวก ค  
ตารางแสดงค่าดัชนีความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา IOC





ตาราง 6 หาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ

| เนื้อหา              | ข้อสอบที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | MR | IOC |
|----------------------|-----------|----------------------------|---------|---------|----|-----|
|                      |           | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |    |     |
| ตอนที่ 1             | 1         | +1                         | 0       | +1      | 2  | .67 |
| การพูดเป็น<br>ประโยค | 2         | +1                         | 0       | +1      | 2  | .67 |
|                      | 3         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                      | 4         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                      | 5         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                      | 6         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                      | 7         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                      | 8         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                      | 9         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                      | 10        | +1                         | 0       | +1      | 2  | .67 |

ตาราง 6 (ต่อ)

| เนื้อหา   | ข้อสอบที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | MR | IOC |
|-----------|-----------|----------------------------|---------|---------|----|-----|
|           |           | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |    |     |
| ตอนที่ 2  | 1         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
| การเล่า   | 2         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
| เรื่องราว | 3         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|           | 4         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|           | 5         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|           | 6         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|           | 7         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|           | 8         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|           | 9         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|           | 10        | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |

ตาราง 6 (ต่อ)

| เนื้อหา                             | ข้อสอบที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | MR | IOC |
|-------------------------------------|-----------|----------------------------|---------|---------|----|-----|
|                                     |           | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |    |     |
| ตอนที่ 3<br>การจับ<br>ประเด็นเรื่อง | 1         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 2         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 3         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 4         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 5         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 6         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 7         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 8         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 9         | +1                         | +1      | +1      | 3  | 1   |
|                                     | 10        | +1                         | +1      | 0       | 2  | .67 |



### รูปภาพขณะดำเนินการทดสอบ Pretest



### รูปภาพขณะดำเนินการทดสอบ Posttest



รูปภาพขณะทำกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอตโต





อธิบายวิธีการเล่นเกมลอตโต



เด็ก ๆ ช่วยกันหาภาพที่ถูกต้องนำมาวางไว้ที่ช่องสีเหลี่ยมด้านล่าง



เด็ก ๆ ช่วยกันแต่งเรื่องจากเกมลอตโต



เด็ก ๆ ออกมาเล่าเรื่องจากเกมลอตโตให้คุณครูและเพื่อน ๆ ฟัง





ประวัตย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล

นางสาวอรพรรณ เฟื่องฟู

วันเดือนปีเกิด

30 พฤศจิกายน 2529

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

บ้านเลขที่ 3 หมู่ 11 ตำบลหน้าไม้

อำเภอลาดหลุมแก้ว จังหวัดปทุมธานี 12140

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน

ครู คศ.1

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

โรงเรียนประชานุกุล (ข้าสนิทอนุเคราะห์)

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552

คบ. (การศึกษาปฐมวัย)

จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

พ.ศ. 2557

กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย)

จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

