



ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาที่มีต่อความสามารถทางภาษา
ของเด็กปฐมวัย

The Effect of Language Games on the Preschoolers' Language Abilities

ดารณี นุชจ้อย

Daranee Nuchjoy

วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษাপฐมวัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

Master of Education Thesis in Early Childhood Education

Phetchaburi Rajabhat University

2553

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมที่วัดความสามารถทางภาษา
ของเด็กปฐมวัย
ผู้วิจัย นางดารณี นุชจ้อย
สาขา การศึกษาปฐมวัย

คณะกรรมการที่ปรึกษา

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา ประพฤติกิจ)

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุเทพ ลิ้มอรุณ)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมาลี งามสมบัติ)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา ประพฤติกิจ)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมาลี งามสมบัติ)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ธีระ ประพฤติกิจ)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับเป็นส่วหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย

.....
(ดร.วิวัฒน์ วรวงษ์)
คณบดีคณะครุศาสตร์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัต กลิ่นงาม)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัย นางดารณี นุชจ้อย สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2553

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา และเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถทางภาษา ในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพศชายและหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี จำนวน 20 คน ของโรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย จากนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2/3 จำนวน 29 คนที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาและแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาก่อนและหลังการทดลองมีความสามารถทางภาษาโดยรวมและรายด้าน ทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษามีความสามารถทางภาษา โดยรวมและรายด้านสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษามีการพัฒนาความสามารถทางภาษา ที่สูงขึ้นในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง

Thesis Title : The Effect of Language Games on the Preschoolers' Language Abilities

Researcher : Mrs. Daranee Nuchjoy **Major** : Early Childhood Education **Year** : 2010

Abstract

The purposes of this research were to compare the preschoolers' language abilities before and after using language games and to study the development of their language abilities during each week. The samples were twenty second year preschoolers, aged between 4 to 5 years, randomly selected from the purposive class of twenty-nine preschoolers at St. Joseph Phetchaburi School, Amphur Muang, Phetchaburi province in the first semester of the academic year 2010. The instruments used in this research were language games and language ability test for four language abilities : listening, speaking, reading and writing. The statistical methods used for data analysis were mean, standard deviation and t-test (dependent).

The results of the research were as follows :

1. There were statistically significant differences at .001 level in total and in each language ability of the preschoolers before and after using language games. The preschoolers' language abilities after the treatment were higher than before.

- 2 The preschoolers' language abilities after using language games continually increased every week during the treatment.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างสูง จากรองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา ประพฤติกิจ ประธานกรรมการที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมาลี งามสมบัติ กรรมการที่ปรึกษา ซึ่งคอยให้คำแนะนำ ให้ข้อคิด และตรวจปรับข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง และให้ข้อเสนอแนะในการจัดทำวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จด้วยความเรียบร้อย ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ทั้งนี้ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ธีระ ประพฤติกิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไกรรวี ศรีสุคนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์วราภรณ์ แก้วแย้ม ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งกรุณาให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการวิจัยครั้งนี้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับความกรุณาและความร่วมมือเป็นอย่างดีจากผู้อำนวยการโรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี ครูผู้สอนสอนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ทุกท่านและนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2/3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้

คุณประโยชน์ที่พึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดามารดา และครอบครัวที่ได้ให้โอกาสผู้วิจัยได้มีวันนี้ จึงขอมอบเพื่อเป็นเครื่องหมายแห่งความเพียรพยายามสำหรับผู้ที่คอยให้กำลังใจทุกท่าน

ดารณี นุชจ้อย

ตุลาคม 2553

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญ.....	(6)
สารบัญตาราง.....	(9)
สารบัญภาพประกอบ.....	(11)
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัยสมมติฐานการวิจัย.....	4
สมมติฐานการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
ประโยชน์ของการวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....	9
ความหมายและความสำคัญของความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....	9
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....	10
องค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....	15
กระบวนการเรียนรู้ทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....	19
การวัดและการประเมินความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....	20
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย.....	23
ความหมายและความสำคัญของเกม.....	23
ประเภทของเกม.....	25

บทที่	หน้า
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกม.....	26
คำพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยที่ใช้ในการสร้างเกมภาษา.....	27
การเล่นกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....	28
หลักการนำเกมมาใช้ในการสอน.....	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	30
งานวิจัยในประเทศ.....	30
งานวิจัยต่างประเทศ.....	32
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	35
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	35
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	35
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	36
แบบแผนการวิจัย.....	38
วิธีดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	38
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
4 ผลการวิจัย.....	42
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาโดยรวมของเด็กปฐมวัยก่อน และหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกภาษา.....	42
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางภาษารายด้านของเด็กปฐมวัยก่อน และหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกภาษา.....	43
ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถทางภาษาโดยรวมและ รายด้านของเด็กปฐมวัยในแต่ละสัปดาห์ตลอดการทดลอง.....	45
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	47
สรุปผลการวิจัย.....	47
อภิปรายผล.....	48
ข้อเสนอแนะ.....	50
บรรณานุกรม.....	51
ภาคผนวก.....	55
ภาคผนวก ก แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย.....	56

บทที่	หน้า	
ภาคผนวก ข	คู่มือดำเนินการทดสอบและแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา.....	105
ภาคผนวก ค	ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างเครื่องมือกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	121
ภาคผนวก ง	แสดงวิธีการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย.....	129
ภาคผนวก จ	ข้อมูลของคะแนนความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลอง.....	132
ภาคผนวก ฉ	ข้อมูลของคะแนนความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยในแต่ละสัปดาห์.....	134
ภาคผนวก ช	ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา.....	137
ภาคผนวก ซ	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย.....	142
ประวัติผู้วิจัย.....	144	

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ชั้นอนุบาลปีที่ 2.....	39
2	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนน ความสามารถทางภาษาโดยรวมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา.....	42
3	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนน ความสามารถทางภาษาด้านการฟังของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา.....	43
4	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนน ความสามารถทางภาษาด้านการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา.....	43
5	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนน ความสามารถทางภาษาด้านการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา.....	44
6	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนน ความสามารถทางภาษาด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา.....	44
7	ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษากับวัตถุประสงค์ ของการวิจัย.....	122
8	ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษากับวัตถุประสงค์ ของการวิจัย.....	125
9	แสดงคะแนนดิบและการผลการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) สูตรที่ 20 (K-R 20)	130
10	แสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษาโดยรวมและรายด้านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลอง	133
11	ตารางแสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษาโดยรวมของเด็กปฐมวัยในแต่ละสัปดาห์.....	135

ตารางที่		หน้า
12	แสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษารายด้านของเด็กปฐมวัยในแต่ละสัปดาห์	136

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่	หน้า
1	กราฟแสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ของการพัฒนาความสามารถทางภาษา โดยรวมของเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง..... 4
2	กราฟแสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ของการพัฒนาความสามารถทางภาษา โดยเป็นรายด้านของเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง..... 4
3	ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา..... 138

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวโน้มทางการศึกษาในปัจจุบันได้มีการนำองค์ความรู้เกี่ยวกับการทำงานของสมอง จิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาพัฒนาการตามวัยของมนุษย์ และการเรียนรู้ตามทฤษฎีการศึกษาต่างๆ มาผนวกเข้าด้วยกัน โดยจัดให้มีการออกแบบและจัดองค์ประกอบของการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับการทำงานของสมอง การเรียนรู้ที่ทรงประสิทธิภาพและเต็มตามศักยภาพของเด็กเกิดขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2549 : 1) สมองเป็นอวัยวะสำคัญของชีวิตมีหน้าที่ในการดำรงอยู่ของชีวิต การคิดและการเรียนรู้ของมนุษย์ประกอบด้วยสมอง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวาที่ทำงานต่อเนื่องสัมพันธ์กัน เด็กควรฝึกการใช้สมองอย่างสมดุล โดยสมองซีกซ้ายจะมีศักยภาพเกี่ยวกับ ภาษา การฟัง การจำ คิดวิเคราะห์เหตุผล การลำดับ การคิดคำนวณ สัญลักษณ์ เหตุผลเชิงตรรก และวิทยาศาสตร์ ส่วนสมองซีกขวามีศักยภาพเกี่ยวกับจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ อารมณ์ ความรู้สึก รับรู้ภาพรวม การรับรู้ทางประสาทสัมผัส ศิลปะ สุนทรียภาพดนตรี รูปทรง สี มิติสัมพันธ์ และการเคลื่อนไหว (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2547 : 30-31)

แนวคิดในการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสมองให้ความสำคัญว่าสมองจะเจริญเติบโตได้รวดเร็วและมีการรับรู้ได้มากนั้น จะต้องมีส่วนเข้าไปกระตุ้นสมองอยู่เสมอ สมองจะยิ่งพัฒนามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในช่วง 6 ขวบแรก เป็นโอกาสทองของการพัฒนาสมอง เป็นช่วงที่สมองกำลังเติบโตและต้องการการเรียนรู้ในทุกเรื่อง ถ้าเราเร่งสร้างความฉลาดกันในช่วงนี้สมองจะรับได้ทันที และเป็นพื้นฐานที่ฝังแน่นติดตัวต่อไปเมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ทางภาษาของเด็กปฐมวัยซึ่งเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในครรภ์มารดา และหลังคลอดหากเด็กได้รับการกระตุ้นทางภาษาอย่างต่อเนื่องและถูกวิธี เด็กจะสามารถเรียนรู้ภาษาได้ดี และเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ด้านอื่นอย่างมีประสิทธิภาพเช่นกัน เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่มนุษย์ใช้รับส่งข้อมูลในการสื่อสารระหว่างกัน เพื่อสร้างความเข้าใจอันดีของบุคคลในสังคม ภาษามีความสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิตพร้อมๆ กัน การเรียนรู้ภาษาจนสามารถใช้ภาษาได้ดีจึงเป็นเรื่องสำคัญ การเกิดและการรอกงามของภาษาจะเป็นไปได้ดีเมื่อเด็กได้มีประสบการณ์การได้ยิน ได้มองเห็นเกิดความสัมพันธ์ระหว่างภาพที่เห็นกับเสียงที่ได้ยิน

จนเกิดภาษาพูด ภาษาอ่านและภาษาเขียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2549 : 33) ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยเฉพาะมาตราที่ 22 ได้กำหนดไว้ชัดเจนว่า การจัดการศึกษาต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ และมาตรา 24 ซึ่งกำหนดให้จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นถึงความสนใจของเด็ก และความแตกต่างระหว่างบุคคล การฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การแก้ปัญหาด้วยการบูรณาการความรู้และปลูกฝังคุณธรรม โดยมีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง บุคคล และชุมชน

การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย ไม่ใช่การอ่าน คัด เขียน และคิดเลข เพราะการสอนเช่นนั้นเป็นการเร่งพัฒนาการเด็กให้เร็วไปกว่าธรรมชาติ ซึ่งเป็นการสร้างให้เด็กเครียดและคับข้องใจเป็นการทำลายสุขภาพจิตของเด็ก โดยธรรมชาติพัฒนาการของเด็กจะเป็นไปอย่างต่อเนื่องจากง่ายไปสู่ความซับซ้อน พัฒนาการของเด็กแต่ละคนมีอัตราแตกต่างกันในแต่ละด้าน ประสบการณ์ที่เด็กได้รับจะเป็นองค์ความรู้สะสม ซึ่งต้องเกิดจากการเล่นหรือการทำกิจกรรม ประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากบ้านหรือที่ครูจัดขึ้นจะทำให้เด็กเรียนรู้ข้อความรู้ จากการพูด การฟัง การสังเกตและการใช้ความคิดขณะทำกิจกรรม การสอนเด็กปฐมวัยมิใช่การบอกให้เด็กทำตามคำสั่งครู หรือทำกิจกรรมตามที่ครูกำหนด แต่การสอนเด็กปฐมวัย คือ การแนะแนวและอำนวยความสะดวกให้แก่เด็ก โดยครูเป็นผู้จัดเตรียมสิ่งแวดล้อมกระตุ้นให้เด็กเกิดการอยากเรียนรู้ ครูต้องมีอุปกรณ์และกิจกรรมที่ทำขาย มีความหลากหลายและใช้เวลาแก่เด็กมากพอ (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2547 : 12-23) ซึ่งหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เมื่อเด็กจบการศึกษาระดับปฐมวัย เด็กจะบรรลุตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่กำหนดไว้ 12 ข้อ และในข้อที่ 9 ระบุว่าเด็กต้องสามารถใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย ดังนั้นในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กจึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องกับเด็กไม่ว่าจะเป็น ครู พ่อแม่ผู้ปกครอง หรือบุคคลต่าง ๆ ที่ทำงานเกี่ยวกับเด็กต้องตระหนักถึงเรื่องของการพัฒนาการด้านต่าง ๆ อย่างจริงจัง และเตรียมความพร้อมในทุก ๆ ด้านเพื่อช่วยให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเตรียมความพร้อมทางภาษา สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นไม่ได้หมายความว่าพอเริ่มต้นก็จะต้องเรียนอ่านเขียนทันที และในปัจจุบันนี้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับเด็กปฐมวัยนั้นต้องยึดเด็กเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการบังคับให้เด็กเรียนในเนื้อหาที่เด็กไม่สนใจหรืออยากเกินวัยของเด็กส่งผลให้เด็กเรียนอย่างไม่มีความสุข เกิดความเครียด ซึ่งเป็นการทำลายความสนใจและทัศนคติของเด็กที่มีต่อการเรียนรู้ทางภาษาเสียตั้งแต่ยังเขียนไม่ได้ เป็นการสูญเสีย

ศักยภาพในการอ่านออกเขียนได้ของเด็ก และเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เกิดอัตราการไม่รู้หนังสือของคนไทยในสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารในปัจจุบัน การเตรียมความพร้อมทางภาษาให้กับเด็กโดยวิธีการที่ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะภาษาเป็นเครื่องมือที่จะช่วยสื่อความหมายออกไปให้ผู้อื่นรับรู้ซึ่งต้องอาศัยทักษะทั้ง 4 ด้าน คือการฟัง พูด อ่าน และเขียน ตลอดจนการเตรียมเด็กให้พร้อม ก็เป็นสิ่งที่น่าจะต้องทำเป็นอย่างยิ่ง การจัดสิ่งแวดล้อมที่让孩子มีโอกาส ฟัง พูด อ่าน และเขียนในสถานการณ์ที่มีความหมายต่อตัวเด็ก จึงเป็นบทบาทสำคัญ ประการหนึ่งของครูในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาแก่เด็ก (นภเนตร ธรรมบวร, 2546 : 222)

จุดประสงค์ของการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้กับเด็กปฐมวัยไม่ใช่การอ่านหรือการคัดตัวบรรจง หรือการเขียนสื่อความหมาย แต่เป็นการส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาสื่อสารซึ่งประกอบด้วย การรับรู้ภาษา (Receptive Language) และการแสดงออกทางภาษา (Expressive Language) ซึ่งรวมถึงความพร้อมในด้านภาษา คือการส่งเสริมการรู้หนังสือ ซึ่งได้แก่การรู้จักการอ่าน การเขียน การฝึกความคุ้นเคยกับตัวหนังสือ (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2547 : 143) ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ตอบสนองความสนใจของเด็ก มีความสุขขณะที่เรียนรู้ และเกิดการพัฒนาการทุกด้านไปพร้อมๆกัน ในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้กับเด็กปฐมวัยนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่นการเล่านิทาน การซักถาม การพูดคุย การร้องเพลง การท่องคำคล้องจอง เป็นต้น แต่สิ่งหนึ่งที่เป็นความต้องการตามธรรมชาติของเด็กปฐมวัยก็คือการเล่น การเล่นเป็นกิจกรรมส่วนใหญ่ในชีวิตของเด็ก การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา (हररररर หนีลวีเชีร, 2535 : 65)

เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ที่มีกฎกติกาในการเล่น เป็นกิจกรรมที่จัดสิ่งแวดล้อมให้เด็กเกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะและเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน บางเกมก็ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง (เขาวพา เดชะคุปต์, 2546 : 13) เกมจึงเป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจมากซึ่งสามารถใช้ในการช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกันกับเพื่อนในสังคมได้เป็นอย่างดี สำหรับด้านการเรียนการสอน เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ ทำให้การเรียนดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน (สุภาวดี ลักษยานุกูล , 2537 : 239) โดยเฉพาะเกมภาษา (Language Games) เป็นเกมที่ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนทักษะทางภาษาโดยอาศัยจินตนาการและการใช้คำพูด ซึ่งครูอาจมีการใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบ เช่น บัตรภาพ บัตรคำ เพื่อพัฒนาความคิดและทักษะทางภาษาอย่างรอบด้านของเด็กปฐมวัยทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาว่า กิจกรรมการเล่นเกมภาษาจะมีผลต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยหรือไม่ เพียงใด เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับครูปฐมวัยและบุคคล

ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาความสามารถทางภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง

สมมติฐานการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาจะมีความสามารถทางภาษาสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาจะมีการพัฒนาความสามารถทางภาษาสูงขึ้นในแต่ละสัปดาห์ตลอดการทดลอง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพศชายและหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี จำนวน 4 ห้องเรียน รวม 116 คน ของโรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี อำเภอเมืองจังหวัดเพชรบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพศชายและหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี จำนวน 20 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) จากนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2/3 จำนวน 29 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจงจากประชากรทั้งหมดของโรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเล่นเกมภาษา

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถทางภาษา 4 ด้าน คือการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2

4. ระยะเวลาในการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ทำการทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ ละ 4 วัน วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 24 ครั้ง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. กิจกรรมการเล่นเกมภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความแม่นยำตามเนื้อหา(Content validity) เพราะได้ผ่านการตรวจพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

2. แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาสำหรับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความแม่นยำตามเนื้อหาและมีความเชื่อมั่น (Reliability) เพราะได้ผ่านการตรวจพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญและการวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติแล้ว

3. เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 เพศชายและหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี จำนวน 20 คน ของโรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี สามารถเป็นตัวแทนประชากรเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 ทั่วไปได้เพราะได้ผ่านการสุ่มอย่างง่ายจากกลุ่มประชากรแล้ว

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเล่นเกมภาษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา โดยมีกติกาในการเล่น มีการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ และมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะทางภาษาทั้งทางด้านการฟัง (เกมฉันสั่งว่า) การพูด (เกมเปิดป้ายทายภาพ) การอ่าน (เกมตามหาคู่) และการเขียน (เกมภาพปริศนา) เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลินเป็นไปตามธรรมชาติของเด็กแต่ละวัย ซึ่งสร้างและพัฒนาโดยผู้วิจัย

2. ความสามารถทางภาษา หมายถึง การรับรู้ และการแสดงออกทางภาษาโดยใช้ประสาทสัมผัส ทั้ง 5 รับข้อมูลไปสู่กระบวนการคิด แล้วแสดงออกถึงความเข้าใจแลความสามารถในการใช้ภาษา ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี ซึ่งสามารถวัดและประเมินด้วยแบบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น 4 ด้าน ดังนี้

2.1 ความสามารถทางภาษาด้านการฟัง หมายถึง การตั้งใจรับรู้เสียงที่ได้ยิน โดยผ่านประสาทสัมผัสทางหู และส่งผ่านไปยังสมอง เพื่อแปลความหมายให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ได้ยิน แบ่งเป็น

2.1.1 การฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง

2.1.2 การฟังและเข้าใจความหมาย

2.2 ความสามารถทางภาษาด้านการพูด หมายถึง การเปล่งเสียงออกมาเป็นคำหรือประโยคที่มีความหมายเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ แบ่งเป็น

2.2.1 การบอกชื่อสิ่งต่างๆที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน

2.2.2 การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์

2.3 ความสามารถทางภาษาด้านการอ่าน หมายถึง การแปลความหมายจากสื่อหรือสัญลักษณ์ที่มองเห็น เช่น ภาพ ตัวอักษร ได้อย่างถูกต้อง แบ่งเป็น

2.3.1 การจำแนกความเหมือนความแตกต่างของคำศัพท์

2.3.2 การอ่านและเข้าใจความหมายของคำที่อ่าน

2.4 ความสามารถทางภาษาด้านการเขียน หมายถึง การบังคับกล้ามเนื้อมือให้สัมพันธ์กับตา และสามารถขีดเขียนเป็นภาพ สัญลักษณ์ หรือตัวอักษร ให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายได้ แบ่งเป็น

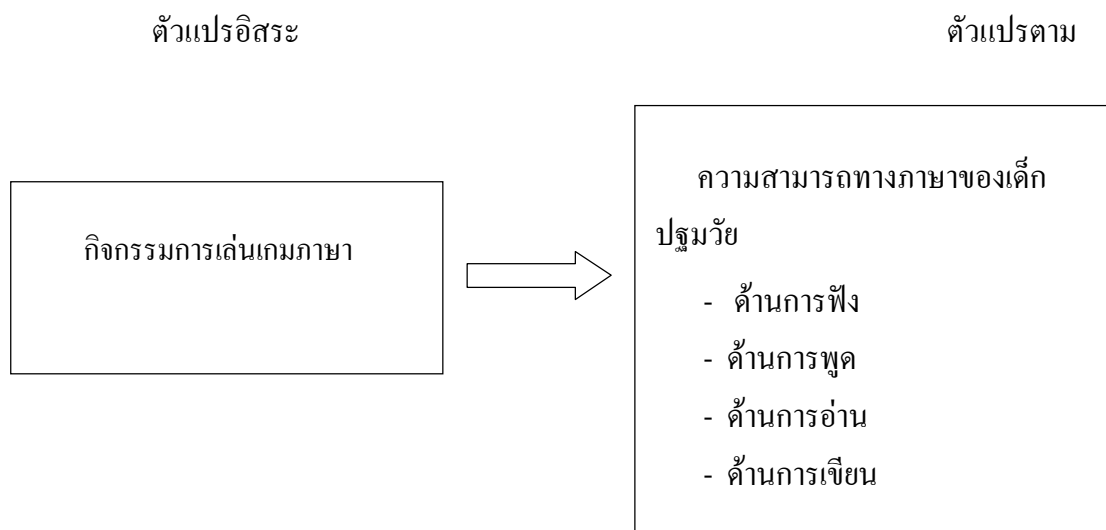
2.4.1 การเขียนภาพตามแบบ

2.4.2 การเขียนคำตามแบบ

3. เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2/3 ของโรงเรียนเซนต์โยเซฟ เพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีกรอบแนวคิดตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยปี พ.ศ. 2546 และทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย ดังนี้



ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ผลการวิจัยครั้งนี้จะกระตุ้นให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยมากขึ้น
2. เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยยึดเด็กเป็นสำคัญและเหมาะสมตามวัยของเด็ก
3. เป็นการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมที่ส่งเสริมความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยให้แก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาปฐม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอตามหัวข้อ
ต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย
 - 1.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย
 - 1.3 องค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัย
 - 1.4 กระบวนการเรียนรู้ทางภาษาของเด็กปฐมวัย
 - 1.5 การวัดและการประเมินความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและเกมภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 2.1 ความหมายและความสำคัญของเกมภาษา
 - 2.2 ประเภทของเกม
 - 2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเกม
 - 2.4 คำพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยที่ใช้ในการสร้างเกมภาษา
 - 2.5 การเล่นกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย
 - 2.6 หลักการนำเกมมาใช้
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย

1. ความหมายและความสำคัญของความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย

1.1 ความหมายของความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย

ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร (2529 : 214-215) กล่าวว่า ภาษาเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นในตัวเด็ก เด็กสามารถจะใช้ภาษาเพื่อติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น เป็นคำพูดที่เกิดขึ้นภายในจากรูปแบบของการคิด โดยระบบของการใช้สัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางภาษาในระดับต่อไป

บุษบง ต้นดวงษ์ (2535 : 40-47) กล่าวว่า ภาษาเป็นสัญลักษณ์ของการสื่อสารที่ต้องใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องที่ต้องการสื่อสาร เด็กปฐมวัยเรียนรู้จากภาษาแบบต่างๆ ได้แก่ ภาษา ศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย ละคร และคณิตศาสตร์ ซึ่งสามารถใช้สื่อความคิดแต่ละเรื่อง โดยใช้สัญลักษณ์หลายแบบผสมผสานกัน

กุลยา ต้นดิพลชีวะ (2547 : 152) กล่าวว่า ภาษาเป็นการใช้ศัพท์และไวยากรณ์เพื่อการสื่อความหมายในรูปแบบการพูด การเขียนหรือภาษาสัญลักษณ์ การใช้ภาษาของเด็กปฐมวัยเป็นการสื่อด้วยภาษาสัญลักษณ์มากกว่าการพูดและการเขียน เด็กมีภาษาและวิธีการของเด็ก รูปแบบที่เด็กแสดงออกมากที่สุดคือ ศิลปะ การเคลื่อนไหวร่างกาย ดนตรี การพูด และตามด้วยการเขียน การเรียนรู้ภาษาของเด็กเป็นแรงขับเคลื่อนภายในตน ประสานกับปฏิสัมพันธ์กับบุคคลภายนอกและสิ่งแวดล้อมที่ต่อเนื่องกัน ดังนั้นในการสอนภาษาเด็กต้องเริ่มจากสิ่งที่เด็กสามารถสื่อได้มากที่สุดก่อน เด็กจึงจะสามารถพัฒนาทักษะภาษาได้ตามลำดับ

จากความหมายของความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยสามารถสรุปได้ว่า ภาษาเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นในตัวเด็ก เด็กสามารถจะใช้ภาษาเพื่อติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น เป็นคำพูดที่เกิดขึ้นภายในจากรูปแบบของการคิดโดยระบบของการใช้สัญลักษณ์เด็กปฐมวัยเรียนรู้จากภาษาแบบต่างๆ ได้แก่ ภาษา ศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย ละคร และคณิตศาสตร์ ซึ่งสามารถใช้สื่อความคิดแต่ละเรื่อง โดยใช้สัญลักษณ์หลายแบบผสมผสานกัน การเรียนรู้ภาษาของเด็กเป็นแรงขับเคลื่อนภายในตนประสานกับปฏิสัมพันธ์กับบุคคลภายนอกและสิ่งแวดล้อมที่ต่อเนื่องกัน ดังนั้นในการสอนภาษาเด็กต้องเริ่มจากสิ่งที่เด็กสามารถสื่อได้มากที่สุดก่อน เด็กจึงจะสามารถพัฒนาทักษะภาษาได้ตามลำดับ

1.2 ความสำคัญของความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย

หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 201) กล่าวไว้ว่า ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารระหว่างกันด้วยวิธีการที่หลากหลายรูปแบบ วิธีที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ การใช้ภาษาพูด และภาษาเขียน การพัฒนาทักษะดังกล่าว จะช่วยให้เด็กเข้าใจและเรียนรู้สิ่งต่างๆในสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น ตลอดจนการแสดงออกถึงความต้องการ การส่งและรับข่าวสาร การแสดงออกถึงความรู้สึก และการเข้าใจผู้อื่น

ทิสนา แคมมณี และคณะ (2542 : 60) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กจำเป็นต้องเรียนรู้ภาษาเพื่อใช้ในการคิด และสื่อความหมาย การปรับตัวรับความรู้ใหม่ เด็กสามารถใช้ภาษาในการติดต่อกับผู้อื่น ทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน

นภเนตร ธรรมบวร (2544 : 13) กล่าวไว้ว่าพัฒนาการทางภาษาในเด็กนั้นมีความสำคัญยิ่ง เพราะเป็นการนำเด็กไปสู่โลกใหม่ต่อไป ภาษาถือเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งสำหรับพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก ความคิดต่างๆ จะถ่ายทอดสู่กันได้ก็โดยผ่านภาษา และภาษาเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการทางสติปัญญา เด็กก่อนวัยเรียนเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางภาษามาก รู้จักคำศัพท์มากขึ้น พัฒนาคำพูดเดี่ยว สู่คำพูดเป็นวลีและเป็นประโยคในที่สุด

จากความสำคัญของภาษาทั้งหมด พอสรุปได้ว่า ภาษาเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัยมากเพราะเด็กต้องใช้ในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน และเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัวเด็กอาจแสดงออกมาทางคำพูด การกระทำการเขียนหรืองานศิลปะเพื่อสื่อความหมาย ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย

โลแกนและโลแกน (Logan and Logan, 1974 : 207 อ้างถึงใน สุภาวดี ลักขานุกูล, 2537 : 32-34) ได้แบ่งพัฒนาการการเรียนรู้ภาษาของเด็กออกเป็น 7 ขั้นดังนี้

1. ระยะปะปะ (Random Stage) อายุแรกเกิดถึง 6 เดือนระยะนี้เด็กจะเปล่งเสียงต่างๆที่ยังไม่มีความหมาย การเปล่งเสียงของเด็กก็เพื่อบอกความต้องการของตนเอง และเมื่อได้รับการตอบสนองเด็กจะรู้สึกพอใจ ในช่วงนี้เป็นระยะที่ควรสนับสนุนการพูดของเด็ก โดยการพูดคุยตอบ เพราะเด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูอย่างใกล้ชิด มีคนพูดคุยด้วยและมีสุขภาพดีจะมีโอกาสพัฒนาทางภาษาได้ดีกว่าเด็กที่เจ็บป่วย ร้องไห้โยเย หรือถูกทอดทิ้ง

2. ระยะแยกแยะ (Jargon Stage) อายุ 6 เดือน ถึง 1 ปี ในระยะนี้เด็กจะเริ่มแยกแยะเสียงที่เขาได้ยินจากสิ่งแวดล้อม เช่น เสียงพูดคุยของแม่หรือผู้ให้การเลี้ยงดู เด็กจะแสดงลักษณะของการหยุดฟังและแสดงอาการจำเสียงที่ได้ยินได้

3. ระยะเลียนแบบ (Imitation Stage) อายุ 1 ปี ถึง 2 ปี ในระยะนี้เด็กจะเรียนรู้วิธีการพูดด้วยวิธีเลียนแบบ เด็กจะสามารถจับเค้าความของคำพูดได้จากท่าทาง และสีหน้าของผู้พูดในขณะที่พูด

4. ระยะขยาย (The Stage of Expansion) อายุ 2 ปี ถึง 4 ปี เด็กจะเริ่มพูดโดยเปล่งเสียงออกมาเป็นคำๆ เมื่ออายุ 2 ปี จะเริ่มพูดเป็นคำ สามารถใช้คำที่เป็นคำนามได้ถึงร้อยละ 20 เมื่ออายุ 3 ปี เด็กจะเริ่มพูดเป็นประโยคได้ อายุ 4 ปี เริ่มใช้คำศัพท์ต่างๆ ได้กว้างขวางขึ้น สามารถใช้คำขึ้นต้นหรือคำลงท้ายอย่างที่ได้ยินผู้ใหญ่ใช้

5. ระยะโครงสร้าง (Structure Stage) อายุ 4 ปี ถึง 5 ปี การรับรู้และการสังเกตของเด็กวัยนี้ดีขึ้นมาก ซึ่งทำให้เด็กได้สังเกตการใช้ภาษาของบุคคลที่อยู่รอบข้างและนำมาทดลองใช้ ประสบการณ์ที่เด็กได้รับล้วนแต่ช่วยให้เด็กเก็บข้อมูลทางภาษาได้เพิ่มมากขึ้น เด็กจะรู้จักคิดสร้างคำและประโยคด้วยตนเอง

6. ระยะตอบสนอง (Responding Stage) อายุ 5 ปี ถึง 6 ปี พัฒนาการทางภาษาของเด็กวัยนี้เริ่มสูงขึ้น เด็กได้พัฒนาคำศัพท์เพิ่มขึ้น รู้จักการใช้ประโยคอย่างเป็นระบบตามหลักไวยากรณ์ การใช้ภาษาจึงเป็นภาษาที่มีแบบแผนมากขึ้น ภาษาของเด็กจะใช้สำหรับการสื่อสารที่ให้ความหมายและเพื่อแสดงให้ผู้อื่นรับรู้ถึงสิ่งที่เขามองเห็นหรือรับรู้

7. ระยะสร้างสรรค์ (Creative Stage) อายุ 6 ปีขึ้นไป เด็กสามารถจำสัญลักษณ์ทางภาษาได้มากขึ้น สามารถใช้ถ้อยคำที่เป็นสำนวน หรือคำที่มีความหมายลึกซึ้งได้ ใช้คำพูดที่เป็นนามธรรมมากขึ้น และจะมีความสุขมากเมื่อได้สนทนากับผู้อื่น

กฤษยา ดันดิผลาชีวะ (2542 : 111-113) กล่าวว่าในช่วงระยะของพัฒนาการทางภาษา การพูดคุยสนทนากับเด็กเป็นการกระตุ้นที่ดี เด็กสามารถพัฒนาความคิดได้เต็มที่ การปล่อยให้เด็กเรียนรู้ภาษาเองตามธรรมชาติ เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษามาก พัฒนาการทางภาษาของเด็กแต่ละขวบปีจะมีความแตกต่างกัน เริ่มจากการออกเสียง พูดคำเดียว เชื่อมคำ เชื่อมประโยค การแสดงท่าทางประกอบจนถึงการโต้ตอบกับผู้อื่นพอสรุปได้ดังนี้

เด็กจะเริ่มพูดเป็นคำเมื่ออายุ 1 ขวบ แสดงท่าทางประกอบได้

อายุ 2 ขวบ ใช้สรรพนาม พูดเป็นประโยค

อายุ 3 ขวบ เด็กใช้พหูพจน์ได้มาก ทำท่าทางตามรูปในหนังสือ บอกชื่อคนได้ พูดประโยคธรรมดาได้ สนทนาได้ เล่าเรื่องที่ประสบมาได้ เล่านิทานได้

อายุ 4 ขวบ เด็กบอกสีได้มากกว่า 1 สี รับฟังคำสั่งได้ อธิบายรูปได้ เล่าเรื่องจากภาพได้ นับ 1-3 บอกเหตุผลได้ ร้องเพลง พูดเป็นประโยคและถามคำถามได้

อายุ 5 ขวบ เด็กนับ 1-20 ได้ เริ่มเขียนหนังสือตามรอบประได้ รู้ที่อยู่ตนเอง จำตัวอักษรได้ ถามคำถามเกี่ยวกับความหมายและเหตุผลได้

นภเนตร ชรรมบวร (2544 : 114-115) ได้สรุปพัฒนาการทางภาษาของเด็กวัยแรกเกิด-6 ปี ไว้ดังนี้

แรกเกิด ปกติจะไม่ออกเสียงจะทำเสียงเมื่อร้องไห้ สะอึก จาม เรอ

อายุ 5-6 สัปดาห์ เริ่มทำเสียง เล่นเสียง โดยเฉพาะถ้ามีคนมาเล่น หยอกล้อ

อายุ 3 เดือน ชอบเล่นเสียงและจะทำเสียงตอบผู้อื่น หยุดฟังขณะที่ผู้อื่นทำเสียงพูดด้วย

อายุ 6 เดือน หัวเราะและส่งเสียงถ้ามีคนมาเล่นด้วย ถ้าไม่พอใจก็ร้องกรี๊ดกราด ชอบเล่น เสียง และออกเสียง

อายุ 9 เดือน เลียนเสียงผู้ใหญ่ ชอบออกเสียงเป็นคำ โดยออกเสียงซ้ำๆกันบ่อยๆ

อายุ 1 ปี เริ่มเข้าใจความหมายของคำและออกเสียงคำที่มีความหมายได้พูดได้ประมาณ 6-20 คำ

อายุ 2 ปี พูดได้ประมาณ 50 คำ และบางทีก็พูดเป็นประโยคสั้นๆได้ เริ่มใช้คำแทนตัวเอง เริ่มตั้งคำถามและเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดด้วย

อายุ 3-3 ½ ปี รู้จักคำศัพท์มากขึ้น นับเลขได้ บอกได้ว่าต้องการอะไร เริ่มถามว่าอะไร ทำไม อย่างไร เมื่อไหร่ รู้จักทิศทาง เรียกชื่อสิ่งของที่คุ้นเคยได้ สนใจหนังสือเกี่ยวกับสัตว์และนิทานต่างๆ

อายุ 3-4 ปี พูดประโยคยาวๆ ได้มากขึ้น รู้จักเรียงวางประโยคได้ถูกต้อง รู้จักใช้คำปฏิเสธ

อายุ 4-5 ปี จำคำศัพท์ได้ประมาณ 1,550-1,900 คำ บอกชื่อนามสกุลของตนเองได้ รู้จักเพศของตนเอง ชอบแต่งประโยคโดยใช้คำต่างๆ ชอบใช้คำถาม ทำไม เมื่อไหร่ อย่างไรและสนใจความหมายของคำต่างๆ

อายุ 5-6 ปี พูดได้คล่องและถูกต้อง ไวยากรณ์ จำคำศัพท์ได้ถึง 2,200 คำ บอกชื่อ ที่อยู่ อายุ และวันเกิด ของตนเองได้ ชอบท่อง หรือร้องเพลงที่มีจังหวะและเนื้อร้องที่มีคำสัมผัสกัน

นิตยา ประพฤติกิจ (2549 : 25-26) ได้สรุปพัฒนาการทางภาษาของเด็กไว้ว่า นับตั้งแต่แรกเกิดถึง 10 เดือน ทารกจะเริ่มเปล่งเสียงอ้อแอ้และพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ จนเป็นเสียงสระ และเสียงพยัญชนะ สามารถเข้าใจความหมายของคำบางคำ และเริ่มพูดคำแรกได้เมื่ออายุ ประมาณ 1 ขวบ ช่วงอายุ 1 ขวบ 6 เดือน เข้าใจคำถามง่ายๆ พูควลีที่มี 2 คำได้ หลังจาก 1 ขวบ 6 เดือน ถึง 2 ขวบ พูดเฉพาะคำสำคัญๆ คล้ายการโทรเลข ใช้คำปฏิเสธ “ไม่” สนุกกับการพูดคนเดียว เมื่อครบ 2 ขวบ เด็กรู้คำศัพท์มากถึง 300 คำ เมื่ออายุ 3 ขวบ ใช้ประโยคซับซ้อนได้ และรู้ คำศัพท์ถึง 1,000 คำ ชอบใช้คำถาม “อะไร” “ที่ไหน” เมื่ออายุ 4 ขวบ จะรู้คำศัพท์ได้ประมาณ 2,000 คำ ชอบซักถาม “ทำไม” “อย่างไร” เด็กวัย 4 ขวบ เป็นวัยที่มีจินตนาการสูงจึงสนุกกับการ คิดสร้างคำและประโยค เมื่ออายุ 5 ขวบ เด็กสามารถใช้ภาษาที่มีแบบแผนมากขึ้น เรียกว่า เป็นวัย ที่ใช้ภาษาสื่อความหมายให้ผู้อื่นรับรู้ได้ เหมือนเช่นผู้ใหญ่ใช้

จากพัฒนาการทางภาษาที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการทางภาษาของเด็กจะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตั้งแต่แรกเกิด โดยเริ่มจากการเล่นเสียง การรับรู้คำศัพท์ ง่ายๆ การใช้ประโยคสั้นๆ จนเกิดความเข้าใจและสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เมื่อเด็กมีประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น เด็กจะสามารถใช้ภาษาได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและการส่งเสริมประสบการณ์ทางด้านภาษาได้อย่างเหมาะสมนั่นเอง

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย

หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 203-213) ได้สรุปการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้หรือการพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

ทัศนะของนักพฤติกรรมศาสตร์ (The Behaviorist view) มีความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กดังนี้

1. เด็กเกิดมาโดยมีศักยภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดทางกรรมพันธุ์โดยปราศจากความสามารถพิเศษทางการเรียนทางใดทางหนึ่ง
2. การเรียนรู้ ซึ่งรวมทั้งการเรียนภาษาเกิดขึ้น โดยการที่สิ่งแวดล้อมเป็นผู้ปรับพฤติกรรมผู้เรียน
3. พฤติกรรมทั่วไปรวมทั้งพฤติกรรมภาษาถูกปรับโดยแรงเสริมจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้า
4. ในการปรับพฤติกรรมที่ซับซ้อนอย่างเช่นภาษา จะมีกระบวนการเลือกหรือทำให้การตอบสนองเฉพาะเจาะจงขึ้น โดยผ่านการให้แรงเสริมทางบวก

นักทฤษฎีที่เชื่อเกี่ยวกับกฎธรรมชาติ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กแตกต่างจากนักพฤติกรรมศาสตร์ ดังเช่น

ชอมสกีและแมคเนล (Chomsky and McNeill) เชื่อว่า เด็กทุกคนเกิดมาโดยมีโครงสร้างทางภาษาศาสตร์อยู่ในตัว ซึ่งได้แก่ โครงสร้างทางด้านความหมาย ประโยคและระบบเสียง ตามความเชื่อนี้เด็กไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ภาษา เด็กเพียงแต่ต้องค้นหาว่าระบบภาษาของตนเกี่ยวข้องกับภาษาศาสตร์อย่างไร

เล็นเบอร์ก (Lenneberg) เชื่อว่าเด็กเกิดมาด้วยความสามารถทางภาษามิใช่เป็น “ฝ่ายขาว” ความสามารถทางการเรียนภาษาของเด็กถูกจัดโปรแกรมไว้ในตัวและมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้รับอีกด้วย

เปียเจท์ (Piaget) เชื่อว่าพัฒนาการทางภาษาของเด็กเป็นไปพร้อมๆ กับความสามารถด้านการให้เหตุผล การตัดสินใจและด้านตรรกศาสตร์ เด็กต้องการสิ่งแวดล้อมที่จะส่งเสริมให้เด็กสร้างกฎ ระบบเสียง ระบบคำ ระบบประโยค และความหมายของภาษา นอกจากนี้เด็กยังต้องฝึกภาษาด้วยวิธีการหลากหลายวิธี และจุดประสงค์หลายๆอย่าง

นอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาทำการค้นคว้าอีกมากมายและเกิดการค้นพบทฤษฎีต่างๆ ดังต่อไปนี้ (ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม, 2540 :25-30)

1. ทฤษฎีความพอใจแห่งตน (The Autism Theory หรือ Autistic Theory) ทฤษฎีนี้ถือว่าการเรียนรู้การพูดของเด็กเกิดจากการเลียนเสียงกัน เนื่องจากความพึงพอใจที่จะทำเช่นนั้น และเชื่อว่าความสามารถในการฟังและความคิดผลิตผลิตจากการได้ยินเสียงผู้อื่น และเสียงตัวเองเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาการทางภาษา
2. ทฤษฎีการเลียนแบบ (The Imitation Theory) ทฤษฎีนี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเลียนแบบทฤษฎีนี้เชื่อว่าพัฒนาการทางการพูดนั้นเกิดขึ้นได้หลายทาง โดยอาศัยการเลียนแบบซึ่งอาจเกิดได้จากการมองเห็นหรือการได้ยินเสียง การที่เด็กจะพูดหรือไม่พูดนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่เด็กต้องทำตามคำสั่ง ซึ่งพ่อแม่ชอบใช้โดยไม่รู้ตัว
3. ทฤษฎีการเสริมกำลัง (Reinforcement Theory) ทฤษฎีนี้อาศัยหลักการของทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งถือว่าพฤติกรรมทั้งหลายถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยการวางเงื่อนไข โดยที่เด็กจะพูดมากขึ้นเมื่อให้รางวัลหรือเสริมกำลัง
4. ทฤษฎีการรับรู้ (Motor Theory of Perception) ลิเบอร์ตแมน ตั้งสมมติฐานไว้ว่า การรับรู้ทางการฟังขึ้นอยู่กับการเล่นเสียง จึงเห็นได้ว่า เด็กมักจ้องหน้าเวลาเราพูดด้วยหรือหันหลังเสียง โดยอาศัยการอ่านริมฝีปากแล้วจึงเรียนรู้คำ
5. ทฤษฎีสภาวะติดตัวมาแต่กำเนิด (Innateness Theory) ชอมสกี นักภาษาศาสตร์อเมริกันเป็นผู้คิดทฤษฎีนี้ เขาอธิบายว่าเด็กทุกคนเกิดมาพร้อมกับเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษา ซึ่งเรียกว่า แอล เอ ดี (L.A.D.) เครื่องมือนี้จะเป็นฝ่ายรับข้อมูลทางภาษา ซึ่งมาจาก

ประโยคต่างๆ เด็กก็จะเกิดการเรียนรู้กฎต่างๆ ทางไวยากรณ์ที่มีใช้ในภาษา กฎทางไวยากรณ์ต่างๆ นี้คือ ความรู้ในภาษา

6. ทฤษฎีความสัมพันธ์ (Interaction Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าคนเราเกิดมานั้น จะต้องมีบางสิ่งบางอย่างติดตัวมาซึ่งทำให้คนผิดไปจากสัตว์อื่นก็คือความสามารถในการเรียนภาษา และความรู้เกี่ยวกับโลก พร้อมทั้งมีความสัมพันธ์ต่อกันกับคน เด็กก็จะเกิดการเรียนรู้ภาษามากขึ้น

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีพัฒนาการทางภาษาอื่นๆ อีก เช่น

ทฤษฎีความบังเอิญจากการเล่นเสียง (Babble Luck) ซึ่งธอร์น ไคค์ เป็นผู้คิด โดยอธิบายว่าเมื่อเด็กกำลังเล่นเสียงอยู่นั้น เผลอมีบางเสียงไปคล้ายกับเสียงที่มีความหมายในภาษา พูดของพ่อแม่ พ่อแม่จึงให้รางวัลในทันที ด้วยวิธีนี้เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษาไปเรื่อยๆ

ทฤษฎีชีววิทยา (Biological Theory) ทฤษฎีเชื่อว่า พัฒนาการทางภาษามีพื้นฐานทางชีววิทยาเป็นสำคัญ กระบวนการที่คนพูดได้ ขึ้นอยู่กับอวัยวะในการเปล่งเสียงที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เมื่อถึงเวลาอันสมควร เด็กก็จะเริ่มต้นส่งเสียงอ้อแอ้ และพูดได้ตามลำดับ ได้ติดต่อกับผู้อื่น

ทฤษฎีการให้รางวัลของแม่ (Mother Reward Theory) ดอดลาร์ค และมิเลอร์ เป็นผู้ตั้งทฤษฎีนี้ โดยย่ำเกี่ยวกับบทบาทในการพัฒนาภาษาของเด็ก ว่าการที่แม่ให้รางวัลในการเปล่งเสียง เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกจะเป็นต้นเหตุช่วยกระตุ้นให้เด็กได้เกิดการพัฒนาทางภาษาพูดขึ้น

จากทฤษฎีพัฒนาการทางภาษาที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยนั้นมีกระบวนการเรียนรู้หลายรูปแบบ การเกิดและการรอกงามของภาษาจะเป็นไปได้ดี เมื่อเด็กได้มีประสบการณ์การได้ยิน ได้มองเห็น เกิดความสัมพันธ์ระหว่างภาพที่เห็นและเสียงที่ได้ยิน เกิดการเลียนแบบ และได้รับการตอบสนองทางบวกจากบุคคลรอบข้างในการส่งเสริมการใช้ภาษาของเด็ก รวมถึงสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเด็กที่เต็มไปด้วยภาษา ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาดียิ่งขึ้น

3. องค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัย

เด็กแต่ละคนจะมีลักษณะของพัฒนาการทางภาษาแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆด้าน ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาไว้ดังนี้

ดาวนิง และแซคเคย์ (Downing and Thacky, 1971 : 14-15 อ้างถึงใน สุภาวดี อ่อนผิว, 2547 : 23-24) ได้แบ่งองค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาไว้ดังนี้

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

2. องค์ประกอบทางสติปัญญา (Intellectual Factors) ได้แก่ ความพร้อมด้านสติปัญญาโดยทั่วไป ความสามารถในการรับรู้ (Perception) ความสามารถในการจำแนกเสียงและภาพ (Discrimination) ความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล ความสามารถในการแก้ปัญหาด้านการเรียนอ่าน

3. องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Factors) ความสามารถทางภาษาที่ได้รับจากที่บ้านและประสบการณ์ทางสังคม

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

ทิงเคอร์ (Thinker, 1952 : 158 อ้างถึงใน สุภาวดี อ่อนผิว, 2547 : 24)

ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาความเข้าใจความหมายของคำไว้ดังนี้

1. ความสามารถทั่วไป ระดับวุฒิภาวะของเด็กเป็นตัวกำหนดขอบเขตในการเรียนรู้แม้เด็กจะมีอายุเท่ากันก็จะมีความสามารถในการใช้ศัพท์ได้แตกต่างกัน

2. ประสบการณ์และความพร้อมในการอ่านของเด็กมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ เพิ่มขึ้น เด็กที่มีประสบการณ์และมีความพร้อมต่างกันย่อมมีความรู้ความเข้าใจด้านความหมายของคำมากขึ้นแตกต่างกัน

3. ความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก จะเป็นสิ่งกระตุ้นให้เด็กต้องการเรียนรู้ความหมายของสิ่งต่างๆ ครูควรเร้าให้เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นในทุกโอกาส

4. การสอนคำต่างๆ ให้เด็กเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะช่วยให้เด็กเข้าใจในคำต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น

บันลือ พฤษะวัน (2518 : 26 อ้างถึงใน จุฬารัตน์ อินุพัฒน์, 2543 : 11)

ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาไว้ดังนี้

1. ความพร้อมทางกาย ได้แก่ สุขภาพของเด็ก การใช้สายตา การฟังและการพูด ตลอดจนความสัมพันธ์ด้านกล้ามเนื้อมือและสายตา

2. ความพร้อมทางสมอง ได้แก่ ความสามารถในการลำดับเหตุการณ์ จากนิทานที่ตนฟังหรือดูภาพและลำดับภาพได้ สติปัญญาดีจำได้แม่นยำ สามารถเข้าใจคำสั่งได้ง่าย

3. ความพร้อมในด้านอารมณ์ ได้แก่ การรู้จักควบคุมอารมณ์ สามารถทำงานเป็นหมู่ เล่นเป็นหมู่ไม่แย่งสิ่งของกัน ไม่ทะเลาะวิวาทกันบ่อยๆ

4. ความพร้อมในด้านจิตวิทยา ได้แก่ มีความสนใจในการอ่านภาพและหนังสือ มีช่วงความสนใจที่ยาว รู้จักฟังอย่างตั้งใจ ใช้ภาษาได้ดีพอสมควร

ทวี สุรเมธี (2521 : 7) ได้เสนอแนะว่าองค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาที่สำคัญนั้นประกอบด้วยความสามารถต่อไปนี้

1. ความสามารถในการแยกเสียงที่ได้ยิน ได้แก่ ความเข้าใจและความสามารถในการใช้ภาษาพูดได้อย่างถูกต้อง สามารถแยกถ้อยคำและเสียงที่แตกต่างกันได้ถูกต้อง

2. ความสามารถทางสายตา ได้แก่ ความสามารถในการแยกคำที่คล้ายคลึงกัน และมองเห็นความแตกต่างของคำศัพท์ได้

3. ความสามารถทางความคิดและจำ ได้แก่ ความสามารถใช้เหตุผล เข้าใจ และเชื่อมโยงความคิดต่างๆ ได้ เข้าใจความหมายของประโยคและเข้าใจรูปคำได้

4. ความสนใจ ได้แก่ ความสามารถในการฟัง หรือจับสายตาไปยังสิ่งที่อ่านอย่างมีสมาธิ การอ่าน การฟัง และทำตามคำสั่งได้

กฤษยา ตันติผลาชีวะ (2547 : 141-142) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางภาษาที่สำคัญจำแนกเป็นดังนี้

1. ความพร้อมทางร่างกาย การออกเสียงและเปล่งเสียงของเด็กต้องอาศัยความพร้อมของอวัยวะในการเปล่งเสียงที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ ฟัน เหงือก เพดานปาก ลิ้นไก่และสายเสียงเมื่อพร้อมเด็กก็จะเปล่งเสียงออกมาได้

2. ความพร้อมทางสติปัญญา เด็กบางคนสามารถเรียนภาษาได้เร็ว มีความสามารถในการรับรู้ จำแนกตัวหนังสือภาพและเสียง ประกอบการคิดอย่างมีเหตุผล เด็กทุกคนเกิดมาพร้อมกับความสามารถในการรู้ภาษา โดยเด็กเรียนรู้การใช้ภาษาของตนเองทั้งทางด้านความหมาย ประโยค และเสียงจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ การเข้าใจความหมายภาษาที่ใช้พูดและคำศัพท์ของเด็กจะยากง่ายขึ้นอยู่กับชุมชนและสิ่งแวดล้อมทางภาษาที่เด็กได้รับ

3. ความพร้อมทางสิ่งแวดล้อม การพัฒนาภาษาของเด็กต้องเกิดจากการกระตุ้นของสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ โอกาสทางภาษามีผลต่อเด็กมากเด็กต้องการเรียนรู้ภาษา ความหมายของภาษาจากผู้ใหญ่และต้องการฝึกปฏิบัติ

4. แรงจูงใจให้ใช้ภาษา แรงจูงใจ (Motivation) เป็นแรงขับให้คนเกิดการกระทำ และตอบสนอง ในแง่ทฤษฎีสิ่งจูงใจ (Incentive theory) เชื่อว่าสิ่งจูงใจทางบวกจะเป็นตัวสร้างแรงจูงใจที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดทำให้คนตอบสนองและกระทำในสิ่งนั้นๆ เช่น การพัฒนาภาษาของเด็กพบว่า ภาษาสามารถพัฒนาได้ดีในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีการยอมรับและให้กำลังใจ วิธีการ

ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาผู้ใหญ่ต้องรู้จักรับฟังเด็ก ให้โอกาสเด็กในการพูดคุย สนทนา มีการตอบโต้และปฏิสัมพันธ์จะช่วยให้เด็กพัฒนาภาษาได้เป็นอย่างดี

นิตยา ประพุดติกิจ (2549 : 12-14) ได้ศึกษาความคิดเห็นของนักภาษาศาสตร์เชิงจิตวิทยา นักจิตวิทยาและนักการศึกษา มีความเชื่อว่าการที่เด็กจะเรียนรู้ภาษาได้นั้นจะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างทางสมอง มนุษย์มีความสามารถในการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากมีโครงสร้างทางสมองไม่เหมือนกับสัตว์ ความสามารถในการเรียนรู้ภาษาของมนุษย์นั้น ขึ้นอยู่กับการทำงานของประสาทส่วนกลางและวุฒิภาวะทางสมอง กระบวนการทางภาษาเกิดขึ้นในบริเวณที่เรียกว่า “บริเวณภาษา” ซึ่งเชื่อกันว่าอยู่ในสมองด้านใดด้านหนึ่งที่ทำหน้าที่ทางภาษา สมองเป็นส่วนที่สำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็กซึ่งเด็กแต่ละคนจะมีลักษณะพัฒนาการทางสมองแตกต่างกัน แต่การทำงานภายในสมองของเด็กปกติเกี่ยวกับการเรียนรู้และการเข้าใจภาษาก็คือ เมื่อเด็กเริ่มรู้จักและใช้ถ้อยคำต่างๆ นั้น เด็กจะต้องพยายามบันทึกลักษณะคำ และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำนั้นๆ ไว้ในสมองเมื่อได้ยินคำนั้นบ่อยๆ ก่อให้เกิดเป็นความจำทำให้เด็กเข้าใจคำนั้นทันทีที่ได้ยิน

2. ระดับสติปัญญา พัฒนาการทางภาษาสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสติปัญญาเด็กที่มีความพร้อมทางสติปัญญาจะสามารถรับรู้ได้เร็ว โดยสามารถจำแนกเสียง ภาพและตัวหนังสือได้เร็วซึ่งจะส่งผลให้เด็กอ่าน และใช้ภาษาได้เร็ว เด็กที่มีระดับสติปัญญาดีย่อมใช้ภาษาได้ดีตามไปด้วย

3. ประสาทหูและตา การที่เด็กบางคนพูดไม่ได้ อาจมีสาเหตุมาจากหูหนวกตั้งแต่กำเนิดทำให้ไม่ได้ยินเสียง จึงไม่มีโอกาสเลียนแบบและหาความหมายจากการได้ฟัง เด็กที่ประสาทหูไม่ดีจะออกเสียงได้เพียงขึ้นเล่นเสียงเท่านั้น แต่ไม่สามารถสื่อความหมายการพูดให้คนอื่นเข้าใจได้

4. อวัยวะในการพูด อวัยวะที่ช่วยในการออกเสียง ได้แก่ กล่องเสียง ริมฝีปาก ฟัน ปุ่มเหงือก ลิ้น เพดานปาก โพรงจมูก เด็กที่มีอวัยวะในด้านการพูดบกพร่อง ย่อมมีปัญหาด้านการพูด

5. สุขภาพจิต เด็กที่มีปัญหาทางอารมณ์เด็กที่ไม่ได้รับความสนใจและความอบอุ่นจากผู้ดูแลทำให้เด็กร้องไห้แง ไม่กล้าเข้าหาผู้คน ทำให้พัฒนาการทางภาษาเป็นไปช้ากว่าปกติ

6. สุขภาพกาย เด็กที่มีสุขภาพกายไม่ดี เจ็บป่วยอยู่เสมอๆ หรือมีโรคประจำตัวอื่นๆ จะส่งผลให้เด็กขาดพลังกายและใจ ขาดโอกาสที่จะพบปะกับผู้อื่น หรือแม้แต่พูดกับผู้อื่นจะทำให้พัฒนาการทางภาษาของเด็กช้าไปกว่าปกติ ส่วนเด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูอย่างอบอุ่น ได้กินนม

นอนหลับ ขับถ่ายปกติ ป่วยไข้ได้รักษา ย่อมทำให้เด็กมีทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิตดีตามไปด้วย พัฒนาการทางด้านต่างๆ ก็จะดำเนินไปอย่างปกติ หรือเร็วกว่าปกติก็ได้

7. สภาพแวดล้อม เด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เด็กพูด จะช่วยให้เด็ก พัฒนาการทางภาษาได้เร็วกว่าปกติ สภาพแวดล้อมเช่นนี้ ได้แก่ การมีบุคคลรอบข้างพูดคุยกับเด็ก อย่างสื่อความหมาย พูดคุยกับเด็กด้วยเสียงที่ชัดเจน ช้าๆ และเหมาะสมกับวัยของเด็ก ให้การ เสริมแรงเมื่อเด็กแสดงออกทางภาษา มีคนอ่านหนังสือให้ฟังเป็นประจำ มีหนังสือนิทาน สื่อการ อ่านหรือการเขียน ไว้ให้เด็กหยิบอ่านและใช้ได้อย่างสะดวก สภาพแวดล้อมเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพล ต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กทั้งสิ้น

จากองค์ประกอบของความพร้อมทางภาษาดังกล่าวมาสรุปได้ว่า ความพร้อม ทางภาษาของเด็กปฐมวัยนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆหลายด้าน ทั้งทางด้านความพร้อมของอวัยวะที่ใช้ ในการเปล่งเสียง ความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา รวมถึงความพร้อมทางสติปัญญา และสิ่งที่สำคัญ อีกประการหนึ่งก็คือ สภาพแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมกระตุ้น และเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ภาษา เมื่อ เด็กอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมและให้โอกาสเด็กได้ใช้ภาษา ได้ฟัง ได้พูด ได้อ่าน ได้เขียนอยู่ เป็นประจำ เด็กก็จะมีประสบการณ์และจดจำ จนสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

4. กระบวนการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัย

กุลยา ดันติผลาชีวะ (2547 : 142-143) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัย ไว้ว่า เด็กปฐมวัยเรียนรู้ภาษาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง และสิ่งต่างๆ การได้เห็น ได้ฟัง ได้สัมผัส การทดลองผิดลองถูก การเฝ้าและการให้แรงเสริมเป็นสิ่งช่วยให้เด็กมีการพัฒนาภาษา จนกระทั่งสามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารได้ กระบวนการเรียนรู้ภาษาจะพัฒนาตามลำดับจาก การเลียนแบบเสียงที่ได้ยิน แสดงท่าทางตามเสียงนั้น เมื่อเด็กนำมาทดลองใช้แล้วได้รับการ ตอบสนองเด็กจะสะสมความจำและรับการใช้ภาษานั้นมาเป็นของตน การพูดการชี้แนะและ ปฏิสัมพันธ์ของผู้ใหญ่จึงมีความหมายกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กมาก การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาที่ ดีสำหรับเด็กคือการเปิดโอกาสให้เด็กพูด สนทนา ได้ตอบ หัดฟัง ฝึกอ่าน ฝึกการให้เด็กจำ เรื่องราวจะช่วยให้พัฒนาภาษาของเด็ก เด็กสามารถเรียนรู้ภาษาได้จาก การเห็น การทดลองใช้ ได้ฝึกได้ปฏิบัติบ่อยๆ การสนทนากับเพื่อน ครู พ่อแม่ ผู้ใหญ่ การได้คำตอบ การได้เล่าเรื่องสั้น เป็นการสร้างความองกวมในการเรียนรู้ภาษาให้กับเด็กทั้งสิ้น การให้โอกาสทางภาษาคือการ เรียนรู้ภาษาที่มีคุณค่าสำหรับเด็กปฐมวัย

นิตยา ประพุดติกิจ (2549 : 10-11) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ภาษาของเด็กว่าการ เรียนรู้ภาษาของเด็กนั้น เด็กจะเรียนรู้จากการได้ฟังคนพูดและตนเองได้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ ด้วย แต่ก็พยายามทำความเข้าใจในสิ่งที่ตนได้ยิน และพยายามแสดงออกถึงความต้องการของตน

ด้วย การเรียนรู้ภาษาพูดของเด็กเกิดจากการที่เด็กได้มีส่วนร่วมในการพูดกับคนอื่น และได้รับการปฏิบัติเหมือนกับเด็กเป็นบุคคลหนึ่งที่เข้าใจภาษาที่ผู้อื่นพูดด้วย ในทำนองเดียวกันในการเรียนรู้ภาษาเขียน เด็กก็เหมือนกับการเรียนรู้ภาษาพูด นอกจากจะให้เด็กอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีตัวหนังสือแล้วยังต้องมีผู้ใหญ่อ่านหนังสือให้ฟัง และปฏิบัติต่อเด็กเหมือนกับเด็กเป็นบุคคลหนึ่งที่เข้าใจภาษาเขียน ดังนั้น การเรียนรู้ภาษาของเด็กจะเป็นไปอย่างสมบูรณ์ถ้าหากมีการส่งเสริมทั้งทางด้าน การฟัง พูด อ่าน และเขียน ไปพร้อมๆกัน เป็นไปตามธรรมชาติอย่างค่อยเป็นค่อยไป เหมือนน้ำซึมบ่อทราย ซึ่งจะช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างดีและรักภาษาในที่สุด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2549 : 34) การเรียนรู้ภาษาเป็นกระบวนการรับและประมวลข้อมูลของสมอง ความเข้าใจทางภาษาและการแสดงออกในแต่ละคน อาจเร็วช้าไม่เท่ากัน กระบวนการรับและเรียนรู้ภาษาเกิดขึ้น เมื่อตาเห็นภาพรับความหมาย หูรับเสียงก็จะส่งความเข้าใจภาษาไปบันทึกสะสมความเข้าใจไว้ เมื่อต้องการจะสื่อภาษาที่เข้าใจแล้วออกไปใช้ สมองก็จะคิดและนำความเข้าใจภาษาออกไปใช้หรือพูดโดยสมองควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อ ปาก ลิ้น ขากรรไกรและใบหน้าในการพูด

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัย เริ่มจากการเลียนแบบเสียง ทำทางของผู้ที่อยู่ใกล้ชิด และนำมาทดลองใช้หากได้รับการตอบสนองที่ดีเด็กก็จะจำและนำมาเป็นภาษาของตนเด็กจะเรียนรู้ภาษาได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางภาษารอบตัวเด็ก รวมถึงโอกาสที่เด็กสามารถใช้ภาษาหากเด็กได้รับการกระตุ้นส่งเสริมทางภาษาอย่างดีจากบุคคลรอบข้างการเรียนรู้ภาษาของเด็กก็จะงอกงามได้อย่างรวดเร็วและสามารถใช้ภาษาได้ดีต่อไป

5. การวัดและการประเมินความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย

ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสสร นิยมธรรม (2540 : 102) กล่าวว่าไว้ว่า การเรียนรู้ทางภาษาประกอบด้วย การรับรู้และการแสดงออกทางภาษา การวัดความสามารถทางภาษาต้องกระทำทั้งสองกรณี แต่ส่วนใหญ่เมื่อพูดถึงการวัดความสามารถทางภาษาเรามักนึกถึงการแสดงออกทางภาษา เช่น การพูด การเขียน เพราะสามารถวัดได้ง่าย และเห็นชัดเจนกว่าการวัดความเข้าใจซึ่งถึงอย่างไรก็ยังคงอาศัยการแสดงออกทางภาษามาประกอบ เช่น วัดจากการพูด การอ่านและการเขียน

กุลยา ดันดิผลาชีวะ (2547 : 154) กล่าวว่า การพัฒนาภาษาสำหรับเด็กจุดใหญ่คือการเพิ่มพูนการรู้ศัพท์ การใช้ประโยคและการสื่อความหมายโดยใช้กิจกรรมการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว ประเด็นที่ครูต้องสังเกตเพื่อประเมินความสามารถทางภาษาอย่างกว้างๆ ดังนี้

1. การใช้ภาษา การแสดงออกถึงความสามารถในการใช้ภาษาของเด็ก สังเกตจากการใช้ภาษาของเด็กเพื่อการสมาคมหรือเพื่อระบายออกเท่าที่เด็กสนใจที่จะใช้ภาษาพูดสื่อมากกว่าท่าทาง สามารถใช้คำได้มากขึ้นหรือใช้คำได้สูงเท่าอายุ

2. ความเข้าใจ เด็กต้องแสดงความเข้าใจความหมายของคำ เช่น การเปรียบเทียบ มาก-น้อย โกล-ใกล้ ดี-ไม่ดี บอกสาเหตุ สถานที่ ด้านกิริยาท่าทาง จำได้และการจับใจความ

3. การสื่อความ เด็กสามารถสื่อความหมายพอที่จะร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นหรือไม่ สื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ พูดประโยคถูกต้อง รู้จักการใช้สรรพนามในระดับได้

4. ความสนใจภาษา แสดงความชอบที่จะนึกถ้อยคำไปใช้ วลี ประโยคที่ได้ฟังได้เรียน ไม่ว่าจะจากการพูดหรือฟังนิทาน สนุกกับการพูด การอธิบายและการใช้ภาษากับเพื่อนผู้ใหญ่ ด้วยความสนใจหรือไม่ ทั้งนี้ให้รวมถึงความสนใจในการอ่านด้วย

5. ความสามารถในการฟัง ความตั้งใจตอบคำถามได้ถูกต้อง เข้าใจลำดับเรื่องในสิ่งที่ฟังได้ และบอกได้ว่าในเรื่องที่ฟังมีใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และได้อะไร

การประเมินระดับความสามารถของการใช้ภาษาของเด็กนี้ต้องเป็นไปตามอายุและพัฒนาการของเด็ก เครื่องมือประเมินที่ครูใช้อาจเป็นแบบสังเกต ซึ่งอาจสังเกตโดยตรง หลังสังเกตจากการใช้สถานการณ์จำลองหรือการทดลองให้เด็กเล่าเรื่องจากภาพ การเล่าเรื่องต่อกับเพื่อน หรือครูอาจใช้แบบทดสอบทางภาษาที่ครูพัฒนาก็ได้ สิ่งที่ต้องระวังคือไม่สร้างความเครียดให้กับเด็ก และต้องสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก

นิตยา ประพฤติกิจ (2549 : 150) ได้กล่าวไว้ว่า จุดมุ่งหมายของการวัดและการประเมินพัฒนาการทางภาษาของเด็ก มิใช่เพื่อตัดสินหรือตีตราว่า เด็กเก่ง ไม่เก่ง ฉลาด ช้า หรือโง่ แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อทราบถึงจุดเด่น จุดด้อย ของพัฒนาการทางภาษาของเด็ก เพื่อให้ความช่วยเหลือ และส่งเสริมเสียตั้งแต่เนิ่นๆ และเป็นแนวทางให้ครู และโรงเรียน จัดสภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กให้เต็มศักยภาพ

นภเนตร ธรรมบวร (2549 : 117-133) กล่าวว่า พัฒนาการทางภาษาและพัฒนาการทางสติปัญญามีความเกี่ยวเนื่องกันอย่างแยกไม่ได้ ภาษาเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาสติปัญญา ความคิดต่างๆ จะถ่ายทอดผ่านทางภาษา การที่เด็กได้ใช้ภาษาในการสื่อความหมายจะทำให้ผู้ที่อยู่ใกล้ชิดได้รับรู้ถึงความคิด ความรู้สึก และความต้องการของเด็ก ดังนั้นการประเมินพัฒนาการจึงเป็นเรื่องที่ซับซ้อนไม่เฉพาะแต่จำนวนเด็กที่ครูต้องประเมินเท่านั้น ครูยังต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก ในขณะเดียวกัน ครูยังต้องทำหน้าที่ช่วยกระตุ้นพัฒนาการของเด็กด้วย เด็กมีการพัฒนากระบวนการคิดเป็นระยะเวลายาวนานก่อนที่เด็กจะสามารถแสดงออกทางด้านภาษาพูด พัฒนาการทางภาษาถือเป็นกระบวนการสำคัญที่เด็กจำเป็นต้องได้รับการกระตุ้น

อย่างไรก็ตาม ครูพึงระลึกเสมอว่า ภาษาและความคิดมีความสัมพันธ์ เกี่ยวโยง ต่อเนื่อง และพึ่งพา กันแต่ไม่ใช่สิ่งเดียวกันในการประเมินผลพัฒนาการของเด็กปฐมวัยครูจำเป็นต้องคำนึงถึง สิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กเป็นสำคัญ เนื่องจากพัฒนาการของเด็กมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ครูจึง ควรใช้เครื่องมือการประเมินผลหลายรูปแบบประกอบกัน ทั้งนี้เพื่อช่วยให้ครูทราบพัฒนาการของ เด็กแต่ละคนเพื่อหาทางช่วยเหลือ ส่งเสริม และพัฒนาเด็กของตนต่อไป

จากแนวทางในการประเมินพัฒนาการทางภาษาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงสร้างและ พัฒนาแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบประกอบด้วยแบบทดสอบ จำนวน 4 ตอนๆ ละ 10 ข้อ รวม 40 ข้อ ดังนี้

ตอนที่ 1 ความสามารถทางการฟัง มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ รวม 10 ข้อ ดังนี้

ฉบับที่ 1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง 5 ข้อ

ฉบับที่ 2 ฟังและเข้าใจความหมาย 5 ข้อ

ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ รวม 10 ข้อ ดังนี้

ฉบับที่ 1 การบอกชื่อสิ่งต่างๆที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน 5 ข้อ

ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์ 5 ข้อ

ตอนที่ 3 ความสามารถด้านการอ่านมี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ รวม 10 ข้อ ดังนี้

ฉบับที่ 1 การจำแนกความเหมือนความแตกต่างของคำศัพท์ 5 ข้อ

ฉบับที่ 2 การอ่านและเข้าใจความหมายของคำที่อ่าน 5 ข้อ

ตอนที่ 4 ความสามารถด้านการเขียน มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อรวม 10 ข้อ ดังนี้

ฉบับที่ 1 การเขียนต่อเติมภาพตามแบบ 5 ข้อ

ฉบับที่ 2 การเขียนคำตามแบบ 5 ข้อ

2. การดำเนินการทดสอบ แบบทดสอบ ตอนที่1,3,4 ทำการทดสอบพร้อมกันทุก คนโดยผู้ดำเนินการทดสอบจะเป็นคนอ่านคำสั่งและให้นักเรียนปฏิบัติตามไปที่ละข้อพร้อมๆกัน จนเสร็จทั้ง 6 ฉบับ จำนวน 30 ข้อ ส่วนแบบทดสอบตอนที่ 2 ทำการทดสอบเป็นรายบุคคล โดย ผู้ดำเนินการทดสอบ จะเป็นคนชี้หรือหยิบภาพแล้วให้ผู้รับการทดสอบเป็นผู้บอกคำตอบ

3. ระยะเวลาในการทดสอบ กำหนดให้ทำข้อละ 1 นาทีโดยประมาณ

4. การตรวจให้คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ทำหรือมีคำตอบ มากกว่า 1คำตอบ ให้ 0 คะแนน

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย

1. ความหมายและความสำคัญของเกมภาษา

1.1 ความหมายของเกมภาษา

สุภาวดี ลัทธยานุกูล (2537 : 240) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ มีกติกาการเล่น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตลอดจนช่วยพัฒนาทักษะและความรู้ต่างๆ ให้แก่เด็ก

วัลนา ทรจักร (2544 : 31) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เกมต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่มีก็ได้ และมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เรียนด้วย

นฤมล ปิ่นคอนทอง (2544 : 29) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการเล่นที่มีกฎกติกา ส่งเสริมให้รู้จักการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งเกมยังเป็นสื่อที่เร้าใจและจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ เกมบางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกาย บางเกมช่วยฝึกสมองและทักษะ ส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดและรู้จักแก้ปัญหา เกมจึงมีคุณค่าเป็นสื่อช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ทุกด้าน

เยาวพา เดชะคุปต์ (2546 : 12-13) ได้กล่าวสรุปถึงความหมายของเกมไว้ดังนี้

1. เกมหรือการเล่นเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน
2. กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎกติกา การเล่นเกมมีทั้งเล่นเดี่ยว เล่นสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง

ส่วนเกมภาษา โคลัมบัส (Kolumbus, 1979 : 41-149 อ้างถึงใน กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2546 : 202-203) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกมภาษา (Language games) เป็นเกมฝึกการใช้ภาษาด้วยการพูด การฟัง โดยใช้ศัพท์โดยเด็กพัฒนามาจากจินตนาการ

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมภาษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกากำหนดไว้ ให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม เล่นเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาด้านต่างๆ ให้กับเด็ก ในบรรยากาศที่สนุกสนาน อาจมีการแข่งขันหรือไม่มีก็ได้ สามารถเล่นได้ทั้งคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ เกมแต่ละเกมมีลักษณะและจุดมุ่งหมายในการเล่นเฉพาะเกม

1.2 ความสำคัญของเกมภาษา

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2534 : 3-4) กล่าวถึงความสำคัญของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับเด็ก
2. ช่วยเสริมสร้างทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
6. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการศึกษา
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สุจริต เพียรชอบ (2539 : 206-207 อ้างถึงใน สุภาวดี ผิวอ่อน, 2547 : 15)

กล่าวถึงความสำคัญของเกมภาษาไว้ดังนี้

1. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน
2. เกมช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว
3. เกมช่วยให้เด็กพัฒนาร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย
4. เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักให้ รู้จักรับการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบงานร่วมกัน
5. เกมช่วยให้เด็กมีโอกาสได้แสดงออกอย่างเต็มที่
6. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวก
7. เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา เด็กได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ
8. เกมช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาไทย
9. การเรียนการสอนโดยใช้เกม ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา เกมใช้เวลาเรียนน้อยแต่ได้เนื้อหาวิชามาก
10. การใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น
11. เป็นการเพิ่มทักษะที่ดีแก่ผู้เรียนทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง เพื่อสนองความต้องการของเขา

- นำเพื่อ
12. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ปัญหาการเรียนที่
- ยาวพา เดชะคุปต์ (2546 : 62) กล่าวถึงความสำคัญของเกมไว้ดังนี้
1. สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เข้าร่วมทุกคน
 2. เป็นการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวและการสื่อสารให้ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
 3. ทำให้ร่างกายได้ออกกำลังกายและเสริมสร้างสมรรถภาพมากขึ้น
 4. เป็นการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่น
 5. ทำให้สุขภาพกายและสุขภาพจิตดี
 6. เสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
 7. ทำให้ทุกคนกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น
 8. เสริมสร้างการมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

จากความสำคัญของเกมโดยเฉพาะเกมภาษา ที่กล่าวมา สรุปได้ว่า เกมมีส่วนช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และยังช่วยส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทุกด้าน ได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะทางด้านภาษานอกจากนี้ยังเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดในเวลาเรียน ช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้และเป็นไปตามธรรมชาติของเด็ก

2. ประเภทของเกม

โคลัมบัส (Kolumbus, 1979 : 41-149 อ้างถึงใน กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2546 : 202-203) ได้จำแนกเกมออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. เกมจัดกระทำ (Manipulative games) เป็นกิจกรรมที่กำหนดให้เด็กพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตา
2. เกมการศึกษา (Didactic games) เป็นเกมที่ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการการคิดหาเหตุผลเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของเกม
3. เกมทักษะทางกาย (Physical games) เป็นเกมทางพลศึกษา
4. เกมภาษา (Language games) เป็นเกมฝึกการใช้ภาษาด้วยการพูด การฟัง โดยใช้ศัพท์โดยเด็กพัฒนามาจากจินตนาการ
5. เกมบัตร (Card games) เป็นเกมที่ใช้บัตรช่วยให้เด็กแยกความเหมือนความแตกต่าง ฝึกการจำและเสริมทักษะ
6. เกมพิเศษ (Special games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเป็นพิเศษให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน สนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้

โลเวล (Lovell, 1971 : 166-167 อ้างถึงใน นฤมล ปิ่นดอนทอง, 2544 : 30-31) กล่าวถึงประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมต่างๆไปว่า สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นเกมที่สนุกสนาน การเล่นมีแบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ
2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน
3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเก๋มดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้น จนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

สรุปได้ว่า เกมมีหลายประเภทแต่ละประเภทจะมีลักษณะ รูปแบบการเล่น มีกฎกติกาที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นในการนำเกมมาใช้ในการสอน ครูควรต้องพิจารณาความเหมาะสมของเกม que เลือกใช้ว่าสอดคล้องกับเนื้อหา เหมาะสมกับวัยและความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กหรือไม่ สำหรับการวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลของเก๋มภาษาที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เกมภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกม

เกมเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการเร้าความสนใจและสร้างความสนุกสนาน การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก (วิภา ตัญกุลพงษ์, 2549 : 14) เกมจึงจัดเป็นสื่อวิชาการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับเด็กปฐม เกมเป็นกิจกรรมที่เด็กกระทำด้วยตนเอง ได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลองด้วยตนเองจึงเป็นการกระทำที่เด็กได้รับความพอใจ เกมจึงเป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนจดจำรับ เอ็ดการ์ดเดล (Edgardale, อ้างถึงใน ยูวรี ศิริชัยญาณลักษณ์, 2542 : 31) กล่าวไว้ว่า ประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนได้รับจากการเล่นเกมและประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของตนเอง ในสภาพการณ์ที่เป็นจริง จนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการนั้นเป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด

แลนเดร็ธ (Landreth, 1972 อ้างถึงใน ยาวพา เดชะคุปต์, 2542 : 70) กล่าวไว้ว่า เกมที่เน้นความตั้งใจ และมีการแข่งขัน มีแพ้ชนะ จะกระตุ้นความสนใจของเด็กได้ดี

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521 : 73 อ้างถึงใน ยูวรี ศิริชัยญาณลักษณ์, 2542 : 32) กล่าวไว้ว่า เกมทุกประเภทมีกฎเกณฑ์กติกาหรือข้อปฏิบัติในการเล่น ในการเล่นเกมความสนใจของเด็กจะต้องมีระยะเวลายาวนานพอสมควร และในการจัดเก๋มสำหรับเด็กปฐมวัยสิ่งที่ควรคำนึงถึง คือ

ไม่ควรจัดให้มีการแข่งขันอย่างเป็นทางการเป็นจริงเป็นจัง การเล่นเกมต้องมีชีวิตชีวา วิธีการเล่นเกมจึงควรให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เบิกบาน และครูไม่ควรเคร่งครัด หรือปฏิบัติตามกติกามากเกินไปจนเด็กหมดสนุก ในการแนะนำเกมใหม่ๆ ให้กับเด็กครูสามารถใช้วิธีการดังต่อไปนี้

1. บอกให้เด็กทราบถึงเรื่องต่างๆ ไปก่อน แล้วจึงกำหนดรายละเอียดปลีกย่อยของเกม

2. อธิบายเกมเป็นขั้นๆ โดยใช้คำสั่งแต่ละตอนตามลำดับอย่างชัดเจน

3. ให้เด็กออกความคิดเห็นด้วยว่าอยากเล่นเกมอะไร

สรุปได้ว่า เกมที่ใช้ประกอบการสอนที่ดีควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดประสงค์ของการสอน มีวิธีการเล่นที่ง่ายๆ ใช้ระยะเวลาสั้นๆ ให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้และไม่ควรเน้นการแข่งขันแบบเอาแพ้ เอาชนะจนสร้างปัญหาบุคลิกภาพชอบเอาชนะของเด็กในภายภาคหน้า

4. คำพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยที่ใช้ในการสร้างเกมภาษา

ในการสร้างกิจกรรมการเล่นภาษาและแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึด คำในบัญชีคำพื้นฐานที่เด็กปฐมวัยควรรู้ จำนวนทั้งสิ้น 242 คำ แยกออกเป็นคำนามจำนวน 175 คำ คำสรรพนาม 6 คำ คำกริยา คำเชื่อมและอื่น ๆ อีก 61 คำ คำนาม จัดประเภทของคำเป็นหมวดได้ 12 หมวด ดังต่อไปนี้

ตำแหน่ง-อาชีพ รวม 15 คำ ได้แก่ หมอ คน ตำรวจ พระ ครู เด็ก นักเรียน แม่ค้า ทหาร ชวนา ในหลวง พระราชินี พระเจ้าอยู่หัว ผู้ชาย ผู้หญิง

เครือญาติ รวม 14 คำ ได้แก่ พ่อ แม่ พี่ น้อง ตา เพื่อน ลุง ป้า น้า ยาย ลูก ย่า อา และปู่

อวัยวะรวม 21 คำ ได้แก่ มือ ขา ปาก ต้ว ตา จมูก นม หน้า เท้า หู ฟัน คิ้ว นิ้ว คอ แขน ดิน หลัง หัวเข่า สะตือ หัว และผม

เครื่องแต่งกาย-เครื่องนอน รวม 11 คำ ได้แก่ กางเกง เสื้อ เสื้อผ้า ผ้า หมวก เสื้อกันหนาว หมอน ผ้าห่ม มุ้ง เตียง และที่นอน

ดอกไม้ รวม 4 คำ ได้แก่ ดอกไม้ ดอกเข็ม กุหลาบ มะลิ

ผลไม้ รวม 18 คำ ได้แก่ กุ้งฝอย แตงโม มะพร้าว ส้ม เงาะ มะละกอ ชมพู่ น้อยหน่า ฝรั่ง มะม่วง ลำไย ละมุด ส้มโอ ขนุน มะขาม ลางสาด องุ่น และมะยม

ผัก รวม 10 คำ ได้แก่ ผัก พริก มะเขือ ผักกาด หู้า ผักบุ้ง หู้า คะน้า กะหล่ำปลี ผักชี และถั่ว

อาหาร รวม 12 คำ ได้แก่ ไข่ ข้าว น้ำ ขนม ขนมปัง น้ำปลา น้ำตาล ยา
ถ้วยเตี้ย ข้าวสาร น้ำส้ม และแกง

สัตว์ รวม 25 คำ ได้แก่ ไก่ หมู กระจ่าง ปลา หมา นก แมว เต่า หมี ปู
ปลาทุ เป็ด ช้าง เสือ ลิง วัว งู กระจ่าง ความ นกแก้ว ม้า สิงโต กวาง หมาป่า และกิ้ง

สิ่งของ รวม 27 คำ ได้แก่ หนังสือ แหรง ซ้อน จาน ชาม โทรทัศน์ โต๊ะ
ของเล่น ตุ๊กตา ร่ม ประตู กระจ่าง ตู้ ถ้วย วิทยุ กระจ่าง หม้อ ชัน เต่า การ์ตูน รูป ตู้เย็น
สมุด ทัพพี ถุง ตะหลิว และมีด

พาหนะ รวม 4 คำ ได้แก่ รถ เรือ รถไฟ และรถยนต์

สถานที่ รวม 13 คำ ได้แก่ โรงเรียน บ้าน วัด ตลาด ครัว ห้อง โรงพยาบาล
ถนน สวนสัตว์ นา ดิน ฝน และป่า

คำกริยา คำเชื่อม และอื่นๆ รวม 61 คำ ได้แก่ วิ่ง มี ก็ ไป กิน ใส ขาย เล่น
ให้ ชอบ มา ล้าง ซื่อ อยู่ ได้ นอน เลี้ยง ดู เดิน รัก อาบน้ำ ฟัง นั่ง ดื่ม ร้องให้ เขียน นิดยา
กระจ่าง ไม่ เก็บ กัด พาย ร้อน หยิบ ไหว้ เห็น บิน เทียว ถู ตี สอน ตัด ต้ม ยิง อ่าน กวาด
ไล่ เปิด มัด ตก กราบ จับ ปลุก หา ชี้ พา ชุด เจอ คิด รู้ และรู้จัก

5. การเล่นกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย

การ์วี (Garvey, 1977 อ้างถึงใน ھرรษา นิลวิเชียร, 2535 : 82) ให้นิยามการเล่น
ว่าเป็นกิจกรรมที่เป็นที่พึงพอใจ สนุกสนานไม่ต้องอาศัยแรงจูงใจจากภายนอก เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเอง
โดยธรรมชาติ ด้วยความสมัครใจ และต้องอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น การ์วีเห็นว่าการ
สื่อสารระหว่างกันเป็นสิ่งสำคัญในการเล่นและการสื่อสารเป็นสิ่งที่น่าสนใจมาก ในขณะที่เด็กเล่น
นั้น ถึงแม้ว่าจะเป็นการเล่นคนเดียว บางครั้งเด็กก็จะใช้ภาษาประกอบการเล่นของตนเอง โดยพูดถึง
สิ่งที่ตนกำลังกระทำอยู่ ภาษาจะเป็นสัญลักษณ์ที่เด็กใช้แทนความคิด หรือจินตนาการ นอกจากนี้
ภาษายังมีส่วนช่วยในการวางแผนพัฒนา และช่วยให้การเล่นดำเนินต่อไป การสื่อสารด้วยวาจา
ยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่ เรียนรู้มนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งรอบตัวจากคำศัพท์และประสบการณ์ของผู้
ที่ตัวเองเล่นด้วย

บรูเนอร์ (Bruner, 1983 อ้างถึงใน ھرรษา นิลวิเชียร, 2535 : 82) กล่าวว่า เด็กจะ
เรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วมากในกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ส่วนใหญ่แล้วเด็กจะใช้รูปแบบ
ไวยากรณ์ที่ซับซ้อนครั้งแรกในสถานการณ์การเล่น ภาษาจะพัฒนาภายในขอบเขตของพฤติกรรม
การเล่น และการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ เมื่อเด็กมีวุฒิภาวะสูงขึ้น กิจกรรมการเล่นจะมีความสำคัญน้อยลง
เด็กจะพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว

สรุปได้ว่า การเล่นเกมส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี เพราะในขณะที่เด็กเล่น เด็กต้องใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อให้เพื่อนเข้าใจถึงความคิด จินตนาการของตนเองและในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่จากการพูดคุย สนทนากับเพื่อนในขณะที่เล่น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทางภาษาที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนานและมีความสุขของเด็กปฐมวัย

6. หลักการนำเกมมาใช้ในการสอน

สุภาวดี ลักขานุกูล (2537 : 243) ได้ให้หลักการในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกมไว้ล่วงหน้า
2. น้ำเสียงของครูที่ใช้ในการแนะนำเกมควรชัดเจน
3. เล่นเกมที่ง่ายไปหายาก
4. การเล่นเกมต้องดำเนินไปด้วยความยุติธรรม
5. หลีกเลี่ยงการจัดการแข่งขันระหว่างเพศหญิงกับเพศชาย
6. ไม่ควรใช้เสียงดังเกินไปในการเล่น

เยาวพา เดชะคุปต์ (2546 : 60) ได้ให้หลักการในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. กำหนดวางโปรแกรมการสอนเกมล่วงหน้าก่อนการสอนจริง
2. จัดอุปกรณ์ สถานที่ ก่อนถึงเวลา
3. เริ่มสอน
4. เลือกเกมให้เหมาะสมกับระดับของผู้เล่น
5. การเล่นเกมควรดำเนินไปด้วยความรวดเร็ว เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย
6. การอธิบาย ควรจัดผู้เล่นเป็นครึ่งวงกลม ผู้นำอยู่ตรงกลางเพื่อให้ผู้เล่นทุกคน

มองเห็นผู้นำ

7. อธิบายเกมการเล่นให้ผู้เล่นเข้าใจด้วยภาษาง่ายๆ
8. อธิบายกฎกติกาการเล่นอย่างละเอียด
9. การเล่นเกมควรเริ่มทันทีเมื่อเกมนั้นผู้เล่นเคยเล่นแล้ว
10. หยุดการเล่น เมื่อผู้นำเห็นว่าเด็กไม่สนใจเท่าที่ควร
11. มีความยุติธรรมในการเลือกผู้เล่นและผู้นำกลุ่ม
12. เกมควรมีทั้งหนักและเบาสลับกัน
13. ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงการแพ้ ชนะ

สรุปว่า การนำเกมมาใช้ในการสอนนั้น ผู้สอนต้องมีการเตรียมอุปกรณ์ สถานที่ ให้มีความพร้อม ใช้ภาษาต่างๆในการสื่อสารให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในกฎกติกาและวิธีการเล่นเกม มุ่งเน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความสุข สนุกสนาน ไม่คำนึงถึงผลการแข่งขัน ใช้เวลาในการเล่นที่เหมาะสม เริ่มฝึกเด็กให้เล่นเกมจากง่ายไปหายาก และผู้สอนต้องมีความยุติธรรมในการตัดสิน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

สมคิด ชมแดง (2540 : 53) ได้ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องคำรูปธรรมและการเล่าเรื่องคำรูปธรรมประกอบการวาดภาพที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องคำรูปธรรมประกอบการวาดภาพและการเล่าเรื่องคำรูปธรรมปกติมีความสามารถทางภาษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกษิศา บุญธรรม (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความพร้อมด้านทักษะของนักเรียนชาวเขาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้วิธีมุ่งประสบการณ์ภาษาของโรงเรียนบ้านแกมหอม สาขาเมือง อำเภอปาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2542 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า แผนการสอนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษารูปแบบที่ 1 มีขั้นตอนในการสอน คือ ขั้นที่ 1 ครูอ่านเรื่องให้นักเรียนฟัง ขั้นที่ 2 นักเรียนเล่าเรื่องย้อนกลับ ขั้นที่ 3 สรุปเรื่องร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน ขั้นที่ 4 ทำหนังสือเล่มใหญ่ ขั้นที่ 5 เกมการศึกษาและเกมฝึกทักษะทางภาษา เพื่อพัฒนาความพร้อมทางด้านทักษะทางภาษาของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 20 แผนและใช้เวลาในการจัดกิจกรรม 4 สัปดาห์ นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษามีคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบความพร้อมด้านทักษะทางภาษาก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จุฬารัตน์ อินุพัฒน์ (2543 : 52) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกของนักเรียน อายุ 5-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 2 ของโรงเรียนวัดเขาสวรรณประดิษฐ์ จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 15 คน ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบ กลุ่มควบคุม 15 คน ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปปกติ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด

ประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบมีพัฒนาการทางการพูดหลังการทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เกศรา สีดำ (2547 : 45-46) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถด้านการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย-หญิง อายุ 4-5 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 83 (บ้านห้วยโจด) จำนวน 17 คนดำเนินการฝึกทักษะโดยใช้เกมจำนวน 12 เกม และทำการวัดความสามารถทางการฟังด้วยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้งก่อนและหลังทดลอง ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถทางการฟังของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการฝึกโดยใช้เกมมีความแตกต่างกัน เมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่า ความสามารถทางการฟัง ด้านการจำแนกความแตกต่างของเสียงและความสามารถทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่งไม่แตกต่างกัน ส่วนความสามารถทางการฟังด้านการเข้าใจความหมายและความสามารถทางการฟังด้านการเข้าใจเรื่องราวแตกต่างกัน

ศุภาวดี อ่อนผิว (2547 : 57) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีความสามารถทางการสื่อสารสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เสาร์วัน อินวงศ์ (2548 : 33) ได้ทำการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียว โดยใช้การทดสอบก่อนและหลังการทดลอง เพื่อศึกษาผลการใช้คาราโอเกะพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทยของเด็กไทยใหญ่ระดับปฐมวัย โดยศึกษาจากกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นนักเรียนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านหมอกจำแป่ อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมคาราโอเกะ นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กมลวรรณ ไชยศรี (2548 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อส่งเสริมความพร้อมทางการอ่านของนักเรียนระดับอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลมยุรี ตำบลแม่เหิยะ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการศึกษาเชิงทดลองแบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จำนวน 23 คน ใช้กิจกรรมกลุ่มจำนวน 10 กิจกรรม ใช้เวลาในการศึกษานาน 5 สัปดาห์ ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบวัดความพร้อมการอ่าน ก่อนและหลังทำกิจกรรมกลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่า t ผลการศึกษาพบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนมีความพร้อมในการอ่านเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ฉวีวรรณ นิติกาล (2549 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาแบบธรรมชาติ ที่มีผลต่อความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนวัดพระทรง แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 15 คน ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบภาษาธรรมชาติ กลุ่มควบคุม 15 คน ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบภาษาธรรมชาติ มีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสามารถด้านการอ่าน และการเขียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาแบบปกติ ก่อนและหลังการทดลองมีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสามารถด้านการอ่าน และการเขียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง 3) หลังการทดลอง เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบภาษาธรรมชาติ มีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยต่างประเทศ

ออร์คัต (Orcutt, 1972 : 148 A อ้างถึงใน สุภาวดี ผิวอ่อน, 2547 : 16) กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ ได้ทดสอบใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลกระทบต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และสังกัดเกี่ยวกับตนเองหรือไม่ โดยทดลองกับเด็กชั้นอนุบาลที่เรียนอยู่โรงเรียนในเมืองจำนวน 162 คน ใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ สอนเกี่ยวกับภาษาวันและประมาณ 30 นาทีทุกวัน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองครูเป็นผู้เลือกเกมให้ และกลุ่มที่สามสอนตามปกติ ผลปรากฏว่า กลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษา ได้ดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้และกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้ง 2 กลุ่ม มีความเชื่อมั่นตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ

พินเตอร์ (Pinter, 1977: A อ้างถึงใน จิตรดา เอ็มแบน, 2547 : 33-34) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยตำราแก่นักเรียนระดับ 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการจดจำ ผลการทดลองพบว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
2. นักเรียนหญิงและนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำ ในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
5. เด็กผู้หญิงมีมีโนภาพแห่งตนในการร่วมมือมากกว่าเด็กผู้ชาย

มอนิแกน (Monighan, 1983 : 163 อ้างถึงใน สุภาวดี ผิวอ่อน, 2547 : 38)

ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเชิงสังคมภาษา และสภาพแวดล้อมทางการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือเด็กปฐมวัยอายุ 2 ขวบ 5 เดือน และผู้ปกครอง 36 ครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า เด็กชายและเด็กหญิงไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของการเล่น หรือการพูด และพบว่าความซับซ้อนทางความเข้าใจ ในการเล่นตามลำพังขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เฟนนาศี (Fennacy, 1988 : 12-A) ได้ศึกษาวิธีการสอนและวิธีการรู้หนังสือในหนังสือเรียนอนุบาล 2 แบบ คือ ห้องแรกใช้แบบฝึกหัดที่เน้นพยัญชนะ เสียงและคำ ห้องที่สองใช้การสอนภาษาแบบธรรมชาติ ผลการวิจัยพบว่า เด็กในห้องเรียนที่สอนภาษาธรรมชาติมีความรู้ด้านการอ่าน การเขียนเพิ่มขึ้น เต็มใจที่จะเขียนและปรับปรุงการเขียนด้วยตนเอง โดยไม่ต้องให้ผู้ใหญ่คอยช่วยเหลือ

บ็อกซ์ (Box, 1990) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลการจัดประสบการณ์การอ่านร่วมกัน ที่มีต่อความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวหนังสือและหนังสือและเค้าเรื่องของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า เด็กมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวหนังสือ หนังสือ การอ่านเบื้องต้น และความเข้าใจในเค้าโครงเรื่องสูงขึ้น

นูแมน และรอสคอส (Neuman and Roskos, 1990 อ้างถึงใน มยุรี กันทะลือ, 2543 : 21) ได้ศึกษาการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของศูนย์เล่นอิสระให้เป็นการเล่นสมมติ 4 เรื่อง คือ การทำการไปรษณีย์ ห้องสมุด สำนักงาน และห้องครัว โดยเพิ่มวัสดุอุปกรณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา การอ่านและการเขียน เช่น หนังสือพิมพ์ สิ่งพิมพ์ ป้ายข้อความ ภาษาเขียนต่างๆ กระดาษ ดินสอ ปากกา เป็นต้น เข้าไปในการเล่นและสังเกตพฤติกรรม พบว่า เด็กมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการอ่านการเขียน ในระหว่างเล่นเพิ่มสูงขึ้นมาก และช่วยให้เด็กมีการติดต่อ มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้นอีกด้วย

บลัด (Blood, 1996 : Abstract) ได้ศึกษาความหมายทางภาษาของเด็กอายุ 3-5 ปี จำนวน 67 โรงเรียน มีผู้ปกครอง 6 คน เข้าร่วมในการเรียนของเด็ก พบว่า การเรียนรู้ทางภาษาของเด็กขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็กและเจตคติของผู้ปกครองในกระบวนการเรียนรู้เพื่อการอ่านออกเสียงได้ควรส่งเสริมให้เด็กเขียนชื่อตนเอง เพื่อเป็นแนวทางขยายความสามารถในการรับรู้คำอื่นต่อไป

วูดเวิร์ด คาโรลีน และเจอร์โรม (Woodward, Carolyn and Jerome, 1997) ได้ศึกษารูปแบบการเริ่มเขียนของเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กที่มีความพร้อมในการฟังและการออกเสียง การผูกประโยคจะมีความสามารถในการเขียนสูงกว่าเด็กที่ไม่พร้อมด้านการฟัง การออกเสียงและการผูกประโยค

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวสรุปได้ว่า ภาษามีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับเด็ก ที่ต้องมีการส่งเสริมตั้งแต่เยาว์วัยและภาษาไม่ว่าจะเป็นการฟัง พูด อ่าน และเขียนของเด็กปฐมวัย จะงอกงามได้ดีภายใต้กิจกรรมที่มีคุณค่าต่อตัวเด็ก มีความช่วยทำท่าย มีความหลากหลายและตอบสนองความสนใจและความต้องการตามธรรมชาติของเด็กปฐมวัยได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา โดยมีวิธีการวิจัยตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. แบบแผนการทดลอง
5. วิธีการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพศชายและหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี จำนวน 4 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 29 คน ของโรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี อำเภอเมืองจังหวัดเพชรบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพศชายและหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี จำนวน 20 คนซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย จากนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2/3 จำนวน 29 คนที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง จากประชากรทั้งหมดของโรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา จำนวน 24 แผน
2. แบบทดสอบความสามารถทางภาษา 4 ฉบับ จำนวน 40 ข้อ

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักการและจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 รูปแบบการจัดกิจกรรมการสอน แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเล่นเกม และความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย

1.2 ศึกษาคำในบัญชีคำพื้นฐานที่เด็กปฐมวัยควรรู้ จำนวนทั้งสิ้น 242 คำ แยกออกเป็นคำนามจำนวน 175 คำ คำสรรพนาม 6 คำ คำกริยา คำเชื่อมและอื่น ๆ อีก 61 คำ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดแผนการจัดทำเกมภาษา

1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา โดยนำคำในบัญชีคำพื้นฐานที่จัดหมวดหมู่ให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้แล้วมาสร้างเป็นเกมที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเรียงลำดับจากง่ายไปยาก จำนวน 24 แผน

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาเสนอผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาปฐมวัยและการวิจัยจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตัดสินให้มีความมั่นคงตามเนื้อหา (Content validity) โดยเก็บรวบรวมผลการตัดสินไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item – Objective Congruence – IOC) ตามสูตรของโรวินELLI และแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton, 1977 อ้างถึงใน ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 248-250)

1.5 นำกิจกรรมที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.50-1.00 ไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

2. แบบทดสอบความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาตำรา เอกสาร คำพื้นฐานที่เด็กปฐมวัยควรรู้ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางภาษาและหลักการสร้างเครื่องมือวัดความสามารถทางภาษาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย

2.2 สร้างแบบทดสอบเชิงรูปภาพพร้อมคู่มือในการดำเนินการทดสอบวัดความสามารถทางภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ให้ 0 คะแนน โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอนๆถ้า 10 ข้อรวมทั้งหมด 40 ข้อ ดังนี้

ตอนที่ 1 ความสามารถทางการฟัง	มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ	รวม 10 ข้อ	ดังนี้
ฉบับที่ 1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง		5 ข้อ	
ฉบับที่ 2 ฟังและเข้าใจความหมาย		5 ข้อ	
ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด	มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ	รวม 10 ข้อ	ดังนี้
ฉบับที่ 1 การบอกชื่อสิ่งต่างๆที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน		5 ข้อ	
ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์		5 ข้อ	
ตอนที่ 3 ความสามารถด้านการอ่าน	มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ	รวม 10 ข้อ	ดังนี้
ฉบับที่ 1 การจำแนกความเหมือนความแตกต่างของคำศัพท์		5 ข้อ	
ฉบับที่ 2 การอ่านและเข้าใจความหมายของคำที่อ่าน		5 ข้อ	
ตอนที่ 4 ความสามารถด้านการเขียน	มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ	รวม 10 ข้อ	ดังนี้
ฉบับที่ 1 การเขียนต่อเติมภาพตามแบบ		5 ข้อ	
ฉบับที่ 2 การเขียนคำตามแบบ		5 ข้อ	

2.3 นำแบบทดสอบและคู่มือในการดำเนินการทดสอบความสามารถทางภาษา ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อพิจารณาตัดสินให้มีความแม่นยำตรงตามเนื้อหา โดยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามสูตรเดิม

2.4 นำแบบทดสอบความสามารถทางภาษาที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.50-1.00 ไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรีที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) สูตรที่ 20 (K-R20) (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2536 : 168-169) (ภาคผนวก ง)

2.5 นำแบบทดสอบที่หาค่าความเชื่อมั่นได้เท่ากับ 0.52 ไปทดสอบความสามารถทางภาษาของกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลังการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest - Posttest Design) (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2528 : 63) ซึ่งมีแบบแผนการทดลองดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง	T ₁	X	T ₂
ความหมายของสัญลักษณ์			
T ₁	แทน	การทดสอบความสามารถทางภาษาก่อนการทดลอง	
X	แทน	การดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา	
T ₂	แทน	การทดสอบความสามารถทางภาษาหลังการทดลอง	

วิธีดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การทดลองครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยทำการทดสอบความสามารถทางภาษาก่อนการทดลอง (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา เป็นระยะเวลาเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 30 นาที รวม 24 คาบ โดยมีการประเมินเพื่อปรับปรุงแก้ไขเด็กทุกกิจกรรมและทดสอบการพัฒนาความสามารถทางภาษาหลังเสร็จสิ้นการทำกิจกรรมครบ 4 คาบ ทุกสัปดาห์ตามตารางการจัดกิจกรรมต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ลำดับที่ หน่วย	วัน	ชื่อเกมภาษา	คำศัพท์	ความสามารถทางภาษา
1 ตัวเรา	จันทร์	เกมฉันสั่งว่า	เด็กชาย เด็กหญิง	ด้านการฟัง
	อังคาร	เกมเปิดป้ายทายภาพ	เสื้อ กางเกง กระโปรง	ด้านการพูด
	พุธ	เกมตาคู่	ตา หู จมูก ปาก มือ	ด้านการอ่าน
	พฤหัสบดี	เกมภาพปริศนา	แปรงฟัน อาบน้ำ นอน	ด้านการเขียน(ทดสอบ)
2 อาหารหลัก 5 หมู่	จันทร์	เกมฉันสั่งว่า	เนื้อ นม ไข่	ด้านการฟัง
	อังคาร	เกมเปิดป้ายทายภาพ	ข้าว แป้ง น้ำตาล	ด้านการพูด
	พุธ	เกมตาคู่	ผักต่างๆ	ด้านการอ่าน
	พฤหัสบดี	เกมภาพปริศนา	ผลไม้ต่างๆ	ด้านการเขียน(ทดสอบ)
3 บ้านของฉัน	จันทร์	เกมฉันสั่งว่า	ประตู หน้าต่าง	ด้านการฟัง
	อังคาร	เกมเปิดป้ายทายภาพ	ห้องนอน ห้องครัว	ด้านการพูด
	พุธ	เกมตาคู่	พ่อ แม่ พี่ น้อง	ด้านการอ่าน
	พฤหัสบดี	เกมภาพปริศนา	ปู่ ย่า ตา ยาย	ด้านการเขียน(ทดสอบ)
4 สัตว์น่ารัก	จันทร์	เกมฉันสั่งว่า	ปลา หมา แมว นก	ด้านการฟัง
	อังคาร	เกมเปิดป้ายทายภาพ	ช้าง ลิง เสือ สิงโต	ด้านการพูด
	พุธ	เกมตาคู่	ไก่ เป็ด นก ผีเสื้อ	ด้านการอ่าน
	พฤหัสบดี	เกมภาพปริศนา	กุ้ง หอย ปู ปลา	ด้านการเขียน(ทดสอบ)
5 พืชน้ำ	จันทร์	เกมฉันสั่งว่า	ต้นไม้	ด้านการฟัง
	อังคาร	เกมเปิดป้ายทายภาพ	ดอกไม้	ด้านการพูด
	พุธ	เกมตาคู่	ใบ ดอก ผล ลำต้น	ด้านการอ่าน
	พฤหัสบดี	เกมภาพปริศนา	ดิน น้ำ ปุ๋ย	ด้านการเขียน(ทดสอบ)
6 เด็กไทย น้ำใจ งาม	จันทร์	เกมฉันสั่งว่า	สวัสดี	ด้านการฟัง
	อังคาร	เกมเปิดป้ายทายภาพ	ขอบคุณ	ด้านการพูด
	พุธ	เกมตาคู่	ขอโทษ	ด้านการอ่าน
	พฤหัสบดี	เกมภาพปริศนา	ขอโทษ	ด้านการเขียน(ทดสอบ)

3. หลังเสร็จสิ้นการทดลองผู้วิจัยทำการทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง (Post-test) ด้วยแบบทดสอบฉบับเดิม

4. นำผลการทดสอบก่อนและหลังการทดลองมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาของกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิธีการสถิติเพื่อการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 หาค่าความแม่นยำตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมและข้อสอบกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item- Objective Congruance - IOC) โดยใช้สูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 248-250)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง
R แทน คะแนนการตัดสินจากผู้เชี่ยวชาญ
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกัน
0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกัน
-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้องกัน

1.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยใช้สูตรของ กูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) สูตรที่ 20 (K-R 20) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2536 : 168-169) ดังนี้

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

เมื่อ r_{tt} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
N แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งหมด
p แทน สัดส่วนของนักเรียนที่ทำได้ข้อหนึ่ง ๆ คือ
 $\frac{\text{จำนวนนักเรียนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งหมด}}$
q แทน สัดส่วนของนักเรียนที่ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ หรือคือ 1- p
 S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบฉบับนั้น ๆ

2. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 หาค่าเฉลี่ยโดยใช้สูตรดังนี้ สูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 248-250)

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ตัวกลางเลขคณิตหรือค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

2.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างคะแนนก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test แบบกลุ่มที่ไม่เป็นอิสระแก่กัน (t-dependent) (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538 : 104)

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

เมื่อ	t	แทน	ค่าวิกฤตหรือค่าแจกแจงแบบ t
	N	แทน	จำนวนคู่คะแนน
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างของคู่คะแนนแต่ละคู่
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างของคู่คะแนนยกกำลังสอง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี ผู้วิจัยได้เสนอเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาโดยรวมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนนความสามารถทางภาษาโดยรวมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	t	sig
ก่อนการทดลอง	20	14.40	2.54	42.02**	0.00**
หลังการทดลอง	20	35.50	2.14		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001

จากตารางที่ 2 พบว่า ความสามารถทางภาษาโดยรวมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ก่อนการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.54 หลังการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 35.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.14 และเมื่อมีการทดสอบค่า t พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาเด็กปฐมวัยมีคะแนนความสามารถทางภาษาโดยรวมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางภาษารายด้านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการฟังของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	S.D.	t	sig
ก่อนการทดลอง	20	10	4.00	0.92	21.00**	0.00**
หลังการทดลอง	20	10	9.30	0.80		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001

จากตารางที่ 3 พบว่า ความสามารถทางภาษาด้านการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ก่อนการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92 และหลังการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.30 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 เมื่อมีการทดสอบค่า t พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาเด็กปฐมวัยมีคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการฟังสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	S.D.	t	sig
ก่อนการทดลอง	20	10	3.20	1.01	30.29**	0.00**
หลังการทดลอง	20	10	8.40	0.94		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001

จากตารางที่ 4 พบว่า ความสามารถทางภาษาด้านการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ก่อนการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.01 และหลังการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 และเมื่อมีการทดสอบค่า t พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาเด็กปฐมวัยมีคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการพูดสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	S.D.	t	sig
ก่อนการทดลอง	20	10	3.50	1.00	21.96**	0.00**
หลังการทดลอง	20	10	8.85	1.14		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001

จากตารางที่ 5 พบว่า ความสามารถทางภาษาด้านการอ่านของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ก่อนการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.00 และหลังการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.14 และเมื่อมีการทดสอบค่า t พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาเด็กปฐมวัยมีคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการอ่านสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

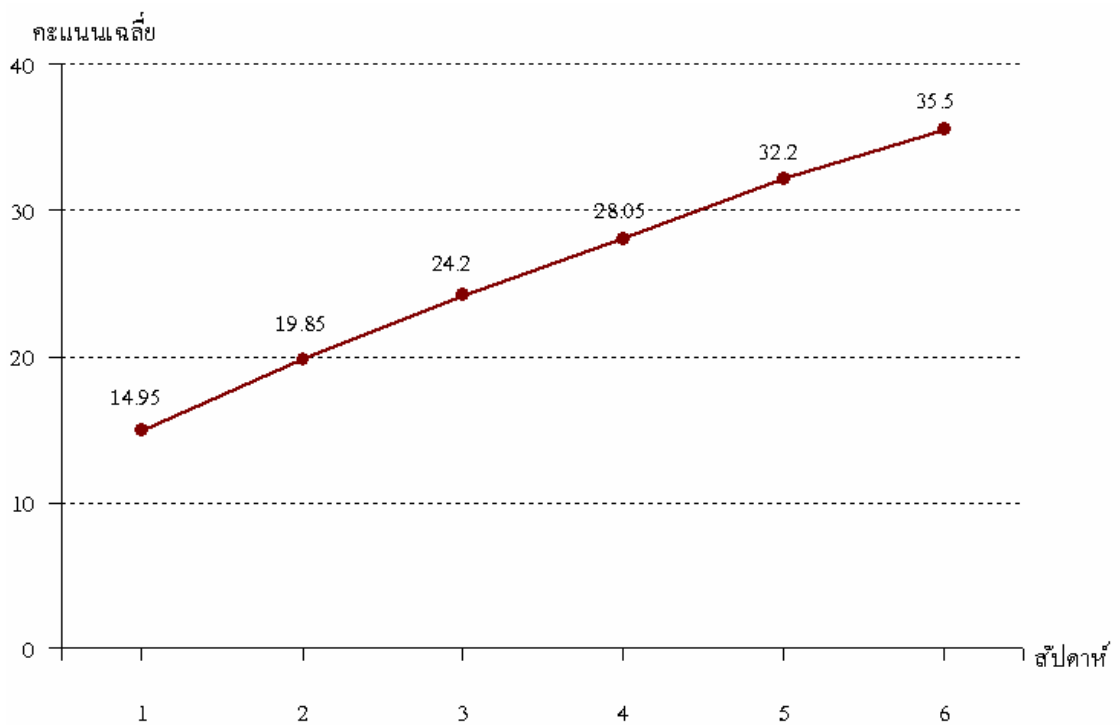
การทดสอบ	N	K	\bar{X}	S.D.	t	sig
ก่อนการทดลอง	20	10	3.70	0.92	24.29**	0.00**
หลังการทดลอง	20	10	8.95	0.94		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001

จากตารางที่ 6 พบว่า ความสามารถทางภาษาด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ก่อนการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92 และหลังการทดลองได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.95 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 และเมื่อมีการทดสอบค่า t พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาเด็กปฐมวัยมีคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการเขียนสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

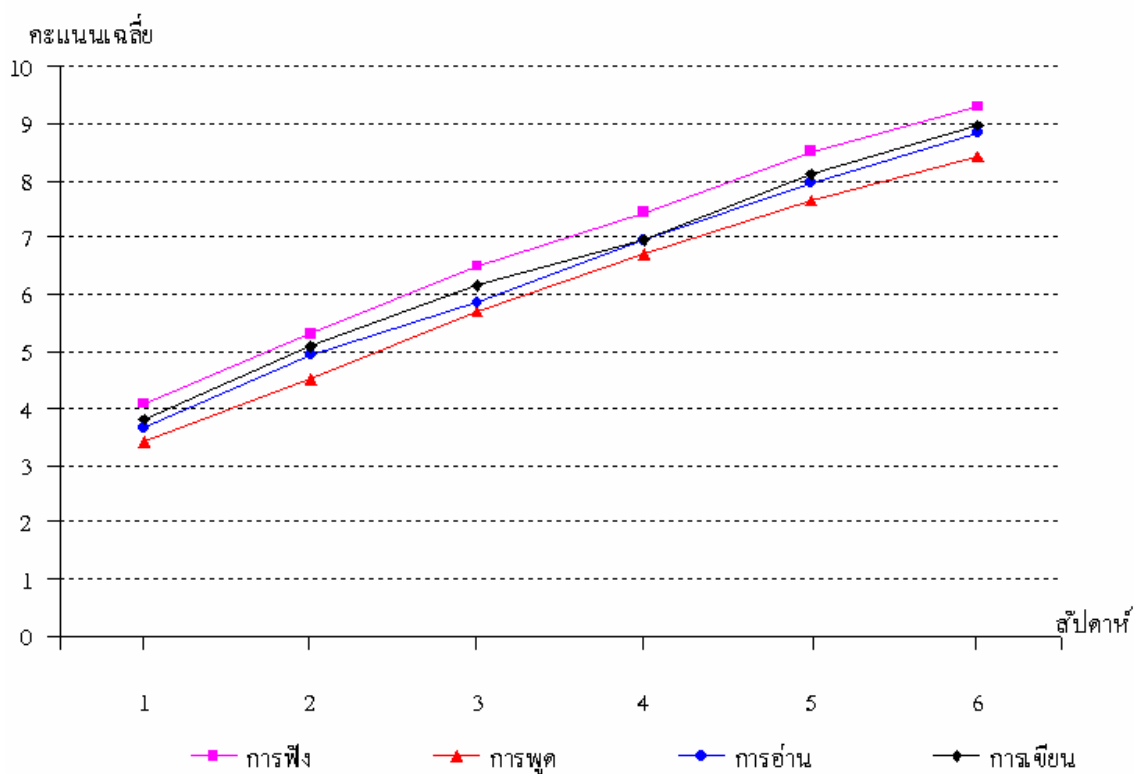
**ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถทางภาษาโดยรวมและรายด้านของเด็กปฐมวัย
ในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง โดยใช้กราฟเส้น**

ภาพที่ 1 กราฟแสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของการพัฒนาความสามารถทางภาษา
โดยรวมของเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง



จากภาพที่ 1 แสดงว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา มีการพัฒนาความสามารถทางภาษาโดยรวมในทิศทางที่สูงขึ้นในแต่ละสัปดาห์ตลอดการทดลอง

ภาพที่ 2 กราฟแสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของการพัฒนาความสามารถทางภาษาเป็นรายด้านของเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง



จากภาพที่ 2 แสดงว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา มีการพัฒนาความสามารถทางภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ในทิศทางที่สูงขึ้นในแต่ละสัปดาห์ตลอดการทดลอง

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา และเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถทางภาษาในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนเพศชายและหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 20 คนซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย จากกลุ่มประชากร 29 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง จากโรงเรียนเซนต์โยเซฟเพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา จำนวน 24 แผน และแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา จำนวน 40 ข้อ แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ ความสามารถด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย การทดสอบค่าที และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาก่อนและหลังการทดลองมีความสามารถทางภาษาโดยรวมและรายด้าน ทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษามีความสามารถทางภาษา โดยรวมและรายด้านสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษามีการพัฒนาความสามารถทางภาษาที่สูงขึ้นในแต่ละช่วงสัปดาห์ตลอดการทดลอง

อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนและหลังการการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา ผลการศึกษาพบว่าหลังการทดลองเด็กปฐมวัยมีค่าเฉลี่ยโดยรวมและรายด้าน เช่น การฟัง พูด อ่าน และเขียน สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ของการวิจัยครั้งนี้ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนการพัฒนาศักยภาพความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาในแต่ละสัปดาห์ตลอดการทดลอง พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษามีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมและรายด้านในแต่ละสัปดาห์สูงขึ้นตลอดการทดลองสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้เช่นกันซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาสามารถส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถทางภาษา ในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ ทั้งนี้เป็นเพราะ เด็กได้เรียนรู้และได้ฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งแต่ละเกมมีวัตถุประสงค์เฉพาะในการพัฒนาศักยภาพทางภาษา เช่น เกม “ฉันสั่งว่า” จะส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง เกม “เปิดป้ายทายภาพ” ส่งเสริมความสามารถด้านการพูด เกม “ตามหาคู่” ส่งเสริมความสามารถด้านการอ่าน และเกม “ภาพปริศนา” ส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเป็นต้น และการที่เด็กได้เล่นเกมดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจในวิธีการและกติกาการเล่น ส่งผลให้เด็กมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น กล้าที่จะเล่น กล้าที่จะพูด กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น มีสมาธิและมีความสุขขณะเล่นเกม เกิดการเรียนรู้โดยเป็นไปตามธรรมชาติเหมาะสมกับวัยของเด็ก ซึ่งส่งผลให้คะแนนเฉลี่ยในแต่ละช่วงสัปดาห์สูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกด้าน

นอกจากนี้การเล่นเกมภาษายังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี เพราะในขณะที่เด็กเล่น เด็กต้องใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อให้เพื่อนเข้าใจถึงความคิดจินตนาการของตนเองและในขณะที่เดียวกันก็ได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆจากการพูดคุย สนทนากับเพื่อนในขณะที่เล่น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทางภาษาที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนานและมีความสุขของเด็ก สอดคล้องกับ บรูเนอร์ (Bruner, 1983 อ้างถึงใน ھرรษา นิลวิเชียร, 2535 : 82) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า เด็กจะเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วมากในกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ส่วนใหญ่แล้วเด็กจะใช้รูปแบบไวยากรณ์ที่ซับซ้อนครั้งแรกในสถานการณ์การเล่น ภาษาจะพัฒนาภายในขอบเขตของพฤติกรรมการเล่น และการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ เมื่อเด็กมีวุฒิภาวะสูงขึ้น กิจกรรมการเล่นจะมีความสำคัญน้อยลง เด็กจะพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียวและสอดคล้องกับ กุลยา ตันดิผลาชีวะ (2547 : 142-143) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การพัฒนาภาษาของเด็กจะ

พัฒนาได้ดีในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีการยอมรับและให้กำลังใจและจุดประสงค์ของการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้กับเด็กปฐมวัยไม่ใช่การอ่านและการคัดตัวบรรจง หรือการเขียนข้อความหมาย แต่เป็นการส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาสื่อสารซึ่งประกอบด้วย การรับรู้ภาษา และการแสดงออกทางภาษา รวมถึงการรู้หนังสือซึ่งได้แก่การรู้จักการอ่าน การเขียน การฝึกการคุ้นเคยกับตัวหนังสือ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายตอบสนองความสนใจของเด็ก มีความสุขขณะที่เรียนรู้ และเกิดพัฒนาการทุกด้านไปพร้อมๆกันเป็นไปตามธรรมชาติของเด็ก และธรรมชาติของเด็กก็คือการเล่น ซึ่งเป็นกิจกรรมส่วนใหญ่ในชีวิตของเด็ก การเล่น การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัวได้ง่ายขึ้น ดังนั้นในการเรียนการสอนให้เด็กจดจำในสิ่งที่ยากและซับซ้อนถ้าจัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมก็จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ เรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีความสุขกับการเรียน โดยเฉพาะเกมภาษาก็จะยิ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้นดังที่ สุจริต เพียรชอบ (2539 : 206-207 อ้างถึงใน สุภาวดี อ่อนผิว, 2547 : 15) กล่าวถึงความสำคัญของเกมภาษาไว้ว่า เกมช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย และการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวก เป็นต้น และที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2534 : 3-4) ได้กล่าวโดยสรุปว่าเกมช่วยเสริมสร้างทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนของเด็กได้

ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุภาวดี อ่อนผิว (2547 : 57) ซึ่งพบว่า การจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษาช่วยให้เด็กมีความสามารถด้านการสื่อสารสูงขึ้นได้ เช่นเดียวกับผลงานวิจัยของ เกศรา สีดำ (2547 : 33) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถด้านการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม แล้วพบว่า ความสามารถทางด้านการฟังของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการฝึกโดยใช้เกมมีความแตกต่างกัน เมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่า ความสามารถทางด้านการฟัง ด้านการจำแนกความแตกต่างของเสียงและความสามารถทางด้านการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่งไม่แตกต่างกัน ส่วนความสามารถทางด้านการฟังด้านการเข้าใจความหมายและความสามารถทางด้านการฟังด้านการเข้าใจเรื่องราวแตกต่างกัน

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาช่วยส่งเสริมความสามารถทางภาษาด้าน การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การทำความเข้าใจในวิธีการเล่นเกมแต่ละอย่าง โดยครูต้องยอมรับในความสามารถของเด็กแต่ละคน โดยให้คำแนะนำจนกว่าเด็กจะสามารถทำได้ และให้การเสริมแรงเพื่อให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจกับความสำเร็จของตนเอง

1.2 การจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาของเด็กปฐมวัย ครูต้องจัดให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน โดยเริ่มจากสิ่งที่ย่างไปก่อนแล้วเพิ่มเนื้อหาให้มากขึ้นเมื่อเด็กเกิดความชำนาญและเข้าใจวิธีการเล่นเกมแล้ว

1.3 การจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาของเด็กปฐมวัย ครูต้องให้เด็กได้เล่นเกมบ่อยๆและซ้ำๆ เพื่อช่วยให้เด็กสามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมได้ดีขึ้นและเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีทักษะและพัฒนาการทุกด้านอย่างต่อเนื่อง เหมาะสมตามวัย

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลของเกมที่มีต่อพัฒนาการในด้านอื่นๆ ของเด็กปฐมวัย เช่น พัฒนาการทางคณิตศาสตร์ พัฒนาการทางการคิดและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาความสามารถอื่นๆของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมในระดับชั้นอื่นๆ

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลของการเล่นเกมภาษาที่มีต่อความสามารถในด้านต่างๆ ของเด็กปฐมวัยโดยใช้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อได้ผลการวิจัยที่มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

บรรณานุกรม

- กมลวรรณ ไชยศรี. (2548). การใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อสร้างเสริมความพร้อมทางการอ่านของนักเรียนระดับอนุบาล2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กรวิภา สรรพกิจจานง. (2548). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบฮาร์ทที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย. ปรินญาการศึกษาคุษฎีบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3-5 ขวบ. กรุงเทพฯ : โชติสุขการพิมพ์.
- _____. (2545). รูปแบบการเรียนการสอนปฐมวัยศึกษา. กรุงเทพฯ : เอดิสันเพรสโปรดักส์.
- _____. (2547). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : เอดิสันเพรสโปรดักส์.
- เกศรา สีดำ. (2547). ความสามารถด้านการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เกษิศา บุญธรรม. (2542). การพัฒนาความพร้อมด้านทักษะทางภาษาของนักเรียนชาวเขาชั้นอนุบาล 2 โดยใช้วิธีมุ่งประสบการณ์. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักงาน. (2549). แนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสมองของเด็กปฐมวัย. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรี เขต 1 . สำนักวิชาการและมาตรฐาน.
- เกรือ ลานอิน. (2549). การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่าเรื่องประกอบบทบาทสมมติที่มีผลต่อความสามารถทางภาษาไทยของเด็กปฐมวัยที่ใช้ภาษากระเหรี่ยง. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- จุฬารัตน์ อินุพัฒน์. (2543). พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อก. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- เจนจิรา ศรีฤกษ์. (2550). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาประเภทคณิตเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ฉวีวรรณ นิติกาล. (2549). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาแบบธรรมชาติที่มีผลต่อความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การศึกษาศาสตร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ทวี สุรเมธี. (2521). ความพร้อมในการอ่านของเด็กปฐมวัยก่อนวัยเรียนในจังหวัดชุมพร. ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ทศพร เลหาพะเพ็ญแสง. (2546). กระบวนการเรียนรู้จากการเล่นของนักเรียนอนุบาล 1 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นภเนตร ธรรมบวร. (2544). การพัฒนากระบวนการคิดในเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2545). การประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัลพับลิเคชั่น.
- นิตยา ประพุดติกิจ. (2539). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ ; โอเอส พรินต์ติ้ง เฮาส์.
- _____. (2542). พัฒนาการทางภาษาและการสอนภาษาเด็กปฐมวัย. สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏเพชรบุรี.
- _____. (2549). การพัฒนาภาษาของเด็กปฐมวัย. สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- เนื่อน้อง สันบุญ. (2543). ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บันลือ พุกยะวัน. (2549). จุดประกายสมองของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุษบง ดันติวงศ์. (2535). กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน. เอกสารประกอบการสอน วิชานิเทศการสอนในระดับปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มยุรี กันทะลือ. (2543). ผลของการจัดกิจกรรมการอ่านตามแนวการสอนภาษาธรรมชาติต่อพัฒนาการด้านการอ่านภาษาไทยของเด็กปฐมวัยที่พูดภาษาถิ่น. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ยูวี ศิริชัยญญาลักษณ์. (2542). ผลการใช้กิจกรรมเกมและกิจกรรมนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาระบบการพิมพ์.
_____. (2546). เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : แม็ค.
- เยาวลักษณ์ อินสุวรรณ์. (2541). การสร้างแบบฝึกการฟังภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย.
วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รัตนาภา เกริกการันย์. (2547). การเล่นนิทานเสริมกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษา
ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ราศี ทองสวัสดิ์. (2529). การจัดประสบการณ์เพื่อฝึกสร้างทักษะทางภาษาแก่เด็กปฐมวัย. เอกสาร
การสอนชุดสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตระดับปฐมวัย หน่วยที่ 1-7 มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมมาธิราช. กรุงเทพฯ : สหมิตร.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2536). หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : บริษัทศึกษา
พรจำกัด.
- วราภรณ์ รักรวิชัย. (2533). การเล่นของเด็ก. เอกสารประกอบการสอนวิชากิจกรรมสร้างสรรค์
สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ.
- วราลี โกศัย. (2540). ผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือนอกห้องเรียนที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม
ของเด็กปฐมวัย. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิภา ตันจุลพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. นนทบุรี : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม. (2540). พัฒนาการทางภาษา. กรุงเทพฯ : แวนแก้ว.
- สมคิด ชนแดง. (2546). ผลการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องคำรูปธรรมและการเล่าเรื่องคำ
รูปธรรมประกอบการวาดภาพที่มีต่อความสามารถด้านภาษาของเด็กปฐมวัย.
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (การศึกษปฐมวัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุชา จันทร์เอม. (2538). จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- สุภัทรา คงเรือง. (2539). ผลการใช้กิจกรรมการอ่านตามแนวการสอนแบบธรรมชาติที่มีผลต่อ
ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวหนังสือและหนังสือของเด็กวัยอนุบาล. วิทยานิพนธ์ครุศา
สตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุภาวดี ลักขานุกูล. (2537). **การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย**. เพชรบุรี : คณะวิชา
ครุศาสตร์ วิทยาลัยครูเพชรบุรี
- _____. (2537). **ภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย**. ปฐมวัย. เพชรบุรี : คณะวิชา
ครุศาสตร์วิทยาลัยครูเพชรบุรี
- สุภาวดี อ่อนผิว. (2547). **ผลของการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาที่มีต่อการสื่อสารของนักเรียนชั้น
อนุบาลปีที่ 1** โรงเรียนอนุบาลมิตรเด็ก เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร. ปรินญา
การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เสาร์วัน อินวงศ์. (2548). **การใช้การไอ้เกะเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทยของเด็กไทยใหญ่
ระดับปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). **ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2534). **คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน**.
พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- อารี สันทวิ. (2543). **สอนอ่านเขียนด้วยนิทานภาพร่วมกันสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ : กรม
วิชาการ.
- Blood, J.R.W. (1996). **What's in A Name ? the Rold of name Writing in Children's
Literacy Acquisition**. University of Verginia.
- Box, J.A. (1990). **The Effect of Shared Reading Experiences on Head Start
Children's Concepts about Print and Story Structure**. Birmingham : EDD.
Dissertation, University of Alabama.
- Fennacy, J.W. (1988). **Teaching and Learning Literacy in Two Kindergarten
Classrooms**. EDD Dissertation, University of Southern California, Dissertation
abstraction International. 49 : 12 A.
- Wood ward, B.V.A. & Hastc, J. (1977). **Children's Encounters With Written Language
in Early Childhood Education**. Indiana University.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย ตัวเรา	เรื่อง ตัวฉัน (เพศ รูปร่าง ลักษณะ)	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 1	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมฉันสั่งว่า

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 2. นักเรียนสามารถฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ ผู้ชาย ผู้หญิง มาให้เด็กดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมฉันสั่งว่าให้เด็กฟัง กติกาคือให้เด็กทำตามคำสั่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ฉันสั่งว่า” ถ้าในคำสั่งของครูไม่มีคำว่าฉันสั่งว่าให้เด็กอยู่นิ่งๆ ในท่าเดิมกลุ่มใดปฏิบัติถูกมากกว่าเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกัน โดยครูเป็นผู้ออกคำสั่งดังนี้

- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงนั่งลงข้างๆผู้ชาย
- ฉันสั่งว่าให้ผู้ชายยืนต่อหลังผู้หญิง
- ให้จับมือกันเป็นวงกลม
- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงไปยืนตรงภาพเด็กแล้วผู้ชายยืนตรงภาพผู้ใหญ่
- ให้ผู้หญิงกับผู้ชายยืนสลับที่กัน
- ฉันสั่งว่าให้สมาชิกในกลุ่มยื่นล้อมรอบคนที่อ้วนที่สุดในกลุ่ม
- ฉันสั่งว่าให้ยืนต่อแถวสลับชายหญิง
- ให้ผู้หญิงกระโดดไปข้างหน้าแล้วผู้ชายกระโดดไปข้างหลัง
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนยืนขาเดียว
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนจับมือกันเป็นวงกลมแล้วนั่งลง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ผู้ชาย ผู้หญิง อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

สื่ออุปกรณ์

1. บัตรภาพ ผู้ชาย ผู้หญิง
2. บัตรคำ ผู้ชาย ผู้หญิง

การวัดและประเมินผล

1. *วิธีวัด* สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่ง
2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 - 1 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ได้
 - 3.2 ฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน
 - 1 หมายถึง หยิบภาพได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง หยิบภาพไม่ถูกต้อง

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย ตัวเรา	เรื่อง เครื่องแต่งกาย	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 2	เวลา 9.00 - 9.30	

ชื่อเกม เกมเปิดป้ายทายภาพเครื่องแต่งกาย

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่อเครื่องแต่งกายได้
 2. นักเรียนสามารถบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพเครื่องแต่งกายได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า ถุงเท้า มาให้เด็กดูแล้วสนทนา เกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมเปิดป้ายทายภาพเครื่องแต่งกายให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนเปิดป้ายทีละป้ายสลับกัน เมื่อกลุ่มใดเปิดก็ให้ทายว่าภาพที่เห็นเป็นภาพอะไร กลุ่มใดทายถูกก่อนเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกัน กลุ่มที่ทายภาพถูกช่วยกันบอกรายละเอียดของภาพที่เห็นให้เพื่อนฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า ถุงเท้า อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า ถุงเท้า
 2. บัตรคำ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า ถุงเท้า
 3. เกมเปิดป้ายทายภาพเครื่องแต่งกาย

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการบอกชื่อและรายละเอียดของสิ่งที่เห็น
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการบอกชื่อเครื่องแต่งกายได้
 - 1 หมายถึง บอกชื่อเครื่องแต่งกายสิ่งที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกชื่อเครื่องแต่งกายสิ่งที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 1 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพเครื่องแต่งกายที่เห็นได้
 - 0 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพเครื่องแต่งกายไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

หน่วย	ตัวเรา	เรื่อง	อวัยวะในร่างกาย	ชั้น	อนุบาล 2
สัปดาห์ที่	1 วันที่ 3	เวลา	9.00 - 9.30 น.		

ชื่อเกม เกมตามหาอวัยวะ

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่ออวัยวะต่างๆที่เห็นในภาพได้
 2. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพอวัยวะกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ตา หู จมูก ปาก แล้วสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลง และอวัยวะต่างๆที่มีในร่างกายของเรา จากนั้นครูนำบัตรภาพและคำเกี่ยวกับอวัยวะ ติดไว้ที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมตามหาอวัยวะให้เด็กฟัง กติกา คือให้นักเรียนนำภาพอวัยวะต่างๆ มาใส่ในแผ่นเกมให้ตรงกับคำ ใครเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นครูแจกแผ่นเกมตามหาอวัยวะให้เด็กคนละ 1 ชุด ให้เด็กได้เล่นใครเสร็จก่อนมาให้ครูตรวจความถูกต้องและอ่านให้ครูฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ตา หู จมูก ปาก มือ เท้า แขน ขา นิ้ว อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ ตา หู จมูก ปาก มือ เท้า แขน ขา นิ้ว
 2. บัตรคำ ตา หู จมูก ปาก มือ เท้า แขน ขา นิ้ว
 3. เกมตามหาอวัยวะ

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการบอกชื่อและการจับคู่ภาพอวัยวะกับคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังกตการบอกชื่ออวัยวะต่างๆได้
 - 1 หมายถึง บอกชื่ออวัยวะที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกชื่ออวัยวะที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังกตการจับคู่ภาพอวัยวะกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 1 หมายถึง จับคู่ภาพอวัยวะกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง จับคู่ภาพอวัยวะกับคำศัพท์ไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย ตัวเรา	เรื่อง กิจวัตรประจำวัน	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 4	เวลา 9.00 - 9.30 น	

ชื่อเกม เกมภาพปริศนา

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถเขียนภาพตามแบบได้
 2. นักเรียนสามารถเขียนคำตามแบบได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูให้นักเรียนดูภาพกิจวัตรประจำวันและร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับภาพและอ่านคำศัพท์

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกาษาปริศนาให้เด็กฟัง กติกาคือให้สมาชิกช่วยกันวาดภาพ เขียนพยัญชนะ เขียนสระตามแบบที่ครูแจกให้ จากนั้นนำภาพมาวางซ้อนกันจะเกิดเป็นภาพแล้วให้นักเรียนเรียงคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับภาพ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูแจกอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกาษาและภาพปริศนาให้เด็กแต่ละกลุ่มให้เด็กลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ที่ได้จากการเล่นเกมอีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์
1. บัตรภาพ เล่น เรียน แปรงฟัน อาบน้ำ แต่งตัว นอน
 2. บัตรคำ เล่น เรียน แปรงฟัน อาบน้ำ แต่งตัว นอน
 3. เกมภาพปริศนา

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการเขียนภาพและคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังกัดการเขียนภาพตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนภาพตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนภาพตามแบบไม่ได้
 - 3.2 สังกัดการเขียนคำตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนคำตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนคำตามแบบไม่ได้

หมายเหตุ : ทดสอบปลายสัปดาห์ที่ 1 ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย อาหารหลัก 5 หมู่ เรื่อง อาหารหมู่ที่ 1 ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 1 เวลา 9.00 - 9.30 น.

ชื่อเกม เกมฉันสั่งว่า

จุดประสงค์ 1. นักเรียนสามารถฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
2. นักเรียนสามารถฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ เนื้อ นม ไข่ ถั่ว ปลาให้เด็กดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมฉันสั่งว่าให้เด็กฟัง กติกาคือให้เด็กทำตามคำสั่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่าฉันสั่งว่า ถ้าในคำสั่งของครูไม่มีคำว่าฉันสั่งว่าให้เด็กอยู่นิ่งๆ กลุ่มใดปฏิบัติถูกมากกว่าเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกันโดยครูเป็นผู้ออกคำสั่งดังนี้

- ฉันสั่งว่าให้เรียงภาพ เนื้อ นม ไข่ ถั่ว ตามลำดับแนวนอน
- ฉันสั่งว่าให้เรียงภาพ เนื้อ ไข่ นม ถั่ว ตามแนวตั้ง
- ให้จับมือกันเป็นวงกลม
- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงเป็นคนเรียงภาพ นม ไข่ เนื้อ
- ให้ผู้ชาย เรียงภาพ ไข่ เนื้อ นม ถั่ว
- ฉันสั่งว่าให้เด็กชาย ยืนรอบถั่ว เด็กหญิงยืนรอบนม
- ฉันสั่งว่าให้ผู้ชายกระโดดไปข้างหน้าพร้อมกับพูดว่า นม ไข่ ไข่

เนื้อ

- ให้ผู้หญิงกระโดดไปข้างหลังพร้อมกับพูดว่า ไข่ ถั่วนมเนื้อ
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนกระโดดอยู่กับที่แล้วพูดว่า เนื้อ นม ไข่ ถั่ว
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนจับมือกันเป็นวงกลมแล้วนั่งลง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ เนื้อ นม ไข่ ถั่ว อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ เนื้อ นม ไข่ ถั่ว
 2. บัตรคำ เนื้อ นม ไข่ ถั่ว

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่ง
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 - 1 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ได้
 - 3.2 ฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน
 - 1 หมายถึง หยิบภาพได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง หยิบภาพไม่ถูกต้อง

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกณภาษา

หน่วย	อาหารหลัก 5 หมู่	เรื่อง	อาหารหมู่ที่ 2	ชั้น	อนุบาล 2
สัปดาห์ที่	2 วันที่ 2	เวลา	9.00 - 9.30 น.		

ชื่อเกม เกมเปิดป้ายทายภาพอาหารหลัก 5 หมู่

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่ออาหารได้
 2. นักเรียนสามารถบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ ข้าว แป้ง น้ำตาล มาให้เด็กดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมเปิดป้ายทายภาพอาหารหมู่ที่ 2 ให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนเปิดป้ายทีละป้ายสลับกัน เมื่อกลุ่มใดเปิดก็ให้ทายว่าภาพที่เห็นเป็นภาพอะไร กลุ่มใดทายถูกก่อนเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกัน กลุ่มที่ทายภาพถูกช่วยกันบอกรายละเอียดของภาพที่เห็นให้เพื่อนฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ข้าว แป้ง น้ำตาล อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ ข้าว แป้ง น้ำตาล
 2. บัตรคำ ข้าว แป้ง น้ำตาล
 3. เกมเปิดป้ายทายภาพอาหารหมู่ที่ 2

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการบอกชื่อและรายละเอียดของสิ่งที่เห็น
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังกัดการบอกชื่ออาหารหมูที่ 2 ได้
 - 1 หมายถึง บอกชื่ออาหารสิ่งที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกชื่อสิ่งที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังกัดการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 1 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย	อาหารหลัก 5 หมู่	เรื่อง	อาหารหมู่ที่ 3	ชั้น	อนุบาล 2
สัปดาห์ที่	2 วันที่ 3	เวลา	9.00 - 9.30 น.		

ชื่อเกม เกมตามหาคู่ผัก

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่อผักต่างๆที่เห็นในภาพได้
 2. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพผักกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ผัก แล้วสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลง จากนั้นครูนำบัตรภาพและคำเกี่ยวกับผัก ติดไว้ที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกาตามหาคู่ผักให้เด็กฟัง กติกา คือให้นักเรียนนำภาพผัก มาใส่ในแผ่นเกมให้ตรงกับคำ ใครเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นครูแจกแผ่นเกมตามหาคู่ให้เด็กคนละ 1 ชุด ให้เด็กได้เล่นใครเสร็จก่อนมาให้ครูตรวจความถูกต้องและอ่านให้ครูฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกา จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ เห็ด พริก มะเขือเทศ ฟักทอง แดงกวา แครอท ถั่วฝักยาว กล้วย ปลี

คำลิ่ง อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ เห็ด พริก มะเขือเทศ ฟักทอง แดงกวา แครอท ถั่วฝักยาว กล้วย ปลี คำลิ่ง
 2. บัตรคำ เห็ด พริก มะเขือเทศ ฟักทอง แดงกวา แครอท ถั่วฝักยาว กล้วย ปลี คำลิ่ง
 3. เกมตามหาคู่ผัก

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการบอกชื่อและการจับคู่ภาพผักกับคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการบอกชื่อผักต่างๆได้
 - 1 หมายถึง บอกชื่อผักที่เห็นได้ถูกต้องด้วยตนเอง
 - 0 หมายถึง บอกชื่อผักที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการจับคู่ภาพผักกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 1 หมายถึง จับคู่ภาพผักอวัยวะกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง จับคู่ภาพผักกับคำศัพท์ไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย	อาหารหลัก 5 หมู่	เรื่อง	อาหารหลักหมู่ที่ 4	ชั้น	อนุบาล 2
สัปดาห์ที่	2 วันที่ 4	เวลา	9.00 - 9.30 น.		

ชื่อเกม เกมภาพปริศนาผลไม้

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถเขียนภาพตามแบบได้
 2. นักเรียนสามารถเขียนคำตามแบบได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

- ขั้นนำ* 1. ครูให้นักเรียนดูภาพผลไม้และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับภาพและอ่านคำศัพท์
- ขั้นสอน* 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมภาพปริศนาผลไม้ให้เด็กฟัง กติกาคือให้สมาชิกช่วยกันวาดภาพ เขียนพยัญชนะ เขียนสระตามแบบที่ครูแจกให้ จากนั้นนำภาพมาวางซ้อนกันจะเกิดเป็นภาพแล้วให้นักเรียนเรียงคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับภาพ
3. จากนั้นให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูแจกอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม และภาพปริศนาให้เด็กแต่ละกลุ่มให้เด็กลงมือปฏิบัติ
- ขั้นสรุป* 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ที่ได้จากการเล่นเกมอีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์
1. บัตรภาพ แดงโม ชมพู ส้ม กลัวย องุ่น มังคุด มะละกอ เงาะ สัปะรด
 2. บัตรคำ แดงโม ชมพู ส้ม กลัวย องุ่น มังคุด มะละกอ เงาะ สัปะรด
 3. เกมภาพปริศนาผลไม้

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการเขียนภาพและคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการเขียนภาพตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนภาพตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนภาพตามแบบไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการเขียนคำตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนคำตามแบบได้ด้วยตนเอง
 - 0 หมายถึง เขียนคำตามแบบได้ด้วยตนเองไม่ได้

หมายเหตุ : ทดสอบปลายสัปดาห์ที่ 2 ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

หน่วย	บ้านของฉัน	เรื่อง	ส่วนประกอบของบ้าน	ชั้น	อนุบาล 2
สัปดาห์ที่	3 วันที่ 1	เวลา	9.00 - 9.30 น.		

ชื่อเกม เกมฉันสั่งว่า

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 2. นักเรียนสามารถฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ บ้าน หลังคา ประตู หน้าต่าง เสา มาให้เด็กดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมฉันสั่งว่าให้เด็กฟัง กติกาคือให้เด็กทำตามคำสั่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่าฉันสั่งว่า ถ้าในคำสั่งของครูไม่มีคำว่าฉันสั่งว่าให้เด็กอยู่นิ่งๆในท่าเดิม

กลุ่มใดปฏิบัติถูกมากกว่าเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกันโดยครูเป็นผู้ออกคำสั่งดังนี้

- ฉันสั่งว่าให้วางวงกลมไว้ที่ภาพประตู
- ฉันสั่งว่าให้วางเครื่องหมายกากบาทไว้บนหลังคา
- ให้วางพู่กันไว้ข้างเสา
- ฉันสั่งว่าให้วางสี่เหลี่ยมไว้ที่หน้าต่าง
- ให้วางวงกลมไว้ที่หน้าต่างและวางเครื่องหมายกากบาททับไว้
- ฉันสั่งว่าให้วางวงกลมไว้ข้างเสา
- ฉันสั่งว่าให้วางเครื่องหมายกากบาทไว้ข้างหน้าต่าง
- ให้วางพู่กันไว้บนหลังคา
- ฉันสั่งว่าให้วาง วงกลม กากบาท และพู่กันซ้อนกันไว้ที่ภาพประตู
- ฉันสั่งว่าให้วางพู่กันแฉวงกลมไว้ที่หลังคา

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ บ้าน หลังคา ประตู หน้าต่าง เสา อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ บ้าน หลังคา ประตู หน้าต่าง เสา
 2. บัตรคำ บ้าน หลังคา ประตู หน้าต่าง เสา
 3. เครื่องหมาย กากบาท วงกลม พู่กัน

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่ง
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - a. ฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 - 1 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ได้
 - 3.2 ฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน
 - 1 หมายถึง หยิบภาพได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง หยิบภาพไม่ถูกต้อง

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

หน่วย	บ้านของฉัน	เรื่อง	ห้องต่างๆในบ้าน	ชั้น	อนุบาล 2
สัปดาห์ที่	3 วันที่ 2	เวลา	9.00 - 9.30 น.		

ชื่อเกม เกมเปิดป้ายทายภาพสิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่อสิ่งของเครื่องใช้ในบ้านได้
 2. นักเรียนสามารถบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ ห้องนอน ห้องน้ำ ห้องครัว และภาพสิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน มาให้เด็กดูแล้วสนทนา เกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมเปิดป้ายทายภาพสิ่งของเครื่องใช้ในบ้านให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนเปิดป้ายทีละป้ายสลับกัน เมื่อกลุ่มใดเปิดก็ให้ทายว่าภาพที่เห็นเป็นภาพอะไร กลุ่มใดทายถูกก่อนเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกัน กลุ่มที่ทายภาพถูกช่วยกันบอกรายละเอียดของภาพที่เห็นให้เพื่อนฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ห้องนอน ห้องน้ำ ห้องครัว อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ สิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน
 2. บัตรคำ สิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน
 3. เกมเปิดป้ายทายภาพสิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการบอกชื่อและรายละเอียดของสิ่งที่เห็น
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินผลพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการบอกชื่อสิ่งของเครื่องใช้ในบ้านได้
 - 1 หมายถึง บอกชื่อสิ่งที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกชื่อสิ่งที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 1 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 0 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย บ้านของฉัน	เรื่อง สมาชิกในบ้าน	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 3	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมตามหาคู่อวัยวะ

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกสรรพนามของบุคคลที่เห็นในภาพได้
 2. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพสมาชิกในบ้านกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพสมาชิกในบ้านมาให้เด็กดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ จากนั้นครูนำบัตรภาพและคำเกี่ยวกับสมาชิกในบ้าน ติดไว้ที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกาตามหาคู่สมาชิกในบ้านให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนนำภาพสมาชิกในบ้านมาใส่ในแผ่นเกมให้ตรงกับคำ ใครเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นครูแจกแผ่นเกมตามหาคู่ให้เด็กคนละ 1 ชุด ให้เด็กได้เล่นใครเสร็จก่อนมาให้ครูตรวจความถูกต้องและอ่านให้ครูฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ พ่อ แม่ ลูก พี่ น้อง ปู่ ย่า ตา ยาย อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ พ่อ แม่ ลูก พี่ น้อง ปู่ ย่า ตา ยาย
 2. บัตรคำ พ่อ แม่ ลูก พี่ น้อง ปู่ ย่า ตา ยาย
 3. เกมตามหาคู่สมาชิกในบ้าน

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการณ์บอกสรรพนามและการจับคู่ภาพสมาชิกในบ้านกับคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการบอกสรรพนามของบุคคลต่างๆได้
 - 1 หมายถึง บอกสรรพนามของบุคคลที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกสรรพนามของบุคคลที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการจับคู่ภาพสมาชิกในบ้านกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 1 หมายถึง จับคู่ภาพสมาชิกในบ้านกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง จับคู่ภาพสมาชิกในบ้านกับคำศัพท์ไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา

หน่วย	บ้านของงจัน	เรื่อง	สมาชิกในบ้าน	ชั้น	อนุบาล 2
สัปดาห์ที่	3 วันที่ 4	เวลา	9.00 - 9.30 น.		

ชื่อเกม เกมภาพปริศนา

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถเขียนภาพตามแบบได้
 2. นักเรียนสามารถเขียนคำตามแบบได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูให้นักเรียนดูภาพสมาชิกในบ้านมาให้เด็กดู และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับภาพและอ่านคำศัพท์

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมภาพปริศนาให้เด็กฟัง กติกาคือให้สมาชิกช่วยกันวาดภาพ เขียนพยัญชนะ เขียนสระตามแบบที่ครูแจกให้ จากนั้นนำภาพมาวางซ้อนกันจะเกิดเป็นภาพแล้วให้นักเรียนเรียงคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับภาพ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูแจกอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมและภาพปริศนาให้เด็กแต่ละกลุ่มให้เด็กลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ที่ได้จากการเล่นเกมอีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า น้า อา
 2. บัตรคำ พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า น้า อา
 3. เกมภาพปริศนา

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการเขียนภาพและคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการเขียนภาพตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนภาพตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนภาพตามแบบไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการเขียนคำตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนคำตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนคำตามแบบไม่ได้

หมายเหตุ : ทดสอบปลายสัปดาห์ที่ 3 ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นภาษา

หน่วย สัตว์น่ารัก	เรื่อง สัตว์เลี้ยง	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 1	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมฉันสั่งว่า

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 2. นักเรียนสามารถฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ หมา แมว ปลา นก มาให้เด็กดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมฉันสั่งว่าให้เด็กฟัง กติกาคือให้เด็กทำตามคำสั่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่าฉันสั่งว่า ถ้าในคำสั่งของครูไม่มีคำว่าฉันสั่งว่าให้เด็กอยู่นิ่งๆในท่าเดิม

กลุ่มใดปฏิบัติถูกมากกว่าเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกันโดยครูเป็นผู้ออกคำสั่งดังนี้

- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงทำท่าเป็นนก
- ฉันสั่งว่าให้ผู้ชายทำท่าเป็นปลา
- ให้ทุกคนเป็นท่าท่าเป็นหมา
- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงกระโดดไปข้างหน้าแล้วร้องเหมียวๆ
- ให้ผู้ชายกระโดดถอยหลังแล้วร้องโง่ๆ
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนทำท่าเป็นนกและร้องจ๊ิบๆ
- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงนั่งลงทำท่าเป็นปลา
- ให้ทุกคนทำท่านกบิน
- ฉันสั่งว่าให้ผู้ชายทำท่าเป็นนกบิน
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ หมา แมว ปลา นก อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ หมา แมว ปลา นก
 2. บัตรคำ หมา แมว ปลา นก

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่ง
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 - 1 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ได้
 - 3.2 ฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน
 - 1 หมายถึง หยิบภาพได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง หยิบภาพไม่ถูกต้อง

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย สัตว์น่ารัก	เรื่อง สัตว์ป่า	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 2	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมเปิดป้ายทายภาพสัตว์ป่า

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่อสัตว์ป่าได้
 2. นักเรียนสามารถบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ ช้าง ลิง เสือ สิงโต กวาง มาให้เด็กดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมเปิดป้ายทายภาพสัตว์ป่าให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนเปิดป้ายทีละป้ายสลับกัน เมื่อกลุ่มใดเปิดก็ให้ทายว่าภาพที่เห็นเป็นภาพอะไร กลุ่มใดทายถูกก่อนเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกัน กลุ่มที่ทายภาพถูกช่วยกันบอกรายละเอียดของภาพที่เห็นให้เพื่อนฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ช้าง ลิง เสือ สิงโต กวาง อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ ช้าง ลิง เสือ สิงโต กวาง
 2. บัตรคำ ช้าง ลิง เสือ สิงโต กวาง
 3. เกมเปิดป้ายทายภาพสัตว์ป่า

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการบอกชื่อและรายละเอียดของสิ่งที่เห็น
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังกัดการบอกสัตว์ป่าได้
 - 1 หมายถึง บอกชื่อสัตว์ป่าที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกชื่อสัตว์ป่าที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังกัดการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 1 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 0 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกณภาษา

หน่วย สัตว์น่ารัก	เรื่อง สัตว์ปีก	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 3	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมตามหาคู่สัตว์ปีก

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่อสัตว์ปีกที่เห็นในภาพได้
 2. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพสัตว์ปีกกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพสัตว์ปีกมาให้เด็กดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ จากนั้นครูนำบัตรภาพและคำ นก ไก่ เป็ด ห่าน ผีเสื้อ ดินไว้ที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกณตามหาคู่สมาชิกในบ้านให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนนำภาพสัตว์ปีก มาใส่ในแผ่นเกมให้ตรงกับคำ ใครเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นครูแจกแผ่นเกมตามหาคู่ให้เด็กคนละ 1 ชุด ให้เด็กได้เล่นใครเสร็จก่อนมาให้ครูตรวจความถูกต้องและอ่านให้ครูฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ นก ไก่ เป็ด ห่าน ผีเสื้อ อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ นก ไก่ เป็ด ห่าน ผีเสื้อ
 2. บัตรคำ นก ไก่ เป็ด ห่าน ผีเสื้อ
 3. เกมตามหาคู่สัตว์ปีก

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการณ์บอกชื่อและการจับคู่ภาพสัตว์ปีกกับคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการบอกชื่อสัตว์ปีกต่างๆได้
 - 1 หมายถึง บอกชื่อสัตว์ปีกที่เห็นได้ถูกต้องด้วยตนเอง
 - 0 หมายถึง บอกชื่อสัตว์ปีกที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการจับคู่ภาพสัตว์ปีกกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 1 หมายถึง จับคู่ภาพสัตว์ปีกกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง จับคู่ภาพสัตว์ปีกกับคำศัพท์ไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย สัตว์น่ารัก	เรื่อง สัตว์น้ำ	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 4	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมภาพปริศนา

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถเขียนภาพตามแบบได้
 2. นักเรียนสามารถเขียนคำตามแบบได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูให้นักเรียนดูภาพสัตว์น้ำมาให้เด็กดู และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับภาพและอ่านคำศัพท์

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกาษาปริศนาให้เด็กฟัง กติกาคือให้สมาชิกช่วยกันวาดภาพ เขียนพยัญชนะ เขียนสระตามแบบที่ครูแจกให้ จากนั้นนำภาพมาวางซ้อนกันจะเกิดเป็นภาพแล้วให้นักเรียนเรียงคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับภาพ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูแจกอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกาษาและภาพปริศนาให้เด็กแต่ละกลุ่มให้เด็กลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกาษา จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ที่ได้จากการเล่นเกาษาอีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์
1. บัตรภาพ กุ้ง หอย ปู ปลา
 2. บัตรคำ กุ้ง หอย ปู ปลา
 3. เกมภาพปริศนาสัตว์น้ำ

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการเขียนภาพและคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังกัดการเขียนภาพตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนภาพตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนภาพตามแบบไม่ได้
 - 3.2 สังกัดการเขียนคำตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนคำตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนคำตามแบบไม่ได้

หมายเหตุ : ทดสอบปลายสัปดาห์ที่ 4 ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย พิช่นารู้	เรื่อง ต้นไม้	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 1	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมฉันสั่งว่า

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 2. นักเรียนสามารถฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ ต้นไม้ มาให้เด็กดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมฉันสั่งว่าให้เด็กฟัง กติกาคือให้เด็กทำตามคำสั่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่าฉันสั่งว่า ถ้าในคำสั่งของครูไม่มีคำว่าฉันสั่งว่าให้เด็กอยู่นิ่งๆในท่าเดิม

กลุ่มใดปฏิบัติถูกมากกว่าเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกันโดยครูเป็นผู้ออกคำสั่งดังนี้

- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงทำท่าเป็นต้นไม้เล็ก
- ฉันสั่งว่าให้ผู้ชายทำท่าเป็นต้นไม้ใหญ่
- ให้ทุกคนเป็นท่าท่าเป็นต้นไม้ไหว
- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงเป็นคนปลูกต้นไม้
- ให้ผู้ชายเป็นต้นไม้ที่สูงที่สุด
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนทำท่าเป็นต้นไม้ที่ถูกลมพัด
- ฉันสั่งว่าให้จับคู่กันทำท่าต้นไม้
- ให้ทุกคนทำท่านอนบิ
- ฉันสั่งว่าให้ผู้ชายคนตัดต้นไม้
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ต้นไม้ อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ ต้นไม้
 2. บัตรคำ ต้นไม้

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่ง
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 1.1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 - 1 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ได้
 - 3.2 ฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน
 - 1 หมายถึง หยิบภาพได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง หยิบภาพไม่ถูกต้อง

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกณภาษา

หน่วย พืชนำรู้	เรื่อง ดอกไม้	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 2	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมเปิดป้ายทายภาพดอกไม้

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่อดอกไม้ได้
 2. นักเรียนสามารถบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ ดอกไม้ และชื่อดอกไม้ต่างๆ เช่น ดอกเข็ม ดอกบัว ดอกมะลิ ดอกกุหลาบ ดอกจำปี ดอกพุทธรักษา ดอกกล้วยไม้ มาให้เด็กดูแล้วสนทนา เกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมเปิดป้ายทายภาพดอกไม้ให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนเปิดป้ายทีละป้ายสลับกัน เมื่อกลุ่มใดเปิดก็ให้ทายว่าภาพที่เห็นเป็นภาพอะไร กลุ่มใดทายถูกก่อนเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกัน กลุ่มที่ทายภาพถูกช่วยกันบอกรายละเอียดของภาพที่เห็นให้เพื่อนฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ดอกไม้ ดอกเข็ม ดอกบัว ดอกมะลิ ดอกกุหลาบ ดอกจำปี ดอกพุทธรักษา ดอกกล้วยไม้ อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ ดอกเข็ม ดอกบัว ดอกมะลิ ดอกกุหลาบ ดอกจำปี ดอกพุทธรักษา
 2. บัตรคำ ดอกเข็ม ดอกบัว ดอกมะลิ ดอกกุหลาบ ดอกจำปี ดอกพุทธรักษา
 3. เกมเปิดป้ายทายภาพดอกไม้

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการบอกชื่อและรายละเอียดของสิ่งที่เห็น
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินผลพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 *สังเกตการณ์บอกดอกไม้ได้*
 - 1 หมายถึง บอกชื่อดอกไม้ที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกชื่อดอกไม้ที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 *สังเกตการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้*
 - 1 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 0 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย พืชนำรู้	เรื่อง ส่วนต่างๆของต้นไม้	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 3	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมตามหาคู่ส่วนต่างๆของต้นไม้

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถบอกชื่อส่วนต่างๆของต้นไม้ที่เห็นในภาพได้
 2. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพส่วนต่างๆของต้นไม้กับคำศัพท์ได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพส่วนต่างๆของต้นไม้ มาให้เด็กดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ จากนั้นครูนำบัตรภาพและคำ กิ่ง ใบ ดอก ผล ลำต้น รากติด ไว้ที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกาตามหาคู่สมาชิกในบ้านให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนนำภาพส่วนต่างๆของต้นไม้ มาใส่ในแผ่นเกมให้ตรงกับคำ ใครเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นครูแจกแผ่นเกมตามหาคู่ให้เด็กคนละ 1 ชุด ให้เด็กได้เล่นใครเสร็จก่อนมาให้ครูตรวจความถูกต้องและอ่านให้ครูฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ กิ่ง ใบ ดอก ผล ลำต้น ราก อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ กิ่ง ใบ ดอก ผล ลำต้น ราก
 2. บัตรคำ กิ่ง ใบ ดอก ผล ลำต้น ราก
 3. เกมตามหาคู่ส่วนต่างๆของต้นไม้

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการณ์บอกชื่อและการจับคู่ภาพส่วนต่างๆของต้นไม้กับคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการณ์บอกชื่อส่วนต่างๆของต้นไม้ได้
 - 1 หมายถึง บอกชื่อส่วนต่างๆของต้นไม้ที่เห็นได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง บอกชื่อส่วนต่างๆของต้นไม้ที่เห็นไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการณ์จับคู่ภาพส่วนต่างๆของต้นไม้กับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 1 หมายถึง จับคู่ภาพส่วนต่างๆของต้นไม้กับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง จับคู่ภาพส่วนต่างๆของต้นไม้กับคำศัพท์ไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย พินำรู้	เรื่อง การดูแลต้นไม้	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 4	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมภาพปริศนา

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถเขียนภาพตามแบบได้
 2. นักเรียนสามารถเขียนคำตามแบบได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูให้นักเรียนดูภาพคนปลูกต้นไม้มาให้เด็กดู และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับภาพและอ่านคำศัพท์

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกาษาปริศนาให้เด็กฟัง กติกาคือให้สมาชิกช่วยกันวาดภาพ เขียนพยัญชนะ เขียนสระตามแบบที่ครูแจกให้ จากนั้นนำภาพมาวางซ้อนกันจะเกิดเป็นภาพแล้วให้นักเรียนเรียงคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับภาพ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูแจกอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกาษาและภาพปริศนาให้เด็กแต่ละกลุ่มให้เด็กลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกาษา จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ที่ได้จากการเล่นเกาษาอีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์
1. บัตรภาพ กระจก จอบ เสียม ต้นไม้ บัวรดน้ำ
 2. บัตรคำ กระจก จอบ เสียม ต้นไม้ บัวรดน้ำ
 3. เกมภาพปริศนาการดูแลต้นไม้

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการเขียนภาพและคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการเขียนภาพตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนภาพตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนภาพตามแบบไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการเขียนคำตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนคำตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนคำตามแบบไม่ได้

หมายเหตุ : ทดสอบปลายสัปดาห์ที่ 5 ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นภาษา

หน่วย เด็กไทยน้ำใจงาม	เรื่อง สวัสดิ์	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 1	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมฉันสั่งว่า

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 2. นักเรียนสามารถฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ สวัสดิ์ มาให้เด็กดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมฉันสั่งว่าให้เด็กฟัง กติกาคือให้เด็กทำตามคำสั่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่าฉันสั่งว่า ถ้าในคำสั่งของครูไม่มีคำว่าฉันสั่งว่าให้เด็กอยู่นิ่งๆในท่าเดิม

กลุ่มใดปฏิบัติถูกมากกว่าเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกันโดยครูเป็นผู้ออกคำสั่งดังนี้

- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงทำท่าสวัสดิ์ผู้ใหญ่
- ฉันสั่งว่าให้ผู้ชายทำท่าสวัสดิ์เพื่อน
- ให้ทุกคนเป็นท่าสวัสดิ์กัน
- ฉันสั่งว่าให้ผู้หญิงทำท่ากราบผู้ใหญ่
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนทำท่าไหว้พระ
- ฉันสั่งว่าให้จับคู่แล้วสวัสดิ์กัน
- ให้ทุกคนทำท่ากราบผู้ใหญ่
- ฉันสั่งว่าให้ผู้ชายทำท่ากราบพระ
- ฉันสั่งว่าให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ สวัสดิ์ อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ สวัสดิ์
 2. บัตรคำ สวัสดิ์

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่ง
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่งได้
 - 1 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ได้
 - 3.2 ฟังและเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยิน
 - 1 หมายถึง หยิบภาพได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง หยิบภาพไม่ถูกต้อง

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกณภาษา

หน่วย เด็กไทยน้ำใจงาม เรื่อง ขอบคุณ ชั้น อนุบาล 2
 สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 2 เวลา 9.00 - 9.30 น.

ชื่อเกม เกมเปิดป้ายทายภาพตามสถานการณ์

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถกล่าวคำขอบคุณได้
 2. นักเรียนสามารถบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพพร้อมคำศัพท์ ขอบคุณ มาให้เด็กดูแล้วสนทนา เกี่ยวกับภาพ แล้วนำภาพติดที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกมเปิดป้ายทายภาพดอกไม้ให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนเปิดป้ายทีละป้ายสลับกัน เมื่อกลุ่มใดเปิดก็ให้ทายว่าภาพที่เห็นเป็นภาพอะไร กลุ่มใดทายถูกก่อนเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำการแข่งขันกัน กลุ่มที่ทายภาพถูกช่วยกันบอกรายละเอียดของภาพที่เห็นให้เพื่อนฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ขอบคุณ สวัสดิ์ อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ ขอบคุณ สวัสดิ์
 2. บัตรคำ ขอบคุณ สวัสดิ์
 3. เกมเปิดป้ายทายภาพเด็กขอบคุณ

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการบอกชื่อและรายละเอียดของสิ่งที่เห็น
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการณ์กล่าวคำขอบคุณ สวัสดิ์ได้
 - 1 หมายถึง ใช้คำพูดได้ถูกต้องตามสถานการณ์
 - 0 หมายถึง ใช้คำพูดได้ถูกต้องตามสถานการณ์ไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 1 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นได้
 - 0 หมายถึง บอกรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เห็นไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย เด็กไทยน้ำใจงาม เรื่อง ขอบใจ ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 3 เวลา 9.00 - 9.30 น.

ชื่อเกม เกมตามหาคู่เด็กไทยน้ำใจงาม

- จุดประสงค์
1. นักเรียนสามารถใช้คำพูดได้ถูกต้องกับสถานการณ์
 2. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูนำภาพ การไหว้ การกล่าวสวัสดิ์ ขอบคุณ ขอบใจ มาให้เด็กดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ จากนั้นครูนำบัตรภาพสวัสดิ์ ขอบคุณ ขอบใจ ไว้ที่กระดานดำ

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกาตามหาคู่สมาชิกในบ้านให้เด็กฟัง กติกาคือให้นักเรียนนำภาพเด็กสวัสดิ์ ขอบคุณ ขอบใจ มาใส่ในแผ่นเกมให้ตรงกับคำ ใครเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. จากนั้นครูแจกแผ่นเกมตามหาคู่ให้เด็กคนละ 1 ชุด ให้เด็กได้เล่นใครเสร็จก่อนมาให้ครูตรวจความถูกต้องและอ่านให้ครูฟัง

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกม จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ สวัสดิ์ ขอบคุณ ขอบใจ อีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์
1. บัตรภาพ สวัสดิ์ ขอบคุณ ขอบใจ
 2. บัตรคำ สวัสดิ์ ขอบคุณ ขอบใจ
 3. เกมตามหาคู่เด็กไทยน้ำใจงาม

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการณ์การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์และการจับคู่ภาพกับคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังเกตการณ์การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์
 - 1 หมายถึง ใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้
 - 0 หมายถึง ใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ไม่ได้
 - 3.2 สังเกตการณ์จับคู่ภาพกับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 1 หมายถึง จับคู่ภาพสถานการณ์กับคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 - 0 หมายถึง จับคู่ภาพสถานการณ์กับคำศัพท์ไม่ได้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกาษา

หน่วย เด็กไทยน้ำใจงาม	เรื่อง ขอโทษ	ชั้น อนุบาล 2
สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 4	เวลา 9.00 - 9.30 น.	

ชื่อเกม เกมภาพปริศนาเด็กไทยน้ำใจงาม

- จุดประสงค์**
1. นักเรียนสามารถเขียนภาพตามแบบได้
 2. นักเรียนสามารถเขียนคำตามแบบได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ 1. ครูให้นักเรียนดูภาพคนปลูกต้นไม้มาให้เด็กดู และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับภาพและอ่านคำศัพท์

ขั้นสอน 2. ครูบอกชื่อเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกาษาปริศนาให้เด็กฟัง กติกาคือให้สมาชิกช่วยกันวาดภาพ เขียนพยัญชนะ เขียนสระตามแบบที่ครูแจกให้ จากนั้นนำภาพมาวางซ้อนกันจะเกิดเป็นภาพแล้วให้นักเรียนเรียงคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับภาพ

3. จากนั้นให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูแจกอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกาษาและภาพปริศนาให้เด็กแต่ละกลุ่มให้เด็กลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป 4. ครูสรุปผลการแข่งขันว่าใครเป็นผู้ชนะแล้วซักถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกาษา จากนั้นให้เด็กอ่านคำศัพท์ ที่ได้จากการเล่นเกาษาอีกครั้งแล้วนำคำไปติดให้ตรงกับภาพ

- สื่ออุปกรณ์**
1. บัตรภาพ สวัสดิ์ ขอบคุณ ขอบใจ ขอโทษ
 2. บัตรคำ สวัสดิ์ ขอบคุณ ขอบใจ ขอโทษ
 3. เกมภาพปริศนาเด็กไทยน้ำใจงาม

- การวัดและประเมินผล**
1. *วิธีวัด* สังเกตการการเขียนภาพและคำศัพท์
 2. *เครื่องมือวัดผล* แบบบันทึกและประเมินพฤติกรรม
 3. *เกณฑ์การวัดผลประเมินผล*
 - 3.1 สังกัดการเขียนภาพตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนภาพตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนภาพตามแบบไม่ได้
 - 3.2 สังกัดการเขียนคำตามแบบ
 - 1 หมายถึง เขียนคำตามแบบได้
 - 0 หมายถึง เขียนคำตามแบบไม่ได้

หมายเหตุ: ทดสอบปลายสัปดาห์ที่ 6 ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม

ภาคผนวก ข**คู่มือดำเนินการทดสอบและแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา**

คู่มือดำเนินการทดสอบวัดความสามารถทางภาษา ของเด็กปฐมวัย (อายุ 4-5 ปี)

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบชุดนี้ใช้เพื่อวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ก่อนและหลังการทดลองรวมทั้งหลังการทำกิจกรรมเสร็จสิ้นในแต่ละสัปดาห์

2. ในการดำเนินการทดสอบให้มีผู้ดำเนินการทดสอบ 1 คน
3. แบบทดสอบมีจำนวน 1 ชุด แบ่งออกเป็น 4 ตอนๆละ 10 ข้อ รวม 40

คำแนะนำในการใช้แบบทดสอบ

1. แบบทดสอบชุดนี้ประกอบด้วยแบบทดสอบจำนวน 4 ตอนๆละ 10 ข้อ
 - ตอนที่ 1 ความสามารถทางการฟัง มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ รวม 10 ข้อ ดังนี้
 - ฉบับที่ 1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง 5 ข้อ
 - ฉบับที่ 2 ฟังและเข้าใจความหมาย 5 ข้อ
 - ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ รวม 10 ข้อ ดังนี้
 - ฉบับที่ 1 การบอกชื่อสิ่งต่างๆที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน 5 ข้อ
 - ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์ 5 ข้อ
 - ตอนที่ 3 ความสามารถด้านการอ่าน มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ รวม 10 ข้อ ดังนี้
 - ฉบับที่ 1 การจำแนกความเหมือนความแตกต่างของคำศัพท์ 5 ข้อ
 - ฉบับที่ 2 การอ่านและเข้าใจความหมายของคำที่อ่าน 5 ข้อ
 - ตอนที่ 4 ความสามารถด้านการเขียน มี 2 ฉบับๆละ 5 ข้อ รวม 10 ข้อ ดังนี้
 - ฉบับที่ 1 การเขียนต่อเติมภาพตามแบบ 5 ข้อ
 - ฉบับที่ 2 การเขียนคำตามแบบ 5 ข้อ

แบบทดสอบ ตอนที่ 1,3,4 เป็นแบบปรนัย สามารถทำการทดสอบได้พร้อมกันทุกคน ส่วนแบบทดสอบตอนที่ 2 เป็นการทดสอบด้านการพูด ทำการทดสอบเป็นรายบุคคล

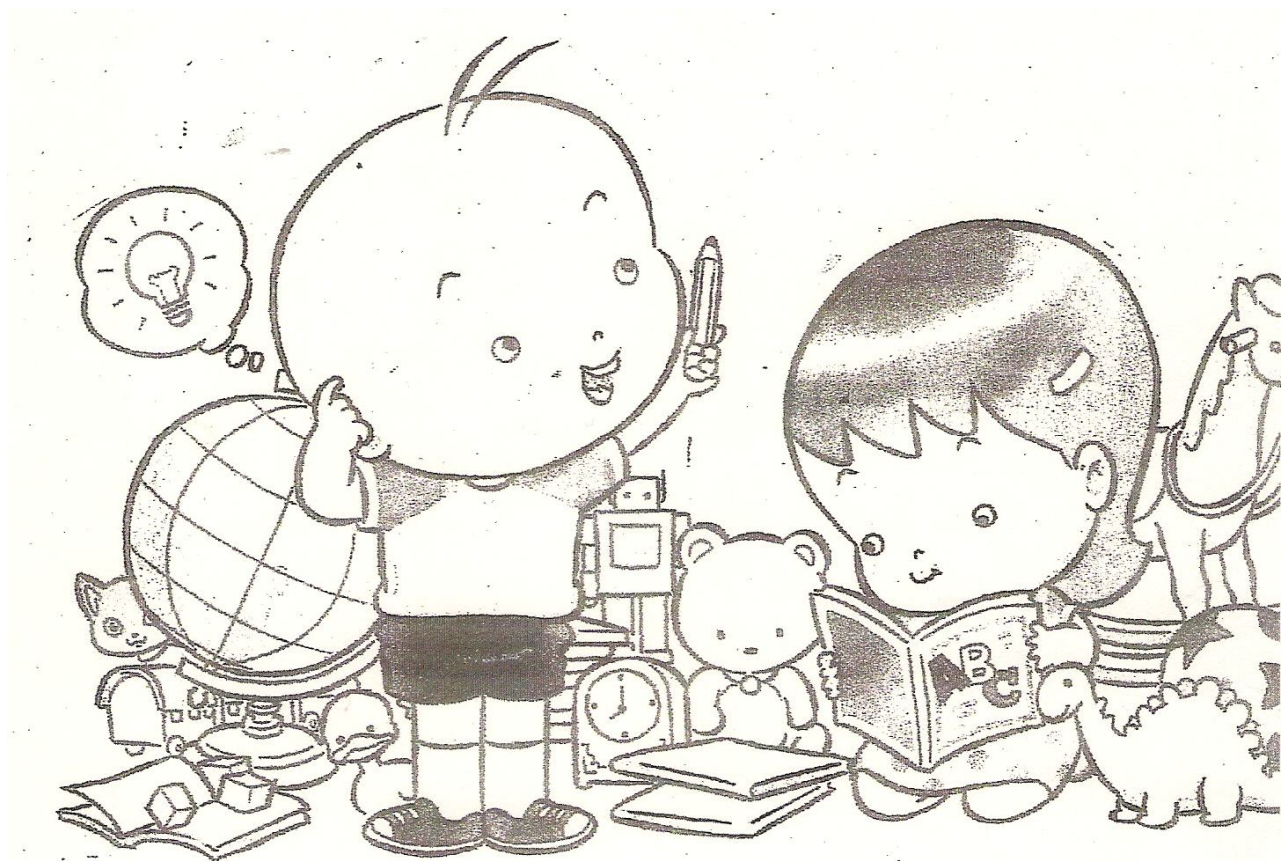
2. การตรวจให้คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด หรือไม่ตอบ หรือตอบเกิน 1 ตัวเลือกให้ 0 คะแนน

3. การเตรียมการก่อนสอบควรเตรียมอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการทดสอบให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้และเพียงพอกับจำนวนเด็ก เช่นแบบทดสอบ ดินสอคำ และดินสอสี เป็นต้น

4. สถานที่ทดสอบควรเป็นห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก
เอื้ออำนวยต่อการทดสอบเป็นต้นว่า มีแสงสว่างเพียงพอ และไม่มีเสียงดังรบกวน

5. ผู้ดำเนินการทดสอบต้องทำหน้าที่อ่านคำสั่งให้ผู้รับการทดสอบฟังและทำ ดังนั้นจึง
ต้องอ่านคู่มือการทดสอบแต่ละตอนให้เข้าใจล่วงหน้า เพื่อให้คุ้นเคยกับสิ่งที่ต้องปฏิบัติในเวลา
ดำเนินการทดสอบ

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา ของเด็กปฐมวัย



ชื่อสกุล

โรงเรียน ชั้น

วันที่ทำการทดสอบ





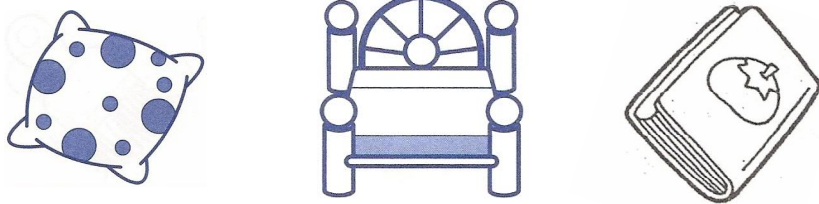
ผู้ดำเนินการทดสอบ นางดารณี นุชจ้อย

คะแนนที่ได้ คะแนน

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 1 ความสามารถด้านการฟัง

ฉบับที่ 1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง






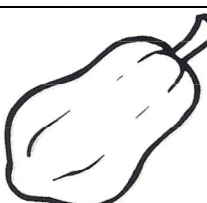
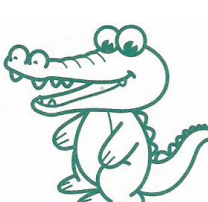


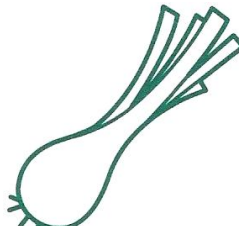


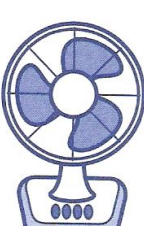


ข้อที่	คำสั่ง	ภาพคำตอบ
1	กากบาท ภาพเท้า	
2	ระบายสี ภาพผัก	
3	วงกลม ภาพสัตว์น้ำ	
4	กากบาท ภาพบ้าน	
5	วงกลม ภาพหมอน	

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 1 ความสามารถด้านการฟัง

ฉบับที่ 2 ฟังและเข้าใจความหมาย

คำสั่ง กากบาท (X) ทับภาพที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง

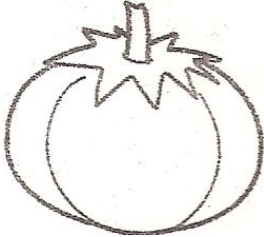

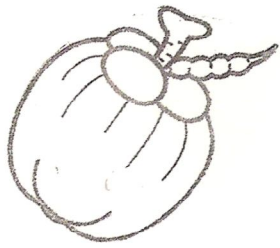

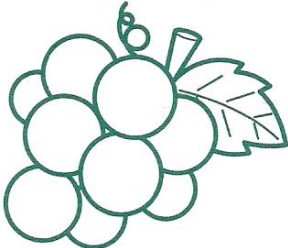
ข้อที่	คำสั่ง	ภาพคำตอบ		
1	อวัยวะที่ใช้ในการฟังเสียงต่างๆ			
2	ผลไม้ที่มีรสเปรี้ยว			
3	สัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำได้			
4	ผักที่มีเนื้อข้างในสีเหลือง			
5	สิ่งที่ใช้ในการประกอบอาหาร			

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด

ฉบับที่ 1 การบอกชื่อสิ่งต่างๆที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน

คำสั่ง ให้นักเรียนบอกชื่อภาพที่เห็นให้ถูกต้อง

ข้อที่	ภาพคำตอบ
1	
2	
3	
4	
5	

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด

ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์ในภาพ


ข้อที่ 1	นักเรียนควรพูดว่าอย่างไรเมื่อพบครูตอนเช้า
	

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด

ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์ในภาพ

ข้อที่ 2	นักเรียนควรพูดว่าอย่างไรเมื่อกลับบ้านไปเจอคุณพ่อคุณแม่
	

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด

ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์ในภาพ

ข้อที่ 3	นักเรียนควรพูดว่าอย่างไรเมื่อผู้ใหญ่ให้ของ
	

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด

ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์ในภาพ

ข้อที่ 4	นักเรียนควรพูดว่าอย่างไรเมื่อเพื่อนให้ของ
-------------	---



แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด

ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์ในภาพ

ข้อที่ 5	เมื่อนักเรียนเดินชนเพื่อนโดยไม่ตั้งใจควรพูดว่าอย่างไร
	

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 3 ความสามารถด้านการอ่าน

ฉบับที่ 1 การจำแนกความเหมือนความแตกต่างของคำ

คำสั่ง ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพที่ต่างไปจากพวก

1	นม นม นก นม
2	ผัก พัก ผัก ผัก
3	สูง ถึง ถึง ถึง
4	ปู ปู ปู ปู
5	ปาก ปาก ปลา ปาก

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 3 ความสามารถด้านการอ่าน

ฉบับที่ 2 การอ่านและเข้าใจความหมายของคำที่อ่าน

คำสั่ง ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพที่มีความหมายตรงกับคำข้างหน้า


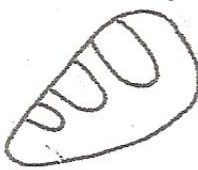
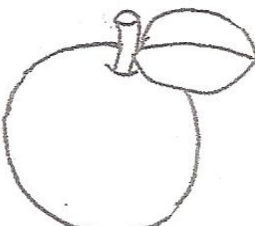
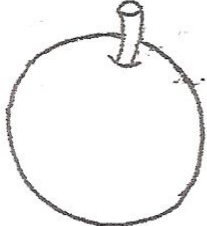
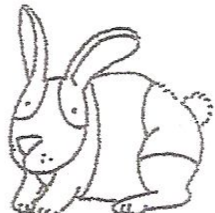

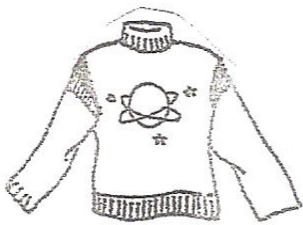
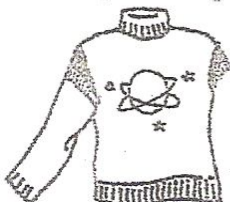
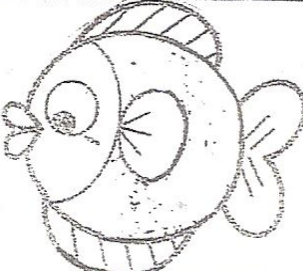
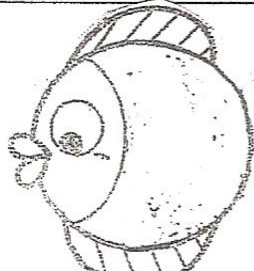
ข้อที่	คำศัพท์	ภาพคำถาม		
1	หมา			
2	ตา			
3	มือ			
4	มด			
5	ข้าว			

แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 4 ความสามารถด้านการเขียน

ฉบับที่ 1 การเขียนต่อเติมภาพตามแบบ

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนต่อเติมภาพตามแบบข้างหน้า

ข้อที่	ภาพต้นแบบ	วาดภาพ
1		
2		
3		
4		
5		

แบบทดสอบความสามารถทางภาษา

ตอนที่ 4 ความสามารถด้านการเขียน

ฉบับที่ 2 การเขียนคำตามแบบ

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนคำตามแบบข้างหน้า

ข้อที่	คำแบบ	เขียนคำ
1	กางเกง	
2	ยาย	
3	สิงโต	
4	ไข่	
5	หอย	

ภาคผนวก ก

ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างเครื่องมือกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นภาษา
กับวัตถุประสงค์ ของการวิจัย

- ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถ
ทางภาษากับวัตถุประสงค์ ของการวิจัย

ตารางที่ 7 ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา กับ วัตถุประสงค์ ของการวิจัย

ตามสูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกัน

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง

หน่วย	เรื่อง	กิจกรรม ที่	เกมภาษา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า (IOC)
				1	2	3	
ตัวเรา	ตัวฉัน	1	เกมฉันสั่งว่า(การฟัง)	+1	+1	+1	1
	เครื่องแต่ง กาย	2	เกมเปิดป้ายทายภาพเครื่องแต่งกาย (การพูด)	+1	+1	+1	1
	อวัยวะ	3	เกมตามหาคู่อวัยวะต่างๆ(การอ่าน)	+1	+1	+1	1
	การรักษา ความ สะอาด	4	เกมภาพปริศนาการรักษาความ สะอาด(การเขียน)	+1	+1	+1	1
อาหาร หลัก 5 หมู่	อาหารหมู่ ที่ 1	5	เกมฉันสั่งว่า(การฟัง)	+1	+1	+1	1
	อาหารหมู่ ที่ 2	6	เกมเปิดป้ายทายภาพอาหารหมู่ที่ 2 (การพูด)	+1	+1	+1	1
	อาหารหมู่ ที่ 3	7	เกมตามหาคู่อวัยวะต่างๆ(การอ่าน)	+1	+1	+1	1
	อาหารหมู่ ที่ 4	8	เกมภาพปริศนาผลไม้ต่างๆ (การเขียน)	+1	+1	+1	1

หน่วย	เรื่อง	กิจกรรม ที่	เกมภาษา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า (IOC)
				1	2	3	
บ้านของ ฉัน	ส่วน ประกอบ ของบ้าน	9	เกมฉันสั่งว่า(การฟัง)	+1	0	+1	0.67
	ห้องต่างใน บ้าน	10	เกมเปิดป้ายทนายภาพห้องต่างๆใน บ้าน(การพูด)	+1	+1	+1	1
	สมาชิกใน บ้าน	11	เกมตามหาคู่สมาชิกในบ้าน (การอ่าน)	+1	+1	+1	1
	สมาชิกใน บ้าน	12	เกมภาพปริศนาสมาชิกในบ้าน (การเขียน)	+1	+1	+1	1
สัตว์น่ารัก	สัตว์เลี้ยง	13	เกมฉันสั่งว่า(การฟัง)	+1	+1	+1	1
	สัตว์ป่า	14	เกมเปิดป้ายทนายภาพสัตว์ป่า (การพูด)	+1	+1	+1	1
	สัตว์ปีก	15	เกมตามหาคู่สัตว์ปีก (การอ่าน)	+1	+1	+1	1
	สัตว์น้ำ	16	เกมภาพปริศนาสัตว์น้ำ (การเขียน)	+1	+1	+1	1
พืชน่ารู้	ต้นไม้	17	เกมฉันสั่งว่า(การฟัง)	+1	+1	+1	1
	ดอกไม้	18	เกมเปิดป้ายทนายภาพดอกไม้ (การพูด)	+1	+1	+1	1
	ส่วนต่างๆ ของต้นไม้	19	เกมตามหาคู่ส่วนต่างๆของต้นไม้ (การอ่าน)	+1	+1	+1	1
	การดูแล รักษา ต้นไม้	20	เกมภาพปริศนาอุปกรณ์การดูแล ต้นไม้(การเขียน)	+1	+1	+1	1

หน่วย	เรื่อง	กิจกรรม ที่	เกมภาษา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า (IOC)
				1	2	3	
เด็กไทย น้ำใจงาม	สวัสดิ์	21	เกมฉันสั่งว่า(การฟัง)	+1	+1	0	0.67
	ขอบคุณ	22	เกมเปิดป้ายทายภาพตาม สถานการณ์(การพูด)	+1	+1	+1	1
	ขบใจ	23	เกมตามหาคู่เด็กไทยน้ำใจงาม (การอ่าน)	+1	+1	+1	1
	ขอโทษ	24	เกมภาพปริศนาเด็กไทยน้ำใจงาม (การเขียน)	+1	+1	+1	1
คะแนนรวมและค่าเฉลี่ยของ (IOC)				24	23	23	0.97

ตารางที่ 8 ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษากับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ตามสูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกัน

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง

ความสามารถทางภาษา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC
	1	2	3	
ตอนที่ 1 ความสามารถด้านการฟัง				
ฉบับที่ 1 ฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง				
1. กากบาทภาพเท้า	+1	+1	+1	1
2. ระบายสีภาพผัก	+1	+1	+1	1
3. วงกลมภาพสัตว์น้ำ	+1	+1	+1	1
4. กากบาทภาพบ้าน	+1	+1	+1	1
5. วงกลมภาพหมอน	+1	+1	+1	1
ฉบับที่ 2 ฟังและเข้าใจความหมาย				
กากบาท (X) ทับภาพที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง				
1. อวัยวะที่ใช้ในการฟังเสียงต่างๆ	+1	+1	+1	1
2. ผลไม้ที่มีรสเปรี้ยว	+1	+1	+1	1
3. สัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำได้	+1	+1	+1	1
4. ผักที่มีเนื้อข้างในสีเหลือง	+1	+1	+1	1
5. สิ่งที่ใช้ในการประกอบอาหาร	+1	+1	+1	1

ความสามารถทางภาษา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC
	1	2	3	
ตอนที่ 2 ความสามารถด้านการพูด				
ฉบับที่ 1 บอกชื่อสิ่งต่างๆที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ให้นักเรียนบอกชื่อภาพที่เห็นให้ถูกต้อง				
1. มะเขือเทศ	+1	+1	+1	1
2. ถุงเท้า	+1	+1	+1	1
3. มะพร้าว	+1	+1	+1	1
4. หม้อหุงข้าว	+1	+1	+1	1
5. ounge	+1	0	+1	0.67
ฉบับที่ 2 การใช้คำพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ให้นักเรียนดูภาพแล้วใช้คำพูดให้ตรงกับสถานการณ์ใน ภาพ				
1. นักเรียนควรพูดว่าอย่างไรเมื่อพบครูตอนเช้า (สวัสดี)	+1	+1	+1	1
2. นักเรียนควรพูดว่าอย่างไรเมื่อกลับบ้านไปเจอคุณ พ่อคุณแม่ (สวัสดี)	+1	0	+1	0.67
3. นักเรียนควรพูดว่าอย่างไรเมื่อผู้ใหญ่ให้ของ (ขอบคุณ)	+1	+1	+1	1
4. นักเรียนควรพูดว่าอย่างไรเมื่อเพื่อนให้ของ (ขอบคุณ)	+1	+1	+1	1
5. เมื่อนักเรียนเดินชนเพื่อนโดนไม่ได้ตั้งใจควรพูดว่า อย่างไร (ขอโทษ)	+1	+1	+1	1

ความสามารถทางภาษา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC
	1	2	3	
ตอนที่ 3 ความสามารถด้านการอ่าน				
ฉบับที่ 1 การจำแนกความเหมือนความแตกต่างของคำ กากบาท (X) ทับคำที่ต่างไปจากพวก				
1. นม นม นก นม	+1	+1	+1	1
2. ผัก ฟัก ผัก ผัก	+1	+1	+1	1
3. ลุง ลิง ลิง ลิง	+1	+1	+1	1
4. ปู ปู ปู ปู	+1	+1	+1	1
5. ปาก ปาก ปลา ปาก	+1	+1	+1	1
ตอนที่ 3 ความสามารถด้านการอ่าน				
ฉบับที่ 2 การอ่านและเข้าใจความหมายของคำที่อ่าน กากบาท (X) ทับภาพที่มีความหมายตรงกับคำข้างหน้า				
1. หมา	+1	+1	+1	1
2. ตา	+1	+1	+1	1
3. มือ	+1	+1	+1	1
4. มด	+1	+1	+1	1
5. ข้าว	+1	+1	+1	1
ตอนที่ 4 ความสามารถด้านการเขียน				
ฉบับที่ 1 การเขียนภาพตามแบบ ให้นักเรียนเขียนภาพตามแบบข้างหน้า				
1. ภาพแครอท	+1	+1	+1	1
2. ภาพส้ม	+1	+1	+1	1
3. ภาพกระดาษ	+1	+1	+1	1
4. ภาพเสื้อ	+1	+1	+1	1
5. ภาพปลา	+1	+1	+1	1

ความสามารถทางภาษา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC
	1	2	3	
ฉบับที่ 2 การเขียนคำตามแบบ ให้นักเรียนเขียนคำตามแบบข้างหน้า				
1. กางเกง	+1	+1	+1	1
2. ยาย	+1	+1	+1	1
3. สิ่งโต	+1	+1	+1	1
4. ไช้	+1	+1	+1	1
5. หอย	+1	+1	+1	1
คะแนนรวมและค่าเฉลี่ยของ (IOC)	40	38	40	0.98

ภาคผนวก ง

แสดงวิธีการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของ
เด็กปฐมวัย

-แสดงการคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษา
ของเด็กปฐมวัย ตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) สูตรที่ 20
(K-R 20)

ตารางที่ 9 แสดงคะแนนดิบและการผลการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) สูตรที่ 20 (K-R 20)

ข้อ/ คน	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	รวม
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	14
2	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	12
3	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	15
4	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	11
5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	14
6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	14
7	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13
8	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	11
9	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	14
10	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12
11	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14
12	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	11
13	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	12
14	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	15
15	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	13
16	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	14
17	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	12
18	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	14
19	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	13
20	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13
21	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	14
22	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	12
23	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	13
24	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	11
25	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	9
26	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	15
27	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13
28	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	11
29	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	15
30	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	11
31	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14
32	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	11
33	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12

34	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14
35	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	12
36	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15
37	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	12
38	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15
39	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16
40	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	11	0	1	0	1	1	1	1	1	12
รวม	25	25	26	27	25	22	25	26	29	27	30	27	22	26	28	27	25	23	27	26	518

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

$$= \frac{40}{40-1} \left[1 - \frac{8.89}{17.64} \right]$$

$$= 1.03 \times (1 - 0.50)$$

$$= 1.03 \times 0.50$$

$$= 0.52$$

ดังนั้นค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย มีค่าเท่ากับ 0.52

ภาคผนวก จ

ข้อมูลของคะแนนความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลอง

- แสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษาโดยรวมและรายด้านของเด็กปฐมวัย ก่อน
และหลังการทดลอง

ตารางที่ 10 แสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษาโดยรวมและรายด้านของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง

เลขที่ นักเรียน	ก่อนการทดลอง					หลังการทดลอง				
	การ ฟัง (10)	การ พูด (10)	การ อ่าน (10)	การ เขียน (10)	รวม (40)	การ ฟัง (10)	การ พูด (10)	การ อ่าน (10)	การ เขียน (10)	รวม (40)
1	4	5	4	4	17	10	10	10	9	39
2	5	4	4	5	18	9	10	7	10	36
3	4	2	3	3	12	10	8	10	10	38
4	2	2	2	3	9	8	7	7	8	30
5	3	3	5	5	16	9	8	10	9	36
6	5	3	4	4	16	10	8	8	8	34
7	4	4	3	4	15	9	9	9	10	37
8	3	2	4	3	12	10	7	10	8	35
9	4	2	3	4	13	10	8	9	9	36
10	5	4	4	4	17	9	8	8	9	34
11	5	5	2	3	15	10	8	9	8	35
12	3	2	3	2	10	9	7	9	10	35
13	4	4	5	4	17	8	10	10	9	37
14	3	3	5	5	16	10	9	9	9	37
15	5	2	2	5	14	10	8	7	10	35
16	4	4	4	3	15	9	9	9	8	35
17	5	3	3	3	14	10	8	10	8	36
18	5	4	4	4	17	8	9	10	10	37
19	3	3	4	4	14	10	8	9	10	37
20	4	3	2	2	11	8	9	7	7	31
คะแนน รวม	80	64	70	74	288	186	168	177	179	710
คะแนนเฉลี่ย	4	3.2	3.5	3.7	14.4	9.3	8.4	8.85	8.95	35.5

ภาคผนวก ฉ

ข้อมูลของคะแนนความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยในแต่ละสัปดาห์

- ตารางแสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษาโดยรวมของเด็กปฐมวัยในแต่ละสัปดาห์

- ตารางแสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษารายด้านของเด็กปฐมวัยในแต่ละสัปดาห์

ตารางที่ 11 ตารางแสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษาโดยรวมของเด็กปฐมวัยในแต่ละ
สัปดาห์

เลขที่นักเรียน	ความสามารถทางภาษา					
	1	2	3	4	5	6
1	17	21	24	30	36	39
2	21	24	27	30	34	36
3	12	19	25	29	34	38
4	9	15	18	22	27	30
5	16	21	25	28	31	36
6	16	21	24	29	33	34
7	15	20	25	29	33	37
8	12	16	21	27	31	35
9	13	18	23	27	33	36
10	18	22	26	28	32	34
11	15	20	24	29	33	35
12	10	15	20	25	30	35
13	19	23	27	30	34	37
14	16	21	27	31	33	37
15	15	20	24	28	32	35
16	15	20	24	28	32	35
17	14	19	24	27	32	36
18	21	25	30	32	36	37
19	14	21	26	28	31	37
20	11	16	20	24	27	31
รวม	299	397	484	561	644	710
คะแนนเฉลี่ย	14.95	19.85	24.2	28.05	32.2	35.5

ตารางที่ 12 แสดงคะแนนดิบความสามารถทางภาษารายด้านของเด็กปฐมวัยในแต่ละสัปดาห์

เลขที่ นักเรียน	การฟัง						การพูด						การอ่าน						การเขียน					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	4	5	6	8	10	10	5	6	6	7	9	10	4	5	6	8	9	10	4	5	6	7	8	9
2	5	5	6	7	8	9	6	7	8	9	10	10	4	5	5	6	7	7	6	7	8	8	9	10
3	4	5	6	6	8	10	2	4	5	7	8	8	3	5	7	8	9	10	3	5	7	8	9	10
4	2	4	5	6	8	8	2	3	4	5	6	7	2	4	4	5	6	7	3	4	5	6	7	8
5	3	4	6	7	8	9	3	5	6	6	7	8	5	6	7	8	8	10	5	6	6	7	8	9
6	5	7	8	9	10	10	3	4	5	7	8	8	4	5	6	7	8	8	4	5	5	6	7	8
7	4	5	7	7	8	9	4	5	7	8	8	9	3	5	5	7	8	9	4	5	6	7	9	10
8	3	4	5	7	8	10	2	3	5	6	7	7	4	5	6	8	9	10	3	4	5	6	7	8
9	4	5	7	8	9	10	2	4	5	6	7	8	3	4	5	7	9	9	4	5	6	6	8	9
10	6	7	8	8	9	9	4	5	6	6	7	8	4	5	6	7	8	8	4	5	6	7	8	9
11	5	6	7	8	9	10	5	5	6	7	8	8	2	4	5	7	8	9	3	5	6	7	8	8
12	3	4	5	6	7	9	2	3	4	5	6	7	3	5	6	7	8	9	2	3	5	7	9	10
13	4	5	6	7	8	8	4	5	7	8	9	10	6	7	7	8	9	10	5	6	7	7	8	9
14	3	5	7	9	9	10	3	4	6	7	7	9	5	6	7	7	8	9	5	6	7	8	9	9
15	6	7	8	9	10	10	2	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	5	6	7	8	9	10
16	4	6	6	7	8	9	4	5	6	7	8	9	4	5	6	7	8	9	3	4	6	7	8	8
17	5	6	7	8	9	10	3	3	4	5	7	8	3	5	7	8	9	10	3	5	6	6	7	8
18	5	6	7	7	8	8	6	6	7	8	9	9	6	7	8	8	9	10	4	6	8	9	10	10
19	3	5	7	8	9	10	3	5	6	7	7	8	4	5	7	6	7	9	4	6	6	7	8	10
20	4	5	6	7	7	8	3	4	6	7	8	9	2	3	3	5	6	7	2	4	5	5	6	7
คะแนน รวม	82	106	130	149	170	186	68	90	114	134	153	168	73	99	117	139	159	177	76	102	123	139	162	179
คะแนน เฉลี่ย	4.1	5.3	6.5	7.5	8.5	9.3	3.4	4.5	5.7	6.7	7.7	8.4	3.7	5	5.9	7	8	8.9	3.8	5.1	6.2	7	8.1	9

ภาคผนวก ช

ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเล่นเกมภาษา



กิจกรรมการเล่นเกมภาษา เกม “จับสั่งว่า”





กิจกรรมการเล่นเกมภาษา เกม “เปิดป้ายทายภาพ”





กิจกรรมการเล่นเกมภาษา เกม “ตามหาคู่”





กิจกรรมการเล่นเกมภาษา เกม “ภาพปริศนา”



ภาคผนวก ซ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร. ชีระ ประพฤติกิจ ข้าราชการบำนาญ ภาควิชาจิตวิทยาและ
การแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไกรรวี ศรีสุคนธ์ อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วราภรณ์ แก้วเข้ม อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี