

ผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร

สารนิพนธ์
ของ
นางสาวสุภาวดี อ่อนผิว

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา

ตุลาคม 2547

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

155,4135

88342

0.3

ผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ

ของ

นางสาวสุภาวดี อ่อนนิ่ว

- 1 ก.พ. 2548

S 227668

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา

ตุลาคม 2547

258350

สุภาวดี อ่อนผิว. (2547). ผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียน
ชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์
กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : อาจารย์ ดร. พาสณา จุลรัตน์

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อ
การสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร
กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 16 คน ซึ่งได้รับ
การสุ่มอย่างง่ายเป็น กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 8 คน กลุ่มทดลองเป็นกลุ่มที่ได้รับการ
จัดกิจกรรมเกมทางภาษา กลุ่มควบคุมเป็นกลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา เครื่องมือ
ที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินความสามารถในการสื่อสาร สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่
t-test

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีการสื่อสารดีขึ้น หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนมีการสื่อสารดีขึ้นหลังจากไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษามีการสื่อสารดีขึ้นมากกว่านักเรียน
ที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

THE EFFECT OF ORGANIZATION LANGUAGE GAME ACTIVITIES KINDERGARDEN
I STUDENTS' COMMUNICATION OF MITRE-DEK KINDERGARDEN IN
KHET WATTANA , BANGKOK.

AN ABSTRACT
BY
MISS SUPAWADEE ONPIEW

Presented in partial fulfillment of the requirements for the Master
of Education degree in Educational Psychology
at Srinakarinwirot University
October 2004

Supawadee Onpiew. (2004). *The Effect Of Organizing Language Game Activities On Kindergarten I Students Communication Of Mitre – Dek Kindergarten In Khet Wattana, Bangkok*. Master Project, M. Ed. (Educational Phychology). Bangkok : Graduate School. Srinakarinwirot University. Project Advisor : Dr. Pasana Chularut.

The purpose of this experimental research was to study the effect of organizing language game activities on Kindergarten I students communication of Mitre – Dek Kindergarten in Khet Wattana, Bangkok, in the academic year 2004. The subjects were 16 students that randomly divided into experimental and control groups. Each group consisted of 8 kindergarten students. The experimental was exposed to organizing language game. The instrument was discrimination ability test. The data was analyzed by using the t – test .

The result were as follows :

1. The communication of Kindergarten I who were exposed to organizing language game was significantly higher than before the experiment at .01 level.
2. The communication of Kindergarten I who were not exposed to organizing language game was not significantly higher than before the experiment at .01 level.
3. The communication of Kindergarten I who were exposed to organizing language game was significantly higher than those who was not exposed to organizing language game at .01 level.

อาจารย์ที่ปรึกษา ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณา
สารนิพนธ์ฉบับนี้แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(รองศาสตราจารย์ เวธนี กรีทอง)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน
(อาจารย์ ดร. พาสนา จุลรัตน์)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ เวธนี กรีทอง)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรหมธิดา แสนคำเครือ)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. คมเพชร จัตรสุภกุล)
วันที่ 15 เดือน พ.ศ. 2547

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ ดร. พาสนา จุฬรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์รองศาสตราจารย์เวธนี กรีทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมธิดา แสนคำเครือ กรรมการสอบสารนิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ. ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์เวธนี กรีทอง อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา และ อาจารย์ศรัณยา บุญประกอบ ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิโดยพิจารณาตรวจและให้คำแนะนำ ในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์อุมา บุญประกอบ ผู้จัดการและผู้รับใบอนุญาตโรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก คณะครูที่กรุณาให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ ผู้วิจัยเป็นอย่างดี ในการทดลองเก็บข้อมูลจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบใจนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็กที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการแนะแนว และจิตวิทยาการศึกษาทุกท่าน ที่ได้กรุณาสั่งสอนถ่ายทอดความรู้และให้ประสบการณ์ที่ดี และมีคุณค่าอย่างยิ่งกับผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่ออุปผา อ่อนผิว คุณแม่บุญทอง อ่อนผิว คุณประนอม อ่อนผิว คุณสำลี อ่อนผิวและบุคคลในครอบครัวทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนและคอยให้กำลังใจ รวมทั้งให้การอุดหนุนในด้านทุนทรัพย์ ซึ่งมีส่วนสำคัญที่ทำให้ปริญญาณิพนธ์ฉบับนี้ประสบผลสำเร็จอย่างสมบูรณ์

ขอขอบคุณเพื่อนๆ นิสิตปริญญาโทวิชาเอกจิตวิทยาการศึกษาภาคพิเศษ ขอบคุณพี่ๆ น้องๆ นิสิตปริญญาโทที่มีส่วนช่วยเหลือในการทำสารนิพนธ์สำเร็จได้ด้วยดี และขอขอบคุณทุกท่าน ที่มีได้กล่าวนามไว้ ณ. ที่นี้ ซึ่งมีส่วนในการทำสารนิพนธ์จนสำเร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คุณค่าและประโยชน์จากสารนิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา และบูรพคณาจารย์ที่ให้การอบรมสั่งสอน ประสิทธิ์ประสาทความรู้และปลูกฝังคุณธรรม ความดีให้กับผู้วิจัยตลอดมา

สุภาวดี อ่อนผิว

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของวิจัย	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิด	7
สมมติฐานของการวิจัย	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	8
ความหมายของเกม	8
จุดมุ่งหมายของเกม	9
ประเภทเกม	9
ลักษณะที่ดีของเกม	12
หลักการสร้างและการนำเกมมาใช้	13
ประโยชน์ของเกม	14
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	16
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา	18
ความหมายของภาษา	18
ความสำคัญของภาษา	19
พัฒนาการทางภาษา	20
ทฤษฎีพัฒนาการทางภาษา	22
องค์ประกอบความพร้อมทางภาษา	23
แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา	28
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	29
ความหมายของการเล่น	29
ความสำคัญของการเล่น	30

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
2(ต่อ)	ประเภทของการเล่น.....	31
	ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่น.....	33
	การเล่นกับพัฒนาการทางภาษา.....	37
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น.....	38
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร.....	39
	ความหมายของการสื่อสาร.....	39
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร.....	52
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	55
	แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง.....	55
	เครื่องมือที่ใช้ในศึกษาค้นคว้า.....	55
	แบบแผนการวิจัย.....	56
	ความหมายของสัญลักษณ์.....	57
	การดำเนินการทดลอง.....	57
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาค้นคว้า.....	60
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	62
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	63
	สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	62
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	63
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	63
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
(5)ต่อ	
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
อภิปรายผล.....	64
ข้อเสนอแนะ.....	68
บรรณานุกรม.....	69
ภาคผนวก.....	77
ภาคผนวก ก.....	78
ภาคผนวก ข.....	82
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	133

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงแบบแผนการทดลอง Randomdomized Control Group Pretest-Posttest	57
2 แสดงผลการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมกมทางภาษา	60
3 แสดงผลการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมกมทางภาษา	60
4 แสดงผลการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	61

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แสดงองค์ประกอบของการติดต่อสื่อสาร.....	42
2 แสดงขั้นตอนการติดต่อสื่อสาร	44

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในทุกๆ ด้าน หรือกล่าวได้ว่าการสื่อสารเป็นสิ่งที่ทำให้ชีวิตดำเนินต่อไปได้ การสื่อสารจะส่งเสริมให้บรรลุจุดหมายในชีวิต สนับสนุนกิจกรรมของบุคคลและสังคม เชื่อมส่วนที่เป็นบุคคลและเข้าสังคมด้วยกัน และนำไปสู่การถ่ายทอดมรดกทางสังคมจากอดีตถึงปัจจุบันและจากปัจจุบันสู่อนาคต

ในการสื่อสารจำเป็นต้องอาศัยสื่อที่สำคัญประเภทต่างๆ นับตั้งแต่ภาษา ซึ่งอาจออกมาในรูปของภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง จากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่งเพื่อให้เกิดการรับรู้ เกิดการคล้อยตามหรือเกิดความคิดแปลกใหม่ หากวิเคราะห์กันแล้วจะพบว่า ระหว่างการสื่อสารนั้นมักจะมีบางสิ่งบางอย่างติดไปกับข้อมูลการสื่อสารนั้นเสมอ สิ่งที่ได้ติดไปได้แก่ อารมณ์ความรู้สึก ตลอดจนทัศนคติต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความพอใจ-ไม่พอใจ ความสบายใจ-ความหงุดหงิด ฯลฯ สิ่งที่ได้ติดตัวออกมานี้มีอิทธิพลอย่างสูงต่อผลของการสื่อสาร ซึ่งอาจทำให้บางครั้งถึงกับทะเลาะเบาะแว้ง เข้าอกเข้าใจกัน ร่วมมือร่วมใจกัน ในกิจกรรมต่างๆ ของชีวิตโดยทั่วไปนั่นเอง (พรทิพย์ เย็นจะบก และ กมลรัฐ อินทรทัศน์. 2541 : 157) ดังที่สมปราชญ์ อัมมะพันธ์ (2529 : 7) ได้กล่าวว่าการสื่อสารช่วยในการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูล สามารถเข้าใจกันง่ายโดยใช้คำพูดและการสังเกตสีหน้า กิริยา ท่าทาง ตลอดจนแสง สี รส และสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันอยู่เสมอ ทำงานร่วมกันได้อย่างดี แต่ในทางตรงกันข้ามการสื่อสารที่บกพร่องเป็นสาเหตุให้ผู้ส่งสารกับผู้รับสารเข้าใจไม่ตรงกัน

ในการใช้ภาษาสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นในการส่งสารหรือรับสาร แม้บุคคลจะมีวุฒิภาวะคือมีความเจริญเติบโตในด้านต่างๆ อย่างเพียงพอที่จะเรียนรู้การใช้ภาษาสื่อสารได้ แต่ถ้าบุคคลขาดความสนใจหรือประสบการณ์เดิมที่เป็นพื้นฐานแก่การเรียนรู้ภาษาก็กล่าวได้ว่า บุคคลขาดความพร้อมในการเรียนรู้การใช้ภาษาสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับ พรทิพย์ เย็นจะบก และ กมลรัฐ อินทรทัศน์ (2541 : 124 – 125) กล่าวว่า การสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้ทั้งในชั้นเรียนและชีวิตประจำวัน ผู้ที่มีการพูดที่ดีนั้นจะเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพดี เป็นที่นิยมยกย่องของบุคคลอื่น และสามารถสื่อสารกับผู้ที่เกี่ยวข้องด้วยได้เป็นอย่างดีก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างกันและกัน ตรงกันข้ามผู้ที่ขาดทักษะในการสื่อสารจะไม่สามารถสื่อสารความเข้าใจได้ดีเท่าที่ควร บางครั้งยังเป็นสาเหตุทำให้เกิดความเข้าใจผิด เป็นผลร้ายต่อตัวผู้พูดเอง

ดังนั้นในเด็กวัยอนุบาลนี้ควรได้รับส่งเสริม การพัฒนา เพื่อช่วยให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นมีความเชื่อมั่นในตนเอง เรียนรู้การเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

จากการที่ผู้วิจัยเป็นครูสอนในระดับอนุบาลปีที่ 1 มาเป็นเวลา 3 ปี จากการสังเกตพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สื่อสารกันไม่เข้าใจ ผู้วิจัยจึงได้ทำการสำรวจปัญหาเบื้องต้นโดยการ สัมภาษณ์ ครูที่สอนในแต่ละระดับชั้นตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 3 จำนวน 3 คน เกี่ยวกับปัญหา การสื่อสารของนักเรียน ผลการสัมภาษณ์ปรากฏว่านักเรียนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีปัญหา ในการสื่อสาร คือ พูดสื่อสารกันไม่เข้าใจ ไม่สามารถบอกความต้องการของตนเองออกมาเป็น คำพูดได้โดยนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 13 คน นักเรียนที่มีปัญหาการสื่อสารจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 38.46 นักเรียนที่มีปัญหาในการรับประทานอาหาร จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 23.08 นักเรียนที่มีปัญหาในเรื่องขาดวินัยในชั้นเรียน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 30.77 นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 5 คน มีปัญหาในการสื่อสารคือ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20 นักเรียนจำนวน 4 คน มีปัญหาในการรับประทานอาหารคิดเป็นร้อยละ 80 นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 9 คน มีปัญหาในการสื่อสาร จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 มีปัญหาในเรื่อง ขาดวินัยในชั้นเรียนจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และก่อกวนในชั้นเรียนจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 สรุปได้ว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีปัญหาในการสื่อสารมากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ 38.46 จากผลการสำรวจปัญหาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการสื่อสารในชั้นอนุบาลปีที่ 1

เฮอร์ลอค (Hurlock) กล่าวว่า การสื่อสารเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดและความรู้สึก ซึ่งสามารถทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยภาษา เพราะภาษาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ บอกถึงความรู้สึกภายในตน ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ภาษาที่สื่อสารกันนั้นมีหลายลักษณะ ได้แก่ ภาษาพูด ภาษาเขียน และภาษาท่าทางแต่โดยทั่วๆ ไปแล้วจะเห็นว่าภาษาพูดนั้นจะเป็นภาษาที่คนเรานิยมใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด เนื่องจากสื่อสารได้ สะดวก รวดเร็ว และใช้สื่อความหมายได้ดี (Hurlock. 1978 : 162) ส่วน Brumfit and others ให้ความเห็นว่า ในการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในเด็กนั้น การใช้ภาษาที่ร่วมกันหลาย ประเภท คือ ใช้ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน รวมทั้งภาษาท่าทาง จะทำให้เด็กมีพัฒนาการทางการ สื่อสารที่ดีขึ้น และสามารถบอกถึงความรู้สึกได้จากพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นบุคลิกลักษณะใน ขณะนั้น (Brumfit and others. 1980 :166-179) ซึ่งตรงกับคำกล่าว ของ Edwin ที่ว่า ภาษา จึงเป็นหัวใจของการสื่อสารเพราะถ้าปราศจากภาษาแล้วผู้พูดหรือผู้ส่งจะไม่สามารถสื่อความคิด หรือสื่อสารให้ผู้ฟังหรือผู้รับเข้าใจความต้องการของตนได้เลย ภาษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจกันได้ (ประสงค์ วัฒนสุข. 2528 : 61)

พรทิพย์ เย็นจะบก และกมลรัฐ อินทรทัศน์ (2541 : 124 - 125) กล่าวว่า การสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้ทั้งในชั้นเรียนและชีวิตประจำวัน ผู้ที่มีการพูดที่ดี นั้นจะส่งผลให้เป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพที่ดี เป็นที่นิยมยกย่องของบุคคลอื่น และสามารถสื่อสารกับผู้ที่ เกี่ยวข้องด้วยได้เป็นอย่างดีก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างกันและกัน ตรงกันข้ามกับผู้ที่ขาด ทักษะในการสื่อสารจะไม่สามารถสื่อความเข้าใจได้ดีเท่าที่ควร บางครั้งยังเป็นสาเหตุทำให้เกิด ความเข้าใจผิดเป็นผลร้ายต่อตัวพูดเอง จึงควรส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้ว่าการสื่อสารที่ดีควรเป็น

อย่างไร การไม่ใช้ภาษาแสดง ไม่พูดขณะผู้อื่นยังพูดไม่จบ ไม่พูดจากากทางหรือเหน็บแนมให้กระทบกระเทือนใจผู้อื่นรู้จักทักทายปราศรัยด้วยภาษาที่สุภาพ รู้จักกล่าวคำขอบคุณ ขอโทษ และเสียใจ ในโอกาสอันสมควรสอดคล้องกับ วัชร ทรัพย์มี (2522 : 179) กล่าวถึงวัยรุ่นว่าเป็นวัยที่บุคลิกภาพจะก่อตัวขึ้นเป็นการถาวรในแต่ละบุคคล เป็นวัยที่ต้องการความเป็นอิสระ และแสวงหาความรู้สึก เป็นส่วนหนึ่งของสังคมซึ่งจำเป็นจะต้องมีการติดต่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ดังนั้นในวัยนี้จึงควรได้รับการพัฒนา เพื่อช่วยให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นมีความเชื่อมั่นในตนเองเรียนรู้การเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ช่วยให้เป็นตัวของตัวเองเข้าใจผู้อื่นและยังเป็นส่วนช่วยพัฒนาบุคลิกภาพได้อีกด้วย

การสื่อสารจะพัฒนาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญหลายปัจจัย เช่น ป ระสบการณ์ของเด็ก ความสนใจ ความพร้อมในด้านอารมณ์ จิตใจ ร่างกาย สติปัญญา และองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัยคือ สิ่งเร้าที่คอยกระตุ้นให้เด็กเกิด ความอยากที่จะเรียนรู้อยากที่จะเข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ เพื่อที่จะสามารถใช้คำหรือภาษาได้อย่างถูกต้อง และถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของตัวเองให้เป็นประโยคได้อย่างสมบูรณ์ตามหลักไวยากรณ์ (ประเทิน มหาจันทร์. 2529 : 50) ซึ่งถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมทักษะทางภาษาอย่างเพียงพอ จะทำให้การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปอย่างรวดเร็ว และส่งผลต่อพัฒนาการพูดของเด็กอย่างถูกต้อง (วราภรณ์ รักวิจัย. 2527 : 91)

สิ่งที่เป็นสื่อ หรือเป็นสิ่งเร้าที่จะกระตุ้น และส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในกระบวนการการเรียนรู้ในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้บังเกิดผล หรือเกิดประสิทธิภาพตามที่ครูหรือผู้จัด มุ่งหวังไว้ สิ่งนั้นจะต้องเหมาะสมสอดคล้องกับวัยหรือพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย ให้มีประสิทธิภาพ นั้นเราต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของพัฒนาการของเด็ก เพื่อที่เด็กจะไม่รู้สึกยากเกินไป จนเกิดความรู้สึกเครียด เบื่อหน่าย และไม่สนใจที่จะเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรม เด็กช่วงอายุ 3 – 4 ปี เป็นวัยที่ชอบเล่น ชอบทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ชอบเล่นเกม ที่มีกฎ กติกาง่าย ๆ ชอบ นิทาน ชอบหนังสือเกี่ยวกับธรรมชาติ และคำศัพท์ต่าง ๆ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 130 ; อ้างอิงจาก Bruner. 1983 : 82) ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วมากในกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ส่วนใหญ่แล้วเด็กจะใช้รูปแบบไวยากรณ์ที่ซับซ้อนครั้งแรกในสถานการณ์การเล่น จึงควรจัด กิจกรรมที่ส่งเสริมการสื่อสารให้กับเด็กโดยสอดคล้องกับการเล่นของเด็ก (हररषषष ढलललषषषष. 2535 : 64)

วิธีพัฒนาการสื่อสารทำได้หลายวิธี เช่น การใช้เทคนิคแม่แบบ การใช้กรณีตัวอย่าง การเล่านิทาน และ เกมทางภาษา แต่ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมทางภาษาเพื่อพัฒนาการสื่อสาร

เมื่อเกมเป็นสิ่งเร้าชนิดหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ เด็กเรียนรู้จากการเล่น เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ฝึกกระทำด้วยตัวเอง ถือได้ว่าเกมมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะและช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดหรือความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เกมจึงเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ โดยเฉพาะทักษะทางภาษา เด็กมีโอกาสดูภาษาได้คล่อง กล้าแสดงความคิดเห็น และสามารถสื่อสารหรืออธิบายความต้องการของตนได้เป็นอย่างดี การเล่นเกมทำให้เด็กสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ ทำให้เด็กเกิดความสนใจ ไม่เบื่อหน่ายต่อการร่วมกิจกรรม ครูจึงควรนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้การจัดกิจกรรมบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งจากผลการศึกษาของ สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ (2524 : 23) พบว่า การใช้เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมในการสอนจะเป็นการกระตุ้นความสนใจของเด็กได้ดีมาก การเล่นเกมนั้นจะทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นตนก็ใช้ภาษาไปด้วย เกมภาษาจะช่วยให้เด็กใช้ภาษาในการสื่อสารได้คล่องแคล่วขึ้น เข้าใจความหมายของคำต่าง ๆ จนสามารถสื่อสารความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษาที่มีต่อพัฒนาการทางการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังไม่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา
3. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษาและนักเรียนที่ไม่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางต่อครูผู้สอน ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน ได้นำวิธีการใช้เกมทางภาษาไปใช้ในการพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่มีการสื่อสารน้อย

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2547 ที่มีการสื่อสารน้อย จำนวน 16 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2547 ที่มีการสื่อสารน้อย จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร (Simple Random Sampling) และสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลอง 8 คน และกลุ่มควบคุม 8 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีพัฒนาการสื่อสารโดยใช้เกมทางภาษา
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การสื่อสาร

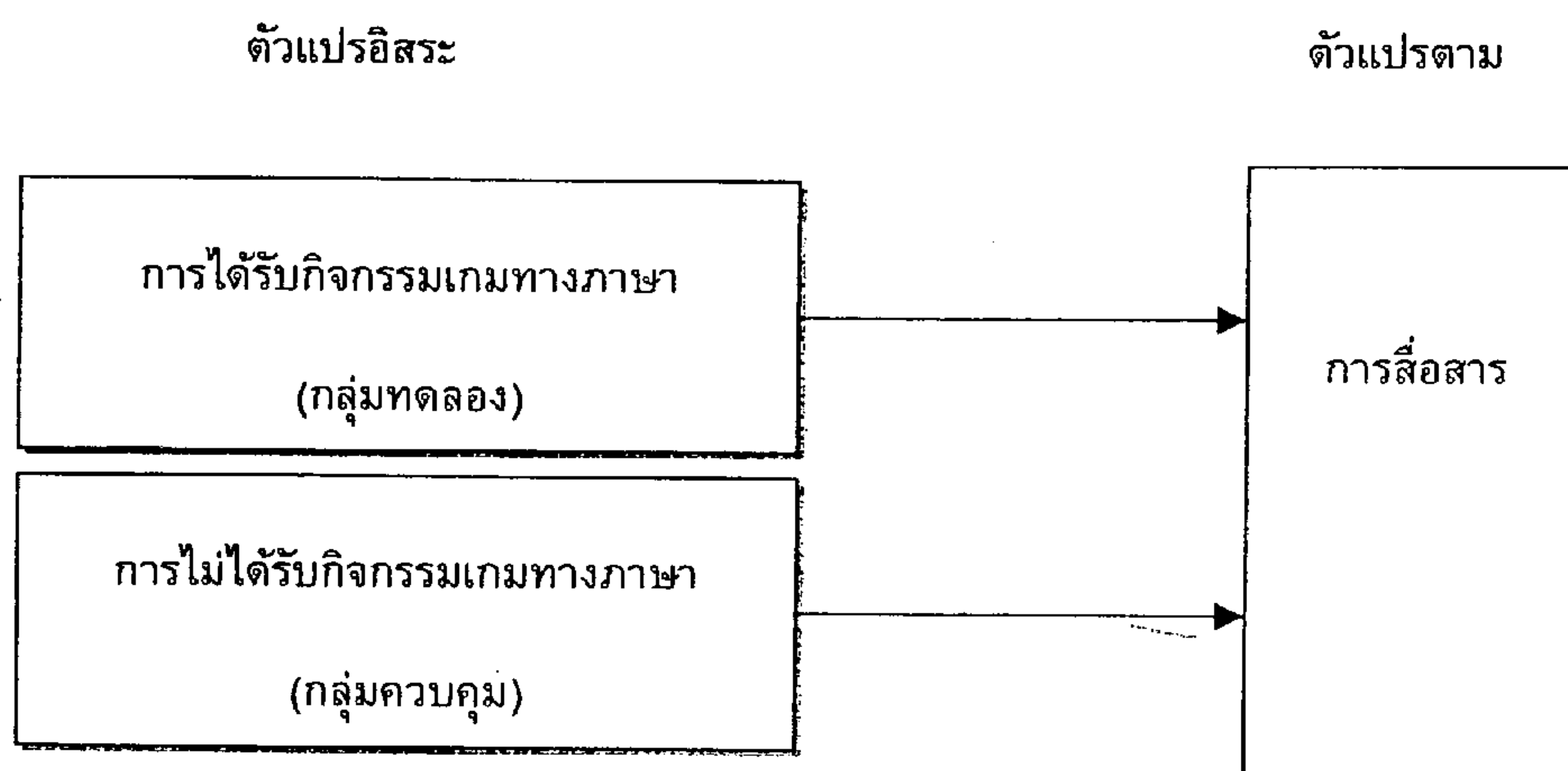
นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมเกมทางภาษา หมายถึง วิธีการจัดให้นักเรียนเล่นเกมที่ใช้ภาษาไทย มีการแข่งขัน มีกฎ กติกา และมารยาท จนสามารถสื่อสารได้ โดยมี 3 ขั้นตอน ดังนี้
 - ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้วิจัยเตรียมผู้เรียนเข้าสู่การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่สอดคล้องกับเรื่องที่เรียนและบอกวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมทางภาษา
 - ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ มีขั้นตอนดังนี้
 - 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
 - 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษา และแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา
 - 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษาโดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา
 - 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลจากการเล่นเกมโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว
 - ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา และให้นักเรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน

2. การสื่อสาร หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการถ่ายทอดความหมายให้ผู้
อื่นเข้าใจได้ดังนี้

- 2.1 ใช้คำได้ตรงกับภาพ
 - 2.2 ใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์
 - 2.3 พูดยุแสดงความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นเข้าใจ
 - 2.4 พุดบอกความต้องการของตนเองได้
3. กลุ่มทดลอง หมายถึง นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา จำนวน 8 คน
4. กลุ่มควบคุม หมายถึง นักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาจำนวน 8 คน

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีการสื่อสารดีขึ้นหลังจากได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา
2. นักเรียนมีการสื่อสารดีขึ้นหลังจากที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
3. นักเรียนที่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษามีการสื่อสารดีขึ้นมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1.1 ความหมายของเกม

พจนานุกรมการศึกษา (New Standard Encyclopedia. 1971 : 69) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎ กติกา และผู้เล่นเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน เกมช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสดisplayความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รู้จักควบคุมตนเองมีความยุติธรรม เกิดทักษะและคุณลักษณะที่ดีในตัวผู้เล่น

อาร์โนลด์ (Arnold. 1983 : 110-113) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกม คือ การเล่นซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากมีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด ซึ่งการเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กมาก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 108) ได้ให้ความหมายของเกมว่าหมายถึง การแข่งขัน การเล่น เพื่อความสนุกสนาน

เยาวพา เดชะคุปต์ (2528 : 53) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นแข่งขัน ซึ่งต้องมีการแพ้ ชนะตามกติกาที่กำหนดให้ไว้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

ปิยศักดิ์ สินทรัพย์ (2530 : 10) ได้ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกฎเกณฑ์กติกาและจำนวนผู้เล่นตลอดจนวิธีการเล่นที่แน่นอน

เยาวพรรณ ทิมทอง (2535 : 43) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เป็นการเล่นมีทั้งเกมเจียบ และเกมการเคลื่อนไหว เกมอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

บุญโชติ นุ่มปาน (2537 : 18) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ใช้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในส่วนที่

เรียนเกมต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ และต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

จากความหมายของเกมดังกล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า เกมเป็นการเล่นที่มีกติกา มีกฎเกณฑ์ เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด และยังส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาโดยเฉพาะทางด้านภาษา รวมทั้งช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก

1.2 จุดมุ่งหมายของเกม

การที่จะนำเกมมาใช้ในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพนั้นครูควรจะเข้าใจความมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ในการสอน ดังนี้

ชายชัย ศรีไสยเพชร (2525 : 162) ได้ให้จุดมุ่งหมายของเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ครูอาจารย์รู้จักคิดหาเกมการเล่นมาใช้ในวิชาต่าง ๆ ที่ตนสอนอยู่
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียน

การสอน

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้นดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

สมจิต สวธนไพบุลย์ (2526 : 133 – 134) ได้มีจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมดังนี้

1. เพื่อช่วยสื่อความหมายระหว่างครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
2. เพื่อส่งเสริมและฝึกฝนการตัดสินใจการปฏิบัติตามกติกาของนักเรียน
3. เพื่อก่อให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน
4. เพื่อเป็นการฝึกความจำและเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชา
5. เพื่อช่วยให้นักเรียนรู้จักปรับตัว กล้าพูด กล้าแสดงมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

ความมุ่งหมายของเกมโดยสรุปอาจกล่าวได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่พัฒนานักเรียนทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ฝึกการปรับตัว กล้าพูด กล้าแสดงออก มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความสามารถแก้ปัญหา ช่วยฝึกความจำและเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา

1.3 ประเภทของเกม

โลเวล (Lovell. 1972 : 166 – 167) ได้แบ่งประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่วไป ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นเกมที่สนุกสนาน การเล่น แบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ

2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้ จะช่วยเน้นความเข้าใจมากขึ้น การจัดเกมควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้นจนถึงเกมที่มีความซับซ้อนโดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจช้า

โคลัมบัส (เยาวยา เดชะคุปต์. 2528 : 54 – 68 ; อ้างอิงจาก Kolumbus 1979 : 141 – 149) ได้แบ่งเกมเป็น 6 ประเภทคือ

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่างๆ (Manipulative Games) คือ เกมที่เด็กนำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้กล้ามเนื้อและสายตา ซึ่งได้แก่

1.1 เกมฝึกประสาทสัมผัส เกมชนิดนี้จะฝึกทักษะบางประการให้กับเด็กเล่น ร้อยลูกปัด การเย็บปักถักร้อย เป็นต้น

1.2 เกมสร้างสรรค์ เกมนี้เด็กจะสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น พลาสติกสร้างสรรค์ บล็อกตอกตะปู เป็นต้น

1.3 เกมสร้างสิ่งใหม่ ได้แก่ การต่อสิ่งที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งถูกจับแยกออกจากกัน เช่น การต่อภาพตัดต่อ เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือ เกมที่พัฒนาความคิดของเด็ก ซึ่งเด็กจะต้องคิดหาเหตุผลจากการเล่นเกม แบ่งออกได้เป็น

2.1 เกมการแยกประเภท เป็นเกมที่แยกกลุ่ม จัดกลุ่ม จับคู่ เป็นต้น ซึ่งสามารถฝึกทักษะได้หลายอย่าง เช่น เกมลอตโต เกมโดมิโน เกมตารางสัมพันธ์ เป็นต้น

2.2 เกมฝึกทำตามแบบ เกมชนิดนี้เด็กจะต้องสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับ

2.3 เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม เกมนี้จะฝึกความจำของเด็ก

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเกมพลศึกษามีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่ายๆ เช่น เกมทำตามผู้นำ เกมไขมอนเช เกมไล่จับ เป็นต้น

4. เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการ และใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุ อุปกรณ์ใดๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมเกี่ยวกับการฟัง เกมฝึกความจำ เป็นต้น

5. เกมทายบัตร (Card Games) จะช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือนและความต่าง ฝึกความจำและเสริมทักษะอื่น เช่น เกมปริศนาคำศัพท์ เกมฝึกสมาธิ เป็นต้น

6. เกมพิเศษ (Special Games) เกมนี้เด็กจะเล่นเป็นบางครั้ง เช่น เกมล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ เกมโจรสลัด เกมตามรอยเท้า เป็นต้น

วรสุดา บุญยไวยโรจน์ (2527 : 80) ได้พิจารณาตามลักษณะของการนำเกมไปใช้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้ พอเห็นได้ทุกแห่ง เช่น หมากรุก บิงโก บันไดงู เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาได้โดยยึดเนื้อหา และจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้นๆ เกมการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาทลักษณะต่างๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสภาวะการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้ำ ซ้ำทวนเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนยิ่งขึ้น โดยจัดเป็นรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ด้วยในฐานะผู้นำเกม และผู้ตัดสินการแข่งขัน

เกมที่น่ามาใช้ใน การเรียนการสอนมีหลายประเภท ซึ่งมีผู้แบ่งไว้ต่างๆ กัน เช่น ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 61 – 63) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่ต้องใช้ท่าทางประกอบ
2. เกมการเคลื่อนไหวแบบซ้ำกว่าปกติ
3. เกมเกี่ยวกับการรับรู้
4. เกมการสื่อความเข้าใจ
5. เกมให้ทำตามคำสั่ง
6. เกมการฟังและการใช้เสียง

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุตติกร (2525 : 226 – 232) ได้แบ่งเกมตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ แบ่งได้เป็น 3 ประการ คือ

1. เกมเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเป็นเกมประเภทหนึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่
2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นด้านการเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกการเล่นง่ายๆ เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนมากมีดนตรีเพลง คำคล้องจอง และคำถามคำตอบ ประกอบในวิธีเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่น เล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เกมเสริมบทเรียนส่วนมากจะเป็น เกมในร่มและมีจุดมุ่งหมายเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

จากประเภทของเกมทีกล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า เกมจัดแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้หลายประเภทมีทั้ง เกมันทนาการ เกมการศึกษา เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เกมฝึกทักษะในด้าน ต่างๆ เกมเบ็ดเตล็ด ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกมทางภาษา ซึ่งเป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ ประโยชน์ในการเรียนการสอน มุ่งส่งเสริมความสามารถทางการพูดโดยนำเอาเนื้อหา จุดประสงค์ ของการเรียนรู้ เรื่องสิ่งต่างๆ รอบตัวเรามาทำเป็นเกม เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

1.4 ลักษณะที่ดีของเกม

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2524 : 28) ได้อธิบายถึงลักษณะของเกมการสอนที่ดีไว้ดังนี้

1. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของเด็ก
2. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน
3. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
4. เป็นเกมที่ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน
5. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีมหรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
6. เป็นเกมที่เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
7. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินใจให้คะแนน
8. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาได้ง่ายๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้

เป็นอย่างดี

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534 : 4) ได้สรุปถึงลักษณะของเกมที่ดีไว้ดังนี้

1. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของเด็ก
2. มีคำสั่งและกติกาการเล่นที่ชัดเจน
3. เป็นเกมที่มีความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
4. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีมหรือเป็นเกมที่ไม่ทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
5. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่ายๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์

การสอนได้เป็นอย่างดี

6. เกมนี้ต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่นพร้อมทั้งเป็น การฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

7. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

จากที่กล่าวมาแล้วทั้งหมดสรุปได้ว่า ลักษณะของเกมการสอนที่ดีนั้นควรเป็นเกมที่ ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน เกมนี้ควรเป็นเกมที่ใช้เวลาช่วงสั้นๆ มีคำสั่ง กติกาชัดเจนไม่

ซับซ้อน ควรเป็นเกมที่ใช้วัสดุราคาถูกหาได้ง่าย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

1.5 หลักการสร้างและการนำเกมมาใช้

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุตติกร (2525 : 184 – 186) ได้กล่าวถึงหลักการนำเกม สำหรับเด็กปฐมวัยมาใช้ ควรมีเกณฑ์ในการเลือกดังนี้

1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เด็กปฐมวัยมีความสนใจในการเล่นต่างๆ ในระยะเวลาที่ไม่นานนัก การจัดการเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์จึงต้องศึกษาให้เข้าใจถ่องแท้ มิฉะนั้นจะมองดูการเล่นของเด็กกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ไม่สอดคล้องกัน

2. ความเหมาะสมกับวัยของเด็ก เด็กปฐมวัยถ้าอยู่ในโรงเรียนอนุบาลหรือสถานรับเลี้ยงเด็กทั่วไป จะมีอายุ 3–6 ขวบ และจะแยกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็กบริบาล (3–4 ขวบ) และกลุ่มเด็กอนุบาล (4–6 ขวบ) เด็กทั้งสองกลุ่มมีความสามารถทางร่างกายและสติปัญญาแตกต่างกัน ครูเด็กปฐมวัยจะต้องศึกษาความมุ่งหมายของเกมนั้นๆ ว่าสอดคล้องกับพัฒนาการดังกล่าวมากน้อยเพียงไร และการพิจารณาวิธีเล่น การเล่น บางอย่างมีความมุ่งหมายเดียวกัน แต่มีวิธีการเล่นได้หลายวิธี

3. ความเหมาะสมกับเวลา การเลือกเกมให้เหมาะสมกับเวลานั้น มีความหมายเป็น 2 ทางด้วย คือ หมายถึงระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของเด็ก ระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของกลุ่มเด็กปฐมวัย ส่วนระยะเวลาอีกนัยหนึ่งนั้นหมายถึงระยะเวลาหรือช่วงเวลานี้เราเปิดโอกาสให้เด็กเล่น บางคนมีความปรารถนาจะให้เด็กได้รับรู้และมีความชำนาญหลายๆ เรื่องในวันหนึ่งๆ จึงจัดกิจกรรมให้หลายๆ แบบแตกต่างกันไป ถ้าเวลาของการเล่นและเกมถูกจัดไว้ช่วงเวลานั้นจำกัด การเล่นของเด็กกำลังสนุกสนาน แต่เด็กต้องหยุดชะงักการเล่นนั้นลงอย่างฉับพลันแล้ว ย่อมทำให้เด็กไม่พอใจ

4. ความปลอดภัยในการเล่น ความปลอดภัยในการเล่นสำหรับเด็ก ได้แก่ การจัดตั้งของเล่น วิธีเล่นของการเล่นเกม ความปลอดภัยจากสิ่งของประกอบการเล่น

ราศี ทองสวัสดิ์ (2533 : 79) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ดังนี้

1. ครูควรเตรียมเกมไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ การจับคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่
3. เวลาที่ใช้ฝึกนี้กำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้นครูจึงควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกมหรืออุปกรณ์ที่จะใช้ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอ หากจำเจเด็กอาจเบื่อ ไม่อยากเล่น

ประพันธ์ เจียรกุล (2535 : 15) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ดังนี้

1. ครูต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ให้ครบถ้วน และพร้อมที่จะใช้ได้ทันทีเมื่อเล่นเกม สิ้นสุดแล้วต้องเก็บอุปกรณ์ต่างๆ กลับเข้าที่ให้เป็นระบบเพื่อสะดวกในการใช้ในครั้งต่อไป
2. ต้องยึดมั่นในวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนเป็นหลัก ไม่มุ่งเอาแต่แพ้ ชนะ หรือสนุกสนานอย่างเดียว
3. คำถามหรือปัญหาที่เตรียมไว้สำหรับการเล่นเกมควรมีทั้งปัญหาที่ยาก ปานกลาง และง่าย
4. ควรส่งเสริมตามที่มีการแข่งขันเป็นทีม มากกว่าการแข่งขันเป็นรายบุคคล
5. ควรใช้เวลาในการเล่นเกมนอสมควรคือ ระหว่าง 10-30 นาที ลักษณะของเกมควรระมัดระวังไม่ให้เสียงดังจนไปรบกวนห้องอื่น

จากหลักการการนำเกมมาใช้และการสร้างเกมที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบครัน และต้องคำนึงถึงวัย ถึงจุดมุ่งหมายและเวลาในการเล่น เพื่อให้เด็กจะได้รู้สึกสนุกสนานอยากทำกิจกรรมจนบังเกิดผลต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ และควรเล่นเป็นทีมเพื่อให้เด็กจะได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เด็กมีการพูดคุย มีการซักถาม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กโดยตรง

1.6 ประโยชน์ของเกม

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2541 : 20) มีความเห็นว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในชีวิตเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่นนอกจากเด็กจะได้รับความสนุกสนานแล้ว ยังเป็นโอกาสให้เด็กได้แสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง การที่เด็กได้สัมผัสลองผิดลองถูก และรู้จักสังเกตจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อยๆ เกิดความเข้าใจตนเอง และผู้อื่น เป็นโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่มปล่อยความคิดไปตามเหตุการณ์ที่เล่น คิดหาเหตุผลและตัดสินใจ นอกจากนี้การเล่นยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของเด็ก ช่วยให้เด็กรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น รู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบต่างๆ ทำให้เด็กเป็นคนมีวินัยรักหมั่นคณะ การเล่นจึงเป็นการเรียนรู้สำหรับเด็ก เป็นงานสำหรับเด็ก เป็นความสุขในชีวิตของเด็ก และเป็นสิทธิที่ทุกคนพึงจะมี

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : 2) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นทางร่างกายให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
2. ช่วยเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นของการกีฬา เพื่อจะได้เสนออย่างถูกต้องจะทำให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น
3. ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน

4. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเครียด ช่วยให้สมองปลอดโปร่งจิตใจมั่นคง

5. การเล่นเกมช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้อย่างดี

6. ส่งเสริมสุขภาพทางกายให้แข็งแรง หรือมีสมรรถภาพทางกายที่ดีอยู่เสมอ

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534 : 3-4) เกมที่ใช้สอนหรือเกมประกอบการสอน เป็นเครื่องมือในการสอนอย่างหนึ่งที่มีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการศึกษา
7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สุจริต เพียรชอบ (2539 : 206-207) กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นเกมไว้ดังนี้

1. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน
2. เกมช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว
3. เกมช่วยให้เด็กพัฒนาทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้นิ้ว ใต้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย

4. เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักให้ รู้จักรับการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบงานร่วมกัน

5. เกมช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มที่
6. เกมช่วยให้นักเรียนเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวก
7. เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา เด็กได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ
8. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาไทย

9. การเรียนการสอนโดยใช้เกม ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา เกมใช้เวลาเรียนน้อยแต่ได้เนื้อหาวิชามาก เกมจึงถ่ายทอดความรู้ได้ดีกว่าวิธีการสอนอื่นๆ

10. การใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น

11. เป็นการเพิ่มทักษะที่ดีแก่ผู้เรียนทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง เพื่อสนองความต้องการของเขา

12. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนที่น่าเบื่อ

จากประโยชน์ของเกมที่กำลังมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์มากมายต่อเด็ก เช่น ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ทำให้เกิดความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน ช่วยทำให้ร่างกายแข็งแรง ช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมในพัฒนาการด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะเกมทางภาษาช่วยส่งเสริมทักษะทางด้านภาษา การพูด ซึ่งอาจใช้เป็นกิจกรรมได้ทั้งขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นเสริมบทเรียนและขั้นสรุปบทเรียน โดยจะเป็นการกระตุ้นหรือสร้างความสนใจให้เด็กอยากทำกิจกรรมจนเกิดการเรียนรู้ในที่สุด

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

งานวิจัยต่างประเทศ

ออร์คัต (Orcutt. 1972 : 148 – A) กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และสังคมเกี่ยวกับตนเองหรือไม่ โดยทดลองกับเด็กชั้นอนุบาลที่เรียนอยู่โรงเรียนในเมืองจำนวน 162 คน ใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ สอนเกี่ยวกับภาษาวันละประมาณ 30 นาทีทุกวัน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองครูเป็นผู้เลือกเกมให้ และกลุ่มที่สามสอนตามปกติ ผลปรากฏว่า กลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาได้ดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้ และกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้ง 2 กลุ่ม มีความเชื่อมั่นตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ

เคนเคด (Kencaid. 1977 :A194 – A) ได้ทำการศึกษาผลของการนำเกมคณิตศาสตร์ไปใช้ที่บ้าน โดยการฝึกบิดาหรือมารดาของนักเรียนเป็นพิเศษ เพื่อศึกษาทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำการทดลองกับนักเรียนระดับ 2 ซึ่งบิดามารดาของนักเรียนสมัครใจที่จะร่วมการศึกษาจำนวน 35 คน เข้าประชุมร่วมกัน เพื่อศึกษาและสร้างอุปกรณ์ในการใช้เกมไปใช้ที่บ้านของตน ก่อนที่จะนำกลับไปบ้านจะต้องทดลองเล่นก่อน มีการแนะนำบิดามารดาของนักเรียนให้กระตุ้นนักเรียน มีบทบาทในการเล่นเกมที่สนใจใช้อุปกรณ์อย่างมีประสิทธิภาพ ทำการทดลองเป็นเวลา 10 สัปดาห์ ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้เล่นเกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านทัศนคตินักเรียนที่ได้เล่นเกมมีทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ที่ดีสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยในประเทศ

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2524 : 76) กล่าวว่า ในการสอนถ้าใช้เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมจะเป็นการสร้างความสนใจของเด็กได้ดีมาก การเล่นเกมจะทำให้เด็กมุ่งทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมก็ได้ใช้ภาษาไปด้วย เกมภาษาจะช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้คล่องแคล่วขึ้น เกมที่ใช้ฝึกทักษะทางภาษาได้แก่ เกมทายคำ เกมจับคู่และบัตรคำ เกมทายบัตรภาพ และคำ

จันทวรรณ เทวรักษ์ (2526 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาอิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมทางการศึกษาในวัย 4-6 ขวบ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา ได้ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมและผลการเรียนวิชาภาษาไทยและคณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกลุ่มนักเรียนที่เน้นการอ่าน เขียนและเรียนคณิตศาสตร์กับกลุ่มนักเรียนที่เรียนเน้นการฝึกกิจกรรมสร้างสรรค์ และเกมทางการศึกษาในชั้นอนุบาลแห่งละ 30 คน ช่วงอายุ 4-6 ขวบ ผลปรากฏว่าจะแนะภาษาไทยและคณิตศาสตร์ของกลุ่มนักเรียนที่ฝึกการอ่านเขียนท่องจำและเรียนคณิตศาสตร์กับกลุ่มนักเรียนที่ฝึกกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมทางการศึกษา พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือการจัดการศึกษาระดับอนุบาลโดยวิธีการสอนเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมทางการศึกษามีผลส่งเสริมความสามารถและทักษะในการเรียนภาษาไทยและวิชาคณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มากกว่าวิธีสอนการเน้นการอ่านเขียนและท่องจำ

จากงานวิจัยต่างประเทศและในประเทศที่เกี่ยวข้องกับเกมพอสรุปได้ว่า เกมมีความสำคัญสำหรับเด็กเป็นอย่างมาก นอกจากจะให้ความสนุกสนาน และยังช่วยให้เกิดความพร้อมในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ทางร่างกาย ทางสังคม หรือแม้แต่ทางภาษา ซึ่งล้วนแต่ผู้ที่จัดเกมหรือมุ่งหวังในการเตรียมความพร้อมในด้านนั้น ๆ

จากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นแล้ว ทำให้ทราบว่าการพูดมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมาก การที่บุคคลจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวขึ้นอยู่กับ การพูด การสื่อสาร และการสื่อความหมาย (พ่อน เปรมพันธ์. 2542 : 14) มนุษย์เราจึงควรให้ความสำคัญกับการพูด การพูดเป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์ สามารถพัฒนาได้ดีในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีการยอมรับ ซึ่งการปล่อยให้เด็กเรียนรู้เองตามธรรมชาติ การมีปฏิสัมพันธ์ การพูดคุย ถือได้ว่าเป็นการส่งเสริมการพูดได้ดี ซึ่งการพัฒนาการพูดของเด็ก เริ่มตั้งแต่การออกเสียงที่ไม่มีความหมาย การเล่นเสียง การหัวเราะ ต่อมาเริ่มออกเสียงที่มีความหมาย เริ่มพูดเป็นคำ เป็นวลี และเป็นประโยคในที่สุด ซึ่งเด็กจะมีพัฒนาการพูดที่ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับ การเข้าใจความหมาย และการสร้างประโยค องค์ประกอบนี้จัดได้ว่าเป็นพื้นฐานของพัฒนาการพูดสำหรับเด็กปฐมวัย ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของเด็กปฐมวัย จึงเกิดแนวทางที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดโดยใช้เกมทางภาษาจัดเป็นกิจกรรมให้เด็กได้เล่น ซึ่งการสร้างเกมทางภาษานั้นผู้วิจัยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของพัฒนาการและวัยของเด็กเป็นสำคัญ ซึ่งในขณะที่เด็กได้เล่นเกมเด็กจะได้รับความสนุกสนาน ได้มีโอกาสแสดงความเข้าใจใน

สิ่งต่างๆ ได้พูด ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทศนคติต่างๆ ไปพร้อมๆ กับการเล่นเกม ซึ่งผู้วิจัย มุ่งหวังว่าการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดให้กับเด็กปฐมวัยให้ ดีขึ้นตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา

2.1 ความหมายของภาษา

วิจิตร ภาณุพงศ์ (2522 : 6) ได้ให้ความหมายของภาษาศาสตร์ว่าคือเสียงพูดที่มี ระเบียบ และมีความหมาย ซึ่งมนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสารความคิด ความรู้สึก ความ ต้องการ และใช้ในการประกอบกิจกรรมร่วมกัน

ปรีชา ทิชนพงศ์ (2522 : 4) ได้ให้ความหมายของภาษาว่า คือ เครื่องมือพิเศษอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ใช้สื่อสารกันโดยทางการพูด การเขียน การแสดงท่าทาง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 (2525 : 608) ได้ให้ความหมายของ ภาษาไว้ว่าหมายถึง เสียงหรือกิริยา อาการที่ทำความเข้าใจกันได้ คำพูด ถ้อยคำที่ใช้พูดกัน

นวัตร พันธุ์เมธา (2534 : 1) ได้ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า ภาษาคือ เครื่องมือ ที่ใช้สื่อสารถ่ายทอดความคิดจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ความคิดจะถ่ายทอดกันได้โดย ที่ผู้ส่งสาร และผู้รับสารรู้ระบบของภาษาที่เรียกว่าไวยากรณ์

เปลื้อง ณ นคร (2540 : 620-621) ได้ให้ความหมายของภาษาว่า ภาษาคือถ้อยคำ วาจาที่กล่าวเป็นเสียงมนุษย์เปล่งออกมาต่อเนื่องกันโดยอวัยวะออกเสียงให้คนอื่นรับฟัง

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม (2541? : 1) ให้ความหมายของภาษาในด้าน ภาษาศาสตร์และด้านจิตวิทยา ดังนี้

ด้านภาษาศาสตร์ ภาษา และภาษาพูดมีความหมายอย่างเดียวกันคือภาษาที่ใช้พูด เพื่อสื่อความหมายในชุมชนหนึ่งๆ

ด้านจิตวิทยา ภาษา หมายถึง ความสามารถในการติดต่อกับผู้อื่นเป็นการรวมเอาวิธีการ ทุกๆ อย่างที่ใช้ในการติดต่อเพื่อสื่อความหมายหรือเพื่อแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ทั้งมวล ภาษาจึงเป็นทั้งการพูด การเขียน การทำท่าทางประกอบ การใช้ภาษาไป การแสดงสีหน้า การ แสดงออกทางศิลปะ

จากความหมายของภาษาที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่า ภาษา หมายถึง เครื่องมือ หรือสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสาร ถ่ายทอด รวมทั้งการสื่อความหมายทางด้านความคิด ความรู้สึก ความคิดเห็นของมนุษย์ที่อยู่ในสังคมเดียวกัน เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และ การสื่อสารให้เข้าใจตรงกันซึ่งประกอบด้วยการพูด การเขียน การทำท่าทาง การแสดงสีหน้า เป็นต้น

2.2 ความสำคัญของภาษา

เพียเจต์ และอินเฮลเดอร์ (Piaget and Inhelder. 1969 : 120-122) กล่าวว่า เด็กอายุ 2-4 ปี มีพัฒนาการเรียนรู้คำมากขึ้น การพูดคุยเป็นลักษณะการสื่อสารแบบสังคม (Social Communication) แต่เด็กจะยึดตนเองเป็นศูนย์กลางคือ เด็กจะพูดกับตนเองโดยไม่ฟังผู้อื่น ซึ่งเรียกการพูดคนเดียวแบบรวมหมู่ (Collection Monolanguage) เด็กจะไม่พยายามเข้าใจถึงคำพูดของผู้อื่น ในช่วงเด็กอายุ 5-6 ปี เด็กก้าวไปสู่การคิดแบบหยั่งรู้ (Initiative) ซึ่งเป็นการคิดโดยอาศัยการรับรู้ คือ การมองเห็นสิ่งต่างๆ แล้วบอกว่า สิ่งนั้นเป็นอย่างไร

ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์ (2529 : 214-215) กล่าวว่าภาษาเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมและสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ภาษามีความสำคัญดังนี้

1. เด็กสามารถใช้ภาษาเพื่อการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น และเปิดโอกาสให้เกิดกระบวนการทางสังคมมากขึ้น
2. เด็กสามารถใช้ภาษาเป็นคำพูดที่เกิดขึ้นภายใน จากรูปแบบของการใช้สัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางภาษาในระดับต่อไป
3. ภาษาเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นในตัวเด็ก ดังนั้นเด็กจึงไม่ต้องอาศัยการจัดกระทำกับวัตถุจริงๆ เพื่อแก้ปัญหา เด็กสามารถสร้างจินตนาการในสมองซึ่งก่อให้เกิดการทดลองขึ้น เด็กสามารถจินตนาการถึงวัตถุนั้นจะอยู่นอกสายตาหรือเคยพบมาแล้ว เด็กสามารถทำการทดลองในสมองและทำการได้เร็วกว่าการจัดกระทำกับวัตถุจริง

ศรียา นิยมธรรม (2541? : 2) ได้ให้ความสำคัญของภาษาไว้ว่า ภาษาเป็นเครื่องมือช่วยให้มนุษย์ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมต่อกัน ภาษาเป็นพฤติกรรมชนิดหนึ่งซึ่งเป็นตัวช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคม ช่วยให้เด็กเกิดความอบอุ่นมั่นคง ภาษาช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ช่วยให้มีความคิด ความรู้สึก ตลอดจนเทคนิคต่างๆ การปรับตัวของเด็กก็ได้รับอิทธิพลมาจากภาษาพูด

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 111-1143) กล่าวว่า ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาทางสติปัญญา เด็กก่อนวัยเรียนเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางภาษามาก รู้จักคำศัพท์มากขึ้น พัฒนาคำพูดเดี่ยวสู่คำพูดเป็นวลีและเป็นประโยคในที่สุด

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 60) กล่าวว่า ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยควรเป็นการเตรียมความพร้อมในการสื่อสาร การพูด เด็กจะเรียนรู้เกี่ยวกับระบบของเสียง เรียนรู้คำศัพท์ โดยเด็กจะเรียนรู้พื้นฐานของภาษาได้อย่างรวดเร็ว

จากความสำคัญของภาษาทั้งหมดพอสรุปได้ว่า ภาษามีความสำคัญต่อการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อมนุษย์จะสามารถตอบสนองความต้องการของตน และเข้าใจผู้อื่นได้ อันจะนำไปสู่การพัฒนาทางสติปัญญา ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความอบอุ่นมั่นคง และเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับเด็กต่อไป

2.3 พัฒนาการทางภาษา

โลแกน และโลแกน (เยาวยา เดชะคุปต์. 2528 : 40 ; อ้างอิงจาก Logan & Logan. 1974 : 207) ได้แบ่งพัฒนาการทางภาษาออกเป็น 7 ขั้น ดังนี้

1. ระยะปะปะปะ (Random Stage) เริ่มตั้งแต่แรกเกิด – 6 เดือน ในระยะนี้เป็นระยะที่เด็กจะเปล่งเสียงต่างๆ ที่ยังไม่มีความหมาย การเปล่งเสียงของเด็กก็เพื่อบอกความต้องการของเขา และเมื่อได้รับการตอบสนองเขาจะรู้สึกพอใจ และรู้สึกเป็นสุขที่ได้เปล่งเสียงออกมา

2. ระยะแยกแยะ (Jargon Stage) อายุ 6 เดือน – 1 ขวบ หลังจาก 6 เดือนขึ้นไป และเด็กรู้สึกพอใจที่ได้ส่งเสียงและถ้าเสียงใดที่เขาเปล่งออกมาได้รับการตอบสนองในทางบวก เขาก็จะเปล่งเสียงนั้นซ้ำอีกในบางครั้งเด็กจะเลียนเสียงสูงๆ ต่ำๆ ที่มีคนพูดคุยกับเขา

3. ระยะเลียนแบบ (Imitation Stage) อายุ 1-2 ขวบ ในระยะนี้เด็กจะเริ่มเลียนเสียงต่างๆ ที่เขาได้ยิน เสียงที่เปล่งออกมาอย่างไม่มีความหมายจะค่อยๆ หายไปและเด็กจะเริ่มรับฟังเสียงที่ได้รับการตอบสนอง ซึ่งนับว่าพัฒนาการทางภาษาจะเริ่มต้นอย่างแท้จริงที่ระยะนี้

4. ระยะขยาย (The Stage of Expansion) อายุ 2-4 ขวบ ในระยะนี้เด็กจะหัดพูด โดยเริ่มจากการหัดเรียกชื่อ คน ชื่อสัตว์ และสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัว เขาจะเริ่มเข้าใจถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ซึ่งในวัยต่างๆ เขาจะสามารถพูดได้เมื่อเด็กอายุ 2 ขวบ เด็กจะเริ่มพูดเป็นคำโดยจะสามารถใช้คำนามได้ 20% เมื่ออายุ 3 ขวบ เด็กจะเริ่มพูดเป็นประโยคได้ และเมื่อเด็กอายุ 4 ขวบ เด็กจะเริ่มใช้คำศัพท์ต่างๆ และรู้จักการใช้คำเต็มหน้าและลงท้ายเช่นเดียวกับผู้ใหญ่

5. ระยะโครงสร้าง (Structure Stage) อายุ 4-5 ขวบ ระยะนี้เด็กเริ่มพัฒนาความสามารถในการรับรู้และการสังเกต เด็กจะเริ่มสนุกกับคำ และรู้จักคิดคำและประโยคของตนเอง เด็กจะเริ่มรู้สึกสนุกกับการเปล่งเสียง โดยเขาจะเล่นเป็นเกมกับเพื่อน ๆ

6. ระยะตอบสนอง (Responding Stage) อายุ 5-6 ขวบ ในระยะนี้ความสามารถในการคิด และพัฒนาการทางภาษาของเด็กจะสูงขึ้น เขาจะเริ่มพัฒนาภาษาที่เป็นแบบแผนมากขึ้น

7. ระยะสร้างสรรค์ (Creative Stage) อายุ 6 ปีขึ้นไป ในระยะนี้เด็กจะสนุกกับคำ และหาวิธีสื่อความหมายด้วยตัวเลข เด็กจะพัฒนา วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ ทักษะในการสื่อความหมายโดยใช้ถ้อยคำ สำนวน และภาษาพูดที่เป็นนามธรรมมากขึ้น

ลี และรูบิน (มานวิกา ผลวิรุพห์. 2533 : 15 ; อ้างอิงจาก Lee and Rubin. 1979 : 16) ได้แบ่งพัฒนาการทางภาษาตามเกณฑ์อายุโดยสังเขปดังนี้

อายุ 0-2 ปี จะเริ่มทดลองเล่นเสียง ทดลองใช้ริมฝีปาก ลิ้น สายเสียง กล้องเสียง ทำให้เกิดลมผ่านแล้ว จะเกิดอะไรขึ้น และทดลองบังคับกล้ามเนื้อ ในการพูดคำแรกของเด็กอยู่ระหว่างอายุ 10-18 เดือน จะเริ่มใช้ประโยค 1-2 คำได้แต่นิยมใช้ท่าทางมากกว่า และชอบที่จะทำเสียงสูง

อายุ 2-5 ปี ใช้คำที่มีความหมายมากขึ้น ลักษณะการพูดเริ่มคล้ายผู้ใหญ่ใช้ประโยคยาวขึ้น และมีความหมายมากขึ้น มักพบว่าจะมีพัฒนาการอย่างมาก และซับซ้อนในการใช้คำและประโยคโดยเฉพาะขวบปีที่ 4-5

อายุ 5-7 ปี ใช้ประโยคที่มีความซับซ้อนเด่นชัด สามารถอธิบาย หรือบรรยายเหตุการณ์ หรือรูปภาพได้มีความหมายมากขึ้น สามารถใช้การเชื่อมประโยค และอธิบายความคิดของตนเองได้

พัฒนาพร สุทธิยานุช (2524 : 22-24) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาก่อนที่มนุษย์จะสามารถใช้ภาษาติดต่อสื่อสารกันได้นั้นแต่ละคนจะมีขั้นตอนในการพัฒนาทางภาษาดังนี้

1. การเปล่งเสียงออกมาก่อนการพูดตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ปี ในระยะนี้เด็กเริ่มส่งเสียงร้อง การโต้ตอบ อาจมีความหมายหรือไม่ก็ได้ แต่ส่วนมากเป็นเครื่องสื่อสารความรู้สึก เด็กเริ่มเล่นเสียง เริ่มเรียนคำง่าย ๆ ไกลตัว เช่น พ่อ แม่ และบางครั้งเล่นเสียงเพื่อความเข้าใจของตนเองเท่านั้น

2. การพัฒนาภาษาพูดในระยะเริ่มแรก (Early Linguistic Development) ระยะ 1-5 ปี เริ่มใช้ภาษาพูดเป็นประโยคง่าย ๆ แต่ส่วนมากจะพูดคำเดียวมากกว่าคำยาว ๆ ในการวิจัย ปรากฏว่าเมื่อเด็กเริ่มพูดมักจะพูดเป็นคำนามก่อน ต่อมาจึงจะเป็นคำกริยาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว และคำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ สรรพนาม สันธาน บุพบท ตามลำดับ เมื่อเข้าโรงเรียนภาษาของเด็กก็เริ่มเป็นประโยค เด็กจะฝึกทักษะในการออกเสียงมากกว่าอย่างอื่น

3. การพัฒนาการพูดในระยะหลัง (Later Linguistic Development) ระยะ 5-11 ปี ระยะนี้เด็กเริ่มเรียนคำศัพท์ การอ่านความหมาย เริ่มสนใจไวยากรณ์ เริ่มใช้ภาษาพูดในลักษณะรูปประโยคที่สมบูรณ์และเริ่มเข้าใจความหมายของคำมากขึ้น

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

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 111-113) กล่าวว่า ในช่วงระยะของพัฒนาการทางภาษา การพูดคุย และการสนทนากับเด็กเป็นการกระตุ้นที่ดี เด็กสามารถพัฒนาความคิดได้เต็มที่ การปล่อยให้เด็กเรียนรู้ภาษาเองตามธรรมชาติ เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษามาก พัฒนาการทางภาษาของเด็กแต่ละขวบปีจะมีความแตกต่างกัน เริ่มจากการออกเสียง คำพูดเดี่ยว เชื่อมคำ เชื่อมประโยค การแสดงท่าทางประกอบจนถึงการโต้ตอบกับผู้อื่น ดังนี้

เด็กจะเริ่มพูดเป็นคำเมื่ออายุ 1 ขวบ แสดงท่าทางประกอบได้

อายุ 2 ขวบ ใช้สรรพนาม พูดเป็นประโยค

อายุ 3 ขวบ เด็กใช้พหูพจน์ได้มาก ทำท่าทางตามรูปในหนังสือ บอกชื่อตนได้ บอกชื่อพูดประโยคธรรมดาได้ สนทนาได้ เล่าเรื่องที่ประสบมาได้ เล่านิทานได้

อายุ 4 ขวบ เด็กบอกสีได้มากกว่า 1 สี รับคำสั่งได้ อธิบายรูปได้ เล่าเรื่องจากภาพได้นับ 1-3 บอกเหตุผลได้ เล่าเรื่องจากภาพได้ ร้องเพลง พูดเป็นประโยค ถามคำถามได้

อายุ 5 ขวบ เด็กนับ 1-20 ได้ เริ่มเขียนหนังสือตามรอยปะได้ รู้ที่อยู่ตนเอง จำตัวอักษรได้ ถามคำถามเกี่ยวกับความหมายและเหตุผล

จากพัฒนาการทางภาษาที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ภาษานั้นมีความก้าวหน้าหรือพัฒนาเป็นลำดับขั้นตอน โดยที่เด็กสามารถใช้ภาษาได้ตั้งแต่แรกเกิด การแสดงออกทางภาษา

ของเด็กเริ่มจากหน่วยที่ย่อยที่สุดของเสียง มีการเล่นเสียง ห้วนเราะ ร้องไห้ และการเรียนรู้จากการได้ยินและการออกเสียงซ้ำๆ จะทำให้เด็กสามารถแปลงเสียงออกมาเป็นคำๆ ได้ เมื่อมีการแปลงเสียงที่มีความหมายจะทำให้เด็กสามารถขยายพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนคำศัพท์ การเข้าใจความหมาย และการสร้างประโยคที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาภาษาขั้นสูงขึ้นต่อไป

2.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางภาษา

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2519 : 30-35) กล่าวว่า ได้มีนักการศึกษาค้นคว้ากันมากมายและเกิดการค้นพบทฤษฎีต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีความพอใจแห่งตน (The Autism Theory หรือ Autistic Theory) ทฤษฎีนี้ถือว่าการเรียนรู้การพูดของเด็กเกิดจากการเลียนเสียงกันเนื่องมาจากความพึงพอใจที่จะทำเช่นนั้น และเชื่อว่าความสามารถในการฟังและความคิดเพิลิดเพิลินจากการได้ยินเสียงผู้อื่น และเสียงตัวเองเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาการทางภาษา

2. ทฤษฎีการเลียนแบบ (The Imitation Theory) ทฤษฎีนี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเลียนแบบ ทฤษฎีนี้เชื่อว่าพัฒนาการทางการพูดนั้นเกิดขึ้นได้หลายทาง โดยอาศัยการเลียนแบบ ซึ่งอาจเกิดได้จากการมองเห็นหรือการได้ยินเสียง การที่เด็กจะพูดหรือไม่พูดนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับ การที่เด็กต้องทำความคำสั่ง ซึ่งพ่อแม่ชอบใช้โดยไม่รู้ตัว

3. ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) ทฤษฎีนี้อาศัยจากหลักของทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งถือว่าพฤติกรรมทั้งหลายถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยการวางเงื่อนไข โดยที่เด็กจะพูดมากขึ้นเมื่อให้รางวัลหรือเสริมแรง

4. ทฤษฎีการรับรู้ (Motor Theory of Perception) ลิเบอร์ตแมน ตั้งสมมติฐานไว้ว่า การรับรู้ทางการฟังขึ้นอยู่กับ การแปลงเสียง ซึ่งจะเห็นได้ว่า เด็กมักจ้องหน้าเวลาเราพูดด้วย หรือหัดแปลงเสียงโดยอาศัยการอ่านริมฝีปากแล้วจึงเรียนรู้คำ

5. ทฤษฎีความบังเอิญจากการเล่นเสียง (Babble Luck) ซึ่ง ธอร์นไคค์ เป็นผู้คิด โดยอธิบายว่าเมื่อเด็กกำลังเล่นเสียงอยู่นั้น เผอิญมีบางเสียงไปคล้ายกับเสียงที่มีความหมายในการพูดของพ่อแม่ พ่อแม่จึงให้การเสริมแรงทันที วิธีนี้จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้น

6. ทฤษฎีชีววิทยา (Biological Theory) ทฤษฎีเชื่อว่า พัฒนาการทางภาษามีพื้นฐานทางชีววิทยาเป็นสำคัญ กระบวนการที่คนพูดได้ขึ้นอยู่กับอวัยวะในการแปลงเสียงที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เมื่อถึงเวลาอันสมควรเด็กก็จะเริ่มต้นส่งเสียงอ้อแอ้ และพูดได้ตามลำดับได้ติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น

7. ทฤษฎีการให้รางวัลของแม่ (Mother Reward Theory) ดอลลาร์ด และมิเลอร์ เป็นผู้ตั้งทฤษฎีนี้โดยย้าเกี่ยวกับบทบาทในการพัฒนาภาษาของเด็กว่าการที่แม่ใช้รางวัลในการเลี้ยงดู เพื่อสนองความต้องการของลูกจะเป็นต้นเหตุช่วยกระตุ้นให้เด็กได้เกิดการพัฒนาทางภาษาพูดขึ้น

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2540 : 127-133) ได้กล่าวว่ากระบวนการเรียนรู้ภาษาของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้นั้น มีกระบวนการเรียนรู้ตามลำดับ ดังนี้

1. การเลียนแบบ (Imitation) เป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้ภาษาเพราะเป็นขั้นที่เด็กเลียนเสียงของคำและพูดตามเสียงที่ได้ยิน

2. การเอาอย่าง (Identification) เด็กมิได้เลียนแบบการออกเสียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะเลียนแบบท่าทาง นิสัยใจคอจากบุคคลตามเสียงที่ได้ยินด้วย

3. การเลียนแบบพฤติกรรมตอบสนองพร้อมกับสิ่งเร้าหลายตัว (Multiple Response Learning) เป็นพฤติกรรมตอบสนองสิ่งเร้าที่เด็กพยายามทำตามโดยใช้วิธีระมัดระวังในการเปล่งเสียงต่าง ๆ ให้ทำงานร่วมกัน ได้แก่ ส่วนสมองที่รับรู้ มองเห็น ได้ยิน สะสมความจำ ควบคุมริมฝีปาก สีนัยท่าทางและสายตา

4. การเรียนรู้โดยสัมพันธ์สภาวะ (Association Learning) เด็กเรียนรู้คำและความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างเสียง และสิ่งของหรือพฤติกรรม เช่น เด็กเรียนรู้คำว่าตุ๊กตา เมื่อแม่ยื่นตุ๊กตาให้แล้วบอกว่าตุ๊กตา เด็กเรียนรู้ได้จากการเชื่อมโยงกับสิ่งของ

5. การเรียนรู้แบบถามตอบ (Question – Answering) เมื่อได้เรียนรู้ภาษาไปบ้างแล้วเด็กจะเกิดความคิดอย่างมีระเบียบ รู้จักใช้เหตุผล ความสงสัยและความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กชอบใช้คำถาม การตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นโดยการตอบคำถามจะช่วยให้พัฒนาการทางภาษาของเด็กดีขึ้น

6. การลองผิดลองถูก (Trial of Error) ช่วงนี้เป็นช่วงลองปฏิบัติ อาจจะถูกบ้างผิดบ้าง การเข้าใจและการชมเชยเมื่อเด็กออกเสียงได้ถูกต้อง พูดได้ชัดเจน และใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ จะทำให้เด็กเกิดความมั่นใจและช่วยให้ภาษาพัฒนาได้เร็วขึ้น

7. การถ่ายทอดการเรียนรู้ (Transfer of Learning) การเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ จะง่ายขึ้นถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวพันกันมาก่อน เช่น การรู้จักไก่ แล้วสอนให้รู้จักเป็ด ห่าน โดยชี้ให้เห็นความแตกต่าง เด็กจะจำได้เร็วและมีความคิด ตามลำดับอย่างเป็นระเบียบ

จากทฤษฎีพัฒนาการทางภาษาที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ทฤษฎีพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยนั้นมีกระบวนการเรียนรู้หลายรูปแบบ เด็กจะเรียนรู้ได้โดยการเริ่มเรียนได้อย่างไม่มีเกณฑ์ เรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ และบุคคลใกล้ชิด เมื่อเด็กเรียนรู้ภาษาไปบ้างแล้วเด็กจะเกิดความคิดตามลำดับขั้นอย่างมีระเบียบ การจัดกิจกรรมกระตุ้นเร้าความสนใจ การลองผิดลองถูก การเสริมแรง ฯลฯ ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษายิ่งขึ้น

2.5 องค์ประกอบความพร้อมทางภาษา

เด็กแต่ละคนจะมีลักษณะของการพัฒนาการทางภาษาแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ ด้าน ซึ่งดาวนิง และแธคเคย์ (Downing and Thacky. 1971 : 14-15) ได้แบ่งองค์ประกอบความพร้อมทางภาษาไว้ดังนี้

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

2. องค์ประกอบทางสติปัญญา (Intellection Factors) ได้แก่ ความพร้อมด้านสติปัญญา โดยทั่วไป ความสามารถในการรับรู้ (Perception) ความสามารถในการจำแนกเสียงและภาพ (Discrimination) ความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล ความสามารถในการแก้ปัญหาด้านการเรียนอ่าน

3. องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Factors) ได้แก่ ความสามารถทางภาษาที่ได้รับจากที่บ้านและประสบการณ์ทางสังคม

4. องค์ประกอบด้านอารมณ์ แรงจูงใจ และบุคลิกภาพ (Emotional Factors, Motivation and Personality Factory) ได้แก่ ความมั่นคงทางอารมณ์ และความต้องการที่จะเรียนรู้ภาษา

ทิงเคอร์ (Thinker. 1952 : 158) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาความเข้าใจ ความหมายของคำไว้ ดังนี้

1. ความสามารถทั่วๆ ไป ระดับวุฒิภาวะของเด็กเป็นตัวกำหนดขอบเขตในการเรียนรู้ แม้เด็กจะมีอายุเท่ากันก็จะมีความสามารถในการใช้ศัพท์ได้แตกต่างกัน

2. ประสบการณ์และความพร้อมในการอ่านของเด็กมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ คำศัพท์ต่างๆ เพิ่มขึ้น เด็กที่มีประสบการณ์และความพร้อมต่างกันย่อมมีความรู้ความเข้าใจด้าน ความหมายของคำมากน้อยแตกต่างกันไป

3. ความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก จะเป็นสิ่งกระตุ้นให้เด็กต้องการเรียนรู้ความหมายของ สิ่งต่างๆ ครูควรเร้าให้เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นในทุกโอกาส

4. การสอนคำต่างๆ ให้เด็กเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะช่วยให้เด็กเข้าใจในคำต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น

บันลือ พฤษะวัน (2518 : 26) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบความพร้อมทางภาษาไว้ดังนี้

1. ความพร้อมทางกาย ได้แก่ สุขภาพของเด็ก การใช้สายตา การฟังและการพูด ตลอดจนความสัมพันธ์ด้านกล้ามเนื้อมือกับสายตา

2. ความพร้อมทางสมอง ได้แก่ ความสามารถในการลำดับเหตุการณ์ จากนิทานที่ตน ฟังหรือดูภาพและลำดับภาพได้ สติปัญญาดีจำได้แม่นยำ สามารถเข้าใจคำสั่งได้ง่าย

3. ความพร้อมในด้านอารมณ์ ได้แก่ การรู้จักควบคุมอารมณ์ สามารถทำงานเป็นหมู่ เล่นเป็นหมู่ไม่แย่งสิ่งของกัน ไม่ทะเลาะวิวาทกันบ่อยๆ

4. ความพร้อมในด้านจิตวิทยา ได้แก่ มีความสนใจในการอ่านภาพและหนังสือ มีช่วง ความสนใจที่ยาว รู้จักฟังอย่างตั้งใจ ใช้ภาษาได้ดีพอสมควร

ทวี สุรเมธี (2521 : 7) ได้เสนอแนะว่าองค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาที่สำคัญ นั้นประกอบด้วยความสามารถต่อไปนี้

1. ความสามารถในการแยกเสียงที่ได้ยิน ได้แก่ ความเข้าใจและความสามารถในการใช้ภาษาพูดได้อย่างถูกต้อง สามารถแยกถ้อยคำและเสียงที่แตกต่างกันได้ถูกต้อง
2. ความสามารถทางสายตา ได้แก่ ความสามารถในการแยกคำที่คล้ายคลึงกัน และมองเห็นความแตกต่างของคำศัพท์ได้
3. ความสามารถทางความคิดและจำ ได้แก่ ความสามารถใช้เหตุผล เข้าใจ และเชื่อมโยงความคิดต่างๆ ได้เข้าใจความหมายของประโยชน์และเข้าใจรูปคำได้
4. ความสนใจ ได้แก่ ความสามารถในการฟัง หรือจับสายตาไปตามสิ่งที่อ่านอย่างมีสมาธิในการอ่าน การฟัง และทำตามคำสั่งได้

จากองค์ประกอบที่เกี่ยวกับความพร้อมทางภาษาที่กล่าวมานี้พอสรุปได้ว่า นักการศึกษาได้ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบความพร้อมทางภาษาไว้หลายประการ เช่น ความพร้อมด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ สติปัญญา วุฒิภาวะ ความอยากรู้อยากเห็น ตลอดจนประสบการณ์ต่างๆ ที่เด็กได้รับรวมทั้งแรงเสริมและสิ่งเร้าต่างๆ ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อความพร้อมทางภาษาของเด็กอย่างยิ่ง

2.6 แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา

แนวทางการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาสำหรับเด็กคือ เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนในการพูด สนทนาโต้ตอบ ฟังการฟัง ฟังการอ่าน ฟังกล่อมเนื้อให้สัมพันธ์กับตาตลอดจนให้เด็กช่วยจำเรื่องราวได้ โดยที่ ชุตินา สัจจานนท์ (2524 : 51-56) ได้เสนอแนะวิธีการพื้นฐานเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กไว้ดังนี้

1. ให้เด็กรู้คำศัพท์มากๆ โดยการอ่านให้ฟัง พูดคุยกับเด็กเสมอ เปิดโอกาสให้เด็กพบปะกับผู้คนและไปเที่ยวที่ต่างๆ ดูรายการโทรทัศน์ สนใจฟังและตอบคำถามของเด็ก
2. ถ้าเด็กอยากเรียนอ่านก็ให้อ่าน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์หรือเรื่องราว และเมื่อเด็กเบื่อก็ควรยินยอมให้หยุดอ่านทันที
3. ไม่มีเกณฑ์อายุที่กำหนดว่าจะสอนอ่านให้กับเด็กเมื่อไร เพียงแต่ให้เด็กมีความอยากรอ่านก็สอนให้อ่าน แต่ควรเป็นการอ่านภาพก่อนจึงเริ่มมีตัวอักษรเพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ ตามลำดับ
4. เด็กจะชอบอ่านนิทานเรื่องเดิมซ้ำๆ อยู่เช่นนั้นจึงเป็นเรื่องปกติจึงไม่ควรบังคับให้เด็กเลือกอ่านหนังสือตามความสนใจของเรา

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2525 : 83-101, 224) ได้กล่าวว่า การส่งเสริมประสบการณ์ทางภาษาแก่เด็กปฐมวัยมีดังนี้ การเล่นนิ้ว การเล่นตอบคำถาม การเล่นปริศนา คำทาย การเล่น และทำท่าทางประกอบ และการแสดงบทบาทสมมติ นอกจากนี้ก็ให้แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมภาษาสำหรับเด็กดังนี้

1. ภาษาของเด็กปฐมวัยแสดงให้เห็นถึงความคิด ความสนใจ และความสัมพันธ์ของเด็กที่มีต่อสิ่งแวดล้อม ครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถช่วยพัฒนาภาษาของเด็กโดยการจัดหาสื่อ เพื่อให้เด็กเกิดประสบการณ์ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

2. การจัดประสบการณ์ด้านการฟังควรใช้สื่อที่มีเสียง ได้แก่ การเล่านิทาน คำคล้องจอง เพลงกล่อมเด็ก และการเล่นตามคำสั่งเป็นสื่อเพื่อให้เด็กเกิดความสนใจได้ดีขึ้น

3. สื่อที่ใช้ในการจัดประสบการณ์ด้านการพูด ควรเป็นสื่อที่เด็กเคยเห็นมาก่อน โดยนำมาจัดในรูปการสนทนา การเล่าเรื่อง การเล่านิทาน และการเล่นละคร

4. สื่อที่ใช้ในการจัดประสบการณ์ด้านการอ่านควรเป็นภาพ หนังสือภาพ ตัวอักษรที่ทำด้วยกระดาษแข็ง พลาสติก หรือไม้

5. สื่อที่ใช้ในการจัดประสบการณ์ด้านการเขียนควรเป็นเส้นตัวอักษร ดิน หรือแป้ง สำหรับการปั้น

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2524 : 48) กล่าวว่า การฝึกทักษะทางภาษาโดยใช้เกมจะทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมไปว่ากำลังเรียนภาษาอยู่ เกมภาษาจะช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วขึ้น เกมที่อาจใช้ฝึกทักษะทางภาษาได้แก่ เกมทายคำ เกมจับคู่และบัตรคำ เกมทายบัตรภาพ และบัตรคำ

ราศี ทองสวัสดิ์ (2533 : 7-10) กล่าวถึงสิ่งที่จะนำมาฝึกภาษาแก่เด็กปฐมวัย ซึ่งได้แก่ พื้นฐานทางภาษา 6 ด้านดังนี้ การฝึกความสนใจในการอ่าน ฝึกการจำ การฝึกให้ตอบความหมายของคำ ตลอดจนการฝึกพูดประโยคต่างๆ การฝึกการรับรู้โดยการเห็น การฝึกกล้ามเนื้อให้แข็งแรง และการฝึกประสาทสัมผัส

ประมวญ ดิฉินสัน (2536 : 140-154) กล่าวว่า การส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย ครูควรใช้หลักการใหญ่ๆ ดังต่อไปนี้

1. ถ้อยคำที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ควรนำมาจากนิทาน บทความ เรื่องราวที่เด็กสนใจ แล้วหยิบคำที่น่าสนใจจากเรื่องราวมาใช้โดยอาจนำคำมาจัดเป็นหมวดหมู่ หรือนำมาผูกเป็นเรื่องราวขึ้นใหม่

2. เด็กควรจะได้เรียนรู้ถ้อยคำจากใจความ เพื่อให้เข้าใจความหมายของคำมากยิ่งขึ้น

3. เล่นเกมโดยใช้ถ้อยคำ เช่น ปริศนาอักษรไขว้ การทายประโยค จับคู่คำกับภาพ เป็นต้น

ฉันทนา ภาคบงกช (2538 : 1-2) กล่าวว่า ภาษาสามารถพัฒนาได้ดีในบรรยากาศที่ผ่อนคลายมีการยอมรับ และไม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ ปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมให้เด็กมีความก้าวหน้าทางภาษาอย่างรวดเร็วมีดังนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อมทางภาษา ชั้นเรียนและโรงเรียนควรตกแต่งด้วยคำหรือข้อความ ซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำ

2. การเล่นของเด็กเปรียบได้กับการทำงานในโลกของผู้ใหญ่การพัฒนาภาษาส่วนมากเกิดจากประสบการณ์จริง จึงควรจัดกิจกรรมต่างๆ ให้เด็กได้เล่น

3. การอ่านเป็นสื่อของการเรียนรู้ ควรจูงความสนใจให้เด็กรักการอ่าน เช่น เล่านิทานให้ฟัง

4. การเขียนมีความสัมพันธ์กับการอ่าน ควรจัดกิจกรรมการเขียนให้สัมพันธ์กับสิ่งที่เด็กอ่าน

5. การใช้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อข้อความถึงกัน ข้อความถึงเด็ก และข้อความถึงผู้ปกครอง การซื้อสิ่งของ เป็นต้น

นิตยา ประพตติกิจ (2539 : 162-163) กล่าวว่า การส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กจะต้องมีองค์ประกอบอื่นๆ เช่น พื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคม ประสบการณ์ที่เสริมสร้างการฝึกฝน ประสาทสัมผัส การยอมรับฟังเด็ก การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ การมีผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดี การตั้งใจฟังเด็ก การไม่มีอคติต่อการใช้ภาษาของเด็ก และการที่เด็กมีโอกาสดำเนินการอย่างสนุกสนาน เป็นต้น

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 113-114) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างเสริมพัฒนาการพูดให้กับเด็กดังนี้

1. ใช้ภาษาพูดมาตรฐาน ไม่พูดคำหยาบ เด็กจะจำ ไม่พูดคำสะแลง เด็กจะงงและเกิดความคับข้องใจ

2. ให้กำลังใจแก่เด็กในการพูดภาษาถิ่น เช่น เด็กได้พูดภาษาใต้หรือเด็กเหนือพูดภาษาเหนือ ผู้ใหญ่ต้องกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาให้ถูกต้อง และไม่ควรรีบทักเตือนว่า การให้ความนับถือในความสามารถของการพูดจะสร้างความมั่นใจให้กับเด็กมาก

3. พูดกับเด็กโดยใช้เสียงที่สามารถฟังได้ชัดเจน อย่าพูดเร็ว หรือใช้เสียงต่ำ

4. กระตุ้นให้เด็กพูดด้วยเสมอ

5. ฟังเด็กพูด และแสดงให้เด็กเห็นว่าผู้ใหญ่ตั้งใจฟังให้ใช้ภาษาท่าทางประกอบด้วย เช่น สายตา การพยักหน้า การตอบโต้

6. อุดหนุนที่จะฟังเด็ก ถ้าไม่ทราบที่เด็กพูดอะไร ให้ทวนถามด้วยภาษาที่นุ่มนวล แล้วย้อนกลับเพื่อให้เด็กรู้ว่าพูดอะไร

7. เปิดโอกาสให้เด็กได้พูดอย่างอิสระเพราะเด็กบางคนชอบพูด อยากแสดงออก หรืออยากพูด

8. ใช้โอกาสต่างๆ เพื่อสนทนา เช่น ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เป็นต้น ด้วยการถามและกระตุ้นให้เด็กมีการพูดโต้ตอบอย่างสม่ำเสมอ

จากแนวทางในการส่งเสริมความสามารถทางภาษาที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ควรส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา เล่นเกมโดยใช้ถ้อยคำ ให้เด็กรู้จักคำศัพท์ต่างๆ พูดคุยกับเด็กอยู่เสมอ และเปิดโอกาสให้เด็กมีประสบการณ์ตรงทางภาษาด้วยการพูด

การฟัง การอ่าน และการเขียน ในบรรยากาศที่เป็นอิสระและผ่อนคลาย ตลอดจนให้กำลังใจ และความมั่นใจ เพื่อให้เด็กมีความเชื่อมั่น ซึ่งเป็นแรงเสริมให้เด็กมีความสามารถทางภาษาพัฒนายิ่งขึ้น

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา

งานวิจัยต่างประเทศ

คาสทีโลรีเซียส (Kastelorizios. 1995 : A) ได้ศึกษาบริบทต่างๆ ที่มีส่วนเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษาในชั้นเรียนของเด็กอนุบาล โดยทดลองกับเด็กอนุบาล 36 คน จัดให้มีกิจกรรมที่ครูเป็นผู้ชี้แนะ มีการวัดความสามารถทางภาษาของเด็ก โดยใช้วิธีบรรยายภาพ นอกจากนี้ยังมีการทำแบบสอบถามถึงผู้ปกครองของเด็ก เพื่อรวบรวมข้อมูลในด้านสภาพแวดล้อมทางบ้านของเด็ก ผลการวิจัย พบว่า เด็กมาจากครอบครัวที่มีความรู้ดี จะแสดงออกทางภาษาแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดระหว่างกิจกรรมที่ครูชี้แนะกับกิจกรรมที่เด็กร่วมกันทำ และกิจกรรมที่ครูชี้แนะจะส่งเสริมให้เด็กเกิดการใช้ภาษาที่เป็นระบบได้มากกว่ากิจกรรมที่เด็กร่วมกันทำ

งานวิจัยในประเทศ

กานต์ รัตนพันธ์ (3532 : 60) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองใช้และไม่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารของภาษา ศึกษากับเด็กอายุ 5-6 ปี โรงเรียนวัดนางนอง จำนวน 64 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 32 คน ได้รับการจัดประสบการณ์ทางภาษาโดยผู้ปกครองใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองทาง และกลุ่มควบคุม 32 คน ไม่ได้รับจดหมายข่าวแบบสื่อสารสองภาษา เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่าความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองที่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองภาษาสูงกว่าผู้ปกครองที่ไม่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อรุณี เหลืองศิริ (2533 : 77) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความพร้อมทางภาษาและความคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้โครงสร้างระดับยอดกับเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ จำนวน 35 คน ใช้เวลาศึกษา 8 สัปดาห์ ผลการศึกษพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้โครงสร้างระดับยอดมีความพร้อมทางภาษา และมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิจิตรา วิเศษสมบัติ (2539 : 73) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น โดยศึกษากับเด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ปี โรงเรียนบ้านตลิ่งเหนือ จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 15

คน โดยได้รับการจัดประสบการณ์ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้นแบบปกติ เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น มีความพร้อมทางภาษาแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การปั้นแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สถิรนนท์ อยู่คงแก้ว (2541 : 60-61) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสรุปกิจกรรมในวงกลมโดยใช้เทคนิคการสร้างสมุดเล่มใหญ่กับเด็กปฐมวัย อายุ 3-4 ปี โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา จำนวน 10 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสรุปกิจกรรมในวงกลมโดยใช้เทคนิค การสร้างสมุดเล่มใหญ่กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสรุปกิจกรรมในวงกลมตามแผนการจัดประสบการณ์มีทักษะทางภาษาแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษาทั้งในประเทศ และต่างประเทศที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า พัฒนาการทางภาษาของเด็กนั้นสามารถพัฒนาได้ดีในกิจกรรมต่างๆ ที่กระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจอยากที่จะเรียนหรือทำกิจกรรม เช่น การสร้างสมุดเล่มใหญ่ การใช้เพลงประกอบ การสนทนา การเล่นเกมและอื่นๆ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ ล้วนส่งผลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กอย่างชัดเจน

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

3.1 ความหมายของการเล่น

เฮอร์ลอค (Hurlock. 1972 : 321) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นและมักเป็นกิจกรรมที่กระทำโดยไม่มีการบังคับ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 (2525 : 164) ได้ให้ความหมายของคำว่า การละเล่น หรือการเล่น ไว้ว่าการละเล่น หมายถึง มหรสพต่างๆ การแสดงต่างๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2528 : 92-93) กล่าวไว้ในงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทางด้านพฤติกรรมของเด็ก ได้สรุปความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่น คือ การใช้กำลังที่เหลือให้เป็นประโยชน์
2. การเล่น คือ การพักผ่อน ขณะที่เล่นเด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียด และได้พักผ่อนไปแล้ว
3. การเล่นเป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคต เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่ต้องกระทำในอนาคต

เยาวยา เดชะคุปต์ (2528 : 10) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจ และมีความสำคัญยิ่งในวัยเด็ก ธรรมชาติของเด็กจะชอบการเล่น การเล่นนอกจากจะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจแล้วยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ขณะที่เด็กเล่นเด็กจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันด้วย

วราภรณ์ รักวิจัย (2533 : 123) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ การค้นคว้า การสำรวจ และการทดลองสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง และเพื่อช่วยในการพัฒนาการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้ที่มีความหมายสามารถที่จะอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

จากความหมายของการเล่นที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นการพักผ่อน เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และมีประโยชน์ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ การค้นคว้า การสำรวจ และการทดลอง เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตัวเอง และยังเป็นการพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้าน ตลอดจนส่งเสริมประสบการณ์ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถจะนำการเล่นมาประกอบการเรียนการสอนให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้

3.2 ความสำคัญของการเล่น

เพียเจต์ (Piaget. 1962 : 54) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทางด้านสติปัญญาให้แก่เด็กและการเล่นจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยเด็กตอนปลาย

ซัทตัน-สมิธ (Sutton-Smith. 1972 : 96) มีความเห็นว่าการเล่นของเด็กนั้นเป็นพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนและมีความต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกายและความคิดซึ่งจะเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของเด็ก การเล่นจึงเป็นเครื่องมือพัฒนาทางร่างกาย สมอง บุคลิกภาพ และสังคมของเด็กไว้

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2523 : 18) กล่าวว่าการเล่นเป็นการตอบสนองความกระตือรือร้นใฝ่รู้ของตนเองโดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน รู้สึกเป็นอิสระพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจโดยไม่ต้องมีสิ่งใดมากระตุ้น การเล่นมีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก

เกษมศักดิ์ ภูมิศรีแก้ว (2523 : 97) กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่นสามารถสนองตอบต่อวัตถุประสงค์หลายอย่างของเด็ก เช่น ตอบสนองความรู้สึกทางด้านร่างกาย สนองตอบความอยากรู้อยากเห็น ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เด็กจะต้องเรียนรู้ก่อนถึงวัยผู้ใหญ่

มณีวรรณ พรหมน้อย (2526 : 18) กล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยระบายอารมณ์และความรู้สึก รวมทั้งหันเหความกังวล ซึ่งเด็กอาจได้รับมาให้เป็นความเพลิดเพลิน สนุกสนาน การเล่นของเด็กจำเป็นจะต้องได้รับความร่วมมือจากบุคคลใกล้ชิดในการจัดหาของเล่นและจัดประสบการณ์ การเล่นที่เหมาะสมกับเด็กควรปล่อยให้เด็กมีอิสระในการเล่น เพราะจะเป็นการกระตุ้นให้เด็กได้ใช้สมองสามารถปรับตัวและรู้จักแก้ปัญหาได้

ประสพศรี อึ้งถาวร (2529 : 274) กล่าวถึง การเล่นที่ดีจะช่วยพัฒนาสติปัญญาเด็กได้เป็นอย่างมาก ซึ่งการเรียนอย่างจริงจังของเด็กหรือการเร่งเรียนเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ แต่ควรจะให้การเรียนรู้ที่แทรกอยู่ในการเล่นแบบต่าง ๆ มากกว่า เพื่อให้การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่า และสามารถสร้างเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

เยาวพา เดชะคุปต์ (2528 : 18) กล่าวถึงการเล่นของเด็กวัยอนุบาลว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญยิ่งในวัยเด็ก ธรรมชาติของเด็กจะชอบการเล่น การเล่นนอกจากจะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจ คือ ความสนุกสนานแล้ว การเล่นยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

จากความสำคัญของการเล่นที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การเล่นเป็นการช่วยพัฒนาเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตลอดจนทำให้เด็กรู้จักปรับตัวเข้ากับผู้อื่น รู้จักการแก้ปัญหา การเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ซึ่งในขณะที่เด็กได้เล่น เด็กจะมีโอกาสได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้พูด ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยส่งผลให้เด็กได้พัฒนาการพูดให้สูงขึ้น

3.3 ประเภทของการเล่น

เยาวพา เดชะคุปต์ (2528 : 19-20) ได้แบ่งประเภทของการเล่นไว้ 2 ชนิด คือ

1. การเล่นอย่างอิสระ เป็นการเล่นซึ่งเด็กมีอิสระในการเลือกเล่นตามลำพัง หรือเลือกเป็นกลุ่มตามที่เด็กสนใจ ซึ่งการเล่นบทบาททางสังคมนั้นเป็นการเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่

2. การเล่นสมมติ เป็นการเล่นบทบาททางสังคม หรือเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ การเล่นชนิดนี้เด็กจะมีอิสระที่จะคิดและใช้จินตนาการได้อย่างเสรี เมื่อเด็กเล่นการสมมติเด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดังนี้

2.1 โครงสร้างของสังคม

2.2 ได้มีโอกาสระบายอารมณ์

2.3 ปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

2.4 เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและใช้จินตนาการ

อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์ (2532 : 33) กล่าวว่า การเล่นของเด็กแตกต่างกันไปในแต่ละวัย แต่ละบุคคล ตามความพอใจและสภาพการของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นแต่ละชนิดให้ความพอใจแก่เด็กแตกต่างกัน บางครั้งก็ชอบดูคนอื่นเล่น หรือบางเวลาเด็กก็ชอบเล่นกิจกรรมที่ร่วมมือกับ

คนอื่น มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของ เด็กแต่ละคนมีโอกาสเล่นในแบบต่าง ๆ กัน จึงได้สรุปการเล่นไว้ 6 ประเภท คือ

1. การเล่นเพื่อการค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลอง หยิบ จับ ตรวจสอบสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัว เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น ทำให้เด็กได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด ความหนา ความละเอียดของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง เป็นต้น

2. การเล่นที่ใช้ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของต่างๆ มาประกอบเป็นของเล่นอย่างง่ายๆ ซึ่งการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุข ความพอใจ

3. การเล่นเป็นละครหรือจินตนาการ เป็นการเล่นเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน เด็กจะดัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นสถานที่ตามความคิดของเขาเอง และนำสิ่งของต่างๆ มาดัดแปลงให้เป็นไปตามความคิดของเขาเองเช่นกัน

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นซึ่งเด็กนำมาเล่นร่วมกันซึ่งต้องเคารพกฎ กติกา ของการเล่น เรียนรู้การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี

5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกับพี่ๆ น้องๆ ในครอบครัว

6. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินจากการดู ฟัง การสังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยคนอื่นเล่น ประภาพรณ เอี่ยมสุภาสิต (2536 : 149) ได้กล่าวถึงประเภทการเล่นของเด็กไทย แบ่งออกเป็น 7 ประเภทคือ

1. การเล่นโดยเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยเลียนแบบวิธีประกอบอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อนๆ โดยมีกฎ กติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

สุชา จันทรเอม (2536 : 85-93) กล่าวว่าการเล่นของเด็กขึ้นอยู่กับอายุของเด็กเป็นส่วนใหญ่ เด็กที่มีอายุแตกต่างกันจะเล่นแตกต่างกันออกไป ประเภทของการเล่นจึงแบ่งออกได้ ดังนี้

1. การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ ซึ่งเป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่เล่นประจำและเป็นการเล่นคนเดียว เด็กจะเล่นตามใจชอบ

2. การเล่นแบบสมมติ เป็นการเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งโดยสมมติ สิ่งของเด็กชอบ จัดเป็นการเล่นที่ต้องใช้ภาษาและแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมา

3. การเล่นแบบสร้างสรรค์ การเล่นชนิดนี้จัดว่าเป็นการเล่นที่สำคัญมาก ซึ่งเด็กจะมีความสามารถในการเล่นสร้างสรรค์ต่างกัน เด็กบางคนชอบเล่นแบบของการสร้าง การวาดเขียน การระบายสี ดนตรี และการเขียน เด็กแต่ละคนจะมีความสนใจแตกต่างกัน

4. การเล่นรวบรวมสิ่งของ เด็กชอบที่จะเก็บสิ่งของที่ตนเองชอบ ซึ่งของนั้นอาจจะไม่มีคุณค่านัก ซึ่งบางครั้งเด็กจะลืมไม่สนใจในสิ่งที่มีค่าเช่นเดิมอีก

5. การเล่นเกมและการแข่งขัน เด็กเล็กชอบที่จะเล่นกับเพื่อน ๆ เขาสามารถเล่นเกมที่มีกฎ กติกาง่าย ๆ ได้โดยที่จะตั้งขึ้นมาเอง เด็กจะเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่เสียส่วนใหญ่

6. การอ่าน ในปีแรกของเด็กนั้นชอบเสียงที่เป็นทำนอง เด็กชอบดูรูปภาพ เมื่อมีคนอ่านหนังสือให้ฟังยิ่งชอบ ประสบการณ์ในการอ่านวัยเด็กนี้จะมีอิทธิพลต่อความสนใจในการอ่านเมื่อเด็กโตขึ้น

7. ภาพยนตร์ การดูภาพยนตร์จัดเป็นการเล่นอย่างหนึ่งของเด็ก เด็กทุกคนต้องการดูภาพยนตร์นาน ๆ ซึ่งเขาไม่มีความหมายเสียด้วยซ้ำแต่เด็กดูเพื่อความสนุกสนาน ซึ่งในขณะที่เดียวกันการดูภาพยนตร์ก็ให้โทษไม่น้อย เช่นเด็กอาจเกิดความกลัว ผันร่าย ซึ่งผู้ปกครองควรเลือกภาพยนตร์ให้เหมาะสมกับเด็ก

8. วิทย์ และโทรทัศน์ เด็กได้ฟังเสียง และได้ดูภาพไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งในการเลือกรายการให้เด็กดูควรให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก

จากประเภทของการเล่นที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การเล่นมีลักษณะซึ่งแตกต่างกันออกไป ซึ่งการเล่นแต่ละชนิดจะให้ความพึงพอใจแก่เด็กต่างกัน การเล่นแต่ละประเภทจะมีคุณค่าในตัวของมันเองและมีคุณค่าทางด้านการศึกษาของเด็ก ซึ่งในการเล่นของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นสิ่งที่ช่วยพัฒนาภาษา เช่น เล่นเกมทางภาษา หรือ ปริศนาคำทาย บทบาทสมมติ เป็นต้น การเล่นในลักษณะเช่นนี้ก็จะส่งผลให้เด็กมีการพัฒนาภาษาพูดที่ดีขึ้น

3.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่น

ประภาพรรณ เอี่ยมสุภานิต (2536 : 124-129) ได้สรุปทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) ได้พัฒนาขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีนี้ได้พยายามอธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่างๆ แต่เนื่องจากไม่มีข้อมูลสนับสนุน ทฤษฎีเหล่านี้จึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร แต่ก็นับว่ามีประโยชน์อย่างมากต่อการศึกษา เพราะจะทำให้เข้าใจแนวคิดของนักการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นในอดีต ทฤษฎีเหล่านี้ได้แก่

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้นี้พัฒนาโดยกรอส (Gross) ซึ่งในแนวคิดเบื้องต้นจากอริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ อันได้แก่ การทำงานหรือเพื่อไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายได้แก่ การเล่น ซึ่งเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีพลังงานเหลือใช้ จากการประกอบภาระงานแล้ว นั่นคือ อินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อน แล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) โดยที่แพททริก (Patrick) พัฒนาทฤษฎีนี้จากแนวคิดที่ว่าการเล่นนั้นเพื่อจะสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ โดยที่เขากล่าวว่าการงานในสภาพสังคมในปัจจุบันต้องการคนที่แสดงเหตุผลในลักษณะรูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันและเปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วย จึงทำให้เกิดความเครียดและนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบประสาท ทฤษฎีนี้ไม่ได้อธิบายถึงการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อจะผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน จึงมีคำถามว่าเด็กไม่ได้ทำงาน ทำไมจึงต้องเล่นด้วยกรณีนี้ แพททริก อธิบายว่า การเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่น ที่จะต้องกระทำ

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ดาร์วิน (Darwin) การเล่นของมนุษย์ถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดจากบรรพบุรุษนั่นเอง

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) กรือส (Gross) ได้กล่าวไว้ว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่ต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิด ดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็นการฝึกทักษะต่างๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้น

2. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary of Play) ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนี้ ได้แก่ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ซึ่งมี فروยด์ และ อีริกสัน เป็นผู้นำกลุ่ม ทฤษฎีนี้มุ่งที่พัฒนาการด้านบุคลิกภาพ ทฤษฎีนี้มองการเล่นในแง่พฤติกรรมของความรู้สึก ส่วนทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญานั้นมี เพียเจต์ เป็นผู้นำ ทฤษฎีนี้เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา เหตุนี้ทฤษฎีนี้จึงมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสติปัญญา

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ فروยด์ (Sigmund Freud) พบว่า การเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ และการที่เด็กได้บรรลุถึงความพอใจนั้นจะต้องสนองด้วยการเล่น เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ นักแข่งรถ พยาบาล หรือแม่ ก็เพื่อจะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น นอกจากนี้ فروยด์ ยังมองเห็นว่าการเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้

2.2 อีริกสัน (Erikson) ได้ขยายทฤษฎีนี้โดยอธิบายการเล่นของเด็กเพื่อให้เข้าใจมากขึ้น ซึ่งได้อธิบายการเล่นของเด็กว่า เป็นพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจโลกที่เขาอยู่ โดยการเล่นสิ่งใหม่ๆ ที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

2.2.1 การเล่นเกี่ยวกับตัวเอง การเล่นนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยศูนย์กลางของเล่นอยู่ที่ตัวเด็กเอง ในระยะแรกเขาอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่น เพราะการเล่นของเด็กในระยะนี้เริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายซ้ำๆ รวมทั้งส่งเสียงซ้ำๆ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาเมื่อทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือสิ่งของอื่น เช่น การ

เล่นเสียงระดับต่างๆ เพื่อดูการสนองตอบของแม่หรือสำรวจร่างกาย หรือตาของแม่ด้วยมือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนี้เป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เขาอยู่

2.2.2 การเล่นโลกเล็กๆ ของเด็ก คือ เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบตัวเด็ก ซึ่งการเล่นในโลกเล็กๆ ของเด็กนี้เป็นการช่วยให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ที่กฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ เช่น สิ่งของนั้นอาจแตกสลาย สูญหายไปได้ หรือเป็นสิ่ง ของของคนอื่น อีกทั้งอาจถูกควบคุมจากผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น เด็กโต หรือผู้ใหญ่ ถ้าเด็ก ยังไม่สามารถเรียนรู้โลกเล็กๆ ของเขาได้แล้วจะทำให้เด็กกลับไปสู่การเล่นในช่วงแรก คือ การ เล่นเกี่ยวกับตนเอง

2.2.3 การเล่นในช่วงอายุที่เข้าสู่วัยเรียน เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างขึ้น รู้จัก แบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นสุดท้ายของพัฒนาการการเล่น แต่ความสำเร็จของการ พัฒนาการขั้นนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากความสำเร็จในพัฒนาการของสองขั้นแรก ในขั้นนี้เด็กจะ เรียนรู้ว่าเมื่อใดเขาจะเล่นคนเดียวและเมื่อใดเขาจะเล่นในกลุ่ม อีริคสัน สรุปว่า การเล่นมีลักษณะ เฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน ซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถ สังเกตได้จากรูปแบบ เนื้อหา คำพูด และความรู้สึกที่เด็กแสดงพฤติกรรมออกมาจากการเล่น

2.3 ทฤษฎีพัฒนาการการเล่นของเพียเจต์ (เลขา ปิยะอัจฉริยะ. 2524 : 21-22 ; อ้างอิง จาก Piaget.n.d.) ว่าด้วยพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กตั้งแต่แรกเกิด จนถึงวัยที่มีพัฒนาการ ทางสติปัญญาของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาอย่างสมบูรณ์ได้แบ่ง แยกพัฒนาการทางความรู้ ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ดังนี้

2.3.1 ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) การเล่นในขั้นนี้ เด็กจะมีพฤติกรรมในลักษณะเป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่น ควบคู่กันไปกับพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ

2.3.2 ขั้นการเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) การเล่นในขั้นนี้เป็นการ เล่นที่มีวัตถุประสงค์ไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กเริ่มรับรู้การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากการ เล่นซ้ำๆ เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้น และการเล่นในขั้นนี้จะพัฒนาไปสู่การเล่นที่ใช้ สัญลักษณ์

2.3.3 ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นในขั้นนี้เกิดขึ้นเมื่อ เด็กสามารถจำและสมมติสิ่งของเครื่องเล่นต่างๆ ที่ไม่อยู่ในที่นั้นได้

3. ทฤษฎีการเล่นของพาเท็น (Parten. 1926 : 243-269) ได้แบ่งพัฒนาการการเล่นทาง สังคมออกเป็นขั้นดังนี้

3.1 ระดับขั้นที่ 1 การอยู่เฉย (Unoccupied Behavior) หมายถึง การที่เด็กไม่เล่น กับใคร และไม่ได้เล่นกับของเล่น แต่จะสนใจดูสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นระยะเวลาสั้นๆ เมื่อไม่มีสิ่งใดน่า สนใจก็จะหันมาเล่นกับร่างกายของตน

3.2 ระดับขั้นที่ 2 มองดูคนอื่นเล่น (Onlooker Behavior) หมายถึง การที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่มองดูการเล่นของเด็กอื่น เด็กอาจจะพูดคุยหรือให้ข้อเสนอแนะแก่กลุ่มที่ตนมองดูอยู่ แต่ไม่เข้าไปร่วมเล่นด้วย

3.3 ระดับขั้นที่ 3 เล่นคนเดียว (Solitary Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นตามลำพัง และเล่นกับของเล่นเพียงคนเดียว เด็กไม่พยายามเข้าใกล้หรือพูดกับเด็กอื่น ไม่สนใจต่อการเล่นของเด็กอื่น

3.4 ระดับขั้นที่ 4 ต่างคนต่างเล่น (Parallel Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นอย่างอิสระ แต่เด็กเล่นกับของเล่นที่เหมือนกับเด็กอื่นที่เล่นอยู่รอบข้าง เด็กเล่นตามความต้องการของตนเอง เด็กจะเล่นอยู่ข้างๆ เพื่อนมากกว่าที่จะเล่นด้วยกัน

3.5 ระดับขั้นที่ 5 เล่นร่วมกับเพื่อน (Associative Play) หมายถึง การที่เด็กร่วมเล่นกับเพื่อนมีความสนใจสมาชิกของกลุ่ม มีการพูดคุยกัน เล่นคล้ายกันในกลุ่ม มีการขอยืมและยืมของเล่น

3.6 ระดับขั้นที่ 6 เล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีจุดหมาย (Cooperative or Organized Supplementary Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นในกลุ่มเพื่อน มีการสร้างกิจกรรมการเล่นอย่างมีจุดหมาย มีการสร้างสถานการณ์การเล่น มีการแข่งขันในเกมการเล่น

4. ทฤษฎีการเล่นของสมิแลนสกี (Smilansky. 1968 : 168) ได้แบ่งพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 4 ระดับขั้นดังนี้

4.1 ระดับขั้นที่ 1 การเล่นแบบง่าย ๆ (Labeled Function) เป็นการเล่นแบบง่าย ๆ ซ้ำๆ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อ โดยอาจใช้วัตถุหรืออาจเล่นกับตนเองก็ได้

4.2 ระดับขั้นที่ 2 การสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่เด็กทำของเล่นเองแบบง่าย ๆ โดยใช้วัตถุเป็นสัญลักษณ์แทนของจริงในการเล่น

4.3 ระดับขั้นที่ 3 การจินตนาการ (Dramatic) เป็นการเล่นที่เด็กแสดงพฤติกรรมการเล่นออกมาในรูปบทบาทสมมติ หรือสมมติสถานการณ์ต่างๆ

4.4 ระดับขั้นที่ 4 การเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ (Play and Games with Rules) เป็นการเล่นที่กลุ่มของเด็กตั้งกฎเกณฑ์ขึ้นมาเอง หรือยึดกฎเกณฑ์ของเล่นชนิดนั้นๆ ที่มีอยู่แล้วและเด็กก็จะทำตามกฎเกณฑ์ต่างๆ ของการเล่นชนิดนั้นๆ

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นที่กล่าวมานี้สามารถสรุปได้ว่า การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็กที่มีความต้องการที่จะเล่นเพื่อเป็นการสนองความต้องการและความพึงพอใจในตนเอง จะเห็นว่าในระยะแรกของการพัฒนาการเล่นเด็กจะถือเอาตัวเองเป็นจุดเด่นเป็นศูนย์กลางของความสำคัญ การเล่นจึงเป็นการเล่นคนเดียว ต่อมาเด็กจึงต้องการเล่นด้วยกันกับผู้อื่น ลำดับขั้นของการเข้ากลุ่มจะค่อยเป็นค่อยไป จากกลุ่มเล็กเป็นกลุ่มใหญ่ จากการเป็นผู้ตามก็เป็นผู้นำของการเล่น เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการเล่น ซึ่งจากทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเล่นนี้สามารถนำมาเป็นพื้นฐานของความรู้ที่เราจะจัดกิจกรรมหรือเลือกการเล่นต่างๆ ให้สอดคล้องและเหมาะสม

กับพัฒนาการของเด็ก เพื่อที่เด็กจะมีพัฒนาการด้านนั้นๆ ดีขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กโดยตรง

3.5 การเล่นกับพัฒนาการทางภาษา

นักวิจัยจำนวนมากค้นพบว่า การใช้ภาษา และความซับซ้อนของการใช้ภาษาเปลี่ยนไปตามระดับของการเล่น อายุของเด็ก และพื้นฐานทางเศรษฐกิจสังคมของผู้เล่น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2527 : 215-220)

การเล่นของเด็กเป็นคู่ๆ พบว่า เด็กอายุ 3 ขวบ จะสามารถสื่อสารกันระหว่างการเล่น และช่วงระยะเวลาของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจะเพิ่มขึ้นตามระดับอายุ

เด็กจะพูดถึงสิ่งที่เขากำลังกระทำอยู่ระหว่าง การเล่นสร้าง เช่น การทำของ การนำสิ่งของมาต่อกันหรือแยกออกจากกัน ยิ่งงานสร้างเพิ่มความซับซ้อนขึ้น ความซับซ้อนทางภาษาที่ใช้ติดต่อกันก็เพิ่มขึ้นด้วย

การเล่น เป็นกิจกรรมที่เป็นที่พึงพอใจ สนุกสนาน ไม่ต้องอาศัยแรงจูงใจจากภายนอก เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ ด้วยความสมัครใจ และต้องอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

ในขณะที่เด็กเล่นนั้น ถึงแม้จะเป็นการเล่นคนเดียว บางครั้งเด็กก็จะใช้ภาษาประกอบการเล่นของตน โดยการพูดถึงสิ่งตนกำลังกระทำอยู่ภาษาจะเป็นสัญลักษณ์ที่เด็กใช้แทนความคิดหรือจินตนาการ สมิแลนสกี (Smilansky. 1968) กล่าวว่า ภาษาที่ใช้ในการเล่นเชิงจินตนาการเพื่อแทนที่ความเป็นจริงมี 4 ประการคือ

1. เพื่อเปลี่ยนบทบาทของตนเอง เช่น ฉันเป็นคนขับรถ
2. เพื่อเปลี่ยนธรรมชาติของสิ่งของ เช่น นี่คือนิ้วของฉัน (ใช้สิ่งอื่นแทน)
3. เพื่อทดแทนพฤติกรรม เช่น ไป หยุด
4. เพื่อบรรยายสถานการณ์ เช่น เรากำลังไปตามถนนแล้ว

นอกจากนี้ ภาษายังมีส่วนช่วยในการวางแผนพัฒนา และช่วยให้การเล่นดำเนินต่อไป การสื่อสารด้วยวาจาช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่ เรียนรู้มโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งรอบตัวจากคำศัพท์และประสบการณ์ของผู้ที่ตัวเองเล่นด้วย

บรูเนอร์ (हरषा निल्विचैर. 2535 : 64 ; อ้างอิงจาก Bruner. 1927 : 27) กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วมากในกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ส่วนใหญ่แล้วเด็กจะใช้รูปแบบไวยากรณ์ที่ซับซ้อนครั้งแรกในสถานการณ์การเล่น

ภาษาจะพัฒนาภายในขอบเขตของพฤติกรรมการเล่น และการเล่นที่มีกฎเกณฑ์เมื่อเด็กมีวุฒิภาวะสูงขึ้น กิจกรรมการเล่นจะมีความสำคัญน้อยลง เด็กจะพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว

จากการเล่นกับพัฒนาการทางภาษาที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การเล่นของเด็กนั้นสามารถส่งผลต่อพัฒนาการทางภาษาโดยตรงกับตัวเด็กเอง เพราะในขณะที่เด็กกำลังเล่นเด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ได้พูด ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความคิดที่จะนำเกมทางภาษามาจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นเพื่อที่จะส่งเสริมความสามารถทางภาษาของเด็กให้ดียิ่งขึ้น

3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

งานวิจัยต่างประเทศ

มอนิแกน (Monighan. 1983 : 163) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเชิงสังคม ภาษา และสภาพแวดล้อมทางการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัยอายุ 2 ขวบ 5 เดือน และผู้ปกครอง 36 ครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า เด็กชายและเด็กหญิงไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของการเล่น หรือการพูด และพบว่าความซับซ้อนทางความเข้าใจในการเล่นตามลำดับขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

งานวิจัยในประเทศ

ธีราพร กุลนันทน์ (2530 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการเล่นต่างกลุ่มที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยศึกษากับเด็กอายุ 4-5 ปี จำนวน 18 คน แล้วแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยกลุ่มทดลองที่ 1 เล่นกับเด็กต่างกลุ่มที่มีอายุ 3-4 ปี กลุ่มทดลองที่ 2 เล่นกับเด็กต่างกลุ่มที่มีอายุ 4-5 ปี และกลุ่มทดลองที่ 3 เล่นกับเด็กต่างกลุ่มที่มีอายุ 5-6 ปี ในสถานการณ์การเล่น 3 สถานการณ์ คือ การเล่นบล็อก การเล่นพลาสติกสร้างสรรค์ และการเล่นทราย ผลการศึกษาพบว่า การเล่นต่างกลุ่มอายุทำให้พฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มที่ 3 มีพฤติกรรมทางสังคมสูงที่สุด และกลุ่มทดลองที่ 2 มีพฤติกรรมทางสังคมต่ำที่สุด ซึ่งทำให้พฤติกรรมที่พึงประสงค์ของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่มแตกต่างกัน โดยที่กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 3 มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์สูงขึ้นอยู่กับระดับที่ใกล้เคียงกันและพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่พึงประสงค์ของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มทดลองที่ 3 มีพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่พึงประสงค์สูงที่สุด

วันเพ็ญ บุลพัฒน์ (2539 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง ของการเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยศึกษากับเด็กที่อายุ 5-6 ปี โรงเรียนวัดสูง จำนวน 30 คนแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะ และกลุ่มควบคุมได้รับการเล่นแบบอิสระ เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะมีพฤติกรรมทางสังคมด้านการแบ่งปัน การช่วยเหลือ การร่วมมือสูงกว่าเด็กที่ได้รับการเล่นสมมติแบบอิสระอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากเอกสารงานวิจัยทั้งต่างประเทศ และในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพอสรุปได้ว่าการเล่นมีหลากหลายประเภท เช่น การเล่นสมมติ การเล่นเครื่องเล่น การเล่นบล็อก การเล่นทราย และอื่นๆ ล้วนแล้วแต่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการในด้านต่างๆ ของเด็กไม่ว่าพัฒนาการด้านสังคม การปรับตัว รู้จักการแบ่งปันและที่สำคัญคือ พัฒนาการทางภาษาในขณะที่เด็กกำลังเล่นหรือทำกิจกรรม เด็กได้พูดได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาการของเด็กในด้านใดก็ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร

4.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร

4.1.1 ความหมายของการสื่อสาร

สมิต สัชฌุกร (2527 : 34) ให้ความหมายของการสื่อสารว่า เป็นกระบวนการของการส่งผ่านข่าวสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความคิด ทศนคติ และอารมณ์ ระหว่างบุคคลสองฝ่ายอันได้แก่ ผู้ส่งสารและผู้รับสาร

พรพนทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2528 : 68) กล่าวว่า การสื่อสารเป็นกระบวนการสื่อความหมาย ซึ่งเป็นที่ยึดโยงบุคคลในวงการไว้ด้วยกัน รวมทั้งบุคคลภายนอกวงการด้วยเพื่อให้กิจการดำเนินไปตามวัตถุประสงค์ด้วยดี

คมเพชร จัตรศุภกุล (2530 : 119) กล่าวว่า การสื่อสารหมายถึง การที่บุคคลหนึ่งทำการติดต่อกับอีกบุคคลหนึ่ง หรือบุคคลมากกว่าหนึ่งคน หรือเป็นกลุ่มก็ได้ ทั้งนี้เพื่อจะส่งข่าวสาร ข้อเท็จจริง รายละเอียด ข้อมูลบางอย่างโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะให้บุคคล หรือกลุ่มคนได้รับการติดต่อนั้น ได้รับรู้สิ่งต่างๆ และเข้าใจความหมายตรงกันกับผู้ที่ทำการสื่อสาร

โยธิน คັນสนยุท (2530 : 82) กล่าวว่า การสื่อสารที่ดีทำให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลและทำให้ความต้องการของแต่ละฝ่ายบรรลุผล

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ (2533 : 23) กล่าวว่า การสื่อสารหมายถึง การถ่ายทอดความรู้ ความรู้สึก และความต้องการของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร และเกิดปฏิกิริยาตอบสนอง โดยปกติแล้วจะเป็นการสื่อสารโดยการพูดและผู้ฟังปรากฏตัวต่อหน้ากัน สารที่สื่อ่นั้นประกอบด้วย วัจนสาร และอวัจนสาร

สุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 19) ให้ความหมายของการสื่อสาร หมายถึงการนำเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น หรือความรู้สึก โดยอาศัยเครื่องนำไปโดยวิธีใดวิธีหนึ่งให้ไปถึงจุดหมายปลายทางที่ต้องการ จนทำให้เกิดการกำหนด รู้ความหมายแห่งเรื่องราวนั้นร่วมกันได้

กรองแก้ว อยู่สุข (2537 : 163) กล่าวว่า การสื่อสารหมายถึงการแลกเปลี่ยนความคิดหรือข่าวสารข้อมูลเพื่อที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจและเชื่อใจระหว่างกันหรือเพื่อให้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีได้

สมพร สุทัศนีย์ (2539 : 284) กล่าวว่า การสื่อสารหมายถึงกระบวนการถ่ายทอดข้อมูล ข่าวสาร ข้อเท็จจริง ตลอดจนความต้องการ อารมณ์ ความรู้สึกจากผู้ส่งไปยังผู้รับเพื่อให้เข้าใจตรงกัน

สยาม ปิยะนราทร (2539 : 38) ให้ความหมายของการสื่อสาร คือ การที่มนุษย์ติดต่อส่งข่าวสาร ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ตลอดจนท่าทีความรู้สึกต่างๆ จากบุคคลใดบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง

แวนเดมาร์ค และเลทท์ (Vandemark and Leth. 1977 : 2) ได้กล่าวถึงความหมายของการสื่อสารว่า หมายถึงการใช้สัญลักษณ์ที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล เป็นกระบวนการให้และรับข่าวสารที่เป็นถ้อยคำ และไม่ใช่อัตถ์คำ

จอห์นสัน (Johnson. 1972 : 67) ให้ความหมายของการสื่อสารว่า หมายถึงการที่บุคคลหนึ่งส่งสารไปยังบุคคลอื่นๆ และก่อให้เกิดการตอบสนองขึ้น

ฮอลโลรัน (โยธิน ศันสนยุทธ. 2530 : 82 ; อ้างอิงจาก Holloran. 1978 : 27. Applied Human Relations : An Organizational Approach) ให้ความหมายของการสื่อสารว่า การสื่อสารเป็นกระบวนการของการถ่ายทอดข่าวสาร และความเข้าใจจากคนหนึ่งหรือหลายคนไปยังอีกคนหนึ่งหรือหลายคน

จากความหมายของการสื่อสารที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การสื่อสาร หมายถึง การถ่ายทอดความรู้ เรื่องราวต่างๆ ที่เป็นข้อมูล ข่าวสาร ข้อเท็จจริง ตลอดจนท่าทีและความรู้สึกต่างๆ จากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร เพื่อให้เกิดการรับรู้และความเข้าใจตรงกันทำให้ความต้องการของแต่ละฝ่ายบรรลุผล

4.1.2 ความสำคัญของการสื่อสาร

สมพร สุทัศนีย์ (2539 : 284-285) กล่าวถึงความสำคัญของการติดต่อสื่อสารดังนี้คือ

1. การติดต่อสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการติดต่อสัมพันธ์ คือเป็นเครื่องมือถ่ายทอดข้อมูล อารมณ์ ความรู้สึก ความคิดและความต้องการเพื่อให้อีกฝ่ายเกิดความเข้าใจ เกิดความรู้สึกพึงพอใจ รักใคร่ เกิดความเชื่อถือศรัทธา ซึ่งนำไปสู่ความร่วมมือร่วมใจในการทำกิจกรรมต่างๆ ให้บรรลุเป้าหมาย

2. เป็นสิ่งจำเป็นในการดำเนินชีวิตและการบริหารงานให้ประสบผลสำเร็จ ถ้าหากไม่มีการติดต่อสื่อสารก็จะไม่มีการกระทำใดๆ เกิดขึ้นระหว่างคนในสังคมและในองค์กร

สยาม ปิยะนราทร (2539 : 41-42) กล่าวถึง ความสำคัญของการสื่อสารว่า เป็นพฤติกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งในสังคมมนุษย์ ซึ่งต้องมีการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ต้องมีการส่งความหมาย การสื่อสารรับ การแปลความหมายอันเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนข่าวสาร

ซึ่งกันและกัน ฉะนั้นการติดต่อจึงเกี่ยวข้อง และมีบทบาทอย่างกว้างขวางมากต่อการแสดง พฤติกรรมมนุษย์ นอกจากนั้น แซสเซ (Sasse. 1978. 136-137) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการ สื่อสารว่า การสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ในสังคม ถ้าขาดการสื่อสารระหว่างบุคคลแล้ว มนุษย์ไม่สามารถอยู่ร่วมกันเป็นสังคมได้ การที่มนุษย์สร้างความเจริญให้แก่สังคมนับตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบันได้ก็เนื่องมาจากผลของการสื่อสาร จึงทำให้มนุษย์เกิดความคิดและความรู้มากยิ่งขึ้น การสื่อสารนั้นช่วยสร้างสัมพันธภาพ ความใกล้ชิด ความไว้วางใจ และก่อให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจระหว่างกันและกัน ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเองและเข้าใจบุคคลอื่นอีกด้วย

จากความสำคัญของการสื่อสารข้างต้น สรุปได้ว่าการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในการอยู่ ร่วมกันในสังคม ซึ่งจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กัน อันนำไปสู่การสร้างสัมพันธภาพได้ ซึ่งต้องอาศัย การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดข้อมูล อารมณ์ ความรู้สึก การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความ เข้าใจอันดีระหว่างบุคคล และทำให้เกิดความร่วมมือนำไปสู่ความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ได้

4.1.3 องค์ประกอบของการสื่อสาร

สยาม ปิยะนราทร (2539 : 38-39) ก กล่าวถึง องค์ประกอบของการสื่อสาร ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 4 ประการ คือ

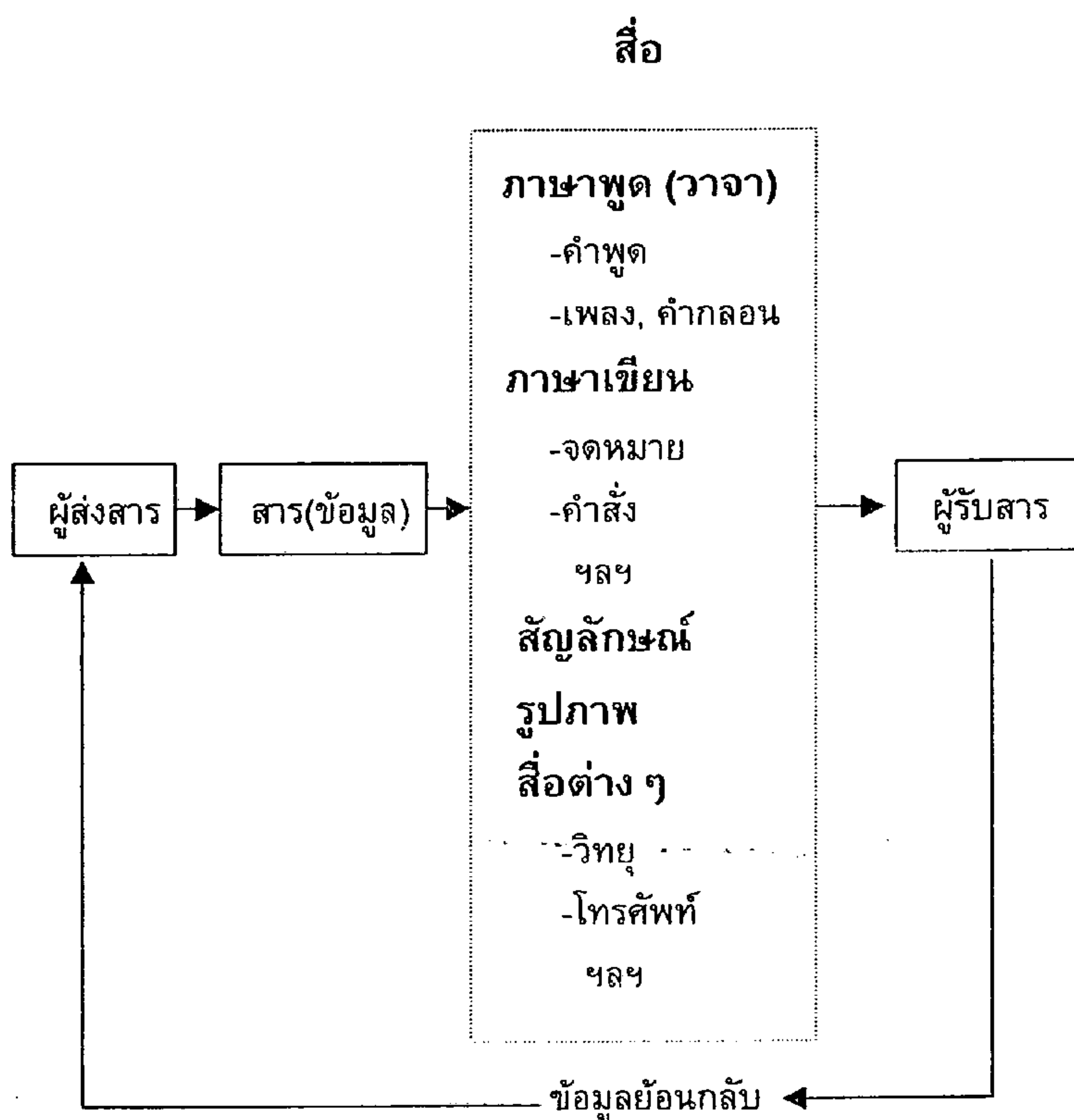
1. ผู้ส่งสาร หรือแหล่งข่าว (Sender, Source, Communicator) หมายถึง ต้นแหล่งของข่าวสาร เช่น ผู้พูด ผู้เขียน สื่อมวลชน ผู้ที่จะเป็นฝ่ายถ่ายทอด

2. ข่าวสาร (Message) หรือข้อสนเทศ (Information) หมายถึง ตัวข่าวสาร หรือเรื่องราวที่ผู้ส่งไปยังผู้รับเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติแนวคิดย่อยได้เกิดความรู้ เกิดการ เปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมต่างๆ ในตัวผู้รับสารหรือมีการตอบสนอง (Response) ต่อข่าวสาร หรือข้อความนั้นๆ

3. สื่อหรือช่องทางในการสื่อสาร (Channel) วิธีการหรือเครื่องมือที่ใช้ในการ ถ่ายทอดสู่ทางที่เลือกใช้เพื่อที่จะได้นำข่าวสารไปสู่ประสาทสัมผัสของผู้รับได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือ สัญญาณ สัญลักษณ์ รวมทั้งการทำทางจะ เห็นว่าในช่องทางของการติดต่อสื่อสารนั้นจะต้องมีการกำหนดสื่อด้วยเครื่องมือที่เหมาะสมกับ ลักษณะและสถานการณ์ของสารนั้นๆ เช่น การใช้พบปะเป็นส่วนตัวอาจใช้สื่อทางคำพูด การใช้ จดหมายติดต่อกันเป็นการใช้สื่อคือตัวอักษร

4. ผู้รับสาร (Receiver, Communicatee) หมายถึงผู้ที่ได้รับข่าวสารที่ได้ ส่งมา

สมพร สุทัศนีย์ (2539 : 285-286) กล่าวว่า องค์ประกอบของการสื่อสารได้แก่ ผู้ส่ง (Sender) สารหรือข้อมูล (Message) และผู้รับสาร (Receiver) ผู้ส่งสารจะส่งผ่านสื่อต่างๆ เช่น คำพูด กิริยาท่าทาง การเขียน สัญลักษณ์ เป็นต้น ผู้ส่งสารอาจใช้วิธีส่งสารสองทางโดย ผู้รับสาร ได้ชักถามอาจแสดงรูปการส่งสารได้ดังนี้



ภาพประกอบ 1 แสดงองค์ประกอบของการติดต่อสื่อสาร

อรนุช เลิศจรยารักษ์ และดาราวรรณ สุขุมลชาติ (2533 : 111) กล่าวถึงองค์ประกอบโดยทั่วไปของการสื่อสาร คือ

1. ผู้ส่งสาร (Sender of Encoder of Communicator)
2. ตัวสาร (Message)
3. รหัสในรูปซึ่งเป็นที่ยอมรับและเข้าใจร่วมกัน (Code)
4. สื่อ เช่น คลื่นอากาศ หรือกระดาศ (Channel)
5. ผู้รับสารจำนวนจำกัด (Receivers)
6. ปฏิกริยาย้อนกลับ (Feedback)
7. สารอะไรก็ตามที่รบกวนทำให้การสื่อสาร (Noise) ที่ถูกหยุดลง หรือไม่

บรรลุปเป้าหมาย

สุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 20) กล่าวว่า เมื่อเกิดการสื่อสาร จะต้องมียงค์ประกอบ ดังนี้

1. มีบุคคลฝ่ายหนึ่งใช้อาณัติสัญญาณถ่ายทอดความหมายที่เกิดขึ้นในใจของบุคคลนั้น ซึ่งเราเรียกอย่างสั้นๆ ว่าผู้ส่ง หรือผู้ส่งสาร
2. อาณัติสัญญาณดังกล่าวจะเคลื่อนผ่านสื่อไปยังบุคคลอื่น ซึ่งบุคคลฝ่ายแรกมุ่งประสงค์ที่จะกำหนดรู้ความหมายร่วมกันกับตน
3. อาณัติสัญญาณหรือภาษาที่ใช้จะต้องเรียบเรียงอย่างเป็นระเบียบ และมีเนื้อหาชัดเจนพอเพื่อทำหน้าที่เร้าให้เกิดการกำหนดรู้ความหมายได้ซึ่งเราเรียกสั้นๆ ว่า สาร
4. มีบุคคลผู้รับอาณัติสัญญาณ ซึ่งมีทักษะพอที่จะเข้าใจอาณัติสัญญาณที่ส่งมาตีความได้และกำหนดรู้ความหมายได้ ซึ่งเราเรียกสั้นๆ ว่า ผู้รับ หรือผู้รับสาร ผู้ส่ง สื่อ สาร และผู้รับ จึงเป็นองค์ประกอบขั้นพื้นฐานของการสื่อสาร

จาระไน แกลโกศล (2532 : 542-543) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่สำคัญในการสื่อสาร ประกอบด้วย

1. บุคคล การสื่อสารต้องประกอบด้วยบุคคลอย่างน้อยสองคน คือผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารกับเป็นผู้รับสารและเหมือนๆ กันกับกระบวนการสื่อสารแบบอื่นที่ผู้ส่งสารไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารอยู่ตลอดเวลา และผู้รับสารก็ไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่เป็นผู้รับสารอยู่ตลอดเวลา แต่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารอาจสลับเปลี่ยนกันทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้

2. ข่าวสาร หรือที่บางคนเรียกว่า “สาร” ที่ใช้ในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล มีทั้งสารที่เป็นวจนสารและอวจนสาร วจนสารที่พบเป็นส่วนใหญ่ในการสื่อสารคือคำพูดที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างกัน ส่วนอวจนสารที่พบกันมากในกระบวนการสื่อสารก็คือ การมองเห็น การพยักหน้า การยิ้ม แต่บุคคลส่วนใหญ่เมื่อเอ่ยถึงข่าวสารในการสื่อสารมักนึกถึงคำพูดหรือถ้อยคำ ไม่ค่อยนึกถึงภาษาท่าทางต่างๆ น้ำเสียงหรือภาษาท่าทางอย่างอื่นที่เป็นอวจนภาษา เป็นที่น่าสังเกตว่าคำแต่ละคำอาจมีความหมายต่างกันได้ตามการกำหนดของแต่ละบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ปฏิภิกิริยา ความรู้สึก สิ่งแวดล้อมของคำๆ นั้น และความคิดของบุคคลผู้ใช้คำ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า “คำขึ้นอยู่กับบุคคล”

3. ผลที่เกิดขึ้น ผลของการสื่อสารอาจจะเป็นไปในรูปของการเพิกเฉยปฏิเสธ หรือการตอบรับข่าวสาร ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งปฏิภิกิริยาต้านกายภาพ ด้านจิตใจ หรือด้านอารมณ์ ด้านกายภาพ เช่น เมื่อเราดำหนดผู้อื่นด้วยถ้อยคำรุนแรง เขาอาจเดินหนีเนื่องจากไม่ต้องการถกเถียงกับเรา ส่วนทางด้านจิตใจหรืออารมณ์ เช่น เมื่อเราถูกผู้อื่นตำหนิแล้วเรารู้สึกโกรธไม่พอใจ เป็นต้น

สรุปองค์ประกอบในการสื่อสาร จะต้องประกอบไปด้วย ผู้ส่งสาร สารหรือข้อมูล สื่อหรือช่องทางในการสื่อสาร และผู้รับสาร ซึ่งผู้ส่งสารจะส่งสารหรือข้อมูลไปยังผู้รับโดยเลือกสื่อที่จะนำไปสู่ผู้รับได้อย่างเหมาะสม และรู้ความหมายร่วมกันได้โดยวิธีการหรือเครื่องมือที่ใช้ในการ

ถ่ายทอด เช่น วิทย์ ทวี สัญลักษณ์ รวมทั้งภาษาท่าทาง หรือสื่อทางตัวอักษร เช่น จดหมาย ฯลฯ ซึ่งขึ้นอยู่กับแต่ละสถานการณ์นั้นๆ หรือประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารสูงสุด

4.1.4 กระบวนการสื่อสาร

การสื่อสารนั้นมีหลายรูปแบบ เราอาจอธิบายการสื่อสารได้ว่า เป็นกระบวนการสื่อสารความหมายที่มีการถ่ายทอดความเข้าใจ เป็นสาระสำคัญ การสื่อสารเป็นสื่อที่โยงบุคคลทั้งหมดไว้ รวมทั้งถ่ายทอดความคิด ข้อมูลต่างๆ ด้วย

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2527 : 69) กล่าวว่า กระบวนการสื่อสารนั้นต้องประกอบด้วย

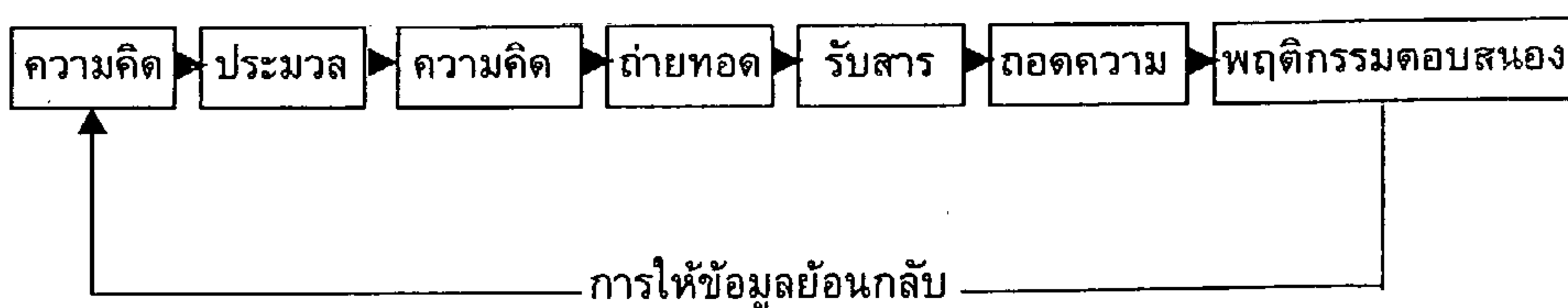
1. ผู้ส่ง (Sender)
2. ผู้รับ (Receiver)
3. สาร (Message)
4. สื่อสำหรับส่ง (Media of Communication)

สยาม ปิยะนราธร (2539 : 41) กล่าวว่า กระบวนการในการสื่อสารเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนข้อเท็จจริง ทักษะ ความคิดเห็น และประสบการณ์ต่างๆ จากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่ง การติดต่อสื่อสารจึงเป็นกระบวนการพิเศษซึ่งก่อให้เกิดการปฏิริยาสัมพันธ์กันระหว่างมวลมนุษยชาติและทำให้มนุษย์สามารถดำรงชีพอยู่ได้ในสังคม กระบวนการสื่อสารมีประเด็นสำคัญต้องพิจารณาอยู่ 3 ประการคือ

1. การติดต่อสื่อสารจะต้องเกี่ยวข้องกับบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปหรือมากกว่านั้น
2. การติดต่อสื่อสารเป็นการแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลแบบ 2 ทาง (Two-Way Exchange of Information)
3. ก่อให้เกิดความเข้าใจถูกต้องร่วมกัน

4.1.5 ขั้นตอนของการสื่อสาร

สมพร สุทัศน์ีย์ (2539 : 286-28) กล่าวถึงขั้นตอนการสื่อสารว่า ในการติดต่อสื่อสารนั้นผู้ส่ง ส่งสารไปยังผู้รับสาร ผ่านกระบวนการหรือขั้นตอนต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 แสดงขั้นตอนการติดต่อสื่อสาร

พิจารณารายละเอียดแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. **ระยะเกิดความคิด (Ideation)** เป็นระยะที่ผู้ส่งสารเกิดความคิดและต้องการจะส่งผ่านความคิดรวมทั้งอารมณ์ความรู้สึก และความต้องการไปยังผู้รับสาร ผู้ส่งควรเข้าใจความคิดของตนเป็นอย่างดีก่อนจึงจะส่งไปยังผู้รับ

2. **ระยะการประมวลความคิดหรือการเข้ารหัส (Encoding)** คือระยะที่มีการเรียบเรียงความคิด หรือสารให้เหมาะสมกับผู้รับสาร เวลาสถานการณ์ในขณะนั้น หรือให้เหมาะสมกับสื่อที่ใช้ การเรียบเรียงความคิดจะออกมาในรูปของสัญลักษณ์ การเรียบเรียงความคิดหมายความว่ารวมถึงกลั่นกรองความคิดให้เหมาะสมดังงามเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อกัน

3. **ระยะการถ่ายทอด (Transmission)** คือ การส่งสารผ่านสื่อที่เหมาะสม ผู้ส่งสาร ควรเลือกสื่อให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส บุคคล และวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดจะทำให้เกิดความเข้าใจตรงกันและยังก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกันด้วย

4. **ระยะการรับสาร (Receiving)** ผู้รับสารจะรับความคิดจากสื่อต่างๆ ดังกล่าว ผู้รับสารจะรับความคิดได้ถูกต้องสมบูรณ์หรือไม่ขึ้นอยู่กับความตั้งใจฟัง การสังเกต หรือพยายามทำความเข้าใจนั้นเสียก่อนโดยการอาศัยประสบการณ์

5. **ระยะการถอดความหรือถอดรหัส (Decoding)** คือการแปลความจากสัญลักษณ์ ความคิดจากการฟังดังกล่าวแล้ว การถอดความนั้นต้องอาศัยประสบการณ์ความยากง่ายของความคิด การถอดความอาจจะไม่ตรงกับผู้ส่งสารก็ได้ ถ้าความเข้าใจของผู้รับไม่ตรงกับผู้ส่งย่อมก่อให้เกิดความขัดแย้งอันนำไปสู่ความขัดเคืองใจได้

6. **พฤติกรรมตอบสนอง (Action)** เป็นการแสดงกิริยาท่าทางตอบสนองต่อผู้ส่งสารหลังจากรับสารแล้ว พฤติกรรมตอบสนองจะเป็นอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับความเปลี่ยนแปลงของผู้รับสาร ถ้าแปลความไปในทางลบ พฤติกรรมตอบสนองย่อมเป็นไปในทางลบ

7. **ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)** เป็นส่วนประกอบที่สำคัญและจำเป็นในการติดต่อสื่อสารเพราะเป็นส่วนช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจตรงกับผู้ส่งสาร ข้อมูลย้อนกลับจะทำให้การติดต่อสื่อสารมีประสิทธิภาพ เพราะทำให้ผู้รับสารปฏิบัติได้ถูกต้องและพึงพอใจ การให้ข้อมูลย้อนกลับได้แก่ การซักถาม การตอบคำถาม

พรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2527 : 73-74) กล่าวถึงขั้นตอนการสื่อสารไว้ดังนี้

1. **ความคิด (Idea) หรือสารที่จะส่ง**

2. **กระบวนการเข้ารหัส (Encoding)** คือการเรียบเรียงเป็นสารที่มีความหมายเหมาะสมกับผู้รับ และสื่อที่ส่ง การใช้ภาษาที่เหมาะสม เช่น การส่งโทรเลขต้องใช้ภาษาเฉพาะ เป็นต้น

3. **ถ่ายทอดสาร (Transmission)** คือการส่งสารถ่ายทอดผ่านสื่อไปยังผู้รับถูกต้อง และเลือกชนิดของสารให้เหมาะสมกับลักษณะของสาร พร้อมทั้งดูจังหวะเวลาที่เหมาะสมในการส่งสารด้วย

4. การรับสาร (Receiving) ผู้รับสารนั้นจะรับสารจากประสบการณ์เดิม เฉพาะที่มีอยู่และขึ้นอยู่กับความตั้งใจของผู้รับสารด้วย

5. การถอดรหัส (Decoding) คือการให้ความหมายของสารที่ได้รับ โดยผู้รับสารควรถอดรหัสนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้รับ สภาพการณ์เมื่อได้รับสารและความยากง่ายของสาร

6. กิริยาหลังรับสาร (Action) คือกิริยาของผู้รับสารเมื่อได้รับสารแล้ว ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมและภูมิหลังของผู้รับสาร และสถานการณ์ที่ได้รับสารว่ากิริยาที่แสดงออกมาหลังรับสารนั้นจะไปในทิศทางใดและเป็นรูปใด

สรุปได้ว่าขั้นตอนของการสื่อสารจะต้องผ่านกระบวนการต่างๆ คือ ความคิดหรือสารที่จะส่ง การเรียบเรียงความคิดหรือสารให้เหมาะสมกับผู้รับสาร หรือให้เหมาะสมกับสื่อที่ใช้ การส่งสารผ่านสื่อไปยังผู้รับ การรับสารของผู้รับสารที่จะรับความคิดได้ถูกต้อง การถอดรหัส และกิริยาของผู้รับสารเมื่อได้รับสารแล้วว่าเป็นไปในทิศทางใด

4.1.6 ประเภทของการสื่อสาร

จรรยา ทองถาวร (2533 : 61-62) ได้แบ่งการสื่อสารเป็น 2 ประเภทคือ

1. การสื่อความหมายเชิงวจนะ (Verbal Communication) เป็นการส่งความหมายโดยใช้ถ้อยคำที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนที่มนุษย์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. การสื่อความหมายเชิงอวัจนะ (Non-Verbal Communication) เป็นการสื่อความหมายโดยใช้สัญลักษณ์และพฤติกรรมแห่งการกระทำที่มีใช้ถ้อยคำ แต่อาจทำให้เกิดการรับรู้และเข้าใจกันได้ระหว่างผู้ส่งและผู้รับ หรืออาจเรียกว่าภาษาท่าทางก็ได้ ซึ่งแบ่งเป็น 5 ลักษณะ คือ

2.1 พฤติกรรมของเสียง (Para Language) ได้แก่ ความค่อยและความดังของเสียง ผลการวิจัยยืนยันว่า การพูดเสียงดังและกระแทกเสียง แสดงถึงความก้าวร้าว การต่อต้าน การขัดแย้งและการไม่มีสัมมาคารวะ โดยเฉพาะผู้น้อยพูดกับผู้ใหญ่ นอกจากนั้น ความค่อยความดังและจังหวะตลอดจนลีลาในการพูดยังแสดงถึงระดับอารมณ์ของผู้พูดด้วย เช่น เมื่อโกรธอาจพูดเสียงดังหรือพูดด้วยเสียงที่เบาหรือแสดงอาการนิ่งเฉย เป็นต้น

2.2 สายตา (Eye Contact) ได้แก่ การมอง การสบตา การหลบสายตา หรือการจ้องมอง เพราะว่าดวงตาหรือสายตาเปรียบเสมือนหน้าต่างของหัวใจ เมื่อบุคคลมีความรู้สึกสนใจอะไรก็ตาม จะส่งผลกระทบไปที่สายตา โดยการมอง จ้องมอง สบตา หลบสายตา อาจจะทำตาเขียว หรือทำตาขวางก็ได้ โดยปกติถ้าบุคคลจะเป็นมิตรต่อกันมักจะมองตากันหรือสบตากัน แต่ถ้าเป็นศัตรูกันหรืออาจมีความผิดปกติเกิดขึ้นมักจะไม่มองตากันหรืออาจไม่ยอมสบตากัน

2.3 การแสดงสีหน้า (Facial Expression) ได้แก่ การแสดงออกทางสีหน้าและอริยาบถบนใบหน้าของบุคคล อันจะแสดงถึงประเภทและระดับของอารมณ์ของบุคคลว่าเป็นอารมณ์ประเภทใดและมีระดับอารมณ์รุนแรงขนาดไหน อาจจะเป็นอารมณ์กลัว อารมณ์

โกรธ อารมณ์ดีใจ อารมณ์ขุ่นมัว อารมณ์เศร้า อารมณ์บูด อารมณ์ขยะแขยง อารมณ์อิจฉา อารมณ์เกลียด และอารมณ์ตื่นเต้น ก็ได้

2.4 การแสดงอากัปกิริยาท่าทาง (Gestures) ได้แก่ การใช้ส่วนของอวัยวะในร่างกายเคลื่อนไหวในลักษณะที่มีเจตนาก่อให้เกิดความหมายขึ้นมาระหว่างผู้ส่งกับผู้รับ เช่น การวางตัว การยืน การเดิน การนั่ง การพยักหน้า สันติริษะ การแลบลิ้นปลิ้นตา การยักคิ้ว ทำหน้าผากย่น การยักเอว ยักไหล่ การกวักมือ การวางมือ และเก็บมือ การใช้นิ้วมือแสดงความหมายต่างๆ การชูสองนิ้ว และการใช้เท้า เป็นต้น

2.5 ช่องระหว่างบุคคล (Personal Space) ได้แก่ การรักษาระยะห่างจากจุดที่ตนเองยืนหรือนั่งคุยกับบุคคลอื่น เช่น ถ้าบุคคลรักกันชอบกัน หรือสนิทสนมกันก็ชอบที่จะยืนหรือนั่งใกล้กันมากที่สุด ในทางตรงข้ามถ้าบุคคลไม่ชอบกันก็จะพยายามหลีกเลี่ยงให้ไกล

หลุย จัปาเทศ (2533 : 59) แบ่งการสื่อสารออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำ ได้แก่

1.1 การพูดในแบบต่างๆ เช่น พูดเป็นการส่วนตัว พูดแบบทางการ พูดกับกลุ่มบุคคล พูดทางโทรศัพท์

1.2 การเขียน ได้แก่ การเขียนจดหมาย การบันทึกข้อความ รายงาน ประกาศ หรือหนังสือเรียน ที่มีถึงตัวบุคคลโดยตรงแบบต่างๆ เป็นต้น

2. การสื่อสารโดยไม่ใช้ถ้อยคำ ได้แก่

2.1 ภาษาเครื่องหมาย (Sign Language) คือ การใช้สัญลักษณ์ สัญญาณ รูปภาพ แผนภูมิ และการใช้เสียงต่างๆ

2.2 ภาษาอากัปกิริยาท่าทาง (Action Language) คือ การแสดงท่าทางการใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกาย การแสดงความรู้สึก และอารมณ์ต่างๆ

2.3 ภาษวัตถุ (Object Language) คือ วัตถุสิ่งของ หรือเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับต่างๆ ของบุคคลซึ่งแสดงให้เห็นว่าบุคคลผู้นั้นมีอาชีพหรือเป็นบุคคลประเภทใด เช่น เป็นคนแต่งกายประณีต หรือตามสบาย เป็นต้น

สยาม ปิยะนราทร (2539 : 39-40) กล่าวว่า การแบ่งประเภทของการสื่อสารแบ่งได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับผู้แบ่งประเภทจะยึดอะไรเป็นเกณฑ์ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 8 ประเภท ดังนี้

1. การสื่อสารตามสัญลักษณ์ของสาร (Signals of Symbols) แบ่งได้ 2 ประเภทคือ

1.1 การสื่อสารเชิงวจนะ (Verbal Communication) เป็นการสื่อสารที่อาศัยคำพูดหรือตัวเลข เป็นสัญลักษณ์ของสารอยู่ในรูปภาษาพูด ภาษาเขียน หรือภาษาคณิตศาสตร์

1.2 การสื่อสารเชิงอวัจนะ (Non – Verbal Communication) เป็นการสื่อสาร โดยมีได้ใช้ภาษาพูดหรือเขียน บางทีเรียกว่าการสื่อสารโดยไม่ใช้คำหรือภาษาท่าทาง

2. การสื่อสารตามลักษณะโครงสร้าง (Structure) แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

2.1 การสื่อสารด้วยภาษาพูด (Oral Communication)

2.2 การสื่อสารด้วยภาษาเขียน (Written Communication)

3. การสื่อสารตามลักษณะการปฏิบัติ หรือการลงโทษ (Practice of Sametion)

4. การสื่อสารตามทิศทางการเดินทางของสาร (Direction)

5. การสื่อสารตามการปะทะสังสรรค์ (Interaction)

6. การสื่อสารตามบุคคลเป้าหมาย (Target Audience) โดยยึดจำนวนบุคคลเป้าหมายในการสื่อสารเป็นเกณฑ์

7. การสื่อสารตามสถานการณ์ (Situation) โดยยึดความสัมพันธ์ของสื่อการเดินทาง

8. การติดต่อสื่อสารตามวัตถุประสงค์ (Purpose Communication)

สรุปประเภทของการสื่อสารแบ่งออกเป็น การใช้ภาษาถ้อยคำ และภาษาท่าทาง ซึ่งเรียกว่าสัญลักษณ์ ซึ่งมนุษย์เรียนรู้การแปลความหมายของสัญลักษณ์ และแลกเปลี่ยนความหมายเหล่านี้กับบุคคลอื่นเป็นความสามารถพื้นฐานจะประสบผลสำเร็จต้องอาศัยสัญลักษณ์ที่มีความหมายสำคัญ ซึ่งทำให้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารแปลความหมายของสารนั้นได้ตรงกัน

4.1.7 ภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร

สุโขทัยธรรมมาธิราช (2528 : 58) กล่าวว่า ภาษาที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารกัน แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ ภาษาที่ใช้ถ้อยคำหรือวัจนภาษา และภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ หรืออวัจนภาษา

1. ภาษาที่ใช้ถ้อยคำ เป็นกิริยาอาการและความรู้สึกที่บุคคลแสดงออกตามอวัยวะ ส่วนที่เรียกว่า ภาษาพูด และภาษาถ้อยคำที่ใช้สัญลักษณ์ต่างๆ แทนเสียงพูดเป็นตัวอักษร หรือเป็นภาพ ซึ่งในที่นี้จะเรียกว่า ภาษาเขียน

2. ภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ เป็นกิริยาอาการและความรู้สึกที่บุคคลแสดงออกตามอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายโดยอาจมีเวลา สถานที่ และวัตถุที่อยู่ใกล้ชิดตัวบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

หลุย จำปาเทศ (2533 : 61-63) กล่าวว่า ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารมักจะเน้นภาษาพูดหรือภาษาถ้อยคำ เพราะสามารถบอกให้ทราบถึงความต้องการเป้าหมาย อุปสรรคและอื่นๆ ได้ แต่เมื่อวิเคราะห์ดูแล้วพบว่าบางครั้งหากเราไม่พูดเราก็สามารถทำให้ผู้อื่นรู้เรื่องได้โดยการแสดง

สีหน้า การพยักหน้า การถอนหายใจแรงๆ เป็นต้น ภาษาดังกล่าวเรียกว่าภาษาท่าทาง ภาษาถ้อยคำและภาษาท่าทาง เมื่อใช้ประกอบกันเข้าก็จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ในการสื่อสารยิ่งขึ้น และถ้าผู้ส่งและผู้รับมีความตระหนักรู้และมีประสบการณ์ในการใช้ภาษาถ้อยคำและภาษาท่าทางด้วยแล้ว การสื่อสารก็จะได้รับความสมบูรณ์หรือมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1. ภาษาคำพูด (Verbal Language) หรือภาษาถ้อยคำ เป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน มีความละเอียดอ่อนและลึกซึ้ง มีเสียงหนักเบาแสดงถึงความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้พูด และสามารถบรรยายให้เห็นภาพพจน์ได้อย่างดีผู้ที่มีความสามารถในการพูดหรือที่เราเรียกว่าคนพูดเก่งนั้นสามารถทำให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการ เกิดการคล้อยตามมีอารมณ์ร่วมไปกับการพูดนั้นได้ ตัวอย่างมีมากมายทั้งการพูดในการสร้างสรรค์ คือการพูดให้ก่อประโยชน์แก่ส่วนรวมและพูดไปในทางทำลายคือการพูดเพื่อก่อประโยชน์แก่ส่วนตัวโดยทำลายและไม่คำนึงถึงคนส่วนรวม ลักษณะของการพูดเหล่านี้มีเคล็ดลับอยู่ที่ ถ้าผู้พูดพูดด้วยเหตุผลมีข้อมูลที่เชื่อถือได้มาประกอบบวกกับการพูดนั้นเกี่ยวข้องกับตัวผู้ฟัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับผลประโยชน์ ซึ่งอาจมาในรูปของความรู้ หรือผลประโยชน์ที่มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรงกับตัวของผู้ฟังแล้ว ผู้ฟังจะไม่ยอมถอยหรือออกไปจากการฟังเลย อย่างไรก็ตามนั้นก็เป็นการมองในแง่ที่ว่าพูดจงใจได้ดีเท่านั้น ซึ่งถ้าจะมองในแง่ลบบ้าง การพูดแต่ผู้เดียว พูดยกตนข่มท่าน อวดรู้อวดตนหรือพูดแล้วไปทำให้ผู้อื่นเสียหาย การพูดแบบนี้ควรหยุดหรืองดไม่พูดดีกว่าเพราะนอกจากจะไม่ก่อประโยชน์หรือสร้างคุณค่าแต่อย่างใดแก่สังคมอันเป็นส่วนรวมแล้ว อาจจะทำให้เกิดโทษหรือความเสียหายแก่ผู้พูดด้วย

2. ภาษาสีหน้าท่าทาง (Body Language or Non – Verbal Language) หรือภาษาท่าทาง เป็นภาษาที่มีความหมายด้วยตัวของมันเอง หรือใช้ควบคู่ไปกับภาษาพูดเพื่อให้ภาษาที่ใช้มีประสิทธิภาพเห็นเป็นจริงเป็นจังขึ้นไปได้ ภาษาสีหน้าท่าทางที่สำคัญที่สุดก็คือภาษาสีหน้าท่าทางที่แสดงออกจากใบหน้าและสายตา เพราะจะแสดงถึงส่วนลึกหรือความรู้สึกที่อยู่กันบึ้งได้ ภาษาสีหน้าท่าทางมีมากมายจนบางครั้งมีผู้กล่าวว่าน่าจะมีความสำคัญมากกว่าการพูดเสียอีก แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองภาษามีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ภาษาสีหน้าท่าทางมีมากมายดังต่อไปนี้

2.1 ภาษาจากสายตา เช่น แสดงความรู้สึกโดยใช้สายตา แสดงออกได้ทั้งชอบและไม่ชอบ ต้องการความช่วยเหลือหรือไม่แยแส ซึ่งเป็นส่วนลึกของความรู้สึกหรือหัวใจ

2.2 ภาษาจากมือ เช่น การบิดมือ การกำมือแน่น การหักนิ้วเบาๆ หรือการทำมือเป็นรูปต่างๆ ของชนบางเผ่า เป็นภาษาที่น่าสนใจและน่าศึกษาไม่น้อยเช่น

2.3 ภาษาจากร่างกาย เช่น การยืน ยืนแบบผู้มีอำนาจ ยืนแบบผู้ด้อยกว่า ยืนแบบทอดอาลัย ยืนแบบเบื่อหน่าย การนั่งไขว่ห้างก็มีความหมายเช่นกันว่ามีความเคารพ หรือความเป็นกันเองต่อคู่สนทนาไม่น้อยแต่ไหน การนั่งเหม่อลอย ฯลฯ ก็เป็นภาษาด้วยกันทั้งนั้น การนอน เช่น นอนก่ายหน้าผาก นอนขดคู้ตัว นอนอย่างสบาย ฯลฯ ก็เป็นภาษาท่าทางเช่นกัน ภาษาจากร่างกายนี้นอกจากแสดงด้วยตัวของมันเองแต่ละอย่างของตน ซึ่งเป็น

ท่าที่ที่แสดงถึงความอ่อนน้อม การนั่งฟังด้วยอาการก้มหน้าและหลบสายตา อาจแสดงถึงการกลัวเกรงมากๆ เป็นต้น การใช้ระยะ หรือที่ว่าง หรือระยะห่างระหว่างบุคคล (Personal Space) ในการสื่อสารก็มีภาษาบอกเช่นกัน คนที่มีความสนิทสนมกันมักใช้ระยะสั้นๆ หรือใกล้ชิดถ้ามีความสนิทสนมกันมากๆ อาจมีการจับมือถือแขนด้วยแต่ถ้าไม่มีความสนิทสนมกันเลยก็มักจะมีระยะหรือที่ว่างห่างกันพอสมควร การแสดงสีหน้า (Facial Cues) และประสานสายตา (Eye Contact) ก็เป็นภาษาสีหน้าท่าทางหรือภาษาที่ไม่ใช้คำพูดที่มีอิทธิพลอย่างมากในการสื่อสาร เช่นเดียวกัน สรุปก็คือถ้าเราสามารถรู้ภาษาทั้งสองได้สอดคล้องเหมาะสม การสื่อสารสัมพันธ์ หรือ การสื่อสารกันก็จะประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมายที่ปรารถนา

สรุปภาษาที่ใช้ในการสื่อสารจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงสองภาษาควบคู่กันไป การฝึกฝนภาษาถ้อยคำ และภาษาท่าทางมีความจำเป็นในการสื่อสาร เพราะภาษาที่ใช้กันอยู่ทุกชาติทุกภาษาได้ถูกวางเงื่อนไขด้วยประเพณีวัฒนธรรมแล้วทั้งสิ้น การฝึกฝนจึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้ความชำนาญและเกิดการเรียนรู้ว่าสิ่งใดเหมาะสม ควรปฏิบัติหรือไม่ควรปฏิบัติ

4.1.8 อิทธิพลของการสื่อสาร

สยาม ปิยะนราทร (2539 : 42-43) กล่าวว่า การสื่อสารจะมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ตั้งแต่เกิดเรื่อยมา ทั้งต่อบุคคลและต่อกลุ่ม จึงสรุปอิทธิพลของการสื่อสารได้ดังนี้

อิทธิพลที่มีต่อบุคคล

1. ทางด้านอารมณ์ การสื่อสารช่วยให้สภาพจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลเปลี่ยนแปลงได้ เช่น รัก ชอบเกลียด ชัง เร่งเร้า หรือผ่อนปรนต่อสิ่งต่างๆ ได้
2. ทางด้านทัศนคติและค่านิยม การสื่อสารสามารถสร้างหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติและค่านิยมต่างๆ ได้ รวมทั้งหันเหหรือชักจูงแนวความคิดให้เป็นไปตามประสงค์ของผู้สื่อสารได้ ยิ่งถ้าบุคคลเป็นผู้ได้รับการเชื่อถือในสังคมด้วยแล้ว ก็ยิ่งสร้างความศรัทธาแก่ผู้รับสารได้มาก และสามารถนำความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารได้โดยง่าย
3. ทางด้านศีลธรรม การส่งเสริมสามารถส่งเสริมด้านคุณธรรมให้ผู้รับมีจริยธรรม หรือจรรยาบรรณ ซึ่งสามารถยกระดับจิตใจของบุคคลให้สูงขึ้นและขณะเดียวกันถ้าการสื่อสารที่ปราศจากความรับผิดชอบต่อสังคมย่อมเป็นภัยต่อสังคม ต่อจิตใจและศีลธรรมอันดีงามของบุคคล
4. ทางด้านสติปัญญาและความรู้ การให้การศึกษาหรือความรู้ต่างๆ ย่อมผ่านระบบการสื่อสารทั้งสิ้น อันจะทำให้บุคคลเกิดความเฉลียวฉลาด และมีสติปัญญาหรือมีความรู้เพิ่มขึ้น เพื่อประโยชน์สุขในการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข
5. ทางด้านพฤติกรรม ปัจจุบันการสื่อสารมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลอย่างมากโดยเฉพาะด้านสื่อสารมวลชน เยาวชนส่วนใหญ่มักได้รับอิทธิพลในด้านพฤติกรรมต่างๆ เช่น ดาราโทรทัศน์ ดาราภาพยนตร์ มีการเลียนแบบบุคลิกหรือการกระทำ ทั้งที่ดีและไม่ดี

6. ทางด้านการปฏิบัติงาน การสื่อสารทำให้บุคคลสามารถทำงานได้ใน ความรู้ ความเข้าใจ มีความสัมพันธ์อันดีต่อผู้ปฏิบัติงาน โดยการประสานงานที่มีระหว่างสมาชิก ในหน่วยงาน

อิทธิพลที่มีต่อกลุ่ม

กลุ่มทุกกลุ่มเมื่อเกิดขึ้นแล้ว ย่อมมีรูปแบบของการสื่อสารเกิดขึ้น ซึ่งจะทำให้สมาชิก ของกลุ่มมีการเสนอแนวคิด การแลกเปลี่ยน การรับ การถ่ายทอดความคิดเห็น และความรู้สึก เพื่อให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ดังนั้น การสื่อสารจึงมีอิทธิพลต่อกลุ่ม พอสรุป ได้ดังนี้

1. การสื่อสารเป็นธรรมชาติของมนุษย์และกลุ่มชน
2. เกิดความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม
3. สร้างพลังกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ของงาน
4. สามารถลดและเพิ่มความขัดแย้ง
5. กำหนดบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

4.1.9 ปัญหาในการสื่อสาร

สมิต สัจฉกร (2527 : 83-86) กล่าวว่า ปัญหาที่มักจะประสบอยู่เสมอ ได้แก่

1. ความเข้าใจผิด การสื่อสารที่บกพร่องเป็นสาเหตุให้ผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เข้าใจไม่ตรงกัน โดยที่ผู้ส่งสารเข้าใจในความคิดของตนและวัตถุประสงค์ที่จะส่งสารออกไปยังผู้ รับสาร แต่เมื่อผู้รับสารแปลความสารที่ได้รับกลับไม่ตรงความหมายที่ผู้ส่งต้องการ เช่น ผู้ส่งสาร ต้องการพูดประชด แต่ผู้รับสารกลับเข้าใจว่าเป็นคำชม ในทางกลับกันผู้รับสารบางคนฟังคำชม เป็นคำประชด ซึ่งเป็นผลจากทัศนคติที่ไม่ดีต่อผู้ส่งสาร ความเข้าใจผิดในความหมายของข่าวสาร อาจก่อผลเสียตั้งแต่เล็กน้อยไปจนผลเสียมากมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสาระสำคัญของข่าวสาร ความ เข้าใจผิดมิได้ตั้งแต่ว่าระดับเข้าใจผิดเป็นบางส่วนไปจนถึงเข้าใจผิดโดยตลอด

2. ข่าวสารช้า ในหลายกรณีข่าวสารที่ไม่ได้รับในเวลาอันสมควร ไม่เพียง แต่เป็นข่าวล่าช้าแต่ทำให้เกิดข่าวลือ การให้ข่าวสารล่าช้ามีผลเสมือนเป็นการปฏิเสธการให้ข่าวสาร เมื่อคนจำนวนมากรอรับข่าวสารแต่ไม่ได้รับจนแล้วจนวนรอด ก็จะมีการคาดคะเนและดิ้นรนที่จะขอ มีโอกาสรับรู้ให้ได้ก่อนผู้อื่น เป็นทางทำให้มีผู้ฉวยโอกาสขู่ข่าวขึ้นมาสสนองความต้องการและข่าว ที่สร้างขึ้นมานี้ก็จะถูกถ่ายทอดแพร่หลายออกไปจนกลายเป็นข่าวลือ เพราะไม่รู้แหล่งที่มาของข่าว อย่างแน่ชัด ข่าวสารที่ล่าช้าส่งผลเสียให้การดำเนินงานตามแผนและปฏิบัติการต่างๆ กระทบ กระเทือนต้องเลื่อนกำหนดการออกไปหรือต้องเปลี่ยนแปลงแผนเดิมอันอาจก่อความเสียหาย และมีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้น

3. ข่าวสารไม่ถึงผู้รับ กรณีที่สารซึ่งถูกส่งไปไม่ถึงผู้รับสารจะด้วยสาเหตุที่ ผิดช่องทางของการสื่อสารหรือความสามารถของผู้รับสารก็ตาม เท่ากับการสื่อสารไม่เคยเกิด ขึ้นเลย มีผลเหมือนไม่มีการสื่อสารเพราะการสื่อสารจะเกิดขึ้นได้เมื่อครบกระบวนการสื่อสาร คือ

ผู้ส่งได้ส่งสารผ่านสื่อหรือช่องทางในการสื่อสารไปถึงผู้รับสาร ซึ่งมีความสามารถรับสารได้ การส่งสารไปยังกลุ่มผู้รับสารจำนวนมาก และได้รับไม่ทั่วถึงย่อมก่อปัญหาความพร้อมเพรียงและความร่วมมือร่วมใจ ตลอดจนสามารถทำให้เกิดปัญหาในที่ทำงาน เนื่องจากได้รับข่าวสารไม่เท่ากัน และอาจเป็นผลทำให้เกิดกินแหนงแคลงใจ ระแวงในกันและกัน

ปัญหาที่มักประสบในการสื่อสารส่วนใหญ่ เกิดจากการสื่อสารที่หละหลวม ขาดการเตรียมการและระมัดระวังทั้งในด้านผู้ให้ข่าวสารและผู้รับสาร ตลอดจนการเลือกให้สื่อหรือช่องทางในการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมจึงมักก่อความผิดพลาดอยู่เนือง ๆ เป็นผลให้ได้รับความเสียหายตั้งแต่เรื่องเล็กน้อยจนถึงเรื่องที่มีผลร้ายต่อองค์กรและบุคคลผู้เกี่ยวข้อง

4. ข่าวลือ ปัญหาข่าวลือเป็นสิ่งที่มักจะเกิดขึ้นแทบทุกวงการ และทุกหน่วยงาน ไม่ว่าจะเป็นองค์กรขนาดใหญ่ มีคนจำนวนมากอยู่รวมกันหรือองค์กรขนาดเล็กมีหน่วยงานน้อย จำนวนไม่ถึง 10 คน ก็เกิดข่าวลือขึ้นได้ ปัญหาข่าวลือมักมีผลกระทบรุนแรงทั้งต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องและต่อองค์กรโดยส่วนรวม ข่าวลืออาจจะเป็นความจริงรวมทั้งมีความเป็นไปได้ว่าเป็นข่าวลือซึ่งเกิดขึ้นทั้งเรื่อง เพื่อผลอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคลหรือคณะบุคคลซึ่งเป็นต้นตอของข่าวสารนั้น การระงับปัญหาข่าวลือต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่าย วิธีการที่ได้ผลดีคือต้องให้ข่าวจริงจากแหล่งข่าวที่เชื่อถือได้และเป็นที่ยอมรับโดยทั่วทั้งที่ เพื่อมิให้เกิดกรณีขยายผลเป็นข่าวลือสะท้อนกลับไปกลับมาและเกิดผลร้ายแรงเพิ่มทวีขึ้น

จากปัญหาในการสื่อสารข้างต้นสรุปได้ว่า สาเหตุที่การสื่อสารบกพร่องจนเกิดปัญหามากคือ การให้ข่าวสารขาดความละเอียดถี่ถ้วน ใช้ถ้อยคำสื่อสารกันไม่เป็นกิจลักษณะทั้งผู้ส่งสาร และผู้รับสาร ความรู้สึกหรือทัศนคติ ต่างสำคัญผิดไปคนละทาง ขาดการติดตามผลของการสื่อสารอย่างจริงจังจนเกิดความผิดพลาดอยู่เสมอ และวิธีการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมกับลักษณะของข่าวสาร เช่น ให้ข่าวสารด้วยวาจาในเรื่องที่มีรายละเอียดมาก ยากแก่การจดจำ

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร

4.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

โฮล์มส์ (Holmes. 1982 : 3807-A) ได้ศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้ให้คำปรึกษาและผู้รับคำปรึกษา พบว่าการใช้ภาษาในการให้คำปรึกษาของผู้ให้คำปรึกษาจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้รับคำปรึกษาด้วย ความแตกต่างระหว่างบุคคลทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันและสิ่งสำคัญขั้นต้นก็คือ การให้ผู้รับคำปรึกษาเข้าใจตนเอง ดังนั้นผู้ให้คำปรึกษาและผู้รับคำปรึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจในการสื่อสารร่วมด้วย ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจสนความสำเร็จและความรู้สึกร่วมกัน

แทรป (Trapp. 1983:2156 – A) ได้ศึกษาถึงบุคลิกของการโต้แย้งในการสื่อสารระหว่างบุคคลโดยการทดลองแสดงบทบาทด้วยการแสดงความคิดเห็นที่แท้จริงต่อเรื่องหนึ่ง ซึ่งมีข้อตกลงเบื้องต้นต่อกันด้วยการให้เหตุผลต่อกันจะทั้งสองฝ่ายสามารถประสานเหตุผลร่วมกันได้ ซึ่งเป็นการทำให้เกิดความเข้าใจในการโต้เถียงกันในระหว่างบุคคล

แซมมวลสัน (Samuelson. 1984:1008) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับความสามารถในการสื่อสารระหว่างบุคคลของผู้จัดการระดับกลาง โดยศึกษารูปแบบลักษณะนิสัยและวิธีการในการสื่อสารระหว่างบุคคล ผลการศึกษาพบว่าความสามารถในการสื่อสารระหว่างบุคคลของผู้จัดการระดับกลางทั้งเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกัน

โกลเซมเจอร์ (Glosemger. 1984:126) ได้ศึกษา ผลของการฝึกเพื่อเพิ่มทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคลและมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาฝึกหัดครู จำนวน 32 คน ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 คน ทำการทดลองเป็นเวลา 7 สัปดาห์ โดยกลุ่มทดลองได้รับการฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคลและมนุษยสัมพันธ์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองมีทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคลและมนุษยสัมพันธ์เพิ่มขึ้นอย่างมากมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเพิ่มมากกว่าการควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อติดตามผลภายหลังการทดลอง 12 สัปดาห์พบว่า ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคลและมนุษยสัมพันธ์ของทั้งสองกลุ่มยังคงอยู่ในระดับเดิม

คาร์เตอร์ (Carter. 1985:420) ได้ศึกษาประสิทธิภาพ และความเป็นไปได้ของการฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคลระยะสั้น ให้แก่ลูกจ้างของบริษัทแห่งหนึ่ง จำนวน 711 คน โดยใช้การฝึกอบรมอย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 60 ชั่วโมง ผลการศึกษาพบว่า ลูกจ้างของบริษัทที่ได้รับการฝึกมีทักษะการสื่อสารเพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนการฝึก อีกทั้งทักษะการสื่อสารที่เพิ่มขึ้นนั้นมีความสัมพันธ์กับระดับการศึกษา ลักษณะงาน อายุ เพศ ของกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้แบบสอบถามปลายเปิดยังพบว่า ผลของการฝึกทักษะการสื่อสารครั้งนี้ได้รับการยอมรับจากผู้บริหารในระดับสูงอีกด้วย

4.2.2 งานวิจัยในประเทศ

รัตนา รัตนประสพโชค (2524:43) ได้ศึกษาการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารระหว่างบุคคลด้วยกิจกรรมกลุ่มกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดราชบุรี ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มมีความสามารถในการสื่อสารระหว่างบุคคลสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พรพิมล เพ็ญญะ (2527:52) ได้ศึกษา ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มที่มีต่อการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารระหว่างบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มมีการสื่อสารระหว่างบุคคลสูงกว่าก่อนได้รับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ศุภลักษณ์ สัตย์เพริศพราย (2534:48) ได้ศึกษา ผลของการใช้กิจกรรมการแนะแนวกลุ่ม ที่มีต่อการพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทพศิรินทร์ กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีการสื่อสารระหว่างบุคคลสูงกว่าก่อนได้รับการใช้กิจกรรมการแนะแนวกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มานิตย์ อุ่นเรือน (2534:46) ได้ศึกษา ผลของการฝึกการสื่อสารระหว่างบุคคล แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศรีไผทสมันต์ จังหวัดสุรินทร์ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เข้ารับการฝึกการสื่อสารระหว่างบุคคล มีการสื่อสารระหว่างบุคคลสูงขึ้นกว่าการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิสายชล พงศ์ชำนาญเวช (2537:83) ได้ศึกษา ผลของการฝึกการวิเคราะห์การติดต่อสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มีต่อการสื่อสารกับเพื่อนต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสายธรรมจันทร์ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีการสื่อสารกับเพื่อนต่างประเทศดีขึ้นหลังจากได้รับการฝึกการวิเคราะห์การติดต่อสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร ทั้งในและต่างประเทศที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่าการสื่อสารนั้นสามารถพัฒนาได้ดี ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้เด็กเกิดความสนุกอยากที่จะเรียนรู้และอยากทำกิจกรรม เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม การจัดกิจกรรมกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ การสนทนา ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการพัฒนาการทางภาษาของเด็กอย่างชัดเจน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2547 ที่มีการสื่อสารน้อย จำนวน 16 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2547 ที่มีการสื่อสารน้อย จำนวน 16 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร (Simple Random Sampling) แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 คน กลุ่มควบคุม 8 คน โดยมีขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่างดังนี้

2.1 ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้บริหารและครูประจำชั้นโรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เกี่ยวกับการสื่อสารของนักเรียน

2.2 ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากครูประจำชั้น ช่วยประเมินการสื่อสารของนักเรียนตามแบบประเมินการสื่อสารเพื่อคัดเลือกนักเรียนเข้ากลุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของการสื่อสารของนักเรียนให้ครูผู้สอนทราบก่อนประเมินคะแนนการสื่อสารในแต่ละห้องที่ครูผู้สอนประเมินไว้มาเรียงลำดับจากคะแนนสูงไปหาคะแนนต่ำเพื่อหาจำนวนนักเรียนที่มีการสื่อสารน้อยได้นักเรียนจำนวน 16 คน

2.3 ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากนักเรียนในข้อ 2.2 ดังกล่าว ในการเข้าร่วมการทดลองผู้วิจัยจึงสุ่มนักเรียน 16 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมการจัดกิจกรรมทางภาษา
2. แบบประเมินการสื่อสาร

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. โปรแกรมการใช้เกมทางภาษามีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ผู้วิจัยศึกษาดำรง เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมทางภาษา

1.2 ผู้วิจัยศึกษาเกมทางภาษาที่เหมาะสมกับเด็ก 3-4 ปี โดยเน้นการสื่อสาร

1.3 ผู้วิจัยศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของสำนักงาน

คณะกรรมการการศึกษาเอกชน

1.4 ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมการใช้เกมทางภาษาให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาและกิจกรรม

วิธีหาคุณภาพของโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

1. ผู้วิจัยนำโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ
จำนวน 3 คน ได้แก่ รองศาสตราจารย์เวณิ กรีทอง อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภะ และ
อาจารย์ศรัณยา บุญประกอบ ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะ จุดมุ่งหมาย
ของการวิจัย กิจกรรม เนื้อหา และการประเมินผลแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ

2. ผู้วิจัยนำโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ
ของผู้ทรงคุณวุฒิไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา
กรุงเทพมหานครที่มีใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 8 คน

3. ผู้วิจัยนำโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่ทดลองใช้แล้วมาปรับปรุงแก้ไข
และนำไปใช้ในการวิจัยกลุ่มทดลองต่อไป

โปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาเพื่อพัฒนาการสื่อสารในเวลา 4 สัปดาห์
สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ เวลา 30 นาที ระหว่างเวลา 09.00 – 09.30 น.
รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง (ดังรายละเอียดในภาคผนวก)

วิธีดำเนินการสร้างแบบประเมินการสื่อสาร

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร

2. ผู้วิจัยสังเกตการสื่อสารของนักเรียนและสอบถามครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 1 เกี่ยวกับการ
สื่อสารที่ควรได้รับการพัฒนา

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลข้อ 1 และ 2 มาสร้างแบบประเมินการสื่อสารแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ
ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็กที่มีใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 8 คน
แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลอง Randomized
Control Group Pretest-Posttest Design (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2544 : 380) ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการทดลอง Randomized Control Group Pretest-Posttest Design

การกำหนดการเข้ากลุ่ม	ทดสอบก่อน	ตัวแปรอิสระ	ทดสอบหลัง
RE ₁	T ₁ E	X	T ₂ E
RE ₂	T ₁ C	-	T ₂ C

ความหมายของสัญลักษณ์

RE ₁	แทน	กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับจากการสุ่ม
RE ₂	แทน	กลุ่มควบคุมที่ได้รับการสุ่มตัวอย่าง
T ₁ E	แทน	ทดสอบก่อนของกลุ่มทดลอง
T ₂ E	แทน	ทดสอบหลังของกลุ่มทดลอง
X	แทน	การได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
-	แทน	การไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
T ₁ C	แทน	การทดสอบก่อนกลุ่มควบคุม
T ₂ C	แทน	การทดสอบหลังกลุ่มควบคุม

การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretests-Posttest Design ซึ่งมี 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยสังเกตและประเมินการสื่อสารของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบประเมินการสื่อสารทั้ง 4 ด้าน คือ ใช้คำได้ตรงกับภาพ ใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์ พูดบอกความต้องการของตนเองได้ พูดแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ และเก็บคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง

ระยะที่ 2 ระยะดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลองตามโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาเพื่อศึกษาพัฒนาการสื่อสารใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 12 ครั้ง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ เวลา 09.00 – 09.30 น. ตั้งแต่วันที่ 26 กรกฎาคม – วันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2547

ระยะที่ 3 ระยะหลังการทดลอง

ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการสื่อสารหลังการทดลองกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบประเมินชุดเดียวกับที่ประเมินการสื่อสารของนักเรียนได้ทำก่อนการทดลองและเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
2. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังการไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
3. เปรียบเทียบผลต่างของการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษากับนักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่
 - 1.1 ค่ามัธยฐาน (Median)
 - 1.2 ค่าเบี่ยงเบนควอไทล์ (Quartile Deviation)
2. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน
 - 2.1 เปรียบเทียบการสื่อสารภายในกลุ่มก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโดยใช้การทดสอบของวิลคอกซัน (The Wilcoxon's Matched Pairs Signed-Ranks Test)
 - 2.2 เปรียบเทียบผลต่างของการสื่อสารก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้การทดสอบของ แมน-วิทนี (The Mann-Whitney U Test)

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

เมื่อ	U	แทน	สถิติที่ใช้พิจารณาในการทดสอบ
	n_1	แทน	จำนวนคนในกลุ่มทดลอง
	n_2	แทน	จำนวนคนในกลุ่มทดลอง
	$\sum R_1$	แทน	ผลรวมของอันดับข้อมูลจากกลุ่มทดลอง
	$\sum R_2$	แทน	ผลรวมของอันดับข้อมูลจากกลุ่มควบคุม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาค้นคว้า

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
Mdn	แทน	ค่ามัธยฐานของการสื่อสาร
Mdn _{diff}	แทน	ค่ามัธยฐานความแตกต่างของการสื่อสาร
Q:D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์ ของการสื่อสาร
Q:D. _{diff}	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์ความแตกต่างของการสื่อสาร
T	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาการทดลองของวิลดอร์ชัน
U	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาในการทดสอบของแมนวิทนี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาโดยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปตามลำดับดังนี้

1. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังการได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
2. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังการไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
3. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษากับนักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

ดังแสดงในตาราง 2, 3 และ 4 ตามลำดับ

1. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังการได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา ดังปรากฏในตาราง 2

1. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังการได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา ดังปรากฏในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

กลุ่มทดลอง	N	Mdn	Q.D.	T
ก่อนทดลอง	8	4.00	.00	0**
หลังทดลอง	8	12.00	.05	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา มีการสื่อสารดีขึ้น หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้

2. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาดังปรากฏในตาราง 3

ตาราง 3 แสดงผลการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

กลุ่มควบคุม	N	Mdn	Q.D.	T
ก่อนทดลอง	8	4.00	.00	0**
หลังทดลอง	8	5.50	1.00	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีการสื่อสารดีขึ้น อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา มีการสื่อสารดีขึ้นหลังจากไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

3. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษากับ
นักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

ตาราง 4 แสดงผลการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	Mdn _{diff}	Q.D. _{diff}	U
กลุ่มทดลอง	8	7.50	1.00	0**
กลุ่มควบคุม	8	1.50	1.00	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 ปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษามีการสื่อสารดีขึ้น
กว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ
นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษามีการสื่อสารดีขึ้นกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัด
กิจกรรมเกมทางภาษา

บทที่ 5

บทย่อ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษากับนักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา ทั้งนี้เพื่อจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอนุบาลต่อไป ซึ่งมีลำดับขั้นตอนของการวิจัยและผลการวิจัยโดยสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก กรุงเทพมหานคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ก่อนและหลังไม่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา
3. เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษากับที่ไม่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีการสื่อสารดีขึ้นหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีการสื่อสารดีขึ้นหลังจากไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา
3. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ได้รับกิจกรรม เกมทางภาษามีการสื่อสารดีขึ้นมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2547 ที่มีการสื่อสาร จำนวน 16 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2547 ที่มีการสื่อสารน้อย จำนวน 16 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่าง (Simple Random Sampling) และสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 คน กลุ่มควบคุม 8 คน
3. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีพัฒนาการสื่อสารโดยใช้เกมทางภาษา
 - 3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ การสื่อสาร

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมใช้เกมทางภาษา
2. แบบประเมินการสื่อสาร

วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest Design ซึ่งมี 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะก่อนทดลอง

ผู้วิจัยสังเกตและประเมินการสื่อสารของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบประเมินการสื่อสารทั้ง 4 ด้าน คือ ใช้คำได้ตรงกับภาพ ใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์ พูดบอกความต้องการของตนเองได้ พูดแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ และเก็บคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง

ระยะที่ 2 ระยะดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลองตามโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา เพื่อศึกษาพัฒนาการสื่อสารใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 12 ครั้ง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ เวลา 09.00 – 09.30 น. ตั้งแต่วันที่ 26 กรกฎาคม – วันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2547

ระยะที่ 3 ระยะหลังการทดลอง

ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการสื่อสารหลังการทดลองกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบประเมินชุดเดียวกับที่ประเมินการสื่อสารของนักเรียนได้ทำก่อนการทดลองและเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับกิจกรรม เกมทางภาษาโดยใช้การทดสอบของ วิลคอกซัน (The Wilcoxon's Matched Pairs Signed – Ranks Test)
2. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ก่อนและหลังไม่ได้รับกิจกรรม เกมทางภาษาโดยใช้แบบทดสอบของ แมน-วิทนี (The Mann – Whitney U Test)
3. เปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ได้รับกิจกรรมทางภาษากับที่ไม่ได้รับกิจกรรมเกมทางภาษา โดยใช้แบบทดสอบของ แมน-วิทนี (The Mann–Whitney U Test)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีการสื่อสารดีขึ้น หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมทาง ภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีการสื่อสารดีขึ้น หลังจากไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทาง ภาษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา มีการสื่อสารดีขึ้น กว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อ การสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร จากผลการศึกษาครั้งนี้สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีการสื่อสารดีขึ้น หลังจากได้รับการจัดกิจกรรม เกมทาง ภาษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 1 แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมทางภาษาสามารถพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ได้ทั้งนี้ เพราะการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา เป็นการจัดที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เข้าใจความหมายจากเกม ทางภาษาที่กำหนดให้ตามกิจกรรมแต่ละกิจกรรมและสามารถสื่อสารให้ครูและเพื่อน เข้าใจได้ ซึ่ง สอดคล้องกับความคิดเห็นของเพียร์เจต์ (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2540 : 182-184, อ้างอิงจาก

Piaget. 1979) ที่กล่าวว่า เด็กมีการรับรู้ข้อมูลใหม่ เป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วมี การปรับเปลี่ยน แนวความคิดในการดูดซับข้อมูลใหม่ที่ได้รับมา ซึ่งกระบวนการนี้จะเกิดขึ้นร่วมกันและก่อให้เกิดการ พัฒนาขึ้น และเกมแต่ละเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นถือได้ว่าเป็นสิ่งเร้าที่คอยกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็น ที่จะเรียนรู้ที่จะร่วมกิจกรรม เนื่องจากเกมมีรูปแบบที่หลากหลาย แปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา ทำให้เด็กเกิด ความอยากรู้อยากเห็น ชอบซักถาม และสำรวจ สิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ซึ่งเป็นการส่งเสริมการ สื่อสารของนักเรียนให้พัฒนามากขึ้น และสอดคล้องกับ สุไร พงษ์ธรเจริญ (2524 : 76) กล่าวว่า ใน การสอนถ้าใช้เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมจะเป็นการสร้างความสนใจของเด็กได้ดีมาก การเล่นเกม จะทำให้เด็กมุ่งทำให้เด็กมุ่งทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมก็จะได้ใช้ภาษา ไปด้วย เกมภาษาจะช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้คล่องแคล่วขึ้น เกมที่ใช้ฝึกทักษะทางภาษาได้แก่ เกม ทายคำ เกมจับคู่และบัตรคำ เกมทายบัตรภาพและคำ

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของอภิญา กังสนารักษ์ (2530 : 60-61) ได้ศึกษา เกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำ และการใช้ประโยคในการสื่อสารของเด็ก ปฐมวัยอายุ 3-6 ปี ที่อยู่ในสถานสงเคราะห์กรมประชาสงเคราะห์ และในครอบครัวปกติ โดย เปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำ และการใช้ประโยคในเด็กที่มีระดับอายุ และเพศต่างกัน และหาความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำกับ พัฒนาการทางภาษาด้านการใช้ประโยคสูงกว่าเด็กก่อนวัยเรียนที่อยู่ในสถานสงเคราะห์ เด็กที่มี อายุมากกว่ามีพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำ และการใช้ประโยคสูงกว่าเด็กที่มีอายุน้อย กว่าเด็กหญิงและเด็กชายมีพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำและการใช้ประโยคไม่แตกต่างกัน และพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพัฒนาการทางภาษาด้าน การใช้ประโยค

จากการสังเกตการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา เพื่อ พัฒนาการสื่อสารนั้น นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมดีมาก มีความสนใจและ กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม บรรยายภาพเป็นไปด้วยความสนุกสนานเป็นกันเอง กล่าวพูดและ แสดงความเห็นได้ดีตามหัวข้อกิจกรรมในการสื่อสาร มีอิสระในการสื่อสารและการแสดงออก ใน การจัดกิจกรรมแต่ละครั้งทุกคนได้คิดและได้พูดสื่อสารตามกิจกรรมที่กำหนด นักเรียนส่วนใหญ่ พยายามคิดและพูดบ่อยครั้งมาก จนทำให้เกินเวลาในการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา หรือบางครั้ง ผู้ วิจัยก็ต้องบอกให้หยุด นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา ด้วยเหตุนี้ จึงทำ ให้นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีการสื่อสารมากขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษาแสดงว่า กิจกรรมเกมทางภาษา สามารถพัฒนาการสื่อสารได้

2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีการสื่อสารดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01ซึ่ง เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 2 แสดงว่าการที่นักเรียนไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา นักเรียนก็สามารถสื่อสารดีขึ้นได้ ทั้งนี้เพราะนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมและเสริมประสบการณ์ ประจำวันที่ทางโรงเรียนจัดให้โดยมีกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม คือ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ หรือกิจกรรมวงกลม กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี หรือเล่นตามมุม กิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งเป็นไปตามคู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2536 (อายุ 3-6 ปี) กระทรวงศึกษาธิการ โดยการจัดกิจกรรมดังกล่าวจะพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนได้ระดับหนึ่ง

จากการสังเกตการสื่อสารของนักเรียนโดยผ่านการจัดกิจกรรมและประสบการณ์ประจำวัน ที่ทางโรงเรียนจัดให้นั้น นักเรียนมีการสื่อสารดีขึ้นโดยสังเกตจากการพูดสื่อสารจากครูและเพื่อนตลอดจนการตอบคำถามเป็นต้น

ดังนั้น นักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาจึงมีการสื่อสารดีขึ้นได้

3. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษามีการสื่อสารดีกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้ แสดงว่าการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาให้แก่เด็กนักเรียนเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีการสื่อสารดีขึ้นกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา ทั้งนี้ เพราะผู้วิจัยจัดเตรียมเกมทางภาษาที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน เกมทางภาษามีรูปภาพ มีขนาดพอเหมาะ และมีปริมาณเพียงพอ เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเล่น อยากคิด อยากค้นหา คำตอบ ตลอดจนอยากร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นการฝึกการสื่อสารให้แก่เด็กนักเรียนโดยตรงอย่างเป็นขั้นตอนโดยดำเนินการร่วมกัน 3 ขั้นตอนคือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุปเป็นต้น ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยผ่านการเล่นนักเรียนจะเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย (พิชัย สันตภิรมย์. 2517 : 1) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey. 1916) ที่กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ด้วยการกระทำ (Learning by Doing) ทำให้เด็กเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือกระทำหรือการร่วมกิจกรรม นอกจากนี้แกรมบ์ (Gramb. 1970 : 244) และ พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710A) ให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมเปรียบเสมือนเครื่องจูงใจให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นอยากที่จะเรียนรู้และสามารถสังเกตจำแนกมากขึ้น และสอดคล้องกับสมาพร สามเตี้ย (2545 : 16) ที่กล่าวไว้ว่า เด็กช่วงอายุ 2-7 ปี เป็นวัยที่สำคัญของชีวิตเนื่องจากวัยนี้เป็นวัยแห่งการเจริญเติบโตในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพูดซึ่งการพูดของเด็กช่วงอายุ 2-7 ปี นั้นเป็นระยะของการโยงความสัมพันธ์ของคำ เด็กเรียนรู้คำมากขึ้น มีการทดลองใช้คำที่ตนรู้จักในสถานการณ์ต่าง ๆ มาเชื่อมโยงประติดประต่อกันเป็นกลุ่มคำ และเป็นประโยคในที่สุด ซึ่งจะช่วยฝึกในเรื่องการใช้คำได้ตรงกับภาพ ใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์ พูดบอกความต้องการของตนเองได้ และพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ฝึกความพร้อมในการเรียนสัญลักษณ์ทางภาษาตลอดจนฝึกความรับผิดชอบ จากเอกสารและผลการวิจัยที่กล่าวมาพบว่า ถ้านักเรียนได้รับการฝึกโดยการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาจะทำให้นักเรียนมีการสื่อสารดีขึ้น

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ กานต์ รัตนพันธ์ (2532) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองใช้และไม่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองภาษา ศึกษาเด็กอายุ 5-6 ปี โรงเรียนวัดนางนอง จำนวน 64 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง

32 คน ได้รับการจัดประสบการณ์ทางภาษาโดยผู้ปกครองใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองทาง และกลุ่มควบคุม 32 คน ไม่ได้รับจดหมายข่าวแบบสื่อสารสองทางเป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองทางสูงกว่าผู้ปกครองที่ไม่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองทางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนทั้งสองกลุ่มภายหลังการทดลอง พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา กล่าวคือ นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาจะมีความสามารถในการเล่นเกมทางภาษาได้ถูกต้องแม่นยำ และมีความกระตือรือร้นและสนใจที่จะค้นหาคำตอบของเกมทางภาษาโดยการสื่อสารด้านการใช้คำตรงกับภาพ เหตุการณ์ ผู้พูดแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ และพูดบอกความต้องการของตนเองได้ เป็นเกณฑ์ในการเล่น เกมทางภาษาเมื่อผู้วิจัยอธิบายวิธีการเล่นเกมทางภาษาตามขั้นตอนที่กำหนดไว้คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ ขั้นสรุปนั้น นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาที่ตั้งไว้ได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว และถูกต้องชัดเจน นักเรียนเล่นเกมทางภาษาอย่างสนุกสนานและยิ้มแย้มแจ่มใส อันเป็นผลมาจากการที่นักเรียนได้เรียนรู้โดยผ่านการเล่น มีสื่อที่เป็นรูปธรรมมีกระบวนการเสริมแรงและมีการจูงใจ นับได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษาเป็นการตอบสนองต่อความต้องการทางการเรียนรู้ของเด็กวัย 3-6 ปี ได้อีกวิธีหนึ่ง มีความสนใจตั้งใจและกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมดีกว่ากลุ่มของนักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาประสบการณ์ที่นักเรียนได้รับจากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา นับได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษาเป็นการตอบสนองต่อความต้องการทางการเรียนรู้ของเด็กวัย 3-6 ปีได้วิธีหนึ่งซึ่งนักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น ใช้ทักษะการสื่อสารในวิชาภาษาไทย ความพร้อม เป็นต้น นับได้ว่า เกมทางภาษาสามารถพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนได้ ส่วนนักเรียนในกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีความสามารถในการสื่อสารมากขึ้นหลังจากไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษานั้นเพราะนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ความที่ทางโรงเรียนจัดให้ซึ่งส่งผลให้นักเรียนกลุ่มควบคุมมีความสามารถในการสื่อสารมากขึ้นหลังจากไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา และเมื่อนำทั้งสองกลุ่มมาเปรียบเทียบกันปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารด้วยเกมทางภาษาสามารถสื่อสารได้ดียิ่งขึ้นนอกจากนี้ยังสามารถพูดคุยกับเพื่อน ๆ ได้ ส่วนนักเรียนที่ไม่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารด้วย เกมทางภาษามีความสามารถในการสื่อสารได้น้อยกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทาง ภาษา

ดังนั้น นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาจึงมีการสื่อสารดีขึ้นกว่า นักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่าเกมทางภาษาสามารถพัฒนาการสื่อสารได้ดังนั้น ควรนำเกมทางภาษาไปพัฒนาการสื่อสารให้แก่นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่มีการสื่อสารน้อย

1.2 ควรมีการติดตามผลในระยะหลังการทดลอง เช่น 3 เดือน หรือแต่ละภาคเรียน เพื่อศึกษาความคงทนของการสื่อสาร เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทดลองใช้เทคนิคทางจิตวิทยาอื่นๆ เพื่อพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 เช่น บทบาทสมมติ เทคนิคแม่แบบ เป็นต้น

2.2 ควรนำวิธีการการใช้เกมทางภาษาไปใช้พัฒนาตัวแปรตามอื่นๆ เช่น การอ่าน และการเขียน เป็นต้น

2.3 ควรนำเกมทางภาษาไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น ชั้นอนุบาลปีที่ 2 และชั้นอนุบาลปีที่ 3 เพื่อศึกษาความสามารถในการสื่อสาร เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กานต์ รัตนพันธ์. (2532). การศึกษาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองใช้และไม่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองทาง. ปรินูณานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3 – 5 ขวบ. กรุงเทพฯ : โชติสุขการพิมพ์.
- เกษมศักดิ์ ภูมิศรีแก้ว. (2523). เด็ก – จิตวิทยาการศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- กรองแก้ว อยู่สุข. (2537). พฤติกรรมองค์การ. กรุงเทพฯ : คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คมเพชร จัตรศุภกุล. (2530). กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนว และจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- จรรยา ทองถาวร. (2533). มนุษย์สัมพันธ์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ทิพย์วิสุทธิ.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2524). เกม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- จระไน แกลโกศล. (2532). ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล หน่วย 1 – 8. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จันทวรรณ เทวรักษ์. (2526). อิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมทางการศึกษาในวัย 4 – 6 ปี ที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาไทย และคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา. รายงานการวิจัย. นครปฐม : ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จันทนา ภาคบงกช. (2538). การสัมมนาทางวิชาการเรื่องสื่อเพื่อพัฒนาเด็กไทยวัยเรียนรู้. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2525). ลักษณะและเทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ : พัทธอักษร.
- ชุตินา สัจจานนท์. (2524, กุมภาพันธ์). “ปัญหานำรู้ของคุณพ่อ คุณแม่เกี่ยวกับการอ่านของลูก,” ในแม่และเด็ก. 4(63) : 51 – 56.
- ดวงเดือน ศาสตภัทร. (2529). การเปรียบเทียบทฤษฎีพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2533). การสื่อสารในกลุ่มขนาดเล็ก. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวี สุรเมธี. (2521). ความพร้อมในการอ่านของเด็กก่อนวัยเรียนในจังหวัดชุมพร. ปรินูณานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- ทินวัฒน์ มฤคพิทักษ์. (2526). พุดได้พุดเป็น. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ก้องหลังการพิมพ์.
- ธีราพร กุลนันทน์. (2530). การศึกษาผลของการเล่นต่างกลุ่มอายุที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นววรรณ พันธเมธา. (2534). "หลักการใช้ภาษาในการสื่อสาร," ในเอกสารการสอนชุดวิชาภาษาไทย 1 หน่วยที่ 1 – 8. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นิตยา ประพตกิจ. (2539). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- เนื่อน้อง สันบุญ. (2541). ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่านิทาน. กรุงเทพฯ : ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บันลือ พฤษะวัน. (2518). แนวการสอนสำเร็จรูป คู่มือการสอน ป. 1 และเด็กแรกเรียน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญโชติ นุ่มปาน. (2537). ผลการใช้เกมคณิตศาสตร์ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประเทิน มหาจันทร์. (2529). หลักการสอนภาษาในชั้นประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : องค์การคำครูสภา.
- ประพันธ์ เจียรกุล. (2535). "ของเล่นและเกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์," ใน เอกสารชุดฝึกอบรมหลักสูตรการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ด้วยของเล่นและเกม. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภาจิต. (2536). โครงการวิจัยเรื่องการศึกษาสถานภาพทั่วไปของการจัดการศึกษากลตรรค์ศึกษาในประเทศไทย. นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประมวญ ดิฉินสัน. (2536). เมื่อลูกรักได้ครูดี. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ด้ออ.
- ประสพศรี อึ้งถาวร. (2529). สุขภาพเด็ก : การดูแลเด็กปกติ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา ทิชนพงศ์. (2522). ลักษณะภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ประเสริฐการพิมพ์.
- ปิยศักดิ์ สินทรัพย์. (2530). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการให้เกมและเพลงประกอบการสอน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- เปลื้อง ณ. นคร. (2540). *ภาษาวรรณนาวิวัฒน์ และวิบัติของภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : ข้าวฟ้าง.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2527). *มนุษย์สัมพันธ์*. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองสาส์น.
- พรทิพย์ เย็นจะบก และกมลรัฐ อินทรทัศน์. (2541). “ศิลปะการสื่อสาร,” ใน *ศิลปะการดำเนินชีวิต*. หน้า 133 – 172. กรุงเทพฯ : โครงการวิชาบูรณาการหมวดศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. (2527). “เกมและการละเล่นเสริมคุณธรรม,” ใน *กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรี สวนแก้ว. (2536). *จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : ดวงกมลการพิมพ์.
- พัฒนา ชัยพงศ์. (2530, กรกฎาคม). “อนุบาลศึกษา : สอนอะไร สอนอย่างไร,” ใน *รักลูก*. 5(54) : 112-115.
- พัฒนาพร สุทธิยานุช. (2524). *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 1 – 7*. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พื่อน เปรมพันธ์. (2542). *ศาสตร์แห่งการใช้ภาษาไทย*. กาญจนบุรี : โปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก : เอกสารคำสอนวิชา ปว.333*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มณีวรรณ พรหมน้อย. (2526). *เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์วรรณสาร.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2524). *เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาพฤติกรรมเด็ก*. นนทบุรี. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2525). *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 1 – 7*. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2525). *เอกสารประกอบการสอนชุดสื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1-7*. นนทบุรี. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มานวิกา ผลวิรุพ. (2533). *ความสามารถในการเล่าเหตุการณ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้ทักษะและครูสร้างสรรค์กับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ*. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- ยุวดี เทียมประสิทธิ์. (2536). *การพัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). *การพัฒนาสติปัญญาเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษาที่มีสัมพันธ์*.
 ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2525). *กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แม็ค.
- โยธิน ศันสนยุทธ์. (2530). *มนุษย์สัมพันธ์ : จิตวิทยาการทำงานในองค์กรการ*. พิมพ์ครั้งที่ 2.
 กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ :
 อักษรเจริญทัศน์การพิมพ์.
- ราศี ทองสวัสดิ์. (2533). *จำเป็นต้องสอนอ่าน เขียน ในชั้นอนุบาลไหม ? เข้าใจเด็กก่อนวัย*
เรียน. กรุงเทพฯ : ชมรมไทย – อิสราเอล.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2523). "การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ด้านภาษาแก่เด็ก
 อนุบาล," ในเอกสารประกอบการสอนวิชาหลักสูตรและการสอนสำหรับเด็กเล็ก.
 กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2525). *เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาสติปัญญาเด็ก : เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*.
 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ติรเนสาร.
- วรสุดา บุญยไวโรจน์. (2527). *รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาความพร้อมของนักเรียนชั้นเด็ก
 เล็ก ในโครงการการศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนชั้นเด็กเล็กใน
 โรงเรียนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : กองวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการ
 การประถมศึกษาแห่งชาติ.
- วราภรณ์ รักวิจัย. (2527). *การศึกษาเด็กก่อนวัยเรียน : เอกสารประกอบการสอน* กร. 311.
 กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วราภรณ์ รักวิจัย. (2539). *ความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์
 ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.
 (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 ถ่ายเอกสาร.
- วิจินต์ ภาณุพงศ์. (2522). *โครงสร้างภาษาไทย : ระบบไวยากรณ์*. กรุงเทพฯ :
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วัชร ทรัพย์มี. (2522). *ทฤษฎีและกระบวนการให้บริการคำปรึกษา*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิต
 วิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อัดสำเนา.

- วันเพ็ญ ปลุพัฒนา. (2539). *การเล่นสมมติแบบกลุ่มชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. (2519). *พัฒนาการทางภาษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บรรณกิจเทรดดิ้ง.
- ศรียา นิยมธรรม. (2541 ?). *พัฒนาการทางภาษา*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2540). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริการญจน์ โกสุมภ. (2541). *รายงานการวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างประสิทธิผลโรงเรียนขยาย การศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.
- สถิรนนท์ อยู่คงแก้ว. (2541). *ทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสรุปกิจกรรมในวงกลม โดยใช้เทคนิคการสร้างสมุดเล่มใหญ่*. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สยาม ปิยะนราธร. (2539, พฤษภาคม). "การสื่อความหมาย," การศึกษาเอกชน. 7(61) : 38-42.
- สมิต สัจฉกร. (2527). *การสื่อสารสำหรับผู้บริหาร*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เจริญผล.
- สมปราชญ์ อัมมะพันธ์. (2529). *หลักการพูด*. พิมพ์ครั้งที่ 5. ปัตตานี : โครงการผลิตตำรา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิโรฒ วิทยาเขตปัตตานี.
- สมพร สุทัศน์ย์. (2539). *มนุษย์สัมพันธ์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมจิต สวธนไพบูลย์. (2526). *วิทยาศาสตร์สำหรับครูประถม*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. (2525). "สื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา," ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็กเล่มที่ 1*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช
- สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ. (2524). *รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาปัญหาของเด็กภาคเหนือในการเรียนภาษาไทยกลาง*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ. (2541). *วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.

- สุจิต เพียรชอบ. (2539). “ภาษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์,” ใน *สรุปผลสัมมนาทางวิชาการ เรื่องทิศทางภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : ศรีเมืองการพิมพ์.
- สุชา จันทรเฒ. (2536). *จิตวิทยาเด็ก*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. (2528). *เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร*.
นนทบุรี : มหาวิทยาลัย.
- สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. (2533). *เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร*.
พิมพ์ครั้งที่ 6. นนทบุรี : มหาวิทยาลัย.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัย : หลักสูตรและแนวปฏิบัติ*. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรินติ้งเฮาส์.
- หลุย จำปาเทศ. (2533). *จิตวิทยาสัมพันธ์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะ
แนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- อรนุช เลิศจรรยารักษ์ และ ดาราวรรณ สุขุมาลชาติ. (2533). *ทฤษฎีการสื่อสารเบื้องต้น*.
พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อรรวรรณ สุ่มประดิษฐ์. (2532). *พฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัยและระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการประสบการณ์การเล่นแบบไทย และการเล่นที่จัด
อยู่ทั่วไป*. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรุณี เหลืองหิรัญ. (2533). *การศึกษาความพร้อมทางภาษาและการคิดแก้ปัญหาของเด็ก
ปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้โครงสร้างระดับยอด*. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. (2529). *พัฒนาการวากยสัมพันธ์และมโนสัมพันธ์ในการเรียงคำโยงคู่*.
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. (2534). *คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน*.
พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- Arnold, A, (1983). “ Your child Play,” in *Child Development*. Series. P 110-113.
- C.J. Brumfit and K. Johnson. *The Commuication Approach to Language Teaching*.
Oxford University Press, 1981.
- Downing, J and Thackrey, D. (1971). *Reading Readiness*. University of London Press,
London.

- Hurlock Elizabeth Bergner Child Development Elizabeth B. Hurlock 6th Ed. Auckland : Mc. Graw Hill, 1987.
- Holmes, Robert, Jr, (1982, March). "An Analysis of Combinative Behavior," *Dissertation Abstracts International*. 42 (3) : 3807 – A.
- Johnson, David W. (1972). *Reaching : Inter personal Effectiveness and Actualization*. New York : Prentice Hall.
- Kastelorizios, G. (1995). *Contexts that support Language Development in a Kindergarten Classroom*. Concordia University.
- Kencaid, W. A. (1977, January). " A study of Effects on Children's Attitude and chievement in Mathematical Games into the Home by Specially Trained Parents," in *Dissertation Abstracts*. 37 : 4194-A.
- Lovell, K, (1972). "The growth of the control of grammar in imitation, comprehension and production," in *J. of Child Psycho Phychiat*
- Monighan, P.A. (1983). " Social and Cognitive Dimensions of Solitary Play and Egocentric Speech During the Preschool Years," in *Dissertation Abstracts International*. P 163.
- New Standard Encyclopedia. (1971). *Game*. Chilcago. Standard Education Corporation. P 69.
- Orcutt, L.E. (1972, July). "Child Management of Instructional Games : Effects upon cognitive Abilities, Behavioral Maturity and self Concept of Disadvantaged Preschool Children," in *Dissertation abstracts*, 1 : 147-A.
- Piaget. J, and Inhelder, B. (1969). *The Phychology of the Child*. New York : Weaver, Helen, Basic Books.
- Smilansky, S. (1968). *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. P 168. New York : Wiley.
- Sutton – Smith, B. (1972). "Play as a transformation set. Jouranl of Health," in *Physical Education and Recrestion*. p. 32 – 33, 43.
- Sasse, Connie R. (1978). *Person to Person*. a Bennett Co., Inc
- Thinker, M.A. (1952). *Teaching – Elementary Reading*. New York : Appieton Century Crafts.
- Vandemark, Jo Ann F.& Leth, Pamel C. (1977). *Interpersonal Communication*. California : Cummings Publishing Company.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

1. หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ
2. หนังสือขอความร่วมมือพัฒนาเครื่องมือ (Try out)
3. หนังสือขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มศว โทร. 5731, 5618

ที่ ศธ 0519.12/7648

วันที่ /- สิงหาคม 2547

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวสุภาวดี อ่อนผิว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร” โดยมี อาจารย์พาสณา จุลรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในกรณีนี้บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ รองศาสตราจารย์เวอร์นิ กรีทอง อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา และ อาจารย์ศรัณยา บุญประกอบ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถามผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ข้าราชการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถามให้ นางสาวสุภาวดี อ่อนผิว และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

/พ.น.ง.

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เจริญศิริ จีระเดชากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 0519.12/๗๖๖



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

6 สิงหาคม 2547

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์เพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้จัดการและผู้รับใบอนุญาตโรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมิน

เนื่องด้วย นางสาวสุภาวดี อ่อนผิว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา ที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร” โดยมี อาจารย์พาสนา จุลรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย โดยขอให้นักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 จำนวน 16 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร และแบบบันทึกพฤติกรรมการสื่อสาร ในระหว่างเดือนสิงหาคม 2547

จึงเรียนมาเพื่อขอกความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวสุภาวดี อ่อนผิว ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

/๗๖๖

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพ็ญศิริ จีระเดชากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-2587501 มือถือ 09-2346506

ที่ ศธ 0519.12/๔๕๕



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๒ สิงหาคม 2547

เรื่อง ขออนุญาตเพื่อการศึกษาวิจัย

เรียน ผู้จัดการและผู้บริหารโรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมิน

เนื่องด้วย นางสาวสุภาวดี อ่อนผิว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา ที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร” โดยมี อาจารย์พาสนา จุลรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อ การวิจัย โดยขอให้ให้นักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 จำนวน 16 คน ทำแบบทดสอบผลของการจัดกิจกรรมเกมทาง ภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร และแบบบันทึกพฤติกรรมการสื่อสาร ในระหว่างเดือนสิงหาคม 2547

จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตให้ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวสุภาวดี อ่อนผิว ได้เก็บข้อมูล ในการทำสารนิพนธ์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-2587501 มือถือ 09-2346506

ภาคผนวก ข

1. โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ใช้กับกลุ่มทดลอง
2. รายละเอียดโปรแกรมกิจกรรมเกมทางภาษา
3. คู่มือการใช้เกมทางภาษา
4. ตัวอย่างเกมทางภาษา

โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา สำหรับกลุ่มทดลอง

ครั้งที่	ตัวแปรตาม	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
1.	ปฐมนิเทศ	1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยและสัมพันธภาพที่ดี ระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนด้วยกัน 2. เพื่อให้ผู้รับการทดลองทราบความมุ่งหมายและวิธีดำเนินการทดลองตลอดจนทราบวันเวลาในการใช้โปรแกรมการพัฒนาการสื่อสารโดยใช้เกมทางภาษา	1. ผู้วิจัยอธิบายความหมายของกิจกรรมเกมทางภาษาและการสื่อสาร 2. ผู้วิจัยชี้แจงจุดมุ่งหมายของโปรแกรมการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา 3. ผู้วิจัยชี้แจงขั้นตอนตลอดจนวิธีการและข้อพึงปฏิบัติเมื่อกิจกรรม
2-4	การสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับภาพ	การสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับภาพ	ตั้งแต่ครั้งที่ 2-11 ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้วิจัยเตรียมผู้เรียนเข้าสู่วิธีการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่สอดคล้องกับเรื่องที่เรียนและบอกจุดประสงค์ของการเล่นเกมทางภาษา ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ มีขั้นตอนดังนี้ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ 2 กลุ่มๆ ละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษาโดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา

ครั้งที่	ตัวแปรตาม	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
			2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมา รายงานผลจากการเล่นเกมโดยมี ครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัด กิจกรรมเกมทางภาษา และให้นักเรียน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันทั้งที่ บ้านและที่โรงเรียน
5-7	การสื่อสารด้าน การใช้คำได้ตรงกับ เหตุการณ์	เพื่อให้นักเรียนใช้คำได้ตรงกับ เหตุการณ์	
8-9	การสื่อสารด้าน การพูดแสดง ความคิดเห็น ของตนเองให้ ผู้อื่นเข้าใจได้	เพื่อให้นักเรียนพูดแสดงความคิดเห็น ของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้	
10-11	การสื่อสารด้าน การพูดบอก ความต้องการ ของตนเองได้	เพื่อให้นักเรียนพูดบอกความต้องการ ของตนเองได้	

ครั้งที่	ตัวแปรตาม	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
12	ปัจจัยนิเทศ	เพื่อให้นักเรียนอภิปรายและสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษาในครั้งนี้ โดยเน้น คุณค่าและประโยชน์ในการสื่อสาร	1. ผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ 2. ให้นักเรียนซักถามสิ่งที่ไม่เข้าใจและผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม 3. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมการทดลอง

หมายเหตุ การทดลองแต่ละครั้งใช้เวลา 30 นาที

โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 1

เรื่อง	ปฐมนิเทศ
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	1. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความมุ่งหมาย ขั้นตอนของการใช้เกมทางภาษา
อุปกรณ์	เพลงสวัสดี
วิธีดำเนินการ	1. ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง "สวัสดี" และทำท่าทางประกอบ 2. ผู้วิจัยอธิบายความหมายของการสื่อสารและเกมทางภาษา 3. ผู้วิจัยชี้แจงความมุ่งหมายของการใช้เกมทางภาษา 4. ผู้วิจัยชี้แจงขั้นตอน วิธีการและข้อพึงปฏิบัติเมื่อใช้เกมทางภาษา 5. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย และวิธีการใช้เกมทางภาษา 6. ผู้วิจัยกล่าวสรุป
การประเมินผล	1. ซักถามขั้นตอนของการใช้เกมทางภาษา 2. สังเกตการร่วมกิจกรรม

เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลงพบบันสวัสดี

สวัสดีวันนี้พบบัน	สุขใจพลันฉันได้พบเธอ
โอ ลัน ลา ลัน ลัน ลัน ลัน ลา	โอ ลันลา ลัน ลัน ลัน ลัน ลา
(ร้องซ้ำ)	

โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 2

เรื่อง	การสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับภาพ
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารในการใช้คำได้ตรงกับภาพของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมจับคู่ภาพเหมือน เป็นบัตรภาพที่ฉีกด้วยกระดาษแข็งบัตรภาพผลไม้ให้จับคู่ภาพผลไม้ที่เหมือนกันให้ถูกต้อง ขนาด 7 X 7 เซนติเมตร จำนวน 16 ชิ้น 2. เพลงฉันชอบผลไม้
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “ฉันชอบผลไม้” และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำและเก็บเกมทางภาษาให้เรียบร้อย 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลจากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาด้านการใช้คำได้ตรงกับภาพ และให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การซักถามและการสรุป

เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

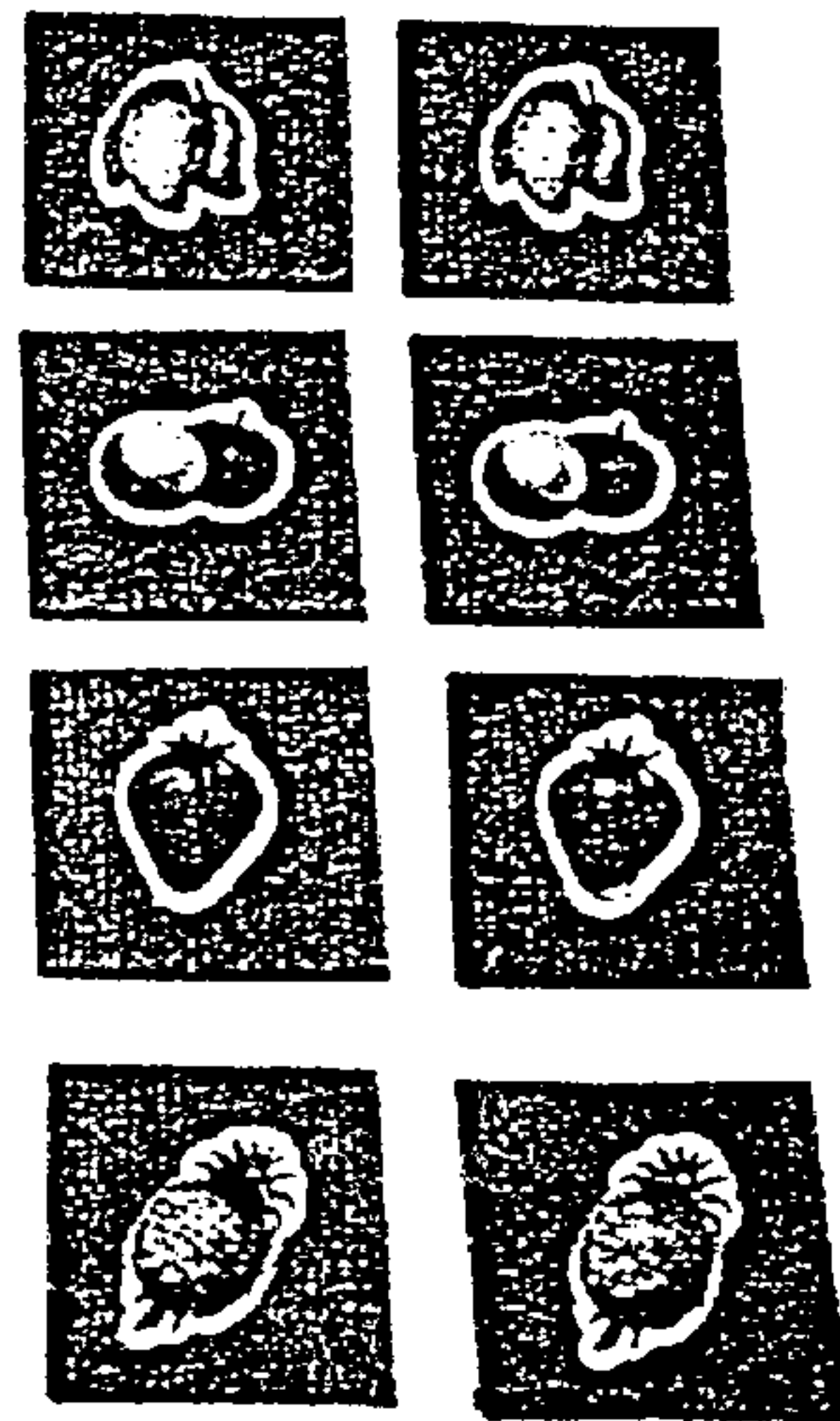
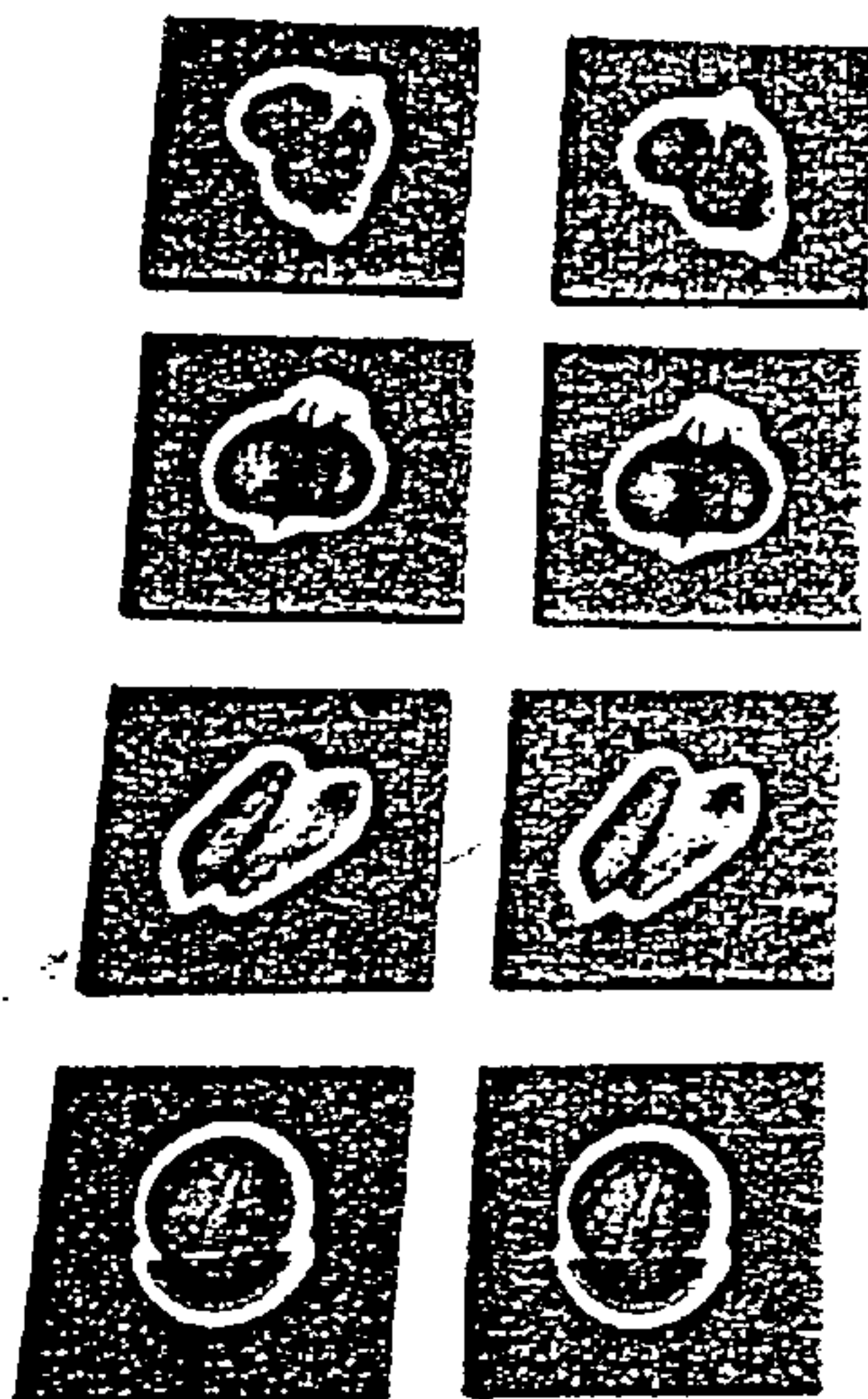
เพลงฉันชอบผลไม้

ฉันชอบผลไม้

ทั้งเงาะ มังคุด ลางสาด ลำไย
มะม่วงใบใหญ่

กล้วยไข่และละมุด

ขนุน น้อยหน่า แดงโม แดงไทย
ฝรั่ง พุทรา



โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 3

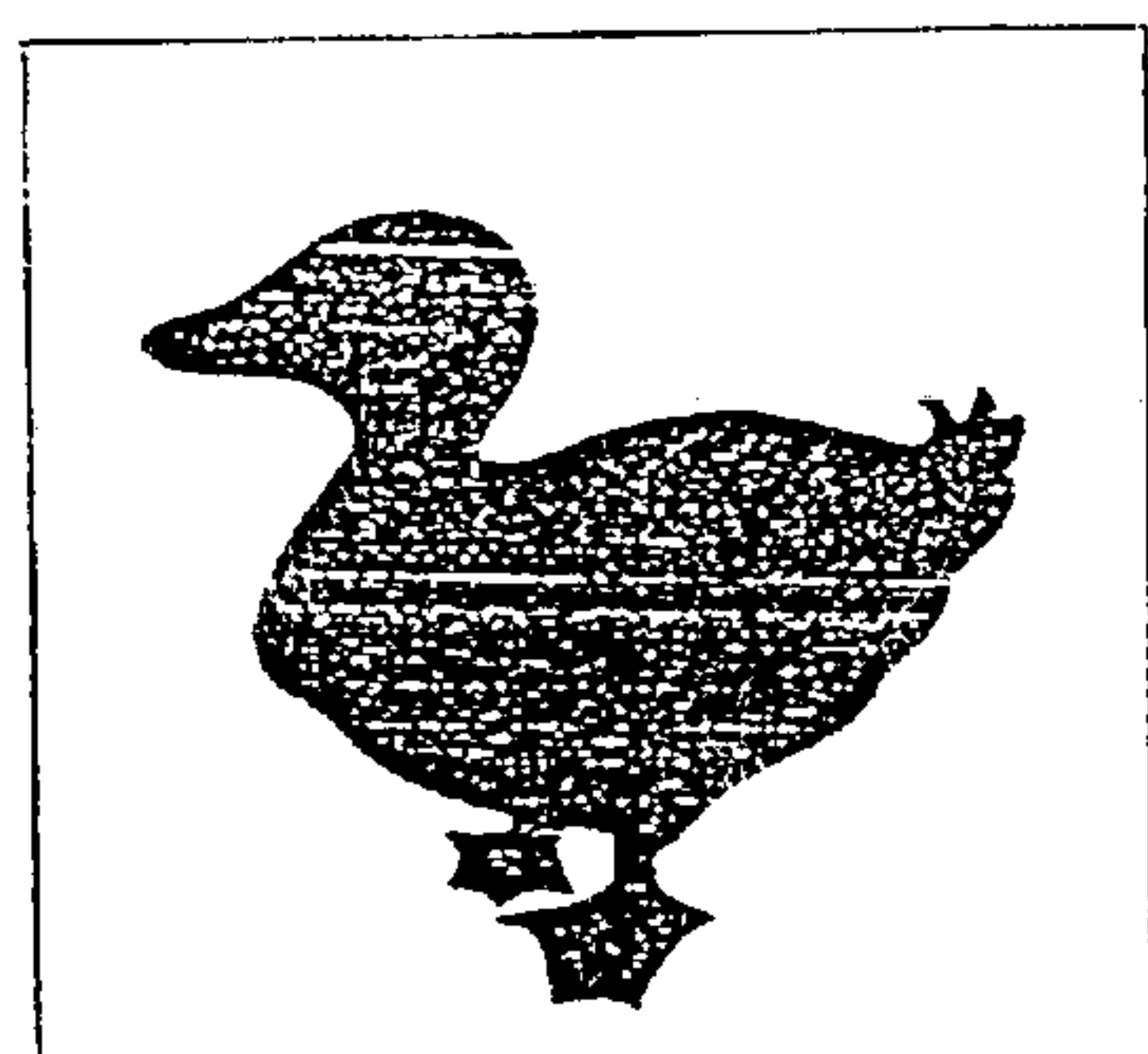
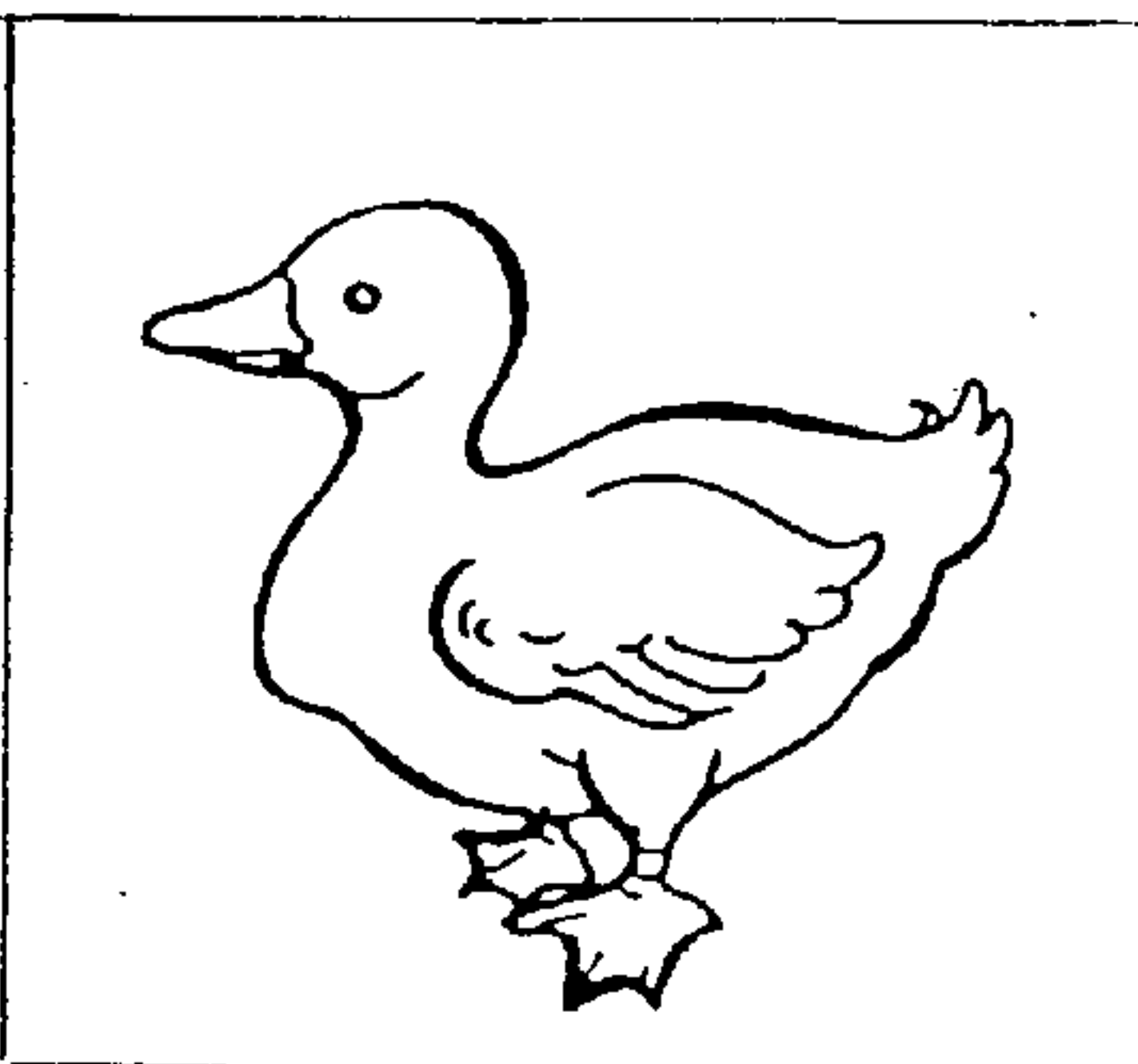
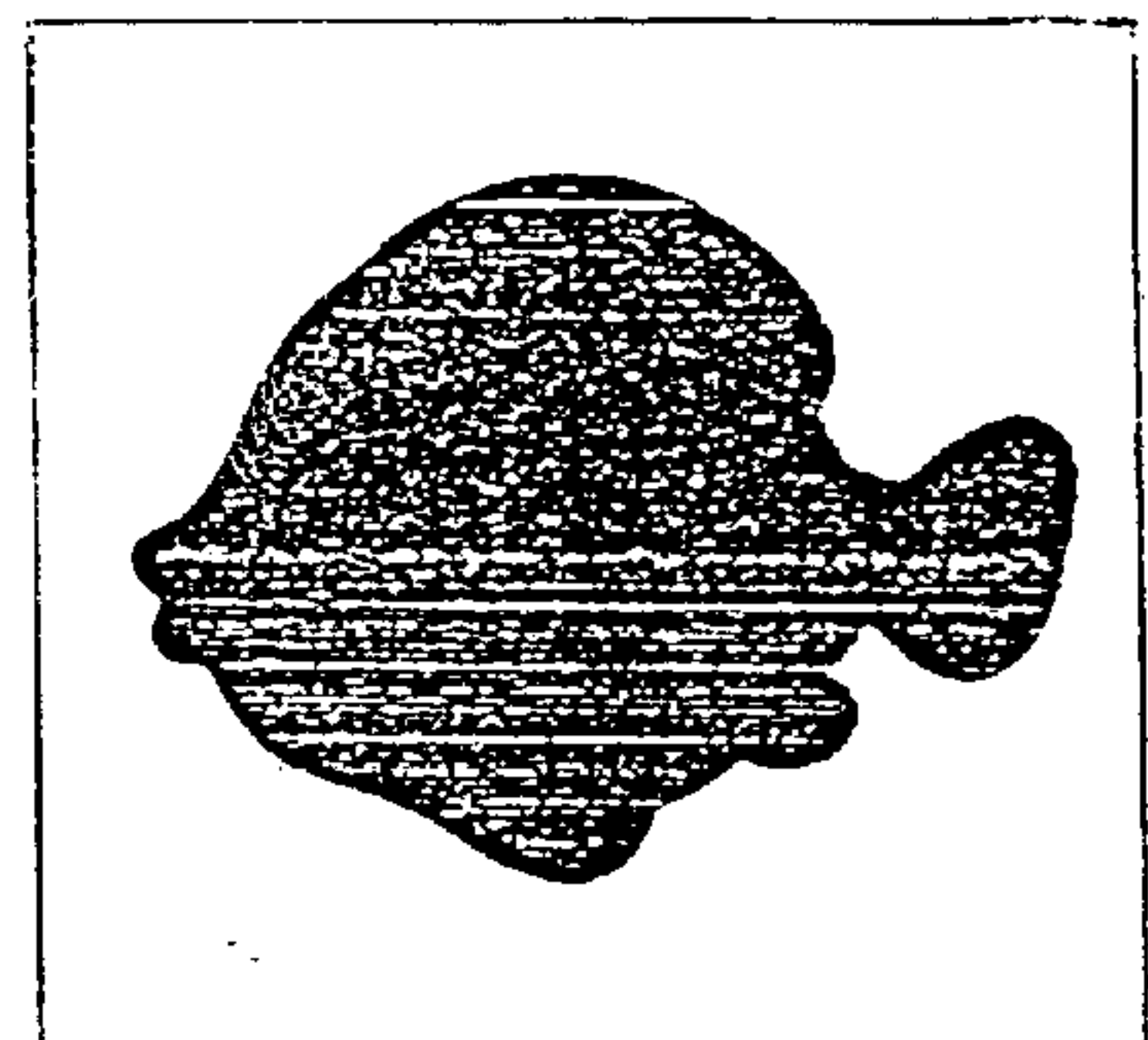
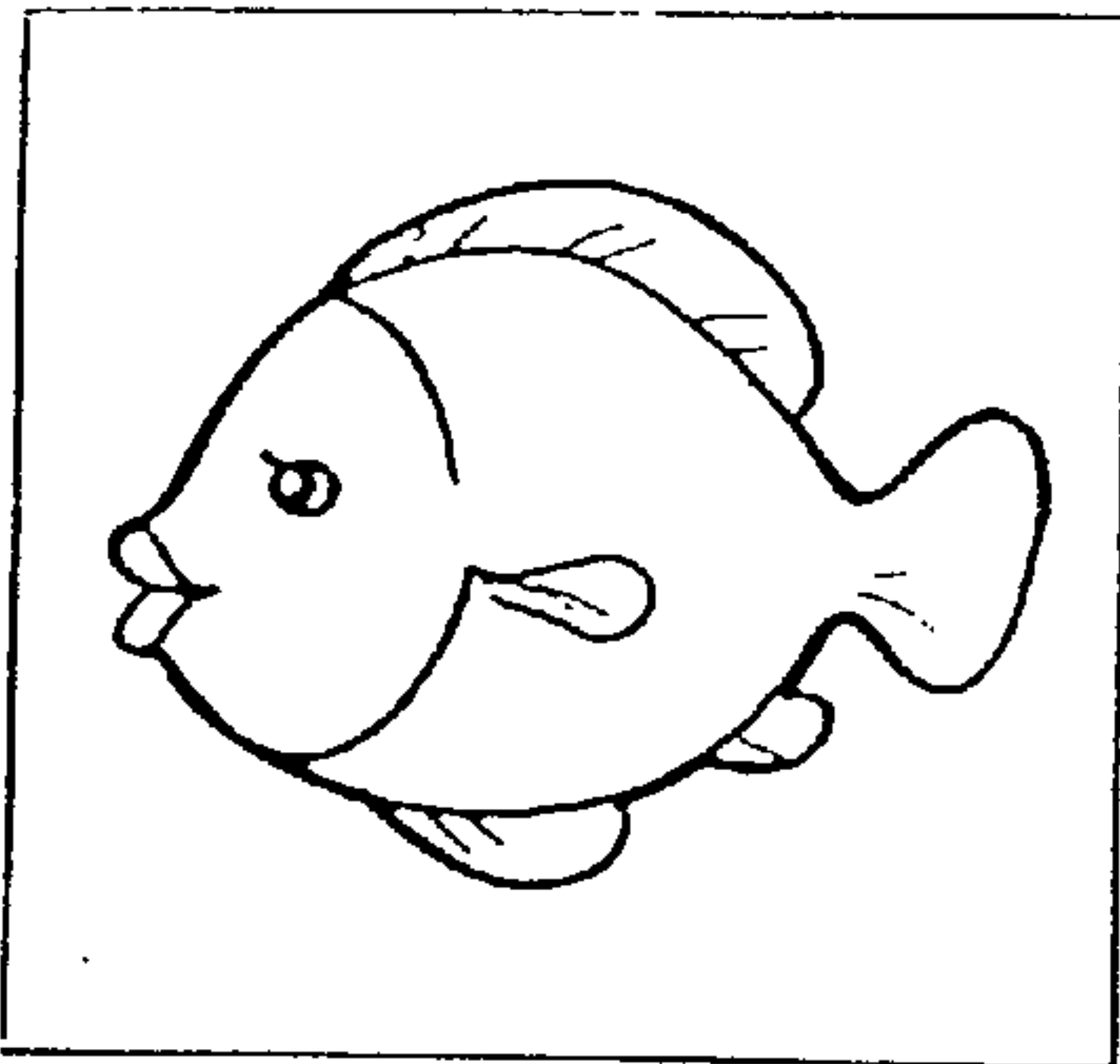
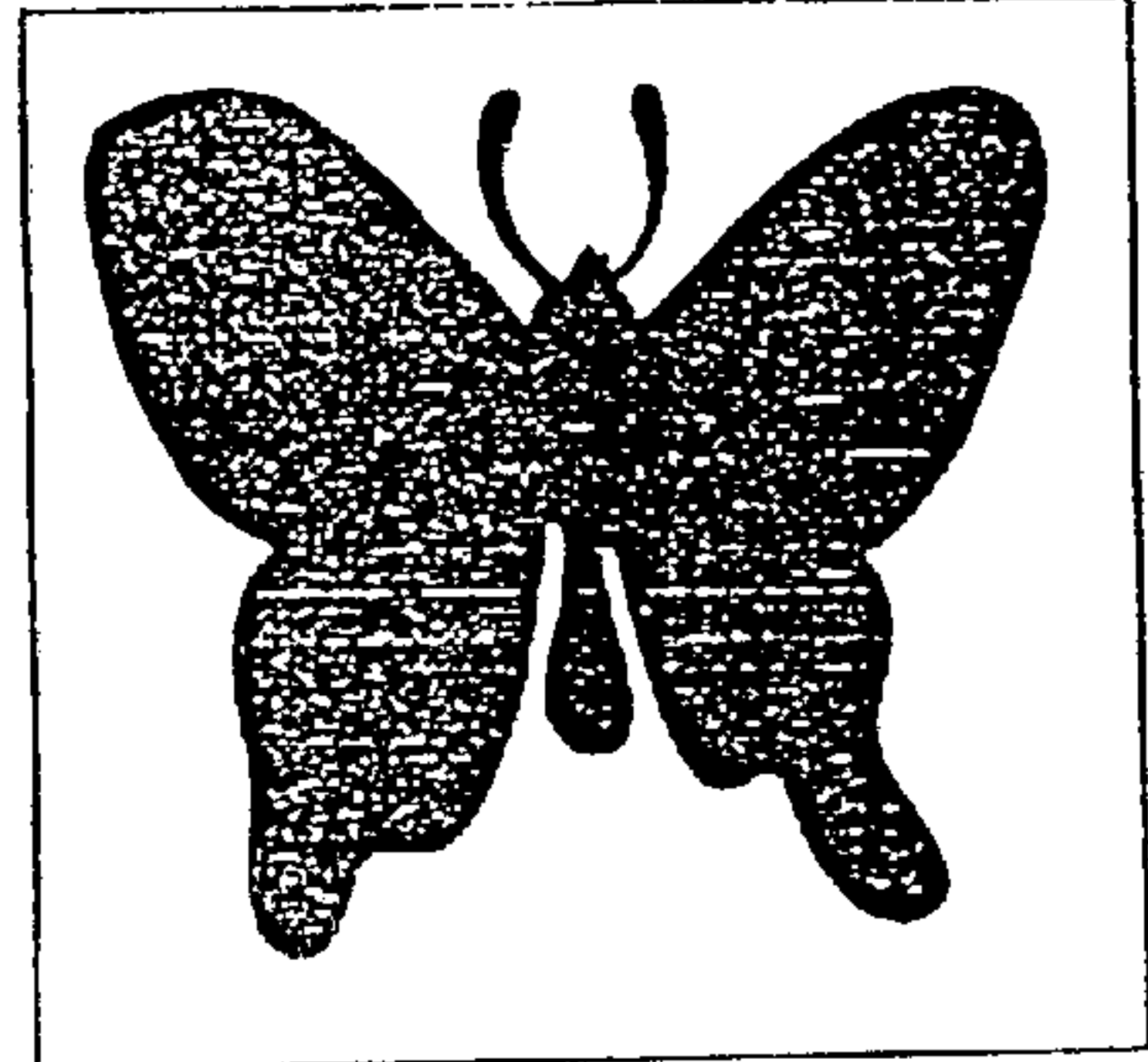
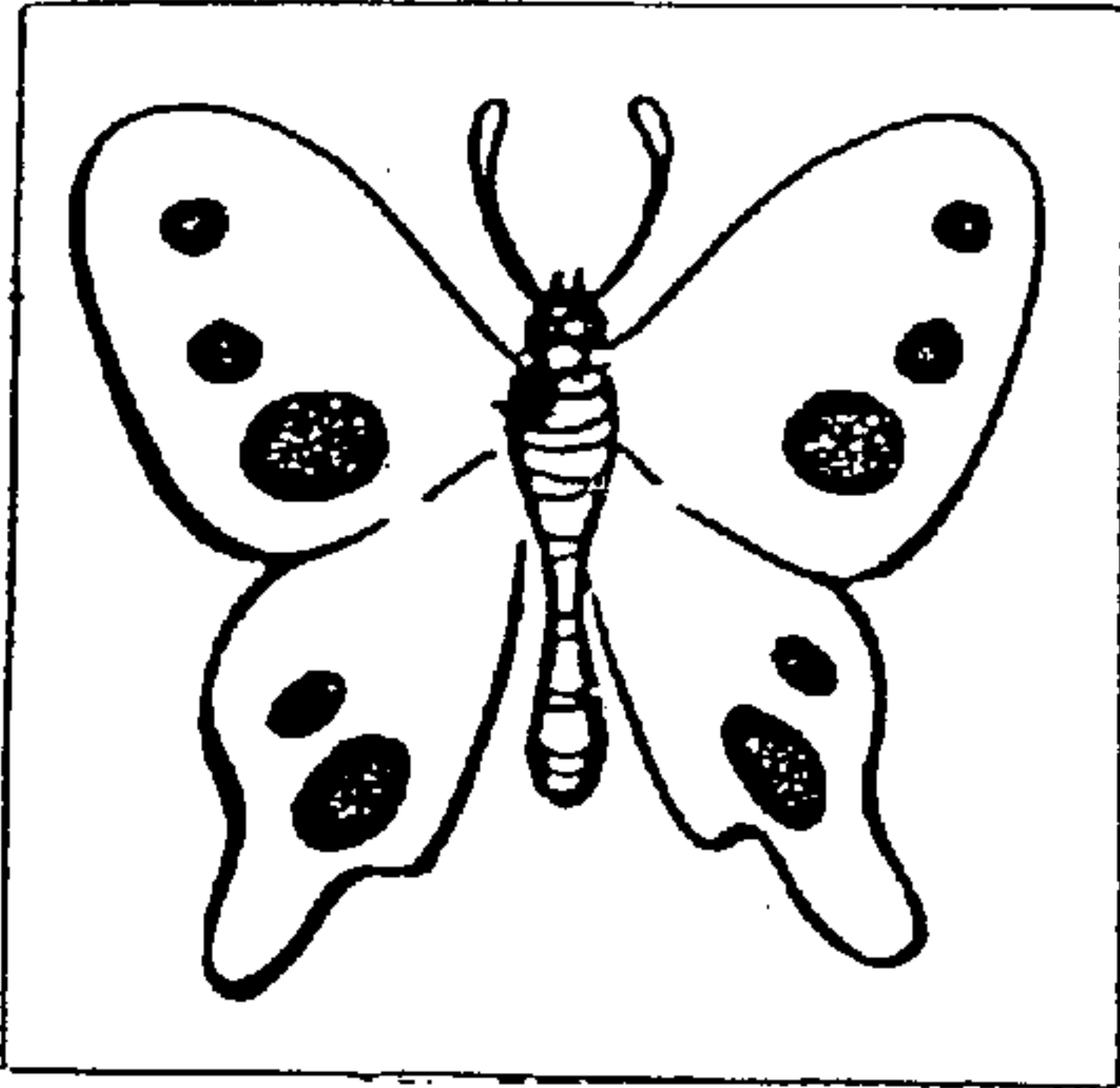
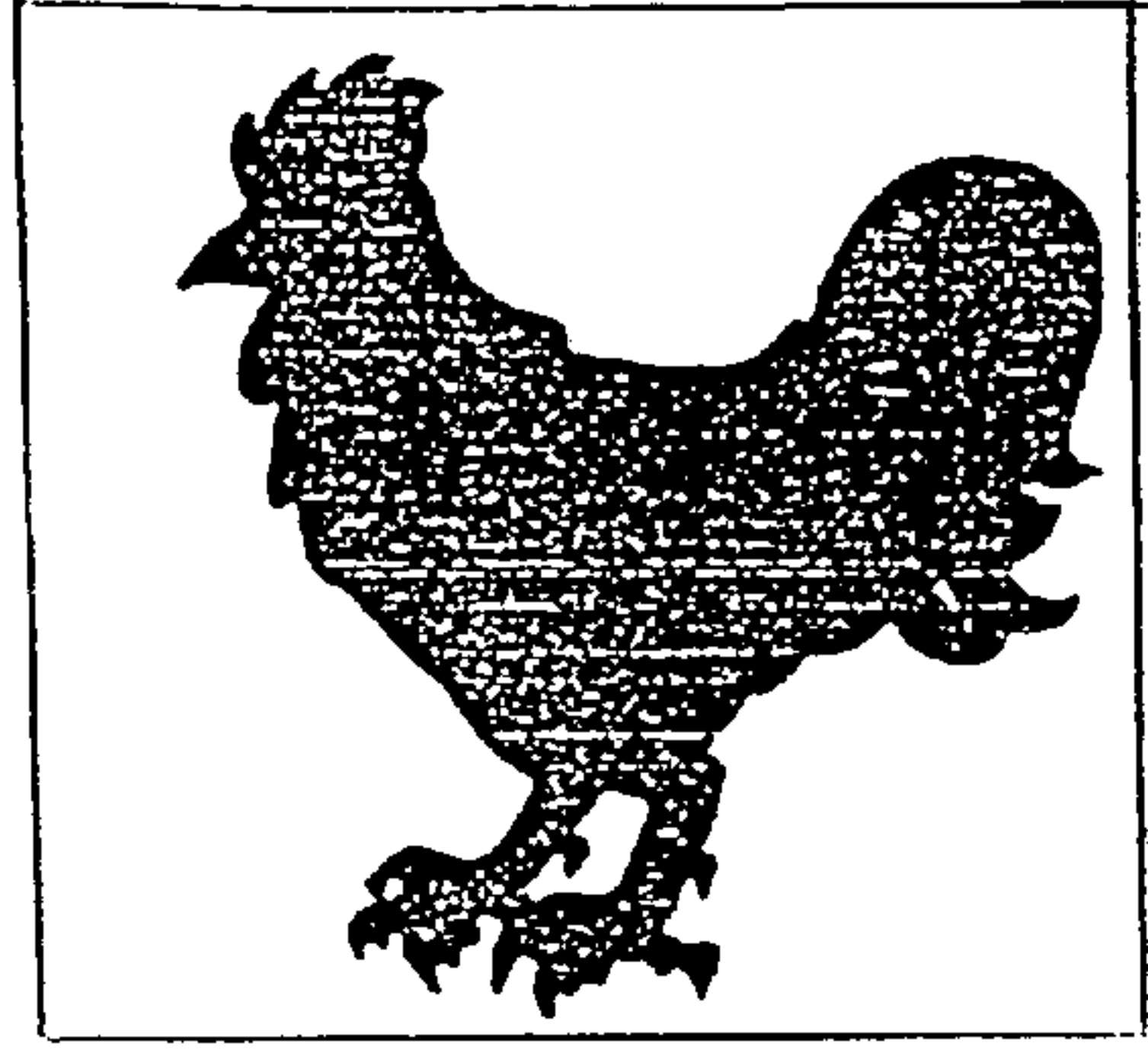
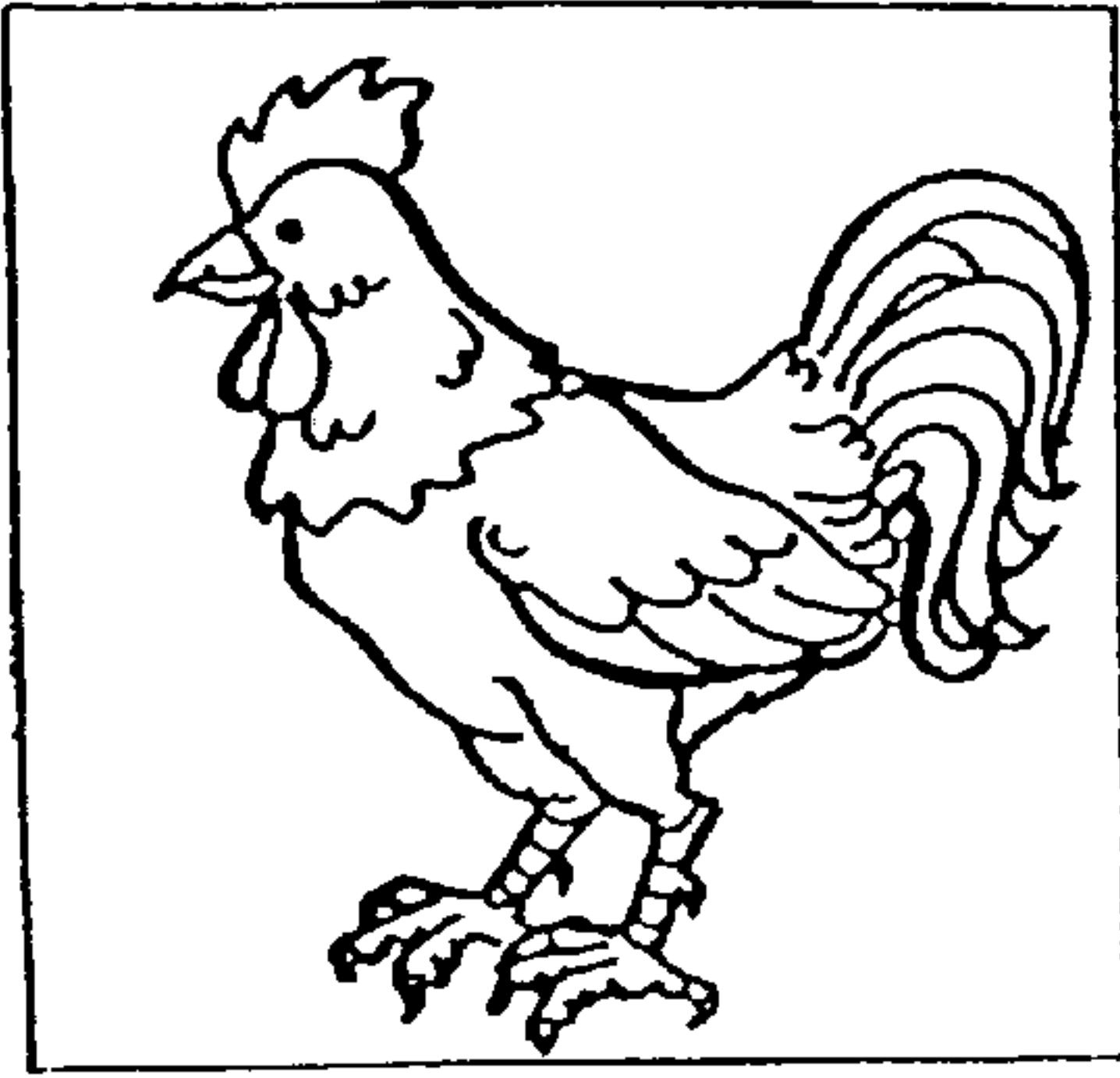
เรื่อง	การสื่อสารด้านการใช้คำตรงกับภาพ
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับภาพของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมจับคู่ภาพกับเงา เป็นบัตรภาพที่ผืนกบนกระดาษแข็งบัตรภาพสัตว์กับเงาของสัตว์นั้น ๆ ให้จับคู่ภาพสัตว์กับเงา ให้ถูกต้อง ขนาด 7X7 เซนติเมตร จำนวน 16 ชิ้น 2. เพลงสัตว์บก สัตว์น้ำ
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “สัตว์บก สัตว์น้ำ” และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลจากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและให้นักเรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การชักถามและการสรุป

เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลงสัตว์บก สัตว์น้ำ

ปลา ปู กุ้ง หอย
เป็นสัตว์น้ำทะเล
เสือ เก้ง กวาง
แมว หมา หมู

อีเกเต่า จระเข้
น้ำจืดก็มี
ลิง ค่าง บ่าง ชะนี
ล้วนเป็นสัตว์บกเอย



โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา

ครั้งที่ 4

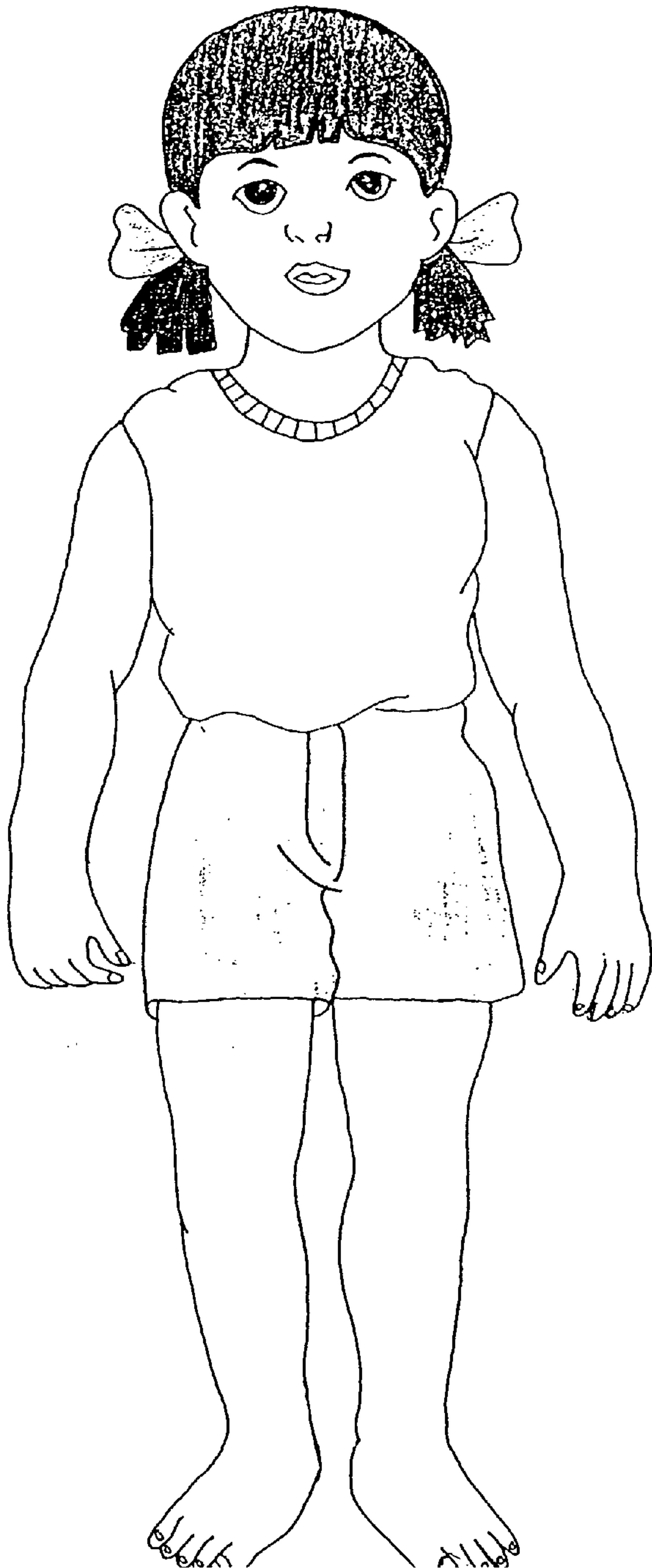
เรื่อง	การสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับภาพ
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับภาพของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมภาพตัดต่อคนมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบ่งเป็น 9 ชิ้น แต่ละชิ้นจะมีภาพแล้วนำมาวางต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ 2. เพลง ส่วนประกอบของร่างกาย
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “ส่วนประกอบของร่างกาย” และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลจากการเล่นเกมโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา และให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การซักถามและการสรุป

เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลงส่วนประกอบของร่างกาย

ตาเรามีไว้ดู
จมูกอยู่ตรงกลาง
มือเรามีสองมือ
ส่วนขาพาเราเดินได้

หูเรามีไว้ฟัง
เอาไว้สำหรับหายใจ
เอาไว้จับถือทำงานทั่วไป
ไปไหน ๆ ด้วยขาของเรา



โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 5

เรื่อง	การสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารในการใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์ของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมภาพตัดต่อการจราจร เป็นภาพตัดต่อการจราจร โดยนำภาพมาต่อให้สมบูรณ์ เมื่อต่อเสร็จให้บอกว่าเป็นภาพเหตุการณ์ อะไร จำนวน 10 ชิ้น 2. เพลงอย่าเหม่อมอง
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “อย่าเหม่อมอง” และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้ง ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผล จากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละ กลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและให้นักเรียนสามารถ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การซักถามและการสรุป

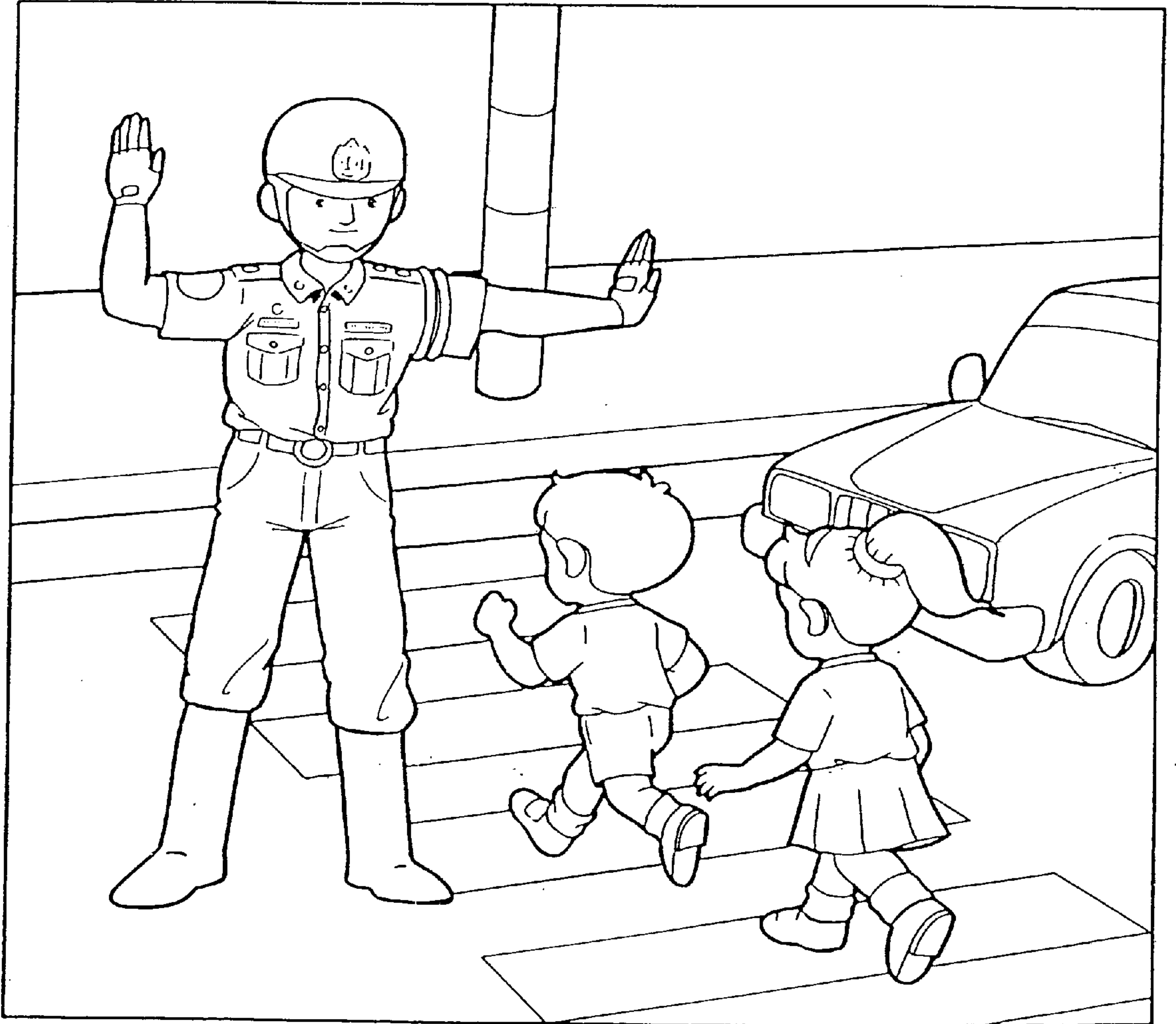
เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

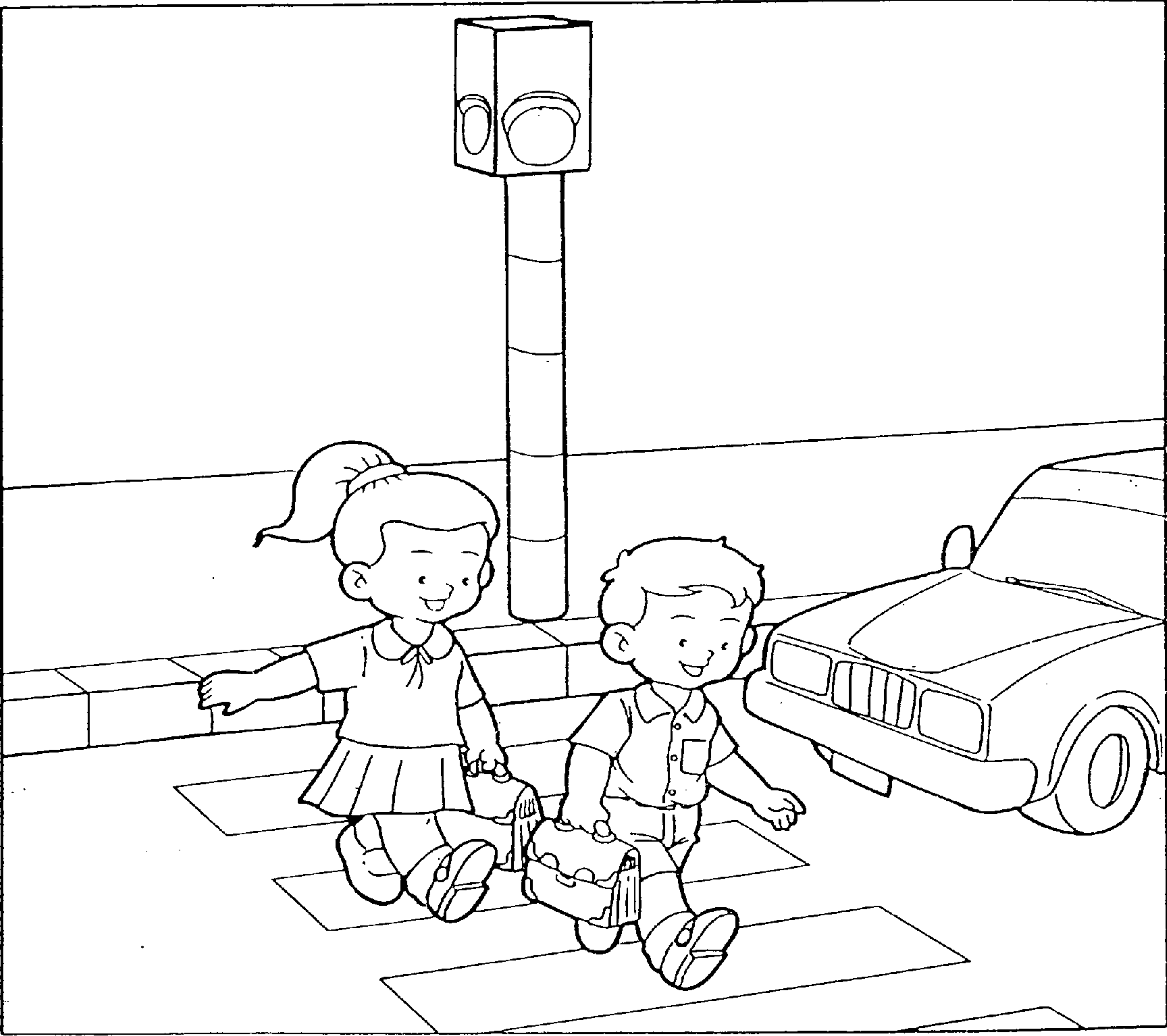
เพลงอย่าเหม่อมอง

อย่าเหม่อมอง
อีกซ้ายและขวา
หากยวดยานหลาย
อย่าตัดหน้ารถยนต์

จ้องดูข้างหน้า
เมื่อจะข้ามถนน
ก็ต้องอดใจทน
ทุก ๆ คนจงระวังเอ๋ย

ม่งแซะ ม่งแซะ แซะม่ง ตะหลุ่มดุมม่ง (ซ้ำ)





โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 6

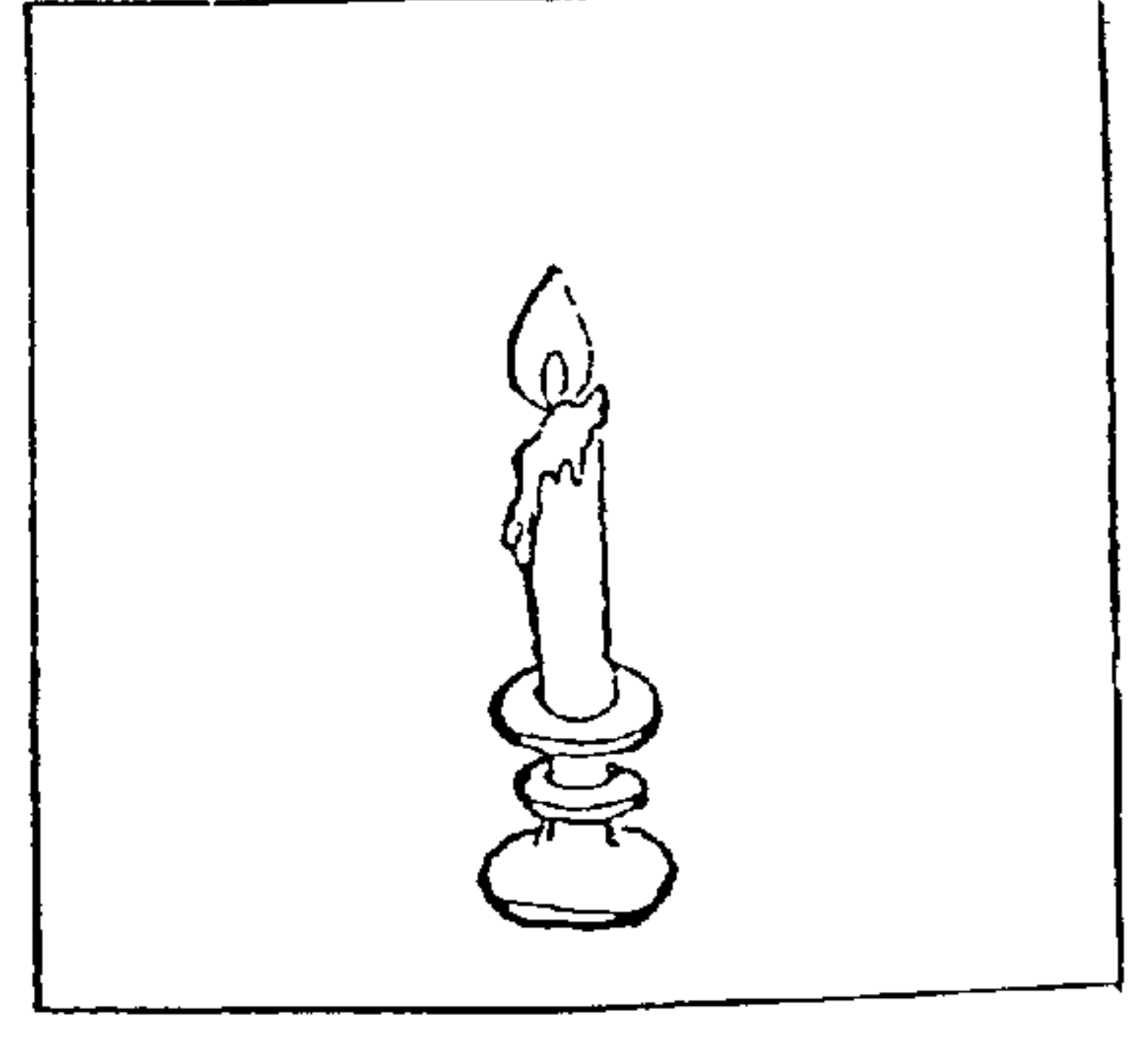
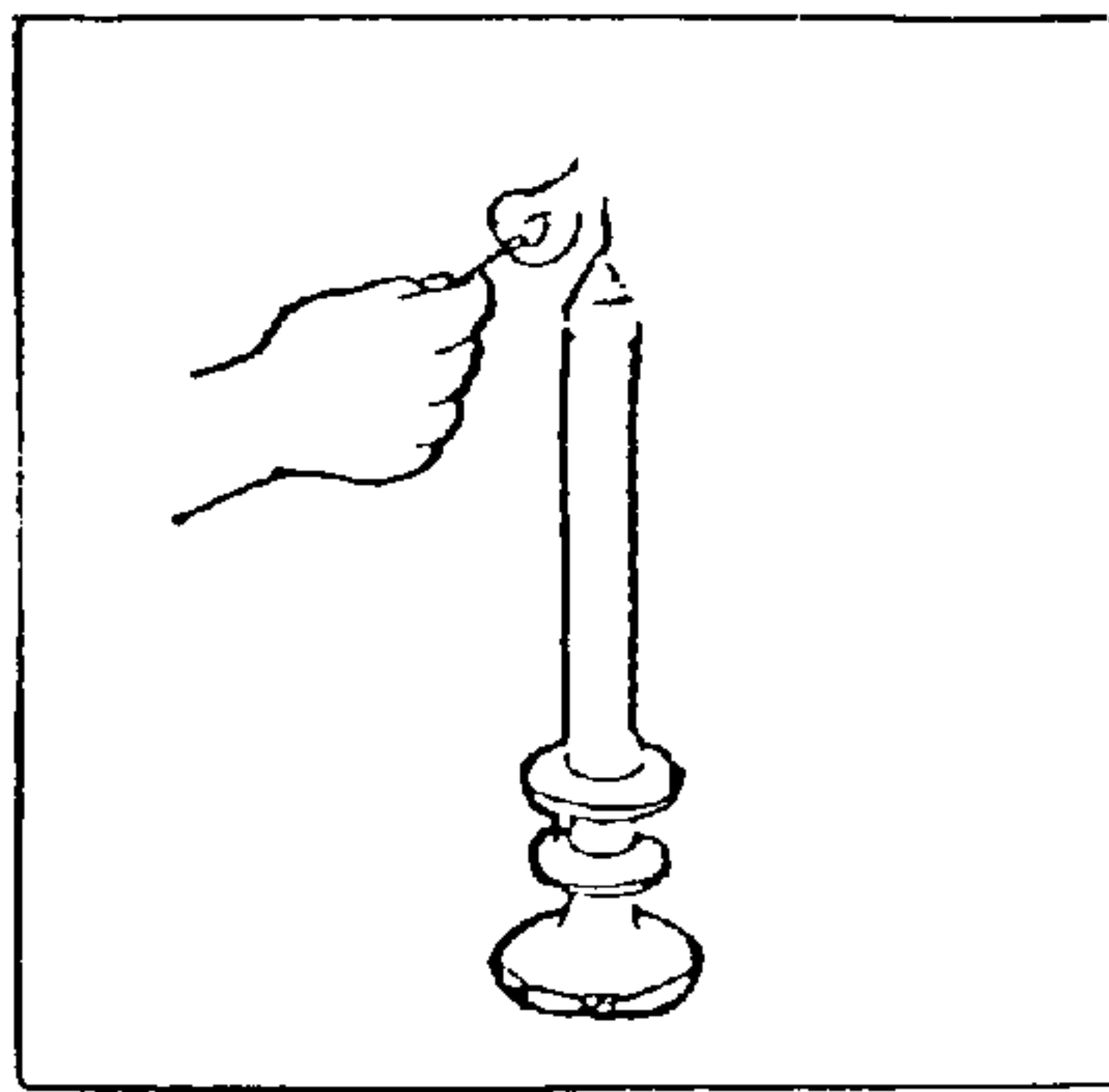
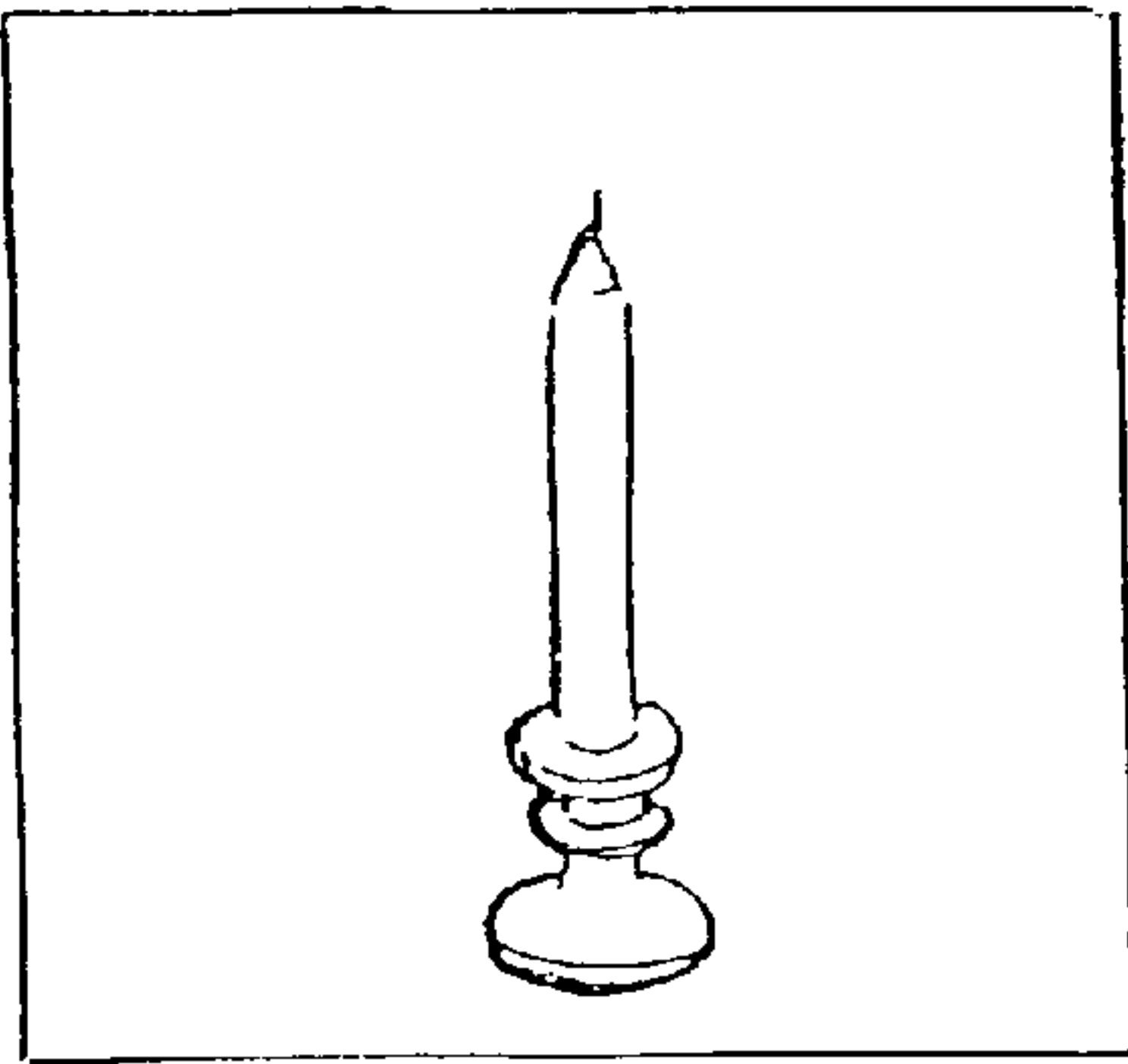
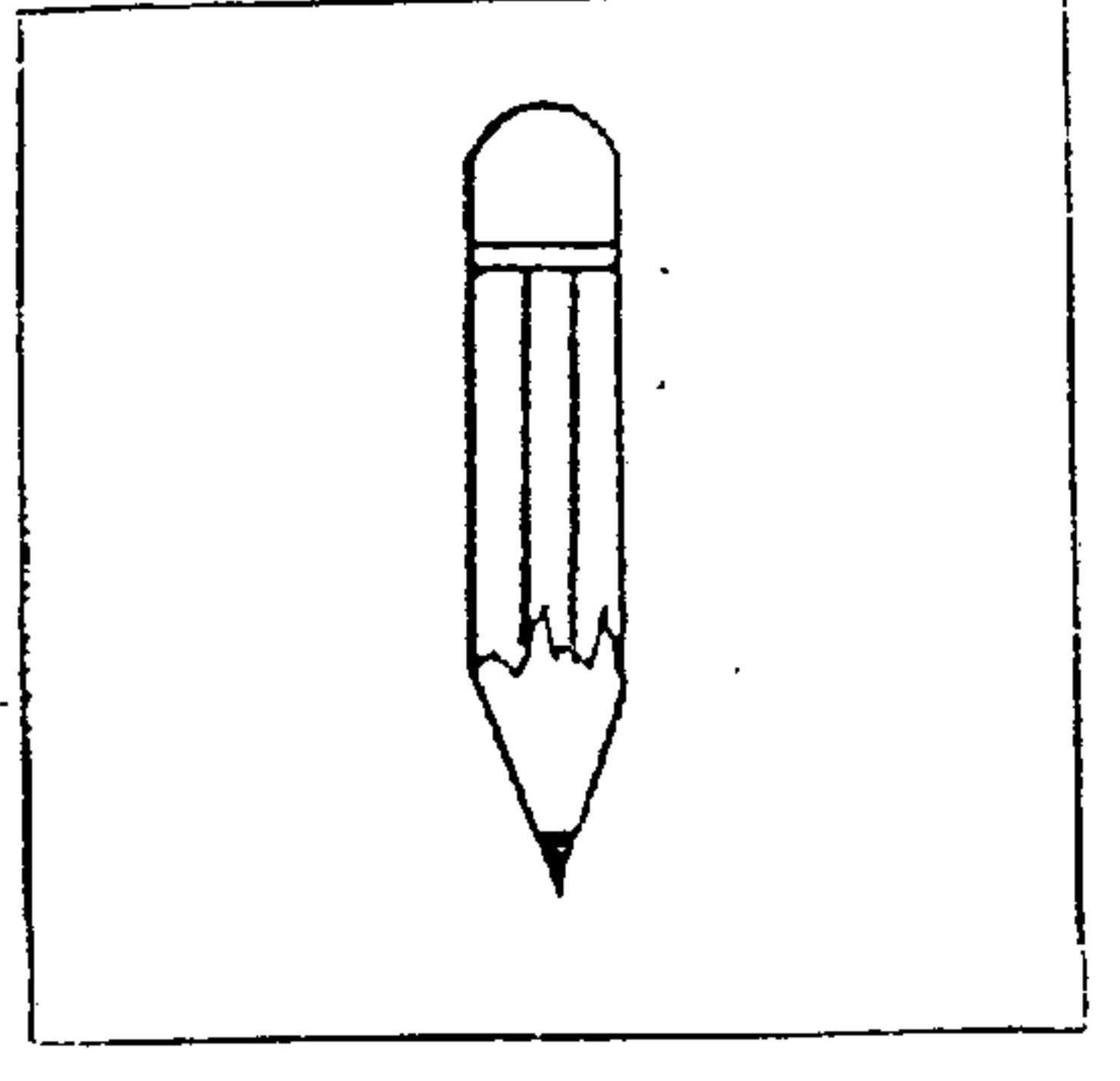
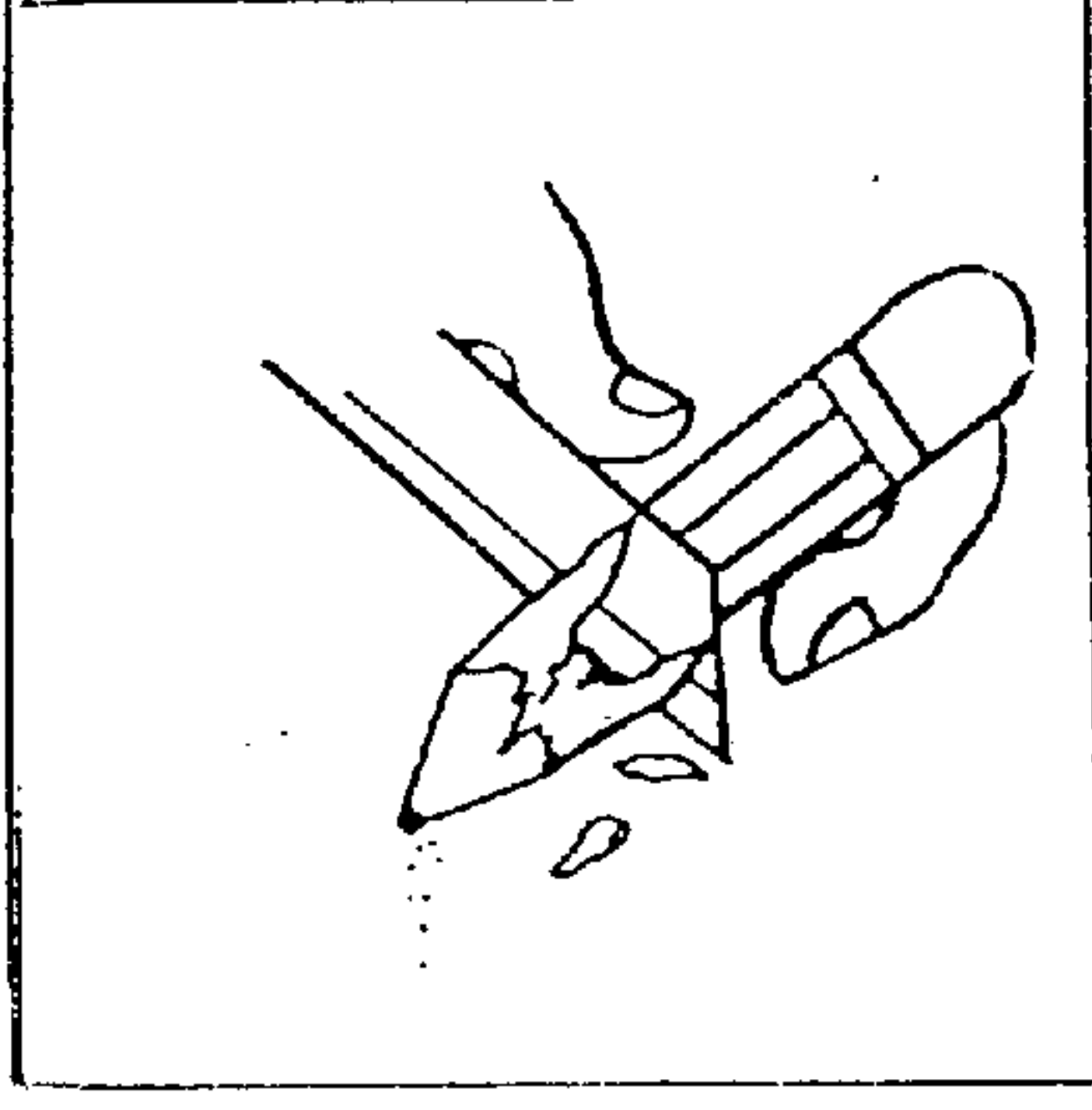
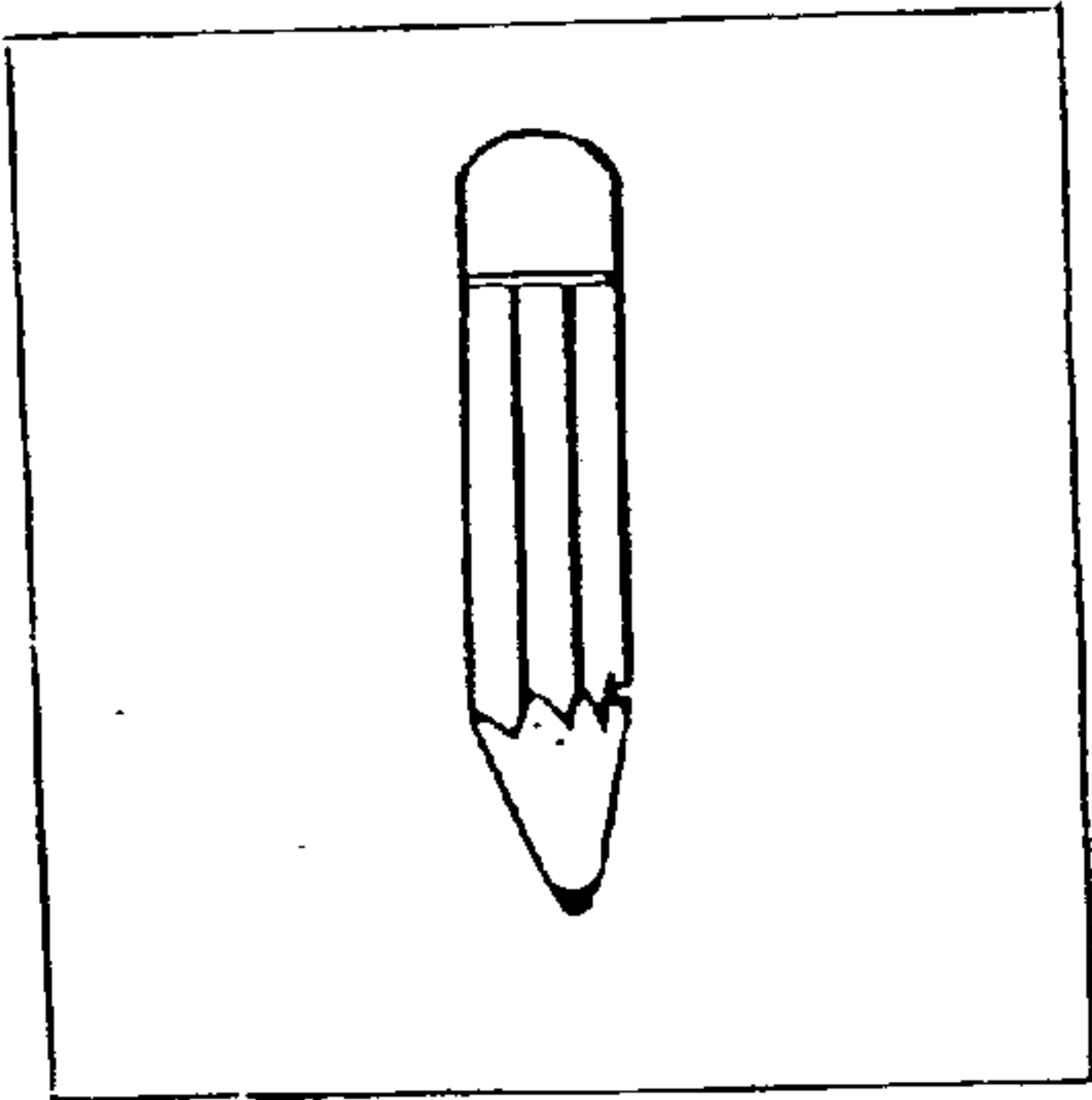
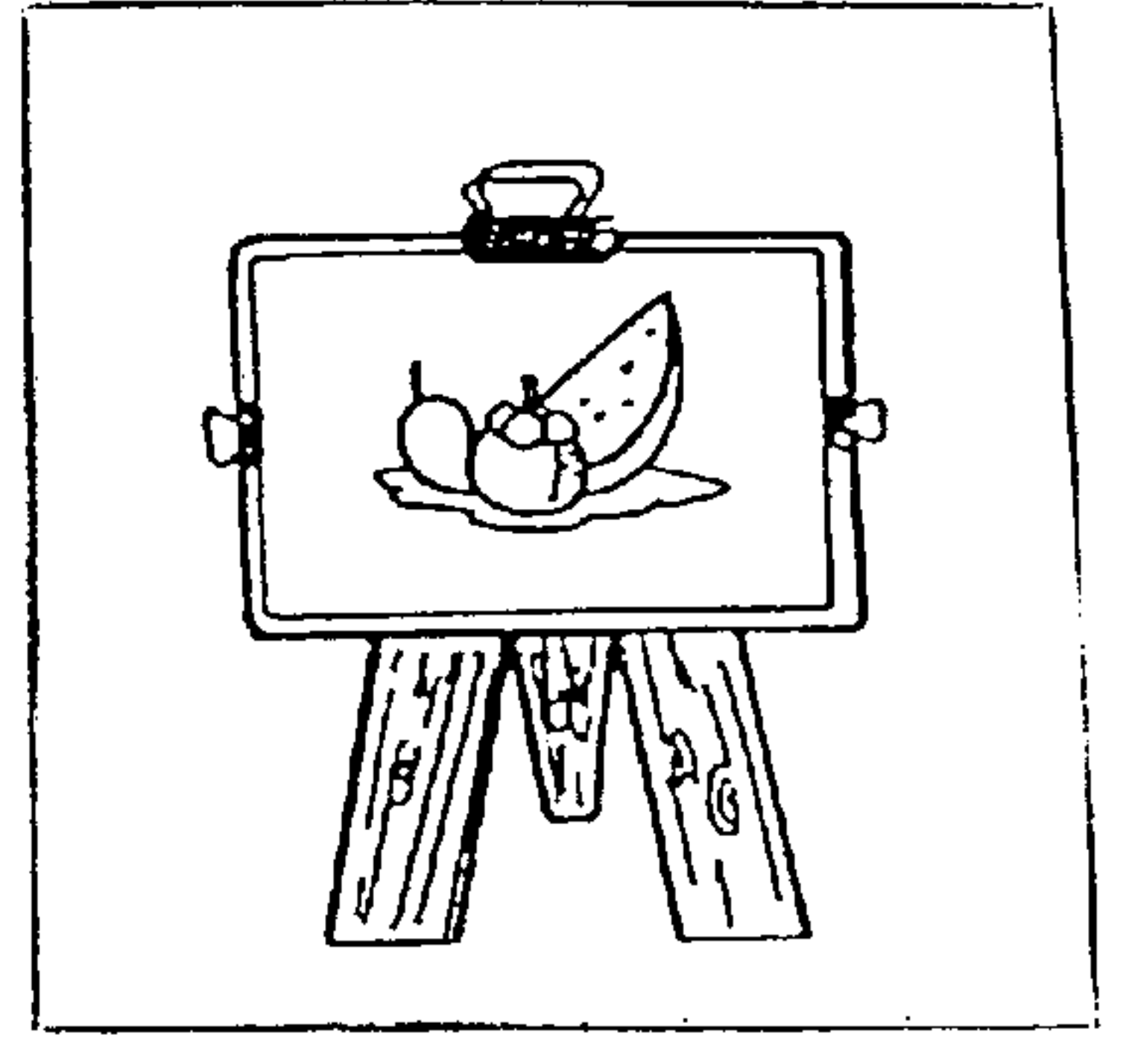
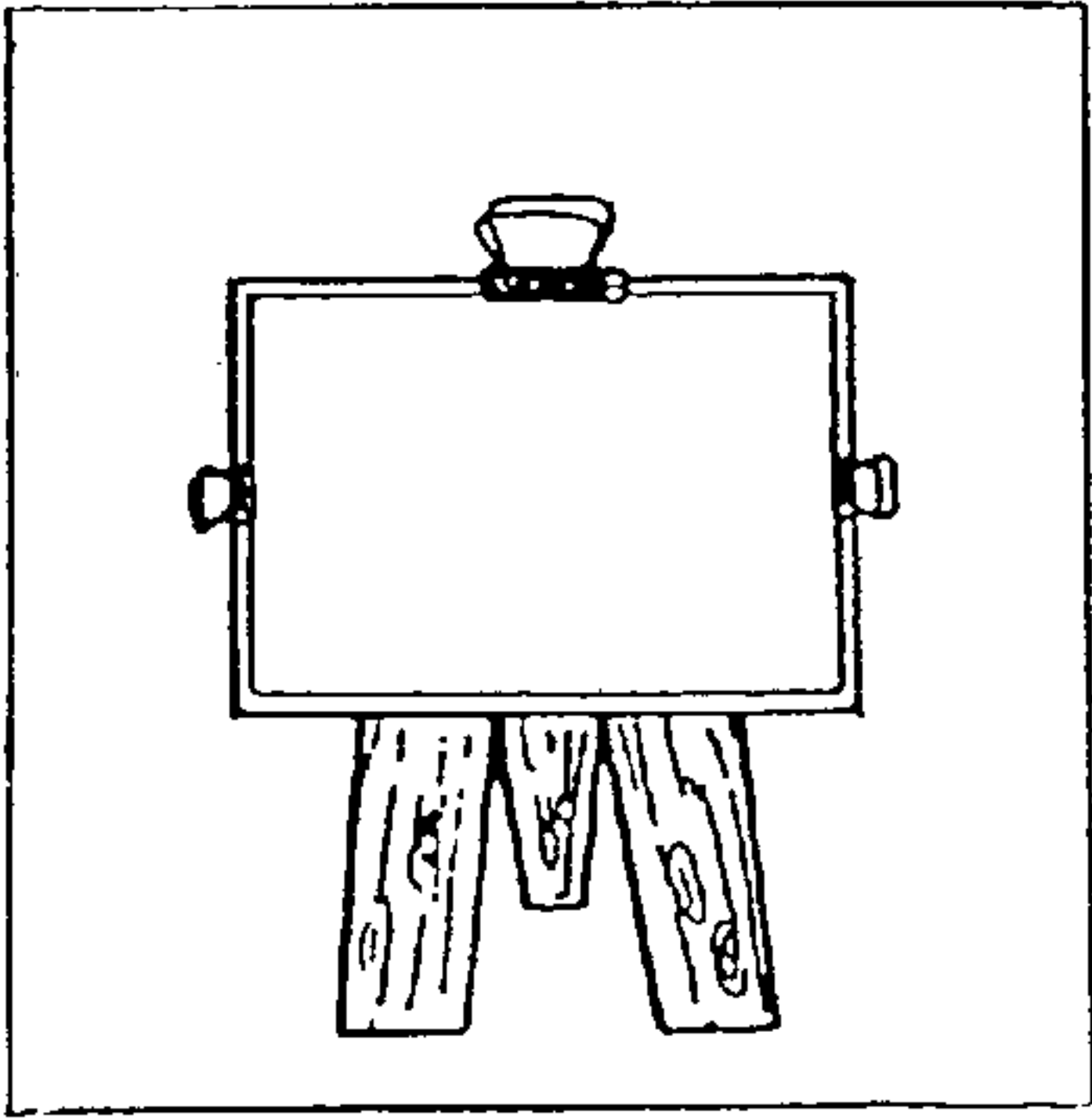
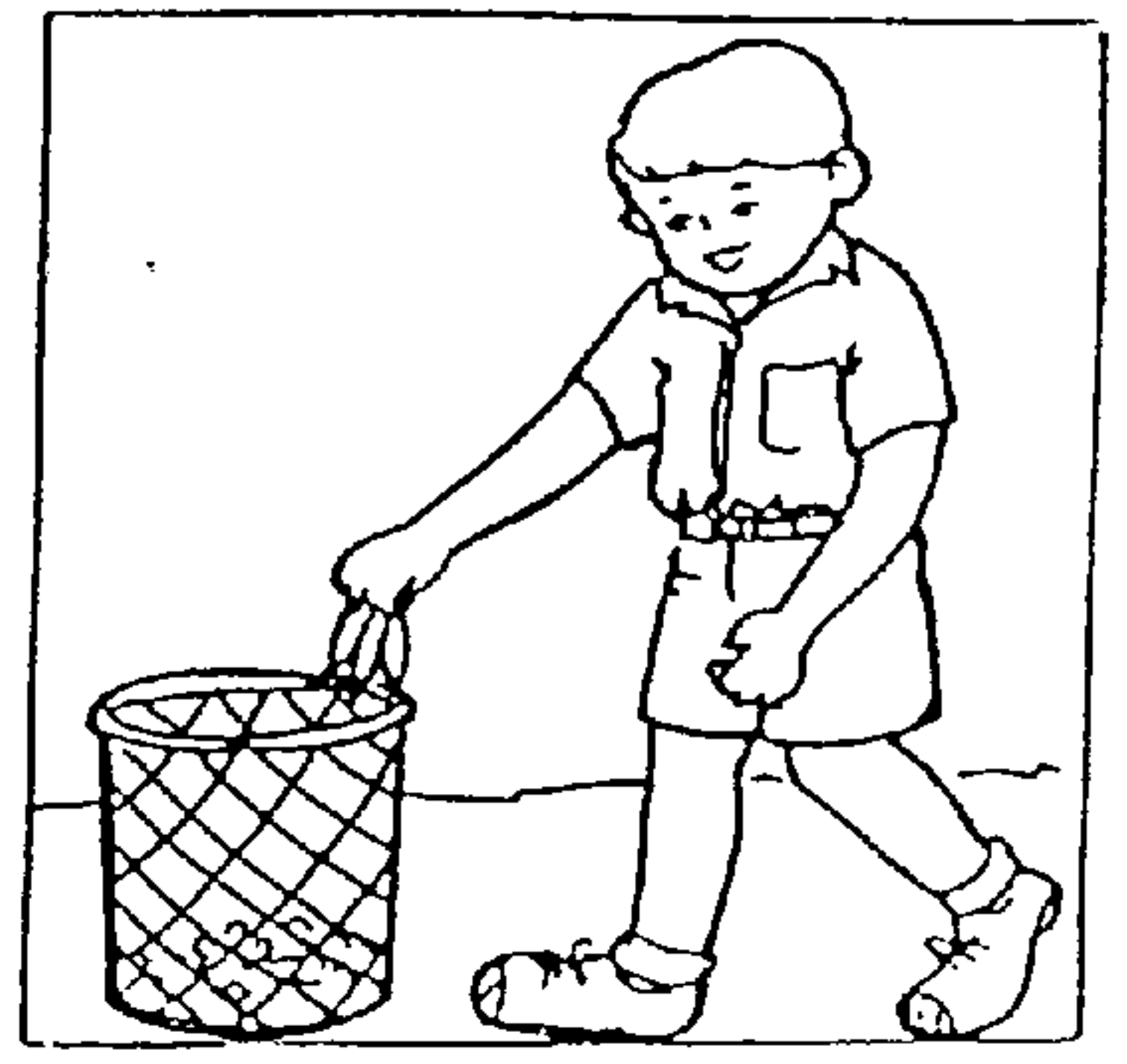
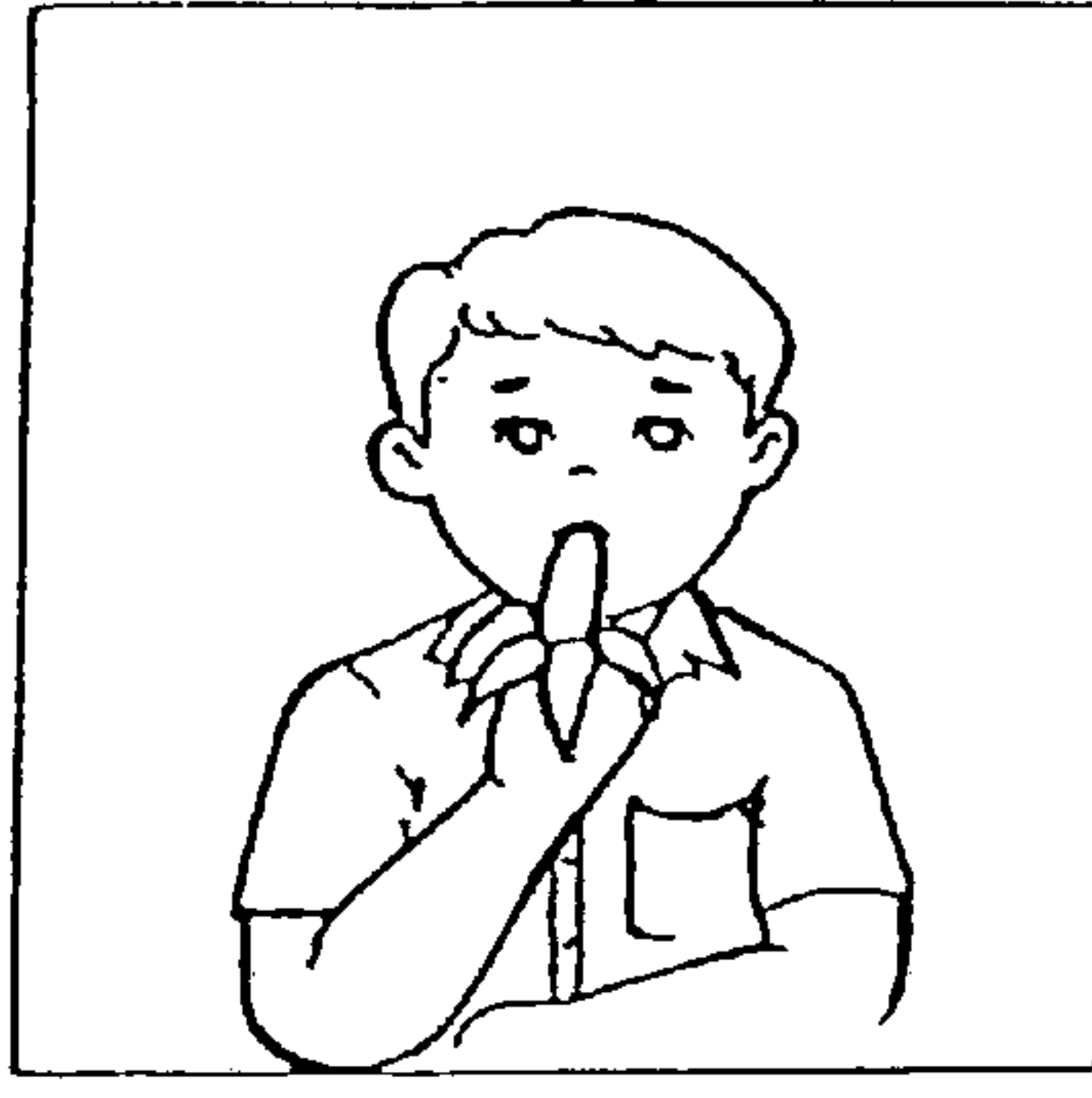
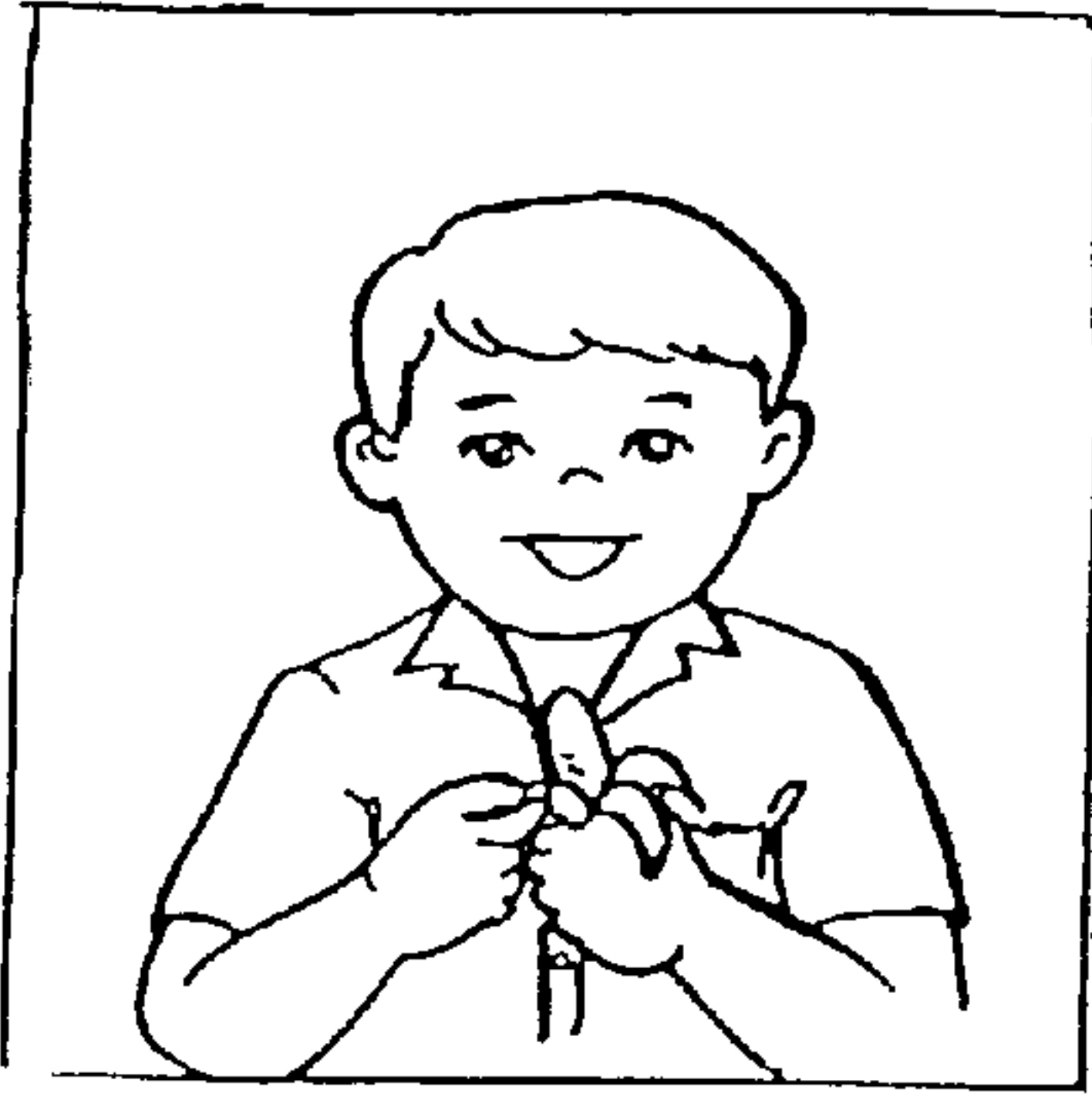
เรื่อง	การสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารในการใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมเหตุการณ์ต่าง ๆ มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 7X7 เซนติเมตร เป็นเกมบัตรภาพแสดงเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยให้นำมาวางเรียงกันตามลำดับเหตุการณ์นั้น ๆ ให้ถูกต้อง พร้อมกับบอกว่าเป็นภาพเหตุการณ์อะไร 2. เพลงเล่นแล้วเก็บ
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “เล่นแล้วเก็บ” และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษาโดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลจากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การซักถามและการสรุป

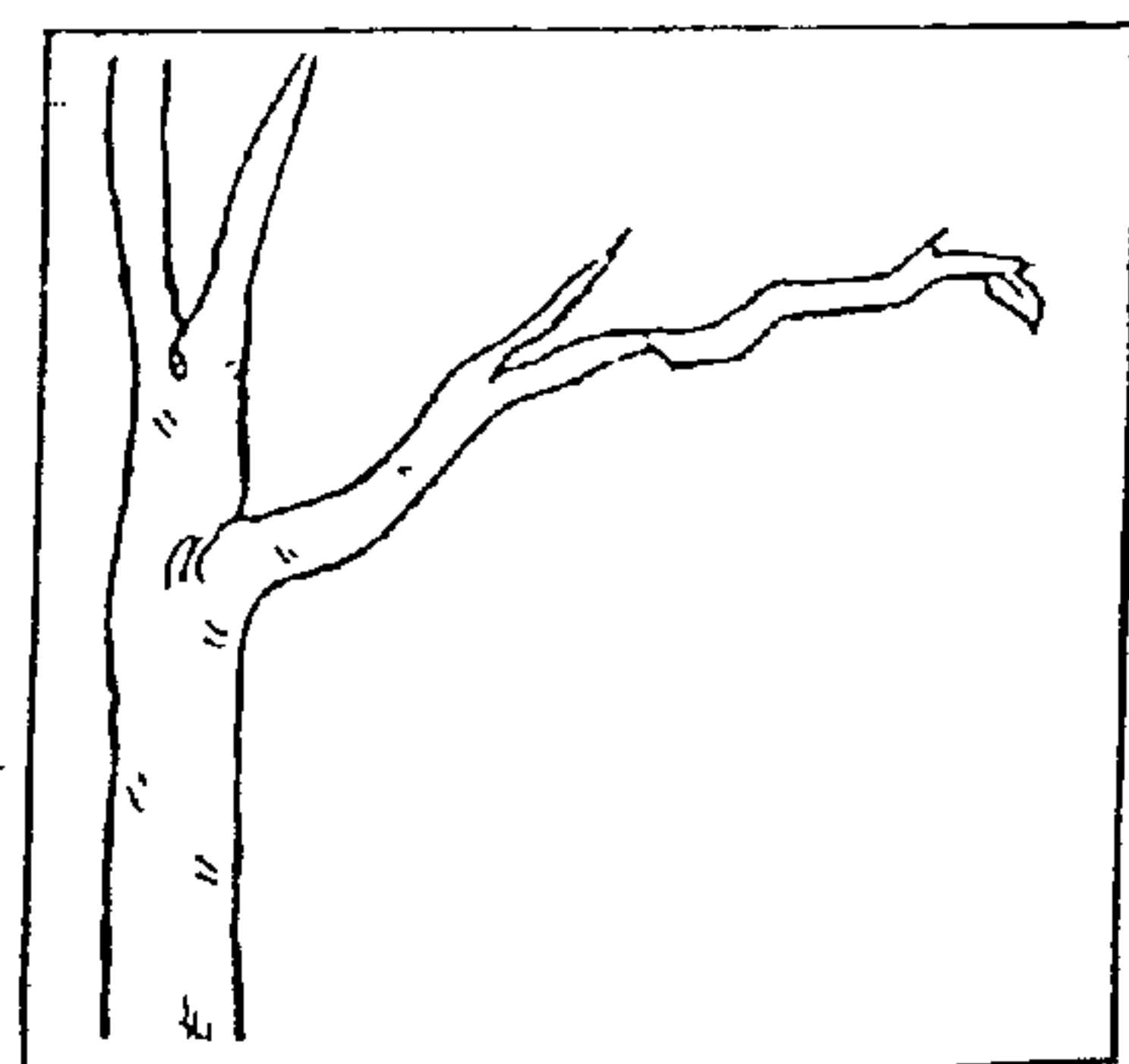
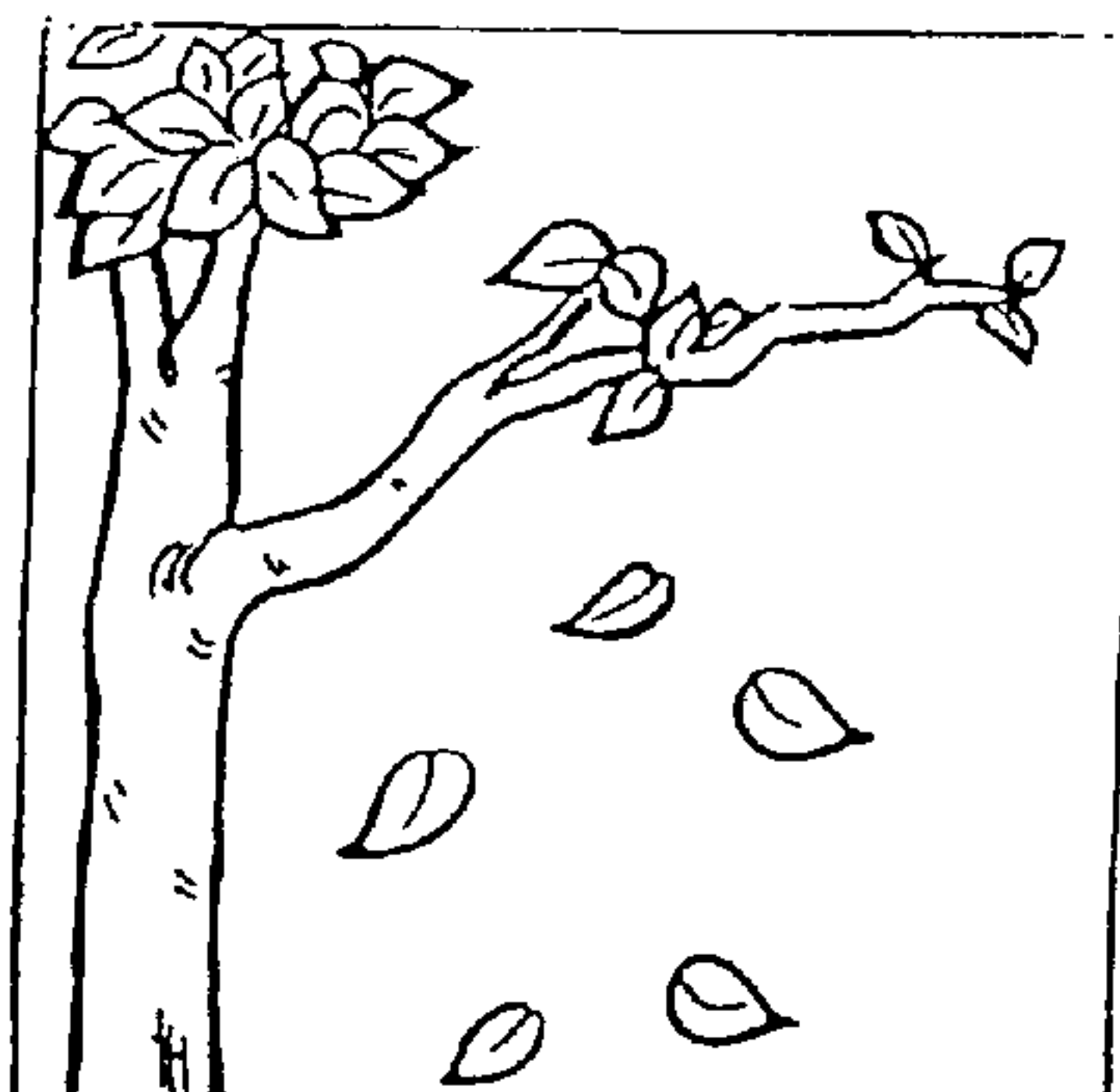
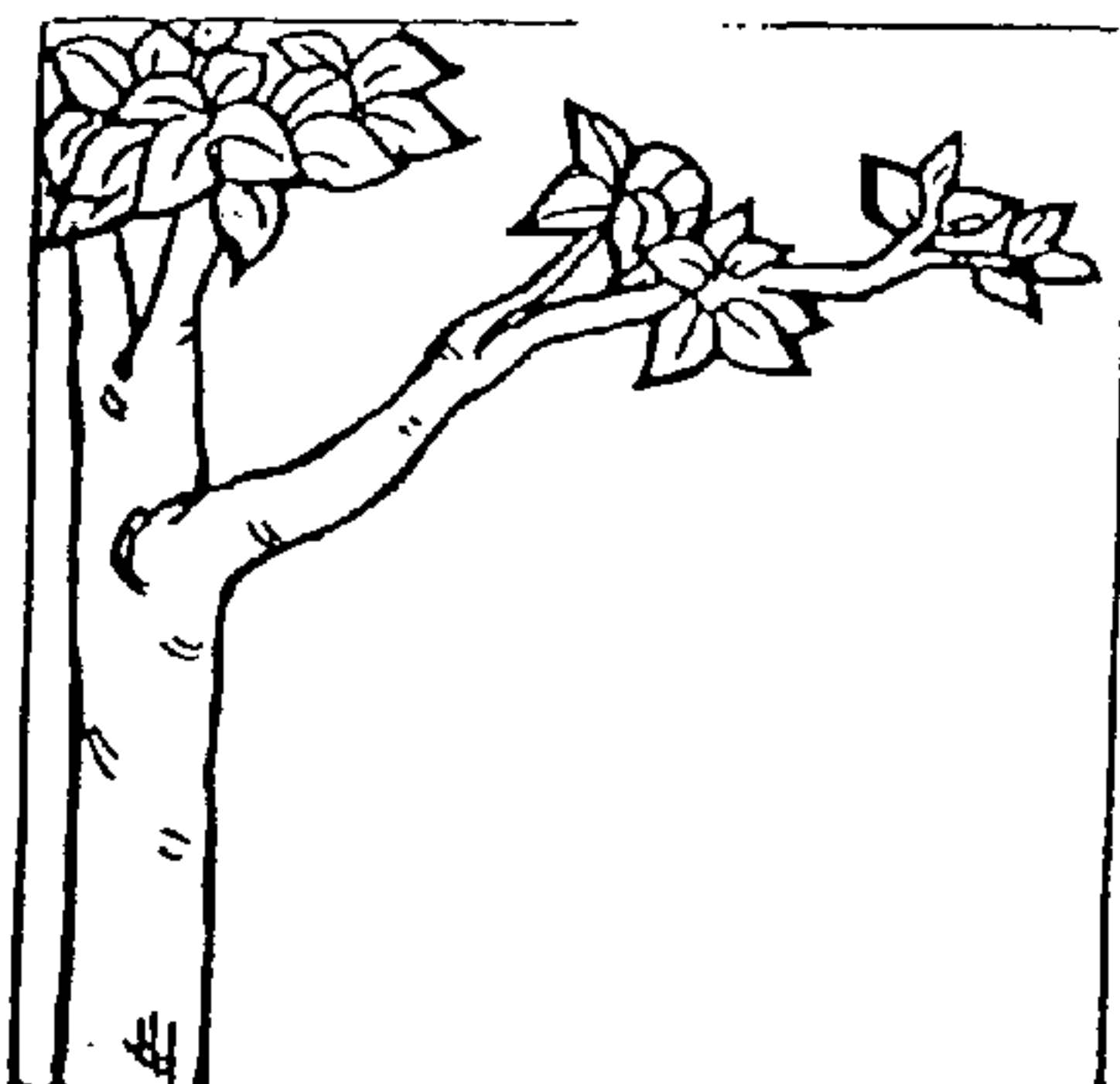
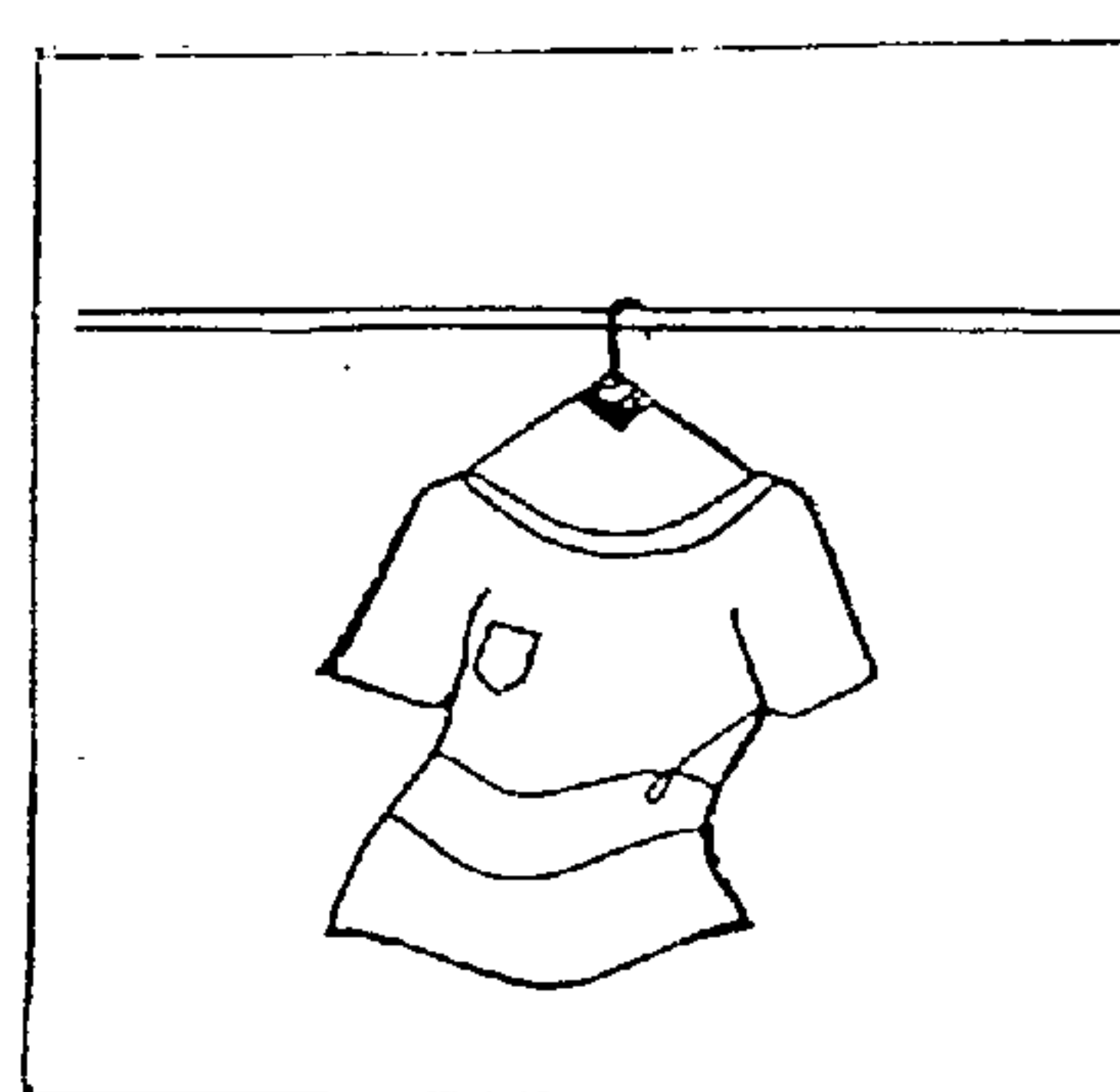
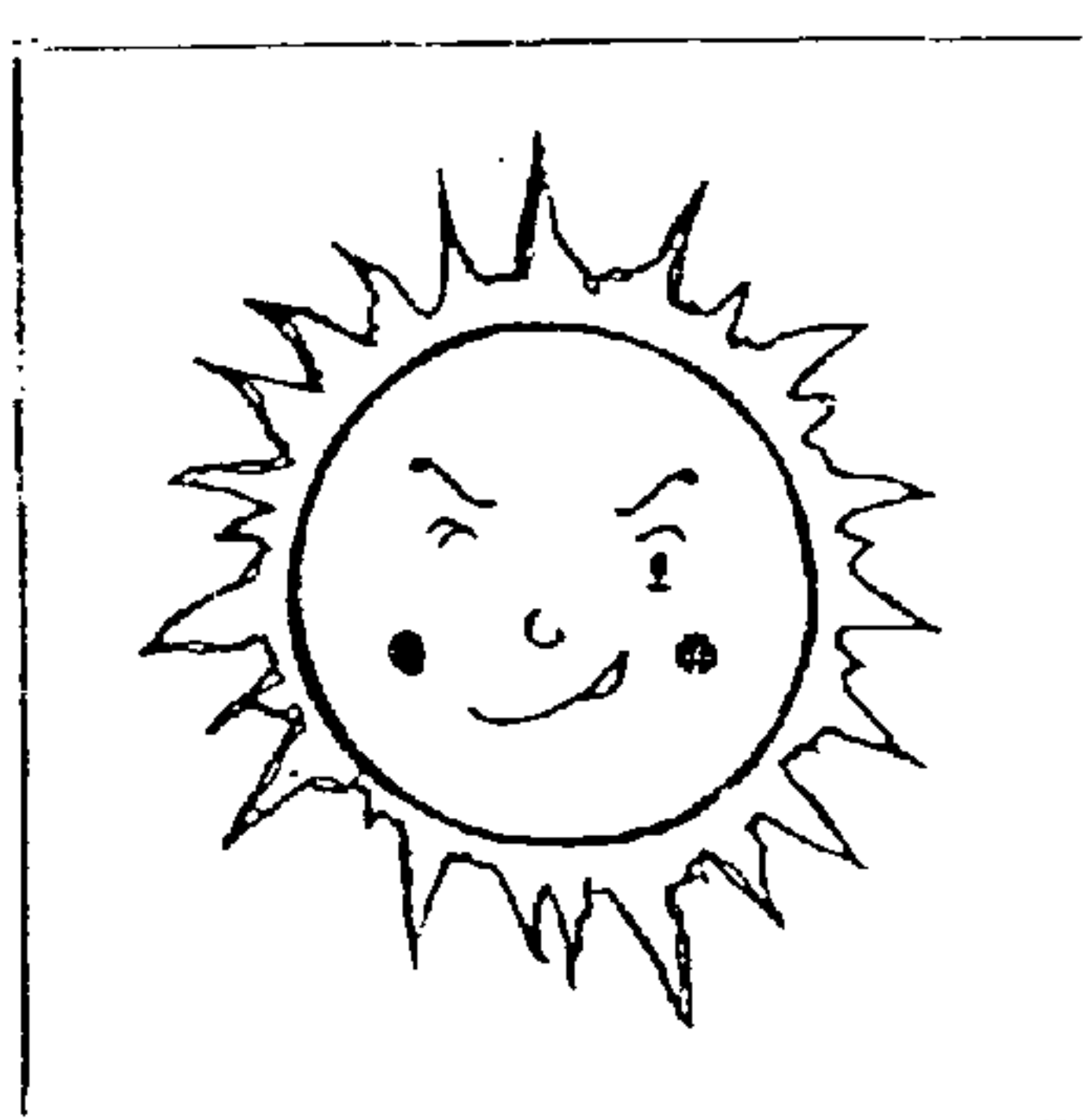
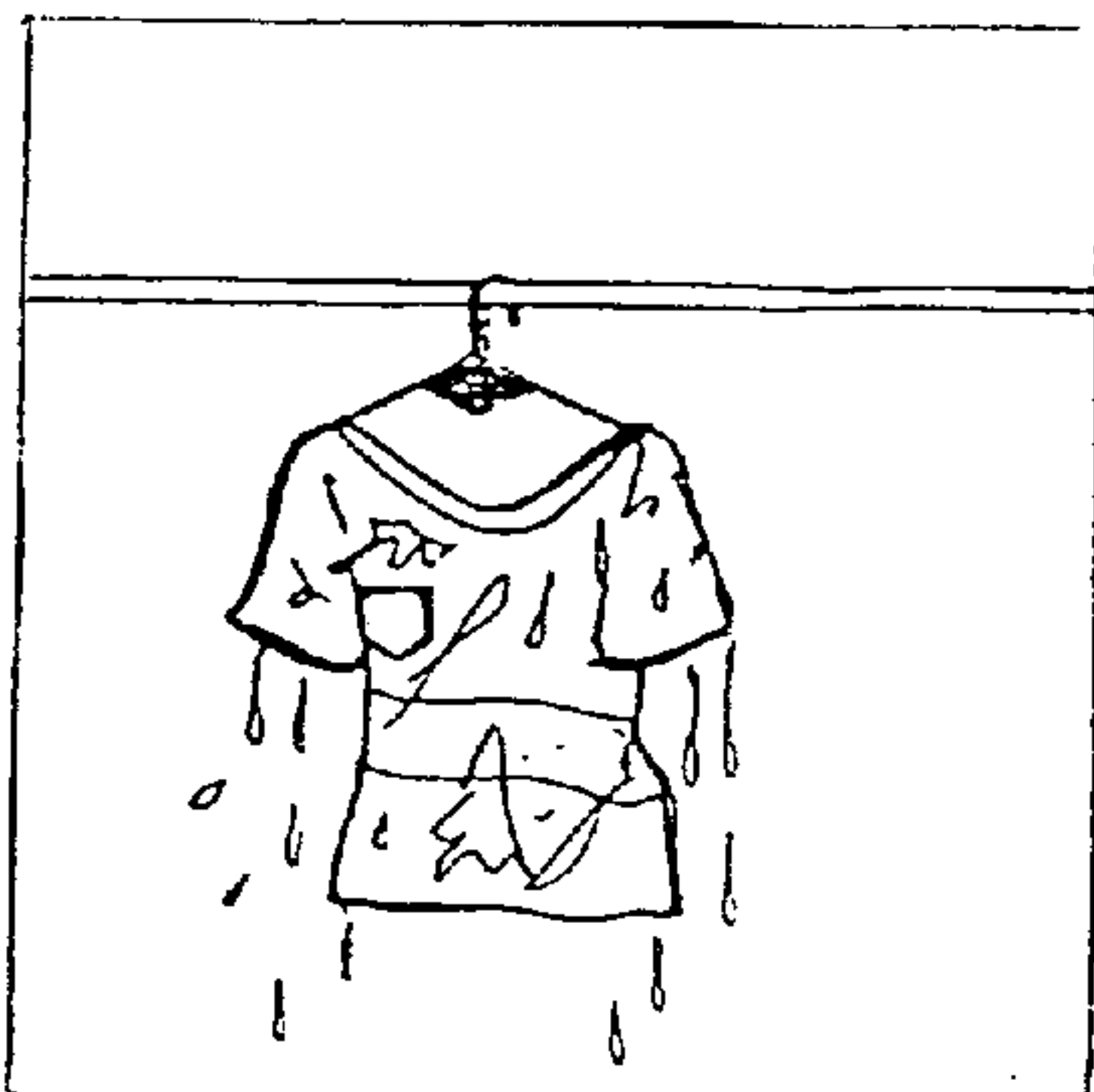
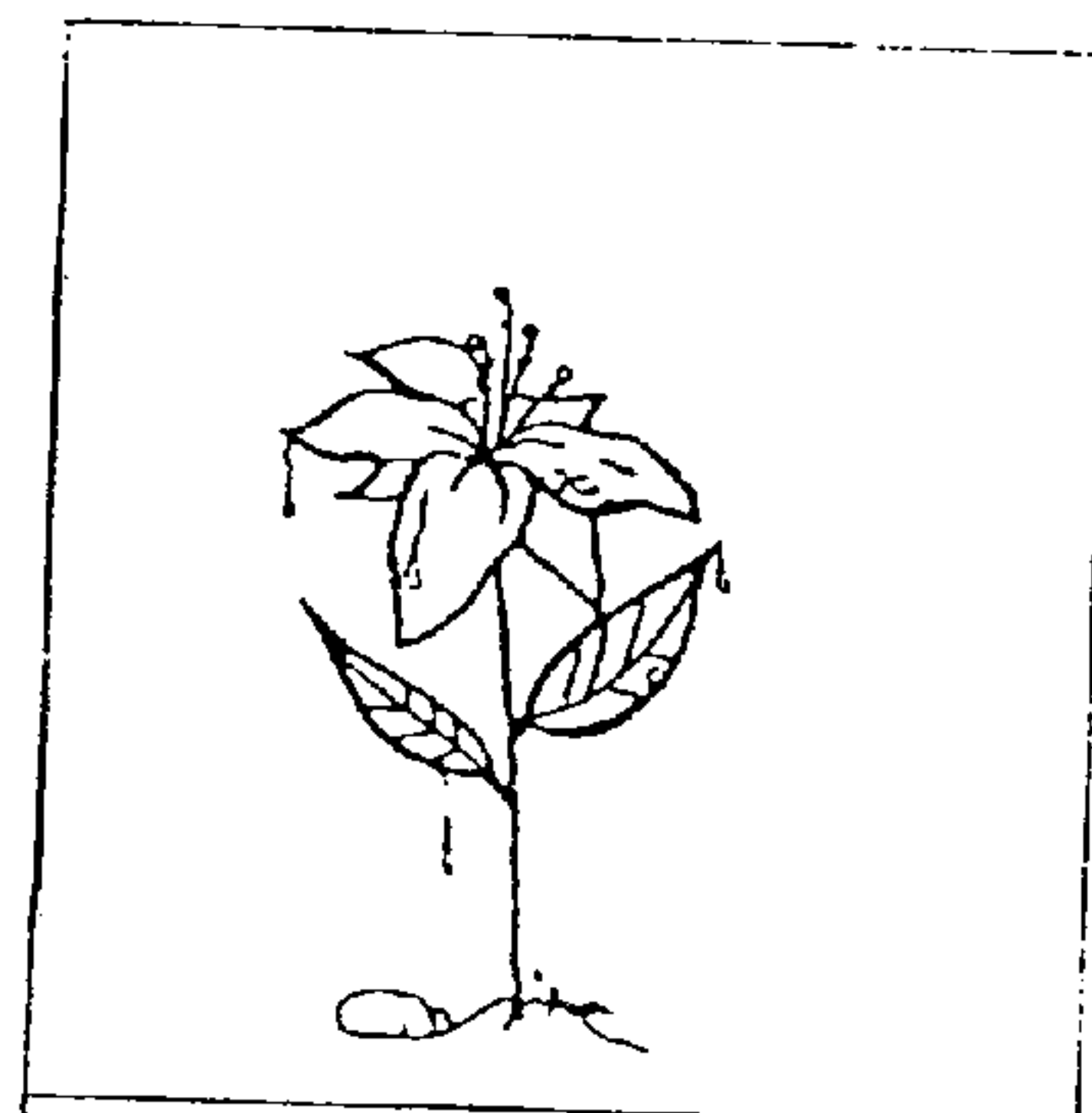
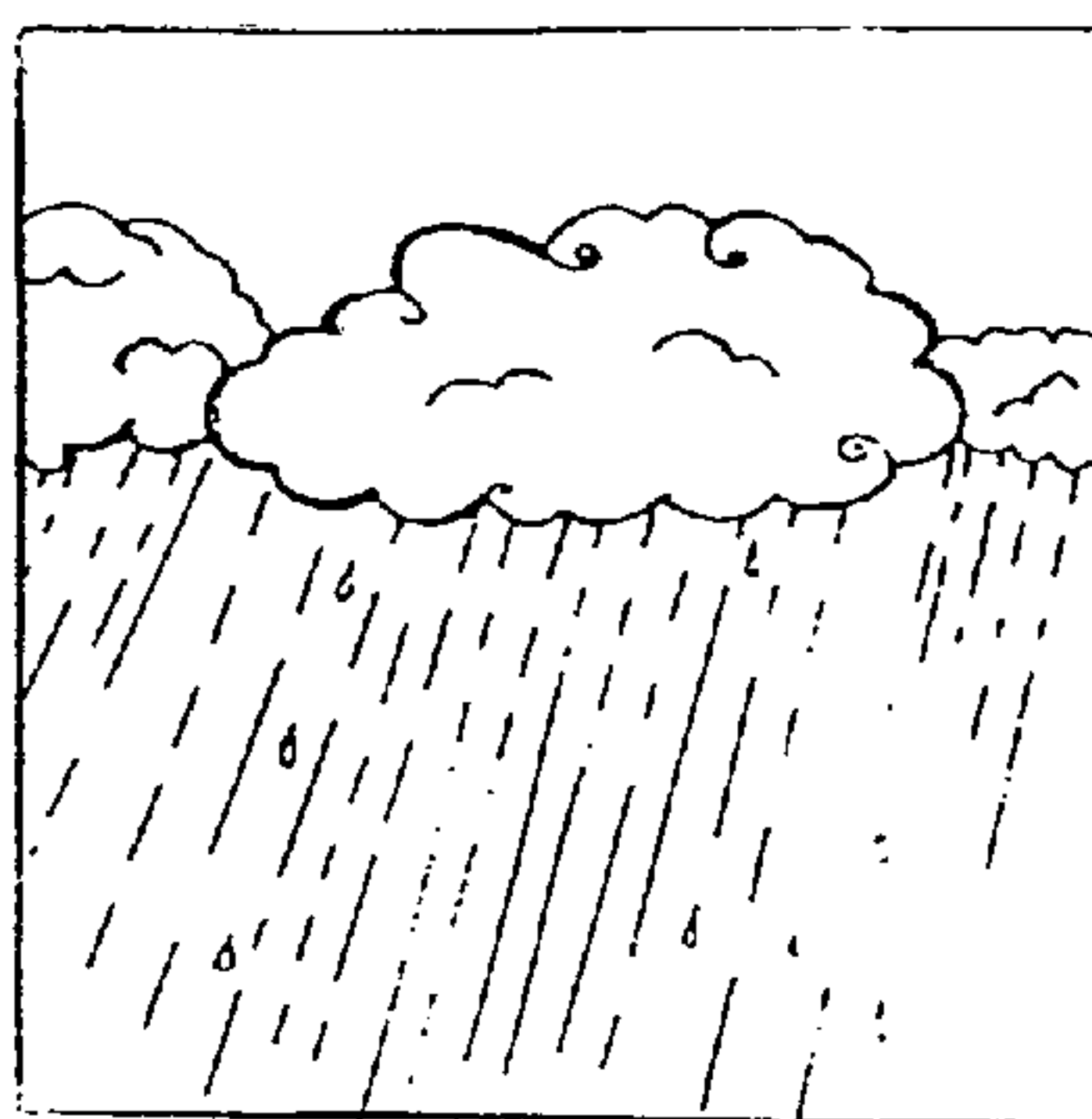
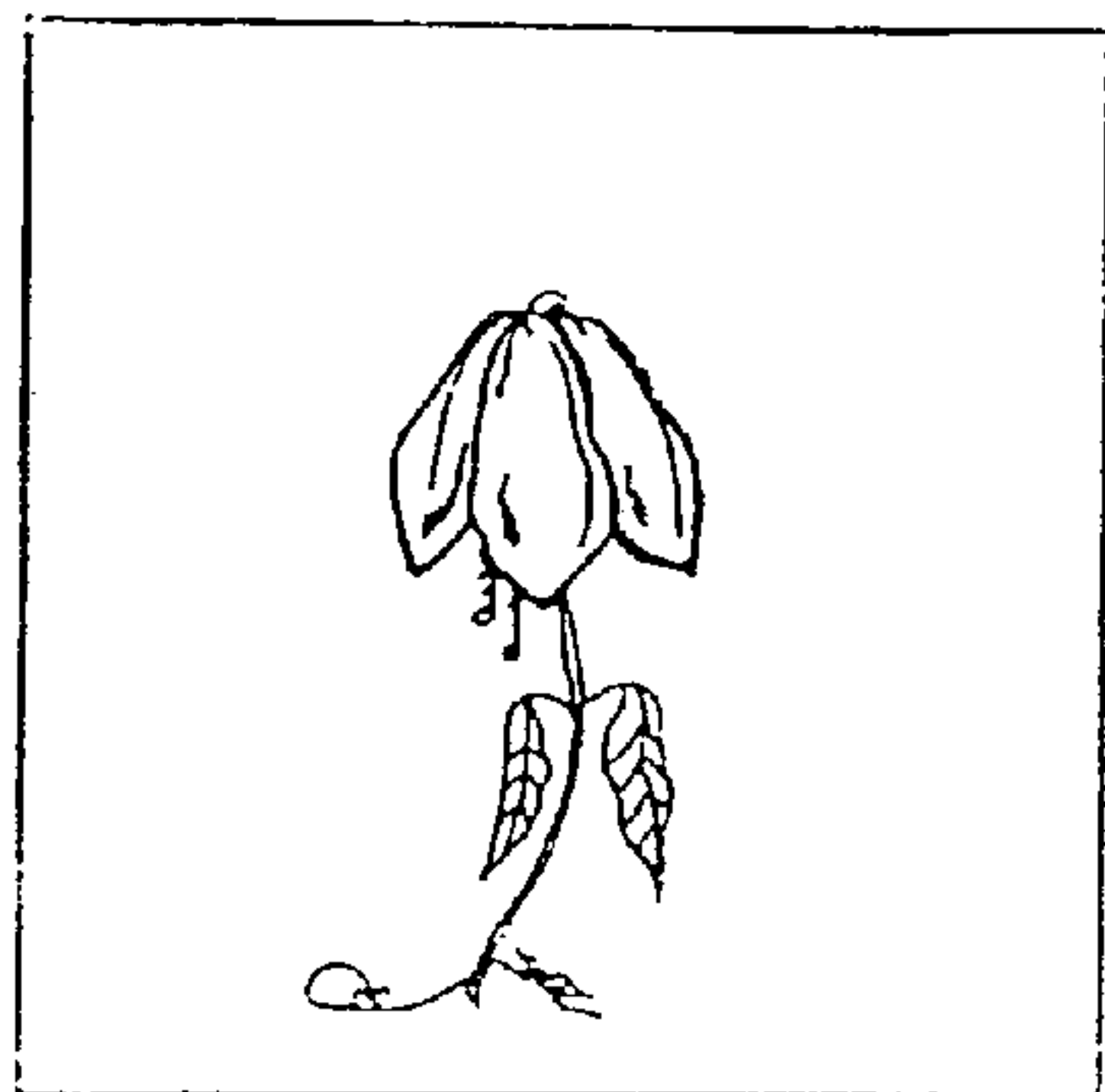
เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลงเล่นแล้วเก็บ

เล่นกัน เล่นกันดีดี
ของเล่นเราเล่นด้วยกัน

ต้องสามัคคีเราเป็นเพื่อนกัน
เมื่อเลิกเล่นพาลันช่วยกันเก็บเอ๋ย





โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 7

เรื่อง	การสื่อสารด้านการใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารในการใช้คำได้ตรงกับเหตุการณ์ของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมเรียงลำดับการเจริญเติบโตของพืชเป็นเกมบัตรภาพที่แสดง การเจริญเติบโตของพืช โดยให้นำมาวางเรียงตามลำดับการเจริญเติบโต ของพืชนั้น ๆ ให้ถูกต้อง ขนาด 7 X 7 เซนติเมตร จำนวน 15 ชิ้น 2. เพลง กิ่ง ก้าน ใบ

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

- 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “กิ่ง ก้าน ใบ” และทำท่าทางประกอบ
- 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ

- 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน
- 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา
- 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำใน

แต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา

- 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงาน
ผลจากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและให้นักเรียน
สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน

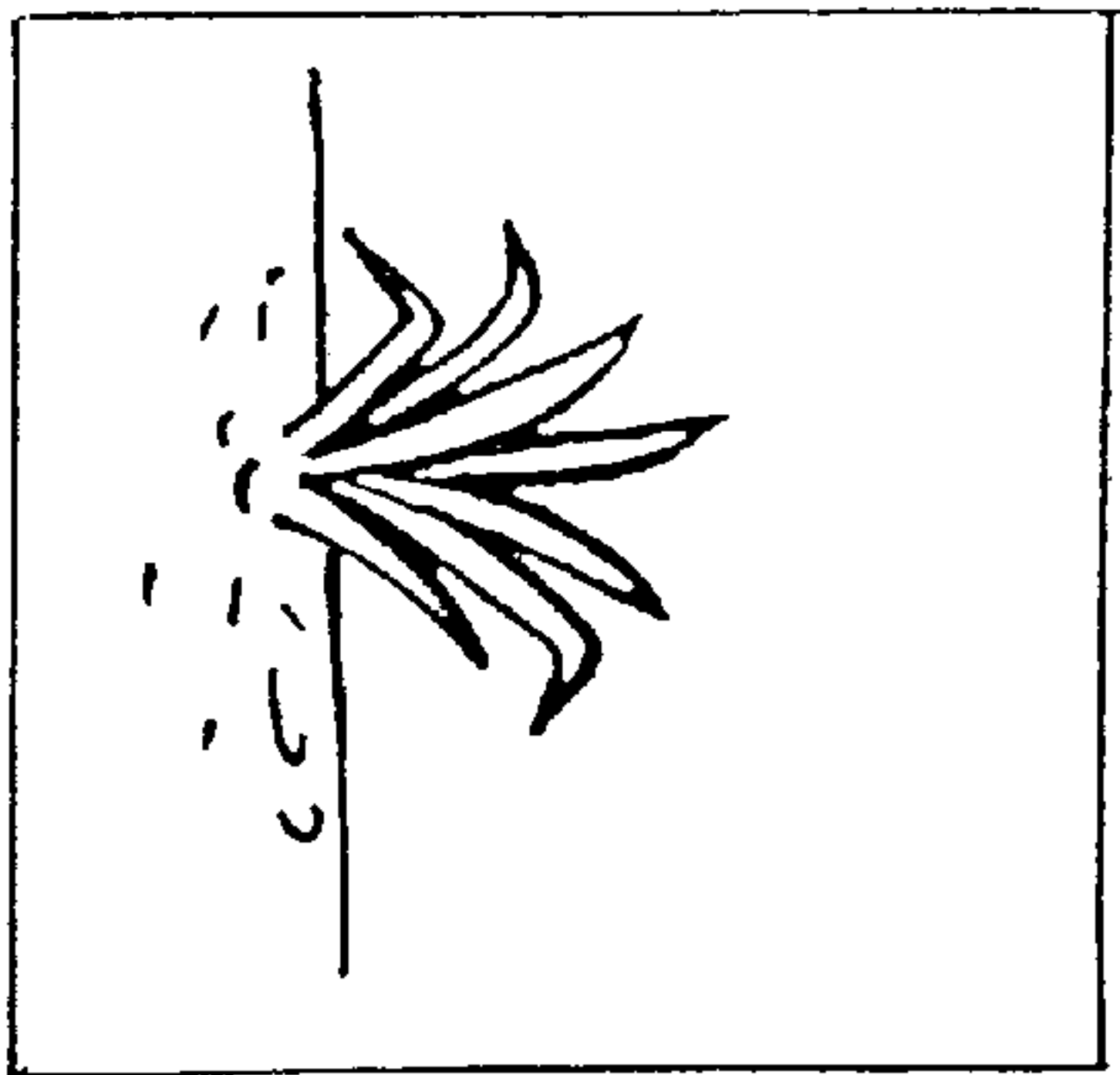
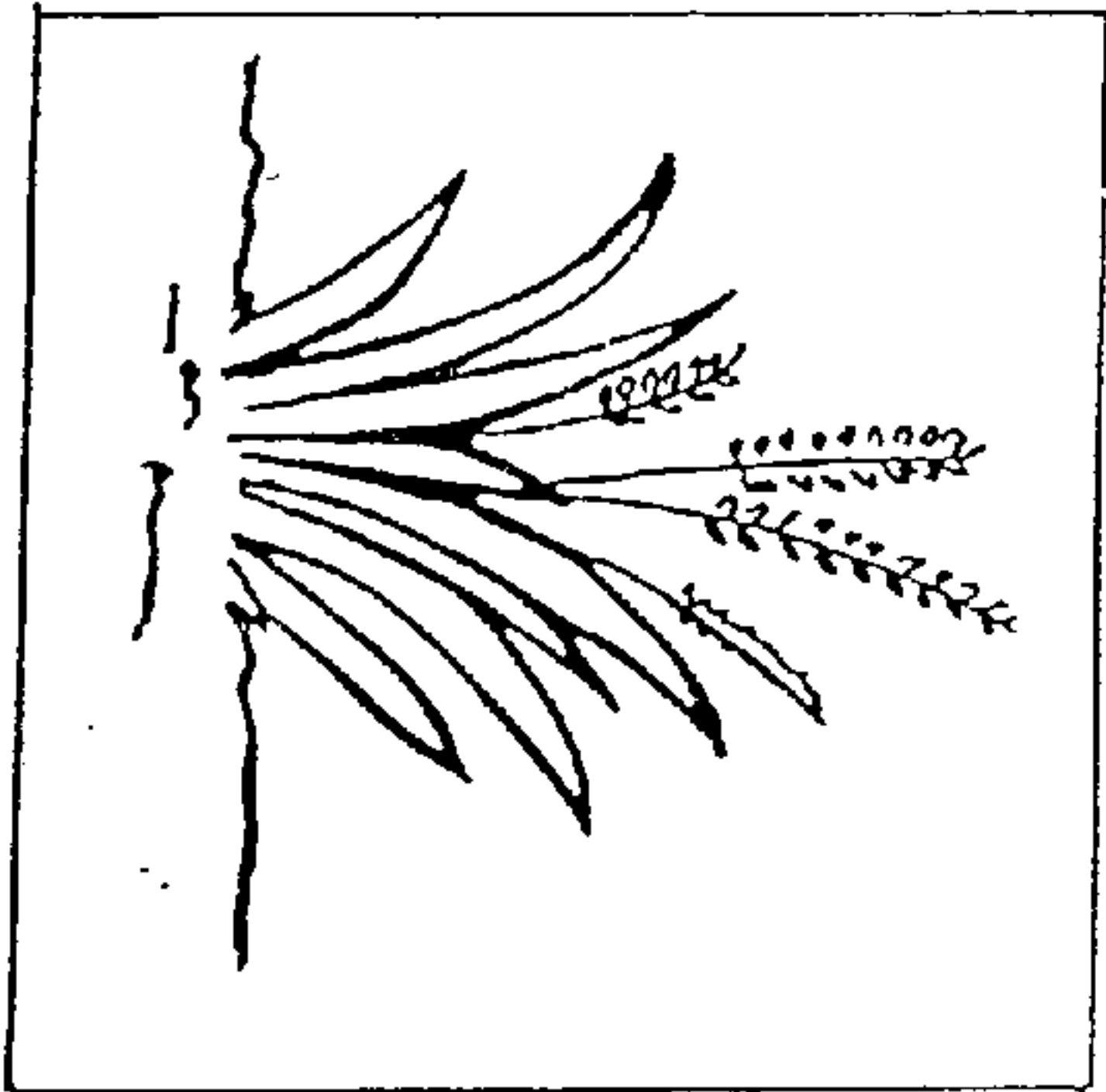
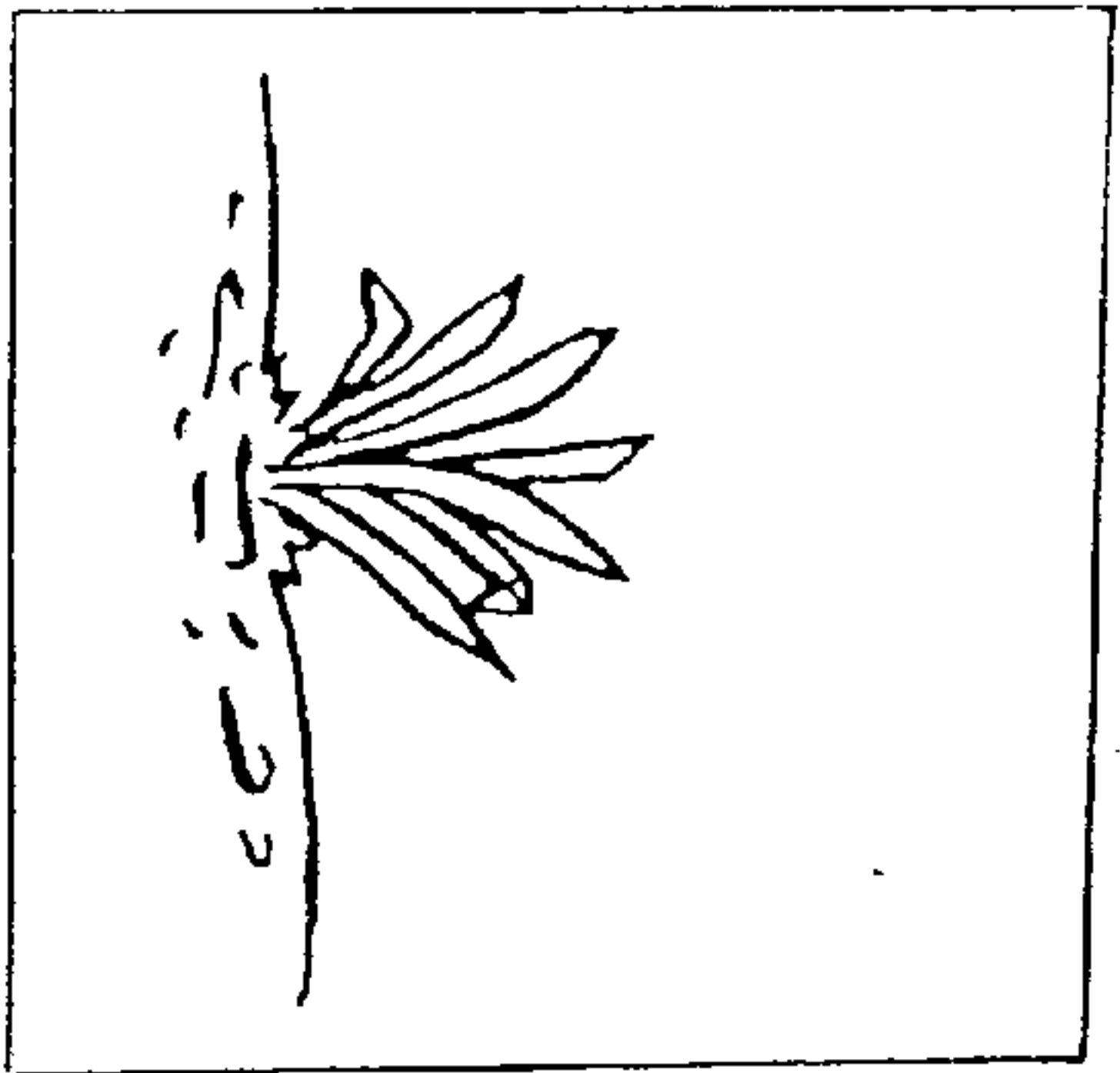
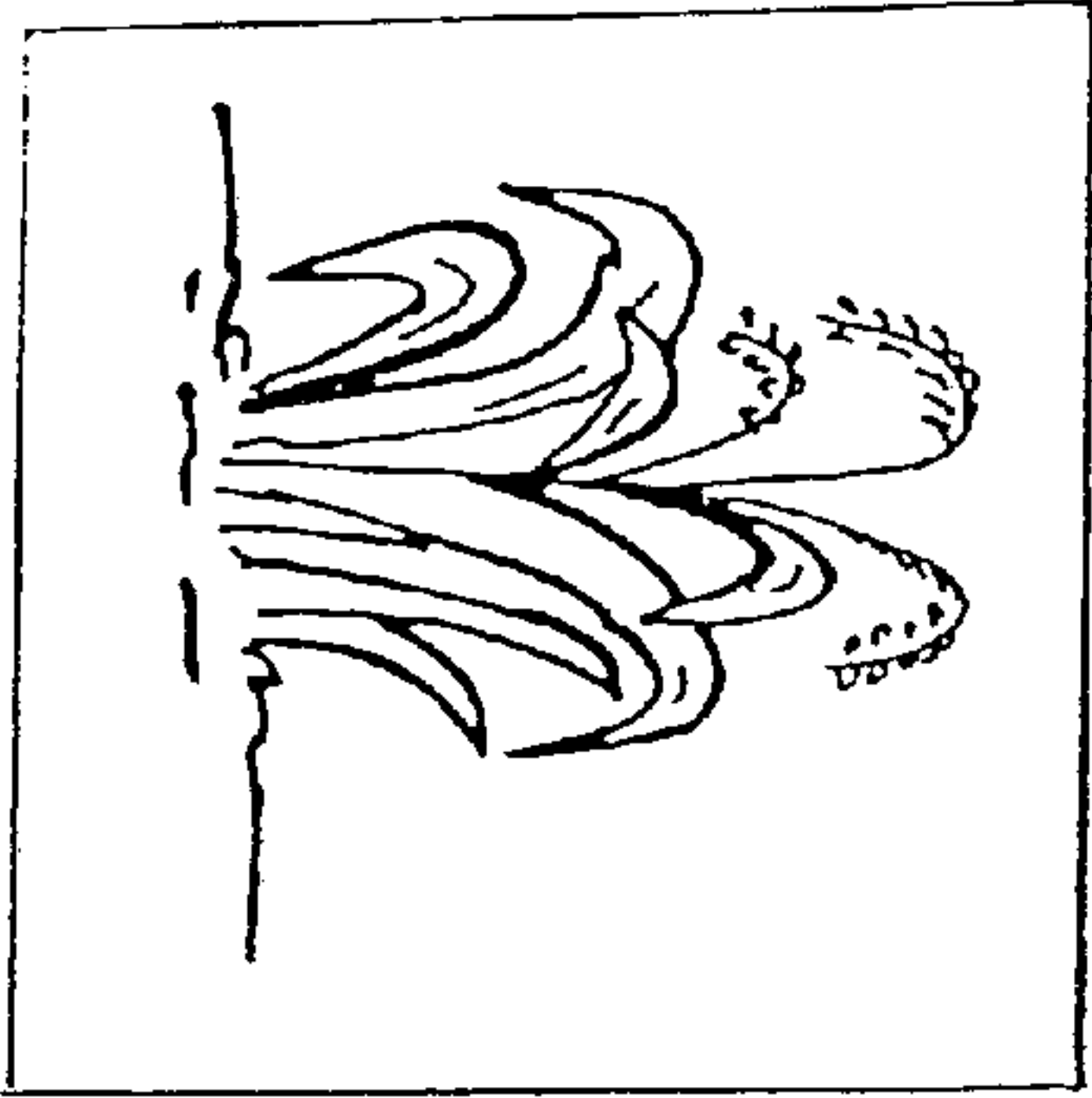
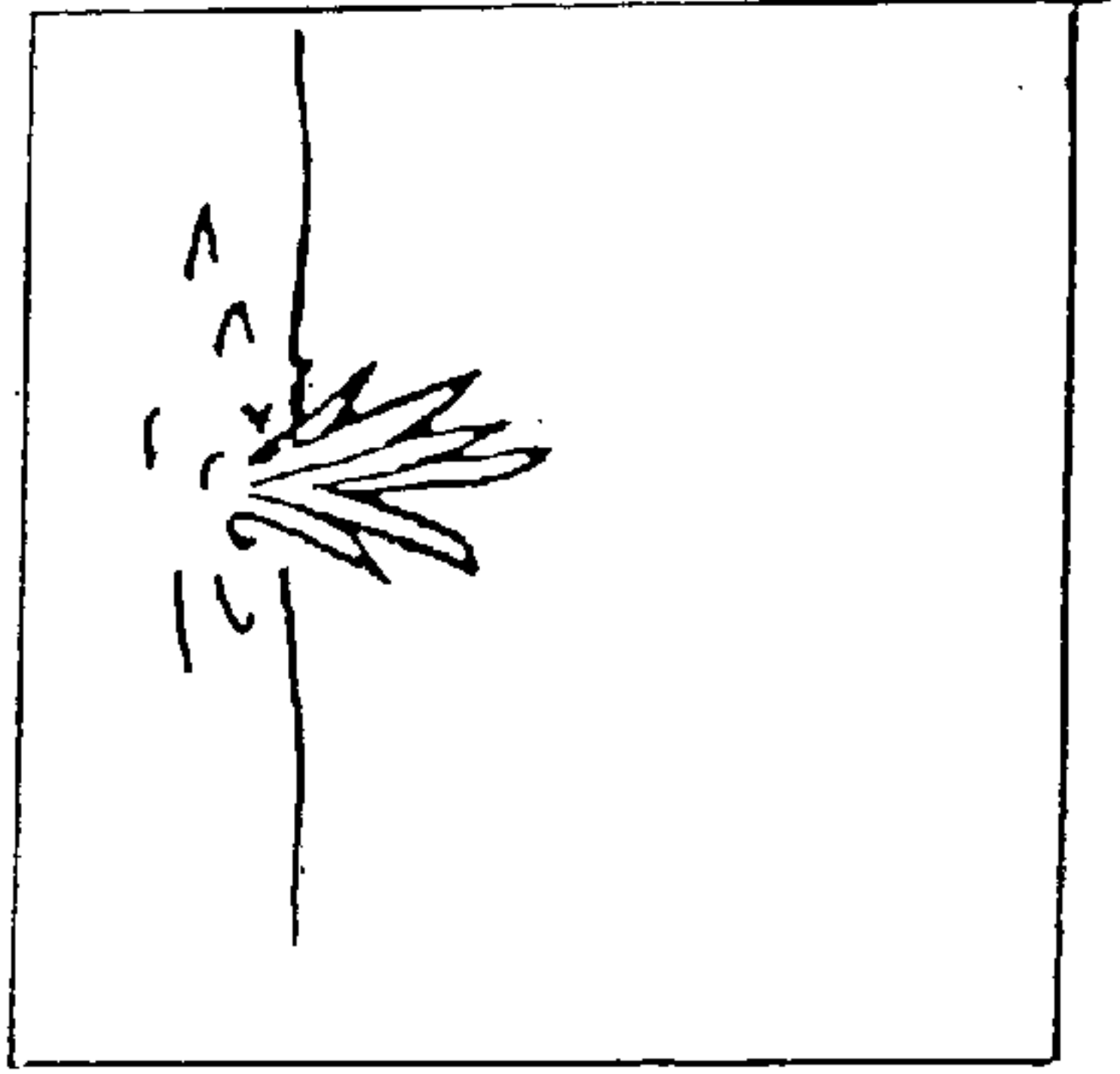
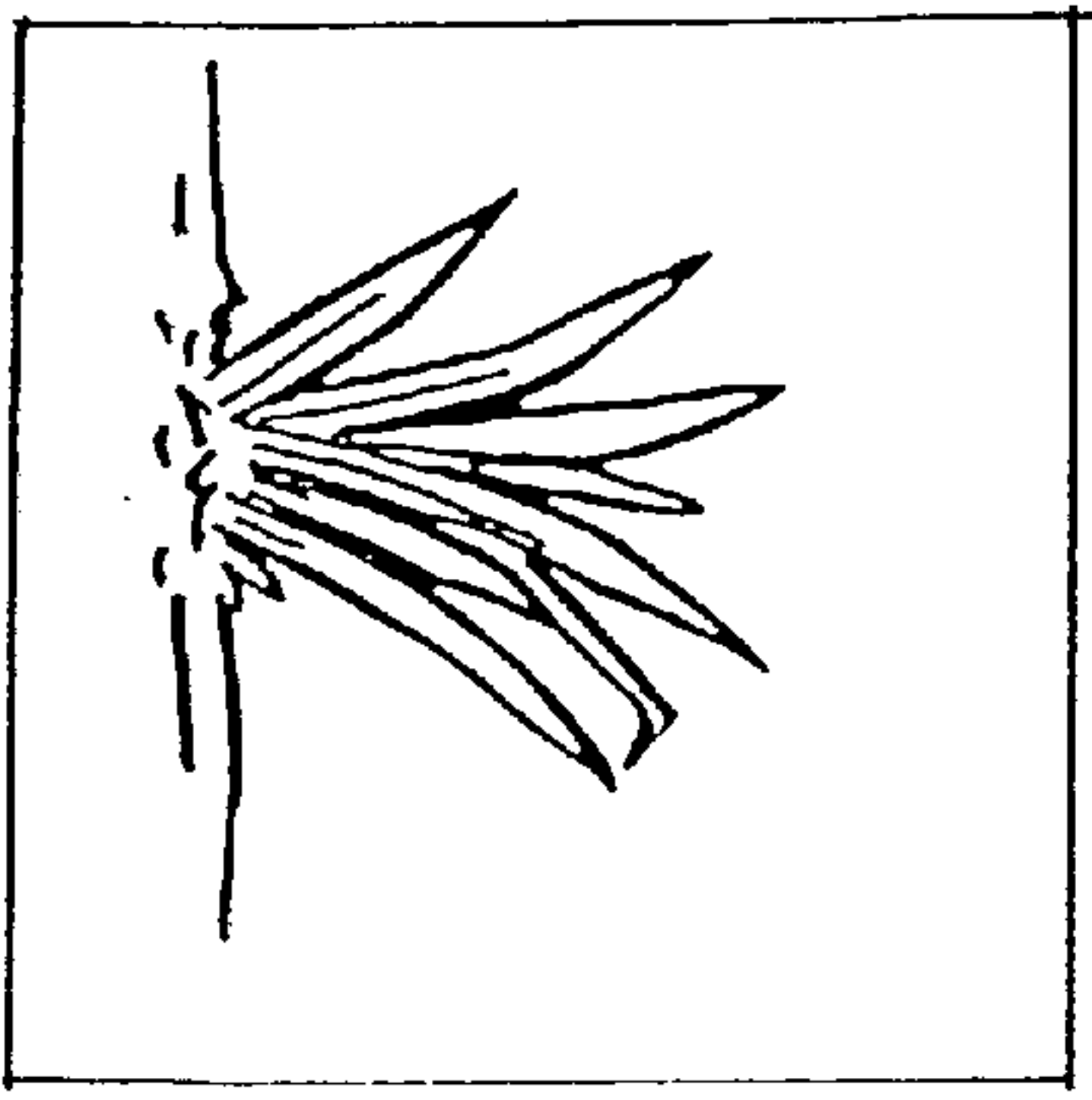
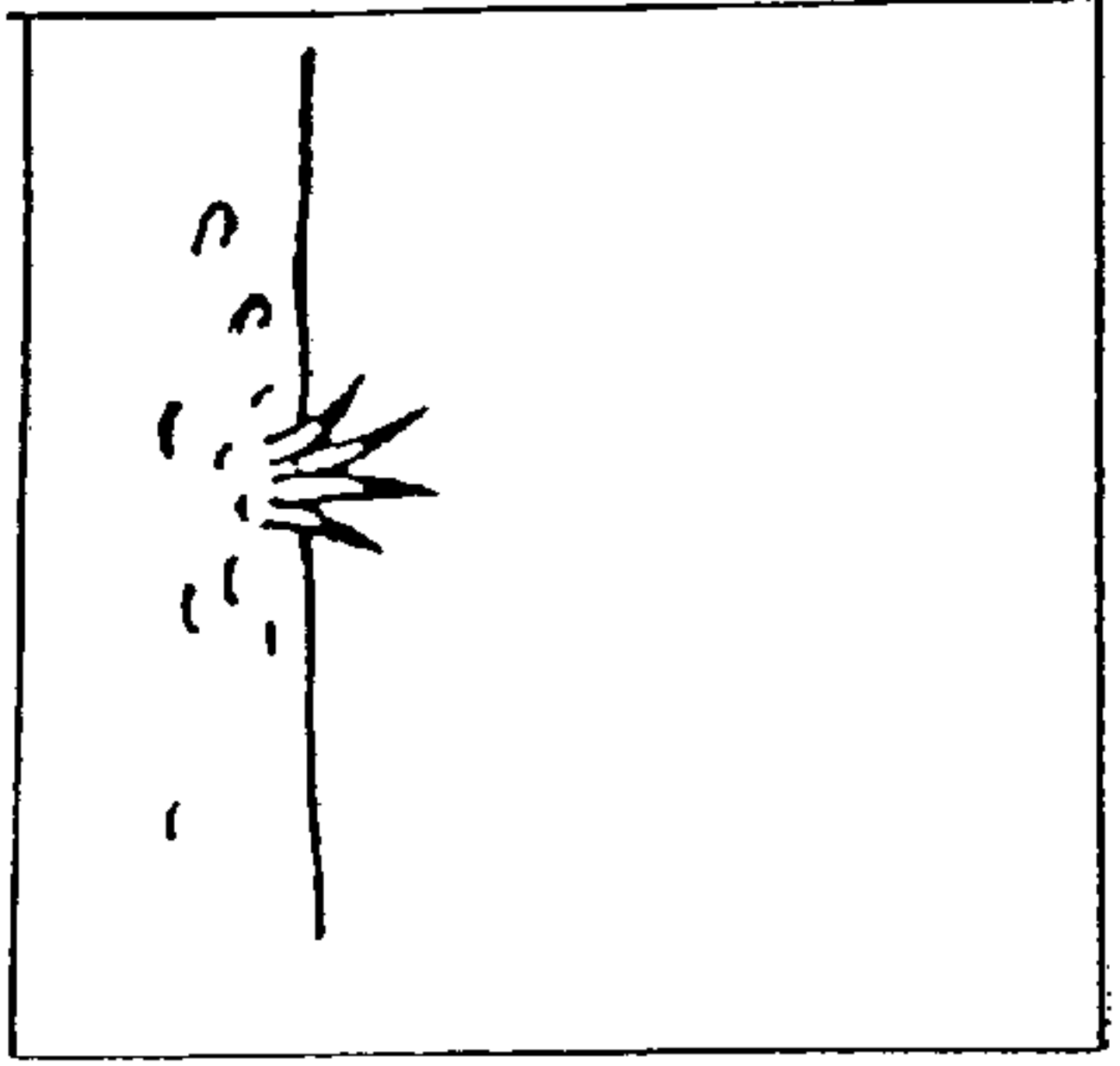
การประเมินผล

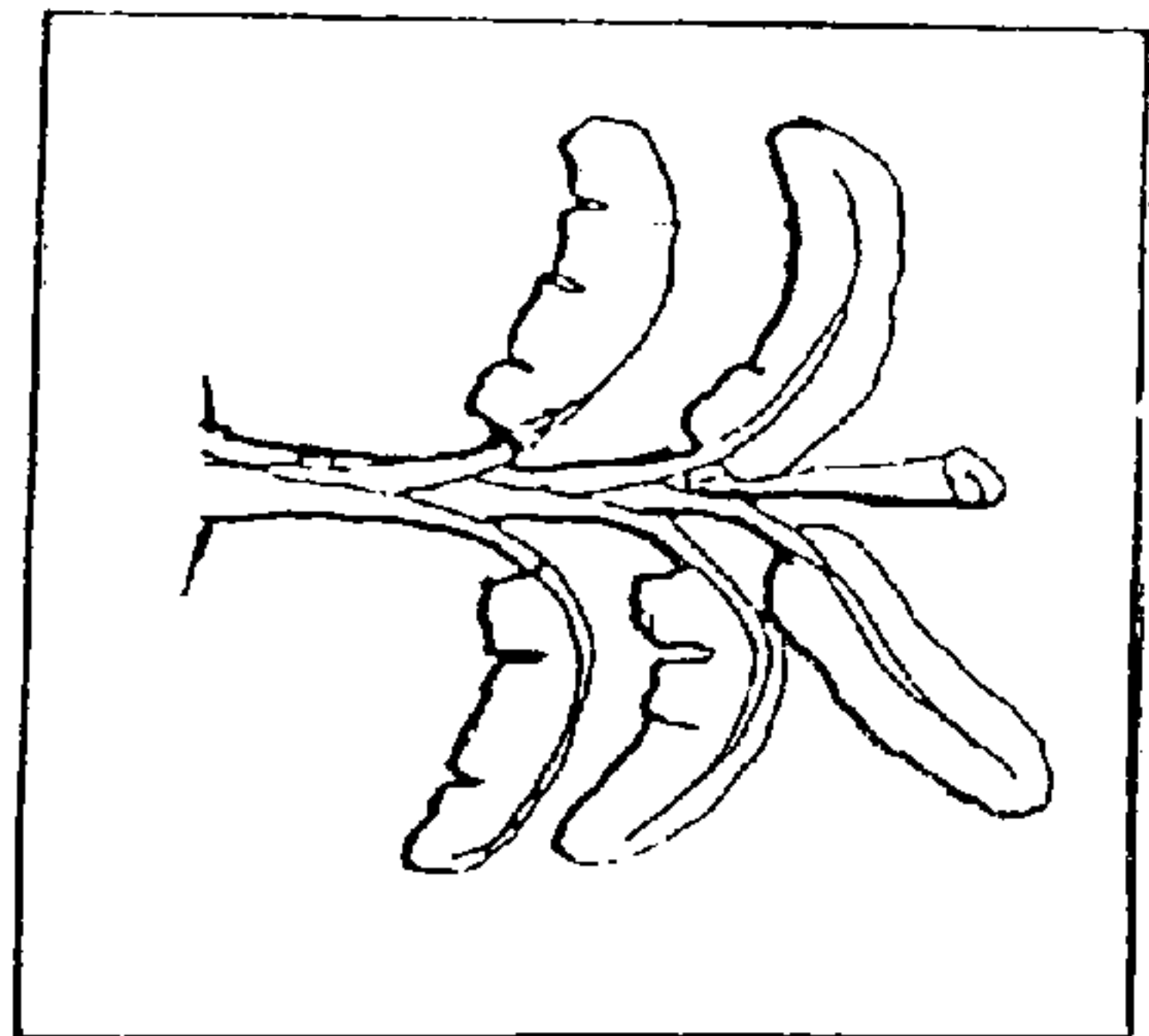
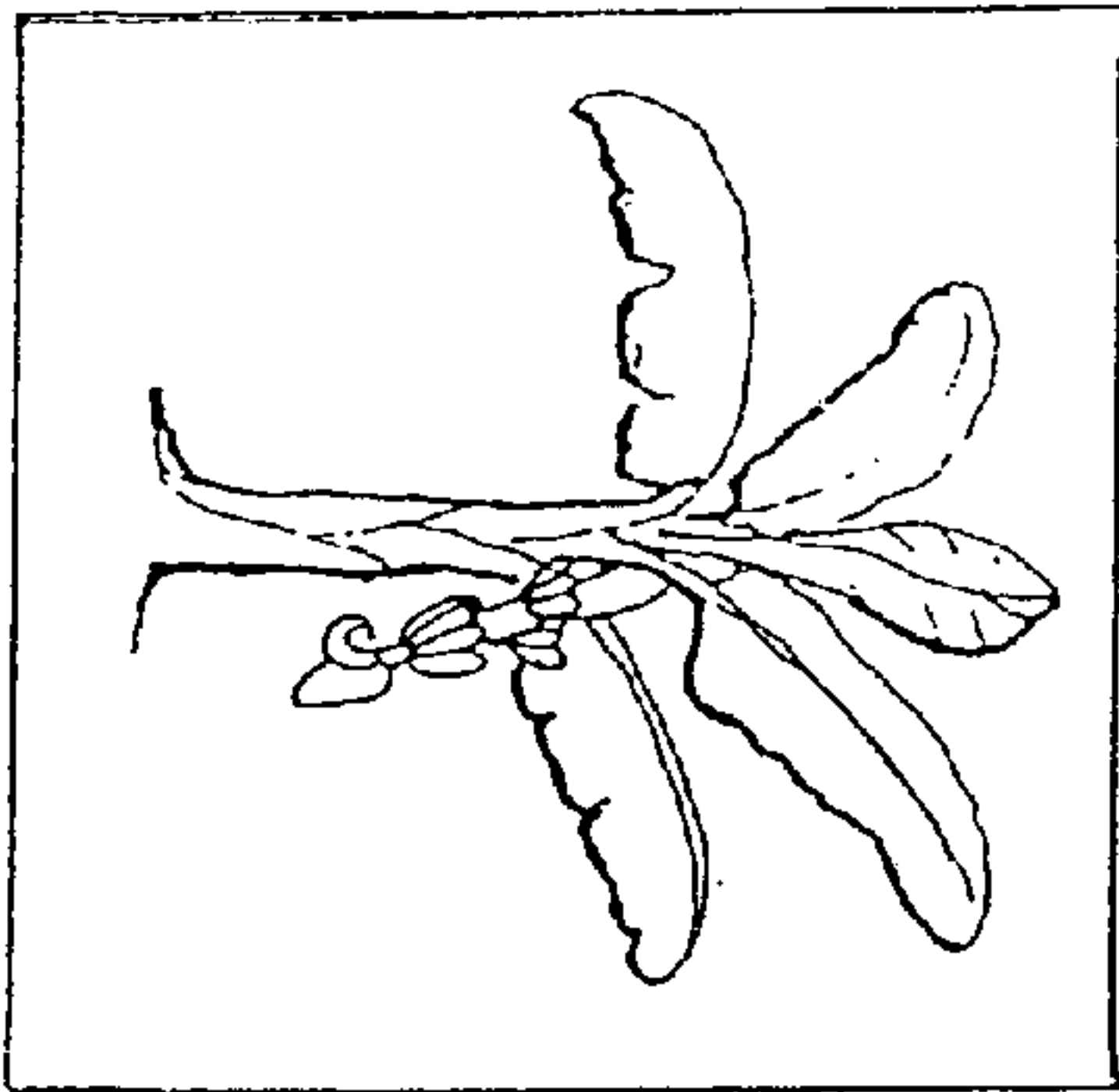
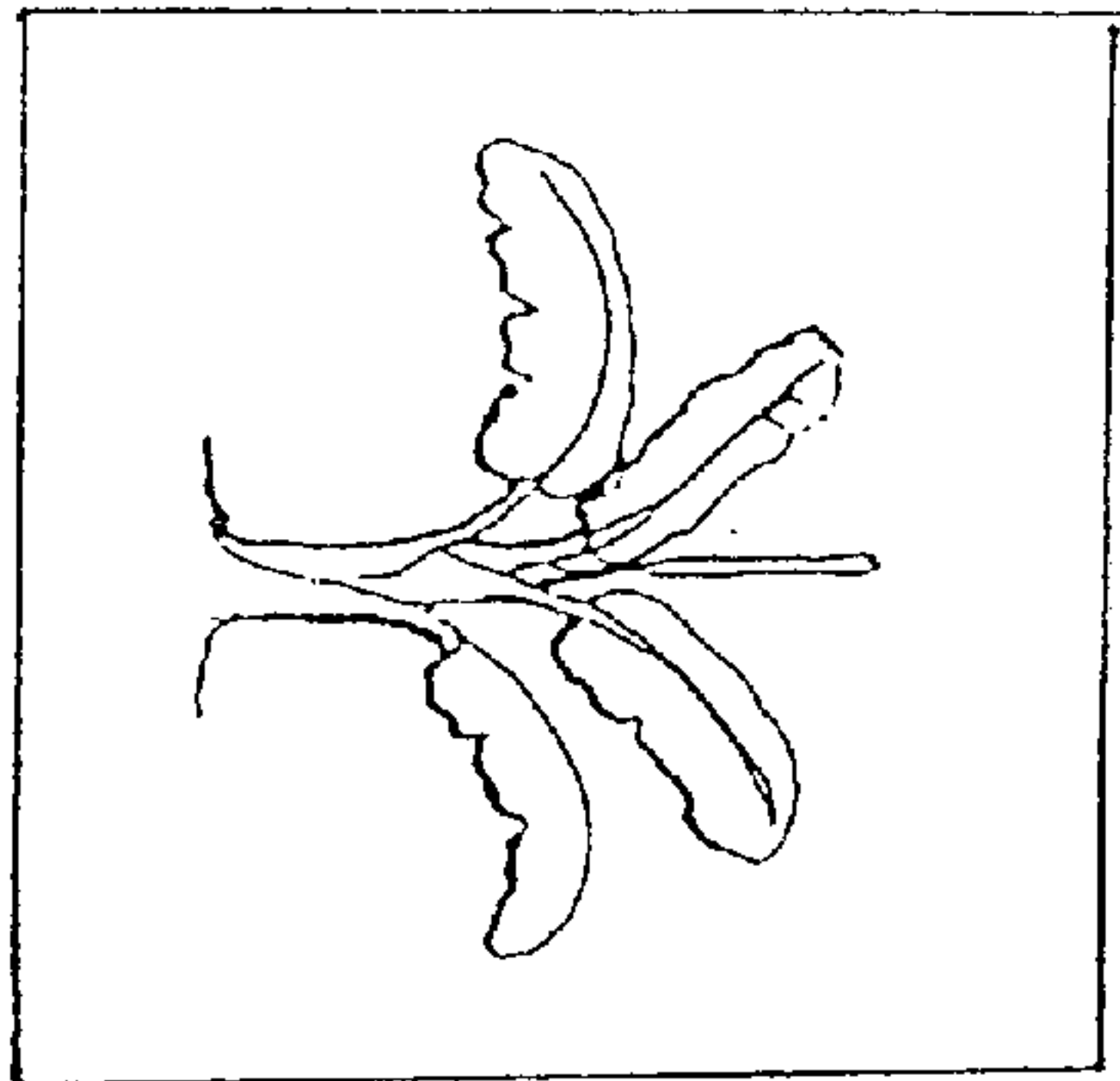
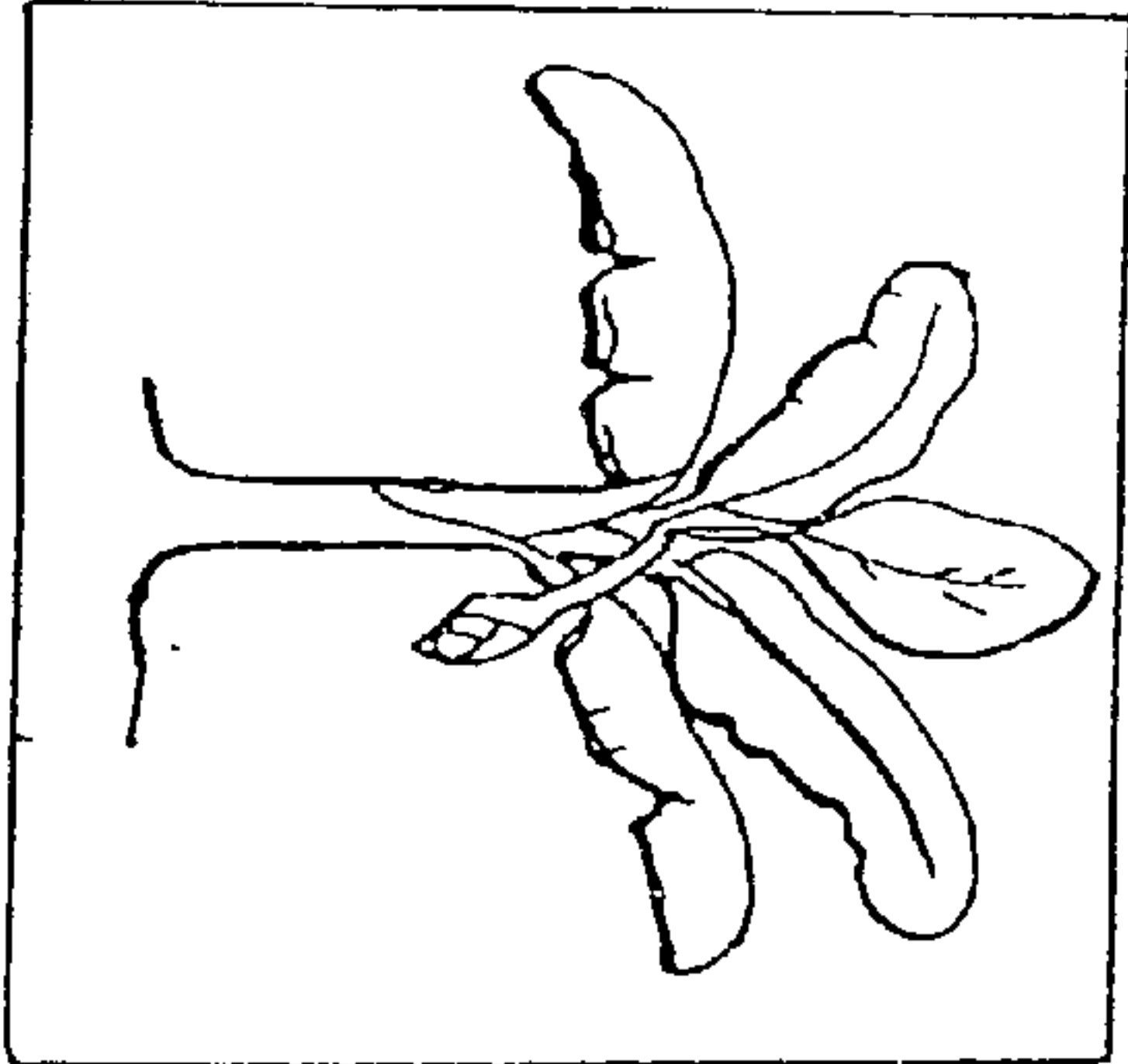
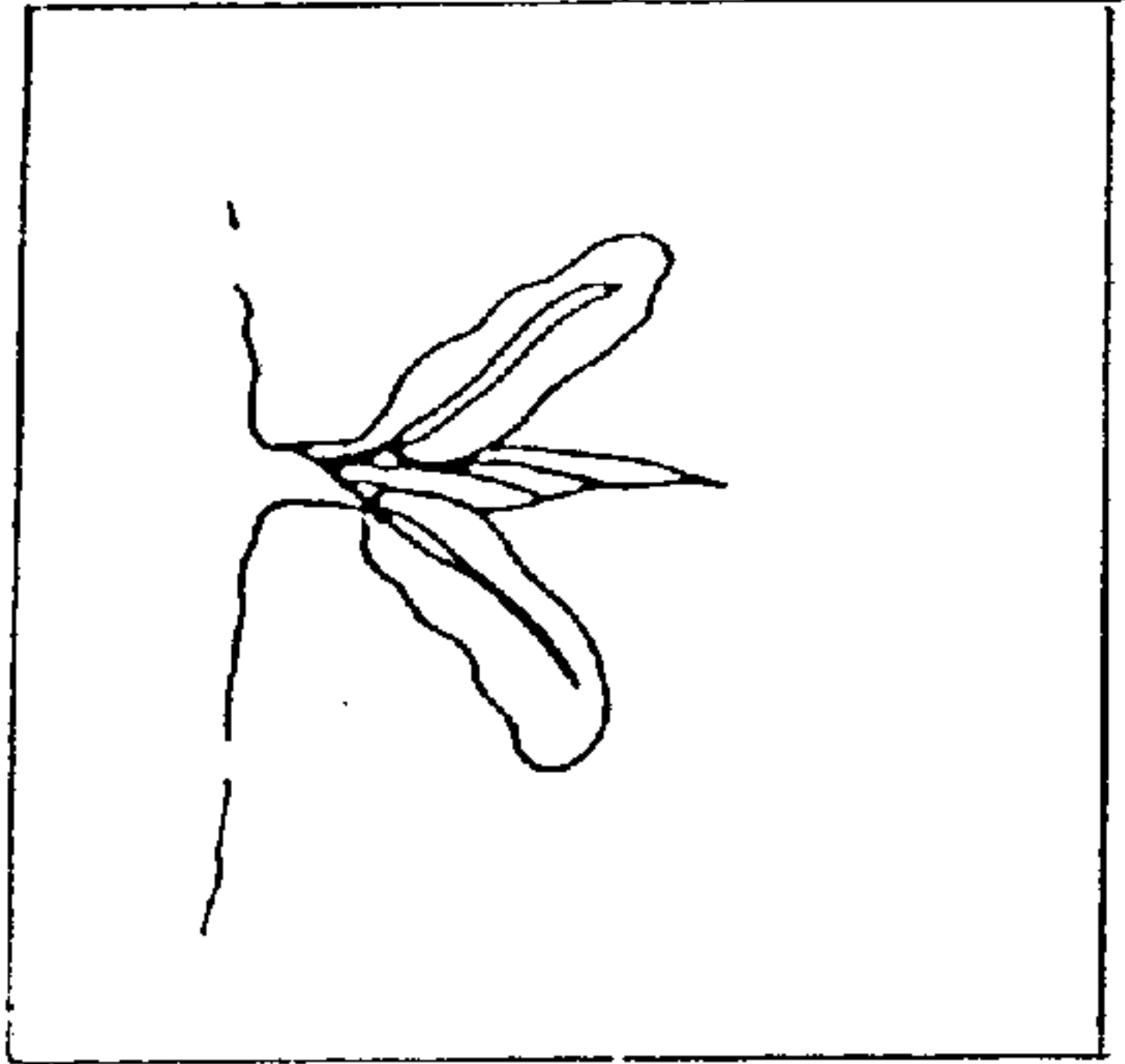
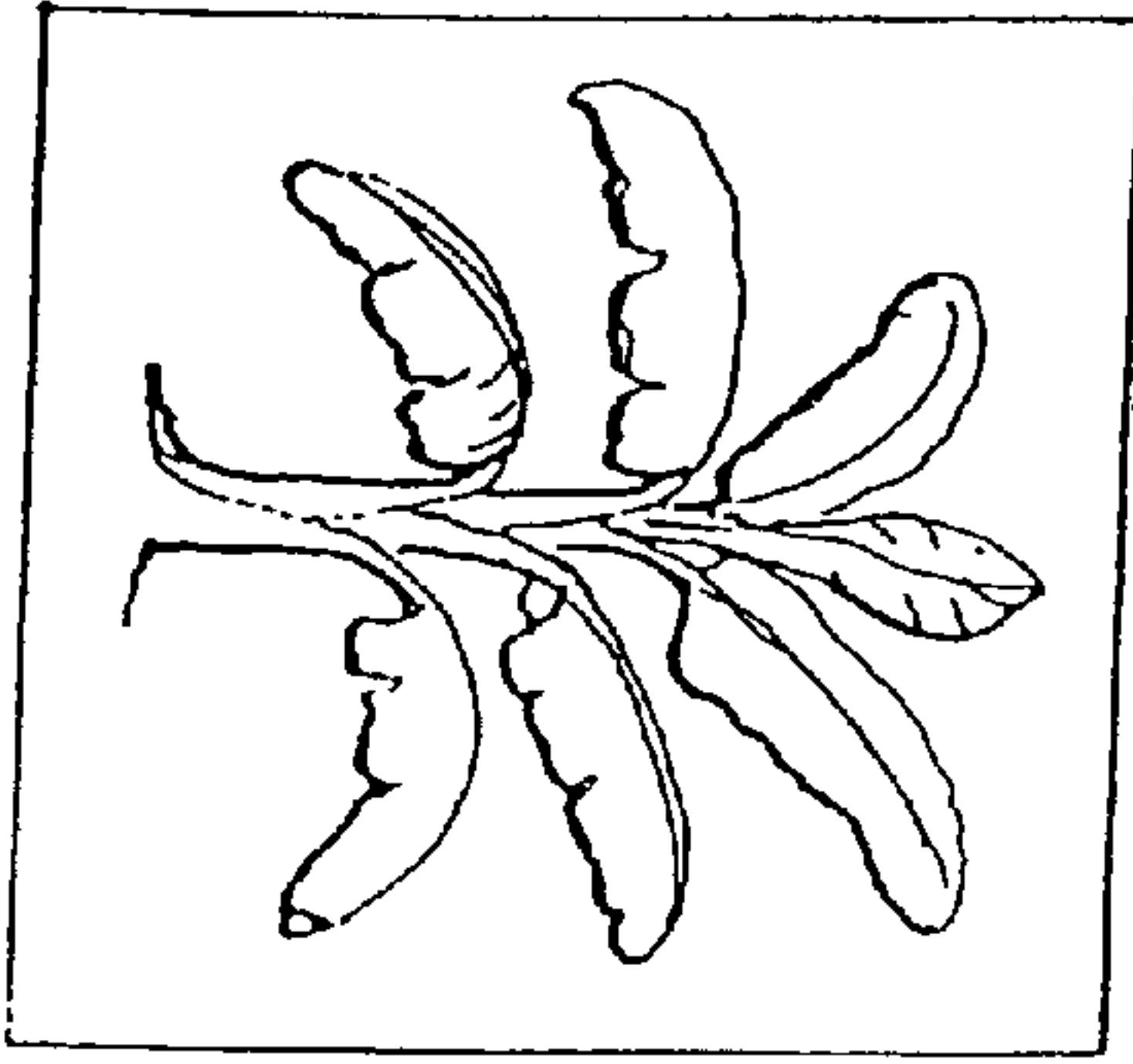
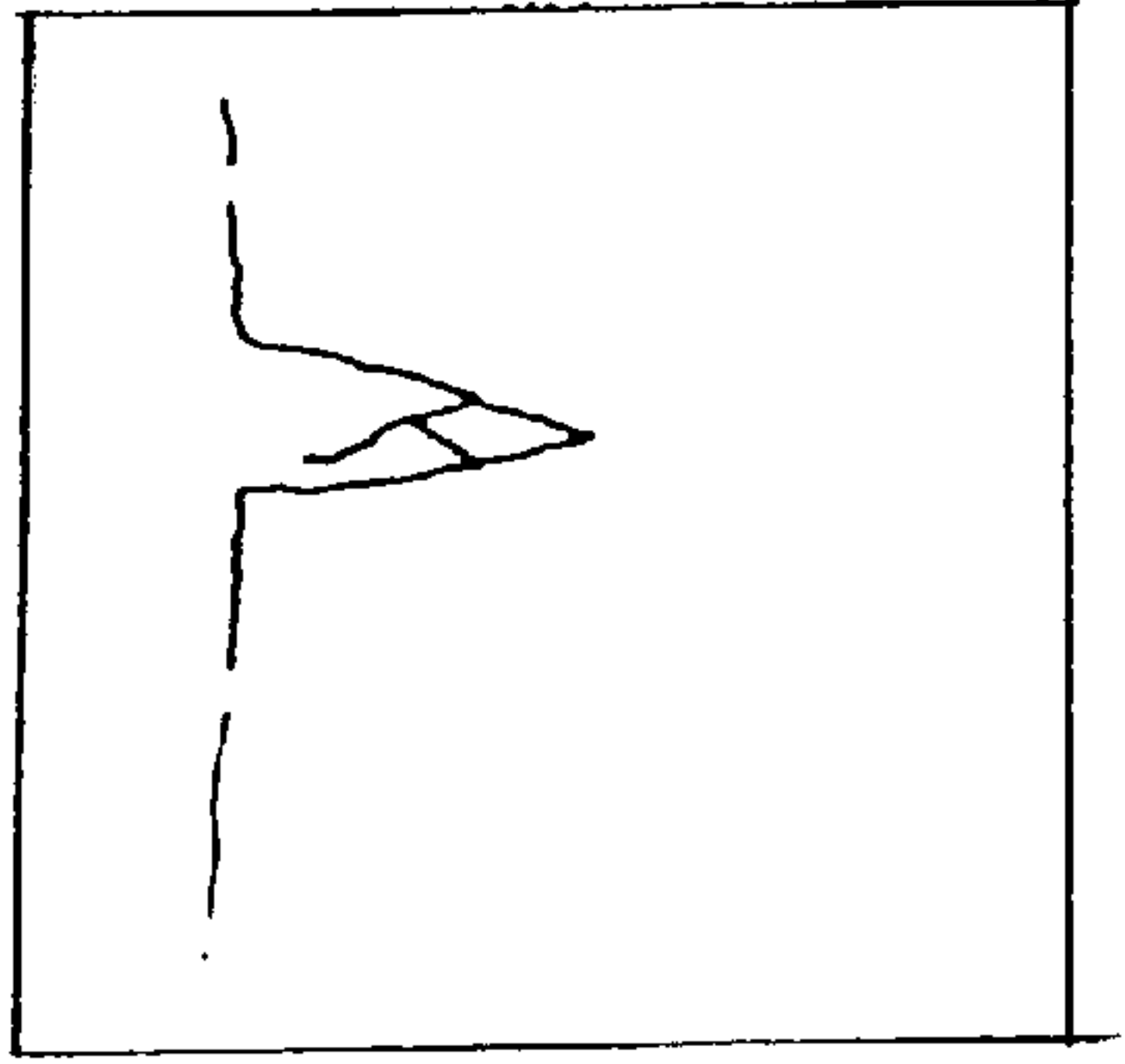
1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา
2. การซักถามและการสรุป

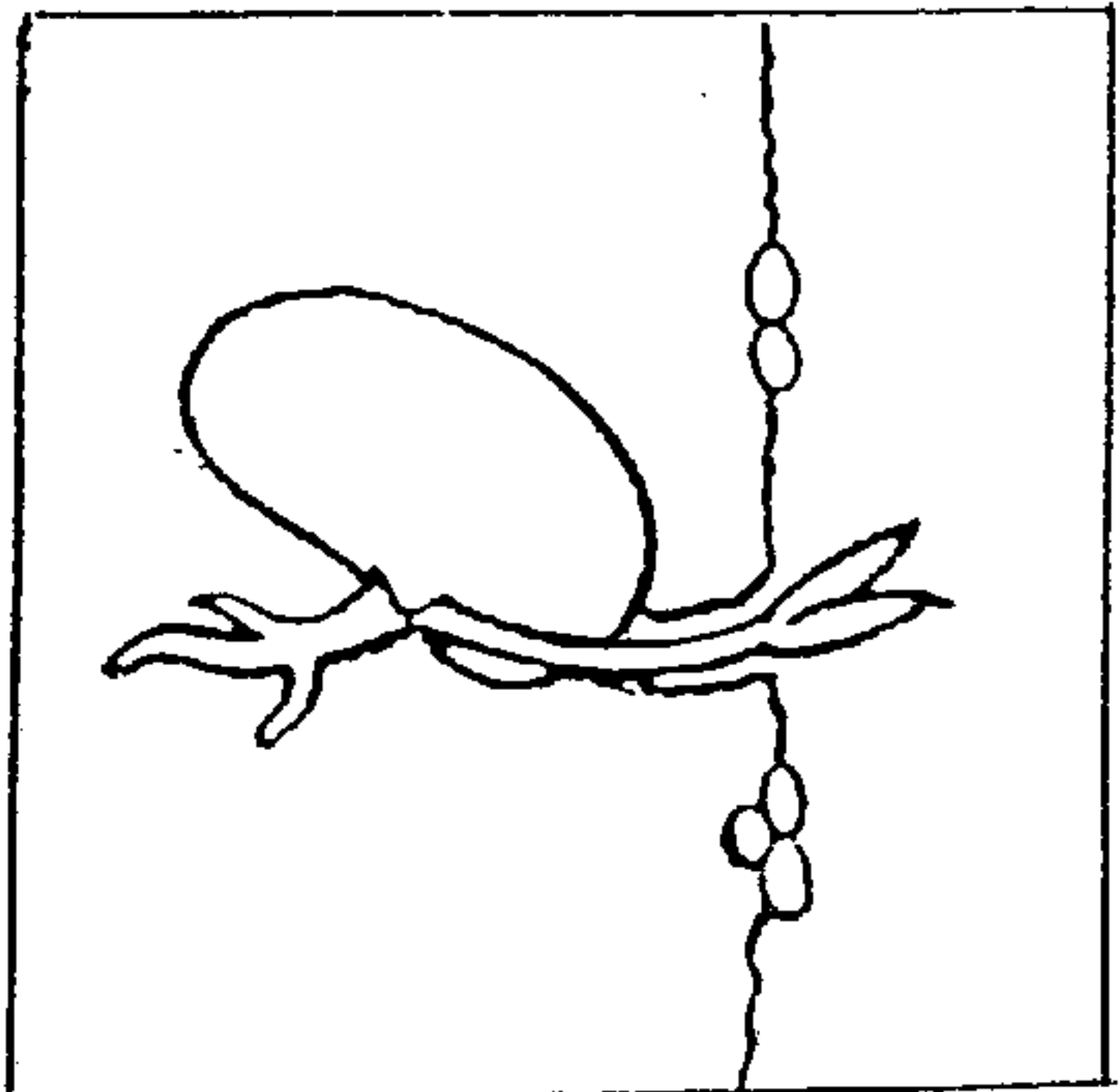
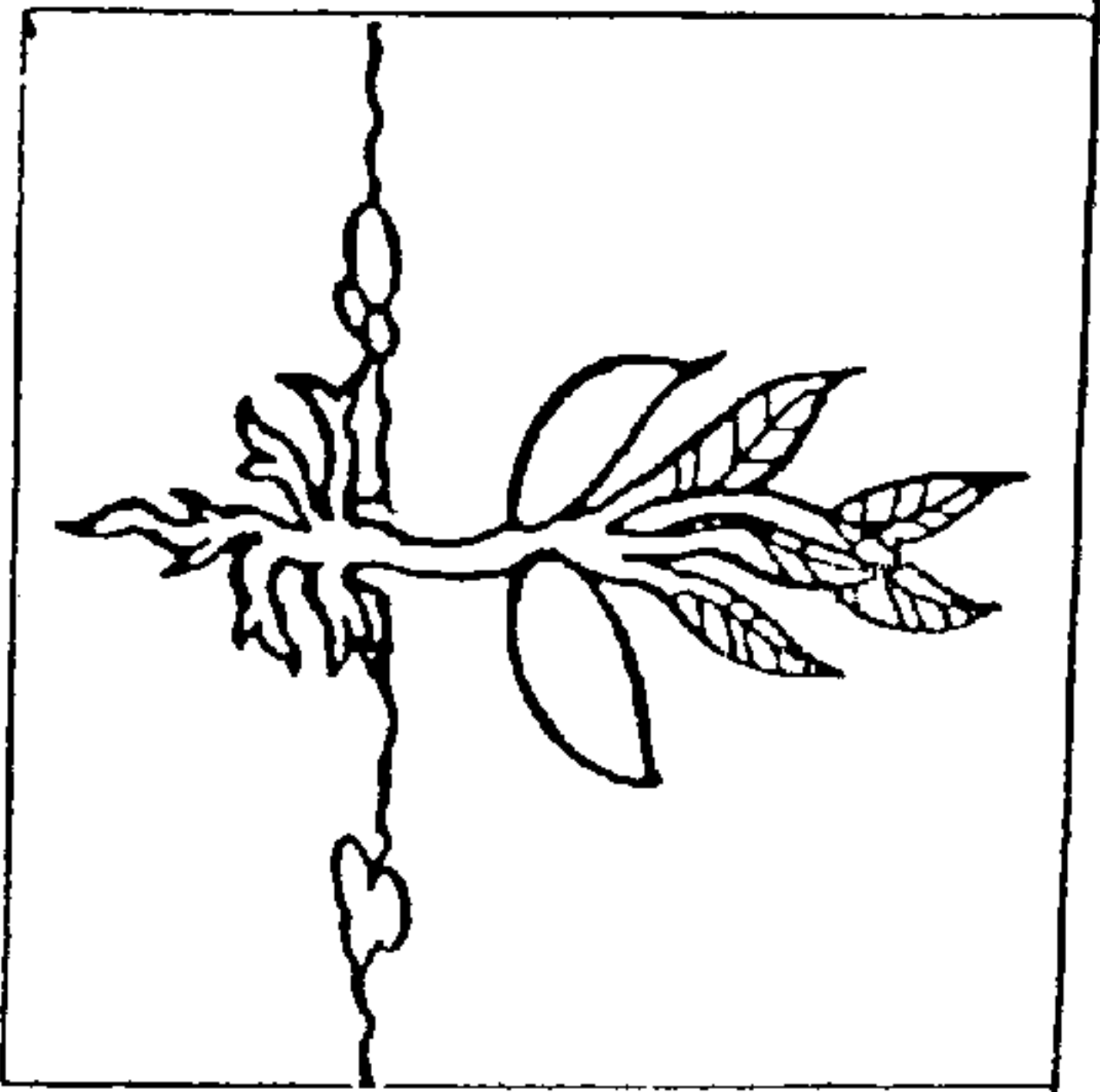
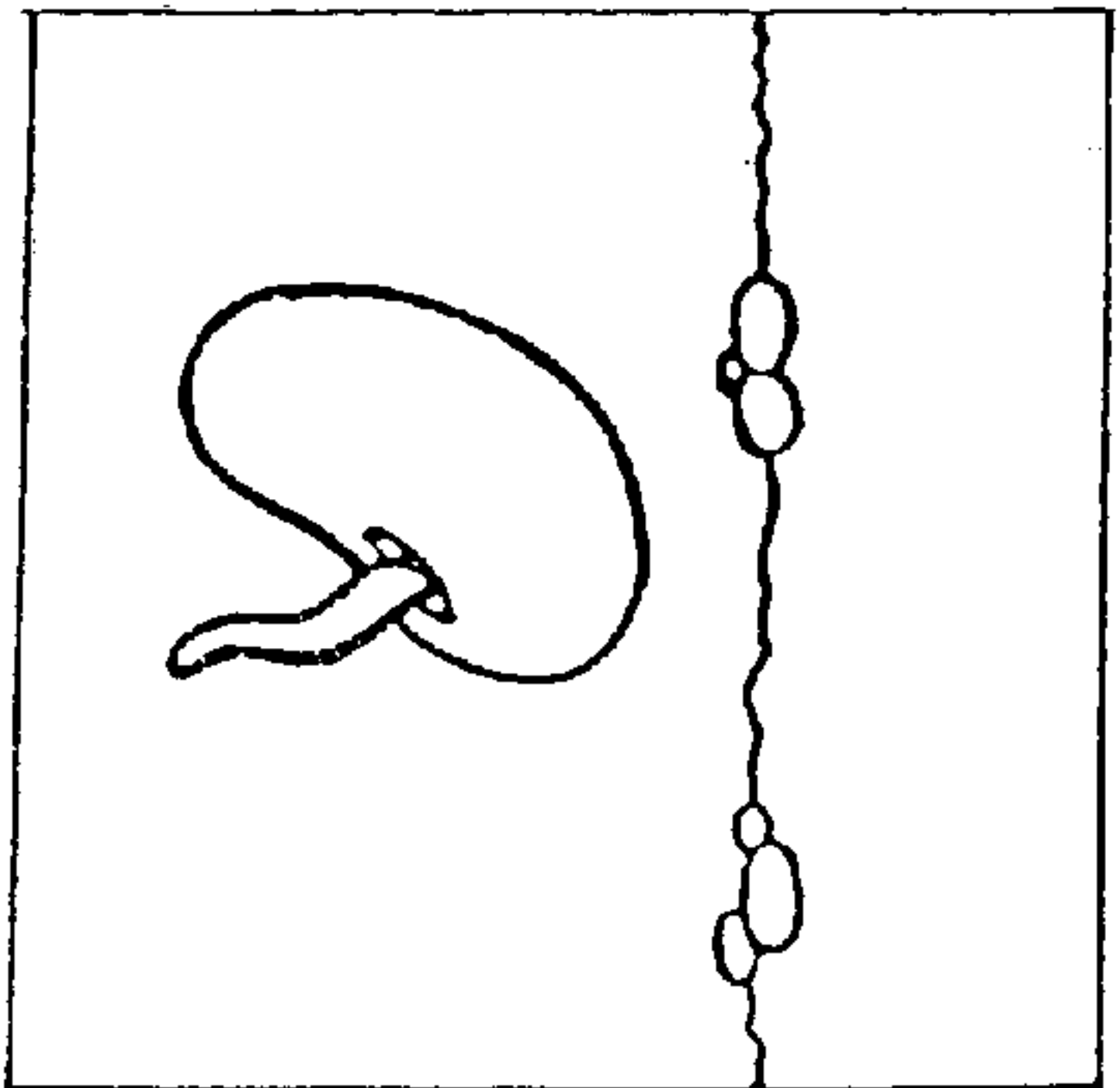
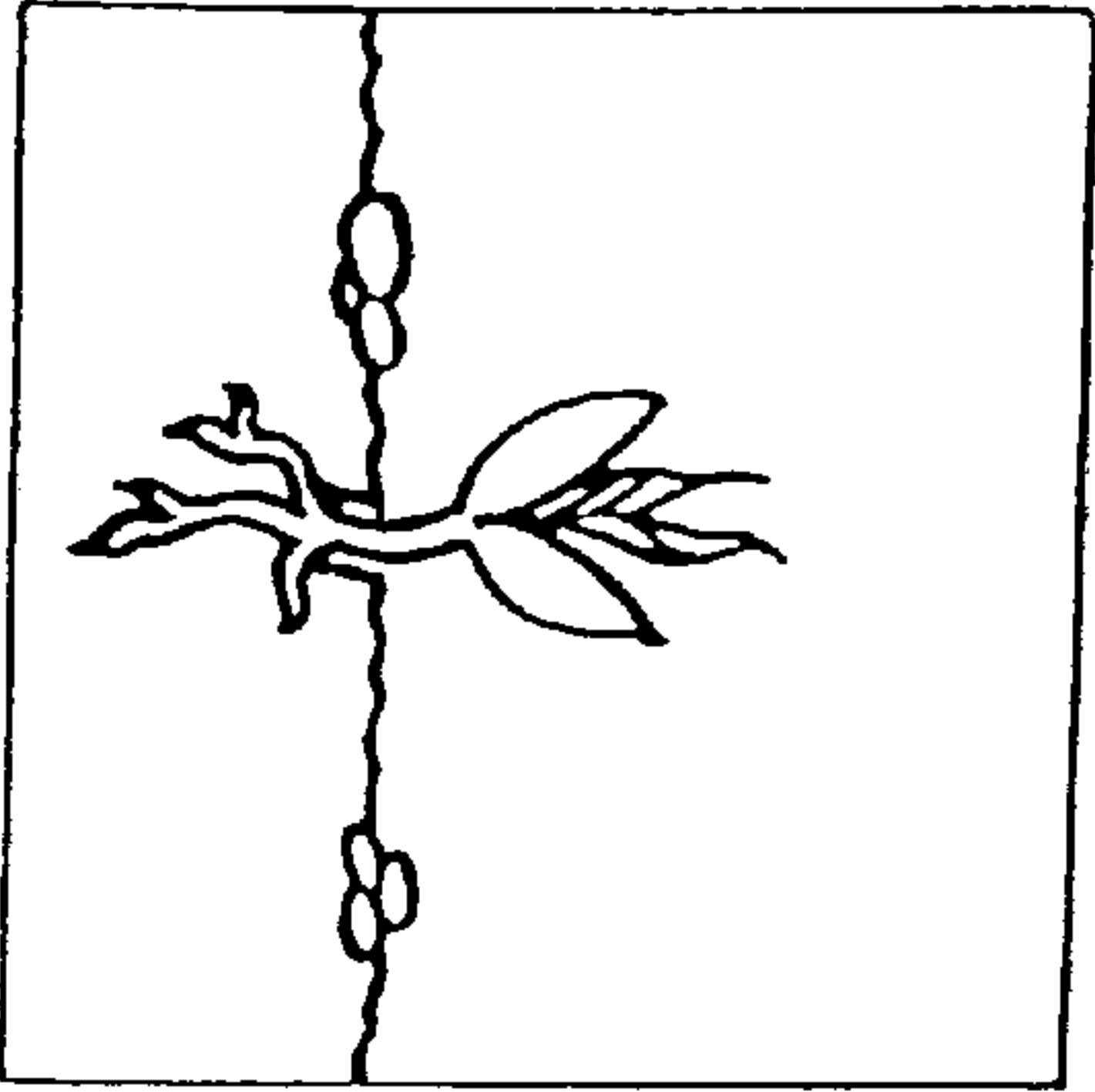
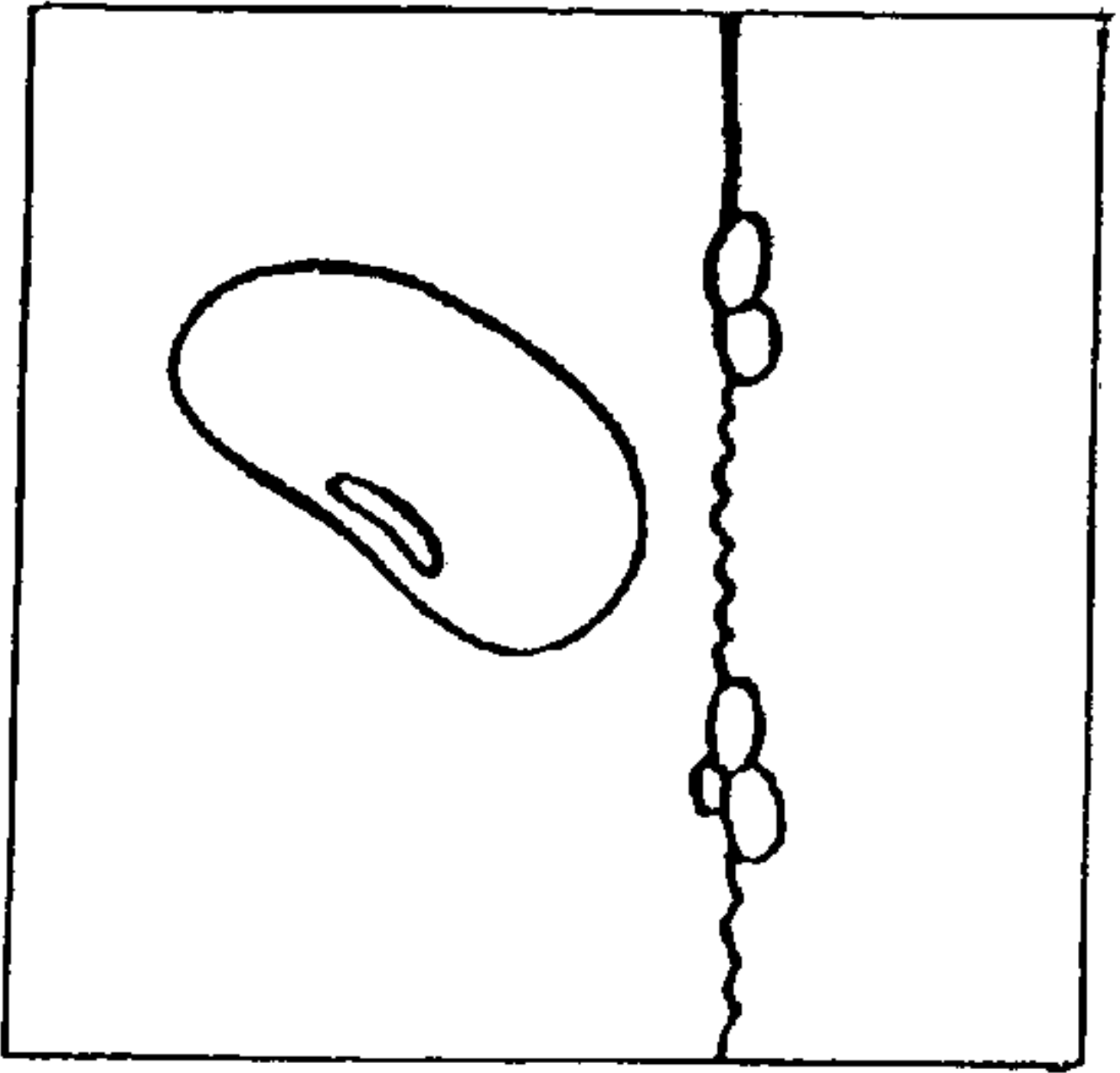
เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลง กิ่ง ก้าน ใบ

กิ่งก้านใบ	ชะ ชะ ใบ ก้าน กิ่ง
ฝนตกลงมาจริง ๆ	ฝนตกลงมาจริง ๆ
ชะ ชะ กิ่ง ก้าน ใบ	ชะ ชะ ใบ ก้าน กิ่ง







โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา

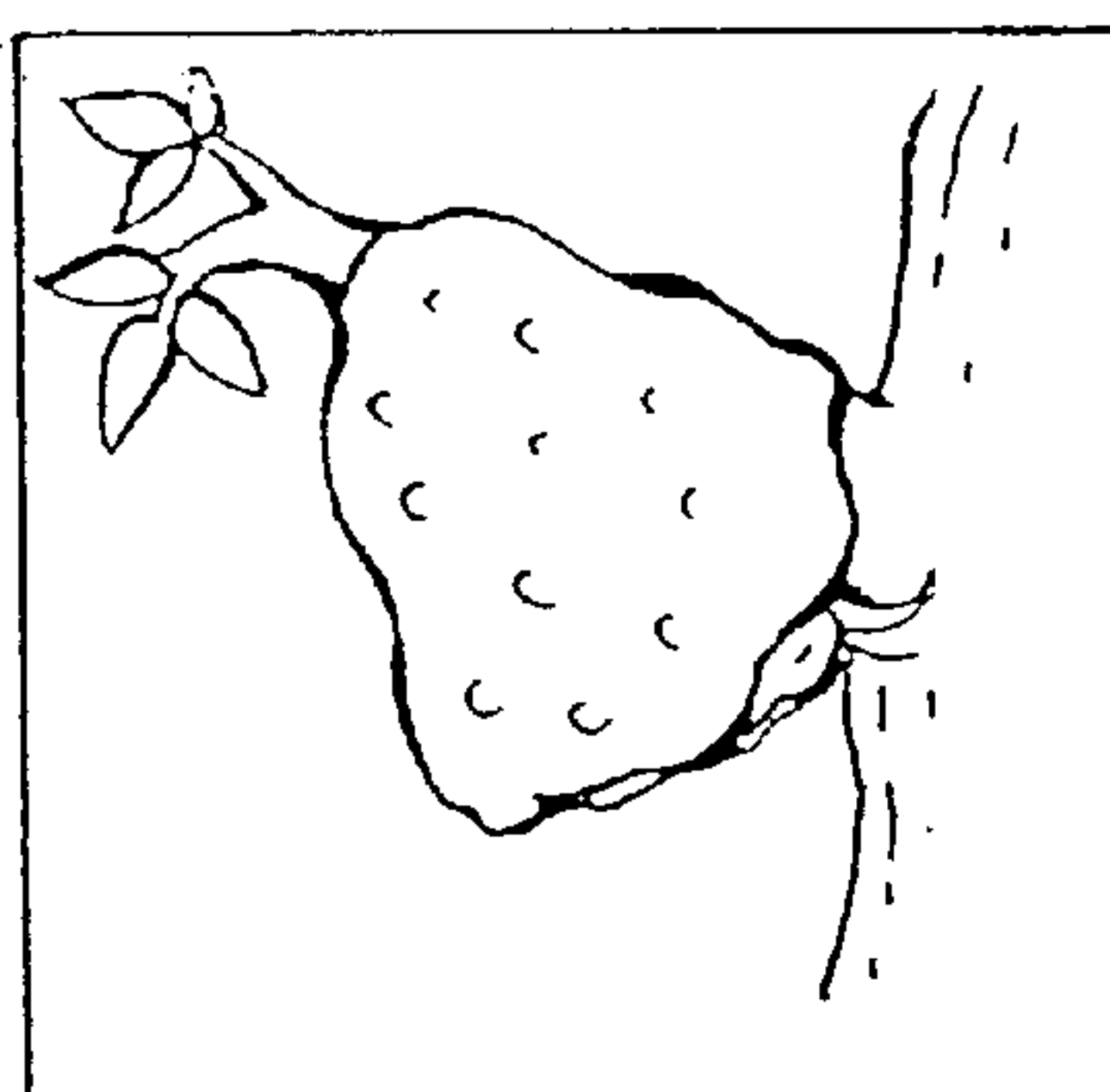
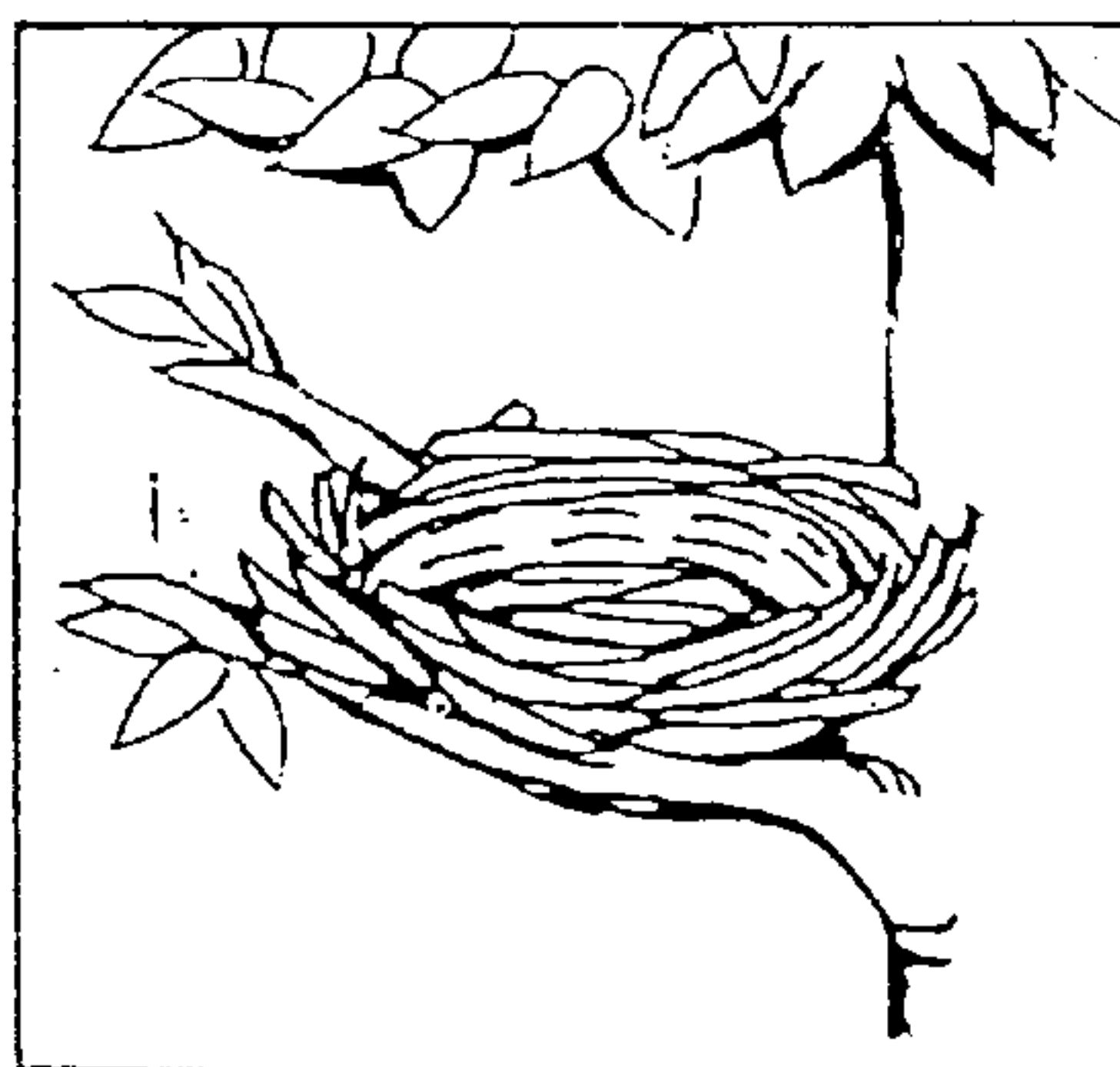
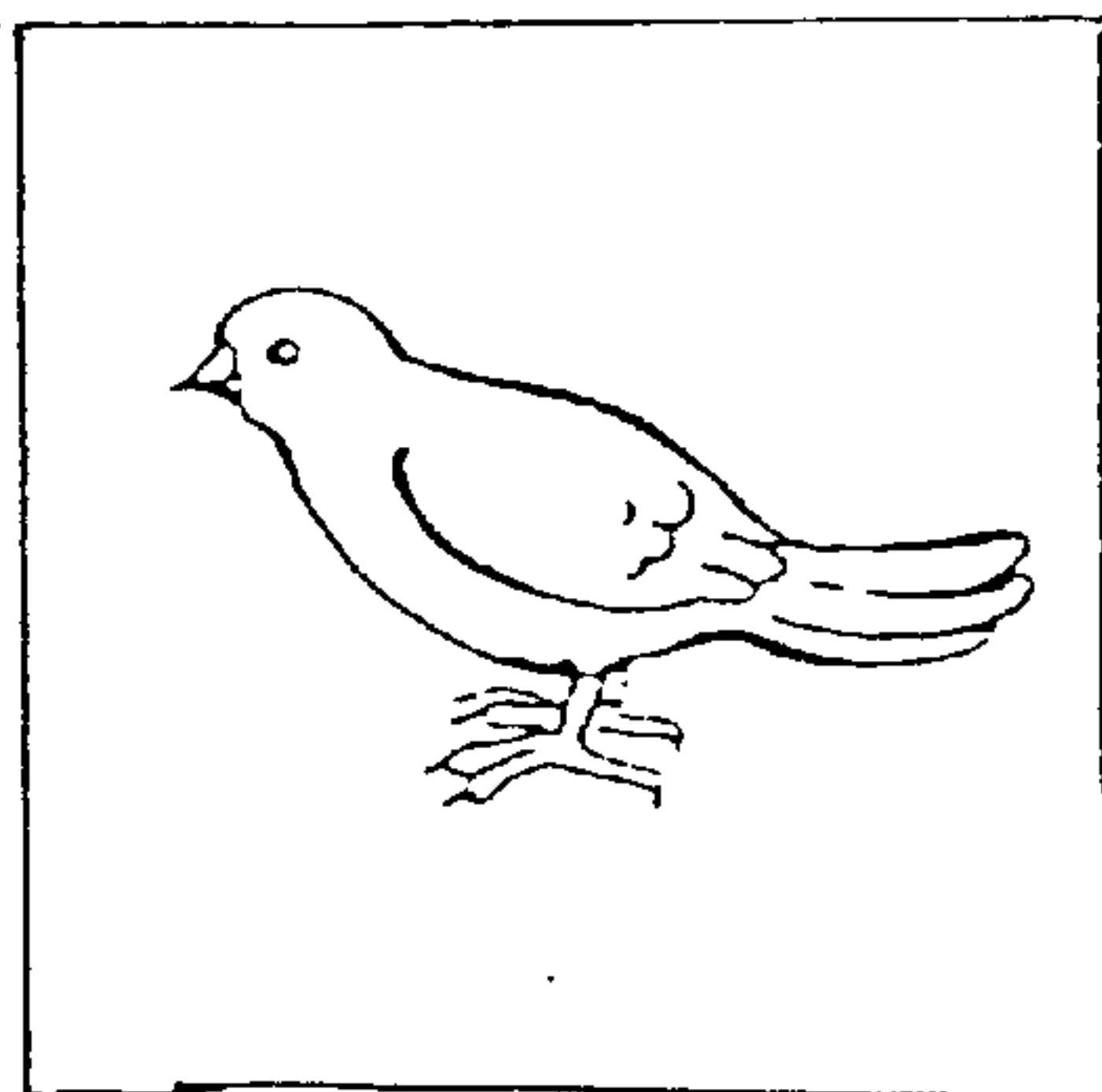
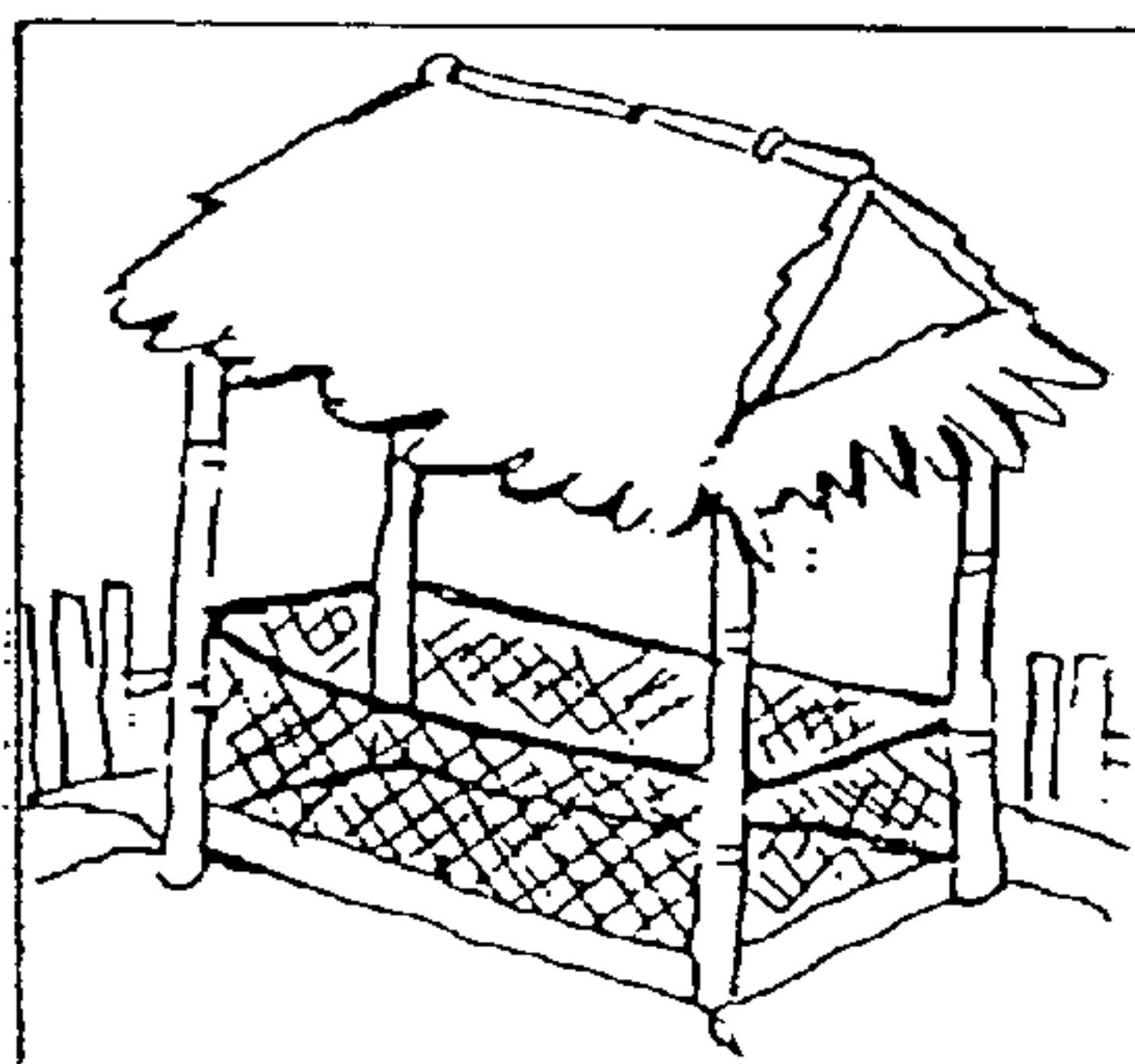
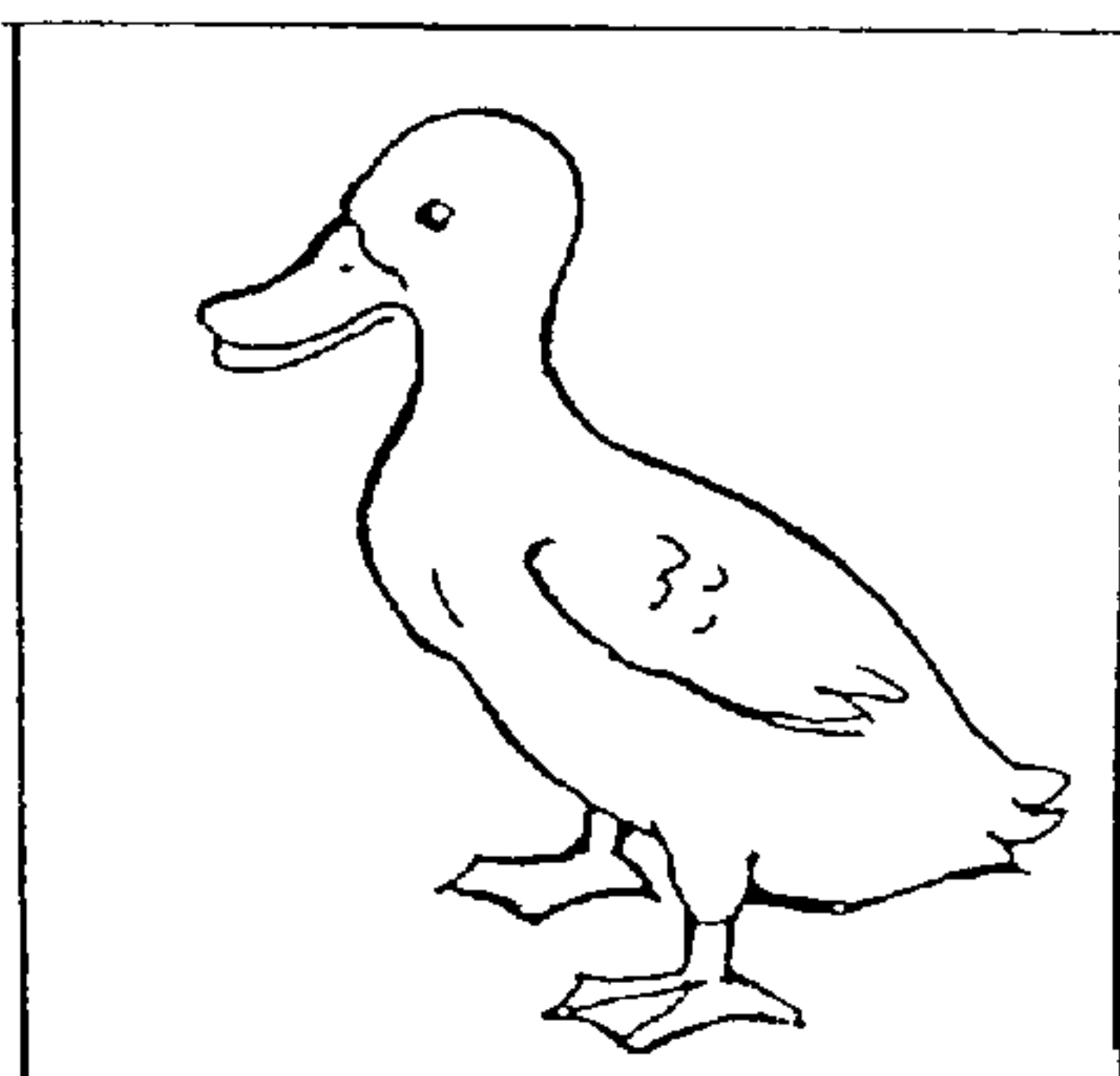
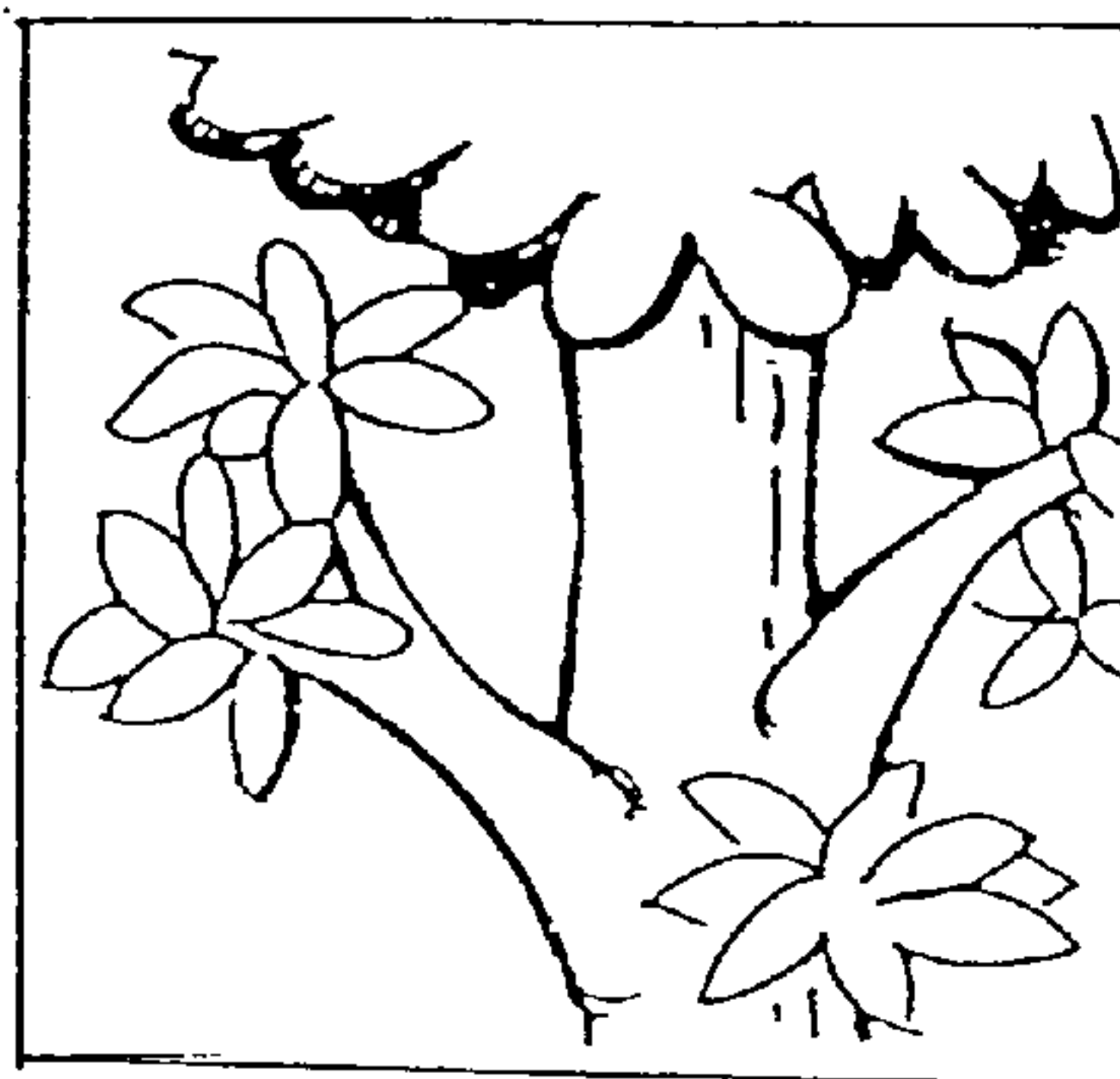
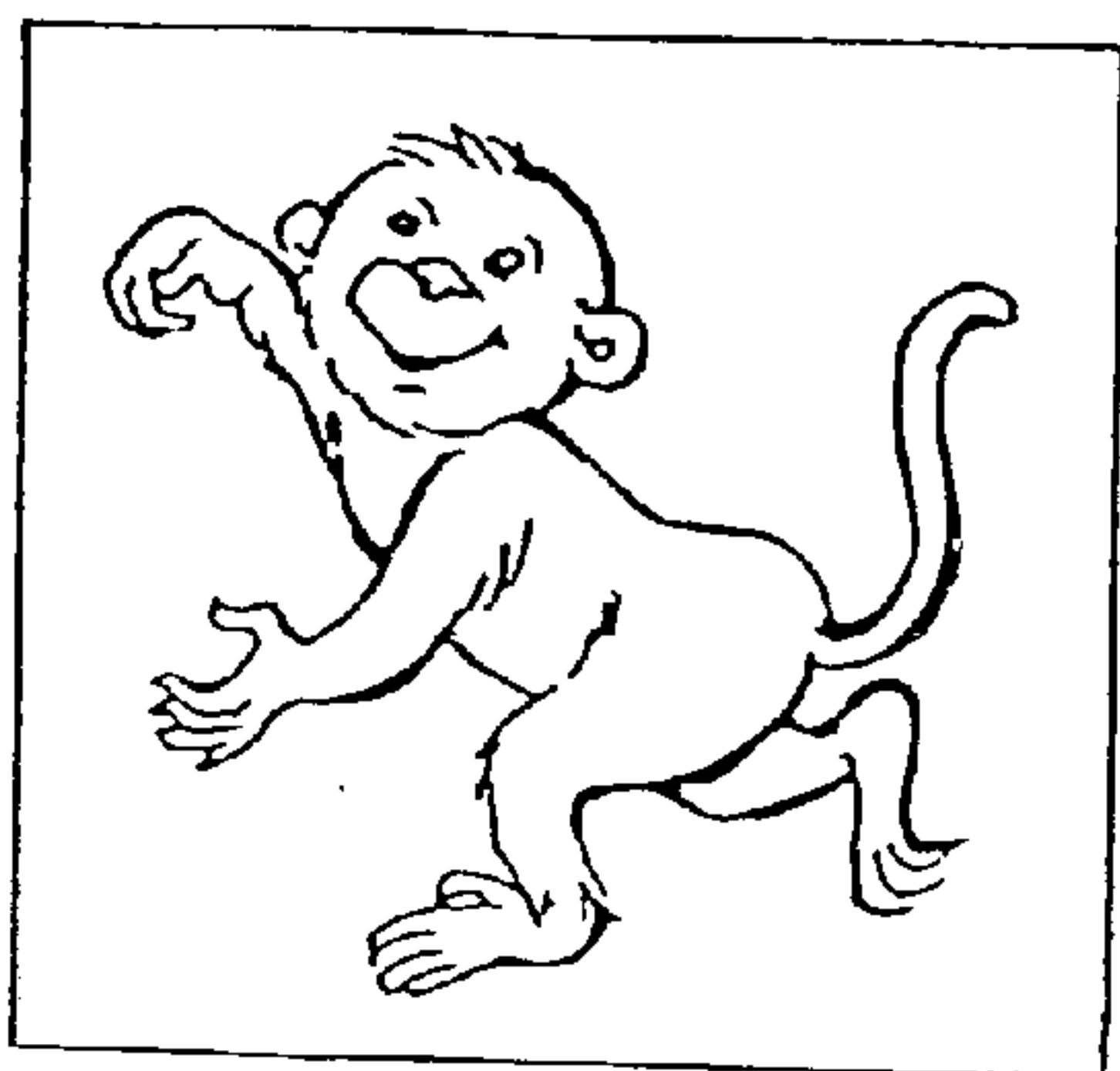
ครั้งที่ 8

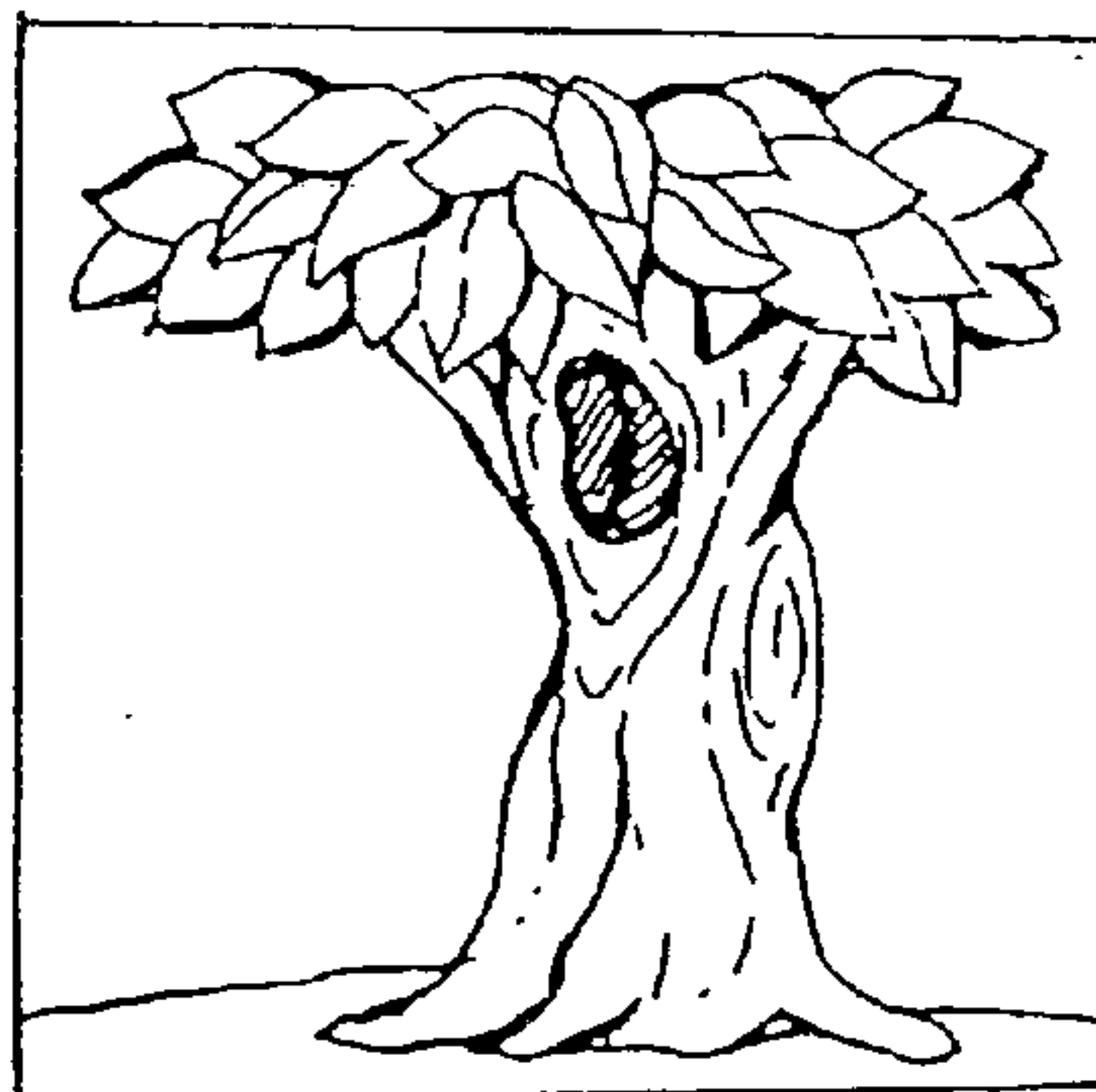
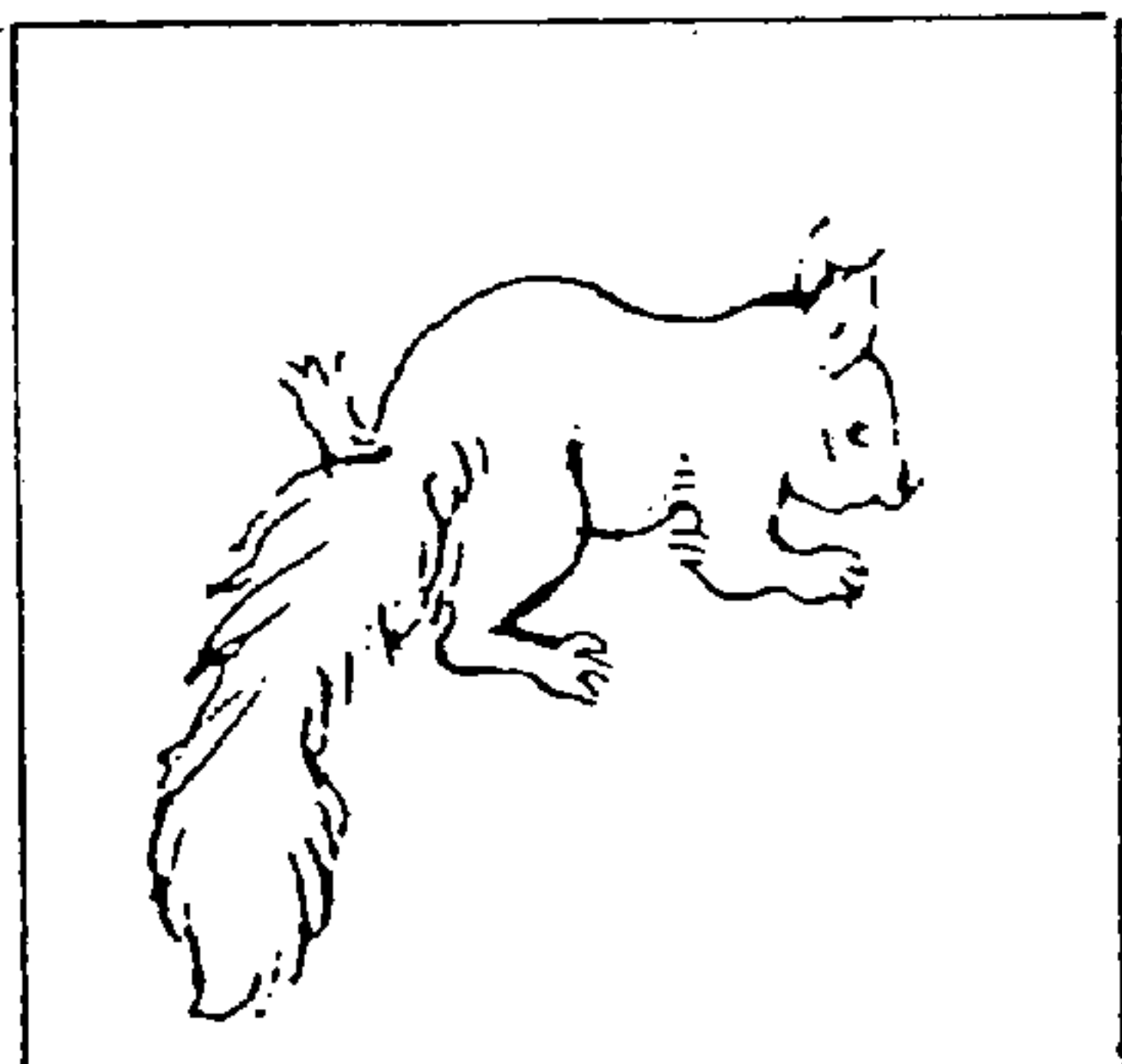
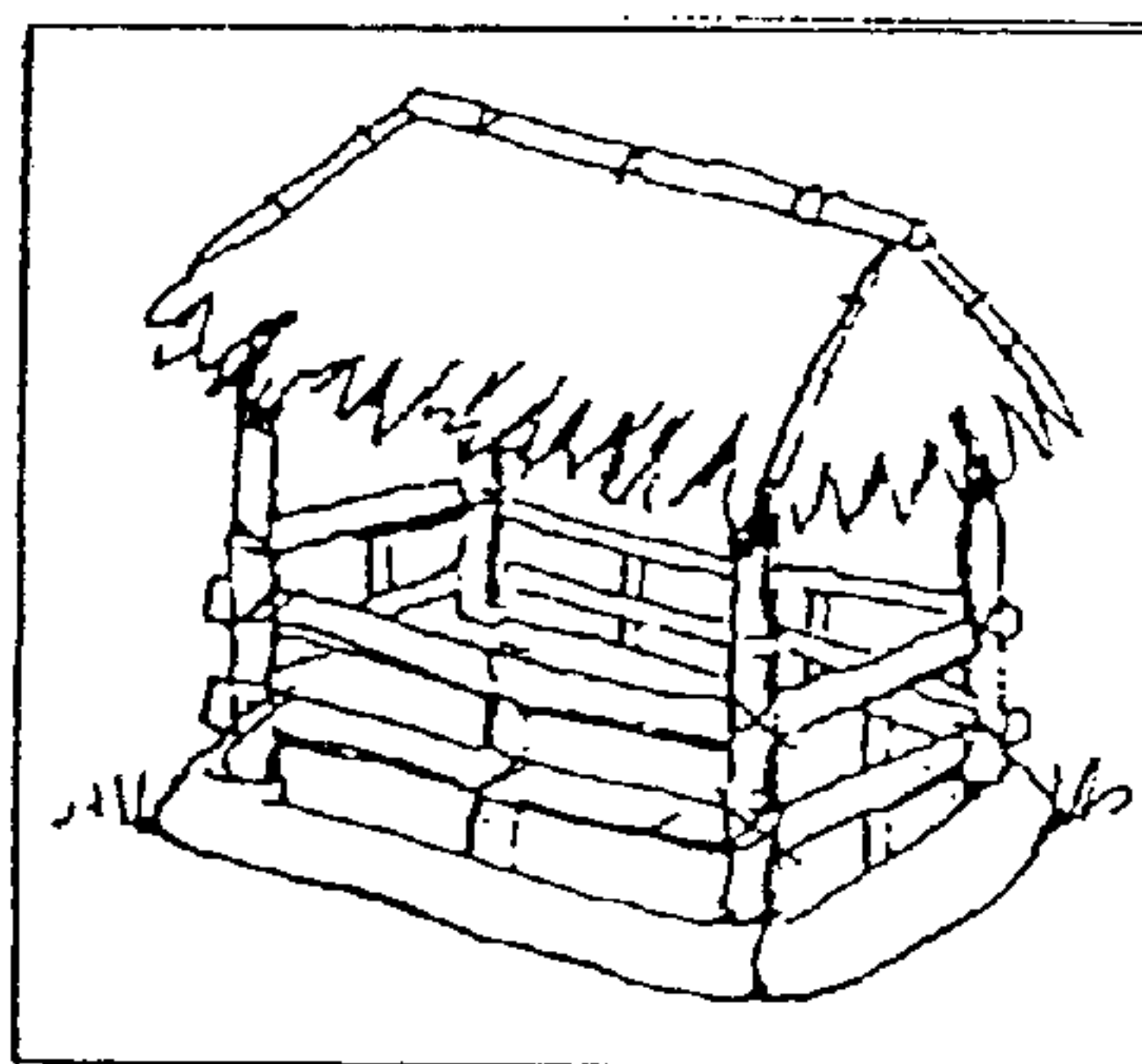
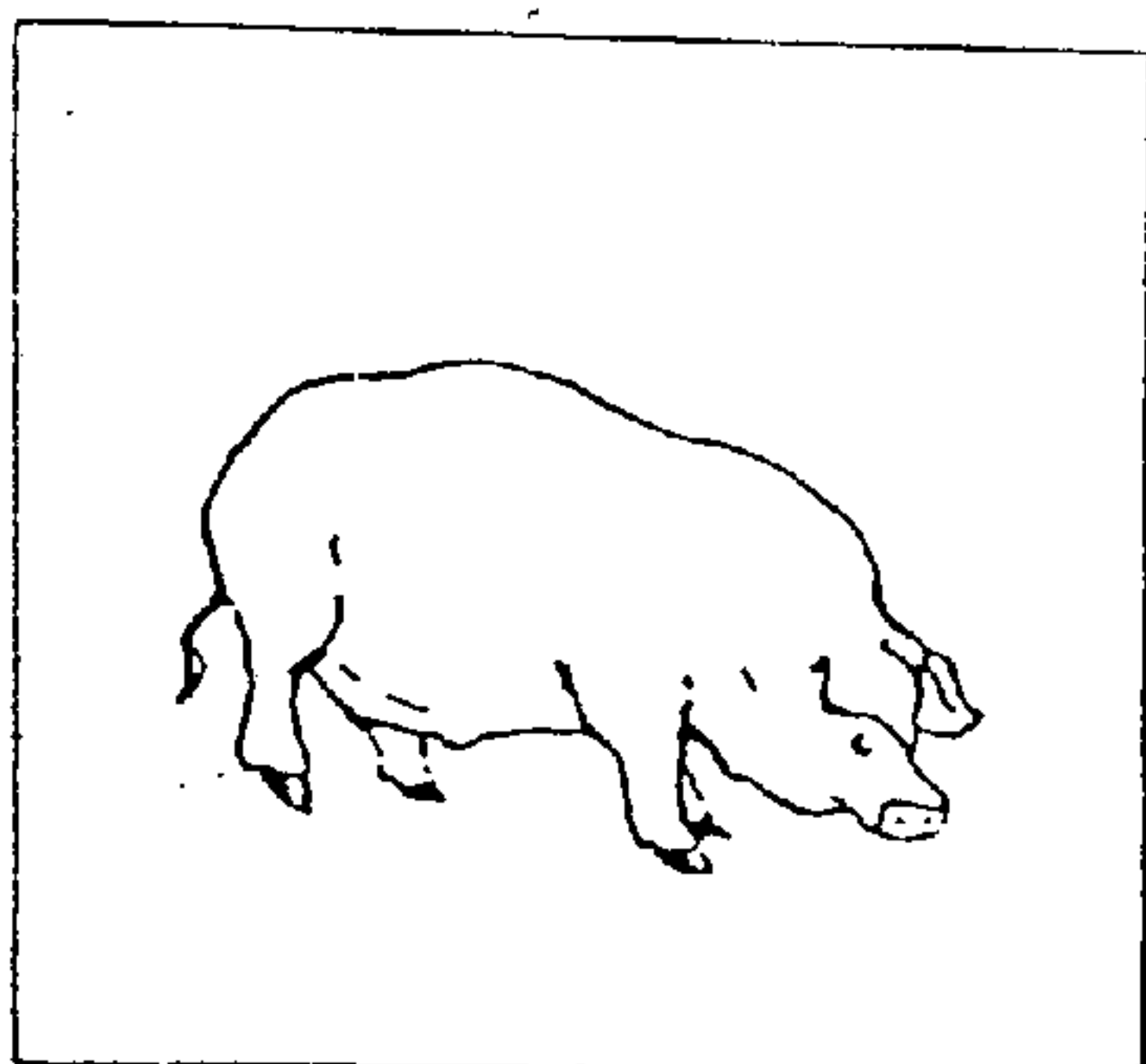
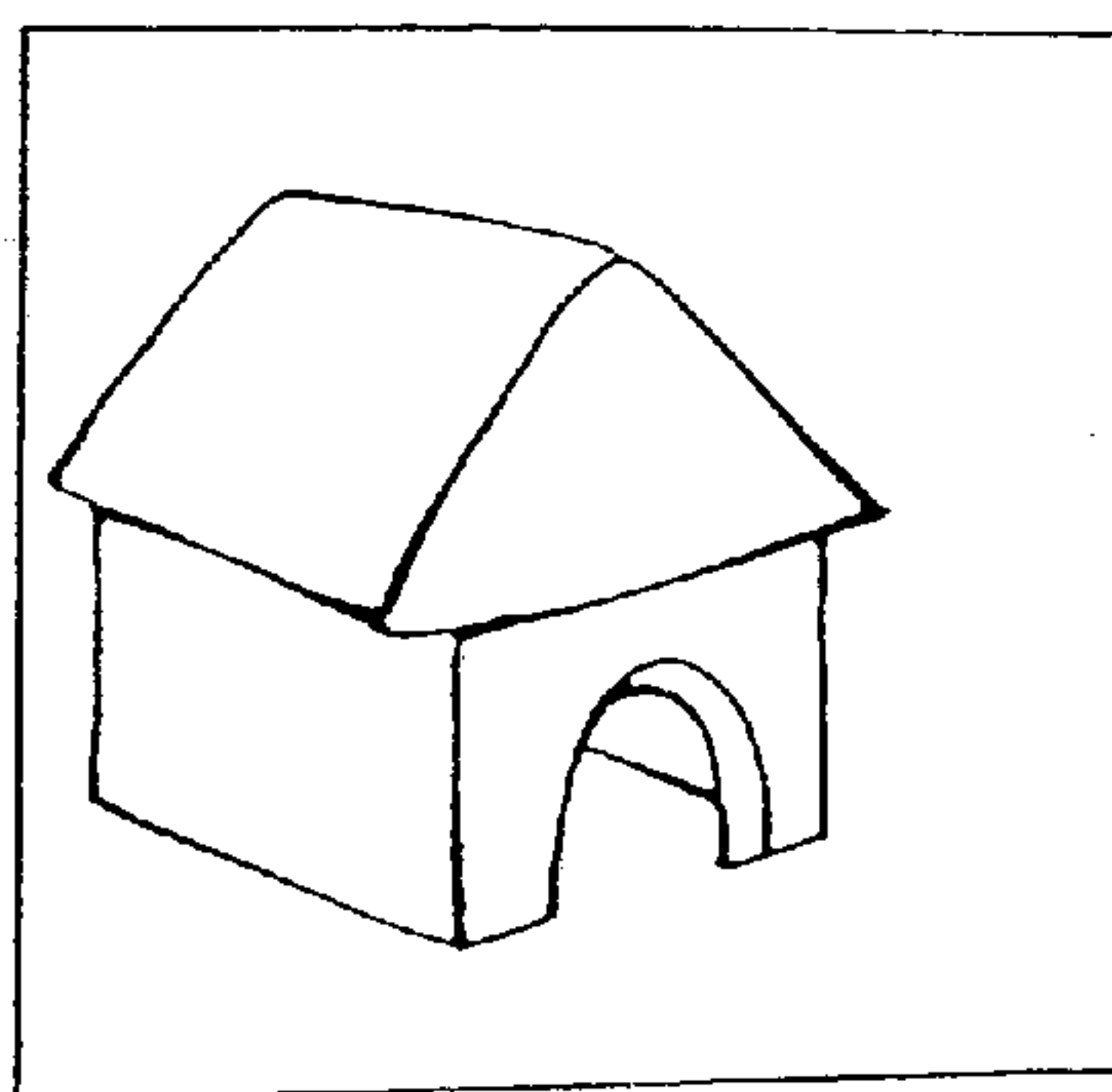
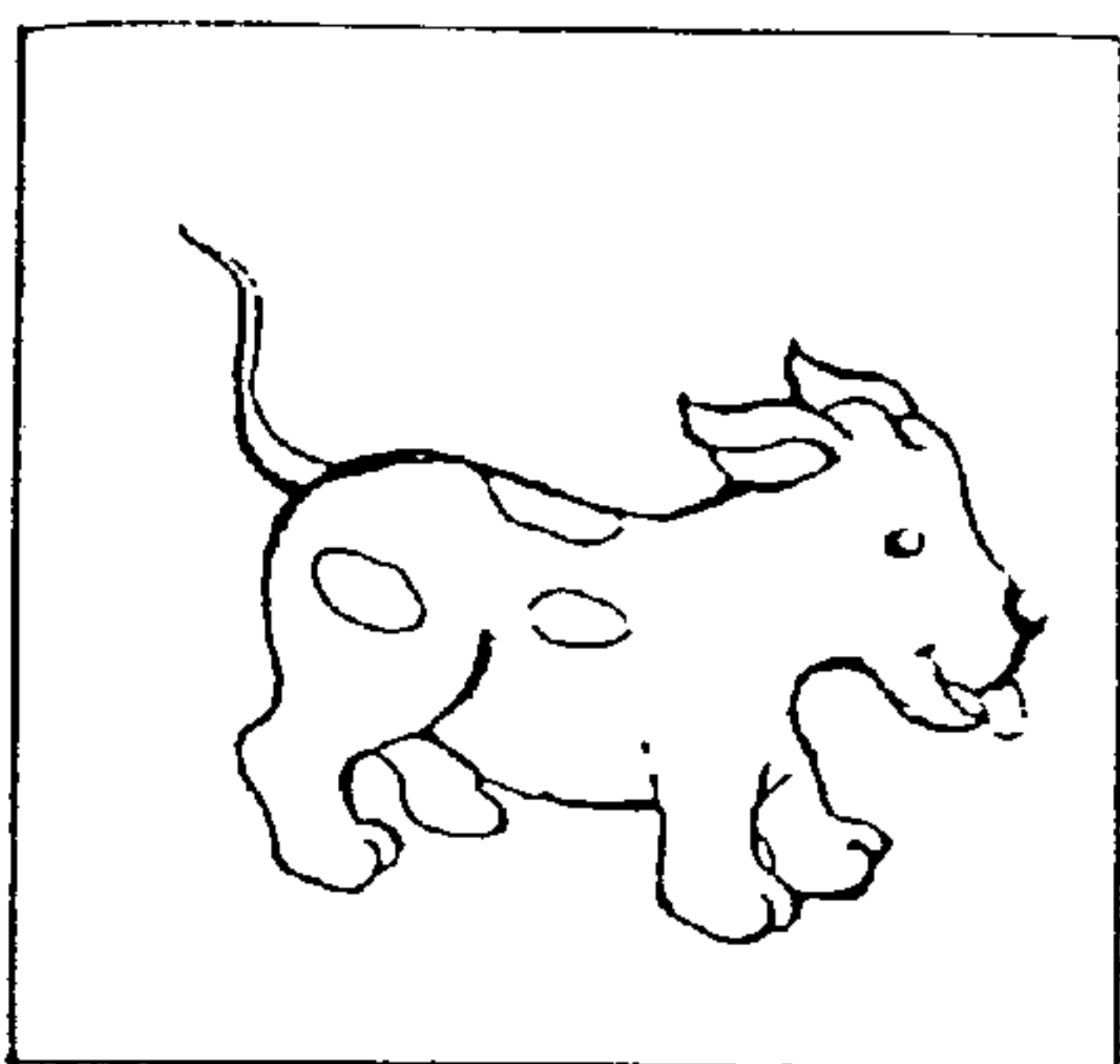
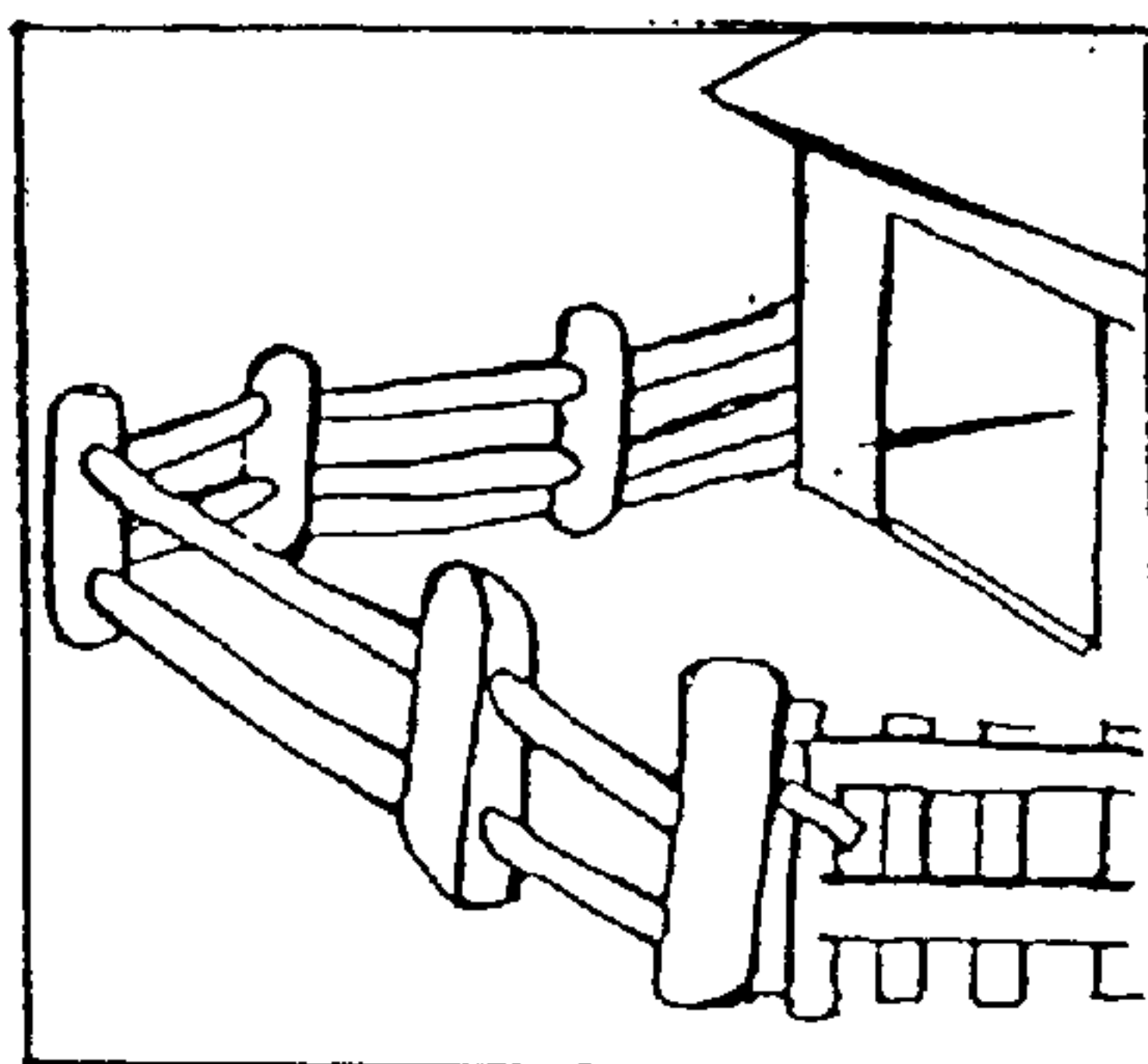
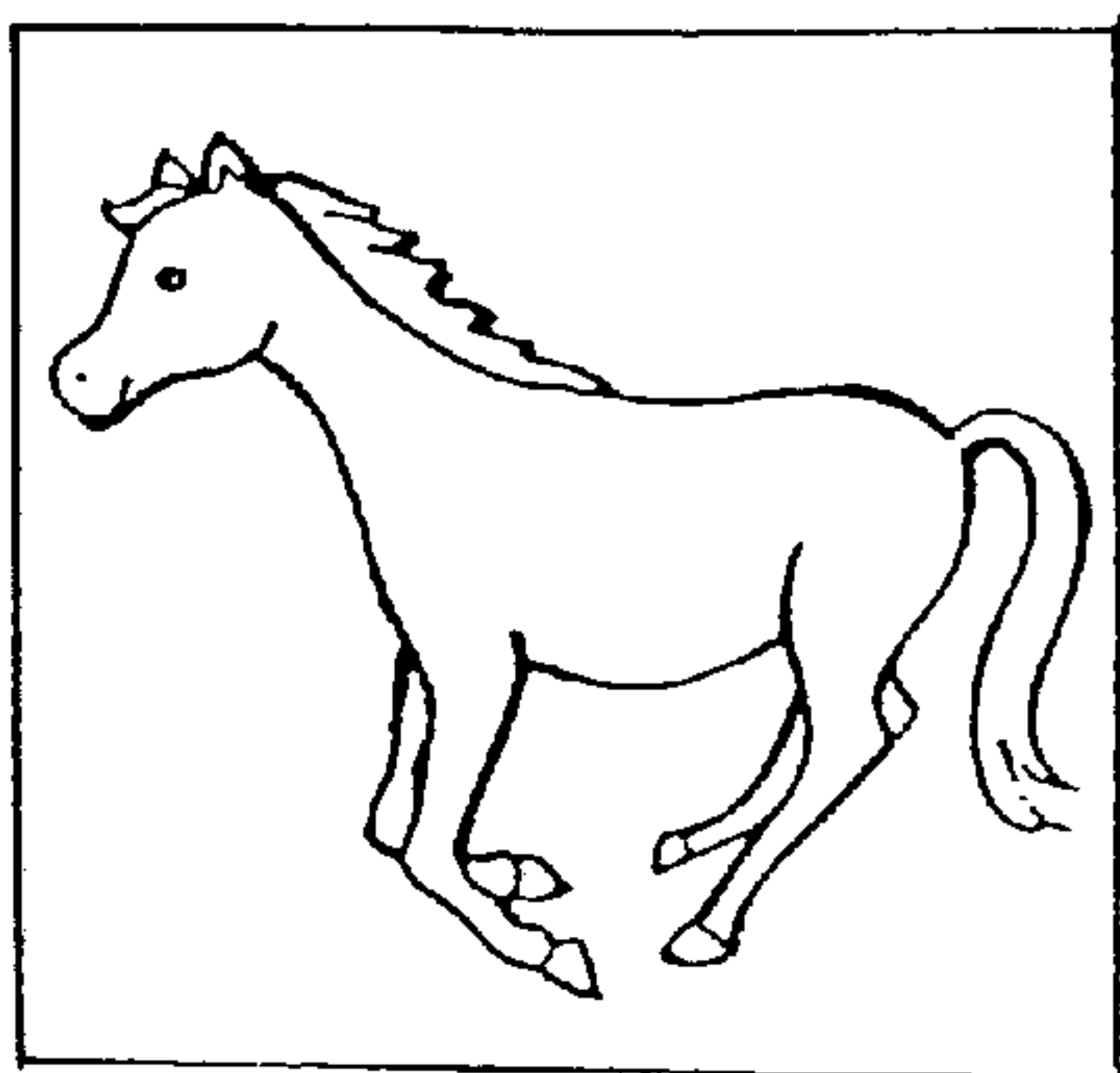
เรื่อง	การสื่อสารด้านการพูดแสดงความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นเข้าใจ
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารด้านการพูดแสดงความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นเข้าใจของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมจับคู่ภาพสัตว์กับที่อยู่อาศัย เป็นเกมที่ผมนึกในกระดาษแข็งให้นำบัตรภาพ สัตว์กับที่อยู่อาศัยของสัตว์มาวางคู่กัน พร้อมแสดงความคิดเห็น ขนาด 7X7 เซนติเมตร จำนวน 20 ชิ้น 2. เพลง ผีน้อย
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “เพลงผีน้อย” และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลจากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การซักถามและการสรุป

เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลง ผีน้อย

หึ่ง หึ่ง หึ่ง	ผีน้อยบินหารัง
หึ่ง หึ่ง หึ่ง	ผีน้อยบินหารัง
ผีน้อยจ๋า จ๋า (ซ้ำ)	เจ้าบินหาอะไร
ผีตอบเร็วไว	ฉันบินหารัง





โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา

ครั้งที่ 9

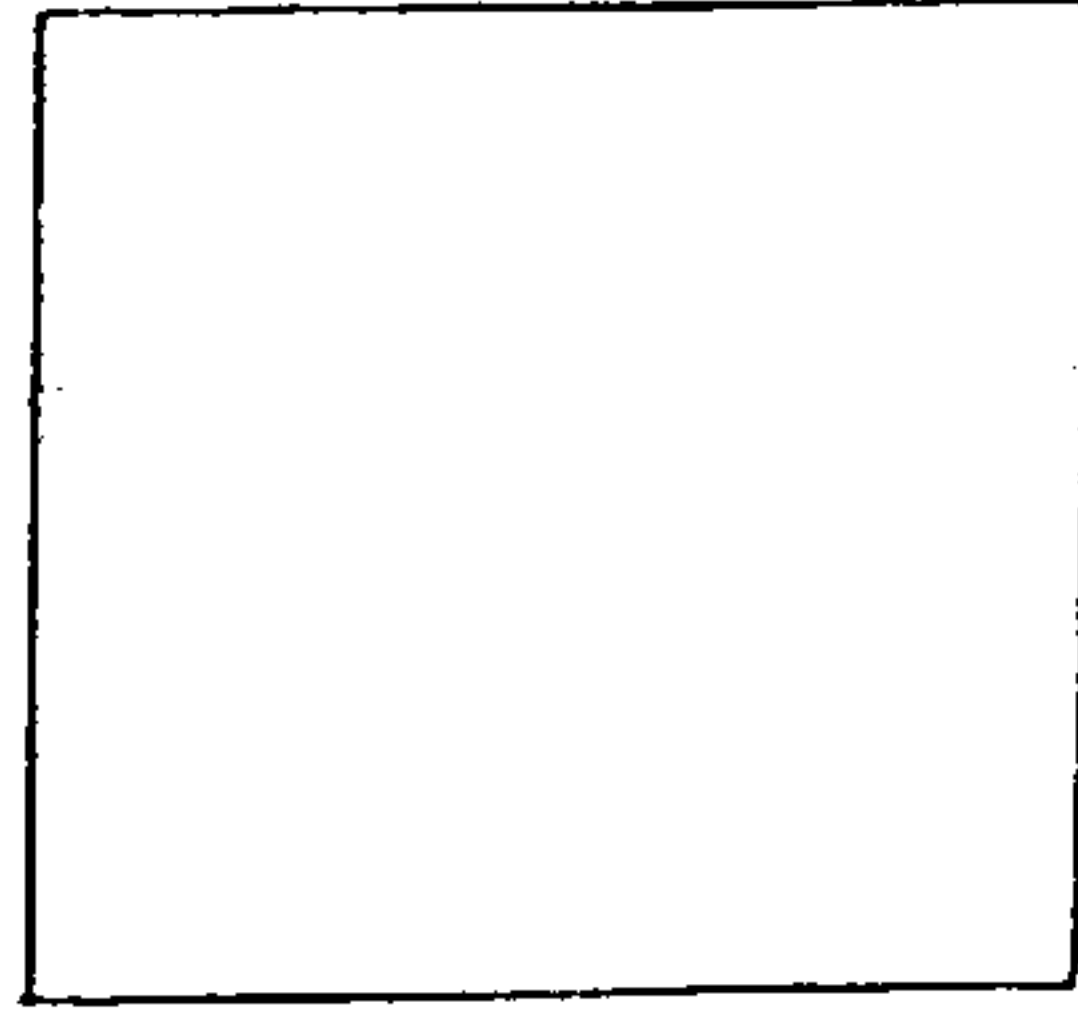
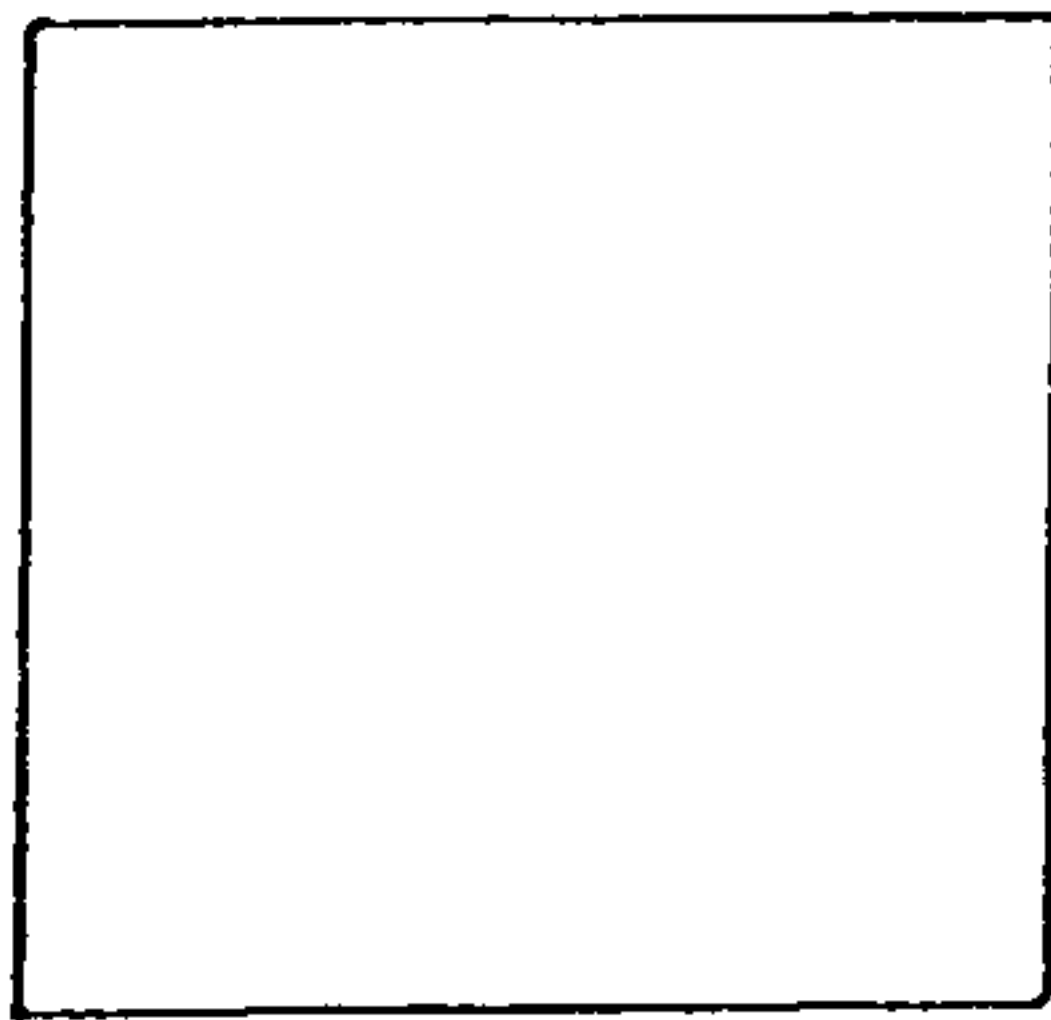
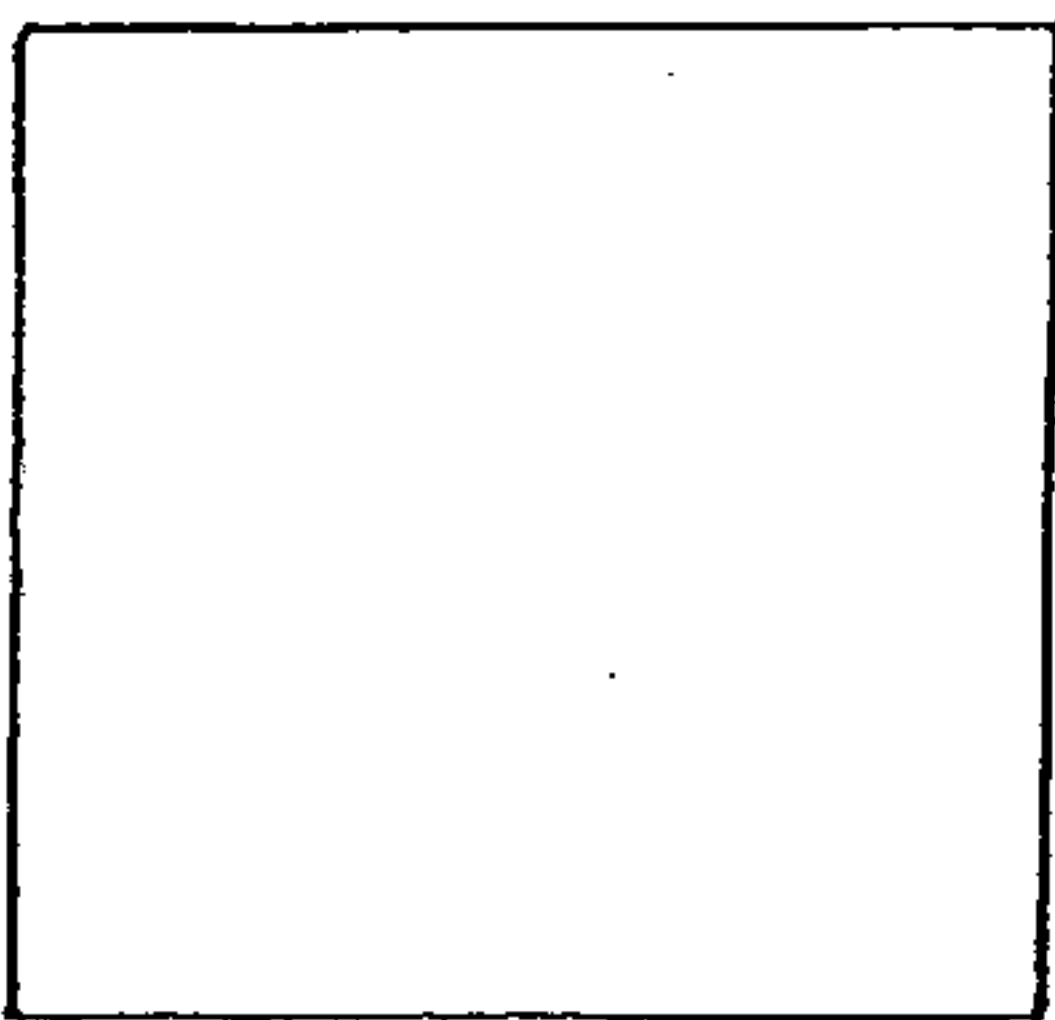
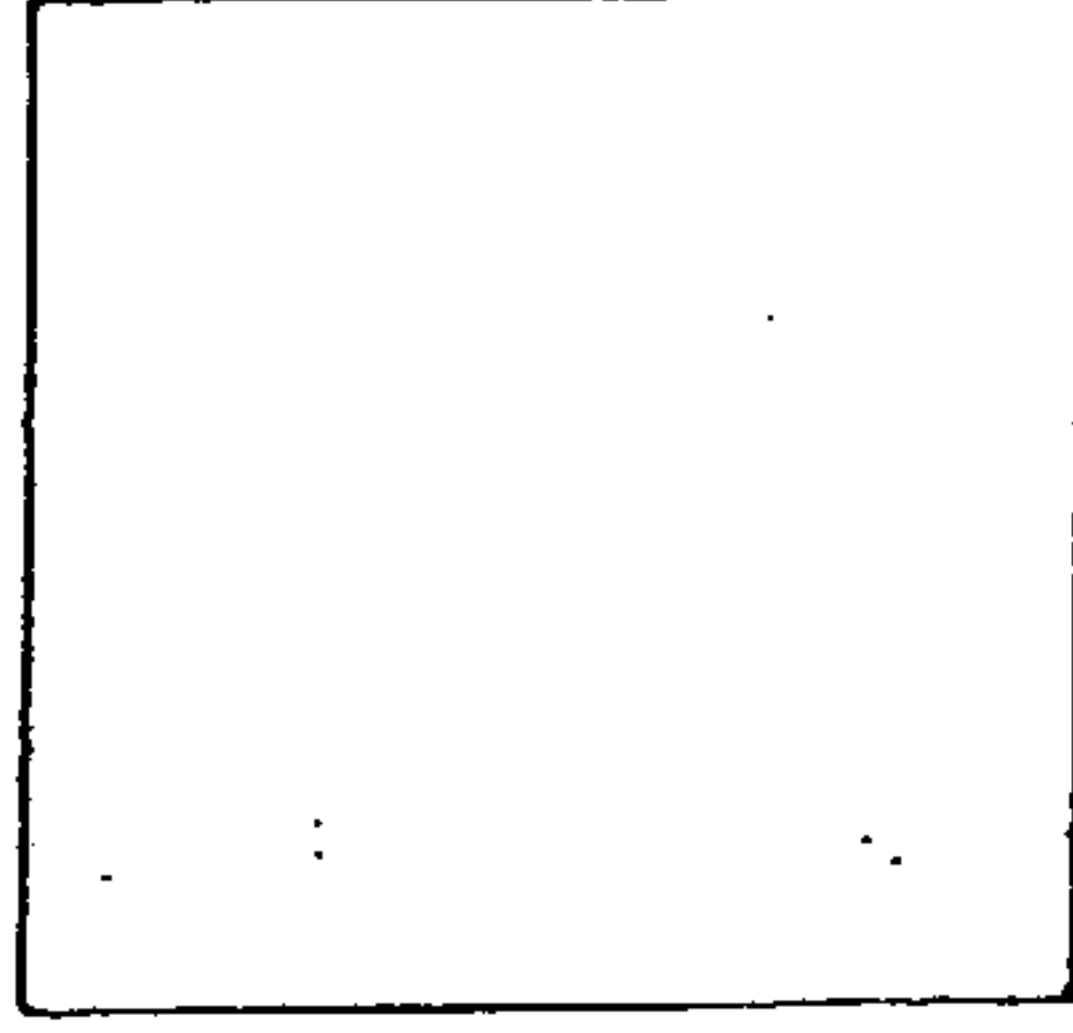
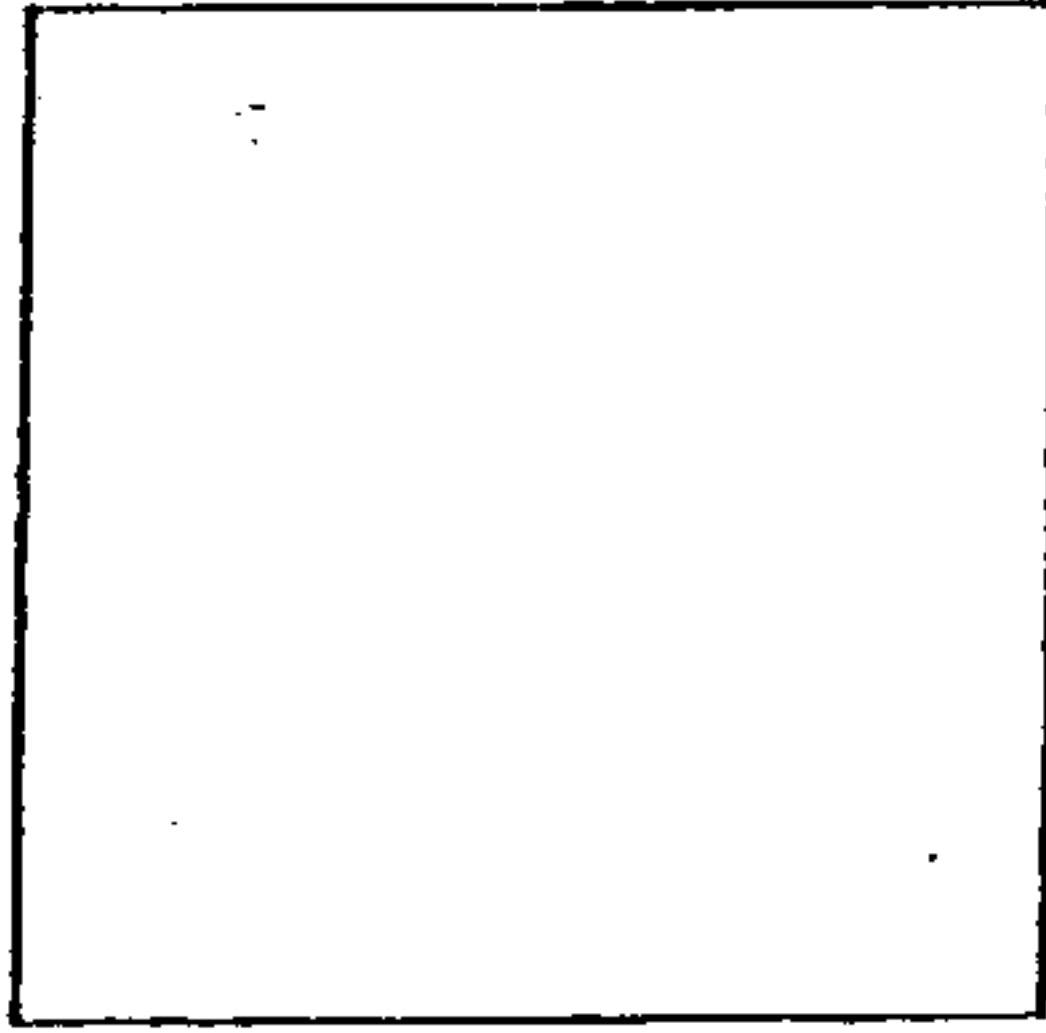
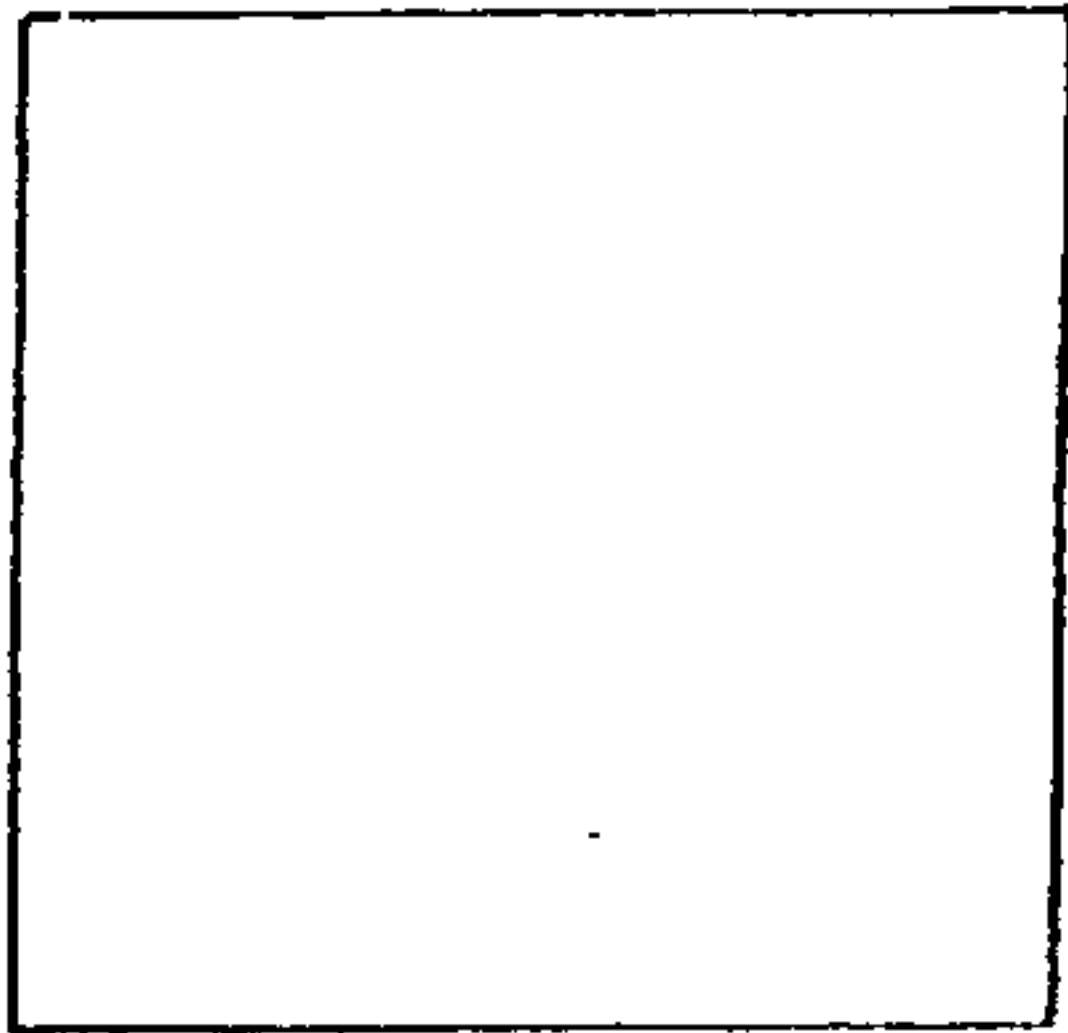
เรื่อง	การสื่อสารด้านการพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารด้านการพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมช่อนภาพสัตว์ เป็นเกมที่มีภาพในบัตรภาพหลักช่อนอยู่ และให้หาบัตรภาพย่อยที่มีภาพตรงกับภาพหลักมาจับคู่กันให้ถูกต้อง ขนาด 7 X 7 เซนติเมตร จำนวน 16 ชิ้น 2. เพลง ง. ู
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง "ง. ู" และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลจากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การซักถามและการสรุป

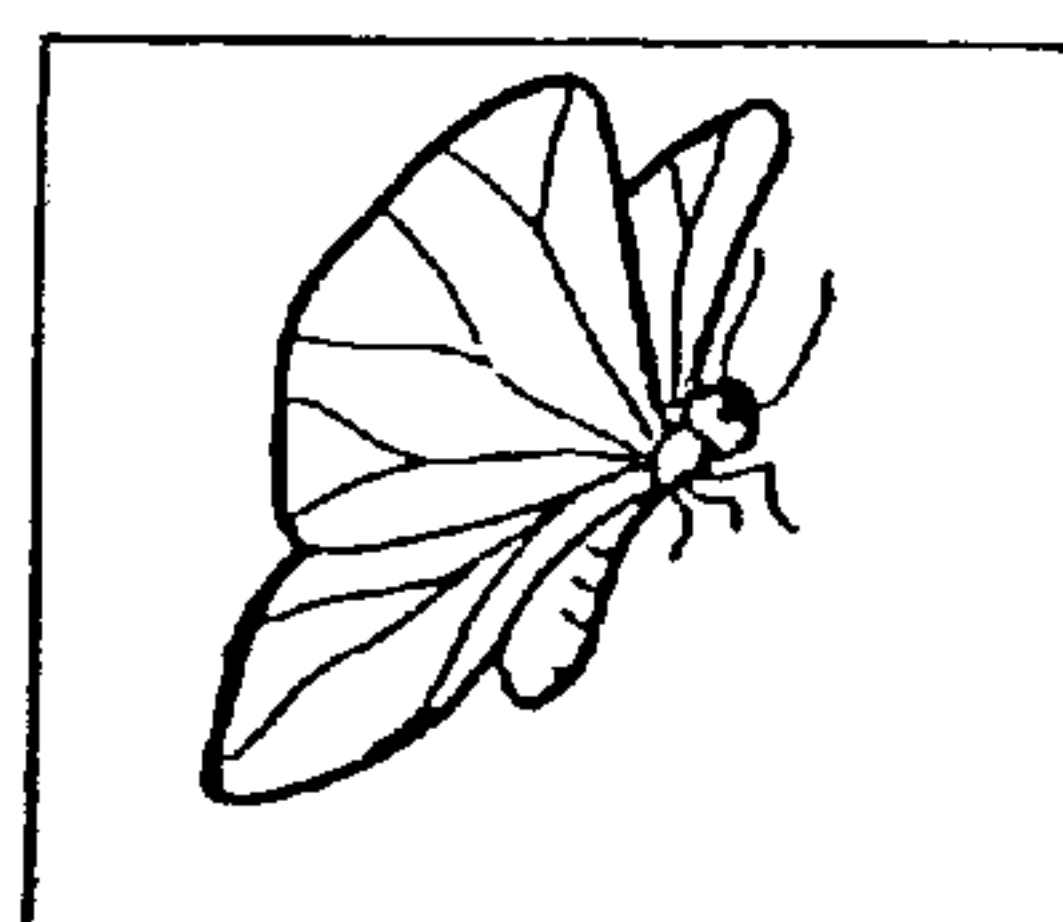
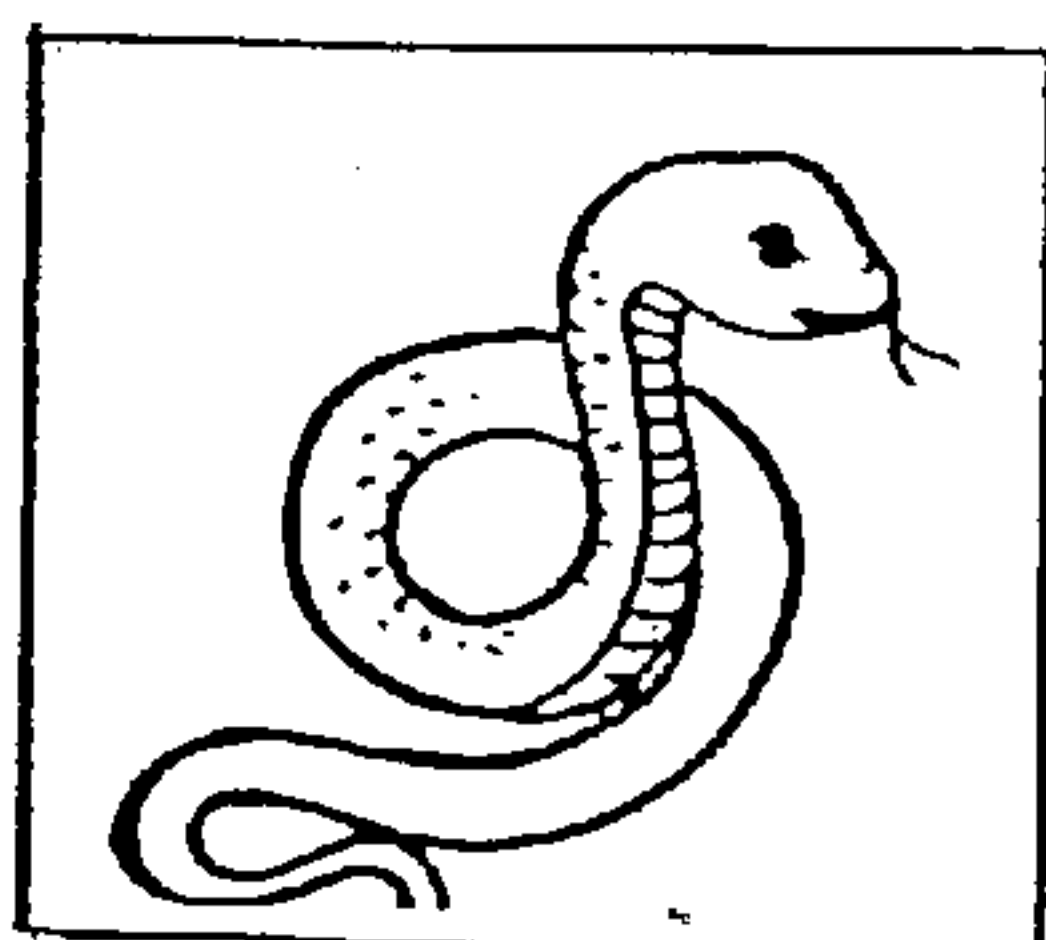
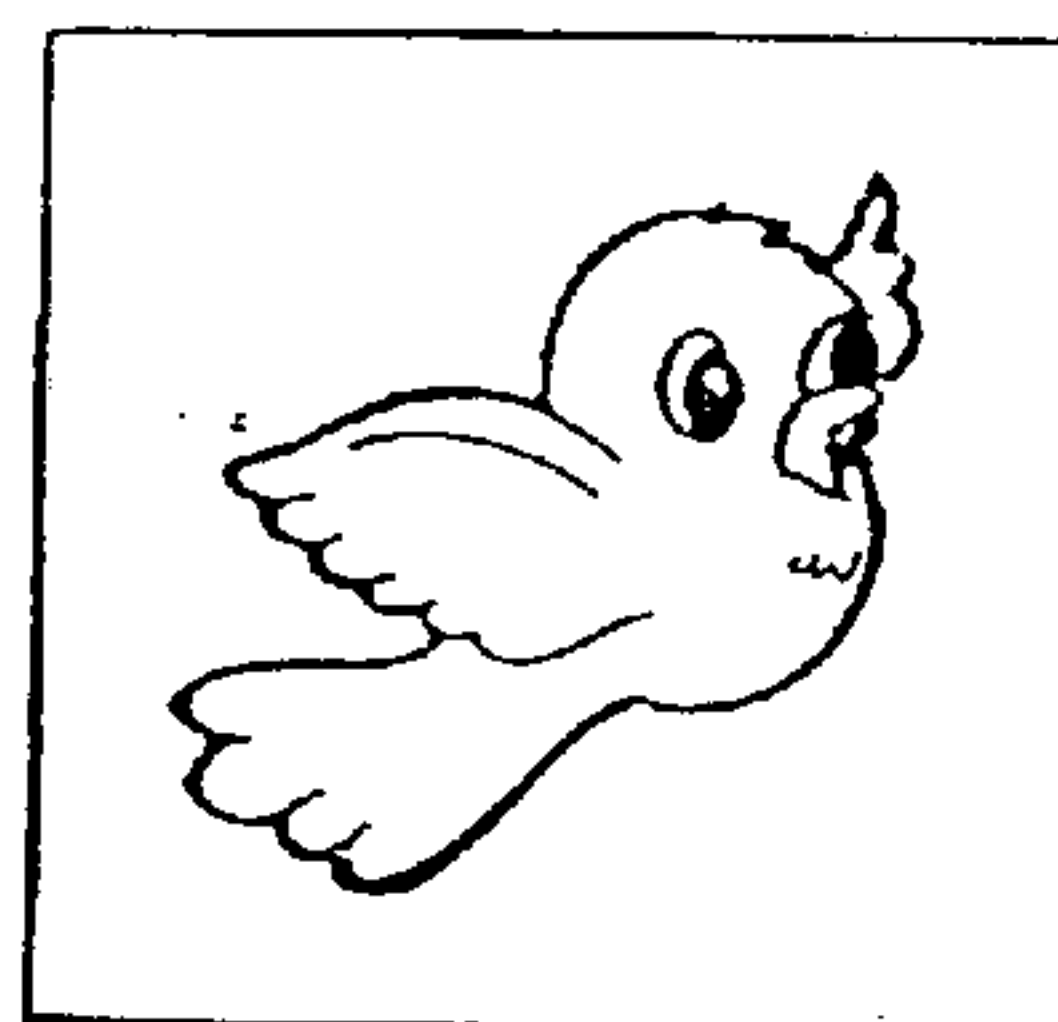
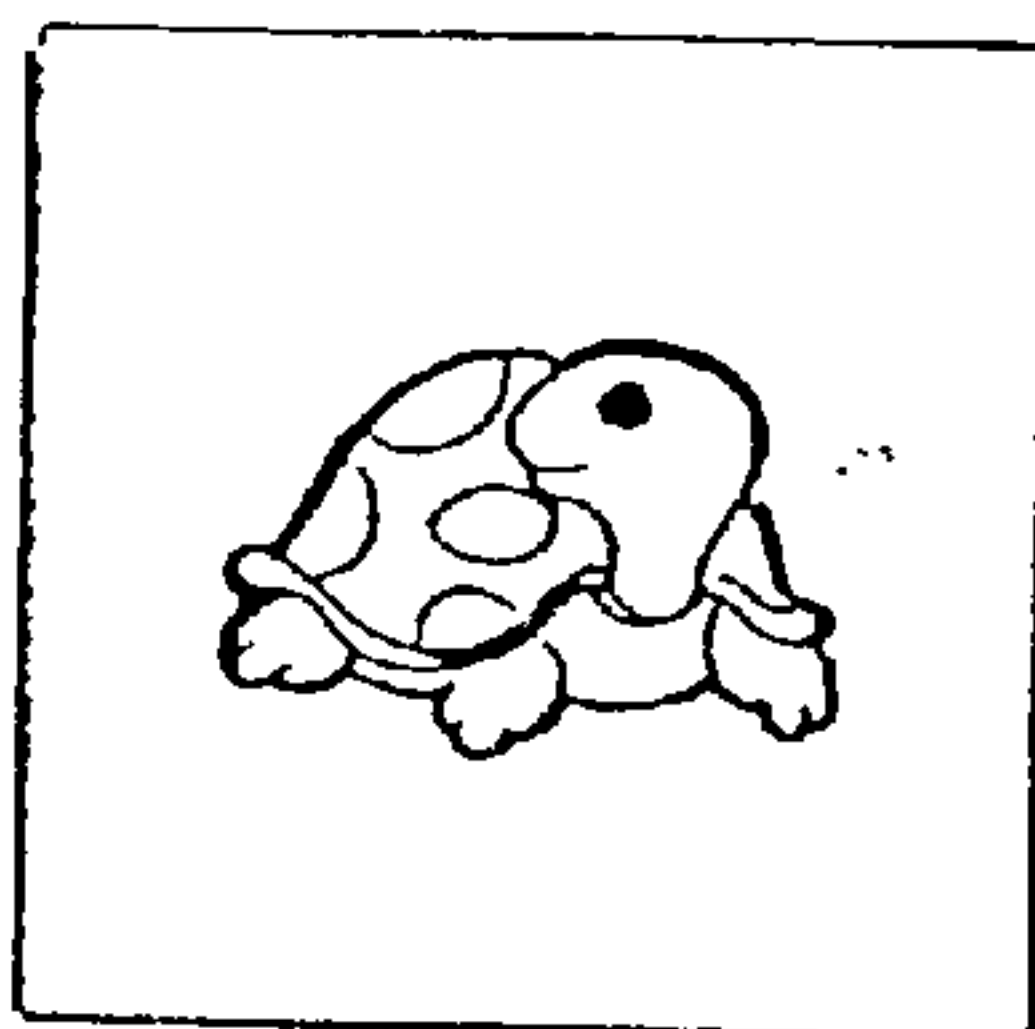
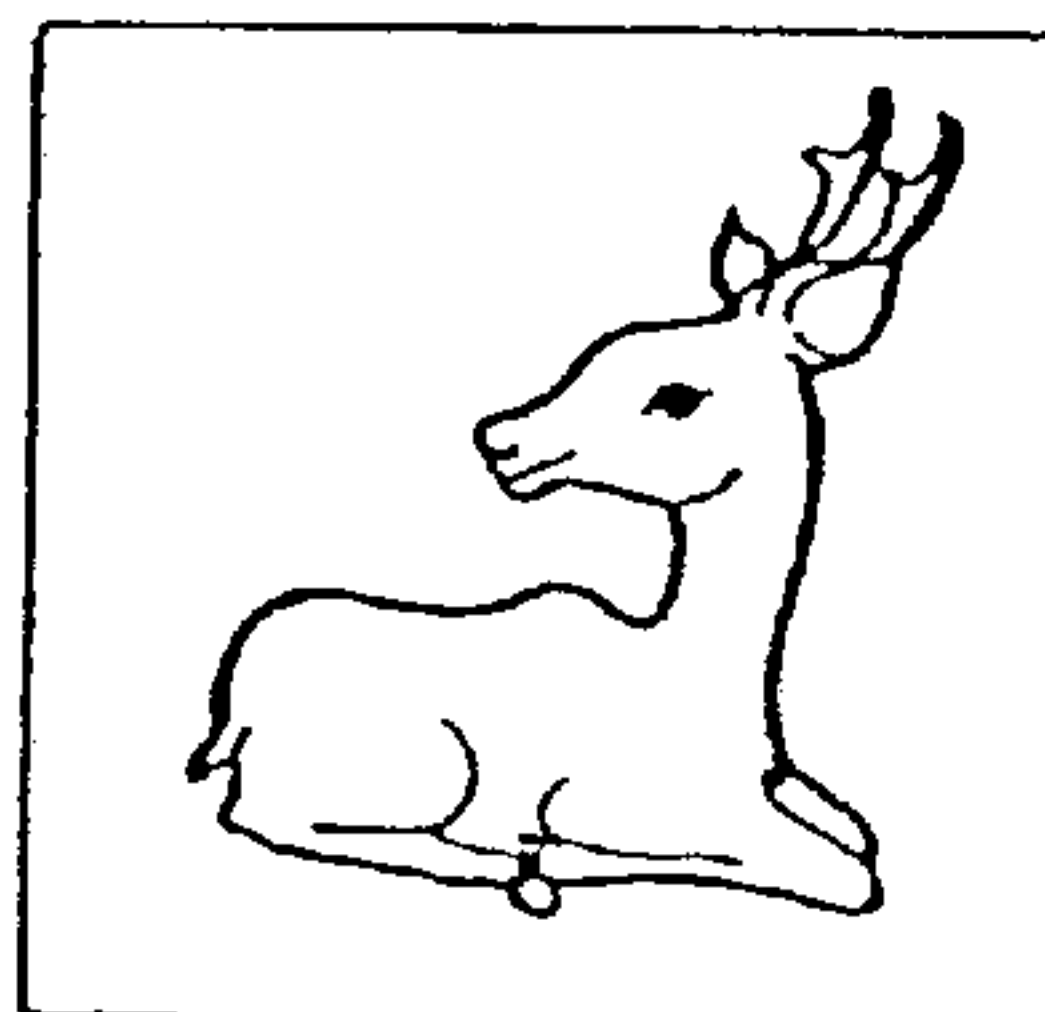
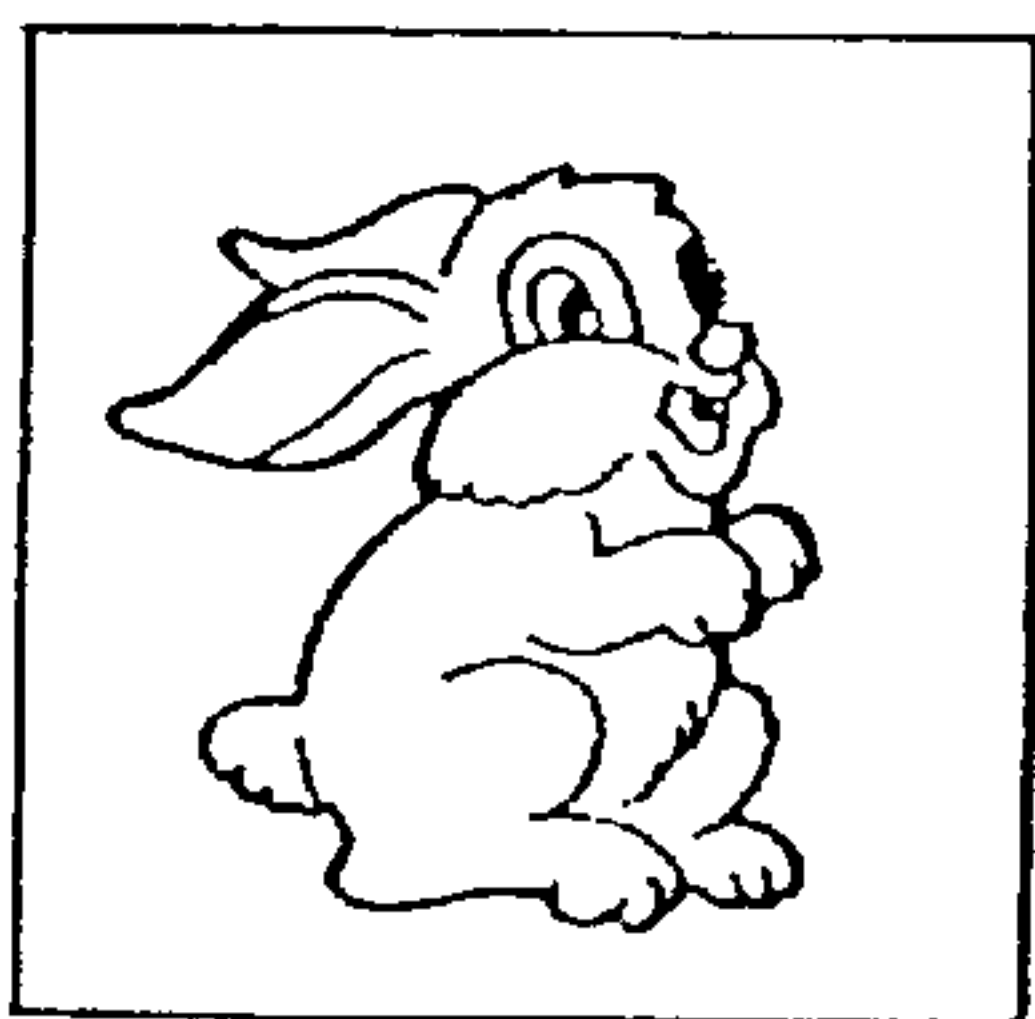
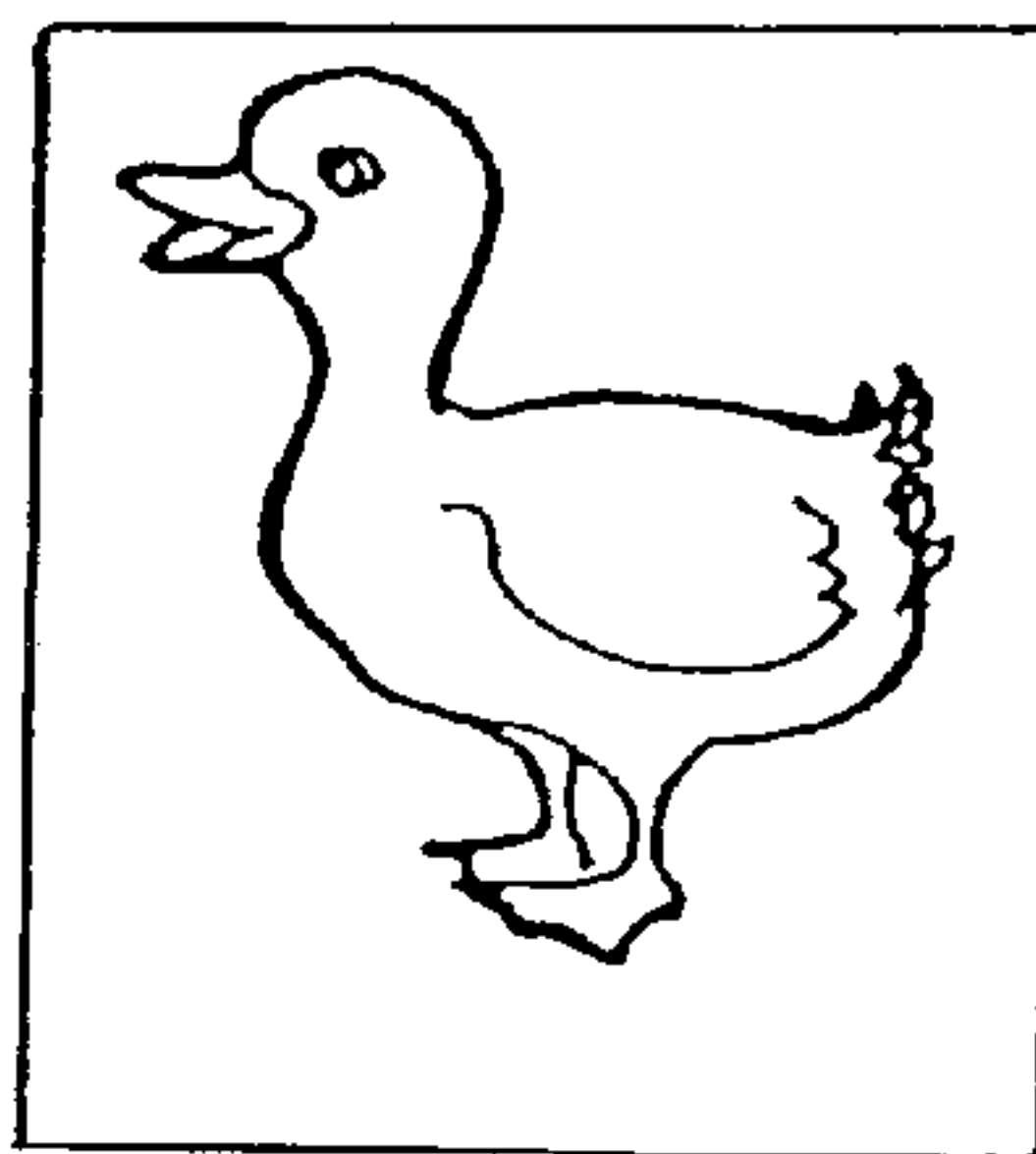
เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลง ง. งู

ง. งู ชูคอ
ง. งูเป็นสัตว์เลื้อยคลาน (ซ้ำ)

ชูฟอพอแล้วแผ่พังพาน
ระวังเดินผ่านมันฉกกัดเอา (ซ้ำ)





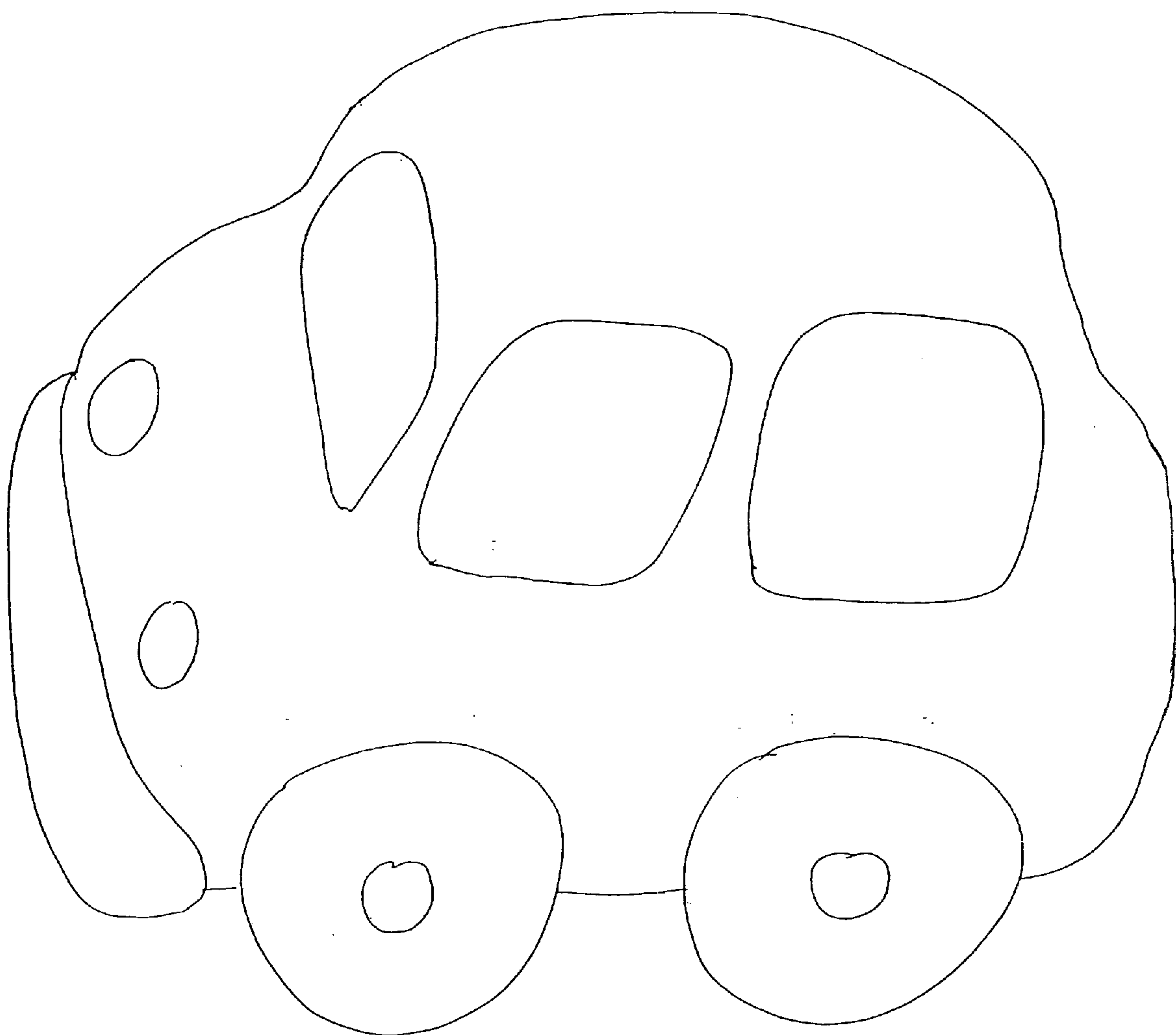
โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 10

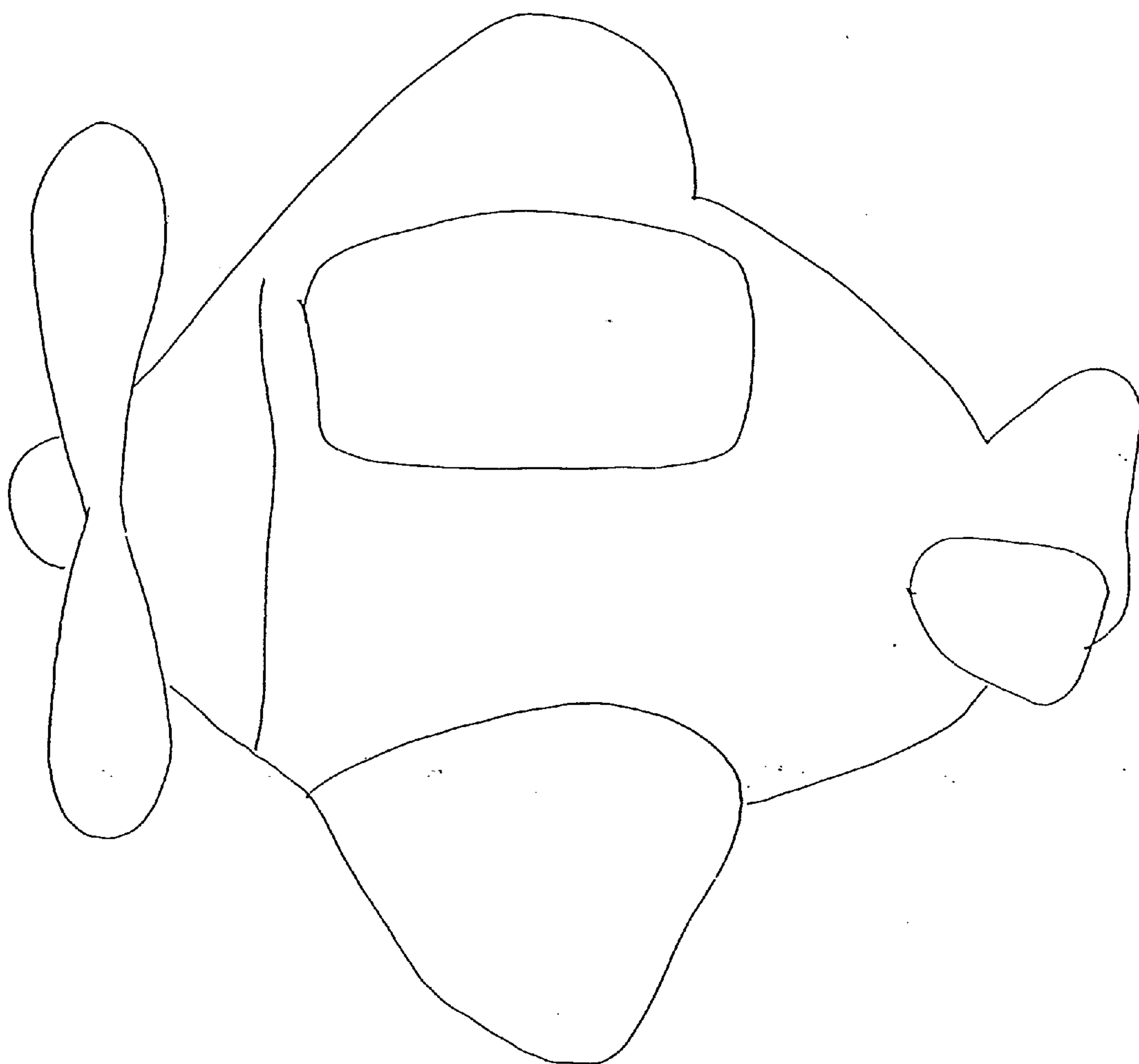
เรื่อง	การสื่อสารด้านการพูดบอกความต้องการตนเองได้
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารด้านการพูดบอกความต้องการของตนเองได้ของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมการคมนาคม เป็นเกมบัตรภาพยานพาหนะ 3 ทาง คือ ทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ เป็นภาพเครื่องบิน เรือ รถ โดยให้เลือกบัตรภาพ ยานพาหนะที่ชอบพร้อมกับให้เหตุผลในการเลือกยานพาหนะนั้น ๆ 2. เพลงยานพาหนะ
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “ยานพาหนะ” และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมา รายงานผลจากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูล ย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและให้นักเรียน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การซักถามและการสรุป

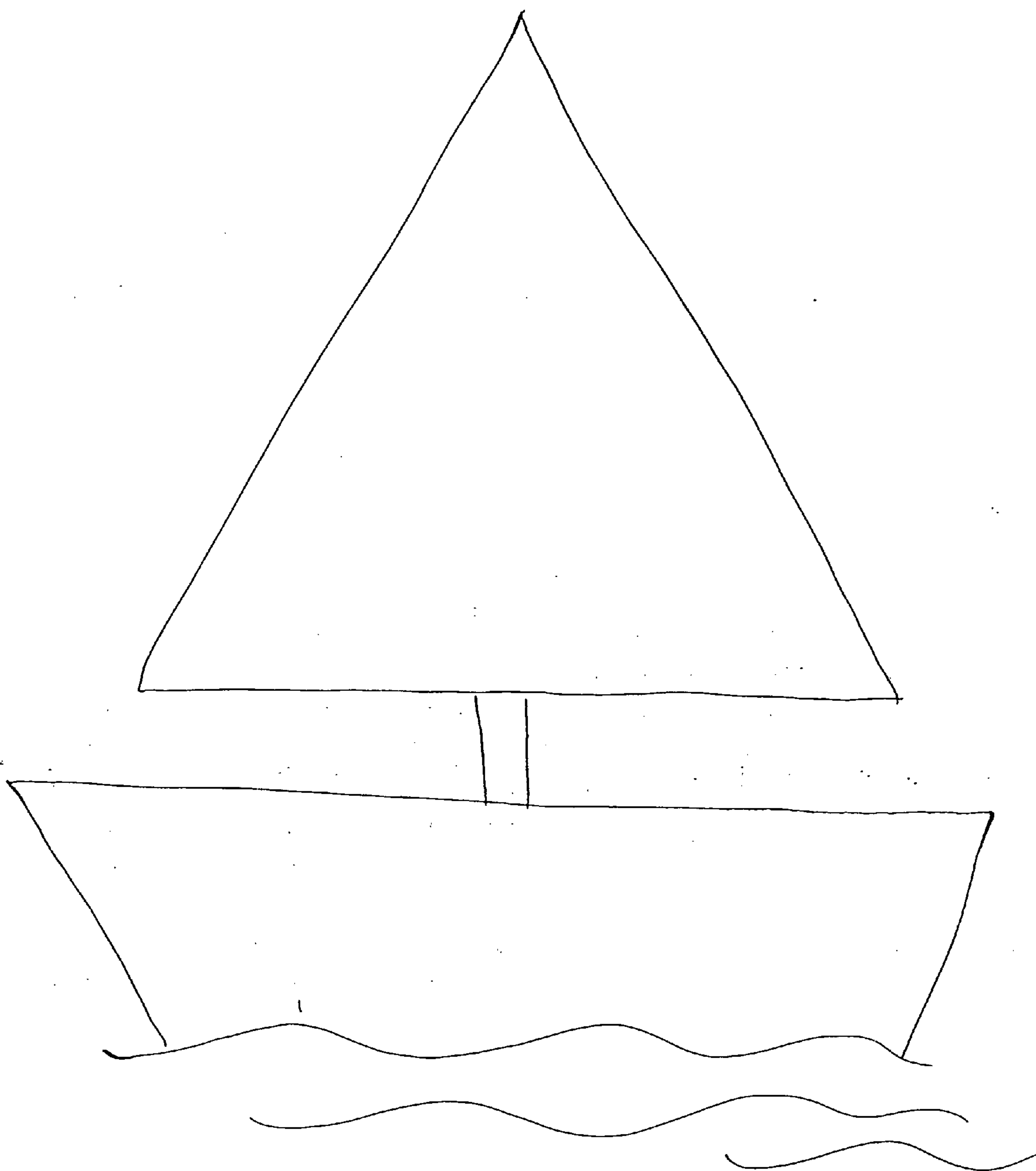
เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลงยานพาหนะ

เดินทางไปไหน	จะใกล้หรือไกล
เราเลือกไปได้	มีอยู่สามทาง
ทางบกหนึ่งรถ	ลงเรือทางน้ำ
เครื่องบินทุกลำ	ไปทางอากาศเลย







โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 11

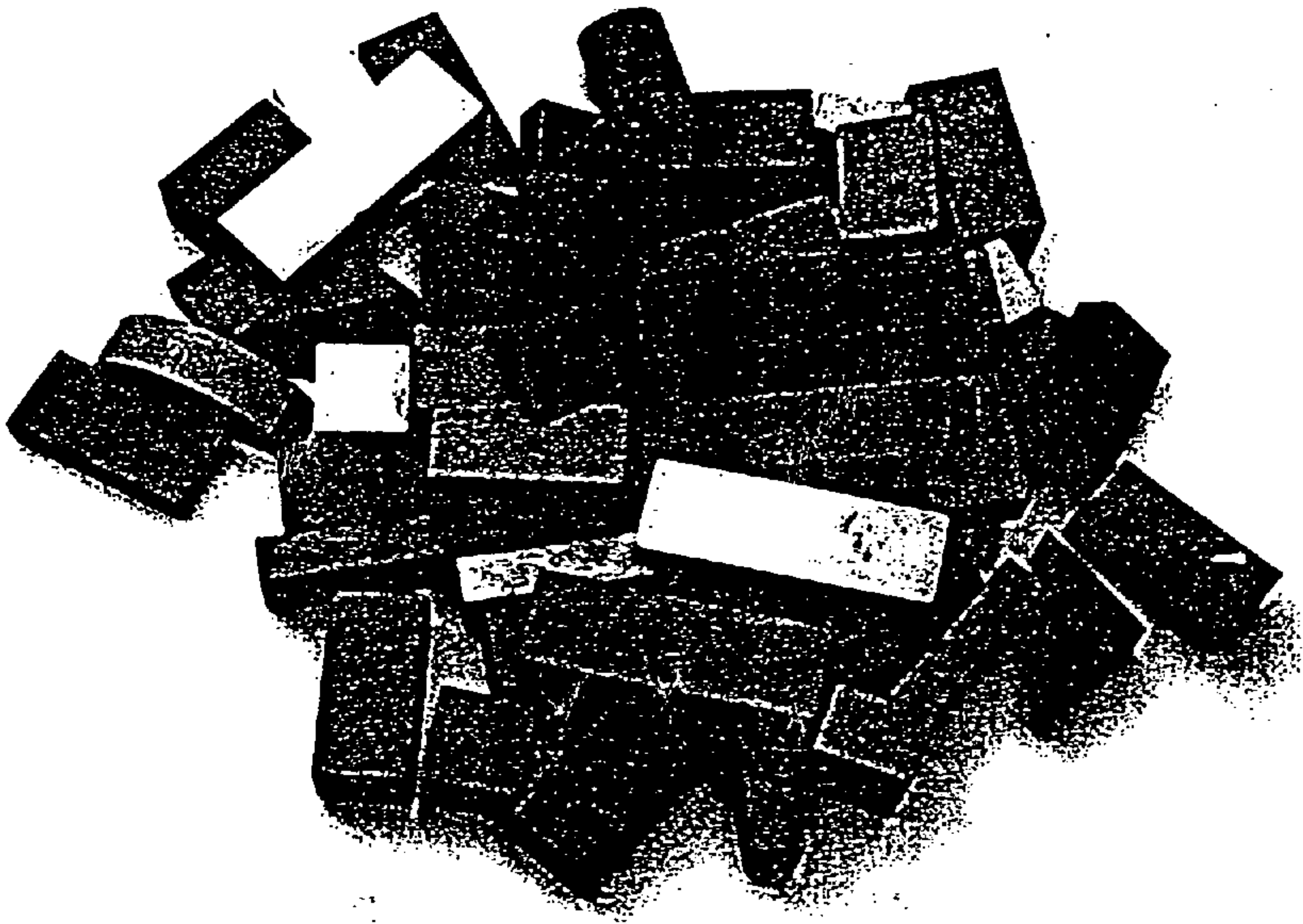
เรื่อง	การสื่อสารด้านการพูดบอกความต้องการของตนเองได้
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อพัฒนาการสื่อสารด้านการพูดบอกความต้องการของตนเองได้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1
อุปกรณ์	1. เกมต่อบล็อก เป็นบล็อกไม้รูปทรงเรขาคณิตสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลมครึ่งวงกลม และทรงกระบอก จำนวน 50 ชิ้นให้นำบล็อกมาต่อเป็นรูปร่างตามความต้องการ 2. เพลงงานสิ่งใด
วิธีดำเนินการ	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร้องเพลง “งานสิ่งใด” และทำท่าทางประกอบ 1.2 สนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลง ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2.2 ผู้วิจัยแนะนำชื่อเกมทางภาษาและแนะนำวิธีเล่นเกมทางภาษา 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมทางภาษา โดยแจกอุปกรณ์ให้ทำในแต่ละครั้งให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนา 2.4 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลจากการเล่นเกมทางภาษาโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากแต่ละกลุ่มรายงานแล้ว ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน
การประเมินผล	1. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางภาษา 2. การซักถามและการสรุป

เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลงงานสิ่งใด

งานสิ่งใด งานสิ่งใด
มัวแต่คอย เฝ้าแต่คอย
ไม่มีเสร็จไม่มีเสร็จ รับรอง
ทำงานเราต้องช่วยกัน

แม้ใครละลายทิ้งปล่อย
หวังคอยแต่เกียจโหยนกลอง
จำไว้ทุกคนต้อง
ช่วยกัน ช่วยกัน ช่วยกัน



โปรแกรมการใช้เกมทางภาษา ครั้งที่ 12

เรื่อง	ปัจฉิมนิเทศ
เวลาที่ใช้	30 นาที
ความมุ่งหมาย	เพื่อให้นักเรียนอภิปรายและสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม
โปรแกรม	การใช้เกมทางภาษาในครั้งนี้ โดยเน้นคุณค่าและประโยชน์ในการสื่อสาร
อุปกรณ์	เพลงลาก่อน
วิธีดำเนินการ	1. ผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ 2. ให้นักเรียนซักถามสิ่งที่ไม่เข้าใจและผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม 3. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมการทดลองในครั้งนี้ 4. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงลาก่อน 5. ผู้วิจัยกล่าวปิดการทดลอง
การประเมินผล	สังเกตการร่วมกิจกรรม

เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

เพลงลาก่อน

ลาก่อนเพื่อนที่รัก	ลาก่อนเพื่อนที่รัก
ลาก่อน ลาก่อน	เราจะพบกันอีก
ลาก่อน ลาก่อน	

แบบประเมินการสื่อสาร

แบบประเมินการสื่อสาร

คำชี้แจง ขอให้ท่านประเมินการสื่อสารของนักเรียนว่านักเรียนเข้าใจความหมายได้ เหมาะสม
เพียงใดในการสื่อสาร โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องท้ายข้อความที่กำหนดให้

ชื่อสกุล	การสื่อสารที่ เหมาะสม	ใช้คำได้ตรงกับ ภาพ			ใช้คำได้ตรงกับ เหตุการณ์			พูดแสดงความคิด เห็นของตน ให้ผู้อื่นเข้าใจ			พูดบอกความ ต้องการของ ตนเองได้			หมายเหตุ
		คะแนน	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														

หมายเหตุ 1,2 และ 3 หมายถึง ระดับคะแนนที่เด็กแสดงพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม
โดยใช้เครื่องหมาย / ลงในช่องคะแนนแสดงพฤติกรรมตามความเป็นจริง

เกณฑ์การประเมินการสื่อสาร

- | | | |
|---|---------|--------------------------|
| 1 | หมายถึง | ควรได้รับการส่งเสริม |
| 2 | หมายถึง | สามารถปฏิบัติได้บางครั้ง |
| 3 | หมายถึง | สามารถปฏิบัติได้ |

ตาราง 5 แสดงการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังที่ได้รับ
การจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

คนที่	การสื่อสารของนักเรียน กลุ่มทดลอง		ผลต่าง ของการ สื่อสาร	อันดับ	R^+	R^-
	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง				
1	4	12	8	6.5	6.5+	0
2	5	12	7	3.5	3.5+	0
3	4	12	8	6.5	6.5+	0
4	4	12	8	6.5	6.5+	0
5	4	8	4	1	1+	0
6	6	12	6	2	2+	0
7	4	12	8	6.5	6.5+	0
8	4	11	7	3.5	3.5+	0
Mdn	4	12	7.5		$\sum R^+ = 36$	$\sum R^- = 0$
รวม						
Q.D.	0.00	0.5	1			

$$T = 0^{**}$$

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 6 แสดงการเปรียบเทียบการสื่อสารของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

คนที่	การสื่อสารของนักเรียน กลุ่มควบคุม		ผลต่าง ของการ สื่อสาร	อันดับ	R^+	R^-
	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง				
1	4	6	2	5	5+	0
2	5	9	4	8	8+	0
3	4	5	1	3	3+	0
4	4	5	1	3	3+	0
5	4	5	1	3	3+	0
6	4	4	0	1	1+	0
7	4	7	3	6.5	6.5+	0
8	4	7	3	6.5	6.5+	0
Mdn	4.00	5.50	1.50		$\sum R^+ = 36$	$\sum R^- = 0$
รวม						
Q.D.	0.00	1.00	1.00			

$$T = 0^{**}$$

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 8 แสดงผลต่างของการสื่อสารระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังจากที่ได้รับการ
จัดกิจกรรมเกมทางภาษาและที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา

คนที่	กลุ่มทดลอง				กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง	ผลต่าง	อันดับ	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง	ผลต่าง	อันดับ
1	4	12	8	14.5	4	6	2	4.5
2	5	12	7	11.5	5	9	4	8.5
3	4	12	8	14.5	4	6	2	4.5
4	4	12	8	14.5	4	5	1	2.5
5	4	8	4	8.5	4	5	1	2.5
6	6	12	6	10	4	4	0	1
7	4	12	8	14.5	4	7	3	6.5
8	4	12	8	14.5	4	7	3	6.5
				$\sum R_1 = 100$				$\sum R_2 = 36.5$

$$U = 0^{**}$$

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_1 = (8 \times 8) + \frac{8(8 + 1)}{2} - 100$$

$$U_1 = 64 + 36 - 100$$

$$U_1 = 0$$

$$U_2 = n_1 n_2 + n_2(n_2 - 1) - \sum R_2$$

$$U_2 = (8 \times 8) + \frac{8(8 - 1)}{2} - 36.5$$

$$U_2 = 64 + 28 - 36.5$$

$$U_2 = 55.5$$

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ	นางสาวสุภาวดี อ่อนผิว
เกิดวันที่	14 เมษายน พ.ศ. 2522
ภูมิลำเนา	ตำบลกุดน้ำใส อำเภอค้อวัง จังหวัดยโสธร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	156 ซอยสวัสดิ์ สุขุมวิท 31 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองตันเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110
เบอร์โทรศัพท์	09-2346306
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2540	จบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา จากโรงเรียนค้อวังวิทยาคม จังหวัดยโสธร
พ.ศ. 2544	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏจันทรเกษม กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2547	การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ