

พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
โดยการเล่นเกมหทางภาษา

ปริญญานิพนธ์
ของ
สมาพร สามदैย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
ธันวาคม 2545
ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
โดยการเล่นเกมหางภาษา

บทคัดย่อ
ของ
สมาพร สามदैย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
ธันวาคม 2545

๒๕๔๕

สมาพร สามเตี้ย. (2545), พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกทางภาษา. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร. สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์, รองศาสตราจารย์ ดร. บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์.

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านการเข้าใจความหมาย การสร้างประโยค ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกทางภาษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นนี้เป็นเด็กปฐมวัยชายและหญิง จำนวน 10 คน อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 ได้มาโดยการคัดเลือกนักเรียนที่ได้คะแนน 10 อันดับสุดท้ายจากห้องเรียนที่ได้สุ่มด้วยการจับสลากมา 1 ห้องเรียน จากจำนวน 2 ห้องเรียน มาเป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อจัดให้เด็กได้กิจกรรมเล่นเกทางภาษาเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) เกมทางภาษา 2) แบบทดสอบพัฒนาการทางการพูดซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .84 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบมาทำการทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้ t -- test แบบDependent 3) แบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด ผู้วิจัยทำการสังเกตพัฒนาการทางการพูดระหว่างการจัดกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (One - Way Repeated - Measures ANOVA) และใช้ t -- test แบบDependent โดยใช้ผู้สังเกต 2 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกต $RAI = 0.92$ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส สำหรับวินโดว (Statistical Package for the Social Sciences for MS WINDOW)

ผลการศึกษาจากแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูด พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกทางภาษามีพัฒนาการทางการพูดโดยเฉลี่ยรวมก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพัฒนาการทางการพูดในแต่ละด้านทั้งด้านการเข้าใจความหมาย ด้านการสร้างประโยคมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นกัน ส่วนผลการสังเกตพัฒนาการทางการพูดในระหว่างการจัดกิจกรรมเล่นเกทางภาษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งด้านการเข้าใจความหมายและการสร้างประโยค

YOUNG CHILDREN'S SPEECH DEVELOPMENT ACHIEVED THROUGH
LANGUAGE GAMES

AN ABSTRACT
BY
SAMAPORN SAMTAIR

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Early Childhood Education
at Srinakharinwirot University
December 2002

Samaporn Santair . (2002). *Young Children's Speech Development Achieved Through Language Games*. Master Thesis, M.Ed. (Early Childhood Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Dr. Suchinda Kajonrunsilp, Assoc. Prof. Dr. Boonchird Pinyoanuntapong.

The purpose of this research was to study speech development of young children who had experienced language games. Comprehension and composing sentences were investigated for their speech development.

The sample consisted of ten boys and girls aged between five and six years old who enrolled in the first semester of second year kindergarten in the academic year of 2002 at Chumchonwat Cheaw O-sod School, Ongkarak District, Nakornnayok Province. Simple Random Sampling technique was used in acquiring the sample. One out of the two classrooms was randomly assigned by labeling. The Speech Development Test built by researcher was administrated for selecting the ten students who received the ten lowest marks on the test. Then, these ten students were given the language game activities for twenty minutes a day, three days a week for the total of eight weeks.

The instruments used in this reseach were 1) Language Game, 2) Speech Development Test with reliability 0.84 was used for pretest and posttest. 3) Speech Development Observation Form Using by two observers, the measure of observers' reliability was RAI = 0.92. Data were analyzed by One-way Repeated-Measure ANOVA and t-test Dependent .

The result indicated that young children who had experienced language games, their speech development have improved statistically significant at .01 level. For comprehension and composing sentences both were statistically significant at .01 level. In Analyzing data from Speech Development Observation Form, it was found that comprehension score and composing sentences score have improved with statistically significant during the reseach.

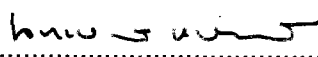
ปริญญาโทฉบับนี้ได้รับทุนสนับสนุน
จาก
ทบวงมหาวิทยาลัย

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

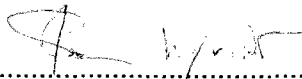
พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
โดยการเล่นเกมทางภาษา

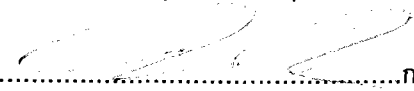
ของ
นางสาวสมพร สามเตี้ย

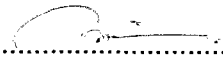
ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ


..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. นภาพร หะวานนท์)
วันที่ 26 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2545

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์


..... ประธาน
(อาจารย์ ดร. สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รองศาสตราจารย์ ดร. กุลยา ตันติผลาชีวะ)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิริมา ภิญโญนนตพงษ์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์ ดร. สุนิศา ขจรรุ่งศิลป์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ชี้คิด และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีมาโดยตลอด และขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. กุลยา ตันติผลาชีวะ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกทราบบ้างในความกรุณาและขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ วราภรณ์ รักวิจัย อาจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล อาจารย์ ขจิตพรรณ ทองคำ อาจารย์เยาวพรรณ ทิมทอง อาจารย์จุฬารัตน์ อินนุพัฒน์ และอาจารย์อุไรवास ปรีดีติลล ที่กรุณาพิจารณาตรวจและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมืออย่างดียิ่งในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ดร. พัฒนา ชัชพงศ์ ที่กรุณาให้โอกาสแก่ผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ ในการสร้างเกม จนทำให้ผู้วิจัยเกิดทักษะ กระบวนการที่ถูกต้อง และส่งผลต่อการสร้างเกมในครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ธีรชิต ก้าวกิจ ผู้บริหารโรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในด้านสถานที่ และขอขอบพระคุณอาจารย์พรณอร ชรประดิษฐ์ ครูประจำและนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก ที่กรุณาให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ ผู้วิจัยอย่างดียิ่งในการทดลองและเก็บข้อมูลจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ปฐมวัยทุกท่าน ที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ทักษะ และประสบการณ์แก่ผู้วิจัยจนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จทางการศึกษา

ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาศาสตร์ปฐมวัย รุ่นที่ 17 ตลอดจนรุ่นพี่และรุ่นน้องที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษา และเป็นกำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ด้วยดีตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านที่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนและเป็นกำลังใจจนทำให้ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คุณค่าอันพึงมีจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาแก่พระคุณ คุณพ่อสมบุญ คุณแม่สำรวย สามเตี้ย ที่ได้อบรมเลี้ยงดูและให้โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัย อีกทั้งพระคุณคณาจารย์ทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบันที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์อันทรงคุณค่ายิ่ง

สมาพร สามเตี้ย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	4
ตัวแปรที่ศึกษา	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า.....	6
สมมติฐานการศึกษาค้นคว้า.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา	9
ความหมายของภาษา	9
ความสำคัญภาษา.....	9
พัฒนาการทางภาษา.....	10
ทฤษฎีพัฒนาการทางภาษา	12
องค์ประกอบความพร้อมทางภาษา.....	14
แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา	15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา.....	17
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด.....	18
ความหมายของการพูด.....	18
ความสำคัญของการพูด.....	19
พัฒนาการของการพูด.....	19
องค์ประกอบของการพูด.....	21
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพูด	28
แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูด	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด.....	31
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น.....	32
ความหมายของการเล่น.....	32
ความสำคัญของการเล่น	32
ประเภทของการเล่น.....	33
ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่น	35

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2(ต่อ)	
การเล่นกับพัฒนาการทางภาษา.....	38
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	39
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมทางภาษา	40
ความหมายของเกม	40
จุดมุ่งหมายของเกม	40
ประเภทของเกม	41
ลักษณะที่ดีของเกม.....	43
หลักการสร้างและการนำเกมมาใช้.....	43
ประโยชน์ของเกม	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	46
3	
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	48
การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง	48
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	48
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
4	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	58
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	58
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	59
5	
สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	67
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	68
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	68
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	68
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	69
การวิเคราะห์ข้อมูล	69
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	69
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	69
อภิปรายผล.....	70
ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า.....	73
ข้อเสนอแนะทั่วไป	73
ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป.....	74

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	75
ภาคผนวก.....	86
ภาคผนวก ก.....	87
ภาคผนวก ข.....	105
ภาคผนวก ค.....	112
ภาคผนวก ง.....	114
ภาคผนวก จ.....	117
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	124

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการทดลอง.....	52
2 กำหนดการทำกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา.....	53
3 ตารางหมุนเวียนลำดับการสังเกตพัฒนาการทางการพูด.....	54
4 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม.....	60
5 คะแนนเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม.....	61
6 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม.....	61
7 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม.....	62
8 คะแนนเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม.....	63
9 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนด้านการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม.....	64
10 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม.....	65
11 คะแนนเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐานพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม.....	65
12 การเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม.....	66
13 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC.....	114
14 บัญชีคำศัพท์พื้นฐานหรือคำคุณศัพท์ระดับชั้นอนุบาล.....	117

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า.....	6
2 แผนภูมิแสดงคะแนนก่อนและหลังการทดลอง	67
3 กราฟแสดงพัฒนาการทางการพูดแต่ละช่วงสัปดาห์	67
4 ตัวอย่างแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูด.....	90
5 ตัวอย่างเกมทางภาษา	109

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

มนุษย์มีมรดกชั้นสำคัญที่สุดที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ และถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน สิ่งนั้นคือภาษา ภาษาเป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงความเจริญของทางสติปัญญาของคนในสังคม และเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายเพื่อถ่ายทอดความคิดเห็น ความรู้สึก ทศนคติ ตลอดจนประสบการณ์ และความต้องการของมนุษย์ โดยมนุษย์ทุกชาติ ทุกศาสนา และทุกเผ่าพันธุ์ ต้องมีการเรียนรู้ภาษาเพื่อที่จะสามารถดำรงตน ดำรงสังคม ดำรงประเทศ และดำรงเผ่าพันธุ์ให้ยั่งยืนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ดังพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (2515 : 227) ทรงให้ความสำคัญกับภาษาว่า “ภาษาเป็นเครื่องผูกพันมนุษย์ต่อมนุษย์อย่างแน่นแฟ้นยิ่งกว่าสิ่งอื่น และไม่มีสิ่งใดที่จะให้คนรู้สึกเป็นพวกเดียวกันดีหรือ แน่นแฟ้นยิ่งไปกว่าพูดภาษาเดียวกัน”

ภาษากับเด็กปฐมวัยนั้นถือได้ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีภาษาเป็นรากฐานสำคัญสำหรับพัฒนาการด้านต่าง ๆ การที่บุคคลมีความสามารถทางภาษาที่ดีย่อมแสดงว่าบุคคลผู้นั้นมีความสามารถทางสติปัญญาที่ดีด้วยเช่นกัน เพราะภาษาเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการทางสติปัญญา ความคิดจะถูกถ่ายทอดสู่กันโดยผ่านภาษา บุคคลที่สามารถใช้ภาษาได้ดีย่อมได้เปรียบในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งการพูด การพูดเป็นพฤติกรรมการสื่อสารที่มีความสำคัญยิ่งในสังคมมนุษย์ปัจจุบัน แม้โลกจะเข้าสู่ “ยุคไร้พรมแดน” (Globalization) ที่มีความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมากแล้วก็ตาม การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิด ตลอดจนความต้องการของมนุษย์ด้วยถ้อยคำ น้ำเสียง ก็ยังคงมีความสำคัญและจำเป็นมากในฐานะเป็นเครื่องมือการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ดังที่อำเภอ สุจริตกุล และริดา โมสิกรันต์ (2534 : 397) กล่าวว่า “มนุษย์สื่อสารกันด้วยถ้อยคำภาษา พฤติกรรมการสื่อสารที่จำเป็นที่สุดของมนุษย์คือ การพูด” การพูดถือเป็นการแสดงออกทางภาษาด้านหนึ่ง การพูดเป็นการรวมประสบการณ์ด้านต่าง ๆ ของเด็กเข้าด้วยกัน อันได้แก่ ความรู้สึก ความคิด การรับรู้ และความเข้าใจ เป็นต้น (นภเนตร ธรรมบวร. 2540 : 21)

การพูด เป็นทักษะสำคัญทางภาษา โดยจะแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ทุกหน่วยงาน ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานทางการศึกษา ธุรกิจ การเมือง การแพทย์ และอื่น ๆ ดังนั้นจึงควรตระหนักและให้ความสำคัญกับการพูด เพราะการพูดเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ มีหลักเกณฑ์ และวิธีการต่าง ๆ ที่สามารถสอน สามารถเรียนรู้ และฝึกฝนได้เช่นเดียวกับทักษะอื่น ๆ ที่ไม่ได้ติดตัวมาแต่กำเนิด และไม่ใช่ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ เพราะฉะนั้นมนุษย์จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้ (รจนา ทรรทรานนท์. 2529 : 13-27) เมื่อการพูดจัดเป็นทักษะที่ต้องมีการเรียนรู้ มีการฝึกฝน จึงควรหาแนวทาง และวิธีการที่จะส่งเสริมการพูดอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพตั้งแต่เยาว์วัย ซึ่งเพียเจต์ (Piaget) กล่าวว่า เด็กที่อายุ 2 - 7 ปี อยู่ในขั้น Preoperational Thought เป็นขั้นที่เด็กเริ่มเรียนรู้ภาษาพูดและเข้าใจเครื่องหมาย รวมทั้งทั้งทางที่สื่อความหมายและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี นอกจากนี้ บุญนาค นิตยสุทธิ (2530 : 20) ยังกล่าวว่า เด็กวัยนี้เป็นวัยที่เรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็ว และมีพัฒนาการทางภาษาด้านการพูดเด่นกว่าด้านอื่น ๆ เนื่องจาก การพูดของเด็กในวัยนี้จะสะท้อนให้เห็นความสามารถทางสติปัญญาที่จะพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ

จากพัฒนาการของเด็กช่วงอายุ 2-7 ปี ซึ่งเป็นวัยที่สำคัญของชีวิตเนื่องจากวัยนี้เป็นวัยแห่งการเจริญเติบโตในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านภาษาเรียกได้ว่าเป็นวัยทองของภาษา เพราะระยะนี้พัฒนาการทางภาษาเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการรับรู้และการแสดงออกทางภาษา ดังนั้นเด็กต้องมีความสามารถเข้าใจภาษาก่อนแล้วจึงเริ่มใช้ภาษาพูดในเวลาต่อมา (Bloom, 1978 : 46) ซึ่งพัฒนาการทางการพูดของเด็กในช่วงอายุ 2-7 ปีนั้น เป็นระยะของการโยงความสัมพันธ์ของคำ เด็กเรียนรู้คำมากขึ้น มีการทดลองใช้คำที่ตนรู้จักในสถานการณ์ต่าง ๆ มาเชื่อมโยงปะติดปะต่อกันเป็นกลุ่มคำ เป็นวลี และเป็นประโยคในที่สุด ดังนั้นการพูดของเด็กในวัยนี้จึงจำเป็นต้องให้เด็กเกิดความเข้าใจภาษา และสามารถเชื่อมโยงคำต่าง ๆ ให้เป็นประโยคได้อย่างถูกต้องและชัดเจน (ศรียา นิยมธรรม, 2541? : 51)

การพัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัยเริ่มจากที่บ้าน โดยที่เด็กนั้นได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่อยู่แวดล้อมตัวเด็กเพียงใดเด็กจะมีพัฒนาการทางการพูดเพียงนั้น แต่ยังมีเด็กอีกจำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้รับการส่งเสริมด้านการพูดเท่าที่ควรโดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ ซึ่งเนื่องจากพ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องออกทำงานไม่มีเวลาพูดคุย ชักถาม แลกเปลี่ยนหรือถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ ให้กับลูก ทำให้การพัฒนาด้านคำศัพท์ของเด็กล่าช้า เด็กใช้คำไม่ถูกต้อง ไม่เข้าใจในภาษาที่ผู้อื่นพูด หรือพูดไม่ได้ใจความ ปัญหาดังกล่าวส่งผลให้เด็กไม่สามารถสื่อสารให้ผู้อื่นทราบหรือเข้าใจตามที่ตัวเองมุ่งหวังไว้ จึงทำให้เด็กขาดความเชื่อมั่น ขาดความกล้าแสดงออก ซึ่งถ้าเราละเลย มองข้ามหรือให้การส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดที่ไม่เหมาะสมหรือถูกต้องกับเด็กจะเป็นผลให้พัฒนาการพูดของเด็กถดถอย ล่าช้า และส่งผลต่อการพูด การสื่อสารของเด็กในระยะยาว (ฉันทนา ภาคบงกช, 2538 : 2) ในฐานะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของเด็กปฐมวัยจึงควรให้ความสำคัญ ความใส่ใจในปัญหาดังกล่าวและหาแนวทางส่งเสริมแก้ไขให้เด็กอย่างถูกต้อง

จากปัญหาดังกล่าวการพูดจะพัฒนาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญหลายปัจจัย เช่น ประสบการณ์ของเด็ก ความสนใจ ความพร้อมในด้านอารมณ์ จิตใจ ร่างกาย สติปัญญา และองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัยคือ สิ่งเร้าที่คอยกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากที่จะเข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ เพื่อที่จะสามารถใช้คำหรือภาษาได้อย่างถูกต้อง และถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของตนเองให้เป็นประโยคได้อย่างสมบูรณ์ตามหลักไวยากรณ์ (ประเทิน มหาวงษ์, 2529 : 50) ซึ่งถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมทักษะทางภาษาอย่างเพียงพอ จะทำให้การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปอย่างรวดเร็ว และส่งผลต่อพัฒนาการพูดของเด็กอย่างถูกต้อง (วรภรณ์ รักวิจัย, 2527 : 91)

★ สิ่งที่เป็นสื่อ หรือเป็นสิ่งเร้าที่จะกระตุ้น และส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในกระบวนการการเรียนรู้ ในกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บังเกิดผล หรือเกิดประสิทธิภาพตามที่ครูหรือผู้จัดมุ่งหวังไว้ สิ่งนั้นจะต้องเหมาะสม สอดคล้องกับวัยหรือพัฒนาการของเด็กซึ่งการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพนั้นเราต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของพัฒนาการของเด็ก เพื่อที่เด็กจะไม่รู้สึกยากเกินไป จนเกิดความรู้สึกเครียด เบื่อหน่าย และไม่สนใจที่จะเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรม เด็กช่วงอายุ 5 - 6 ปี เป็นวัยที่ชอบเล่น ชอบทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ชอบเล่นเกม ที่มีกฎ กติกาง่าย ๆ ชอบนิทาน ชอบหนังสือเกี่ยวกับธรรมชาติ และคำศัพท์ต่างๆ (ภรณ์ คุรุรัตน์, 2535 : 130 ; อ้างอิงจาก Bruner, 1983 : 82) ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วมากในกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ส่วนใหญ่แล้วเด็กจะใช้รูปแบบไวยากรณ์ที่ซับซ้อนครั้งแรกในสถานการณ์การเล่น จึงควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการพูดให้กับเด็กโดยสอดแทรกกับการเล่นของเด็ก (हररषषष ढललषषषष, 2535 : 64)

การเล่นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กเป็นของคู่กับเด็กอย่างแยกจากกันเสียมิได้ มีผู้กล่าวไว้ว่ากิจกรรมของผู้ใหญ่คือการทำงาน ส่วนการทำงานของเด็กก็คือการเล่น ดังนั้นการเล่นเป็นกิจกรรมที่มีความหมายและมีความสำคัญมากในวัยเด็ก ซึ่งเป็นวัยแห่งการวางรากฐานที่สำคัญของชีวิต เด็กสามารถเรียนรู้และมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ โดยผ่านการเล่น การเล่นเป็นแนวทางหรือวิธีการที่เด็กแปลข้อมูลและถ่ายทอดความหมาย ความเข้าใจ และความรู้สึกที่เขามีต่อสิ่งต่างๆ หรือสถานการณ์รอบๆ ตัวออกมาเป็นการกระทำเพื่อให้ตัวเองเรียนรู้และให้ผู้อื่นรับรู้ความสามารถของตนเอง พฤติกรรมการเล่นของเด็กมีส่วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ (เลขา ปิยะอัจฉริยะ. 2526 : 26)

การเล่นถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งในปัจจุบันการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเด็กปฐมวัยได้จัดในลักษณะการเล่นปนเรียน เตรียมความพร้อม และให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กในวัยนี้มากที่สุด ดังคำขวัญวันเด็ก ประจำปี พ.ศ. 2545 ของท่านนายกรัฐมนตรีที่กล่าวว่า “เรียนให้สนุก เล่นให้มีความรู้ มุ่งสู่นาคที่ดี” นอกจากนี้เฟรเดอริค (Froebel) กล่าวว่า การเล่นเป็นการพัฒนาการขั้นสูงสุดของเด็ก และพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กจะเกิดขึ้นโดยการเล่น (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 64) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผ่านการเล่นจะทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้ผ่านสื่อที่เป็นรูปธรรม เด็กได้มีโอกาสพูดคุย ได้แสดงความคิดเห็น ได้ลงมือปฏิบัติตลอดจนแก้ปัญหาด้วยตนเองและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นๆ ส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการทางพูด ซึ่งหลักในการจัดกิจกรรมต้องคำนึงถึงความแตกต่างและความสนใจของเด็กรวมทั้งควรเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ประสบความสำเร็จเพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่เด็ก (พัฒนา ชัชพงศ์. 2530 : 114) การเล่นที่เหมาะสมกับวัยจะช่วยกระตุ้นพัฒนาการของเด็ก ดังนั้นการจัดการเล่นที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละวัยจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ดำเนินไปอย่างถูกต้อง (พัชรวิ สวนแก้ว. 2536 : 61) เด็กในช่วงอายุ 5-6 ปี สามารถเล่นเกมต่างๆ ที่มีกฎ กติกาได้ ผู้วิจัยจึงนำเกมมาเป็นสื่อ เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเกมการเล่นเป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่จะเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เล่นเกิดความอยากร่วมกิจกรรมและเกิดกระบวนการเรียนรู้ตามที่คุณจัดมุ่งหวังไว้ (พูนสุข บุญยสวัสดิ์. 2527 : 85) นอกจากนี้หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 85-86) กล่าวว่าไว้ว่าเด็กนั้นจะเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มมากขึ้น ขณะที่เด็กเล่นเกมที่ต้องใช้คำพูดซึ่งการศึกษาวิชาการครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเล่นเกมมาผนวกกับวิธีที่จะส่งเสริมทักษะการพูดให้กับเด็ก เพื่อที่เด็กจะเกิดการเรียนรู้เข้าใจความหมาย และสามารถเชื่อมโยงคำต่างๆ ให้เป็นประโยคได้อย่างถูกต้อง

เมื่อเกมเป็นสิ่งเร้าชนิดหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ เด็กเรียนรู้จากการเล่น เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ฝึกกระทำด้วยตัวเอง ถือได้ว่าเกมมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะและช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดหรือความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เกมจึงเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ โดยเฉพาะทักษะทางภาษา เด็กมีโอกาสใช้ภาษาได้คล่อง กล่าวแสดงความคิดเห็น และสามารถสื่อสารหรืออธิบายความต้องการของตนได้เป็นอย่างดี การเล่นเกมนำให้เด็กสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ ทำให้เด็กเกิดความสนใจ ไม่เบื่อหน่ายต่อการร่วมกิจกรรม คุณจึงควรนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้การจัดกิจกรรมบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งจากผลการศึกษาของ สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ (2524 : 23) พบว่า การใช้เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมในการสอนจะเป็นการกระตุ้นความสนใจของเด็กได้ดีมาก การเล่นเกมนั้นจะทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นตนก็ใช้ภาษาไปด้วย เกมภาษาจะช่วยให้เด็ก

ใช้ภาษาได้คล่องแคล่วขึ้น เข้าใจความหมายของคำต่างๆ จนสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

จากสภาพปัญหาและความสำคัญที่กล่าวไว้ข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาวิธีการที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยโดยวิธีการเล่นเกมทางภาษาเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่ง ซึ่งช่วยให้เด็กเกิดการเข้าใจความหมาย และสามารถสร้างประโยคที่สมบูรณ์ได้ ซึ่งจะส่งผลต่อการสื่อความหมายที่ดี และเป็นการวางรากฐานที่ดีในทักษะการอ่านและการเขียนต่อไปในภายภาคหน้า โดยผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัยในการเลือกกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทางภาษา โดยมีจุดมุ่งหมายเฉพาะการวิจัยดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อน – หลัง การจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา และศึกษาการเปลี่ยนแปลงของคะแนนการเข้าใจความหมายระหว่างการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัยก่อน – หลัง การจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา และศึกษาการเปลี่ยนแปลงของคะแนนการสร้างประโยคระหว่างการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมสำหรับครู และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ได้เลือกใช้กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดอย่างเป็นธรรมชาติให้กับเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยดำเนินการดังนี้ คือ สุ่มด้วยการจับฉลากมา 1 ห้องเรียน จากจำนวน 2 ห้องเรียน และนำแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูด

ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาทำการทดสอบกับห้องที่จับฉลากได้แล้วนำเด็กที่ได้คะแนนน้อย 10 อันดับสุดท้ายมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ เกมทางภาษา
2. ตัวแปรตาม คือ การพูด ได้แก่
 - 2.1 การเข้าใจความหมาย
 - 2.2 การสร้างประโยค

นิยามศัพท์เฉพาะ

เด็กปฐมวัย

หมายถึง นักเรียนชายและนักเรียนหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโศภ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอ อองครักษ์ จังหวัดนครนายก

พัฒนาการทางการพูด

หมายถึง ความสามารถอันเกิดจากการที่เด็กสามารถใช้ถ้อยคำ ถ่ายทอดความต้องการ ความคิด ตลอดจนทัศนคติโดยออกมาเป็นภาษาพูดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจและสื่อสารได้อย่างถูกต้อง โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญ 2 ด้าน คือ

1. การเข้าใจความหมาย เป็นความสามารถที่เด็กใช้คำต่างๆ ตรงกับภาพหรือเหตุการณ์ พูดแสดงความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นเข้าใจ หากความสัมพันธ์ของคำกับบริบทที่เกี่ยวข้องได้ ตลอดจนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้อย่างถูกต้อง
2. การสร้างประโยค เป็นความสามารถที่เด็กนำคำ นามวลีต่างๆ มาเชื่อมโยงจนเป็นประโยคที่มีความหมายโดยการสร้างประโยคนั้นจะต้องมีการพูดถึงรายละเอียดต่างๆ ของภาพหรือเหตุการณ์ เล่าเรื่องต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่อง พูดได้สัมพันธ์กับภาพหรือเหตุการณ์ และที่สำคัญความชัดเจนและความถูกต้องในการพูด

เกมทางภาษา

หมายถึง กิจกรรมที่จัดโดยใช้เกมเป็นสื่อ และมีครูผู้จัดเป็นผู้เชิญชวนให้เด็กร่วมกิจกรรมโดยมีกฎ กติกาอย่างง่าย ๆ ในการเล่น ประกอบด้วยเกม 3 ประเภท คือเกมการเข้าใจความหมาย เกมการสร้างประโยค และเกมสุดท้ายได้นำเกมการเข้าใจความหมายและเกมการสร้างประโยคมาผนวกกันเป็นเกมบูรณาการ เกมแต่ละเกมจะมีการสอดแทรกเรื่องราว คำศัพท์ต่างๆ ให้เด็กได้เล่น ได้พูด เด็กจะเกิดการเข้าใจความหมาย และเกิดการสื่อความหมายที่เป็นประโยคอย่างคล่องแคล่ว และถูกต้อง โดยมีกรอบของเกมนี้นี้

จุดมุ่งหมายของเกม

เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการพูดในขณะที่เล่นเกม โดยมุ่งหวังให้เด็กได้เข้าใจความหมาย สามารถพูดหรือสื่อความหมายได้เป็นประโยคตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้

1. วิธีการเล่น เกมแต่ละเกมจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันโดยสามารถดูรายละเอียดของวิธีการเล่นเกม (ภาคผนวก ข) ซึ่งเกมแต่ละเกมจะมีครูเป็นผู้ดำเนินการคอยกระตุ้น และเชิญชวนในการดำเนินการเล่น

2. คุณสมบัติของเกมทางภาษา

2.1 ต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย

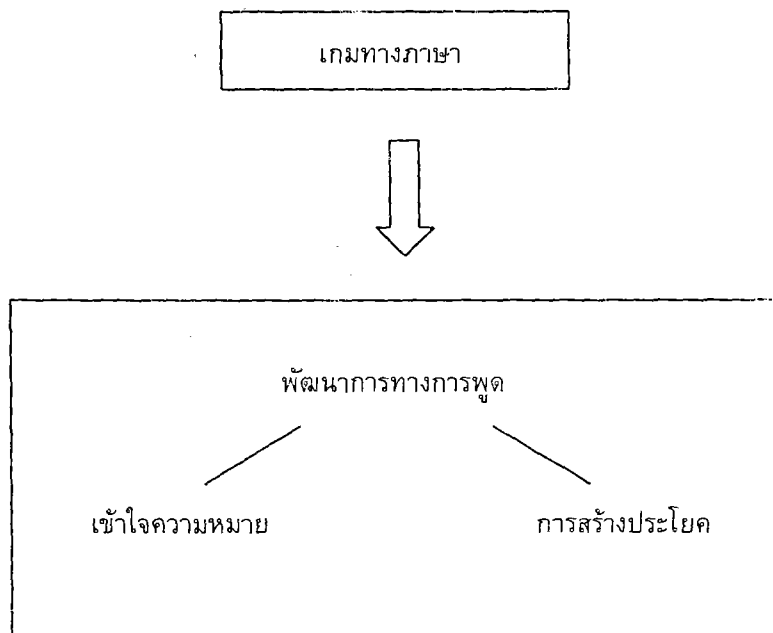
2.2 ต้องเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก

2.3 ต้องมีกฎ กติกา ในการเล่น

2.4 มีการแข่งขัน

2.5 เกิดความสนุกสนาน

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

สมมติฐานการศึกษาครั้งนี้ว่า

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษามีคะแนนพัฒนาการทางการพูดก่อน - หลังการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรมมีความแตกต่างกันโดยกำหนดสมมติฐานเฉพาะดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษามีความแตกต่างกันของคะแนนการเข้าใจความหมายก่อน - หลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษา และการเปลี่ยนแปลงของคะแนนการเข้าใจความหมายในแต่ละช่วงสัปดาห์แตกต่างกัน

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษามีความแตกต่างกันของคะแนนการสร้างประโยคก่อน - หลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษา และการเปลี่ยนแปลงของคะแนนการสร้างประโยคในแต่ละช่วงสัปดาห์แตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา
 - 1.1 ความหมายของภาษา
 - 1.2 ความสำคัญของภาษา
 - 1.3 พัฒนาการทางภาษา
 - 1.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางภาษา
 - 1.5 องค์ประกอบความพร้อมทางภาษา
 - 1.6 แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา
 - 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด
 - 2.1 ความหมายของการพูด
 - 2.2 ความสำคัญของการพูด
 - 2.3 พัฒนาการของการพูด
 - 2.4 องค์ประกอบของการพูด
 - 2.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพูด
 - 2.6 แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูด
 - 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
 - 3.1 ความหมายของการเล่น
 - 3.2 ความสำคัญของการเล่น
 - 3.3 ประเภทของการเล่น
 - 3.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่น
 - 3.5 การเล่นกับพัฒนาการทางภาษา
 - 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 1.1 ความหมายของเกม
 - 1.2 จุดมุ่งหมายของเกม
 - 1.3 ประเภทของเกม

- 1.4 ลักษณะที่ดีของเกม
- 1.5 หลักการสร้างและการนำเกมมาใช้
- 1.6 ประโยชน์ของเกม
- 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา

1.1 ความหมายของภาษา

วจินตน์ ภาณุพงศ์ (2522 : 6) ได้ให้ความหมายของภาษาศาสตร์ว่าคือเสียงพูดที่มีระเบียบ และมีความหมาย ซึ่งมนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสารความคิด ความรู้สึก ความต้องการ และใช้ในการประกอบกิจกรรมร่วมกัน

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

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 (2525 : 608) ได้ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า หมายถึง เสียงหรือกิริยา อาการที่ทำให้ความเข้าใจกันได้ คำพูด ถ้อยคำที่ใช้พูดกัน

นวรรณ พันธุเมธา (2534 : 1) ได้ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า ภาษาคือ เครื่องมือที่ใช้สื่อสารถ่ายทอดความคิดจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ความคิดจะถ่ายทอดกันได้โดยที่ผู้ส่งสาร และผู้รับสาร รู้ระบบของภาษาที่เรียกว่าไวยากรณ์

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

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2541? : 1) ให้ความหมายของภาษาในด้านภาษาศาสตร์และด้านจิตวิทยา ดังนี้

ด้านภาษาศาสตร์ ภาษา และภาษาพูดมีความหมายอย่างเดียวกันคือภาษาที่ใช้พูด เพื่อสื่อความหมายในชุมชนหนึ่ง ๆ

ด้านจิตวิทยา ภาษาหมายถึง ความสามารถในการติดต่อกับผู้อื่นเป็นการรวมเอาวิธีการทุก ๆ อย่างที่ใช้ในการติดต่อเพื่อสื่อความหมายหรือเพื่อแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ทั้งมวลภาษาจึงเป็นทั้งการพูด การเขียน การทำท่าทางประกอบ การใช้ภาษาไป การแสดงสีหน้า การแสดงออกทางศิลปะ

จากความหมายของภาษาที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่า ภาษา หมายถึง เครื่องมือหรือสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสาร ถ่ายทอด รวมทั้งการสื่อความหมายทางด้านความคิด ความรู้สึก ความคิดเห็นของมนุษย์ที่อยู่ในสังคมเดียวกัน เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และการสื่อสารให้เข้าใจตรงกันซึ่งประกอบด้วยการพูด การเขียน การทำท่าทาง การแสดงสีหน้า เป็นต้น

1.2 ความสำคัญของภาษา

เพียเจต์ และอินheldเดอร์ (Piaget and Inhelder. 1969 : 120-122) กล่าวว่า เด็กอายุ 2 - 4 ปี มีพัฒนาการเรียนรู้ค้ำมากขึ้น การพูดคุยเป็นลักษณะการสื่อสารแบบสังคม (Social Communication) แต่เด็กจะยึดตนเองเป็นศูนย์กลางคือ เด็กจะพูดกับตนเองโดยไม่ฟังผู้อื่น ซึ่งเรียกการพูดคนเดียวแบบรวมหมู่ (Collection Monolanguage) เด็กจะไม่พยายามเข้าใจถึงคำพูดของผู้อื่น ในช่วงเด็กอายุ 5 - 6 ปี

เด็กก้าวไปสู่การคิดแบบหยั่งรู้ (Initiative) ซึ่งเป็นการคิดโดยอาศัยการรับรู้ คือ การมองเห็นสิ่งต่าง ๆ แล้วบอกว่า สิ่งนั้นเป็นอย่างไร

ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์ (2529 : 214-215) กล่าวว่าภาษาเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม และสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ภาษามีความสำคัญดังนี้

1. เด็กสามารถใช้ภาษาเพื่อการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น และเปิดโอกาสให้เกิดกระบวนการทางสังคมมากขึ้น
2. เด็กสามารถใช้ภาษาเป็นคำพูดที่เกิดขึ้นภายใน จากรูปแบบของการใช้สัญลักษณ์ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางภาษาในระดับต่อไป
3. ภาษาเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นในตัวเด็ก ดังนั้นเด็กจึงไม่ต้องอาศัยการจัดกระทำกับวัตถุจริง ๆ เพื่อแก้ปัญหา เด็กสามารถสร้างจินตนาการในสมองซึ่งก่อให้เกิดการทดลองขึ้น เด็กสามารถจินตนาการถึงวัตถุนั้นจะอยู่นอกสายตาหรือเคยพบมาแล้ว เด็กสามารถทำการทดลองในสมองและทำการได้เร็วกว่าการจัดกระทำกับวัตถุจริง

ศรียา นิยมธรรม (2541? : 2) ได้ให้ความสำคัญของภาษาไว้ว่า ภาษาเป็นเครื่องมือช่วยให้มนุษย์ได้แลกเปลี่ยนความคิดที่เป็นนามธรรมต่อกัน ภาษาเป็นพฤติกรรมชนิดหนึ่งซึ่งเป็นตัวช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคม ช่วยให้เด็กเกิดความอบอุ่นมั่นคง ภาษาช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ช่วยให้มีความคิด ความรู้สึก ตลอดจนเจตคติต่าง ๆ การปรับตัวของเด็กก็ได้รับอิทธิพลมาจากภาษาพูด

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 111-113) กล่าวว่า ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาทางสติปัญญา เด็กก่อนวัยเรียนเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางภาษามาก รู้จักคำศัพท์มากขึ้น พัฒนาคำพูดเดี่ยวสู่คำพูดเป็นวลี และเป็นประโยคในที่สุด

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

จากความสำคัญของภาษาทั้งหมดพอสรุปได้ว่า ภาษามีความสำคัญต่อการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อมนุษย์จะสามารถตอบสนองความต้องการของตนและเข้าใจผู้อื่นได้ อันจะนำไปสู่การพัฒนาทางสติปัญญา ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความอบอุ่น มั่นคง และเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับเด็กต่อไป

1.3 พัฒนาการทางภาษา

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

1. ระยะปะปะ (Random Stage) เริ่มตั้งแต่แรกเกิด - 6 เดือน ในระยะนี้เป็นระยะที่เด็กจะเปล่งเสียงต่างๆ ที่ยังไม่มีความหมาย การเปล่งเสียงของเด็กก็เพื่อบอกความต้องการของเขา และเมื่อได้รับการตอบสนองเขาจะรู้สึกพอใจ และรู้สึกเป็นสุขที่ได้เปล่งเสียงออกมา
2. ระยะแยกแยะ (Jargon Stage) อายุ 6 เดือน - 1 ขวบ หลังจาก 6 เดือนขึ้นไป และเด็กรู้สึกพอใจที่ได้ส่งเสียงและถ้าเสียงใดที่เขาเปล่งออกมาได้รับการตอบสนองในทางบวก เขาก็จะเปล่งเสียงนั้นซ้ำอีก ในบางครั้งเด็กจะเลียนเสียงสูงๆ ต่ำๆ ที่มีคนพูดคุยกับเขา

3. ระยะเลียนแบบ (Imitation Stage) อายุ 1-2 ขวบ ในระยะนี้เด็กจะเริ่มเลียนเสียงต่างๆ ที่เขาได้ยิน เสียงที่เปล่งออกมาอย่างไม่มีจุดหมายจะค่อยๆ หายไปและเด็กจะเริ่มรับฟังเสียงที่ได้รับการตอบสนองซึ่งนับว่าพัฒนาการทางภาษาจะเริ่มต้นอย่างแท้จริงที่ระยะนี้

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

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

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

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

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

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

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

อายุ 5-7 ปี ใช้ประโยคที่มีความซับซ้อนเด่นชัด สามารถอธิบาย หรือบรรยายเหตุการณ์ หรือรูปภาพได้มีความหมายมากขึ้น สามารถใช้การเชื่อมประโยค และอธิบายความคิดของตนเองได้

พัฒนาพร สุทธิยานุช (2524 : 22-24) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาว่าก่อนที่มนุษย์จะสามารถใช้ภาษาติดต่อสื่อสารกันได้นั้นแต่ละคนจะมีขั้นตอนในการพัฒนาทางภาษาดังนี้

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

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

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

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

กุลยา ตันติลาชีวะ (2542 : 111-113) กล่าวว่า ในช่วงระยะของการพัฒนาทางภาษา การพูดคุยและการสนทนากับเด็กเป็นการกระตุ้นที่ดี เด็กสามารถพัฒนาความคิดได้เต็มที่ การปล่อยให้เด็กเรียนรู้ภาษาเองตามธรรมชาติ เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษามาก พัฒนาการทางภาษาของเด็กแต่ละขวบปีจะมี ความแตกต่างกัน เริ่มจากการออกเสียง คำพูดเดี่ยว เชื่อมคำ เชื่อมประโยค การแสดงท่าทางประกอบจนถึงการโต้ตอบกับผู้อื่น ดังนี้

เด็กจะเริ่มพูดเป็นคำเมื่ออายุ 1 ขวบ แสดงท่าทางประกอบได้

อายุ 2 ขวบ ใช้สรรพนาม พูดเป็นประโยค

อายุ 3 ขวบ เด็กใช้พหูพจน์ได้มาก ทำท่าทางตามรูปในหนังสือ บอกชื่อตนได้ บอกชื่อพูดประโยคธรรมดาได้ สนทนาได้ เล่าเรื่องที่ประสบมาได้ เล่านิทานได้

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

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

จากพัฒนาการทางภาษาที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ภาษานั้นมีความก้าวหน้าหรือพัฒนาเป็นลำดับขั้นตอนโดยที่เด็กสามารถใช้ภาษาได้ตั้งแต่แรกเกิด การแสดงออกทางภาษาของเด็กเริ่มจากหน่วยที่ย่อยที่สุดของเสียง มีการเล่นเสียง หวีเราะ ร้องไห้ และการเรียนรู้จากการได้ยินและการออกเสียงซ้ำ ๆ จะทำให้เด็กสามารถเปล่งเสียงออกมาเป็นคำ ๆ ได้ เมื่อมีการเปล่งเสียงที่มีความหมายจะทำให้เด็กสามารถขยายพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนคำศัพท์ การเข้าใจความหมาย และการสร้างประโยคที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาภาษาขั้นสูงขึ้นต่อไป

1.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางภาษา

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม (2519 : 30-35) กล่าวว่า ได้มีนักการศึกษาค้นคว้ากันมากมายและเกิดการค้นพบทฤษฎีต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

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

2. ทฤษฎีการเลียนแบบ (The Imitation Theory) ทฤษฎีนี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเลียนแบบ ทฤษฎีนี้เชื่อว่าพัฒนาการทางการพูดนั้นเกิดขึ้นได้หลายทาง โดยอาศัยการเลียนแบบ ซึ่งอาจเกิดได้จากการมองเห็นหรือการได้ยินเสียง การที่เด็กจะพูดหรือไม่พูดนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่เด็กต้องทำตามคำสั่งซึ่งพ่อแม่ชอบใช้โดยไม่รู้ตัว

3. ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) ทฤษฎีนี้อาศัยจากหลักของทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งถือว่าพฤติกรรมทั้งหลายถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยการวางเงื่อนไข โดยที่เด็กจะพูดมากขึ้นเมื่อให้รางวัลหรือเสริมแรง

4. ทฤษฎีการรับรู้ (Motor Theory of Perception) ลิเบอร์แมน ตั้งสมมติฐานไว้ว่า การรับรู้ทางการฟังขึ้นอยู่กับการเล่นเสียง ซึ่งจะเห็นได้ว่า เด็กมักจ้องหน้าเวลาเราพูดด้วย หรือหัดเปลี่ยนเสียงโดยอาศัยการอ่านริมฝีปากแล้วจึงเรียนรู้คำ

5. ทฤษฎีความบังเอิญจากการเล่นเสียง (Babble Luck) ซึ่ง ฮอร์นไคค์ เป็นผู้คิด โดยอธิบายว่า เมื่อเด็กกำลังเล่นเสียงอยู่นั้น เผอิญมีบางเสียงไปคล้ายกับเสียงที่มีความหมายในการพูดของพ่อแม่ พ่อแม่จึงให้การเสริมแรงทันที วิธีนี้จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้น

6. ทฤษฎีชีววิทยา (Biological Theory) ทฤษฎีเชื่อว่า พัฒนาการทางภาษามีพื้นฐานทางชีววิทยา เป็นสำคัญ กระบวนการที่คนพูดได้ขึ้นอยู่กับอวัยวะในการเปล่งเสียงที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เมื่อถึงเวลาอันสมควรเด็กก็จะเริ่มต้นส่งเสียงอ้อแอ้ และพูดได้ตามลำดับได้ติดต่อกับผู้อื่น

7. ทฤษฎีการให้รางวัลของแม่ (Mother Reward Theory) ดอลลาร์ด และมิเลอร် เป็นผู้ตั้งทฤษฎีนี้ โดยย่ำเกี่ยวกับบทบาทในการพัฒนาภาษาของเด็กว่าการที่แม่ให้รางวัลในการเล็งดูเพื่อสนองความต้องการของลูกจะเป็นต้นเหตุช่วยกระตุ้นให้เด็กได้เกิดการพัฒนาทางภาษาพูดขึ้น

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

1. การเลียนแบบ (Imitation) เป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้ภาษาเพราะเป็นขั้นที่เด็กเลียนเสียงของคำและพูดตามเสียงที่ได้ยิน

2. การเอาอย่าง (Identification) เด็กมิได้เลียนแบบการออกเสียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะเลียนแบบท่าทาง นิสัยใจคอจากบุคคลตามเสียงที่ได้ยินด้วย

3. การเลียนแบบพฤติกรรมตอบสนองพร้อมทั้งสิ่งเร้าหลายตัว (Multiple Response Learning) เป็นพฤติกรรมตอบสนองสิ่งเร้าที่เด็กพยายามทำตามโดยใช้วิธีในการเล่นเสียงต่างๆ ให้ทำงานร่วมกันได้แก่ ส่วนสมองที่รับรู้ มองเห็น ได้ยิน สะสมความจำ ควบคุมริมฝีปาก สีนัยท่าทางและสายตา

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

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

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

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

จากทฤษฎีพัฒนาการทางภาษาที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ทฤษฎีพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยนั้นมีการบวนการเรียนรู้หลายรูปแบบ เด็กจะเรียนรู้ได้โดยการเริ่มเรียนได้อย่างไม่มีเกณฑ์ เรียนรู้จากการมี ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ และบุคคลใกล้ชิด เมื่อเด็กเรียนรู้ภาษาไปบ้างแล้วเด็กจะเกิดความคิดตามลำดับขั้นอย่างมีระเบียบ การจัดกิจกรรมกระตุ้นเร้าความสนใจ การลงมือทดลองดู การเสริมแรง ฯลฯ ซึ่ง จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ภาษายิ่งขึ้น

1.5 องค์ประกอบความพร้อมทางภาษา

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

1. องค์ประกอบทางกาย (Physical Factors) ได้แก่ การบรรลุวุฒิภาวะด้านร่างกายทั่วไป เช่น การมองเห็น การได้ยิน อวัยวะที่ใช้พูดเป็นปกติ
 2. องค์ประกอบทางสติปัญญา (Intellection Factors) ได้แก่ ความพร้อมด้านสติปัญญาโดยทั่วไป ความสามารถในการรับรู้ (Perception) ความสามารถในการจำแนกเสียงและภาพ (Discrimination) ความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล ความสามารถในการแก้ปัญหาด้านการเรียนอ่าน
 3. องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Factors) ได้แก่ ความสามารถทางภาษาที่ได้รับจากที่บ้านและประสบการณ์ทางสังคม
 4. องค์ประกอบด้านอารมณ์ แรงจูงใจ และบุคลิกภาพ (Emotional Factors , Motivation and Personality Factors) ได้แก่ ความมั่นคงทางอารมณ์ และความต้องการที่จะเรียนรู้ภาษา
- ทิงเกอร์ (Tinker. 1952 : 158) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาความเข้าใจความหมายของคำไว้ ดังนี้

1. ความสามารถทั่ว ๆ ไป ระดับวุฒิภาวะของเด็กเป็นตัวกำหนดขอบเขตในการเรียนรู้แม้เด็กจะมีอายุเท่ากันก็จะมีความสามารถในการใช้ศัพท์ได้แตกต่างกัน
2. ประสบการณ์และความพร้อมในการอ่านของเด็กมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ คำศัพท์ต่าง ๆ เพิ่มขึ้น เด็กที่มีประสบการณ์และความพร้อมต่างกันย่อมมีความรู้ความเข้าใจด้านความหมายของคำมากขึ้นแตกต่างกันไป
3. ความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก จะเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เด็กต้องการเรียนรู้ความหมายของสิ่งต่างๆ ครูควรเร้าให้เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นในทุกโอกาส
4. การสอนคำต่าง ๆ ให้เด็กเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะช่วยให้เด็กเข้าใจในคำต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น

บันลือ พฤษะวัน (2518 : 26) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบความพร้อมทางภาษาไว้ดังนี้

1. ความพร้อมทางกาย ได้แก่ สุขภาพของเด็ก การใช้สายตา การฟังและการพูดตลอดจนความสัมพันธ์ด้านกล้ามเนื้ออกับสายตา
2. ความพร้อมทางสมอง ได้แก่ ความสามารถในการลำดับเหตุการณ์ จากนิทานที่ตนฟังหรือดูภาพและลำดับภาพได้ สติปัญญาดีจำได้แม่นยำ สามารถเข้าใจคำสั่งได้ง่าย
3. ความพร้อมในด้านอารมณ์ ได้แก่ การรู้จักควบคุมอารมณ์ สามารถทำงานเป็นหมู่ เล่นเป็นหมู่ ไม่แย่งสิ่งของกัน ไม่ทะเลาะวิวาทกันบ่อย ๆ

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 และเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ ได้เข้าใจความหมายของประโยคและเข้าใจรูปคำได้

4. ความสนใจ ได้แก่ ความสามารถในการฟัง หรือจับสายตาไปตามสิ่งที่อ่านอย่างมีสมาธิในการอ่าน การฟัง และทำตามคำสั่งได้

จากองค์ประกอบที่เกี่ยวกับความพร้อมทางภาษาที่กล่าวมานี้พอสรุปได้ว่า นักการศึกษาได้ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบความพร้อมทางภาษา ไว้หลายประการ เช่น ความพร้อมด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ สติปัญญา วุฒิภาวะ ความอยากรู้อยากเห็น ตลอดจนประสบการณ์ ต่างๆ ที่เด็กได้รับรวมทั้งแรงเสริมและสิ่งเร้าต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อความพร้อมทางภาษาของเด็กอย่างยิ่ง

1.6 แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา

แนวทางการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาสำหรับเด็กคือ เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนในการพูด สนทนา ได้ตอบ ฟังการฟัง ฟังการอ่าน ฟังกลอนเนื้อให้สัมพันธ์กับตาตลอดจนให้เด็กช่วยจำเรื่องราวได้ โดยที่ ชูติมา สัจจานนท์ (2524 : 51-56) ได้เสนอแนะวิธีการพื้นฐานเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กไว้ดังนี้

1. ให้เด็กรู้คำศัพท์มากๆ โดยการอ่านให้ฟัง พูดคุยกับเด็กเสมอ เปิดโอกาสให้เด็กพบปะกับผู้คน และไปที่ต่างๆ คุยรายการโทรทัศน์ สนใจฟังและตอบคำถามของเด็ก

2. ถ้าเด็กอยากเรียนอ่านก็ให้อ่าน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจในการเรียนรู้ คำศัพท์หรือเรื่องราว และเมื่อเด็กเบื่อ ก็ควรยินยอมให้หยุดอ่านทันที

3. ไม่มีเกณฑ์อายุที่กำหนดว่าจะสอนอ่านให้กับเด็กเมื่อไร เพียงแต่ให้เด็กมีความอยากรู้อยากเรียนให้อ่าน แต่ควรเป็นการอ่านภาพก่อนจึงเริ่มมีตัวอักษรเพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ ตามลำดับ

4. เด็กจะชอบอ่านนิทานเรื่องเดิมซ้ำๆ อยู่เช่นนั้นซึ่งเป็นเรื่องปกติจึงไม่ควรบังคับให้เด็กเลือกอ่านหนังสือตามความสนใจของเรา

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2525 : 83-101,224) ได้กล่าวว่า การส่งเสริมประสบการณ์ทางภาษาแก่เด็กปฐมวัยมีดังนี้ การเล่นนิ้ว การเล่นตอบคำถาม การเล่นปริศนาคำทาย การเล่น และทำท่าทางประกอบ และการแสดงบทบาทสมมติ นอกจากนี้ก็ให้แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมภาษาสำหรับเด็กดังนี้

1. ภาษาของเด็กปฐมวัยแสดงให้เห็นถึงความคิด ความสนใจ และความสัมพันธ์ของเด็กที่มีต่อสิ่งแวดล้อม ครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถช่วยพัฒนาภาษาของเด็กโดยการจัดหาสื่อ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

2. การจัดประสบการณ์ด้านการฟังควรใช้สื่อที่มีเสียง ได้แก่ การเล่านิทาน คำคล้องจอง เพลงกล่อมเด็ก และการเล่นตามคำสั่งเป็นสื่อเพื่อให้เด็กเกิดความสนใจได้ดีขึ้น

3. สื่อที่ใช้ในการจัดประสบการณ์ด้านการพูด ควรเป็นสื่อที่เด็กเคยเห็นมาก่อน โดยนำมาจัดในรูป การสนทนา การเล่าเรื่อง การเล่านิทาน และการเล่นละคร

4. สื่อที่ใช้ในการจัดประสบการณ์ด้านการอ่านควรเป็นภาพ หนังสือภาพ ตัวอักษรที่ทำด้วย กระดาษแข็ง พลาสติก หรือไม้

5. สื่อที่ใช้ในการจัดประสบการณ์ด้านการเขียนควรเป็นเส้นตัวอักษร ดิน หรือแป้งสำหรับการปั้น สรุ้ พงษ์ทองเจริญ (2524 : 48) กล่าวว่า การฝึกทักษะทางภาษาโดยใช้เกมจะทำให้เด็กมุ่งที่จะ ทำกิจกรรมจนลืมไปว่ากำลังเรียนภาษาอยู่ เกมภาษาจะช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วขึ้น เกมที่ อาจใช้ฝึกทักษะทางภาษาได้แก่ เกมทายคำ เกมจับคู่และบัตรคำ เกมทายบัตรภาพ และบัตรคำ

ราตี ทองสวัสดิ์ (2533 : 7-10) กล่าวถึงสิ่งที่จะนำมาฝึกภาษาแก่เด็กปฐมวัย ซึ่งได้แก่พื้นฐานทาง ภาษา 6 ด้านดังนี้ การฝึกความสนใจในการอ่าน ฝึกความจำ การฝึกให้ตอบความหมายของคำ ตลอดจน การฝึกพูดประโยคต่าง ๆ การฝึกการรับรู้โดยการเห็น การฝึกกล้ามเนื้อมือให้แข็งแรง และการฝึกประสาท สัมผัส

ประมวญ ดิคคินสัน (2536 : 140-154) กล่าวว่า การส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย ครูควรใช้หลักการใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้

1. ถ้อยคำที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ควรนำมาจากนิทาน บทความ เรื่องราวที่เด็ก สนใจ แล้วหยิบคำที่น่าสนใจจากเรื่องราวมาใช้โดยอาจนำคำมาจัดเป็นหมวดหมู่หรือนำมาผูกเป็นเรื่องราวขึ้น ใหม่

2. เด็กควรจะเรียนรู้ถ้อยคำจากใจความ เพื่อให้เข้าใจความหมายของคำมากยิ่งขึ้น

3. เล่นเกมโดยใช้ถ้อยคำ เช่น ปริศนาอักษรไขว้ การทายประโยค จับคู่คำกับภาพ เป็นต้น

ฉันทนา ภาคบงกช (2538 : 1-2) กล่าวว่า ภาษาสามารถพัฒนาได้ดีในบรรยากาศที่ผ่อนคลายมี การยอมรับ และไม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ ปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมให้เด็กมีความก้าวหน้าทางภาษาอย่าง รวดเร็วมี่ดังนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อมทางภาษา ชั้นเรียนและโรงเรียนควรตกแต่งด้วยคำหรือข้อความซึ่ง เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

2. การเล่นเกมของเด็กเปรียบได้กับการทำงานในโลกของผู้ใหญ่การพัฒนาภาษาส่วนมาก เกิดจาก ประสบการณ์จริง จึงควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้เด็กได้เล่น

3. การอ่านเป็นสื่อของการเรียนรู้ ควรจูงความสนใจให้เด็กรักการอ่าน เช่น อ่านนิทานให้ฟัง

4. การเขียนมีความสัมพันธ์กับการอ่าน ควรจัดกิจกรรมการเขียนให้สัมพันธ์กับสิ่งที่เด็กอ่าน

5. การใช้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อข้อความถึงกัน ข้อความถึงเด็กและข้อความ ถึงผู้ปกครอง การซื้อสิ่งของ เป็นต้น

นิตยา ประพตติกิจ (2539 : 162-163) กล่าวว่า การส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กจะต้องมี องค์ประกอบอื่นๆ เช่น พื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคม ประสบการณ์ที่เสริมสร้าง การฝึกฝน ประสาทสัมผัส การยอมรับฟังเด็ก การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ การมีผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดี การตั้งใจฟัง เด็ก การไม่มีอคติต่อการใช้ภาษาของเด็ก และการที่เด็กมีโอกาสดำพูดได้อย่างสนุกสนาน เป็นต้น

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 113-114) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างเสริมพัฒนาการพูดให้กับเด็กดังนี้

1. ใช้ภาษาพูดมาตรฐาน ไม่พูดคำหยาบ เด็กจะจำ ไม่พูดคำสะแลง เด็กจะงงและเกิดความ

คับข้องใจ

2. ให้กำลังใจแก่เด็กในการพูดภาษาถิ่น เช่น เด็กได้พูดภาษาใต้หรือเด็กเหนือพูดภาษาเหนือผู้ใหญ่ ต้องกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาให้ถูกต้อง และไม่ควรลืมนึกว่าการให้ความนับถือในความสามารถของการพูดจะสร้างความมั่นใจให้กับเด็กมาก

3. พูดกับเด็กโดยใช้เสียงที่สามารถฟังได้ชัดเจน อย่าพูดเร็ว หรือใช้เสียงต่ำ

4. กระตุ้นให้เด็กพูดด้วยเสมอ

5. ฟังเด็กพูด และแสดงให้เด็กเห็นว่าผู้ใหญ่ตั้งใจฟังให้ใช้ภาษาทำทางประกอบด้วย เช่น สายตา การพยักหน้า การตอบโต้

6. อดทนที่จะฟังเด็ก ถ้าไม่ทราบว่าเด็กพูดอะไร ให้ทวนถามด้วยภาษาที่นุ่มนวล แล้วย้อนกลับเพื่อให้เด็กรู้ว่าพูดอะไร

7. เปิดโอกาสให้เด็กได้พูดอย่างอิสระเพราะเด็กบางคนชอบพูด อยากแสดงออก หรืออยากพูด

8. ใช้โอกาสต่างๆ เพื่อสนทนา เช่น ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เป็นต้น ด้วยการถามและกระตุ้นให้เด็กมีการพูดโต้ตอบอย่างสม่ำเสมอ

จากแนวทางในการส่งเสริมความสามารถทางภาษาที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ควรส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา เล่นเกมโดยใช้ถ้อยคำ ให้เด็กรู้จักคำศัพท์ต่างๆ พูดคุยกับเด็กอยู่เสมอ และเปิดโอกาสให้เด็กมีประสบการณ์ตรงทางภาษาด้วยการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ในบรรยากาศที่เป็นอิสระและผ่อนคลาย ตลอดจนให้กำลังใจ และความมั่นใจ เพื่อให้เด็กมีความเชื่อมั่น ซึ่งเป็นแรงเสริมให้เด็กมีความสามารถทางภาษาพัฒนายิ่งขึ้น

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษา

งานวิจัยต่างประเทศ

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

งานวิจัยในประเทศ

กานต์ รัตนพันธ์ (2532 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองใช้และไม่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองภาษา ศึกษากับเด็กอายุ 5-6 ปี โรงเรียนวัดนางนอง จำนวน 64 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 32 คน ได้รับการจัดประสบการณ์ทางภาษาโดยผู้ปกครองใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองทาง และกลุ่มควบคุม 32 คน ไม่ได้รับจดหมายข่าวแบบสื่อสารสองภาษา เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่าความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองที่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองภาษาสูงกว่าผู้ปกครองที่ไม่ใช้จดหมายข่าวแบบสื่อสารสองภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อรุณี เหลืองหิรัญ (2533 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความพร้อมทางภาษาและความคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้โครงสร้างระดับยอดกับเด็กปฐมวัย อายุ 5 - 6 ปี โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ จำนวน 35 คน ใช้เวลาศึกษา 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้โครงสร้างระดับยอดมีความพร้อมทางภาษา และมีความสามารถในการคิด

แก้ปัญหาสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิจิตรา วิเศษสมบัติ (2539 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น โดยศึกษากับเด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ปี โรงเรียนบ้านตลิ่งเหนือ จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 15 คน โดยได้รับการจัดประสบการณ์ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น และกลุ่มควบคุม 15 คน ได้รับการจัดประสบการณ์การปั้นแบบปกติ เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น มีความพร้อมทางภาษาแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การปั้นแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สถิรนนท์ อยู่คงแก้ว (2541 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสรุปกิจกรรมในวงกลมโดยใช้เทคนิคการสร้างสมุดเล่มใหญ่กับเด็กปฐมวัย อายุ 3-4 ปี โรงเรียนไผ่ทอดมศึกษา จำนวน 10 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสรุปกิจกรรมในวงกลมโดยใช้เทคนิค การสร้างสมุดเล่มใหญ่กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสรุปกิจกรรมในวงกลมตามแผนการจัดประสบการณ์ มีทักษะทางภาษาแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษาทั้งในประเทศ และต่างประเทศที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า พัฒนาการทางภาษาของเด็กนั้นสามารถพัฒนาได้ดีในกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้เกิดความสนใจอยากที่จะเรียนหรือทำกิจกรรมเช่น การสร้างสมุดเล่มใหญ่ การใช้เพลงประกอบ การสนทนา การเล่นเกม และอื่น ๆ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ ล้วนส่งผลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กอย่างชัดเจน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด

2.1 ความหมายของการพูด

ทินวัฒน์ มฤคพิทักษ์ (2526 : 226) ได้ให้นิยามของการพูดไว้ว่าการพูดคือ กระบวนการสื่อสารความคิดของคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งโดยมีภาษา น้ำเสียง และอากัปกิริยาเป็นสื่อสารความคิด

สนิท ตั้งทวี (2529 : 3) ได้ให้นิยามของการพูดไว้ว่า การพูดหมายถึง การสื่อสารความหมายของมนุษย์ในการใช้เสียง และกิริยาท่าทางเป็นเครื่องถ่ายทอดความรู้ ความคิด และความรู้สึกจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง

อำไพ สุจริตกุล และธิดา โมสิกรัตน์ (2534 : 397) ได้ให้นิยามของการพูดว่า การพูดหมายถึง การถ่ายทอดความคิด ความรู้ หรือความต้องการด้วยถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางให้ผู้รับฟังรับรู้และตอบสนองตามที่ผู้พูดต้องการ

เสาวนิต อนวัชชีรังส์ และธีรนนท์ อนวัชชีรังส์ (2530 : 4) ได้ให้คำนิยามของการพูดว่าการพูดหมายถึง การใช้คำเสียง รวมทั้งกิริยาการถ่ายทอด ความคิด ความรู้สึก และความต้องการของผู้พูดให้ผู้ฟังรับรู้ และเกิดการตอบสนอง

รังสรรค์ จันต๊ะ (2541 : 21) ได้กล่าวถึงการพูดไว้ว่าการพูดหมายถึงกระบวนการหนึ่งในการสื่อสารของมนุษย์ ผู้พูดจะเป็นผู้ส่งสารอันเป็นเนื้อหาสาระข้อมูล ความรู้ กับอารมณ์ความรู้สึก ความต้องการ และความคิดเห็นของตนเองประกอบกับกิริยาท่าทางต่าง ๆ ส่งไปยังผู้ฟังหรือผู้รับสาร เพื่อให้ได้รับทราบ และเกิดการตอบสนองในขั้นตอนสุดท้าย

จากความหมายของการพูดที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่า การพูดเป็นการใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง กิริยา ท่าทาง เป็นเครื่องสื่อสารถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกและทัศนคติ ตลอดจนความต้องการจากผู้พูดสู่ผู้ฟัง และเกิดการตอบสนองตามที่ผู้พูดคาดหวัง

2.2 ความสำคัญของการพูด

การพูดเป็นสิ่งจำเป็นของมนุษย์ เพราะเป็นการติดต่อระหว่างมนุษย์ด้วยกันในการแสดงความคิดเห็นของผู้พูดให้ผู้อื่นได้เห็น ได้ทราบ และเป็นการแสดงตัว แสดงความต้องการของผู้พูด นอกจากนั้นยังเป็นการแสดงอารมณ์ของผู้พูดขณะนั้นว่าอยู่อารมณ์ใด

พิสมัย ถีตะแก้ว (2524 : 4) ได้ให้ความสำคัญของการพูดว่า การพูดเป็นการสื่อความหมายที่สำคัญที่สุด ทุกชาติทุกภาษาต่างก็เห็นพ้องต้องกันว่า การพูดนั้นเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่ดีที่สุดกว่าวิธีอื่น ๆ ถือได้ว่าเป็นแกนกลางสำคัญในการสร้างความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อมนุษย์ด้วยกัน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2529 : 20) ได้ให้ความสำคัญของการพูดไว้ว่า การพูดเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม การพูดเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้กิจกรรมต่างๆ สำเร็จไปด้วยดี เนื่องจากการพูดต้องอาศัยน้ำเสียงเป็นสื่อ การที่ผู้พูดสามารถใช้ระดับเสียงต่างๆ กันตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม จะช่วยโน้มน้าวจิตใจของผู้ฟังได้ง่าย นอกจากนี้ ยังเห็นสีหน้าท่าทางของผู้พูดประกอบเกิดความเข้าใจกันได้ดียิ่งขึ้น และการพูดยังสามารถสื่อความหมายได้รวดเร็วกว่าการสื่อความหมายด้วยวิธีอื่นๆ

จากความสำคัญของการพูดที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่า การพูดมีความสำคัญสำหรับมนุษย์เป็นอันมาก เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่ดีที่สุดระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้รวดเร็วกว่าการสื่อความหมายด้วยวิธีอื่นๆ การพูดเป็นการได้เห็นได้ทราบถึงความต้องการของผู้พูดต่อผู้ฟังได้เป็นดี ทั้งยังช่วยสร้างความเข้าใจต่อมนุษย์ด้วยกัน เนื่องจากการพูดต้องใช้ระดับเสียงตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เหมาะสมและได้เห็นท่าทางในการพูด

2.3 พัฒนาการของการพูด

พัฒนาการในการพูดของเด็กจะเป็นลำดับขั้นตอนโดย ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม (2519 : 13-30) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางการพูดของเด็กดังนี้

1. ขั้นปฏิกริยาสะทอน (Reflexive Vocalization) เกิดขึ้นกับทารกในระยะแรกเกิดจนถึงประมาณ 1 เดือนครึ่ง เสียงที่เปล่งออกมาในระยะนี้ไม่มีความหมายแน่นอนแต่เสียงร้องประกอบกับท่าทางการเคลื่อนไหวบ่งบอกถึงสภาวะทางร่างกายที่เด็กกำลังเผชิญอยู่ระยะนี้เด็กเริ่มหันไปหาเสียงพูดที่เด็กเริ่มได้ยิน
2. เสียงอ้อแอ้ (Babbling Stage) เกิดขึ้นเมื่อเด็กอายุได้ 3-4 เดือน โดยอวัยวะในการฟังเสียงและเปล่งเสียงได้แก่ หู ปาก ลิ้น เริ่มพัฒนามากขึ้น ระยะนี้เด็กจะได้ยินทั้งเสียงของผู้อื่นและเสียงของตนเอง การเปล่งเสียงในระยะนี้มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางการพูด โดยก่อให้เกิดทักษะในการออกเสียง เพราะเด็กจะลองทำเสียงต่าง ๆ ที่ได้ยิน
3. ขั้นเลียนเสียง (Lalling Stage) เริ่มเมื่อเด็กอายุได้ 6 เดือน เป็นระยะที่ประสาทรับฟังเสียงและประสาทตาพัฒนาขึ้นจนสามารถจับเสียงที่ผู้อื่นพูดได้ พร้อม ๆ กันนี้ ประสาทตาจะสังเกตการเคลื่อนไหวของริมฝีปากของผู้พูดด้วย เด็กจึงสามารถจะเลียนเสียงของผู้อื่นและเลียนเสียงของตนเองได้
4. ขั้นเลียนเสียงผู้อื่น (Echolalia) เริ่มเมื่อเด็กอายุได้ประมาณ 9 เดือน เด็กจะลดการเลียนเสียงตัวเอง แต่จะเลียนเสียงผู้อื่นมากขึ้น เพราะระยะนี้เด็กจะเริ่มให้ความสนใจต่อคำที่เด็กคุ้นเคยบางคำ และเริ่มสนใจต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่อยู่ภายในบ้านมากขึ้น

5. ขั้นการพูดเป็นคำ (True Speech) เริ่มเมื่อเด็กอายุได้ประมาณ 1 ขวบ คำแรกของเด็กมักจะเกิดขึ้นโดยบังเอิญ การสนองตอบจากผู้ใหญ่รวมทั้งการให้รางวัล การทำโทษ ทำให้เกิดการเรียนรู้ในด้านการพูด

กิตติยวดี บุญเชื้อ (2527 : 86-87) ได้แสดงความคิดเห็นว่า เด็กเริ่มเข้าใจความหมายของคำและประโยค ซึ่งระยะต่อมาเด็กจะเริ่มสร้างคำศัพท์ของตนเอง และเริ่มพูดจนถึงขั้นสามารถติดต่อกับผู้อื่นได้เป็นลำดับขั้นพัฒนาการดังนี้

1. ระยะตาม หรือ Single Sentence Stage เป็นระยะที่เด็กอายุระหว่าง 1-2 ขวบ เป็นการพูดเลียนแบบโดยไม่เข้าใจความหมาย และจะค่อยๆ พัฒนาคำศัพท์ที่เป็นประโยคติดต่อตัวเอง คำแรกของเขาจะเป็นคำนามที่ใช้ในความหมายทั่วๆ ไป

2. ระยะติด หรือ Early Sentence Stage เป็นระยะที่เด็กอายุระหว่าง 2-3 ขวบ เด็กเริ่มเข้าใจความหมายมากขึ้น และสามารถพูดประโยคได้ แม้จะยังไม่มียุบไวยากรณแต่อย่างใด ส่วนชนิดของคำที่เด็กใช้พูดในระยะแรกนี้ประกอบด้วย คำนาม สรรพนาม กริยา แต่อยู่ในขอบเขตจำกัด

3. ระยะคิด หรือ Short Sentence Stage เป็นระยะที่เด็กอายุระหว่างอายุ 3-5 ขวบ เด็กเริ่มคิดที่จะลองพูดคำที่รู้จัก คำศัพท์ของเด็กขยายมากขึ้น ซึ่งมีผลให้เด็กสามารถพูดโต้ตอบให้เข้าใจได้ ขั้นนี้เด็กสามารถใช้คำคุณศัพท์ที่บอกลักษณะได้ เช่น คุณศัพท์บอกสี ขนาด จำนวน ความรู้สึก และคำกริยาวิเศษณ์ รวมทั้งคำกริยา

4. ระยะคัน หรือ Complete Sentence Stage เป็นระยะที่เด็กอายุระหว่างอายุ 5-6 ขวบ เด็กในวัยนี้สามารถค้นคิดคำที่ตนรู้จักมาผูกเป็นประโยคยาวๆ ได้ โดยที่เด็กเองก็เข้าใจในสิ่งที่ตนพูดประโยคจะประกอบด้วยคำประมาณ 6-8 คำ ลักษณะของประโยคถูกต้องตามรูปแบบไวยากรณ์ที่ใช้อยู่ในชุมชนที่เด็กอาศัยอยู่ คำที่ใช้ในประโยคจะพบคำสรรพนาม บุพบท สันธาน และคำนำหน้านาม

5. ระยะปน เป็นระยะที่เด็กอายุระหว่าง 6-8 ขวบ ความคิดของเด็กจะขยายออกไป ซึ่งทำให้การพูดของเด็กสับสนบ้างในบางครั้ง

6. ระยะโปร่ง เป็นระยะที่เด็กอายุตั้งแต่ 9 ขวบขึ้นไป ความรู้เกี่ยวกับศัพท์ของเด็กขยายกว้างออกไป ทำให้สามารถคิดและเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้มากขึ้น เด็กเริ่มใช้ภาษาพูดได้อย่างคล่องแคล่ว ประโยคเพิ่มความซับซ้อนและมีความหมายมากขึ้นและกว้างขึ้น

ยุวดี เทียรชมประสิทธิ์ (2536 : 42-44) กล่าวว่า เด็กก่อนวัยเรียนมีพัฒนาการด้านภาษาที่จะสื่อความหมายระหว่างตนเองกับผู้อื่นได้ เด็กอายุ 3-5 ขวบ ควรมีพัฒนาการทางภาษาและความสามารถดังนี้

1. บอกชื่อ และนามสกุลตัวเองได้
2. บอกได้ว่าตนเองเป็นอย่างไร เช่น รู้สึกร้อน เหนื่อย หิว
3. พูดเป็นประโยคยาวได้ถูกต้อง
4. บอกสีได้ถูกต้อง
5. เข้าใจการเปรียบเทียบ สามารถบอกคำตรงกันข้ามได้
6. ให้ความหมายของคำได้
7. เล่าเรื่องราวได้

จากพัฒนาการของการพูดที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่า การพูดของเด็กพัฒนาเป็นไปตามขั้นตอน โดยที่เริ่มจากการส่งเสียงที่ไม่มีความหมาย จนเป็นเสียงที่มีความหมาย การเลียนเสียงที่ได้ยิน และในท้ายสุดก็พัฒนามาเป็นคำ เป็นวลี และเป็นประโยคในที่สุด สามารถพูดได้คล่องแคล่วโดยที่ประโยคมี

ความซับซ้อน และมีความหมายลึกซึ้งกว้างขึ้นต่อไป พัฒนาการทางภาษาพูดนั้นจะต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.4 องค์ประกอบของการพูด

องค์ประกอบของการพูดเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการพูดเป็นอย่างยิ่ง โดยประกอบด้วย การรู้จักคำศัพท์ การเข้าใจความหมาย การสร้างประโยค ตลอดจนการออกเสียง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.4.1 การเรียนรู้คำศัพท์

เนื่องจากคำเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสื่อสาร หากถือว่าการอ่านพูดเป็นเครื่องมือของความคิด คำศัพท์ก็จะเป็นเครื่องมือของการพูดโดยปริยาย การพูด ที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยการรู้จักเลือกใช้คำได้กระตือรือร้น ถูกต้อง แม่นยำและสม่ำเสมอโดยเฉพาะเด็กอนุบาลซึ่งเป็นช่วงของการมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เด็กไม่เพียงแต่เรียนรู้คำศัพท์จากบุคคลต่างๆ ภายในบ้านเท่านั้น เด็กยังได้พบกับคำศัพท์ใหม่ๆ จากเพื่อนๆ ครู และคนอื่นๆ ที่โรงเรียนและที่เขาผ่านพบมาอีกด้วย การสื่อความหมายของเด็กในวัยนี้จึงจำเป็นต้องใช้คำศัพท์ในการพูดเป็นอย่างมาก การใช้คำศัพท์ได้ดีจะทำให้เด็กสามารถสื่อความหมายกับผู้อื่นได้เป็นที่เข้าใจ (Gardner, 1985 : 21)

2.4.1.1 ความหมายของคำและประเภทของคำ

เดลาคาโต (วาร์นัท อักษรพงศ์, 2539 : 259-264 ; อ้างอิงจาก Delacato, 1958) ได้แบ่งความหมายของคำออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ความหมายที่บอกลักษณะต่างๆ ไปของสิ่งของ (Denotative Meaning) เป็นความหมายของสิ่งของหรือสิ่งที่อ้างถึงโดยทั่วๆ ไป อาจเป็นชื่อของสิ่งต่างๆ ที่เฉพาะเจาะจงลงไปก็ได้

2. ความหมายที่ให้ข้อมูลรายละเอียดและความรู้สึก (Connotative Meaning) เป็นความหมายที่มีมากกว่าชื่อของสิ่งของเท่านั้น โดยแบ่งได้ดังนี้

2.1 ความหมายที่บอกรายละเอียด (Informative Meaning) เป็นความหมายของสิ่งของหรือสิ่งที่อ้างถึงโดยทั่วๆ ไป อาจจะเป็นชื่อของสิ่งต่างๆ ที่เฉพาะเจาะจงลงไป เช่น หมา แทนสัตว์ที่มีขาสี่ขา มีขนรอบตัว และเลี้ยงไว้เฝ้าบ้าน ฯลฯ

2.2 ความหมายที่บอกความรู้สึกในใจ (Affective Meaning) เป็นความหมายที่มีมากกว่าชื่อของสิ่งของเท่านั้นซึ่งขึ้นอยู่กับความคิดรวบยอดอันเนื่องมาจากประสบการณ์ของแต่ละคน

2.4.1.2 ประเภทของคำ

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2541 : 6-8) กล่าวว่า คำศัพท์ที่เด็กใช้อยู่พอจะแบ่งได้เป็น 2 พวกดังนี้

1. คำศัพท์ทั่วๆ ไป ได้แก่คำศัพท์ที่มีความหมายทั่วไป และใช้ได้หลายกรณี มีดังนี้
 - คำนาม เป็นคำพวกแรกที่เด็กใช้โดยเริ่มจากพยางค์เดียวก่อน
 - คำกริยา เป็นคำกลุ่มต่อมาที่เด็กเรียนรู้โดยเฉพาะคำกริยาที่แสดงอาการได้ชัดเจน เช่น กิน นอน เดิน วิ่ง ฯลฯ
 - คำคุณศัพท์ เป็นคำที่เด็กเริ่มใช้มักจะเป็นคำพวก ดี ไม่ดี ร้อน หนาว ฯลฯ ซึ่งใช้กับคนสัตว์และของเล่นเป็นส่วนมาก
 - คำกริยาวิเศษณ์ คำประเภทนี้ใช้กันมากพอ ๆ กับคุณศัพท์ คำกริยาวิเศษณ์ ที่เด็กเริ่มใช้มักเป็นคำ ที่ไหน ที่นี้ ฯลฯ

- คำบุพบทและสรรพนาม คำประเภทนี้เป็นคำชุดหลังที่เด็กเลือกใช้เพราะค่อนข้างยากเด็กจะรู้สึกงงในการใช้คำว่า ฉัน เธอ เขา เด็กเลยเลี่ยงใช้การเรียกชื่อตัวเองและบุคคลอื่นแทนสรรพนาม

2. คำศัพท์เฉพาะ ได้แก่คำที่มีความหมายเฉพาะเจาะจงและใช้ได้บางสถานการณ์เท่านั้น

- คำศัพท์ประเภทแสดงจรรยาบรรณ ได้แก่คำว่า ขอขอบคุณ ขอโทษ สวัสดี ฯลฯ
- คำศัพท์เกี่ยวกับสี ได้แก่ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีส้ม ฯลฯ
- คำศัพท์เกี่ยวกับตัวเลข ได้แก่ 1, 2, 3,
- คำศัพท์เกี่ยวกับเวลา ได้แก่ เช้า บ่าย เย็น กลางคืน หน้าร้อน และรู้จักชื่อ

วัน เดือน ปี ฯลฯ

จากความหมายของคำที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า คำศัพท์มีความหมายต่อความสามารถทางการพูดของเด็กเป็นอย่างมาก ดังนั้นควรตระหนักอยู่เสมอว่า คำศัพท์ต่างๆ มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางการพูดเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะคำศัพท์เฉพาะ และคำศัพท์ทั่วไป เมื่อเด็กรู้จักคำศัพท์และเข้าใจในความหมายของคำศัพท์ ก็จะสามารถพูดโดยสื่อความหมายได้เป็นประโยคที่สมบูรณ์

2.4.1.3 การพัฒนาคำศัพท์และการเพิ่มคำศัพท์

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาหลายท่านมีความเห็นตรงกันว่าพัฒนาการคำศัพท์เป็นการเรียนรู้การใช้คำอย่างมีความหมาย เด็กจะต้องมีการเรียนรู้และเข้าใจคำศัพท์มาก่อนจึงจะพูดเป็นคำ วลีหรือประโยคได้ถูกต้อง คำศัพท์ซึ่งเด็กรับรู้ได้ก่อนคำประเภทอื่นๆ คือ คำศัพท์ที่มีความถี่ในการใช้สูง คำศัพท์ที่เด็กสนใจใคร่รู้ คำศัพท์ที่แสดงให้เห็นถึงเหตุผล และคำศัพท์ซึ่งออกเสียงได้ง่าย โดยระยะแรกก็จะเรียนรู้คำศัพท์จากสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง และสิ่งใกล้ตัวเด็ก

สมิธ (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. 2541? : 34-34 ; อ้างอิงจาก Smith. n.d.) ได้ทำการทดสอบการใช้คำศัพท์ของเด็กผลการทดสอบของเขาปรากฏดังนี้

อายุ	จำนวนคำ
8 เดือน	0
10 เดือน	1
12 เดือน(1 ขวบ)	3
15 เดือน	19
18 เดือน	22
21 เดือน	118
24 เดือน(2 ขวบ)	272
30 เดือน	446
36 เดือน(3 ขวบ)	896
42 เดือน	1,222
48 เดือน(4 ขวบ)	1,540
54 เดือน	1,870
60 เดือน(5 ขวบ)	2,072
66 เดือน	2,562

โดลซ์ (พรทิภา ทองสว่าง. 2527 : 59-60 ; อ้างอิงจาก Dolch. 1958 : 232-237) ให้ความเห็นเกี่ยวกับกระบวนการเพิ่มคำศัพท์ว่า การเพิ่มคำเกิดขึ้นได้ 3 ทาง คือ การเพิ่มคำศัพท์โดยไม่เพิ่มความหมายทางหนึ่ง เพิ่มความหมายจากคำศัพท์เดิมทางหนึ่งและเพิ่มคำศัพท์จากประสบการณ์ใหม่อีกทางหนึ่ง

1. การเพิ่มคำศัพท์โดยไม่เพิ่มความหมายใหม่ (Expanding Vocabulary Without Increasing Meaning) หมายถึง การใช้คำใหม่มาอธิบายคำที่รู้ความหมายอยู่ก่อนแล้ว
2. การเพิ่มความหมายใหม่จากคำศัพท์เดิม (New Meaning From Old) เด็กจะเรียนรู้คำเหมือนคำคล้ายจากพจนานุกรม หรือคำอธิบายคำยากจากบุคคลใกล้เคียงโดยที่ไม่ได้เกิดความรู้ใหม่เพิ่มขึ้น เพียงแต่ทราบว่าคำนี้เหมือนกับคำนั้น
3. การเพิ่มคำศัพท์จากประสบการณ์ใหม่ (New Experience From New Meaning) การเพิ่มประสบการณ์ใหม่ ๆ มิได้ให้ความหมายเพียงการนำโสทัดสนูปกรณประกอบการแนะนำคำเท่านั้น แต่ความรวมไปถึงการเปิดโอกาสให้เด็กได้กระทำหรือปฏิบัติจริง ๆ แล้วเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

เนลสัน (Nelson 1977 : 966) เขาอธิบายถึงการเรียนรู้การใช้คำศัพท์อย่างมีความหมายว่า พัฒนามากจากการเชื่อมโยงคำกับความคิดรวบยอดทำให้เด็กเกิดความเข้าใจคำศัพท์นั้น แล้วเด็กจะจดจำคำศัพท์นั้นไว้ต่อมาเมื่อเด็กพร้อมที่จะออกเสียง ประกอบกับมีสถานการณ์ให้เด็กต้องใช้คำพูดต่อไป

จากการพัฒนาคำศัพท์ที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การเพิ่มคำศัพท์นั้น ปัจจัยที่มีส่วนในการเพิ่มก็คือ สภาพแวดล้อมและประสบการณ์ซึ่งอาจจะทำให้มีส่วนในการเพิ่มทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งลักษณะการเพิ่มนั้นอาจจะเป็นการเพิ่มในส่วนที่มีความหมายลึกซึ้ง หรือเพิ่มคำใหม่จากรากศัพท์เดิมก็ได้ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเพิ่มคำศัพท์ นอกจากการพูดคุย ถกเถียงขณะเล่น การได้อ่านหนังสือและได้ฟังผู้ที่ใกล้ชิดอ่านให้ฟัง หรือใช้วิธีพูดคุยอย่างถูกหลักไวยากรณ์ก็จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้นด้วย

2.4.2. ความเข้าใจความหมาย

การเข้าใจภาษาเป็นสิ่งที่เด็กพัฒนามาตั้งแต่แรกเกิด และพัฒนาเพิ่มขึ้นตามอายุ จนสามารถเข้าใจความหมายทางภาษาที่ซับซ้อนได้ การเข้าใจความหมายของถ้อยคำที่ได้ยินนั้น เข้าใจคำศัพท์ชนิดต่าง ๆ การพัฒนาด้านการเข้าใจความหมายต่าง ๆ ดังนี้

คลาρκ (Clark. 1977 : 121-125) ได้อธิบายขั้นตอนของพัฒนาการ ด้านการรับรู้ความหมายของคำไว้ว่า คำแต่ละคำประกอบด้วยลักษณะทางความหมาย เด็กจะเข้าใจคำที่มีลักษณะทางความหมายที่รับรู้ได้ง่ายและไม่ซับซ้อนได้ก่อนคำที่มีลักษณะทางความหมายที่รับรู้ได้ยากและซับซ้อน ดังนั้นการเข้าใจคำในระยะแรกๆ จึงเป็นคำที่มีความหมายในทางรูปธรรมก่อน ส่วนคำที่เป็นนามธรรมจะเข้าใจได้ภายหลัง นอกจากนี้แล้วเด็กจะเข้าใจความหมายของคำที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวเด็กได้เร็วกว่าคำอื่นๆ ที่ไม่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัว และคำที่มีลักษณะทางความหมายธรรมดาที่เป็นชื่อที่ใช้เรียกรวม ๆ จะเข้าใจได้ก่อนคำที่มีลักษณะทางความหมายที่เฉพาะเจาะจง นอกจากนั้นแล้ว คำบางคำมีลักษณะทางความหมาย สัมพันธ์กัน (Relative Meaning) เช่น สูง-ต่ำ, สั้น-ยาว คำประเภทนี้มีลักษณะทางความหมายบางอย่างร่วมกัน เพียงแต่มีลักษณะความหมายในทางบวก (Positive Feature) และลักษณะความหมายในทางลบ (Negative Feature) ที่แยกความแตกต่างของคำประเภทนี้ เขาได้อธิบายว่า คำที่มีลักษณะในทางบวกจะเป็นคำที่รับรู้ได้ง่าย สังเกตได้ง่ายและพบบ่อย ๆ ในสภาพแวดล้อม จึงทำให้เด็กสามารถเข้าใจความหมายของคำประเภทนี้ได้ก่อนคำที่มีลักษณะในทางลบ

เนลสัน (Nelson. 1977 : 333-342) ได้กล่าวถึงการรับรู้ความหมายของคำโดยเน้นที่ความสำคัญของหน้าที่ของสิ่งนั้น ซึ่งเด็กจะรับรู้ความหมายของสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นลักษณะรวมๆ ก่อน ไม่ได้

แบ่งแยก แต่เด็กจะจำแนกสิ่งต่างๆ ออกจากกัน โดยพิจารณาความคล้ายคลึงกันทางหน้าที่และการใช้ของสิ่งนั้น เด็กจะมีความคิดรวบยอดจากประสบการณ์ที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัว โดยสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ของสิ่งนั้นกับสิ่งอื่นๆ หรือคนอื่นๆ ที่อยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นๆ เด็กจะใช้ความคิดรวบยอดอันนี้เป็นพื้นฐานในการเข้าใจคำลักษณะอื่นๆ โดยนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับสิ่งใหม่เพื่อทำความเข้าใจความหมายของคำใหม่ต่อไป คำนามก็เป็นคำที่เด็กเข้าใจได้ก่อนคำชนิดอื่น ๆ เพราะเป็นคำที่มีความสัมพันธ์เป็นพิเศษกับตัวเด็ก อยู่ในสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กซึ่งเด็กจะรู้จักสิ่งของที่สามารถจับต้องได้หรือเห็นการกระทำได้ก่อนคนอื่น แต่อย่างไรก็ดีความหมายของคำที่กระตุ้นความสนใจไม่จำเป็นต้องเป็นส่วนสำคัญของความหมายของคำนั้นก็ได้ การรับรู้ความหมายของคำทั้งในเด็กอายุระหว่าง 2 ปี 6 เดือน ถึง 5 ปี และอายุระหว่าง 6 ปีถึง 15 ปี พบว่าเด็กอายุน้อยจะรับรู้ความหมายจากการสังเกตลักษณะภายนอก แต่ถ้าเป็นเด็กอายุมากขึ้นจะเข้าใจความหมายของคำโดยอาศัยหน้าที่ของวัตถุเป็นสำคัญ

นอกจากนี้ ① ฟรายด์และซีลีย์ (Friedman and Seely. 1976 : 1103-1108) ได้เสนอแนะไว้ว่าการเข้าใจความหมายของคำบางคำนั้นเด็กจะเข้าใจได้ดีในบางสถานการณ์อาจจะเป็นเพราะเด็กได้ยินคำในสถานการณ์นั้นๆ บ่อยกว่าสถานการณ์อื่นและบางครั้งการรับรู้คำที่มีความหมายซับซ้อนจะแปรเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ในการใช้คำนั้นๆ ด้วย บางครั้งการเข้าใจความหมายของคำก็ขึ้นอยู่กับความบ่อยของการใช้คำนั้นๆ พูดยกับเด็กผลการศึกษาพัฒนาการการเข้าใจคำแต่ละชนิดแตกต่างกันดังจะกล่าวรายละเอียดต่อไป

1. คำนาม คำนามเป็นคำที่เด็กเข้าใจได้ก่อนคำประเภทอื่นๆ เพราะคำนามเป็นคำที่ใช้บ่อยในภาษาและเป็นคำที่มีความหมายในตัวเองซึ่งพ่อแม่มักจะใช้เรียกชื่อสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก โดยทั่วไป เด็กจะเริ่มแสดงว่าเข้าใจคำนามเมื่ออายุประมาณ 6 ถึง 12 เดือนโดยเด็กจะรู้จักชื่อตนเอง สนใจฟังคำพูดของผู้ใหญ่ ในช่วง 4 ปีแรกของชีวิตพัฒนาการด้านคำนาม จะเด่นชัดกว่าพัฒนาการคำศัพท์ชนิดอื่นๆ ซึ่งการพัฒนาคำนามของเด็กในระยะแรกๆ จะเริ่มจากคำนามที่ธรรมชาติมีลักษณะเป็นรูปธรรมมีความหมายไม่ซับซ้อน ก่อนคำนามที่มีลักษณะเป็นนามธรรมและมีความหมายซับซ้อน

1.1 คำนามที่ใช้เรียกชื่อสิ่ง การรู้จักสิ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสนใจและโอกาสที่เด็กจะได้รู้จัก สิ่งนั้นการรู้จักสิ่งมีพัฒนาการจากพื้นฐานการรู้จักแม่สี โดยที่แม่สีหรือสีปฐมภูมินี้เป็นสีที่ดึงดูดความสนใจของเด็กมากกว่าสีอื่นๆ ดังนั้นเด็กจึงรู้จักชื่อสีและชื่อประเภทนี้ได้ถูกต้องตั้งแต่อายุประมาณ 3 ปี ถึง 3 ปี 6 เดือน

1.2 คำลักษณะนาม เป็นหน่วยทางภาษา ซึ่งตามหลักไวยากรณ์ภาษาไทย สำหรับคำลักษณะนามประเภทที่เด็กเรียนรู้การใช้ได้ก่อนคือ คำลักษณะนามที่ใช้กับสิ่งมีชีวิต โดยเริ่มเรียนรู้คำลักษณะนามที่ใช้กับสิ่งมีชีวิตได้ก่อน

1.3 คำนามที่เกี่ยวกับจำนวน เป็นคำนามพิเศษที่เด็กจะพัฒนาความเข้าใจได้ช้ากว่าคำนามประเภทอื่น เด็กจะเข้าใจความหมายเกี่ยวกับจำนวนจริงๆ เมื่ออายุประมาณ 5 ปี จากการวิจัยของ Weiss and Lillywhite เรื่องการรู้จักตัวเลขและเข้าใจจำนวนพบว่า เด็กจะเข้าใจจำนวน 1 เมื่ออายุ 2 ปี 6 เดือน และเข้าใจจำนวน 2 เมื่ออายุ 3 ปี 6 เดือน ต่อจากนั้นจะเข้าใจจำนวน 4 เมื่ออายุ 4 ปี และเข้าใจจำนวน 5 เมื่ออายุ 5 ปี และจำนวนถึง 7 เมื่ออายุ 5 ปี 6 เดือน จนกระทั่งรู้จักและเข้าใจจำนวนถึง 10 เมื่ออายุ 6 ปี

2. คำกริยา พัฒนาการด้านการเข้าใจความหมายของคำกริยาของเด็กจะสังเกตเห็นได้ชัดเจนกว่าคำศัพท์ชนิดอื่นๆ ในช่วง 4 ปีแรกของชีวิต คำกริยาเป็นคำที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคำนามและมีความหมายเป็นนามธรรมมากกว่าคำนาม นอกจากนี้ในการประเมินความเข้าใจความหมายของคำกริยา

ของเด็กนี้จะคำนึงถึงสภาพแวดล้อมในการใช้คำกริยานั้นๆ เป็นสำคัญด้วย นอกจากนี้คำกริยาที่เห็นการเคลื่อนไหวชัดเจนเด็กจะเข้าใจได้ก่อนคำกริยาที่มองเห็นการเคลื่อนไหวได้น้อยลงหรือไม่ชัดเจน และความเข้าใจคำกริยายังขึ้นอยู่กับความบ่อยของการที่เด็กได้ยินผู้ใหญ่ใช้คำนั้นๆ พูดยกับเด็ก หรือเด็กเห็นกริยานั้นบ่อยๆ ด้วย

3. คำวิเศษณ์ เป็นคำที่บอกถึง ความสัมพันธ์หรือมิติของสิ่งนั้น ๆ การศึกษาการเข้าใจคำวิเศษณ์ของเด็กที่ผ่านมาจะศึกษาในลักษณะของคำตรงข้ามกันเป็นคู่ๆ เช่น “ใหญ่” กับ “เล็ก” หรือ “สูง” กับ “เตี้ย” เด็กจะเข้าใจคำวิเศษณ์ประเภทที่มีลักษณะความหมายในทางบวกเช่นคำว่า “ใหญ่” หรือ “สูง” ได้ก่อนเพราะเป็นคำที่รับรู้ได้ง่าย และมีความหมายเด่นชัดในสภาพแวดล้อมมากกว่าคำที่มีลักษณะทางความหมายในทางลบเช่นคำว่า “เล็ก” หรือ “เตี้ย” นอกจากนี้การรับรู้ความหมายของคำวิเศษณ์ในระยะแรกๆ เด็กจะแปลความหมายของคำที่มีความหมายในทางลบแบบเดียวกับคำที่มีความหมายในทางบวก

3.1 คำวิเศษณ์ที่บอกขนาด ได้จัดลำดับตามความซับซ้อนทางความหมายว่าเด็กเข้าใจคำที่มีความหมายซับซ้อนน้อยกว่าได้ก่อน เด็กจะเข้าใจคำที่มีความหมายในทางบวกก่อนคำที่มีความหมายในทางลบด้วย

3.2 คำวิเศษณ์ที่บอกคุณภาพ ในการศึกษาความเข้าใจความหมายของคำประเภทนี้ที่ผ่านมาได้ทดสอบความเข้าใจคำว่า “เหมือนกัน” กับ “ต่างกัน” ผลจากการทดสอบพบว่าเด็กที่เขานำมาศึกษาสามารถเข้าใจคำว่า “เหมือนกัน” ได้ถูกต้องแต่เด็กเข้าใจคำว่า “ต่างกัน” ว่าเป็นความหมายหนึ่งของคำว่า “เหมือนกัน” เด็กจะเข้าใจความหมายของคำว่า “เหมือนกัน” ได้ก่อนเพราะเป็นคำที่มีความหมายในทางบวกและเด็กจะเข้าใจคำว่า “ต่างกัน” ในความหมายที่คล้ายคลึงกับคำว่า “เหมือนกัน” ก่อนความหมายที่แท้จริงของคำว่า “ต่างกัน” พบว่าเด็กสามารถเข้าใจคำว่า “เหมือนกัน” เมื่ออายุ 5 ปี ส่วนคำว่า “ต่างกัน” เข้าใจเมื่ออายุ 6 ปี 6 เดือน

3.3 คำวิเศษณ์ที่บอกปริมาณ สำหรับพัฒนาความเข้าใจความหมายของคำประเภทนี้ความเข้าใจคำว่า “มากกว่า” กับ “น้อยกว่า” เด็กเข้าใจคำว่า “มากกว่า” ได้ก่อน “น้อยกว่า” ยังพบว่าการสนทนาที่ใช้ในการทดสอบมีผลต่อความเข้าใจความหมายของคำเหล่านี้ด้วย เพราะเด็กอายุระหว่าง 4 – 5 ปีที่ทดสอบ สามารถเข้าใจคำสั่งที่ทดสอบคำว่า “น้อยกว่า” ในหลายสถานการณ์ ในด้านการศึกษาที่กล่าวถึงช่วงอายุที่เด็กเข้าใจคำว่า “มากกว่า” กับ “น้อยกว่า”

3.4 คำวิเศษณ์ที่บอกความรู้สึก เช่นคำว่า นุ่มนวล หยิบ ร้อน เย็น จากการศึกษาพบว่าเด็กที่นำมาทดสอบเข้าใจคำว่า “เร็ว” เมื่ออายุ 4 ปีและ “นุ่ม” เมื่ออายุ 5 ปี ส่วนคำว่า “ง่าย” กับ “นุ่มนวล” จะเข้าใจเมื่ออายุมากกว่า 7 ปี

3.5 คำวิเศษณ์ที่บอกตำแหน่งหรือทิศทาง คำวิเศษณ์เป็นคำที่รับรู้ได้ยากและมีความเป็นนามธรรมมาก เด็กวัยก่อนเรียนจะสามารถแยกแยะมือซ้ายกับมือขวาของตนเองได้ในช่วงอายุระหว่าง 5-6 ปี แต่ก็ยังไม่สามารถจะนำไปประยุกต์ใช้กับสิ่งของต่าง ๆ ได้จนกว่าเด็กจะมีความเข้าใจมากขึ้นตามอายุและประสบการณ์เด็กจึงจะสามารถแยกแยะ “ซ้าย” กับ “ขวา” ของสิ่งต่างๆ รอบตัวเองได้

4. คำสรรพนาม เป็นคำที่ใช้เป็นตัวแทนของคำนามที่เป็นรูปธรรมซึ่งเด็กอายุประมาณ 18-24 เดือน สามารถเข้าใจคำสรรพนามบางคำที่ใช้แทนตัวผู้พูดในการสนทนาได้ พัฒนาการความเข้าใจนี้จะดำเนินไปพร้อมๆ กันในคำสรรพนามแต่ละประเภทแต่จะพบว่าคำสรรพนามประเภทเดียวกันบางคำเด็กจะเข้าใจได้ช้ากว่าคำอื่นๆ ได้นานแล้ว

5. คำบุพบท เป็นคำที่แสดงถึงความสัมพันธ์เกี่ยวกับสถานที่เช่น “บน” และ “ล่าง” หรือ เวลา เช่น “ก่อน” และ “หลัง” ซึ่งคำประเภทนี้เป็นคำเสริมที่ช่วยให้ใจความในประโยคนั้นต่อเนื่องและสมบูรณ์ขึ้นซึ่งเด็กจะเรียนรู้คำบุพบทได้ช้ากว่าคำประเภทคำนาม หรือคำกริยา ที่เป็นหลักในประโยค เด็กเริ่มเรียนรู้การเข้าใจความหมายของคำบุพบทโดยเริ่มจากตัวเองเป็นหลักก่อนโดยเด็กจำตัวเองไปสัมพันธ์กับวัตถุในตำแหน่งต่าง ๆ

6. คำศัพท์ประเภทสุดท้ายที่จะกล่าวถึงคือ คำสันธาน ซึ่งเป็นคำที่เด็กพัฒนาได้ค่อนข้างช้าเพราะคำสันธานใช้เพื่อเชื่อมถ้อยคำหรือประโยคเข้าด้วยกัน ดังนั้นพัฒนาการของคำสันธานจึงเริ่มปรากฏเมื่อเด็กมีพัฒนาการทางภาษาในระดับประโยคที่มีจำนวนคำในประโยคตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป

จากลำดับของความเข้าใจภาษาของเด็กจะไม่พร้อมกันโดยเรียงเป็นลำดับ จากคำนามก่อน และต่อมาคือคำกริยา คำวิเศษณ์ คำสรรพนาม คำบุพบท ส่วนคำสันธานและคำอุทานจะเข้าใจได้หลังสุด คำนามเป็นคำที่ใช้บ่อยในภาษาและเป็นคำที่ใช้เรียกสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวเด็ก ดังนั้นจึงเป็นคำชนิดแรกที่เด็กเข้าใจได้ก่อน จะเห็นว่า ความเข้าใจคำศัพท์ของเด็กมีการพัฒนาเป็นขั้นตอน ซึ่งโดยทั่วไปแล้วเด็กเข้าใจคำที่สั้น ง่าย และเป็นรูปธรรมก่อนคำที่ยาวกว่า ยากกว่าและเป็นนามธรรม

2.4.3. การสร้างประโยค

ไนซ์ (McCarthy, 1954 : 1960 ; อ้างอิงจาก Nice, 1925) ได้แบ่งพัฒนาการของภาษาระดับประโยคของเด็กออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นพูดเป็นคำคำเดียว (Single - Word Stage) อายุ 4-12 เดือน พูดเป็นคำๆ
2. ขั้นเริ่มพูดเป็นประโยค (Early Sentence Stage) อายุ 13-27 เดือน ลักษณะประโยคประกอบด้วยนามเป็นส่วนใหญ่ ยังไม่มีคำนำหน้านาม กริยาช่วย กริยาร่วม คำบุพบท และคำสันธาน
3. ขั้นเป็นประโยคสั้น ๆ (Short Sentence Stage) ประโยคประกอบด้วยคำ 3-4 คำ ลักษณะประโยคเหมือนขั้นที่ 2 ที่เริ่มพูดเป็นประโยคแต่จะเป็นประโยคที่สมบูรณ์กว่าเดิม แต่ก็ยังคงลักษณะของประโยคง่ายๆ ใน 50 ประโยคจะมีเพียง 1-2 ประโยคเท่านั้นที่เป็นประโยคความรวม หรือประโยคความซ้อน
4. ขั้นเป็นประโยคสมบูรณ์ (Complete Sentence Stage) จะปรากฏในเด็กวัยประมาณ 4 ปี ประโยคประกอบด้วยคำ 6-8 คำ ลักษณะประโยคจะสมบูรณ์ และมีความซับซ้อนมากขึ้น เป็นขั้นที่เด็กสามารถพูดประโยคได้ในระดับเดียวกับผู้ใหญ่

✓ ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2519 : 11.36) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางด้านประโยคของเด็ก สรุปได้ว่า เด็กจะเริ่มพูดเป็นประโยคได้ก่อนอายุ 2 ขวบ โดยระยะแรกจะใช้ประโยคที่เป็นคำเดียวก่อน อาจเป็นนามหรือกริยาทำทางประกอบ ความยาวของประโยคที่ใช้จะแตกต่างกันในแต่ละบุคคลในทุกๆ ระดับอายุ ครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมสูง มักจะใช้ประโยคซับซ้อนมากกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมที่ต่ำกว่า นอกจากนี้เด็กผู้หญิงจะมีความสามารถในการสร้างประโยคเหนือกว่าเด็กผู้ชายในทุกๆ ระดับอายุ

✓ พินทิพย์ ทวยเจริญ (2522 : 143) กล่าวถึง พัฒนาการทางภาษาแม่ของเด็กวัยตั้งแต่ 1 ขวบครึ่ง - 5 หรือ 8 ขวบ ซึ่งเด็กจะค่อยๆ พัฒนาภาษาของตนขึ้นเรื่อยๆ จนเหมือนภาษาแม่ในที่สุด แต่ก่อนที่จะถึงขั้นนี้เด็กก็ต้องเรียนรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง เกี่ยวกับลักษณะทางความหมายและทางไวยากรณ์ ลักษณะสับสนที่ปรากฏบ่อยๆ คือ การเรียงคำในประโยค เด็กจะเรียงคำผิดๆ ไปก่อน หลังจากได้ฟังผู้ใหญ่พูดบ่อย ๆ เด็กจะเกิดการเรียนรู้ขึ้นเอง

✕ ประทีป วาทิกทินกร (2539 : 35) ได้ให้ความหมายของประโยคในทางไวยากรณ์ หมายถึง ความสัมพันธ์ของถ้อยคำตามที่วางกฎเกณฑ์ไว้

เมื่อเด็กเริ่มพูดเป็นประโยค ก็มักทำโดยเอาคำมาต่อกัน ซึ่งเด็กจะเริ่มทำได้ก่อนอายุ 2 ขวบ ระยะแรกๆ มักใช้คำเดียวก่อนอาจเป็นคำนาม หรือคำกริยามาประกอบกับท่าทาง การสร้างประโยคของเด็กจะเป็นไปตามพัฒนาการของอายุเด็กดังนี้

ในช่วงอายุ 12-18 เดือน เด็กมักใช้คำคำเดียวมาประกอบท่าทาง หลังจากนั้นอาจจะใช้คำมากขึ้น แต่ก็ยังคงมีท่าทางประกอบ

อายุ 2 ขวบ เด็กจะรวมคำมาต่อเป็นประโยคแต่ไม่สมบูรณ์ ประโยคมักจะประกอบด้วยคำนาม และคำกริยา บางครั้งอาจมีคำคุณศัพท์ หรือกริยาวิเศษณ์ด้วย คำที่ไม่เอามาใช้คือบุพบท สรรพนาม และคำเชื่อมประโยค

อายุ 4 ขวบ เด็กพูดเป็นประโยคได้เกือบทุกแบบ ประโยคที่ใช้คำเกือบทุกประเภท

อายุ 6 ขวบ เด็กรู้จักใช้ประโยคเกือบทุกแบบ ประโยคที่ใช้ตอนแรกๆ มักเป็นประโยคง่ายๆ แล้วค่อย ๆ ซับซ้อนขึ้นตามลำดับ ความยาวของประโยคก็จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนอายุ 9 ขวบ 6 เดือนแล้วจะคงที่

วรินทร์ อักษรพงศ์ (2539 : 260-294) ได้กล่าวถึงว่าประโยคเป็นถ้อยคำที่มีคำที่มีเนื้อความบริบูรณ์ด้วยส่วนประกอบทั้ง 2 ภาค คือภาคประธาน และภาคแสดง ประโยคแบ่งออกเป็น 5 ชนิด คือ

1. ประโยคปฏิเสธ คือประโยคที่มีใจความปฏิเสธหรือไม่ตอบรับซึ่งมีคำวิเศษณ์ที่แสดงความปฏิเสธประกอบอยู่ด้วยเด็กสามารถแสดงว่าเข้าใจคำที่แสดงการปฏิเสธได้ตั้งแต่วัยทารก

2. ประโยคคำสั่ง คือประโยคที่มีลักษณะที่มีใจความสั่งการให้ทำตาม หรือปฏิบัติตามที่ผู้พูดสั่งเป็นประโยคที่เด็กเข้าใจได้ตั้งแต่อายุยังน้อยโดยสามารถทำตามคำสั่งง่ายๆ ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ เช่น โบกมือเมื่อผู้ใหญ่สั่งให้ บ้าย-บาย ในตอนแรกๆ อาจจะต้องใช้ท่าทางประกอบคำสั่งก่อนเด็กจึงจะเข้าใจจนเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มขึ้นจึงสามารถเข้าใจคำสั่งได้โดยไม่ต้องใช้ท่าทางประกอบ การศึกษาด้านความเข้าใจประโยคคำสั่งดังกล่าวมาแล้วข้างต้นจะเห็นว่าการใช้วิธีการศึกษาที่แตกต่างกันและในสถานการณ์ที่ทดสอบแตกต่างกันทำให้ผลที่ได้แสดงถึงช่วงอายุที่เด็กเข้าใจประโยคคำสั่งต่างกันด้วย

3. ประโยคคำถาม คือประโยคที่มีใจความเป็นคำถาม ซึ่งจะมีคำที่แสดงคำถามประกอบอยู่ด้วยในระยะแรกๆ นั้นเด็กเข้าใจประโยคคำถามเมื่อมีคนถามพร้อมกับชี้มือ เช่นถามว่า “นี่อะไร” และต่อมาจึงเข้าใจคำถามจากกริยาที่กระทำหรือคำถามที่ถามในขณะที่มีสิ่งหนึ่งสิ่งใดเกิดขึ้นคำถามที่เด็กสามารถเข้าใจได้ก่อนคำถามที่ใช้คำว่า “อะไร” กับ “ที่ไหน” ซึ่งเป็นคำถามที่ถามสิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าคำถามที่ใช้คำว่า “ทำไม” กับ “เมื่อไร” ที่เป็นคำถามที่เป็นนามธรรมมากกว่าเด็กต้องคิดหาคำตอบด้วยตัวเองจึงเข้าใจได้ช้ากว่า

4. ประโยคบอกเล่า คือประโยคที่มีใจความอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นกลางๆ ไม่เป็นคำถาม ไม่ปฏิเสธ ไม่เป็นคำสั่งหรือคำขอร้อง

5. ประโยคขอร้อง คือประโยคที่มีใจความเชิงขอร้อง ชักชวน อาจจะไม่ระบุประธานไว้ในฐานที่เข้าใจ และมักจะมีคำลงท้าย เช่น ชี เกอะ น้า หนอย เป็นต้น |

✕ จากการสร้างประโยคดังที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า คำถามที่เด็กสามารถเรียนรู้และเข้าใจได้ก่อนคือคำถาม ใช่/ไม่ใช่ และคำถามประเภทที่ใช้คำว่า “อะไร”, “ที่ไหน” เข้าใจได้ก่อนคำถามที่ใช้คำว่า “ทำไม”, “เมื่อไร” ซึ่งองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการเข้าใจคำถามแบบต่างๆ นี้คือองค์ประกอบทาง

ด้านไวยากรณ์ไม่ว่าจะเป็นด้านโครงสร้างของประโยคและความหมายของคำนั้นๆ และนอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับความบ่งชี้ที่เด็กได้ยินและใช้คำถามนั้นๆ ในชีวิตประจำวันด้วย

2.4.4. การออกเสียง

เด็กจะพูดเลียนเสียงตามที่ตนได้ยินจากสิ่งแวดล้อม ในช่วงอายุ 12-18 เดือน เด็กมักพูดฟังไม่รู้เรื่องนอกจากคนใกล้ชิด ในช่วงอายุ 18 เดือน-3 ขวบ การออกเสียงดีขึ้นมาก การไม่เข้าใจสิ่งที่เด็กพูดมักทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจได้ง่าย และทำให้เด็กมีพฤติกรรมถดถอย คือใช้วิธีร้องไห้ โดยปกติเด็กหลัง 3 ขวบ จะออกเสียงชัดขึ้น แต่มีเด็กบางคนที่ออกเสียงไม่ชัด ซึ่งเมื่ออายุ 5-6 ขวบ อาการนี้จะค่อยๆ หายไป ถ้ายังคงพูดหรือออกเสียงไม่ชัดควรได้รับการแก้ไข ซึ่งเราสามารถเทียบการออกเสียงได้จากตารางพัฒนาการการออกเสียงดังนี้

รจนา ทรรทรานนท์ (2529 : 44) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาพูดของเสียงพยัญชนะในภาษาไทยไว้ดังนี้

อายุ 2 ปี 1 เดือน - 2 ปี 6 เดือน เสียงที่พูดชัด ม น ห ย ค อ

อายุ 2 ปี 7 เดือน - 3 ปี เพิ่มเสียง ว บ ก ป

อายุ 3 ปี 1 เดือน - 3 ปี 6 เดือน เพิ่มเสียง ท ต ล จ ห

อายุ 3 ปี 7 เดือน - 4 ปี เพิ่มเสียง ง ด

อายุ 4 ปี 1 เดือน - 4 ปี 6 เดือน เพิ่มเสียง ฟ

อายุ 4 ปี 7 เดือน - 5 ปี เพิ่มเสียง ช

อายุ 5 ปี 1 เดือน - 5 ปี 6 เดือน เพิ่มเสียง ส และอายุ 7 ปีขึ้นไป เพิ่มเสียง ร

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 112) พัฒนาการทางการพูดของเด็กเริ่มจากการออกเสียงคำพูดเดี่ยว เชื่อมคำ เชื่อมประโยค การแสดงท่าทางประกอบจนถึงการโต้ตอบกับผู้อื่นเด็กจะเริ่มพูดเป็นคำเมื่ออายุ 1 ขวบ แสดงท่าทางประกอบได้เมื่ออายุ 2 ขวบ ใช้สรรพนามพูดเป็นประโยคแต่เมื่ออายุ 3 ขวบขึ้นไปถึง 6 ขวบ เด็กจะพูดได้คล่องเป็นเรื่องราว

จากพัฒนาการทางด้านการพูดที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การพูดของเด็กนั้นจะเริ่มจากการฟังผู้อื่นพูด แล้วจึงเลียนเสียงที่ได้ยินกระทั่งสามารถพูดได้เป็นพยางค์หรือคำโดดๆ พร้อมๆ กับที่ความเข้าใจของเด็กในด้านคำศัพท์ต่างๆ เด็กจะนำคำเหล่านั้นมาเรียงกันเป็นวลีและประโยคโดยระยะแรกเด็กจะสร้างประโยคง่ายๆ ขึ้นก่อนแล้วจึงเพิ่มความซับซ้อนขึ้น โดยมีคำขยายเข้ามาใช้ในประโยคมากขึ้น ประโยคถูกต้องตามรูปไวยากรณ์และเด็กสามารถสนทนาโต้ตอบกับผู้อื่นได้อย่างเข้าใจตามลำดับของพัฒนาการทางการพูด

2.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพูด

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2524 : 255-261) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางการพูดไว้ดังนี้

1. เพศ ได้มีงานวิจัยมากมายพบว่าเด็กผู้หญิงจะมีการพัฒนาทางการพูดได้เร็วกว่าเด็กผู้ชาย อาจเนื่องมาจากเด็กผู้หญิงได้อยู่ใกล้ชิดกับแม่จึงมีโอกาสดูแลเลียนแบบภาษาจากแม่มากกว่าเด็กผู้ชาย

2. เด็กฝาแฝด พัฒนาการทางการพูดของเด็กฝาแฝดจะช้ากว่าเด็กธรรมดาเพราะแม่ต้องแบ่งเวลาให้ความสนใจแก่เด็กทั้ง 2 ในเวลาเดียวกัน และเด็กฝาแฝดจะมีปฏิสัมพันธ์กันเอง ดังนั้นโอกาสที่จะได้ลอกเลียนแบบการพูดจากผู้ใหญ่ย่อมจะน้อยลง

3. การติดอ่าง เกิดจากพัฒนาการทางสติปัญญารวดเร็วกว่าพัฒนาการทางภาษา ดังนั้นเมื่อเด็กแสดงความคิดของตนออกมาจึงไม่สามารถที่จะหาคำพูดมาใช้ได้ทันทำให้เกิดการติดอ่าง

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2541? : 42-47) กล่าวว่าองค์ประกอบเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางการพูดของเด็กเป็นอย่างมาก ซึ่งจะส่งผลทำให้ เด็กมีคุณภาพในการรู้จักคำศัพท์ต่างกัน ตลอดจนความถูกต้องในการออกเสียง องค์ประกอบเหล่านั้นได้แก่

1. สุขภาพ การเจ็บป่วยเรื้อรังหรือรุนแรงในช่วงสองปีแรกของชีวิต มักทำให้การเริ่มพูดและการรู้จักใช้ประโยคช้าไปราว 1-2 เดือน
2. สติปัญญา ความสัมพันธ์ระหว่างสติปัญญาและภาษาพูดจะเป็นไปอย่างแน่นแฟ้น
3. ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจ และสังคมต่ำจะมีการพัฒนาทางภาษาล่าช้ากว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมสูงกว่า
4. เพศ ในช่วงปีแรกของชีวิตความแตกต่างระหว่างเพศในการพูดไม่ปรากฏ จนกระทั่งเริ่มปีที่ 2 ความแตกต่างระหว่างเพศเริ่มลดลง เด็กผู้ชายจะเริ่มพูดช้ากว่าเด็กผู้หญิง ประโยคที่พูดก็มักสั้นกว่า และผิดไวยากรณ์มากกว่า ความเข้าใจคำศัพท์น้อยกว่า ความแตกต่างนี้จะเด่นชัดเมื่อเด็กโตขึ้น
5. ความสัมพันธ์ในครอบครัว จากการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์นี้เป็นสิ่งสำคัญมากและเป็นการปูพื้นฐานของการพัฒนาการพูด ครอบครัวใหญ่หรือเด็กที่อยู่กับพ่อ แม่ จะมีการพูดคุย มีการเล่นเสียง และเลียนเสียง ส่วนเด็กที่อยู่ในสถานเลี้ยงเด็กจะไม่มีการตอบสนอง หรือกระตุ้นในการพัฒนาการพูด
6. การพูดหลายภาษา การเรียนสองภาษาไปพร้อมๆ กันมักจะทำให้เด็กสับสน เด็กที่ถูกเลี้ยงให้พูดสองภาษาเมื่อโตขึ้นเด็กจะมีความบกพร่องในการพัฒนาด้านภาษา และส่งผลต่อการปรับตัวของเด็กมากกว่าเด็กที่เรียนภาษาเดียว

จากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพูดจากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า เด็กจะมีการพัฒนาการพูดได้เร็วหรือช้าจะขึ้นอยู่กับสุขภาพของเด็ก ความสัมพันธ์ในครอบครัว ฐานะและเศรษฐกิจในครอบครัว ตลอดจนการใช้ภาษาของครอบครัวที่มีการพูดกันหลายภาษาหรือไม่ เพราะจะทำให้เด็กสับสน และที่สำคัญคือเพศ ซึ่งมีงานวิจัยได้กล่าวไว้ว่าเด็กผู้หญิงจะพูดได้เร็วกว่าเด็กผู้ชาย เพราะฉะนั้นเราควรให้การตระหนักและให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการพูด

2.6 แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูด

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2523 : 58-60) ได้กล่าวถึงการจัดประสบการณ์ด้านภาษาให้แก่เด็กอนุบาลว่าควรจะต้องประกอบด้วย 3 อย่าง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การจัดประสบการณ์ด้านต่าง ๆ ที่ควรฝึกฝนหรือทดสอบทางด้านการพูด ได้แก่
 - ฝึกให้ออกเสียงคำต่าง ๆ ให้ถูกต้อง ชัดเจน
 - ฝึกให้พูด คำ วลี และประโยค ได้อย่างเข้าใจความหมาย
 - ฝึกให้พูด แสดงความต้องการและความรู้สึกได้
 - ฝึกให้เล่าเรื่องจากประสบการณ์ หรือเล่าเรื่องจากภาพได้
2. กิจกรรมต่างๆ ที่ควรจัดกิจกรรมในการสอนพูด
 - ให้เด็กเล่าเรื่องจากประสบการณ์ หรือเล่าเกี่ยวกับสิ่งของ ของเล่น ที่นำมาให้เพื่อดู อาจให้มีเวลาเข้าประมาณ 5-10 นาที ก่อนสอนบทเรียน
 - ครูเล่าเรื่องหรือนิทานให้เด็กฟัง แล้วให้เด็กลองเล่าตามบ้าง
 - ให้เด็ก พูด คำ วลี ประโยคตามครูให้ถูกต้อง หรืออาจให้พูดประโยคที่มีพยัญชนะเดียวกันหมดก็ได้ จะเพิ่มความสนุกและขบขันให้แก่เด็ก

- ให้เด็กพูดคำคล้องจอง เช่น ที่หนึ่งกินน้ำผึ้ง ที่สองกินข้าวพอง ที่สามกินข้าวหลาม ฯลฯ ให้ท่องคำกลอนในบทดอกสร้อย หรือ ให้เด็กช่วยกันแต่งเอง เช่น “ฉันซื้อแดง ฉันชอบกินแกง”

- ให้เด็กตอบคำถามง่าย ๆ เช่น (ถาม) นักเรียนสบายดีหรือ ? (ตอบ) สบายดีค่ะ สบายดีครับ (ถาม) นักเรียนมีมือกี่มือ ? (ตอบ) สองมือ ฯลฯ

- ให้เด็กทายปริศนาคำทายอะไร
- ให้เล่นเกมต่าง ๆ ที่มีการสนทนา แสดงความคิดเห็น
- ให้เด็กเล่าเรื่องตามรูปภาพที่ครูหรือนักเรียนนำมา หรือเล่าจากภาพที่ตนวาด หรือจากรูปปั้น ดินเหนียว หรือดินน้ำมันที่เด็กปั้นเอง

3. พฤติกรรมที่วัดได้จากการฝึกทักษะ ได้แก่ พฤติกรรมที่ได้จากการฝึกทักษะการฟัง การพูด ที่เกี่ยวกับการแสดงออกของตัวเด็ก (Self Concept)

- แนะนำตนเอง แนะนำชื่อ ชั้น โรงเรียนได้
- บอกบ้านที่อยู่ของตนเอง บ้านเลขที่ ตำบล ถนน จังหวัดได้
- เรียกชื่อสิ่งของใกล้ตัวเป็นเช่น ห้องเรียน โต๊ะ เก้าอี้ กระดานดำได้
- ฟัง ทำ และปฏิบัติตามคำบอกของเพื่อน ครู ได้
- ใช้คำพูดกับเพื่อน ครูได้เกี่ยวกับสวัสดิ์ ขอโทษ ขอบใจ ครับ จัน ฯลฯ
- เล่าเรื่องจากภาพได้
- เล่าเรื่องจากประสบการณ์ตนเองง่าย ๆ ได้
- แบ่งกลุ่มพูด สนทนากับเพื่อนได้

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 75-76) กล่าวว่าแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดจะต้องคำนึงถึง ตัวครู การจัดบรรยากาศ และจุดมุ่งหมายของกิจกรรม ดังต่อไปนี้

1. การฝึกพูดควรฝึกในกลุ่มเล็กๆ เพื่อให้มีการตอบสนองระหว่างครู และนักเรียนให้มากที่สุด
2. การฝึกพูดควรอยู่ในลักษณะที่เป็นธรรมชาติที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการสนทนาในกลุ่มย่อยหรือในขณะที่เด็กกำลังเล่น
3. บรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในการพูด ควรเป็นบรรยากาศที่เด็กรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย สบายใจที่จะแสดงออก และมีอิสระ
4. ให้เด็กเกิดนิสัยที่ดีในการพูดและสามารถใช้คำพูดได้อย่างเหมาะสม
5. เปิดโอกาสให้เด็กเล่าประสบการณ์ของตนเอง

การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถทางการพูดที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการพูดนั้นสามารถทำได้มากมายหลายวิธีที่สามารถส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทางการพูดให้ดียิ่งขึ้น เช่น ท่องคำคล้องจอง ปริศนาคำทาย เล่าเรื่องจากภาพ ร้องเพลงง่ายๆ และเกมต่างๆ แต่ละวิธีล้วนแล้วแต่ที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดให้กับเด็ก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเอาเกมมาจัดเป็นกิจกรรมที่จะส่งเสริมความสามารถทางการพูดให้กับเด็ก

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูด

งานวิจัยต่างประเทศ

ดิคเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456 – A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Game) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) ในการสอน โดยให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้น จนครบ 40 คำ สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อย ผู้เรียนจะใช้กระดานดำ และกิจกรรมปกติผู้เรียนจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนจากการใช้เกมเฉื่อย ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุด ไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชาย

งานวิจัยในประเทศ

จันทิภา ลิ้มปิเจริญ (2524 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการรู้จักคำและเข้าใจคำของเด็กอนุบาลในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 100 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 3 ขวบ 6 เดือน – 4 ขวบ 5 เดือน 4 ขวบ 6 เดือน – 5 ขวบ 5 เดือน 5 ขวบ 6 เดือน – 6 ขวบ 5 เดือน โดยใช้วิธีให้ตอบคำถามจากภาพพร้อมทั้งบันทึกเสียงของเด็กเป็นรายคนผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเข้าใจภาษาจากการใช้คำของเด็กทั้ง 3 กลุ่ม แตกต่างกันความสามารถในการรู้จักคำ การเข้าใจคำของเด็กจะเพิ่มขึ้นตามลำดับอายุ และความสามารถในการรู้จักคำมีความสัมพันธ์กับความสามารถในการเข้าใจคำของเด็กมาก นอกจากนั้นยังได้ผลว่าเด็กมีความสามารถในการเข้าใจคำน้อยกว่าความสามารถในการรู้จักคำ

อภิญา กังสนารักษ์ (2530 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษา ด้านจำนวนถ้อยคำและการใช้ประโยคในการสื่อสารของเด็กปฐมวัยอายุ 3-6 ปี ที่อยู่ในสถานสงเคราะห์กรมประชาสงเคราะห์ และในครอบครัวปกติ โดยเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำและการใช้ประโยคในเด็กที่มีระดับอายุและเพศต่างกัน และหาความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำกับพัฒนาการทางภาษา ด้านการใช้ประโยค สูงกว่าเด็กก่อนวัยเรียนที่อยู่ในสถานสงเคราะห์ เด็กที่มีอายุน้อยกว่ามีพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำและการใช้ประโยคสูงกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า เด็กหญิงและเด็กชายมีพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำและการใช้ประโยคไม่แตกต่างกัน และพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนถ้อยคำมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพัฒนาการทางภาษาด้านการใช้ประโยค

จุฬารัตน์ อินุพัฒน์ (2543 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อก ศึกษากับเด็กอายุ 5-6 ขวบ ของโรงเรียนวัดเขาสวรรณประดิษฐ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุม ซึ่งเด็กจะได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบปกติ และกลุ่มทดลองเด็กจะได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบ เป็นเวลา 10 สัปดาห์ 40 ครั้ง ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบและเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบปกติ มีพัฒนาการทางพูดไม่แตกต่างกัน

นงเยาว์ คลิ๊กคล้าย (2543 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้เพลงประกอบ ศึกษากับเด็กอายุ 5-6 ปี โรงเรียนห้วยโป่ง-ไผ่ขวางจำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้เพลงประกอบมีความสามารถด้านการฟังและการพูดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้เพลง

ประกอบมีความสามารถด้านการฟังและการพูดสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ตามปกติ

จากเอกสารงานวิจัยทั้งต่างประเทศ และในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพูดสามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย เป็นไปอย่างมีขั้นตอนและสามารถจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดของเด็กได้ โดยการพูดคุย การเล่นเกมทางภาษา เล่าเรื่องให้ฟัง การให้เด็กได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเล่นเกมบล็อก การใช้เพลงประกอบ การเล่านิทาน ตลอดจนการเล่นเกม ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ภาษามากเท่าใดถือเป็นการส่งเสริมพัฒนาการภาษามากเท่านั้น

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

3.1 ความหมายของการเล่น

เฮอร์ล็อก (Hurlock, 1972 : 321) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิด ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นและมักเป็นกิจกรรมที่กระทำโดยไม่มีการบังคับ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 (2525 : 164) ได้ให้ความหมายของคำว่า การละเล่น หรือการเล่น ไว้ว่าการละเล่น หมายถึง มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง บุญเยี่ยม จิตรดอน (2528 : 92-93) กล่าวไว้ในงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทางด้านพฤติกรรมของเด็ก ได้สรุปความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่น คือ การใช้กำลังที่เหลือใช้ให้เป็นประโยชน์
2. การเล่น คือ การพักผ่อน ขณะที่เล่นเด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียดและได้พักผ่อนไปในตัว
3. การเล่นเป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคต เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่ต้องกระทำในอนาคต

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

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

จากความหมายของการเล่นที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นการพักผ่อน เป็นการใช้เวลาว่างที่เหลือให้เป็นประโยชน์ และมีประโยชน์ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ การค้นคว้า การสำรวจ และการทดลอง เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตัวเอง และยังเป็นการพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้าน ตลอดจนส่งเสริมประสบการณ์ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถจะนำการเล่นมาประกอบการเรียนการสอนให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ ตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้

3.2 ความสำคัญของการเล่น

เพียเจต์ (Piaget, 1962 : 54) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กว่า การเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญในการพัฒนาทางด้านสติปัญญาให้แก่เด็กและการเล่นจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยเด็กตอนปลาย

ซัททัน-สมิธ (Sutton-Smith, 1972 : 96) มีความเห็นว่าการเล่นของเด็กนั้นเป็นพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนและมีความต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกายและความคิดซึ่งจะเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของเด็ก การเล่นจึงเป็นเครื่องชี้วัดภาวะทางร่างกาย สมรรถภาพบุคลิกภาพและสังคมของเด็กไว้

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

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

มนีวรรณ พรหมน้อย (2526 : 18) กล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยระบายอารมณ์และความรู้สึก รวมทั้งหันเหความกังวล ซึ่งเด็กอาจได้รับมาให้เป็นความเพลิดเพลิน สนุกสนาน การเล่นของเด็กจำเป็นจะต้องได้รับความร่วมมือจากบุคคลใกล้ชิด ในการจัดหาของเล่นและจัดประสบการณ์ การเล่นที่เหมาะสมกับเด็กควรปล่อยให้เด็กมีอิสระในการเล่น เพราะจะเป็นการกระตุ้นให้เด็กได้ใช้สมองสามารถปรับตัวและรู้จักแก้ปัญหาได้

ประสพศรี อึ้งถาวร (2529 : 274) กล่าวถึง การเล่นที่ดีจะช่วยพัฒนาสติปัญญาเด็กได้เป็นอย่างมาก ซึ่งการเรียนอย่างจริงจังของเด็กหรือการเรียนเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ แต่ควรจะให้การเรียนรู้ผ่านการเล่นแบบต่าง ๆ มากกว่า เพื่อให้การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่า และสามารถสร้างเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

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

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

3.3 ประเภทของการเล่น

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

1. การเล่นอย่างอิสระ เป็นการเล่นซึ่งเด็กมีอิสระในการเลือกเล่นตามลำพัง หรือเลือกเป็นกลุ่มตามที่เด็กสนใจ ซึ่งการเล่นบทบาททางสังคมนั้นเป็นการเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่

2. การเล่นสมมติ เป็นการเล่นบทบาททางสังคม หรือเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ การเล่นชนิดนี้เด็กจะมีอิสระที่จะคิดและใช้จินตนาการได้อย่างเสรี เมื่อเด็กเล่นการสมมติเด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดังนี้

- 2.1 โครงสร้างของสังคม
- 2.2 ได้มีโอกาสระบายอารมณ์
- 2.3 ปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม
- 2.4 เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและใช้จินตนาการ

อรรถรณ สุ่มประดิษฐ์ (2532 : 33) กล่าวว่า การเล่นของเด็กแตกต่างกันไปในแต่ละวัย แต่ละบุคคล ตามความพอใจและสภาพการของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นแต่ละชนิดให้ความพอใจแก่เด็กแตกต่างกัน บางครั้งก็ชอบดูคนอื่นเล่น หรือบางเวลาเด็กก็ชอบเล่นกิจกรรมที่ร่วมมือกับคนอื่น มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของ เด็กแต่ละคนมีโอกาสนเล่นในแบบต่างๆ กัน จึงได้สรุปการเล่นไว้ 6 ประเภท คือ

1. การเล่นเพื่อการค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลอง หยิบ จับ ตรวจสอบ สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัว เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น ทำให้เด็กได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด ความหนา ความละเอียดของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง เป็นต้น
 2. การเล่นที่ใช้ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของต่างๆ มา ประกอบเป็นของเล่นอย่างง่าย ๆ ซึ่งการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุข ความพอใจ
 3. การเล่นเป็นละครหรือจินตนาการ เป็นการเล่นเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน เด็กจะ ดัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นสถานที่ตามความคิดของเขาเอง และนำสิ่งของต่างๆ มาดัดแปลงให้เป็นไปตาม ความคิดของเขาเองเช่นกัน
 4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นซึ่งเด็กนำมาเล่นร่วมกันซึ่งต้องเคารพกฎ กติกาในการเล่น เรียนรู้การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี
 5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกันพี่ๆ น้องๆ ในครอบครัว
 6. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินจากการดู ฟัง การสังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยคนอื่นเล่น
- ประภาพรณ เอี่ยมสุภานิจ (2536 : 149) ได้กล่าวถึงประเภทการเล่นของเด็กไทย แบ่งออกเป็น 7 ประเภท คือ

1. การเล่นโดยเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยเลียนแบบวิธีประกอบอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎ กติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

สุชา จันทรเอม (2536 : 85-93) กล่าวว่าการเล่นของเด็กขึ้นอยู่กับอายุของเด็กเป็นส่วนใหญ่ เด็กที่มีอายุแตกต่างกันจะเล่นแตกต่างกันออกไป ประเภทของการเล่นจึงแบ่งออกได้ดังนี้

1. การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ ซึ่งเป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่เล่นประจำ และเป็นการเล่นคนเดียว เด็กจะเล่นตามใจชอบ
2. การเล่นแบบสมมติ เป็นการเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งโดยสมมติสิ่งที่เด็ก ชอบ จัดเป็นการเล่นที่ต้องใช้ภาษาและแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมา
3. การเล่นแบบสร้างสรรค์ การเล่นชนิดนี้จัดว่าเป็นการเล่นที่สำคัญมาก ซึ่งเด็กจะมีความ สามารถในการเล่นสร้างสรรค์ต่างกัน เด็กบางคนชอบเล่นแบบของการสร้าง การวาดเขียน การระบายสี ดนตรี และการเขียน เด็กแต่ละคนจะมีความสนใจแตกต่างกัน
4. การเล่นรวบรวมสิ่งของ เด็กชอบที่จะเก็บสิ่งของที่ตนเองชอบ ซึ่งของนั้นอาจจะไม่มีคุณค่านัก ซึ่งบางครั้งเด็กจะลืมหรือไม่สนใจในสิ่งนั้นมากเช่นเดิมอีก

5. การเล่นเกมและการแข่งขัน เด็กเล็กชอบที่จะเล่นกับเพื่อนๆ เขาสามารถเล่นเกมที่มีกฎกติกาง่าย ๆ ได้โดยที่จะตั้งขึ้นมาเอง เด็กจะเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่เสียส่วนใหญ่

6. การอ่าน ในปีแรกของเด็กนั้นชอบเสียงที่เป็นทำนอง เด็กชอบดูรูปภาพ เมื่อมีคนอ่านหนังสือให้ฟังยิ่งชอบ ประสบการณ์ในการอ่านวัยเด็กนี้มีอิทธิพลต่อความสนใจในการอ่านเมื่อเด็กโตขึ้น

7. ภาพยนตร์ การดูภาพยนตร์จัดเป็นการเล่นอย่างหนึ่งของเด็ก เด็กทุกคนต้องการดูภาพยนตร์นาน ๆ ซึ่งเขาไม่มีความหมายเสียด้วยซ้ำ แต่เด็กดูเพื่อความสนุกสนาน ซึ่งในขณะเดียวกันการดูภาพยนตร์ก็ให้โทษไม่น้อย เช่นเด็กอาจเกิดความกลัว ผันร้าย ซึ่งผู้ปกครองควรเลือกภาพยนตร์ให้เหมาะสมกับเด็ก

8. วิทย์ และโทรทัศน์ เด็กได้ฟังเสียง และได้ดูภาพไปพร้อมๆ กัน ซึ่งในการเลือกรายการให้เด็กดูควรต้องให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก

จากประเภทของการเล่นที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การเล่นมีลักษณะซึ่งแตกต่างกันออกไป ซึ่งการเล่นแต่ละชนิดจะให้ความพึงพอใจแก่เด็กต่างกัน การเล่นแต่ละประเภทจะมีคุณค่าในตัวของมันเองและมีคุณค่าทางด้านการศึกษามาก ซึ่งในการเล่นของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นสิ่งที่ช่วยพัฒนาภาษา เช่น เล่นเกมทางภาษา หรือ ปริศนาคำทาย บทบาทสมมติ เป็นต้น การเล่นในลักษณะเช่นนี้จะส่งผลให้เด็กมีการพัฒนาภาษาพูดที่ดีขึ้น

3.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

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

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

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้นี้พัฒนาโดย กรอส (Gross) ซึ่งได้แนวคิดเบื้องต้นจากอริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการอันได้แก่การทำงานหรือเพื่อไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายได้แก่ การเล่น ซึ่งเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีพลังงานเหลือใช้ จากการประกอบการทำงานแล้ว นั่นคือ อินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อน แล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) โดยที่แพทริก (Patrick) พัฒนาทฤษฎีนี้จากแนวคิดที่ว่าการเล่นนั้นเพื่อจะสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ โดยที่เขากล่าวว่า การงานในสภาพสังคมในปัจจุบันต้องการคนที่แสดงเหตุผลในลักษณะรูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันและเปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วย จึงทำให้เกิดความเครียดและนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบประสาท ทฤษฎีนี้ไม่ได้อธิบายถึงการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อจะผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน จึงมีคำถามว่าเด็กไม่ได้ทำงาน ทำไมจึงต้องเล่นด้วย กรณีนี้ แพทริก อธิบายว่า การเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่น ที่จะต้องกระทำ

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

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) กรอส (Gross) ได้กล่าวไว้ว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณ เพื่อที่จะฝึกให้เกิดความ

สมบูรณ์ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่ต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิด ดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็นการฝึกทักษะต่างๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้น

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

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ فروยด์ (Sigmund Freud) พบว่า การเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ และการที่เด็กได้บรรลุถึงความพื่อนั้นจะต้องสนองด้วยการเล่น เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์ อวกาศ นักแข่งรถ พยาบาล หรือแม่ ก็เพื่อจะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น นอกจากนี้ فروยด์ยังมองเห็นว่าการเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้

2.2 อีริกสัน (Erikson) ได้ขยายทฤษฎีนี้โดยอธิบายการเล่นของเด็กเพื่อให้เข้าใจมากขึ้น ซึ่งได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจโลกที่เขาอยู่โดยการเล่นสิ่งใหม่ๆ ที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

2.2.1. การเล่นเกี่ยวกับตัวเอง การเล่นนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยศูนย์กลางของการเล่นอยู่ที่ตัวเด็กเอง ในระยะแรกเขาอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่น เพราะการเล่นของเด็กในระยะนี้เริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ซ้ำๆ รวมทั้งส่งเสียงซ้ำๆ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาเมื่อทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือสิ่งของอื่น เช่น การเล่นเสียงระดับต่าง ๆ เพื่อดูการสนองตอบของแม่หรือสำรวจร่างกาย หน้าตาของแม่ด้วยมือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนี้เป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เขาอยู่

2.2.2. การเล่นโลกเล็กๆ ของเด็ก คือ เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบตัวเด็ก ซึ่งการเล่นในโลกเล็กๆ ของเด็กนี้เป็นการช่วยให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ที่กฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ เช่น สิ่งของนั้นอาจแตกสลาย สูญหายไปได้ หรือเป็นสิ่งที่ของของคนอื่น อีกทั้งอาจถูกควบคุมจากผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น เด็กโต หรือผู้ใหญ่ ถ้าเด็กยังไม่สามารถเรียนรู้โลกเล็กๆ ของเขาได้แล้วจะทำให้เด็กกลับไปสู่การเล่นในช่วงแรก คือ การเล่นเกี่ยวกับตนเอง

2.2.3. การเล่นในช่วงอายุที่เข้าสู่วัยเรียน เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างขึ้น รู้จักแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นสุดท้ายของพัฒนาการการเล่น แต่ความสำเร็จของการพัฒนาการขั้นนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากความสำเร็จในพัฒนาการของสองขั้นแรก ในขั้นนี้เด็กจะเรียนรู้ว่าเมื่อใดเขาจะเล่นคนเดียวและเมื่อใดเขาจะเล่นในกลุ่ม อีริกสัน สรุปว่า การเล่นมีลักษณะเฉพาะและความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน ซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถสังเกตได้จากรูปแบบ เนื้อหา คำพูด และความรู้สึกที่เด็กแสดงพฤติกรรมออกมาจากการเล่น

2.3. ทฤษฎีพัฒนาการการเล่นของเพียเจต์ (เลขา ปิยะอัจฉริยะ. 2524 : 21-22 ; อ้างอิงจาก Piaget.n.d.) ว่าด้วยพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กตั้งแต่แรกเกิด จนถึงวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาอย่างสมบูรณ์ได้แบ่งแยกพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ดังนี้

2.3.1 ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) การเล่นในขั้นนี้เด็กจะมีพฤติกรรมในลักษณะเป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่กันไปกับพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ

2.3.2 ขั้นการเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) การเล่นในขั้นนี้เป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กเริ่มรับรู้การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากการเล่นซ้ำๆ เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้น และการเล่นในขั้นนี้จะพัฒนาไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

2.3.3 ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นในขั้นนี้เกิดขึ้นเมื่อเด็กสามารถจำและสมมติสิ่งของเครื่องเล่นต่าง ๆ ที่ไม่อยู่ในที่นั้นได้

3. ทฤษฎีการเล่นของพาเทิน (Parten, 1926 : 243-269) ได้แบ่งพัฒนาการเล่นทางสังคมออกเป็น 5 ขั้นดังนี้ (ธีรพงศ์, 2551 : 113)

3.1 ระดับขั้นที่ 1 การอยู่เฉย (Unoccupied Behavior) หมายถึง การที่เด็กไม่เล่นกับใคร และไม่ได้เล่นกับของเล่น แต่จะสนใจดูสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นระยะเวลาสั้นๆ เมื่อไม่มีสิ่งใดน่าสนใจจะหันมาเล่นกับร่างกายของตน

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

3.3 ระดับขั้นที่ 3 เล่นคนเดียว (Solitary Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นตามลำพังและเล่นกับของเล่นเพียงคนเดียว เด็กไม่พยายามเข้าใกล้หรือพูดกับเด็กอื่น ไม่สนใจต่อการเล่นของเด็กอื่น

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

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

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

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

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

4.2 ระดับขั้นที่ 2 การสร้าง (Construction) เป็นการที่เด็กทำของเล่นเองแบบง่าย ๆ โดยใช้วัตถุเป็นสัญลักษณ์แทนของจริงในการเล่น

4.3 ระดับขั้นที่ 3 การจินตนาการ (Dramatic) เป็นการที่เด็กแสดงพฤติกรรมการเล่นออกมาในรูปแบบทบาทสมมติ หรือสมมติสถานการณ์ต่างๆ

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

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นที่กล่าวมานี้สามารถสรุปได้ว่า การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็กที่มีความต้องการที่จะเล่นเพื่อเป็นการสนองความต้องการและความพึงพอใจในตนเอง/จะเห็นว่าในระยะแรกของการพัฒนาการเล่นเด็กจะถือเอาตัวเองเป็นจุดเด่นเป็นศูนย์กลางของสำคัญการเล่นจึงเป็นการเล่นคนเดียว ต่อมาเด็กจึงต้องการเล่นด้วยกันกับผู้อื่น ลำดับขั้นของการเข้ากลุ่มจะค่อยเป็นค่อยไป จากกลุ่มเล็กเป็นกลุ่มใหญ่ จากการเป็นผู้ตามก็เป็นผู้นำของการเล่น/เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการเล่น ซึ่งจากทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเล่นนี้สามารถนำมาเป็นพื้นฐานของความรู้ที่เราจะจัดกิจกรรมหรือเลือกการเล่นต่างๆ ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก เพื่อที่เด็กจะมีพัฒนาการด้านนั้นๆ ดีขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กโดยตรง

4.5 การเล่นกับพัฒนาการทางภาษา

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

การเล่นของเด็กเป็นคู่ๆ พบว่า เด็กอายุ 3 ขวบ จะสามารถสื่อสารกันระหว่างการเล่น และช่วงระยะเวลาของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจะเพิ่มขึ้นตามระดับอายุ

เด็กจะพูดถึงสิ่งที่เขากำลังกระทำอยู่ระหว่าง การเล่นสร้าง เช่น การทำของ การนำสิ่งของมาต่อกัน หรือแยกออกจากกัน ยิ่งงานสร้างเพิ่มความซับซ้อนขึ้น ความซับซ้อนทางภาษาที่ใช้ติดต่อกันก็เพิ่มขึ้นด้วย

การเล่น เป็นกิจกรรมที่เป็นที่พึงพอใจ สนุกสนาน ไม่ต้องอาศัยแรงจูงใจจากภายนอก เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ ด้วยความสมัครใจ และต้องอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

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

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

นอกจากนี้ ภาษายังมีส่วนช่วยในการวางแผนพัฒนา และช่วยให้การเล่นดำเนินต่อไปการสื่อสารด้วยวาวยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่ เรียนรู้มนต์เกี่ยวกับสิ่งรอบตัวจากคำศัพท์และประสบการณ์ของผู้ที่ตัวเองเล่นด้วย

บูรเนอร์ (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 64 ; อ้างอิงจาก Bruner. 1927 : 27) กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วมากในกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ส่วนใหญ่แล้วเด็กจะใช้รูปแบบไวยากรณ์ที่ซับซ้อนครั้งแรกในสถานการณ์การเล่น

ภาษาจะพัฒนาภายในขอบเขตของพฤติกรรมการเล่น และการเล่นที่มีกฎเกณฑ์เมื่อเด็กมีวุฒิภาวะสูงขึ้น กิจกรรมการเล่นจะมีความสำคัญน้อยลง เด็กจะพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว

จากการเล่นกับพัฒนาการทางภาษาที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การเล่นของเด็กนั้นสามารถส่งผลต่อพัฒนาการทางภาษาโดยตรงกับตัวเด็กเอง เพราะในขณะที่เด็กกำลังเล่นเด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ ได้พูด

ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความคิดที่จะนำเกมทางภาษามาจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นเพื่อที่จะส่งเสริมความสามารถทางภาษาของเด็กให้ดียิ่งขึ้น

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

งานวิจัยต่างประเทศ

มอนิแกน (Monighan, 1983 : 163) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเชิงสังคม ภาษา และสภาพแวดล้อมทางการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัยอายุ 2 ขวบ 5 เดือน ถึง 5 ขวบ 5 เดือน และผู้ปกครอง 36 ครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า เด็กชายและเด็กหญิงไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของการเล่น หรือการพูด และพบว่าความซับซ้อนทางความเข้าใจ ในการเล่นตามลำพังขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

งานวิจัยในประเทศ

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

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

จากเอกสารงานวิจัยทั้งต่างประเทศ และในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพอสรุปได้ว่า การเล่นมีหลากหลายประเภท เช่นการเล่นสมมติ การเล่นเครื่องเล่น การเล่นบล็อก การเล่นทราย และอื่นๆ ล้วนแล้วแต่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการในด้านต่างๆ ของเด็กไม่ว่าพัฒนาการด้านสังคม การปรับตัว รู้จักการแบ่งปันและที่สำคัญคือ พัฒนาการทางภาษาในขณะที่เด็กกำลังเล่น หรือทำกิจกรรม เด็กได้พูดได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ ซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กในด้านใดก็ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

4.1 ความหมายของเกม

พจนานุกรมการศึกษา (New Standard Encyclopedia. 1971 : 69) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎ กติกา และผู้เล่นเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน เกมช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสแสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รู้จักควบคุมตนเองมีความยุติธรรมเกิดทักษะและคุณลักษณะที่ดีในตัวผู้เล่น

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

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 108) ได้ให้ความหมายของเกมว่าหมายถึงการแข่งขันการเล่น เพื่อความสนุกสนาน

เยาวยา เดชะคุปต์ (2528 : 53) ได้ให้ความหมายของเกม ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นแข่งขัน ซึ่งต้องมีการแพ้ ชนะตามกติกาที่กำหนดให้ไว้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

ปิยศักดิ์ สินทรัพย์ (2530 : 10) ได้ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกฎเกณฑ์กติกาและจำนวนผู้เล่นตลอดจนวิธีการเล่นที่แน่นอน

เยาวยพรณ ทิมทอง (2535 : 43) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เป็นการเล่นมีทั้งเกมเรียบและเกมการเคลื่อนไหว เกมอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียด อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

บุญโชติ นุ่มปาน (2537 : 18) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ใช้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในส่วนที่เรียนเกมต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ และต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

จากความหมายของเกมดังที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า เกมเป็นการเล่นที่มีกติกา มีกฎเกณฑ์ เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด และยังส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาโดยเฉพาะทางด้านภาษา รวมทั้งช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก

4.2 จุดมุ่งหมายของเกม

การที่จะนำเกมมาใช้ในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพนั้นครูควรจะเข้าใจความมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ในการสอน ดังนี้

ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525 : 162) ได้ให้จุดมุ่งหมายของเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ครูอาจารย์รู้จักคิดหาเกมการเล่นมาใช้ในวิชาต่างๆ ที่ตนสอนอยู่
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้นดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

สมจิต สวธนไพบูลย์ (2526 : 133 – 134) ได้มีจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมดังนี้

1. เพื่อช่วยสื่อความหมายระหว่างครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
2. เพื่อส่งเสริมและฝึกฝนการตัดสินใจการปฏิบัติตามกติกาของนักเรียน
3. เพื่อก่อให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน
4. เพื่อเป็นการฝึกความจำและเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชา

5. เพื่อช่วยให้นักเรียนรู้จักปรับตัว กล้าพูด กล้าแสดงมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

ความมุ่งหมายของเกมโดยสรุปอาจกล่าวได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่พัฒนานักเรียนทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ฝึกการปรับตัว กล้าพูด กล้าแสดงออก มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความสามารถแก้ปัญหา ช่วยฝึกความจำและเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา

4.3 ประเภทของเกม

โลเวล (Lovell, 1972 : 166-167) ได้แบ่งประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมต่างๆ ไป ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

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

2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน การสร้างเกม จะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้ จะช่วยเน้นความเข้าใจมากขึ้นการจัดเกมควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้นจนถึงเกมที่ความซับซ้อนโดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจช้า

โคลัมบัส (เยาหวา เดชะคุปต์, 2528 : 54-68 ; อ้างอิงจาก Kolumbus 1979 : 141-149) ได้แบ่ง เกมเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่างๆ (Manipulative Games) คือ เกมที่เด็ก นำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่าง การใช้กล้ามเนื้อและสายตา ซึ่งได้แก่

1.1 เกมฝึกประสาทสัมผัส เกมชนิดนี้จะฝึกทักษะบางประการให้กับเด็กเช่น ร้อยลูกปัด การเย็บปักถักร้อย เป็นต้น

1.2 เกมสร้างสรรค์ เกมนี้เด็กจะสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งเช่น พลาสติกสร้างสรรค์ บล็อก ดอกตะปู เป็นต้น

1.3 เกมสร้างสิ่งใหม่ ได้แก่การต่อสิ่งที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งถูกจับแยกออกจากกัน เช่น การต่อภาพตัดต่อ เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือ เกมที่พัฒนาความคิดของเด็ก ซึ่งเด็กจะต้องคิดหาเหตุผลจากการเล่นเกม แบ่งออกได้เป็น

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

2.2 เกมฝึกทำตามแบบ เกมชนิดนี้เด็กจะต้องสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับ

2.3 เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม เกมนี้จะฝึกความจำของเด็ก

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเกมพลศึกษามีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้ง การฝึกกายบริหาร ประจำวันง่ายๆ เช่น เกมทำตามผู้นำ เกมไขมอนเช เกมไล่จับ เป็นต้น

4. เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการ และใช้คำพูด โดยไม่ต้องใช้วัสดุ อุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมเกี่ยวกับการฟัง เกมฝึกความจำ เป็นต้น

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

6. เกมพิเศษ (Special Game) เกมนี้เด็กจะเล่นเป็นบางครั้ง เช่น เกมล่าสายแทง เกมหาสิ่งของ เกมโจรสลัด เกมตามรอยเท้า เป็นต้น

วรสุตา บุญยไวโรจน์ (2527 : 80) ได้พิจารณาตามลักษณะของการนำเกมไปใช้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนานลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้ พอเห็นได้ทุกแห่ง เช่น หมากรุก บิงโก บันไดงู โดมิโน

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

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาทลักษณะต่างๆ ให้เหมือนจริงตามแบบเพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสภาวะการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาคือไม่คอยเข้าใจ เป็นการย้ำ ซ้ำทวนเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนยิ่งขึ้น โดยจัดเป็นรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ด้วยในฐานะผู้นำเกม และผู้ตัดสินการแข่งขัน

เกมที่น่าสนใจในการเรียนการสอนมีหลายประเภท ซึ่งมีผู้แบ่งไว้ต่างๆ กัน เช่น ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 61-63) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

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

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร (2525 : 226 – 232) ได้แบ่งเกมตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ แบ่งได้เป็น 3 ประเภทคือ

1. เกมเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่นวิธีการเล่น และสิ่งประกอบเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นด้านการเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกาการเล่นง่ายๆ เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนมากมีดนตรี เพลง คำคล้องจอง และคำถามคำตอบ ประกอบในวิธีเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เกมเสริมบทเรียนส่วนมากจะเป็นเกมในร่มและมีจุดมุ่งหมายเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

จากประเภทของเกมทีกล่าวนี้อาจสรุปได้ว่า เกมจัดแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้หลายประเภทมีทั้ง เกมนันทนาการ เกมการศึกษา เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เกมฝึกทักษะในด้านต่างๆ เกมเบ็ดเตล็ด ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกมทางภาษา ซึ่งเป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน มุ่งส่งเสริมความสามารถทางการพูดโดยนำเอาเนื้อหา จุดประสงค์ของการเรียน เรื่องสิ่งต่างๆ รอบตัวเรามาทำเป็นเกม เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

4.4 ลักษณะที่ดีของเกม

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2524 : 28) ได้อธิบายถึงลักษณะของเกมการสอนที่ดีไว้ดังนี้

1. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของเด็ก
 2. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน
 3. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
 4. เป็นเกมที่ไม่วุ่นวายในห้องเรียน
 5. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีมหรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
 6. เป็นเกมที่เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
 7. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินใจให้คะแนน
 8. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาได้ง่ายๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี
- อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534 : 4) ได้สรุปถึงลักษณะของเกมที่ดีไว้ดังนี้

1. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของเด็ก
2. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นที่ชัดเจน
3. เป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
4. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีมหรือเป็นเกมที่ไม่ทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
5. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่ายๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี

สอนได้เป็นอย่างดี

6. เกมนี้ต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่นพร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหา จากบทเรียนด้วย

7. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

จากที่กล่าวมาแล้วทั้งหมดสรุปได้ว่า ลักษณะของเกมการสอนที่ดีนั้นควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน เกมนี้ควรเป็นเกมที่ใช้เวลาช่วงสั้นๆ มีคำสั่ง กติกาชัดเจนไม่ซับซ้อน ควรเป็นเกมที่ใช้วัสดุราคาถูกหาได้ง่าย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนให้มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

4.5 หลักการสร้างและการนำเกมมาใช้

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละอ อุดิกร (2525 : 184-186) ได้กล่าวถึงหลักการนำเกมสำหรับเด็กปฐมวัยมาใช้ ควรมีเกณฑ์ในการเลือกดังนี้

1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เด็กปฐมวัยมีความสนใจในการเล่นต่างๆ ในระยะเวลาที่ไม่นานนัก การจัดการเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์จึงต้องศึกษาให้เข้าใจก่อนแน่ มิฉะนั้นจะมองดูการเล่นของเด็กกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ไม่สอดคล้องกัน

2. ความเหมาะสมกับวัยของเด็ก เด็กปฐมวัยที่อยู่ในโรงเรียนอนุบาลหรือสถานรับเลี้ยงเด็กทั่วไปจะมีอายุ 3-6 ขวบ และจะแยกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็กบริบาล (3-4 ขวบ) และกลุ่มเด็กอนุบาล (4-6 ขวบ) เด็กทั้งสองกลุ่มมีความสามารถทางร่างกายและสติปัญญาแตกต่างกัน ครูเด็กปฐมวัยจะต้องศึกษาความมุ่งหมายของเกมนั้น ๆ ว่าสอดคล้องกับพัฒนาการดังกล่าวมากน้อยเพียงไร และการพิจารณาวิธีเล่น การเล่นบางอย่างมีความมุ่งหมายอย่างเดียวกัน แต่มีวิธีการเล่นได้หลายวิธี

3. ความเหมาะสมกับเวลา การเลือกเกมให้เหมาะสมกับเวลานั้น มีความหมายเป็น 2 ทางด้วย คือ หมายถึงระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของเด็ก ระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของกลุ่มเด็กปฐมวัย ส่วนระยะเวลาอีกนัยหนึ่งนั้นหมายถึงระยะเวลาหรือช่วงเวลานี้เราเปิดโอกาสให้เด็กเล่น บางคนมีความปรารถนาจะให้เด็กได้รับรู้และมีความชำนาญหลาย ๆ เรื่องในวันหนึ่ง ๆ จึงจัดกิจกรรมให้หลาย ๆ แบบแตกต่างกันไป ถ้าเวลาของการเล่นและเกมถูกจัดไว้ช่วงเวลานั้นจำกัด การเล่นของเด็กกำลังสนุกสนาน แต่เด็กต้องหยุดชะงักการเล่นนั้นลงอย่างฉับพลันแล้ว ย่อมทำให้เด็กไม่พอใจ

4. ความปลอดภัยในการเล่น ความปลอดภัยในการเล่นสำหรับเด็ก ได้แก่ การจัดตั้งของเล่น วิธีเล่นของการเล่นเกม ความปลอดภัยจากสิ่งของประกอบการเล่น

ราศี ทองสวัสดิ์ (2533 : 79) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ดังนี้

1. ครูควรเตรียมเกมไว้ให้เพียงพอ
 2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ การจับคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่
 3. เวลาที่ใช้ฝึกนี้กำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้นครูจึงควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
 4. เกมหรืออุปกรณ์ที่จะใช้ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอ หากจำเจเด็กอาจเบื่อไม่อยากจะเล่น
- ประพันธ์ เขียวทูล (2535 : 15) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ดังนี้
1. ครูต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ให้ครบถ้วน และพร้อมที่จะใช้ได้ทันทีเมื่อเล่นเกม สิ้นสุดแล้วต้องเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ กลับเข้าที่ให้เป็นระบบเพื่อสะดวกในการใช้ในครั้งต่อไป
 2. ต้องยึดมั่นในวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนเป็นหลัก ไม่มุ่งเอาแต่แพ้ ชนะ หรือสนุกสนานอย่างเดียว
 3. คำถามหรือปัญหาที่เตรียมไว้สำหรับการเล่นเกมควรมีทั้งปัญหาที่ยาก ปานกลาง และง่าย
 4. ควรส่งเสริมตามที่มีการแข่งขันเป็นทีม มากกว่าการแข่งขันเป็นรายบุคคล
 5. ควรใช้เวลาในการเล่นพอสมควรคือ ระหว่าง 10-30 นาที ลักษณะของเกมควรระมัดระวังไม่ให้เสียงดังจนไปรบกวนห้องอื่น

จากหลักการการนำเกมมาใช้และการสร้างเกมที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบครัน และต้องคำนึงถึงวัย ถึงจุดมุ่งหมายและเวลาในการเล่นเกม เพื่อเด็กจะได้รู้สึกสนุกสนานอยากทำกิจกรรมจนบังเกิดผลต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ และควรเล่นเป็นทีมเพื่อที่เด็กจะได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เด็กมีการพูดคุย มีการซักถาม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กโดยตรง

4.6 ประโยชน์ของเกม

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2541 : 20) มีความเห็นว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในชีวิตรเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่นนอกจากเด็กจะได้รับความสนุกสนานแล้ว ยังเป็นโอกาสให้เด็กได้แสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่ง

ต่าง ๆ ด้วยตนเอง การที่เด็กได้สัมผัสลองผิดลองถูก และรู้จักสังเกตจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อย ๆ เกิดความเข้าใจตนเอง และผู้อื่น เป็นโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่มปล่อยความคิดไปตามเหตุการณ์ที่เล่นคิดหาเหตุผลและตัดสินใจ นอกจากนี้การเล่นยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของเด็กช่วยให้เด็กรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น รู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบต่างๆ ทำให้เด็กเป็นคนมีวินัย รักหมู่คณะ การเล่นจึงเป็นการเรียนรู้สำหรับเด็ก เป็นงานสำหรับเด็ก เป็นความสุขในชีวิตของเด็ก และเป็นสิทธิที่ทุกคนพึงจะมี

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : 2) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นทางร่างกายให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
2. ช่วยเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นของการกีฬา เพื่อจะได้เสนออย่างถูกต้องจะทำให้มีประสิทธิภาพสูง

ยิ่งขึ้น

3. ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน
4. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเคร่งเครียด ช่วยให้สมองปลอดโปร่งจิตใจมั่นคง
5. การเล่นเกมช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้อย่างดี
6. ส่งเสริมสุขภาพทางกายให้แข็งแรง หรือมีสมรรถภาพทางกายที่ดีอยู่เสมอ

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

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

สุจิต เพียรชอบ (2539 : 206-207) กล่าวถึงประโยชน์ของการเกมไว้ดังนี้

1. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน
2. เกมช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว
3. เกมช่วยให้เด็กพัฒนาทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของ

ร่างกาย

4. เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักให้ รู้จักรับการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบงานร่วมกัน

5. เกมช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มที่
6. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวก
7. เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา เด็กได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ
8. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาไทย
9. การเรียนการสอนโดยใช้เกม ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจาก

ตำรา เกมใช้เวลาเรียนน้อยแต่ได้เนื้อหาวิชามาก เกมจึงถ่ายทอดความรู้ได้ดีกว่าวิธีการสอนอื่นๆ

10. การใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น

11. เป็นการเพิ่มทักษะที่ดีแก่ผู้เรียนที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง เพื่อสนองความต้องการของเขา

12. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนที่น่าเบื่อ

จากประโยชน์ของเกมที่กำลังกล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์มากมายต่อเด็กเช่น ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน และเพลิดเพลิน ช่วยทำให้ร่างกายแข็งแรง ช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมในพัฒนาการด้านต่างๆ โดยเฉพาะเกมทางภาษาช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาด้าน การพูด ซึ่งอาจใช้เป็นกิจกรรมได้ทั้งชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นเสริมบทเรียนและขั้นสรุปบทเรียน โดยจะเป็นการกระตุ้นหรือสร้างความสนใจให้เด็กอยากทำกิจกรรมจนเกิดการเรียนรู้ในที่สุด

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

งานวิจัยต่างประเทศ

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

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

งานวิจัยในประเทศ

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

จันทวรรณ เทวรักษ์ (2526 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาอิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมทางการศึกษาในวัย 4-6 ขวบ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา ได้ศึกษา

เปรียบเทียบพฤติกรรมและผลการเรียนวิชาภาษาไทยและคณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกลุ่มนักเรียนที่เน้นการอ่าน เขียนและเรียนคณิตศาสตร์กับกลุ่มนักเรียนที่เรียนเน้นการฝึกกิจกรรมสร้างสรรค์ และเกมทางการศึกษาในชั้นอนุบาลแต่ละ 30 คน ช่วงอายุ 4-6 ขวบ ผลปรากฏว่าคะแนนภาษาไทยและคณิตศาสตร์ของกลุ่มนักเรียนที่ฝึกการอ่านเขียนท่องจำและเรียนคณิตศาสตร์กับกลุ่มนักเรียนที่ฝึกกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมทางการศึกษา พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือการจัดการศึกษาระดับอนุบาลโดยวิธีการสอนเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมทางการศึกษามีผลส่งเสริมความสามารถและทักษะในการเรียนภาษาไทยและวิชาคณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มากกว่าวิธีสอนการเน้นการอ่านเขียนและท่องจำ

จากงานวิจัยต่างประเทศและในประเทศที่เกี่ยวข้องกับเกมพอสรุปได้ว่า เกมมีความสำคัญสำหรับเด็กเป็นอย่างมาก นอกจากจะให้ความสนุกสนาน และยังช่วยให้เกิดความพร้อมในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ทางร่างกาย ทางสังคม หรือแม้แต่ทางภาษา ซึ่งแล้วแต่ผู้จัดเกมหรือมุ่งหวังในการเตรียมความพร้อมในด้านนั้นๆ

จากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น ทำให้ทราบว่าการพูดมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมาก การที่บุคคลจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวขึ้นอยู่กับ การพูด การสื่อสาร และการสื่อความหมาย (พื่อน เปรมพันธ์, 2542 : 14) มนุษย์เราจึงควรให้ความสำคัญกับการพูด การพูดเป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์ สามารถพัฒนาได้ดีในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีการยอมรับ ซึ่งการปล่อยให้เด็กเรียนรู้เองตามธรรมชาติ การมีปฏิสัมพันธ์ การพูดคุย ถือได้ว่าเป็นการส่งเสริมการพูดได้ดี ซึ่งการพัฒนาการพูดของเด็ก เริ่มตั้งแต่การออกเสียงที่ไม่มีมีความหมาย การเล่นเสียง การหัวเราะ ต่อมาเริ่มออกเสียงที่มีความหมาย เริ่มพูดเป็นคำ เป็นวลี และเป็นประโยคในที่สุด ซึ่งเด็กจะมีพัฒนาการพูดที่ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับ การเข้าใจความหมาย และการสร้างประโยค องค์ประกอบนี้จัดได้ว่าเป็นพื้นฐานของพัฒนาการพูดสำหรับเด็กปฐมวัย ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของเด็กปฐมวัยจึงเกิดแนวทางที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดโดยใช้เกมทางภาษาจัดเป็นกิจกรรมให้เด็กได้เล่น ซึ่งการสร้างเกมทางภาษานั้นผู้วิจัยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของพัฒนาการและวัยของเด็กเป็นสำคัญ ซึ่งในขณะที่เด็กได้เล่นเกม เด็กจะได้รับความสนุกสนาน ได้มีโอกาสแสดงความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ได้พูด ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ทัศนคติต่างๆ ไปพร้อมๆ กับการเล่นเกม ซึ่งผู้วิจัยมุ่งหวังว่าการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดให้กับเด็กปฐมวัยให้ดีขึ้นตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชายและหญิงอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโศภิต สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชายและหญิงอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโศภิต สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก จำนวน 10 คน โดยมีขั้นตอนการคัดเลือก ดังนี้

1. สุ่มห้องเรียนมา 1 ห้องเรียน จากจำนวนทั้งหมด 2 ห้องเรียนด้วยวิธีการจับฉลาก
2. นำแบบทดสอบวัดพัฒนาการทางการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มาทำการทดสอบ (Pretest) กับเด็กนักเรียนในห้องที่จับฉลากได้จากข้อ 1
3. ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบและนำคะแนนมาเรียงลำดับจากมากไปน้อย แล้วนำเด็กที่ได้คะแนนน้อย 10 อันดับสุดท้าย มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่

1. แบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย
2. เกมทางภาษา

การสร้างแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยดำเนินการขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดตามลำดับ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด ดังนี้

2.1 ทฤษฎี และพัฒนาการทางภาษาของ ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม (2541?) รจนา ทรรทรานนท์ (2529) ดวงเดือน ศาสตรภัทร (2529) หรรษา นิลวิเชียร (2535) ฉันทนา ภาคบงกช (2538)

1.2 บัญชีคำศัพท์เด็กอายุ 5 – 6 ปี ของจินตนา สุทรจินดา (2522) วรรณภา หารชุมพล (2530) ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ (2529-2531) บำเพ็ญ การพานิชย์ (2539) รุ่งนภา วุฒิ (2543) และกองวิจัย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2508-2509)

1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูดของอภิญา กังสนารักษ์ (2530) พัชรวรรณ วิเศษสมน (2531) เจียมใจ จีระอัมพร (2533) อรุณี เหลืองหิรัญ (2533) เนื่อน้อง สันนิบบุญ (2541) จุฬารัตน์ อินนุพัฒน์ (2543) นงเยาว์ คลีกคล้าย (2543)

1.4 คู่มือประเมินพัฒนาการเด็กระดับก่อนประถมศึกษาของกรมวิชาการ (2540)

2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร บัญชีคำศัพท์และงานวิจัยมาสร้างเป็นแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดโดยปรับให้เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ ดังนี้

2.1 แบบทดสอบพัฒนาการทางการพูด (ภาคผนวก ก)

2.1.1 การเข้าใจความหมาย จำนวน 30 ข้อ

- คำตรงข้าม จำนวน 10 ข้อ
- ศัพท์สัมพันธ์ จำนวน 10 ข้อ
- ปฏิบัติตามข้อตกลง จำนวน 10 ข้อ

2.1.2 การสร้างประโยค จำนวน 8 ข้อ

2.2 แบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด (ภาคผนวก ก)

2.2.1 การเข้าใจความหมาย

2.2.2 การสร้างประโยค

3. กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของการเข้าใจความหมายเป็น 1 และ 0 ตามความหมายดังนี้

1 คะแนน หมายถึง คำตอบที่เด็กตอบถูก

0 คะแนน หมายถึง คำตอบที่เด็กตอบผิด

เกณฑ์การให้คะแนนการสร้างประโยคเป็น 2, 1 และ 0 ตามความหมายดังนี้

2 คะแนน หมายถึง เด็กสามารถพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ (ประธาน กริยา กรรม) และเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในภาพที่กำหนดให้ได้ 4 ประโยค หรือมากกว่านั้น

1 คะแนน หมายถึง เด็กสามารถพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ (ประธาน กริยา กรรม) และเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในภาพที่กำหนดให้ได้ 2 - 3 ประโยค

0 คะแนน หมายถึง เด็กไม่พูด พูดเป็นคำ พูดไม่ตรงกับเรื่องราวในภาพที่กำหนดไว้ให้ หรือพูดเป็นประโยคได้น้อยกว่า 2 ประโยค

4. สร้างคู่มือในการดำเนินการทดสอบและการสังเกตพัฒนาการทางการพูดให้สอดคล้องกับแบบทดสอบและแบบสังเกตแต่ละชุดที่ได้สร้างขึ้นในข้อ 2

วิธีการหาคุณภาพของแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด

1. นำแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด พร้อมทั้งคู่มือประกอบคำแนะนำการใช้แบบทดสอบและแบบสังเกตที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อแสดงความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งรายนามผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1.1 รองศาสตราจารย์วราภรณ์ รักวิจัย | อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม) |
| 1.2 อาจารย์ดารณี ศักดิ์ศรีผล | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |

1.3 อาจารย์ขจิตพรรณ ทองคำ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏเทพสตรี

2. นำแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด พร้อมทั้งคู่มือดำเนินการทดสอบของแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญที่มีความคิดเห็นตรงกันอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน ซึ่งถือเป็นเกณฑ์ที่เหมาะสมและน่าคะแนนที่ได้จากการลงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ซึ่งมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าใช้ได้ (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2526 : 89) ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.91 และได้ทำการปรับปรุงแก้ไขดังนี้

- ปรับปรุงรูปภาพให้ชัดเจนและให้สัมพันธ์กับข้อความถามเพื่อสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้นได้แก่แบบทดสอบชุดที่ 1 ตอนที่ 2 ข้อ 6 ข้อ 7 และตอนที่ 3 ข้อ 4 ปรับรูปแบบทดสอบให้มีรูปแบบเดียวกับข้ออื่น

- ตรวจสอบการพิมพ์ของคู่มือแบบทดสอบชุดที่ 1 ตอนที่ 1 ข้อ 6 จากลูกโป่งแก้ไขเป็นลูกโป่ง และตอนที่ 3 ข้อ 1 และข้อ 2 จากนอนเป็นหมอน

- ปรับแบบสังเกตจากการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์เป็นเล่าเรื่องต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

3. นำแบบทดสอบและคู่มือที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะเหมือนกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่าย (P) ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก (r) .50 ขึ้นไป

4. หลังจากนั้นนำแบบทดสอบมาทำการทดสอบอีกครั้งหนึ่ง โดยนำไปทดลองใช้กับเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะเหมือนกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน จากนั้นนำไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการสร้างประโยคโดยใช้วิธีหาสัมประสิทธิ์อัลฟา (α - Coefficient) ของครอนบัค (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2545 : 220 ; อ้างอิงจาก Cronbach) จำนวน 5 ข้อ และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้านการเข้าใจความหมายใช้สูตรของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร KR - 20 (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2545 : 218) จำนวน 18 ข้อ

แบบทดสอบพัฒนาการทางการพูด

4.1 การเข้าใจความหมาย จำนวน 21 ข้อ

- คำตรงข้าม จำนวน 6 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.85
- ศัพท์สัมพันธ์ จำนวน 6 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.86
- ปฏิบัติตามข้อตกลง จำนวน 6 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.79

4.2 การสร้างประโยค จำนวน 5 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.78

การสร้างเกมทางภาษา

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเกมทางภาษาตามลำดับขั้นดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกม และการเล่น ดังนี้

1.1 ทฤษฎี พัฒนาการการเล่นและเกมของเยอวาพา เดเซคูปต์ (2542) ไพเราะ พุ่มมื่น (2543) โกชัย สาริกบุตร (2533) วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523) วารินทร์ อักษรนำ (2542)

1.2 บัญชีคำศัพท์เด็กอายุ 5 – 6 ปี ของจินตนา สุทธิจินดา (2522) วรณภา หารชุมพล (2530) ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ (2529-2531) บำเพ็ญ การพานิชย์ (2539) รุ่งนภา วุฒิ (2543) และกองวิจัย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2508-2509)

- 1.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของ สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526)
สุรินี จิตราพิทักษ์กุล (2540) นหัต อัครภากรณ์ (2541)
- 1.4 ศึกษาหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540. ของกรมวิชาการ
2. นำข้อมูลที่ได้จากเอกสาร บัญชีคำศัพท์และงานวิจัยมาปรับให้เหมาะสมกับเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งประกอบด้วยเกมทั้งหมด 24 เกม โดยมีกรอบในการสร้างเกมดังนี้
 - 2.1 เกมที่เกี่ยวกับความเข้าใจความหมาย 8 เกม
 - 2.2 เกมที่เกี่ยวกับการสร้างประโยค 8 เกม
 - 2.3 เกมบูรณาการ 8 เกม
3. สร้างคู่มือประกอบคำแนะนำในการทำกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษา เพื่อให้สอดคล้องกับเกมที่สร้างในข้อ 2

วิธีการหาคุณภาพของเกมทางภาษา

1. นำเกมทางภาษาและคู่มือประกอบการเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ซึ่งรายนามผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1.1 อาจารย์เยาวพรรณ ทิมทอง | อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 1.2 อาจารย์จุฬารัตน์ อินนุพัฒน์ | อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| 1.3 อาจารย์อุไรवास ปรีดีดิกล | อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) |

2. นำเกมทางภาษาและคู่มือประกอบการเล่นมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญที่มีความเห็นตรงกันอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน ซึ่งถือเป็นเกณฑ์ที่เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ โดยปรับภาษาวิธีการเล่นให้กระชับและชัดเจนยิ่งขึ้น และปรับปรุงภาพให้เหมาะสมกับเด็ก แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งทำการสังเกตพัฒนาการทางการพูดโดยผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัย แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกตได้เท่ากับ 0.92

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบ One – Group Pretest – Posttest Design และ One – Group Time – Series Design จากทีเบอร์และเกล (ลัวัน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 :253-254. ; อ้างอิงจาก Barnett & Johnson. 1996 : 31 ; citing Borg & Gall. 1989. *Education Research : An Introduction*. p. 31) ดังปรากฏในตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

ก่อนทดลอง (Pretest)	ช่วงเวลาทดลอง	หลังการทดลอง (Posttest)
O1	X , T1 , X , T2 , X , T3X , T8	O2

เมื่อ	O1	คือ	การทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม
	O2	คือ	การทดสอบหลังการจัดกิจกรรม
	X	คือ	การจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกมหางภาษา
	T1, T2, T3.....T8	คือ	การสังเกตตลอดช่วงเวลาทำการจัดกิจกรรมหลาย ๆ ครั้ง

การดำเนินการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ในช่วงกิจกรรมเสรี เวลา 11.00 – 11.20 น. โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กในห้องที่จับฉลากได้เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
2. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม (Pretest) ด้วยแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูด แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. แบ่งกลุ่มตัวอย่างจากคะแนนทดสอบพัฒนาการทางการพูดที่ได้คะแนนน้อย 10 อันดับสุดท้าย เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้
4. เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างแล้วดำเนินการสังเกตโดยใช้แบบสังเกตที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อหาข้อมูลพื้นฐาน (Baseline Data) เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ในกิจกรรมเสรีปกติ
5. จัดเตรียมอุปกรณ์และสถานที่ให้เหมาะสม
6. ดำเนินการจัดกิจกรรมในช่วงกิจกรรมเสรี โดยจัดกิจกรรมเกมหางภาษากับกลุ่มตัวอย่าง เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี วันละ 20 นาที ในช่วงกิจกรรมเสรี ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามวันดังนี้

ตาราง 2 กำหนดการทำกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา

สัปดาห์ที่	วัน	เกม
Baseline	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	ทำกิจกรรมปกติ ทำกิจกรรมปกติ ทำกิจกรรมปกติ
1	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	การเข้าใจความหมาย (เกมฉันอยากมีเพื่อน) การสร้างประโยค (เกมคาดการณ์อนาคต) เกมบูรณาการ (เกมจะเกิดอะไรขึ้นถ้า...?)
2	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	การเข้าใจความหมาย (เกมลักษณะนามของใครเอ่ย?) การสร้างประโยค (เกมของที่ซ่อนอยู่) เกมบูรณาการ (เกมต่างกันตรงไหน)
3	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	การเข้าใจความหมาย (เกมหน้าต่างปริศนา) การสร้างประโยค (เกมฝึกความจำ) เกมบูรณาการ (เกมลูกเต๋าแสนกล)
4	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	การเข้าใจความหมาย (เกมต้องช่วยกัน) การสร้างประโยค (เกมจับผิด) เกมบูรณาการ (เกมสับสน)
5	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	การเข้าใจความหมาย (เกมฉันเหมือนใคร) การสร้างประโยค (เกมไอ้โฮ สวยจัง) เกมบูรณาการ (เกมใครคู่ใคร)
6	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	การเข้าใจความหมาย (เกมฉันเป็นไป๋) การสร้างประโยค (เกมแข่งขันต่อภาพ) เกมบูรณาการ (เกม 10 คำถาม)
7	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	การเข้าใจความหมาย (เกมอะไรเอ่ย...ช่วยทายหน่อย) การสร้างประโยค (เขียนภาพคำตรงข้าม) เกมบูรณาการ (เกมแข่งขันหาสิ่งของ)
8	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	การเข้าใจความหมาย (เกมเก็บดอกไม้) การสร้างประโยค (เกมจับหนู) เกมบูรณาการ (เกมพิชิตรณงค์)

7. ในการดำเนินการสังเกตพัฒนาการทางการพูดจะทำการสังเกตในวันพฤหัสบดีของทุกสัปดาห์ที่มีการจัดกิจกรรมเล่นเกมบูรณาการ โดยที่ผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสังเกตด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมจะแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 5 คน สังเกตและบันทึกพฤติกรรม การพูดของเด็กกลุ่มละ 5 นาที พักระหว่างกลุ่ม 1 นาที หมุนเวียนลำดับกลุ่มก่อนหลังจนสิ้นสุดการทดลอง ดังนี้

ตาราง 3 ตารางหมุนเวียนลำดับการสังเกตพัฒนาการทางการพูด

เวลา สัปดาห์	11.00 - 11.05 น.	11.06 - 11.11 น.
Baseline	1	2
1	1	2
2	2	1
3	1	2
4	2	1
5	1	2
6	2	1
7	1	2
8	2	1

หมายเหตุ 1, 2 คือ ลำดับก่อน หลังของกลุ่มที่ทำการสังเกตกลุ่มที่ 1, 2

8. ในการสังเกตและบันทึกแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด ทำโดยผู้วิจัย และผู้ช่วยผู้วิจัยรวมผู้สังเกตจำนวน 2 คน

9. ผู้ช่วยผู้วิจัยเป็นบุคคลที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี และมีประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับเด็กเป็นเวลา 3 ปี เป็นอย่างน้อย

10. ฝึกการสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในช่วงผู้วิจัยทดลองใช้ (Try Out) โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัยทำการสังเกตและบันทึกลงในแบบสังเกตแล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกตโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้สังเกต RAI (Burry-Stock, 1996 : 256) = 0.92

11. การบันทึกแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด ถ้าในช่วงเวลาที่ทำการสังเกตเกิดพัฒนาการทางการพูด และช่วงระดับพัฒนาการตรงกับระดับคะแนนใด ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องนั้น

12. การบันทึกคะแนนของแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดเป็น 0, 1, 2

13. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตัวเอง โดยให้กลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

แนะนำเกม พร้อมทั้งอธิบายวิธีการเล่น และกฎ กติกา ต่าง ๆ ในการเล่นเกมทางภาษา

ขั้นดำเนินกิจกรรม (ประมาณ 10 นาที)

เด็กนำเกมทางภาษามาเล่นโดยจะมีทั้งกิจกรรมกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ แล้วแต่ชนิดของเกม

ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปถึงเกมต่างๆ ที่เด็กๆ ได้เล่นเพื่อนำไปสู่การสรุปผลการจัดกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในแต่ละครั้ง

บทบาทครู

1. อธิบายข้อตกลงเกี่ยวกับการเล่นเกมให้เด็กทราบ
2. แนะนำวิธีการเล่นเกมทางภาษา พร้อมทั้งกฎและกติกาของเกม
3. เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์และช่วยเหลือในขณะเด็กลงมือปฏิบัติหรือขณะที่เด็กต้องการ

ความช่วยเหลือ

4. เปิดโอกาสและให้อิสระแก่เด็กขณะทำกิจกรรม
5. สร้างบรรยากาศในการเล่นเกมให้เกิดความสนุกสนาน

15. เมื่อสิ้นสุดแต่ละสัปดาห์นำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐาน เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยขณะเล่นเกมทางภาษา ตลอดระยะเวลา 8 สัปดาห์ และในสัปดาห์ที่ 8 นำแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาทดสอบ (Posttest) เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อดูความแตกต่างของคะแนนพัฒนาการทางการพูดก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นพื้นฐาน

1. หาสถิติพื้นฐานของพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยโดยนำข้อมูลไปหาคะแนนเฉลี่ย (Mean) และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่แต่ละช่วงเวลาโดยใช้ t – test แบบ Dependent
3. วิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพัฒนาการทางการพูดโดยใช้วิธีวิเคราะห์แบบวัดซ้ำ (One – Way Reated-Measure ANOVA)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย (Mean) และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จ SPSS FOR WINDOWS
2. คุณภาพเครื่องมือ
 - 2.1 การแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ และแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง IOC (บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. 2545 : 179) ดังนี้

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

IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาทั้งหมด
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ และแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย

2.2.1 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้านการสร้างประโยค และแบบสังเกต

พัฒนาการทางการพูดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้วิธีหาสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบัค (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2545 : 220 ; อ้างอิงจาก Cronbach. n.d.)

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right]$$

เมื่อ α แทน ค่าความเชื่อมั่น

K แทน จำนวนข้อของข้อคำถาม

S_i^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

S_x^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนที่สอบได้

2.2.2 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้านการเข้าใจความหมายใช้สูตร

ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร 20 (KR - 20) ของ (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2545 : 218)

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

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบ

K แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบ

p แทน สัดส่วนของคนที่ถูกในแต่ละข้อ

q แทน สัดส่วนของผู้ที่ทำผิดในข้อหนึ่ง หรือ $1-p$

S_x^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

2.3 ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย

2.3.1 วิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบด้านการเข้าใจความหมายของเด็ก

ปฐมวัยใช้วิธีการวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบพอยต์ไบซีเรียล (Point Biserial Correlation) ของ (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2521 : 258) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_q}{S_t} \cdot \sqrt{pq}$$

เมื่อ	r_{pbis}	แทน	ค่าอำนาจจำแนกสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบพอยต์ไบซีเรียล
	M_p	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมในกลุ่มตอบถูก
	M_q	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมในกลุ่มตอบผิด
	S_t	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทั้งหมด
	p	แทน	สัดส่วนของคนตอบถูก
	q	แทน	1- p (สัดส่วนของคนตอบผิด)

2.3.2 วิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบด้านการสร้างประโยค และแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product - Moment Correlation) ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมที่เหลือ (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2545 : 165-166) โดยใช้สูตรดังนี้

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ	r_{xy}	แทน	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมจากข้อที่เหลือ
	N	แทน	จำนวนคนในกลุ่ม
	X	แทน	คะแนนของข้อคำถาม
	Y	แทน	คะแนนผลรวมของข้ออื่นๆ ที่เหลือทุกข้อ

2.4 ค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกตพัฒนาการพูด โดยนำแบบสังเกตไปทดลอง (Try Out) กับเด็กอนุบาล 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยหาความเชื่อมั่นของผู้สังเกต โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้สังเกต RAI (Burry - Stock. 1996 : 256)

$$RAI = 1 - \frac{\sum^K \sum^N |R_{1kn} - R_{2kn}|}{KN(I-1)}$$

เมื่อ	R_{1kn}, R_{2kn}	แทน	ผลการสังเกตของผู้สังเกตคนที่ 1 และคนที่ 2 ตามลำดับ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	K	แทน	จำนวนพฤติกรรมย่อย
	I	แทน	จำนวนช่วงคะแนน

3. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐานเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อน - หลัง การจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรมโดยใช้สูตร t - test Dependent (บุญเชิด ภิญโญนนดพงษ์. 2521 : 299) โดยใช้โปรแกรม SPSS FOR WINDOWS

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - distribution
	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนน
	N	แทน	จำนวนคู่ของคะแนน
	$\bar{D}$	แทน	ค่าเฉลี่ยคะแนนความแตกต่าง
	S_D	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนความแตกต่าง

$$S_{\bar{D}} = \frac{S_D}{\sqrt{N}}$$

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาเรื่อง พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกมทางภาษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการจัดกิจกรรม และการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
df	แทน	ระดับชั้นของความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
t	แทน	ค่าที่ใช้ในการพิจารณาใน (t-distribution)
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์คะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัย

1.1 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม

1.2 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนด้านการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัย

2.1 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม

2.2 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย

3.1 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม

3.2 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัย

1.1 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ที่ผู้วิจัยนำคะแนนของแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูด ด้านการเข้าใจความหมายมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน โดยใช้ t -test แบบ Dependent ดังปรากฏในตาราง 4

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	SD	df	t	P-value
ก่อนการทดลอง	10	6.80	1.23	9	11.19**	.000
หลังการทดลอง	10	14.80	1.87	9		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ตาราง 4 ปรากฏว่า คะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 6.80 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 14.80 ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั้นแสดงว่าการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

1.2 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการเข้าใจความหมายก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม

1.2.1 การวิเคราะห์คะแนนด้านความเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ที่ผู้วิจัยนำข้อมูลด้านการเข้าใจความหมายจากการสังเกตแต่ละสัปดาห์มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังปรากฏในตาราง 5

ตาราง 5 คะแนนเฉลี่ย ความเป็ยงเบนมาตรฐานด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม

ความสามารถ ทางการพูด	Baseline	ระยะเวลา (สัปดาห์)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
M	2.10	3.00	3.50	4.40	6.20	8.00	9.40	10.00	11.50
S	.88	1.05	1.51	1.43	1.23	1.56	1.43	1.33	2.12

ผลการวิเคราะห์ตาราง 5 ปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมมีค่า 2.10 คะแนน และระหว่างการจัดกิจกรรมตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1 ถึงสัปดาห์ที่ 8 มีค่า 3.00, 3.50, 4.40, 6.20, 8.00, 9.40, 10.00 และ 11.50 ตามลำดับ แสดงว่าตลอดช่วงระยะเวลา 8 สัปดาห์ คะแนนเฉลี่ยการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยมีแนวโน้มสูงขึ้น

1.2.2 การเปรียบเทียบคะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ตอนนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลด้านการเข้าใจความหมายจากการสังเกตแต่ละสัปดาห์ มาวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนโดยใช้ t -test แบบ Dependent ดังปรากฏในตาราง 6

ตาราง 6 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนด้านการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสัปดาห์	ค่าเปลี่ยนแปลง	t	P
Baseline, สัปดาห์ที่ 1	+ .90	5.01**	.001
สัปดาห์ที่ 1, สัปดาห์ที่ 2	+ .50	1.86	.096
สัปดาห์ที่ 2, สัปดาห์ที่ 3	+ .90	2.58*	.029
สัปดาห์ที่ 3, สัปดาห์ที่ 4	+ 1.80	6.19**	.000
สัปดาห์ที่ 4, สัปดาห์ที่ 5	+ 1.80	3.67**	.005
สัปดาห์ที่ 5, สัปดาห์ที่ 6	+ 1.40	4.12**	.003
สัปดาห์ที่ 6, สัปดาห์ที่ 7	+ .60	2.25*	.050
สัปดาห์ที่ 7, สัปดาห์ที่ 8	+ 1.50	2.24*	.050

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ตาราง 6 ปรากฏว่าสัปดาห์ที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นก่อนการจัดกิจกรรม .90 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 5.01$) สัปดาห์ที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 1 เท่ากับ .50 คะแนน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 1.86$) สัปดาห์ที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 2 เท่ากับ .90 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.58$) สัปดาห์ที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 3 เท่ากับ 1.80 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 6.19$) สัปดาห์ที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 4 เท่ากับ 1.80 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 3.67$) สัปดาห์ที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 5 เท่ากับ 1.40 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 4.19$) สัปดาห์ที่ 7 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 6 เท่ากับ .60 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.25$) สัปดาห์ที่ 8 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 7 เท่ากับ 1.50 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.24$)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัย

2.1 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ตอนนี้ผู้วิจัยนำคะแนนของแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูดด้านการสร้างประโยชน์มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน โดยใช้ t -test แบบ Dependent ดังปรากฏในตาราง 7

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	SD	df	t	P-value
ก่อนการทดลอง	10	2.60	1.07	9	14.50**	.000
หลังการทดลอง	10	8.50	0.71	9		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ตาราง 7 ปรากฏว่า คะแนนด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 2.60 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 8.50 ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั้นแสดงว่าการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

2.2 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

2.2.1 การวิเคราะห์คะแนนด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ตอนนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลด้านการสร้างประโยชน์จากการสังเกตแต่ละสัปดาห์มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังปรากฏในตารางที่ 8

ตาราง 8 คะแนนเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

ความสามารถ ทางการพูด	Baseline	ระยะเวลา (สัปดาห์)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
M	.40	.60	.80	1.00	1.50	2.90	4.00	4.80	7.20
S	.52	.84	.92	.94	.71	1.29	2.05	2.30	1.32

ผลการวิเคราะห์ตาราง 8 ปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมมีค่า .40 คะแนน และระหว่างการจัดกิจกรรมตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1 ถึงสัปดาห์ที่ 8 มีค่า .60, .80, 1.00, 1.50, 2.90, 4.00, 4.80 และ 7.20 ตามลำดับ แสดงว่าตลอดช่วงระยะเวลา 8 สัปดาห์คะแนนเฉลี่ยการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยมีแนวโน้มสูงขึ้น

2.2.2 การเปรียบเทียบคะแนนด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ตอนนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลด้านการสร้างประโยชน์จากการสังเกตแต่ละสัปดาห์มาวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนโดยใช้ t -test แบบ Dependent ดังปรากฏในตาราง 9

ตาราง 9 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนด้านการสร้างประโยชน์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม

การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสัปดาห์	ค่าเปลี่ยนแปลง	t	P
Baseline, สัปดาห์ที่ 1	+ .20	1.50	.168
สัปดาห์ที่ 1, สัปดาห์ที่ 2	+ .20	1.50	.168
สัปดาห์ที่ 2, สัปดาห์ที่ 3	+ .20	1.50	.168
สัปดาห์ที่ 3, สัปดาห์ที่ 4	+ .50	3.00*	.015
สัปดาห์ที่ 4, สัปดาห์ที่ 5	+ 1.40	4.58**	.001
สัปดาห์ที่ 5, สัปดาห์ที่ 6	+ 1.10	1.82**	.020
สัปดาห์ที่ 6, สัปดาห์ที่ 7	+ .80	3.21*	.011
สัปดาห์ที่ 7, สัปดาห์ที่ 8	+ 2.40	4.27**	.002

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ตาราง 9 ปรากฏว่าในสัปดาห์ที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นก่อนการจัดกิจกรรม .20 คะแนน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($t = 1.50$) สัปดาห์ที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 1 เท่ากับ .20 คะแนน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($t = 1.50$) สัปดาห์ที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 2 เท่ากับ .20 คะแนน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($t = 1.50$) สัปดาห์ที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 3 เท่ากับ .50 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 3.00$) สัปดาห์ที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 4 เท่ากับ 1.40 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 4.58$) สัปดาห์ที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 5 เท่ากับ 1.10 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 1.82$) สัปดาห์ที่ 7 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 6 เท่ากับ .80 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 3.21$) และในสัปดาห์ที่ 8 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 7 เท่ากับ 2.40 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 4.27$)

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการทางพุทของเด็กปฐมวัย

3.1 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางพุทของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ตอนนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบทดสอบพัฒนาการทางพุท มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน โดยใช้ t -test แบบ Dependent ดังปรากฏในตาราง 10

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	SD	df	t	P-value
ก่อนการทดลอง	10	9.40	1.35	9	14.50**	.000
หลังการทดลอง	10	23.30	2.21	9		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ตาราง 7 ปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยรวมพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 9.40 หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 23.30 ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั้นแสดงว่าพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด กิจกรรมเล่นเกมทางภาษาหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

3.2 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

3.2.1 การวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ตอนนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลพัฒนาการทางการพูดจากการสังเกตแต่ละสัปดาห์มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังปรากฏในตารางที่ 11

ตาราง 11 คะแนนเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐานพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรม

ความสามารถทางการพูด	Baseline	ระยะเวลา (สัปดาห์)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
M	2.50	3.60	4.10	5.40	7.70	10.90	13.40	14.60	18.80
S	1.27	1.65	2.18	2.01	1.64	2.23	2.99	3.41	2.62

ผลการวิเคราะห์ตาราง 11 ปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมมีค่า 2.50 คะแนน และระหว่างการจัดกิจกรรมตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1 ถึงสัปดาห์ที่ 8 มีค่า 3.60, 4.10, 5.40, 7.70, 10.90, 13.40, 14.60 และ 18.80 คะแนนตามลำดับ แสดงว่าตลอดช่วงระยะเวลา 8 สัปดาห์ คะแนนเฉลี่ยพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยมีแนวโน้มสูงขึ้น

3.2.2 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ตอนนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลพัฒนาการทางการพูดจากการสังเกตแต่ละสัปดาห์มา วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนโดยใช้ t -test แบบ Dependent ดังปรากฏในตาราง 12

ตาราง 12 การเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และ ระหว่างการจัดกิจกรรม

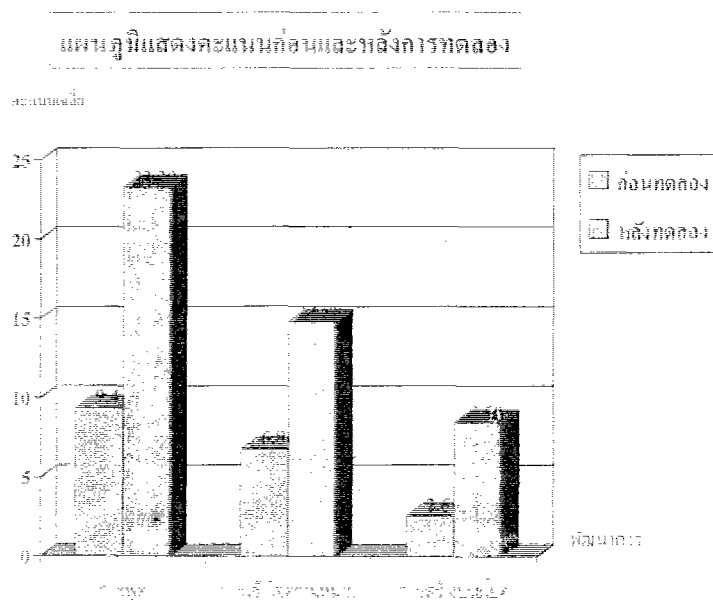
การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสัปดาห์	ค่าเปลี่ยนแปลง	t	P
Baseline, สัปดาห์ที่ 1	+1.10	6.13**	.001
สัปดาห์ที่ 1, สัปดาห์ที่ 2	+.50	2.24*	.050
สัปดาห์ที่ 2, สัปดาห์ที่ 3	+1.30	4.99**	.001
สัปดาห์ที่ 3, สัปดาห์ที่ 4	2.30	5.81**	.000
สัปดาห์ที่ 4, สัปดาห์ที่ 5	+3.20	6.25**	.000
สัปดาห์ที่ 5, สัปดาห์ที่ 6	+2.50	3.73**	.005
สัปดาห์ที่ 6, สัปดาห์ที่ 7	+1.20	2.71*	.024
สัปดาห์ที่ 7, สัปดาห์ที่ 8	+4.20	6.33**	.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

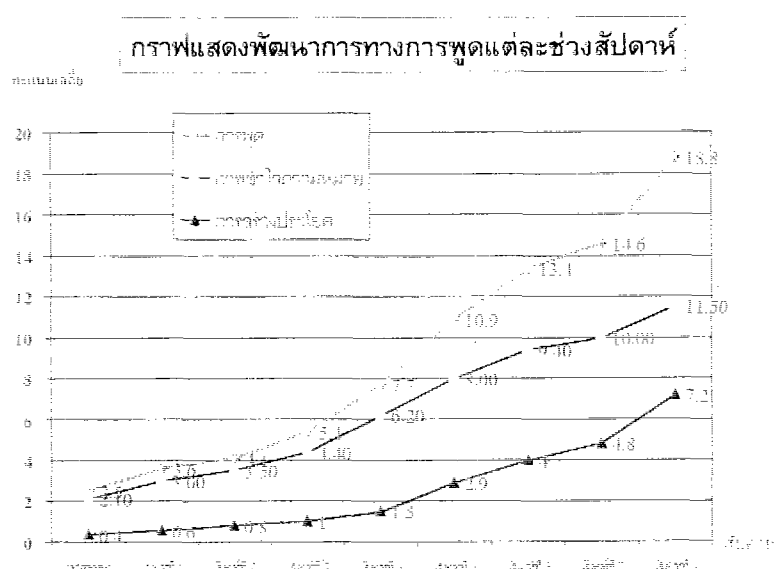
ผลการวิเคราะห์ตาราง 12 ปรากฏว่าในสัปดาห์ที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นก่อนการจัดกิจกรรม 1.10 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 6.13$) สัปดาห์ที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 1 เท่ากับ .50 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.24$) สัปดาห์ที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 2 เท่ากับ 1.30 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 4.99$) สัปดาห์ที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 3 เท่ากับ 2.30 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 5.81$) สัปดาห์ที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 4 เท่ากับ 3.20 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 6.25$) สัปดาห์ที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 5 เท่ากับ 2.50 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 3.73$) สัปดาห์ที่ 7 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 6 เท่ากับ 1.20 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.71$) และในสัปดาห์ที่ 8 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากสัปดาห์ที่ 7 เท่ากับ 4.20 คะแนน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 6.332$)

แผนภูมิแสดงการเปลี่ยนแปลงของพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยอย่างชัดเจนจากการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบพัฒนาการทางการพูดก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม



ภาพประกอบ 2 แผนภูมิแสดงคะแนนก่อนและหลังการทดสอบ

กราฟแสดงพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยจากการสังเกตพัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัยแต่ละช่วงสัปดาห์



ภาพประกอบ 3 กราฟแสดงพัฒนาการทางการพูดแต่ละสัปดาห์

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) และมีการสังเกตประกอบการจัดกิจกรรม โดยศึกษาเพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยก่อน – หลังการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา และศึกษาการเปลี่ยนแปลงของคะแนนการเข้าใจความหมายระหว่างการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัยก่อน – หลังการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา และศึกษาการเปลี่ยนแปลงของคะแนนการสร้างประโยคระหว่างการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีความแตกต่างกันของคะแนนการเข้าใจความหมายก่อน หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษา และการเปลี่ยนแปลงของคะแนนการเข้าใจความหมายในแต่ละช่วงสัปดาห์แตกต่างกัน
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีความแตกต่างกันของคะแนนการสร้างประโยคก่อน หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมทางภาษา และการเปลี่ยนแปลงของคะแนนการสร้างประโยคในแต่ละช่วงสัปดาห์แตกต่างกัน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชายหญิง อายุ 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยดำเนินการดังนี้คือ สุ่มด้วยการจับฉลากมา 1 ห้องเรียน จากจำนวน 2 ห้องเรียน และนำแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาทำการทดสอบกับห้องที่จับฉลากได้แล้วนำเด็กที่ได้คะแนนน้อย 10 อันดับสุดท้ายมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย
2. เกมทางภาษา

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
2. ทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม (Pretest) แล้วนำเด็กที่ได้คะแนนน้อย 10 อันดับสุดท้ายมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. สังเกตกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อมูลพื้นฐาน (Baseline)
4. ดำเนินการจัดกิจกรรมในช่วงกิจกรรมเสรี เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ได้แก่ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี วันละ 20 นาที
5. ทำการสังเกตทุกวันพฤหัสบดีของทุกสัปดาห์ โดยสังเกตกลุ่มละ 5 นาที หมุนเวียนกันไป ตลอดระยะเวลา 8 สัปดาห์
6. เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยนำแบบทดสอบฉบับเดิมมาทดสอบอีกครั้ง (Posttest)
7. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อน – หลังการจัดกิจกรรม และจากการสังเกตมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส (SPSS - Statistical Package for the Social Sciences for MS WINDOWS) ดังนี้

1. วิเคราะห์หาสถิติพื้นฐานของพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้การคำนวณในโปรแกรม SPSS FOR WINDOWS
2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนพัฒนาการทางการพูดก่อน – หลัง และระหว่างการทดลองโดยใช้สูตร t-test for Dependent Samples
3. วิเคราะห์ความแปรปรวนโดยใช้วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (One – Way Repeated – Measures Anova) โดยใช้การคำนวณในโปรแกรม SPSS FOR WINDOWS

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ ดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา มีความสามารถทางการเข้าใจความหมายหลังการจัดกิจกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และในแต่ละช่วงของการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีการเปลี่ยนแปลงด้านการเข้าใจความหมายสูงขึ้น แต่ในสัปดาห์ที่ 1-2 มีคะแนนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา มีความสามารถทางการสร้างประโยคหลังการจัดกิจกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และในแต่ละช่วงของการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีการเปลี่ยนแปลงด้านการสร้างประโยคสูงขึ้น แต่ในสัปดาห์ที่ 1-3 มีคะแนน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย โดยแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูดก่อน และหลังการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา โดยมีการสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยด้วยแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดในระหว่างการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาเพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยอย่างชัดเจนตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยโดยแยกออกเป็นรายด้าน คือการเข้าใจความหมาย และการสร้างประโยค ซึ่งทั้งสองด้านนี้จัดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย จากการศึกษาค้นคว้าสามารถอภิปรายผลได้ตามลำดับสมมติฐานดังนี้

1. จากการเปรียบเทียบคะแนนการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา ผลการวิจัยพบว่า การเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีพัฒนาการการเข้าใจความหมายสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมเป็น 6.80 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาเป็น 14.80 คะแนน จากคะแนนเฉลี่ยนี้ทำให้เห็นความแตกต่างของคะแนนการเข้าใจความหมาย และในขณะทำการจัดกิจกรรมผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการเข้าใจความหมายของเด็กปฐมวัยในระหว่างการจัดกิจกรรม เมื่อพิจารณาความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยแต่ละช่วงสัปดาห์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีค่าเท่ากับ 2.10 คะแนน และเมื่อได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาในสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 และ 3.50 ตามลำดับ ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อการทดลองดำเนินไปในสัปดาห์ที่ 3, 4, 5, 6, 7 และสัปดาห์ที่ 8 ผลของคะแนนเฉลี่ยของการเข้าใจความหมายเป็น 4.40, 6.20, 8.00, 9.40, 10.00 และ 11.50 ตามลำดับ โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าการเข้าใจ ความหมายของเด็กปฐมวัยในช่วงสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในระยะสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 2 ของการจัดกิจกรรมนั้นเป็นช่วงระยะเวลาที่เด็กกำลังเก็บเกี่ยวข้อมูล คำศัพท์ และกระบวนการต่างๆ เมื่อการทดลองดำเนินไปเด็กมีการสะสมข้อมูลได้เพียงพอและเมื่อมีโอกาสได้แสดงศักยภาพเด็กจะดึงข้อมูลที่ได้สะสมหรือที่ได้ตกตะกอนมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเห็นได้จากการจัดกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 3 – 8 ที่มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับเพียเจต์ (Piaget) ที่กล่าวว่าเด็กมีการรับรู้ข้อมูลใหม่ (Assimilation) เป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วมีการปรับเปลี่ยนแนวความคิดในการดูดซับข้อมูลใหม่ที่ได้รับมา (Accommodation) ซึ่งกระบวนการนี้จะเกิดขึ้นร่วมกันและก่อให้เกิดพัฒนาการขึ้น (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540 : 57) และเกมแต่ละเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นถือได้ว่าเป็นสิ่งเร้าที่คอยกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็นที่จะเรียนรู้ที่จะร่วมทำกิจกรรม เนื่องจากเกมมีรูปแบบที่หลากหลาย แปลกใหม่อยู่ตลอดเวลาทำให้เด็กเกิดความสนใจ ดังที่เพียเจต์ (Piaget) กล่าวว่า เด็กที่อยู่ในขั้น Peoperation Stage เป็นวัยที่เด็กอยากรู้อยากเห็น ชอบซักถาม และสำรวจ สิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540 : 182-184) ซึ่งผลจากการศึกษาจะเห็นได้ว่าสอดคล้องและเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 1 โดยผู้วิจัยขอยกตัวอย่างประกอบเพื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของการเข้าใจความหมายของกลุ่มตัวอย่างก่อน และหลังการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาโดยดูจากการทดสอบเด็กก่อนการจัดกิจกรรม (Pretest) และสอบหลังการจัดกิจกรรม (Posttest) ของเด็กชายคนหนึ่งจากแบบทดสอบชุดที่ 1 ตอนที่ 2 ข้อที่ 4 ซึ่งถามเด็กว่ารูปภาพ 3 รูปนี้รูปใดสัมพันธ์กับนก เด็กชายเลือกรูปที่ 2 (รูปรังผึ้ง) ซึ่งเป็นคำตอบ ที่ผิด จากนั้นผู้วิจัยถามต่อไปว่าทำไมหนูถึงเลือกรูปนี้เพื่อดูความเข้าใจ ว่าเป็นเช่นไร

เด็กไม่ตอบ และเมื่อเสร็จสิ้นการทดลองในสัปดาห์สุดท้ายคือสัปดาห์ที่ 8 ผู้วิจัยก็นำแบบทดสอบฉบับเดิมมาทำการทดสอบเด็กอีกครั้ง เขาเลือกตอบข้อ 3 ซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้องและเมื่อถามว่าทำไมหนูถึงเลือกแบบนี้เด็กให้เหตุผลว่า “กินกมันอยู่ได้ อันอื่นนอยู่ไม่ได้หรอกเพราะมันไม่มีรูให้นกเข้าไป”

2. จากการเปรียบเทียบคะแนนการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา ผลการวิจัยพบว่า การสร้างประโยคของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีพัฒนาการการสร้างประโยคสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาเป็น 2.60 คะแนน และคะแนนหลังการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาเป็น 8.50 คะแนน จากคะแนนเฉลี่ยนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของการสร้างประโยคและในขณะทำการจัดกิจกรรมผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัยในระหว่างการจัดกิจกรรม เมื่อพิจารณาความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยแต่ละช่วงสัปดาห์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีค่าเท่ากับ .40 คะแนน เมื่อได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยในสัปดาห์ที่ 1, 2 และสัปดาห์ที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเป็น .60, .80 และ 1.00 ตามลำดับ โดยแตกต่างอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติและเมื่อการทดลองดำเนินไปในสัปดาห์ที่ 4, 5, 6, 7 และสัปดาห์ที่ 8 ผลของคะแนนเฉลี่ยของการสร้างประโยคเป็น 1.50, 2.90, 4.00, 4.80 และ 7.20 ตามลำดับ โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าการสร้างประโยคของเด็กปฐมวัยในช่วงสัปดาห์ที่ 1, 2 และสัปดาห์ที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างไม่มีนัยสำคัญ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในระยะสัปดาห์ที่ 1 - 3 ของการจัดกิจกรรมนั้นเป็นช่วงระยะเวลาที่เด็กกำลังทำความเข้าใจและสะสมข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าใจความหมายซึ่งเนื่องมาจากการสร้างประโยคของเด็กเป็นขั้นของพัฒนาการทางการพูดที่สูงกว่าการเข้าใจความหมายเมื่อเด็กมีการเข้าใจความหมายที่ดีย่อมส่งผลต่อพัฒนาการทางการสร้างประโยคให้ดีขึ้นด้วย และในขณะที่เด็กเล่นเกมทางภาษาเด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ได้ทำงานร่วมกันทั้งกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ เด็กจะสร้างระบบภาษาหรือระบบการพูดของตัวเองขึ้นมา โดยเด็กได้ถ่ายทอดความคิดจินตนาการ แสดงความรู้สึกออกมาเป็นคำพูดได้รับภาษาใหม่ๆ จากเพื่อนที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เด็กรู้ว่าการพูดเป็นเครื่องมือที่สำคัญของการยอมรับในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับ ทรรษา นิลวิเชียร (2535 : 64) กล่าวไว้ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ได้เข้าใจความหมาย ได้เรียนรู้โน้ตทัศน์จากคำศัพท์ของผู้ที่มีปฏิสัมพันธ์กัน โดยสอดคล้องกับการศึกษาของเนื่อน้อง สนับบุญ (2541 : บทคัดย่อ) พบว่าเด็กที่ได้พูด ได้เล่าเรื่อง ได้เล่านิทานต่อกับเพื่อนจะมีพัฒนาการทางภาษาสูงขึ้น นอกจากนี้การเล่นเกมทางภาษายังก่อให้เกิดความสนุกสนานในขณะเล่นเกม โดยที่บรูเนอร์ (Bruner) กล่าวไว้ว่า เด็กจะเรียนรู้ภาษาได้รวดเร็วในกิจกรรมที่สนุกสนาน และเด็กจะใช้รูปแบบไวยากรณ์ที่ซับซ้อนครั้งแรกในสถานการณ์การเล่น (ทรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 64)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เมื่อพิจารณาจากคะแนนพัฒนาการทางการพูดโดยเฉลี่ยรวม พบว่า คะแนนเฉลี่ยรวมของพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยก่อน และหลังการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษามีคะแนนเฉลี่ยเป็น 9.40 และ 23.30 ตามลำดับ ซึ่งพบว่ามีค่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และคะแนนเฉลี่ยรวมในแต่ละช่วงสัปดาห์ของการสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยมีคะแนนเฉลี่ยในสัปดาห์แรกก่อนการจัดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเป็น 2.50 และในสัปดาห์ที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 และสัปดาห์ที่ 8 เป็นดังนี้ 3.60, 4.10, 5.40, 7.70, 10.90, 13.40, 14.60 และ 18.80 ตามลำดับ โดยคะแนนเฉลี่ยรวมแต่ละช่วงสัปดาห์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจสืบเนื่องจากการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษานั้น มีครูผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมคอยกระตุ้นให้เด็กร่วมกิจกรรม และ

เกมทางภาษาเป็นการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่ไม่เป็นทางการซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านกล่าวไว้ว่า การพัฒนาภาษาในการพูดจะพัฒนาได้ดีในการเรียน การสอนที่ไม่เป็นทางการ ไม่เป็นวิชาการ ให้อิสระในการพูด การคิด ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วรี เกียสกุล (2530 : บทคัดย่อ) ที่พบว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมจะมีความสามารถทางการใช้ภาษาและการฟังสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้แบบฝึกหัด และสัมพันธ์กับแนวคิดของฉันทนา ภาคบงกช (2528 : 47-49) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมให้เด็กในบรรยากาศที่ไม่เครียด ให้ความรัก ความเป็นกันเอง ไม่มีถูกหรือผิด ให้อิสระในการทำกิจกรรมทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัย และมีความรู้สึกที่ดีในตนเอง ซึ่งสิ่งดังกล่าวเป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาพูดที่ดีของเด็กต่อไปในอนาคต และการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการและวุฒิภาวะของเด็ก โดยเกมแต่ละเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเด็กซึ่งเด็กวัยนี้เป็นวัยที่ชอบเล่นเป็นชีวิตจิตใจ เมื่อเด็กสนใจอะไรก็สามารถเรียนรู้สิ่งนั้นได้ดี ในการเล่นเกมทางภาษาในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง และเมื่อเด็กได้กระทำบ่อย ๆ จึงเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ดิวอี้ (Dewey, 1944 : 143-178) ที่กล่าวว่าเด็กจะเกิดการเรียนรู้เมื่อเด็กได้ลงมือกระทำ (Learning by Doing) ซึ่งเด็กได้ฝึกจินตนาการ ฝึกความคิด ฝึกเชื่อมโยงประสบการณ์เก่ากับประสบการณ์ใหม่เข้าด้วยกัน โดยสร้างเป็นภาพ เป็นเรื่องราวต่างๆ ตามความคิด ความเข้าใจ ของเด็ก ดังตัวอย่างเกมคัดการณ์อนาคต โดยเกมนี้ผู้วิจัยได้มีรูปภาพ 2 รูปให้เด็กดู รูปแรกเป็นรูปคนปลูกต้นไม้ และรูปที่ 2 เป็นรูปดอกไม้ ออกดอก และผู้วิจัยได้ถามเด็กว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป เด็กๆ ช่วยกันเล่าว่า เด็กก็ลงน้ำต้นไม้ แล้วฝนก็ตกมา เด็กก็เอาขี้วัวไปใส่ แล้วดอกไม้ก็ออกดอกใหญ่มากมีกลิ่นหอมด้วยแล้วหนูก็เด็ดดอกไม้ไปบ้านเพื่อให้บรรยาศสดชื่น แล้วก็เอาไปให้แม่เหมือนวันแม่เลย แล้วดอกไม้ก็แก่ลง แก่ลง เพราะเด็กไม่ได้รดน้ำต้นไม้ จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่าเด็กมีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมที่เขาได้กระทำหรือได้รับรู้และได้มีส่วนร่วม มาสร้างเป็นเรื่องราวใหม่ เด็กมีจินตนาการ มีความคิดเป็นของตัวเอง และสามารถนำเรื่องที่ใกล้ตัวมาสร้างเป็นเรื่องราวได้อย่างน่าฟัง การเล่นเกมทางภาษาจะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ และเกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง โดยเมื่อเด็กเล่นเกมได้สำเร็จ หรือเล่นเกมได้ตามจุดมุ่งหมาย ตามกฎ กติกาที่ตกลงไว้ เขาก็จะเกิดความกระตือรือร้น ความกล้าที่อยากจะนำเสนอผลงานของพวกเขา ซึ่ง แบนดูรา (Bandura) กล่าวไว้ว่า ประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จของเด็กจะเป็นวิธีที่จะพัฒนาการรับรู้ ทำให้ใช้ทักษะการพูดที่ได้รับการ ฝึกฝนอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น บุคคลที่รับรู้ว่าคุณมีความสามารถจะทำให้อยากทำงานหรือทำกิจกรรมต่างๆ ให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2541 : 59-60) โดย ภารณี เศรษฐวงศ์สิน (2540 : บทคัดย่อ) ศึกษาพบว่า เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมด้วยภาษาพูด จะมีความเชื่อมั่นในตนเองสูง เมื่อเด็กมีความเชื่อมั่นในตนเองจะส่งผลต่อความสามารถทางการพูดเช่นกัน

ผลการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาสามารถส่งผลต่อพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยได้ ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงบทบาทของครูที่คอยกระตุ้น และเชิญชวนให้เด็กเกิดการตอบสนอง โดยลักษณะของเกมต้องสอดคล้องกับพัฒนาการและวุฒิภาวะของเด็กเป็นสำคัญ ผู้ที่สนใจที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดสามารถนำวิธีการนี้เป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูด ซึ่งการพูดจัดเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับพัฒนาการด้านอื่นๆ ต่อไป

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

1. การจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษานั้น สิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรมคือบทบาทของครูผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมซึ่งสิ่งที่ควรคำนึงถึงอย่างยิ่งคือการให้เด็กได้ทำกิจกรรมอย่างอิสระ และเปิดโอกาสให้เด็กได้พูด ได้แสดงความคิดเห็นหรือแม้กระทั่งคอยกระตุ้นให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรม เอาใจใส่กับเด็กทุกคนให้ความรัก ให้ความเป็นกันเองกับเด็ก คอยช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ และคอยสังเกตพฤติกรรมของเด็ก
2. ควรมีการจดบันทึกคำพูดของเด็กขณะทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับครู และสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าหรือความเจริญของพัฒนาการของเด็กได้อย่างต่อเนื่อง และเมื่อพบว่าเด็กมีปัญหาหรือบกพร่องด้านใดครูผู้สอนก็จะสามารถจัดกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กตรงตามปัญหาและความต้องการของเด็ก
3. การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงศักยภาพของเด็กแต่ละคนว่ามีศักยภาพมากน้อยเพียงใด คำพูดของเด็กจะแสดงให้เห็นถึงความคิด ความรู้สึก ตลอดจนความสามารถทางสติปัญญาของเด็กแต่ละคนได้เป็นอย่างดี เด็กมีการเรียนแบบภาษาจากเพื่อน จากคนใกล้ชิดซึ่งส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทางการพูดที่ดีขึ้น
4. เกมที่มีรูปแบบแปลกใหม่อยู่เสมอ นั้น สามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากร่วมกิจกรรม และไม่เกิดความเบื่อหน่ายในกิจกรรมนั้น
5. ลักษณะของเกมทางภาษาควรมีสีสัน และขนาดที่พอเหมาะซึ่งขนาดของเกมทางภาษาที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมี 3 ขนาด คือเกมที่เป็นบัตรภาพจะเป็นเกมขนาดเล็กโดยมีขนาด 3 x 3 นิ้ว ส่วนเกมที่เป็นรูปภาพนั้นมีขนาด 11 x 18 นิ้ว และ 15 x 20 นิ้ว ซึ่งพบว่าเด็กมีความสนใจในรูปภาพ สีสัน และสามารถหยิบจับได้อย่างคล่องแคล่ว

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

1. ในการจัดกิจกรรมเล่นเกมทางภาษาครูควรสร้างความคุ้นเคยกับเด็กจนสามารถเรียกชื่อเด็กได้อย่างถูกต้อง เด็กจะเกิดความไว้วางใจในตัวครู ซึ่งจะส่งผลให้เด็กกล้าคิด กล้าพูด และกล้าแสดงออกอย่างเต็มศักยภาพของเด็ก
2. ครูผู้สอนสามารถผลิตเกมง่ายๆ เพื่อเป็นสื่อคอยกระตุ้นให้เด็กอยากร่วมทำกิจกรรมและได้เกิดความรู้ตามที่ครูผู้สอนตั้งไว้
3. ควรมีการส่งเสริมให้ครูผู้สอนทำวิจัยในชั้นเรียนเกี่ยวกับปัญหา สาเหตุ และผลที่มีต่อพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย
4. ควรชี้แจง หรืออธิบายวิธีการเล่นเกมแต่ละเกมให้เด็กเข้าใจ ก่อนที่จะดำเนินการเล่นเพื่อให้การเล่นดำเนินไปตามกฎ และกติกาที่ตั้งไว้ไม่ให้เกิดความวุ่นวาย สับสนในการเล่น
5. เนื้อหาในการจัดทำเกมนั้นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามจุดมุ่งหมายของครูผู้ดำเนินการกิจกรรม จะให้เด็กเกิดการเรียนรู้เรื่องใด ก็สามารถนำเนื้อหามาใส่ได้แต่ทั้งนี้ควรเป็นเรื่องใกล้ตัวเด็กและเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็กเนื่องจากเด็กสามารถโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นตามประสบการณ์ที่เด็กมี ซึ่งอาจจะนำสิ่งที่อยู่ในท้องถิ่นของเด็กมาจัดเป็นกิจกรรมให้เด็กได้เล่น เด็กจะเกิดความสุขสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดการเรียนรู้ควบคู่กันไป

ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำเกมทางภาษาไปศึกษาค้นคว้ากับเด็กที่มีความบกพร่องทางการพูด และเด็กที่ใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาที่ 2 เช่น ภาคใต้ หรือบางจังหวัดที่มีการใช้ภาษา 2 ภาษา
2. ควรมีการศึกษาในตัวแปรตัวอื่นนอกเหนือจากพัฒนาการทางการพูดโดยการจัดกิจกรรมเล่นเกม เช่น พหุปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ การคิด หรือความเชื่อมั่น เป็นต้น
3. ควรมีการศึกษาถึงสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน ภายในกลุ่มเพื่อน ว่ามีผลต่อพัฒนาการทางการพูดหรือไม่ อย่างไร
4. ควรหาเทคนิควิธีอื่นๆ ที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดให้กับเด็กปฐมวัย เช่น การดูวีดิทัศน์ การทัศนศึกษา หรือแม้กระทั่งการสอนแบบดำเนินเรื่อง เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2508-2509). รายงานการสำรวจประมวลคำของเด็กวัยเริ่มเรียน. กรุงเทพฯ : กองวิจัย
กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- . (2529-2531). บัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา เล่มที่ 5.
กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ.
- . (2540). คู่มือประเมินพัฒนาการเด็กระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ.
- * กานต์ รัตนพันธ์. (2532). การศึกษาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองใช้และไม่ใช้จดหมาย
ข่าวแบบสื่อสารสองทาง. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กิตยวดี บุญเชื้อ. (2527). "นิทานกับเครื่องประกอบ," ในกลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการ
การสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- * กุลยา ดันติผลาชีวะ. (2542). การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3 – 5 ขวบ. กรุงเทพฯ : โชติสุขการพิมพ์.
- เกษมศักดิ์ ภูมิศรีแก้ว. (2523). เด็ก – จิตวิทยาการศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- โกชัย สาริกบุตร. (2533). การพัฒนาเด็กด้วยกิจกรรมมหาสนุก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงศิลป์การพิมพ์.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2524). เกม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- จันทวรรณ เทวรักษ์. (2526). อิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมทางการศึกษาในวัย 4 – 6 ปี ที่มี
ผลต่อการเรียนรู้ภาษาไทย และคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา. รายงานการวิจัย. นครปฐม :
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- * จันทิภา ลิ้มปิเจริญ. (2524). ความสามารถในการรู้จักถ้อยคำและเข้าใจคำของเด็กก่อนนุบาลในจังหวัดภูเก็ต.
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ถ่ายเอกสาร.
- จินตนา สุทธจินดา. (2522). พัฒนาการทางภาษาด้านชนิดและสัดส่วนของคำของเด็กก่อนวัยเรียน. ปรินซ์
นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- * จุฬารัตน์ อินุพัฒน์. (2543). พัฒนาการทางภาษาพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่น
บล็อก. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

เจียมใจ จีระอำพร. (2533). ความสามารถในการฟังแยกเสียงของเด็กที่มีอายุระหว่าง 5 ปี ถึง 7 ปี 11 เดือน.

วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ความผิดปกติของการสื่อความหมาย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหิดล. ถ่ายเอกสาร.

* ฉันทนา ภาคบงกช. (2538). การสัมมนาทางวิชาการเรื่องสื่อเพื่อพัฒนาเด็กไทยวัยเรียนรู้. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2525). ลักษณะและเทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ : พัทธอักษร.

* ชุตินา สัจจานนท์. (2524, กุมภาพันธ์). "ปัญหาน่ารู้ของคุณพ่อ คุณแม่เกี่ยวกับการอ่านของลูก," ใน
แม่และเด็ก. 4(63) : 51-56.

* ดวงเดือน ศาสตราภกร. (2529). การเปรียบเทียบบทกวีพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะ
มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

* ทวี สุรเมธี. (2521). ความพร้อมในการอ่านของเด็กก่อนวัยเรียนในจังหวัดชุมพร. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

* ทินวัฒน์ มฤคพิทักษ์. (2526). พุดได้พุดเป็น. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ก้องหลังการพิมพ์.

ธีราพร กุลนันทน์. (2530). การศึกษาผลของการเล่นต่างกลุ่มอายุที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย.
ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

* นงเยาว์ คลินิกฉาย. (2543). ความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริม
ประสบการณ์โดยใช้เพลงประกอบ. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

นัทธ อัครภารณ. (2541). การสร้างชุดการฝึกอ่านคำภาษาไทยสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ คห.ม.
(คหกรรมศาสตร์). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

นภเนตร ธรรมบวร. (2540). การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

* นววรรณ พันธุมธา. (2534). "หลักการใช้ภาษาในการสื่อสาร," ในเอกสารการสอนชุดวิชาภาษาไทย 1 หน่วยที่
1-8. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

* นิตยา ประพฤติกิจ. (2539). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.

เนื่อน้อง สันนิบุญ. (2541). ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่นนันทนาการ.
กรุงเทพฯ : ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

* บันลือ พฤกษ์วัน. (2518). แนวการสอนสำเร็จรูป คู่มือการสอน ป. 1 และเด็กแรกเรียน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. (2526). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ : ภาควิชา
พื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

----- (2545). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่องการวัดประเมินการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ภาควิชาวัดผลและ
วิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บุญโชติ นุ่มปาน. (2537). ผลการใช้เกมคณิตศาสตร์ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

บุญนาถ นิตยสุทธิ์. (2530). การศึกษาเปรียบเทียบการรู้จักคำภาษาไทยของเด็กที่เคยและไม่เคยผ่านการ
เตรียมความพร้อมตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล 3 ขวบ ของโรงเรียนอนุบาลสุรินทร์
จังหวัดสุรินทร์. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2528). การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง : การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บำเพ็ญ การพานิชย์. (2539). พัฒนาการอ่านของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมสนทนา
ประกอบกิจกรรมการอ่าน. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ประทีป วาतिकินกร. (2539). ลักษณะและการใช้ภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ประเทิน มหาจันทร์. (2529). หลักการสอนภาษาในชั้นประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
องค์การคำคุรุสภา.

ประพันธ์ เจียรกุล. (2535). "ของเล่นและเกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์," ใน เอกสารชุดฝึกอบรมหลัก
สูตรการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ด้วยของเล่นและเกม. นนทบุรี : มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช.

ประภาพรรณ เอี่ยมสุภานิต. (2536). โครงการวิจัยเรื่องการศึกษาสถานภาพทั่วไปของการจัดการศึกษา
กลุ่รรคศึกษาในประเทศไทย. นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

* ประมวญ ดิฉลินสัน. (2536). เมื่อลูกรักได้ครุดี. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ตันอ้อ.

ประสพศรี อังถาวร. (2529). สุขภาพเด็ก : การดูแลเด็กปกติ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- * ปรีชา ทิชนพงศ์. (2522). *ลักษณะภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : ประเสริฐการพิมพ์.
- ปิยศักดิ์ สินทรัพย์. (2530). *การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน*. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- * เปลื้อง ณ นคร. (2540). *ภาษาวรรณนา วิวัฒนาการและวิบัติของภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง.
- พรทิดา ทองสว่าง. (2527). *พัฒนาการทางภาษาของเด็กในระดับคำ*. กรุงเทพฯ : คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว. (2515). "ความเป็นชาติไทยโดยแท้จริง," ใน *ปกิณกคดี*. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : บรรณการ.
- พัชรพรรณ วิเศษสมน. (2531) *แบบภาพ รามา SD-III ทดสอบการฟังแยกเสียงพูดระดับคำของเด็กกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ความผิดปกติของการสื่อความหมาย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรีย์ สวนแก้ว. (2536). *จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : ดวงกมลการพิมพ์.
- พัฒนา ชัยพงศ์. (2530, กรกฎาคม). "อนุบาลศึกษา : สอนอะไร สอนอย่างไร," ใน *รักลูก*. 5(54) : 112-115.
- * พัฒนพร สุทธิยานุช. (2524). *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 1-7*. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พิณทิพย์ ทวยเจริญ. (2522). "พัฒนาการทางภาษาของเด็ก," ใน *คุรุปริทัศน์*. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- * พิสมัย ถิระแก้ว. (2524). "วาทกรรมสำหรับครู," *เอกสารนิเทศศึกษานับที่ 234*. กรุงเทพฯ : หน่วยการนิเทศกรรมฝึกหัดครู.
- พูนสุข บุญสวัสดิ์. (2527). "เกมและการละเล่นเสริมคุณธรรม," ใน *กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพเราะ พุ่มมัน. (2543). *กิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา*. กรุงเทพฯ : แวนแก้ว.
- พื่อน เปรมพันธ์. (2542). *ศาสตร์แห่งการใช้ภาษาไทย*. กาญจนบุรี : โปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี.
- * ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก : เอกสารคำสอนวิชา ปว. 333*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภรณ์ เศรษฐวงศ์สิน. (2540). *การศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เสริมด้วยภาษาพูดกับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ปกติ*. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- มณีวรรณ พรหมน้อย. (2526). *เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์วรรณสาร.
- * มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2524). *เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาพฤติกรรมเด็ก*. นนทบุรี. สาขา
วิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- * ----- (2525). *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 1-7*. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- (2527). *เอกสารประกอบการสอนชุดสื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1-7*. นนทบุรี.
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- * มานวิกา ผลวิรุฬห์. (2533). *ความสามารถในการเล่าเหตุการณ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้ทักษะ
และสร้างสรรค์กับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษา
ศึกษาแห่งชาติ*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ยุวดี เทียมประสิทธิ์. (2536). *การพัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). *การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามีติสัมพันธ์*. ปรินญา
ณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- * เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- * ----- (2542). *กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แม็ค.
- รจนา ทรรทรานนท์. (2529). *ความผิดปกติทางการพูด*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์.
- * รังสรรค์ จันต๊ะ. (2541). *เอกสารประกอบการสอนวิชา ศท ๑๓๐ ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์
การพิมพ์.
- * ราตี ทองสวัสดิ์. (2533). *จำเป็นต้องสอนอ่าน เขียน ในชั้นอนุบาลไหม ? เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ :
ชมรมไทย - อิสราเอล.
- รุ่งนภา วุฒิ. (2543). *ผลของการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปริศนาคำทายแบบโปรแกรม
เส้นตรงและการใช้ปริศนาคำทายทั่วไปที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณินพนธ์
กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.

- * เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2523). "การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ด้านภาษาแก่เด็กอนุบาล," ใน เอกสารประกอบการสอนวิชาหลักสูตรและการสอนสำหรับเด็กเล็ก. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2524). "การเล่นเป็นการเรียนของเด็ก," ใน เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียนเล่ม 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2526). เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาศติปัญญาเด็ก : เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไตรเนต.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณท์ อักษรพงศ์. (2539). ภาษาไทย – คำและวลีภาษาต่างประเทศ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณภา หารชุมพล. (2530). การฟังเข้าใจภาษาของเด็กไทยที่มีอายุระหว่าง 5 ปี ถึง 6 ปี 11 เดือน ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ความผิดปกติของการสื่อความหมาย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล. ถ่ายเอกสาร.
- วรสุดา บุญยไวยโรจน์. (2527). รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาความพร้อมของนักเรียนชั้นเด็กเล็กในโครงการการศึกษาและพัฒนาแบบการจัดการเรียนการสอนชั้นเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : กองวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.
- วราภรณ์ รักวิจัย. (2527). การศึกษาก่อนวัยเรียน : เอกสารประกอบการสอน กร. 311. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- (2533). การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ.
- วรี เกียสกุล. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและแบบฝึก. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วันเพ็ญ ปลุพัฒน์. (2539). การเล่นเกมแบบกลุ่มซึ่งเน้นที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วารินทร์ อักษรนำ. (2542). คู่มือการสร้างและการใช้เกมประกอบการอบรม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ O.N.G.
- * วิจิตรา วิเศษสมบัติ. (2539). ความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- * วิจินต์ ภาณุพงศ์. (2522). โครงสร้างภาษาไทย : ระบบไวยากรณ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2523). พัฒนาหลักสูตรและการสอนมิติใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองธรรม.
- * ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. (2519). พัฒนาการทางภาษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บรรณกิจเทรดดิ้ง.
- (2541?) พัฒนาการทางภาษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- * ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริกาญจน์ โกสุมภ์. (2541). รายงานการวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างประสิทธิผลโรงเรียนขยายการศึกษาระดับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.
- * สกิตนันทน์ อยู่คงแก้ว. (2541). ทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสรุปกิจกรรมในวงกลมโดยใช้เทคนิคการสร้างสมดุลเล่มใหญ่. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- * สนิท ตั้งทวี. (2529). การใช้ภาษาเชิงปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สมจิต สวธนไพบุลย์. (2526). วิทยาศาสตร์สำหรับครูประถม. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. (2525). "สื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา," ใน เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยเด็กเล่มที่ 1. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2541). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจิต เพียรชอบ. (2539). "ภาษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์," ใน สรุปผลสัมมนาทางวิชาการเรื่องทิศทางการภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ศรีเมืองการพิมพ์.
- สุชา จันท์เอม. (2536). จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุธินี จิตราพิทักษ์กุล. (2540). การศึกษาความสามารถทางการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม. กรุงเทพฯ ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- * สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ. (2524). รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาปัญหาของเด็กภาคเหนือในการเรียนภาษาไทยกลาง. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- (2526). วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.

* เสาวนิต อนุวัชศิริวงศ์ และถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์. (2530). พฤติกรรมการเรียนการสอนระหว่างเด็กและผู้ใหญ่.
กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หรรษา นิลวิเชียร. (2535). ปฐมวัย : หลักสูตรและแนวปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง
เฮาส์.

* อภิญา กังสนารักษ์. (2530). การศึกษาพัฒนาการทางภาษาด้านจำนวนด้วยคำและการใช้ประโยคในการสื่อ
สารของเด็กก่อนวัยเรียนอยู่ในสถานสงเคราะห์ของกรมประชาสงเคราะห์และในครอบครัวปกติ.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

อรรวรรณ สุ่มประดิษฐ์. (2532). พฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัยและระดับชั้นการเล่นทางสังคมของ
เด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทย และการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป. ปริญญาานิพนธ์
กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.

* อรุณี เหลืองหิรัญ. (2533). การศึกษาความพร้อมทางภาษาและการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
ประสบการณ์โดยใช้โครงสร้างระดับยอด. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

* อัจฉรา ชีวพันธ์. (2529). พัฒนาการวากยสัมพันธ์และโนสัมผัสในการเรียงคำโย่งคู่. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

----- (2534). คู่มือการสอนภาษาไทย:กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ. :
ไทยวัฒนาพานิช.

* อำไพ สุจริตกุล และธิดา โมสิกรัตน์. (2534). "การพูด 1 – 2," ใน เอกสารการสอนชุดวิชา ภาษาไทย 1 หน่วย
ที่ 1 – 8. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Arnold, A. (1983). "Your child Play," in *Child Development*. Series. p 110-113.

Bloom, L. (1978). *Reading in Language Development*. New York : John Wiley & Sons.

Buray – Stock, Judith and others. (1996). "Rater Agreement Indexes for Performance
Assessment," *Educational and Psychological Measurement*. 52(6) : 256.

Clark, H.H. and Clark, E.V. (1977). "Psychology and Language" In Blewitt, P "Word meaning
acquisition in young children : A review of theory and research," *Advance in child
Development and Behavior*. 17(182) : 137-195.

Dewey, J. (1944). *How We Think*. Boston D.C. : Health and Co.

- * Dickerson, D.P. (1976, April). "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional activities as means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid – Year First – Grade Children with limited sight Vocabularies," in *Dissertation Abstracts*. 10 : 6456-A.
- * Downing, J and Thackrey, D. (1971). *Reading Readiness*. University of London Press, London.
- Friedman, W.J. and Seely, F.B. (1976). "The child's acquisition of spatial and temporal word meaning," in *Child Development*. 42 : 1103 –1108.
- Hurlock, E. B. (1972). *Child Development*. New York : McGraw – Hill.
- * Kastelorzios, G. (1995). *Contexts that support Language Development in a Kindergarten Classroom*. Concordia University.
- Kencaid, W. A. (1977, January). "A study of Effects on Children's Attitude and Achievement in Mathematical Games into the Home by Specially Trained Parents," in *Dissertation Abstracts*. 37 : 4194-A.
- Lovell, K. (1972). "The growth of the control of grammar in imitation, comprehension and production," in *J. of Child PsychoPhychiat*.
- McCarthy, D. (1960). "Language Development in Children," in *Manual of Child Psychology*. ed. Carmichael, L. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Monighan, P.A. (1983). "Social and Cognitive Dimensions of Solitary Play and Egocentric Speech During the Preschool Years," in *Dissertation Abstracts International*. p 163.
- Nelson, K. (1977, November). "Individual Differences in Language Development : Implications for Development and Language," in *Dissertation Abstract International*. 11 : 27793.
- New Standard Encyclopedia. (1971). *Game*. Chicago. Standard Education Corporation. p 69.
- Orcutt, L.E. (1972, July). "Child Management of Instructional Games : Effects upon cognitive Abilities, Behavioral Maturity and self Concept of Disadvantaged Preschool Children," in *Dissertation abstracts*. 1 : 147-A.
- Parten, M.B. (1926). *Social Participation Among Preschool Children*. J. Of Abnormal & Soc. Psychol. 27 : 243-269.
- Piaget, J. (1926). *Play, Dreams and imitation in Childhood*. p. 296. New York : W.W. Norton & Co.

- * Piaget, J. and Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. New York : Weaver, Helen, Basic Books.
- Smilansky, S. (1968). *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. p 168. New York : Wiley.
- Sutton – Smith, B. (1972). "Play as a transformation set. Journal of Health," in *Physical Education and Recreation*. p. 32 – 33, 43.
- * Thinker, M.A. (1952). *Teaching – Elementary Reading*. New York : Appieton Century Crafts.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- คู่มือดำเนินการทดสอบพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย
- ตัวอย่างแบบสอบถามพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย
- คู่มือการใช้แบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย
- แบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย

คู่มือดำเนินการทดสอบพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี)

คำชี้แจง

เนื่องจากผู้รับการทดสอบเป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 แบบทดสอบจึงเป็นรูปภาพโดยผู้ดำเนินการทดสอบเป็นผู้อธิบายวิธีการทำแบบทดสอบ โดยดำเนินการทดสอบทีละชุดและทำการทดสอบเด็กทีละคน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบทดสอบนี้ใช้เพื่อทดสอบพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 5 – 6 ขวบ) ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทางภาษา
2. ลักษณะของแบบทดสอบพัฒนาการทางการพูดนี้มีจำนวนทั้งหมด 2 ชุด ดังนี้
 - ชุดที่ 1 แบบทดสอบการเข้าใจความหมายจำนวน 18 ข้อ เป็นแบบทดสอบประเภทข้อคำถามที่เป็นรูปภาพและปฏิบัติตามคำสั่งโดยแยกออกเป็น 3 ตอนดังนี้
 - แบบทดสอบเกี่ยวกับคำตรงข้าม เป็นแบบทดสอบที่ให้เด็กหาคำตอบที่มีความหมายตรงข้ามกับคำที่กำหนดไว้ จำนวน 6 ข้อ
 - แบบทดสอบเกี่ยวกับศัพท์สัมพันธ์ เป็นแบบทดสอบที่ให้เด็กหาคำตอบที่มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดไว้ จำนวน 6 ข้อ
 - แบบทดสอบการปฏิบัติตามคำสั่ง เป็นแบบทดสอบที่ให้เด็กหาคำตอบตามคำสั่งที่กำหนดไว้ จำนวน 6 ข้อ
 - ชุดที่ 2 แบบทดสอบการสร้างประโยค เป็นแบบทดสอบที่ให้เด็กพูดหรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับภาพที่กำหนดไว้ จำนวน 5 ข้อ
3. ผู้ดำเนินการทดสอบ 1 คน และผู้ช่วยผู้ดำเนินการทดสอบ 1 คน สำหรับดูแลเด็กที่ยังไม่ได้รับการทดสอบ
4. ระยะเวลาในการทดสอบชุดละ 1 วัน รวมใช้เวลาทั้งหมด 2 วัน

วิธีดำเนินการก่อนการทดสอบ

1. ตรวจจำแนกแบบทดสอบให้ครบถ้วนและเขียนชื่อของผู้รับการทดสอบเตรียมไว้ให้พร้อม
2. ศึกษาแบบทดสอบและคู่มือให้เข้าใจกระบวนการทั้งหมด จนเกิดความชำนาญในการใช้แบบทดสอบ
3. จัดสถานที่สอบให้อยู่ในสภาพที่สะดวกสบาย จัดโต๊ะเก้าอี้ให้เหมาะสมกับผู้รับการทดสอบ
4. เตรียมอุปกรณ์ในการทดสอบ ดังนี้
 - 4.1 แบบทดสอบและคู่มือทดสอบ อย่างละ 1 ชุด
 - 4.2 นาฬิกาเที่ยงตรง 1 เรือน
 - 4.3 ดินสอที่มีคุณภาพดี สีเข้มเห็นชัดเจน
5. ก่อนทำการทดสอบจัดให้ผู้รับการทดสอบ ดื่มน้ำและเข้าห้องน้ำให้เรียบร้อย
6. ผู้ดำเนินการทดสอบต้องแสดงความเป็นกันเอง ทำให้ผู้ได้รับการทดสอบไม่กังวล มีความมั่นใจ และร่วมมือทำแบบทดสอบเป็นอย่างดี

วิธีดำเนินการทดสอบ

1. ใช้เวลาในการดำเนินการทดสอบจำนวน 2 วัน โดยทดสอบวันละ 1 ชุด และทำการทดสอบเด็กทีละคน
2. ผู้ดำเนินการทดสอบอ่านคำสั่ง ข้อละ 2 ครั้ง ในการทดสอบแบบทดสอบการเข้าใจความหมายแต่ละตอนใช้เวลาข้อละ 20 วินาที และแบบทดสอบการสร้างประโยคจะให้เวลาเด็กเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับรูปภาพ ภาพละ 60 วินาที ซึ่งรายละเอียดของแบบทดสอบแต่ละชุดมีดังนี้

แบบทดสอบชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมาย

ตอนที่ 1 แบบทดสอบคำตรงข้าม

จุดมุ่งหมาย เพื่อทดสอบความเข้าใจความหมายคำตรงข้ามของเด็ก

เกณฑ์การให้คะแนน ระดับคะแนน 1 คะแนน เมื่อเด็กสามารถกากบาท (X) ที่รูปภาพ

คำตรงข้ามที่ถูกต้องได้

ระดับคะแนน 0 คะแนน เมื่อเด็กไม่สามารถกากบาท (X) ที่รูปภาพ

คำตรงข้ามที่ถูกต้องได้

เวลาในการทำการทดสอบ ข้อละ 20 วินาที

ลักษณะแบบทดสอบ ทดสอบเด็กทีละคน โดยให้เด็กกากบาท (X) ที่รูปภาพที่มีความหมายตรงข้าม พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลประกอบทำไมถึงเลือกกากบาทที่ข้อนี้

จำนวนข้อสอบ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 3 ตัวเลือก

คำชี้แจง 1. นักเรียนเปิดแบบทดสอบหน้า.....

2. ให้นักเรียนทำข้อ.....

3. ครูอ่านคำสั่ง แล้วให้เด็กกากบาท (X) ที่รูปภาพที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ

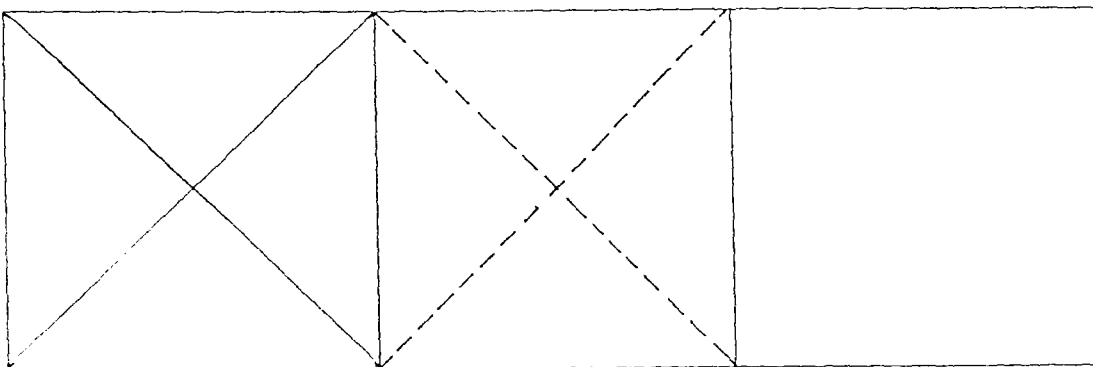
หน้าชมพู

ข้อลูกไก่

- ครู : “หนูเปิดหน้าชมพู ดูข้อลูกไก่อะคะ”
 : นี่เรียกว่ากากบาท (X) (ครูชี้รูปกากบาทให้เด็กดู) ให้นูลากเส้นตามเส้นประ และเขียนกากบาท (X) ในช่องสุดท้าย
 เด็ก : เขียนกากบาท (X) ในช่องเส้นประและช่องสุดท้าย
 ครู : ดูแลให้เด็กปฏิบัติตามอย่างถูกต้อง



ข้อ



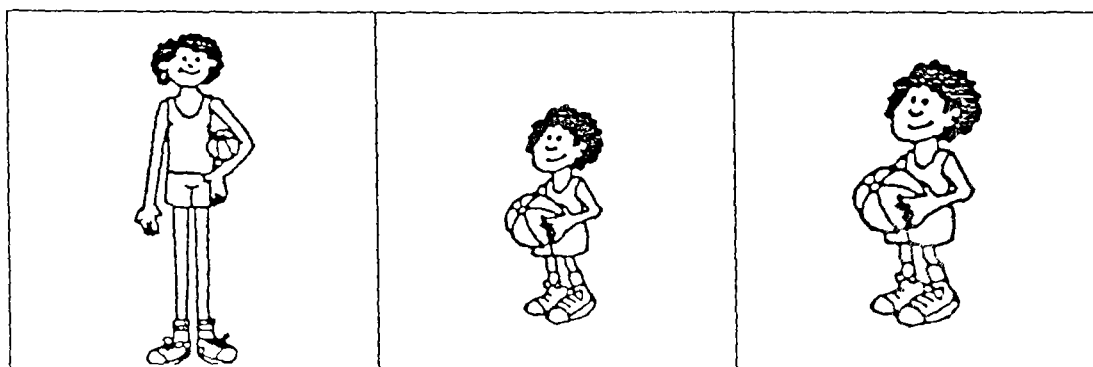
หน้าชมพู่

ข้อผิดพลาด

- ครู : “ หนูดูข้อผิดพลาด ข้อนี้เป็นข้อตัวอย่างให้หนูหัดทำ ฟังคำสั่งนะ ”
 : หนูดูรูปภาพ 3 รูปนี้นะคะ รูปภาพไหนที่ตรงข้ามกับ “ สูง ”
 (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง) และให้หนูเขียนกากบาททับภาพที่ต้องการ
 เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับรูปภาพที่ต้องการ (ภาพเด็กผู้ชายที่สูงที่สุด)
 ครู : ทำไมหนูถึงเลือกกากบาท (X) รูปภาพนี้ ?
 เด็ก : ให้เหตุผล
 ครู : บันทึก



ข้อตัวอย่าง



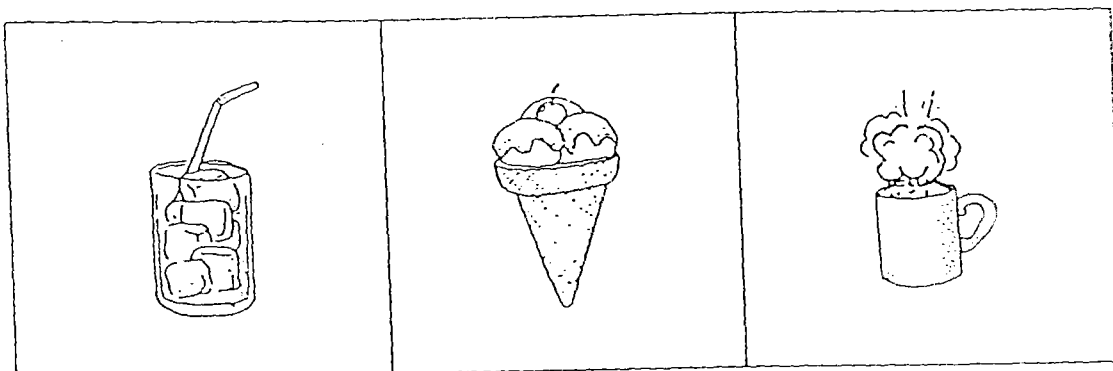
หน้าแอปเปิ้ล

ข้อ 1. ข้อหอยสังข์

- ครู : “หนูเปิดหน้าแอปเปิ้ล ดูข้อที่ 1 ข้อหอยสังข์ แล้วฟังคำสั่งนะคะ”
 หนูดูรูปภาพ 3 รูปนี้นะคะ รูปภาพไหนที่ตรงข้ามกับ “เย็น”
 (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง) และให้หนูเขียนกากบาทที่รูปภาพที่ถูกต้อง
- เด็ก : เขียนกากบาท (X) ที่รูปภาพที่ถูกต้อง (ภาพแก้วน้ำร้อน)
- ครู : ทำไมหนูถึงเลือกกากบาท (X) รูปภาพนี้ ?
- เด็ก : ให้เหตุผล
- ครู : บันทึก



ข้อ 1



แบบทดสอบชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมาย

ตอนที่ 2 แบบทดสอบศัพท์สัมพันธ์

จุดมุ่งหมาย เพื่อทดสอบความเข้าใจความหมายของเด็กเกี่ยวกับคำที่มีความสัมพันธ์กันหรือเกี่ยวข้องกัน

เกณฑ์การให้คะแนน ระดับคะแนน 1 คะแนน เมื่อเด็กสามารถกากบาท (X) ที่รูปภาพที่สัมพันธ์กับคำถามที่ถูกต้องได้

ระดับคะแนน 0 คะแนน เมื่อเด็กไม่สามารถกากบาท (X) ที่รูปภาพที่สัมพันธ์กับคำถามที่ถูกต้องได้

เวลาในการทำการทดสอบ ข้อละ 20 วินาที

ลักษณะแบบทดสอบ ทดสอบเด็กทีละคน โดยให้เด็กกากบาท (X) ที่รูปภาพที่มีความสัมพันธ์กัน พร้อมทั้งให้อธิบายเหตุผลประกอบว่า ทำไมถึงเลือกกากบาทภาพนี้

จำนวนข้อสอบ จำนวน 6 ข้อ ข้อละ 3 ตัวเลือก

คำชี้แจง 1. นักเรียนเปิดแบบทดสอบหน้า.....

2. ให้นักเรียนทำข้อ.....

3. ครูอ่านคำสั่ง แล้วให้เด็กกากบาท (X) ที่รูปภาพตามความหมายที่มีความสัมพันธ์กัน พร้อมทั้งให้อธิบายเหตุผลประกอบว่า ทำไมถึงเลือกกากบาทภาพนี้

หน้าสับปะรด

ข้อไก่

ครู : “หนูเปิดหน้าสับปะรด แล้วดูข้อไก่ นะคะ”

ครู : หนูลากเส้นตามเส้นประ และเขียนกากบาท (X) ในช่องสุดท้าย

เด็ก : เขียนกากบาท (X) ในช่องเส้นประและช่องสุดท้าย

ครู : ดูแลให้เด็กปฏิบัติ



ข้อ



--	--	--

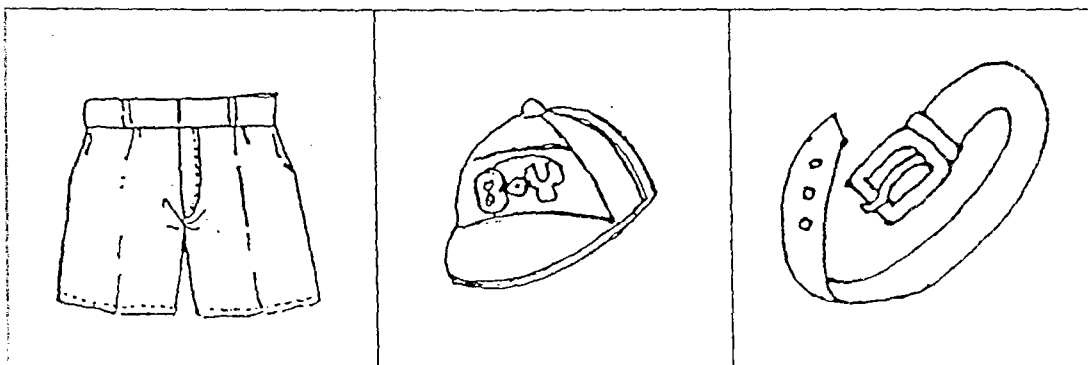
หน้าสับปะรด

ข้อมะละกอ

- ครู : ข้อต่อไป“ หนูดูข้อมะละกอ ข้อนี้เป็นข้อตัวอย่างให้หนูหัดทำ ฟังคำสั่งนะคะ ”
 หนูดูรูปภาพ 3 รูปนี้นะคะ รูปภาพไหนที่มีความสัมพันธ์กับ “ เสื่อ ”
 (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง) และให้หนูเขียนกากบาททับภาพที่ถูกต้อง
- เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับรูปภาพที่ถูกต้อง (ภาพกางเกง)
- ครู : ทำไมหนูถึงเลือกกากบาท (X) รูปภาพนี้ ?
- เด็ก : ให้เหตุผล
- ครู : บันทึก



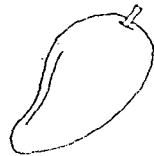
ข้อตัวอย่าง



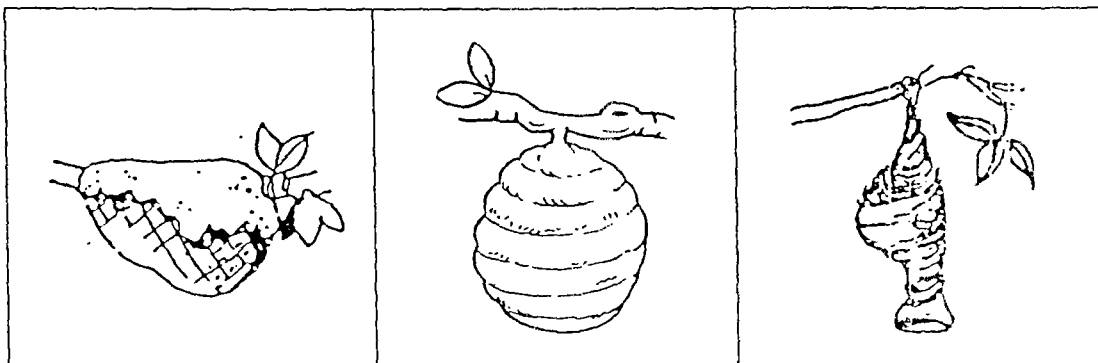
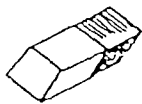
หน้ะม้ง

ข้อ 1 ข้อยงลบ

- ครู : “หนูเปิดหน้ะม้ง ดูข้อที่ 1 ข้อยงลบ แล้วฟังคำสั่งนะคะ ”
 หนูดูรูปภพ 3 รูปนี้ะคะ รูปภพไหนที่มีความสัมพันธ์กับ “ นก ”
 (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง) และให้หนูเขียนกภภทภภที่ถูกต้อง
- เด็ก : เขียนกภภท (X) ทภภรูปภพที่ถูกต้อง (ร้งนก)
- ครู : ทำไมหนูถึงเลือกกภภท (X) รูปภพนี้ ?
- เด็ก : ให้เหตุผล
- ครู : บันทึก



ข้อ 1



แบบทดสอบชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมาย

ตอนที่ 3 แบบทดสอบปฏิบัติตามคำสั่ง

จุดมุ่งหมาย เพื่อทดสอบความเข้าใจความหมายของเด็กเกี่ยวกับคำ วลี ข้อความหรือประโยค และสามารถปฏิบัติหรือทำตามคำสั่งได้อย่างถูกต้อง

เกณฑ์การให้คะแนน ระดับคะแนน 1 คะแนน เมื่อเด็กสามารถกากบาท (X) ที่รูปภาพตามคำสั่งที่ถูกต้องได้

ระดับคะแนน 0 คะแนน เมื่อเด็กไม่สามารถกากบาท (X) ที่รูปภาพตามคำสั่ง

ที่ถูกต้องได้

เวลาในการทำการทดสอบ ข้อละ 20 วินาที

ลักษณะแบบทดสอบ ทดสอบเด็กทีละคน โดยให้เด็กกากบาท (X) ที่รูปภาพที่มีความหมายตรงกับคำสั่ง พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลประกอบ

จำนวนข้อสอบ จำนวน 6 ข้อ ข้อละ 3 ตัวเลือก

คำชี้แจง 1. นักเรียนเปิดแบบทดสอบหน้า.....

4. ให้นักเรียนทำข้อ.....

5. ครูอ่านคำสั่ง แล้วให้เด็กกากบาท (X) ที่รูปภาพตามความหมายตามคำสั่ง พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลประกอบ

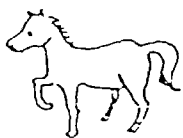
หน้ากระโปรง

ข้อ 1

- ครู : “หนูเปิดหน้ากระโปรง ดูข้อ 1 นะคะ”
 : เด็กลากเส้นตามเส้นประ และเขียนกากบาท (X) ในช่องสุดท้าย
 เด็ก : เขียนกากบาท (X) ในช่องเส้นประ และช่องสุดท้าย
 ครู : ดูแลให้เด็กปฏิบัติ



ข้อ 2



--	--	--

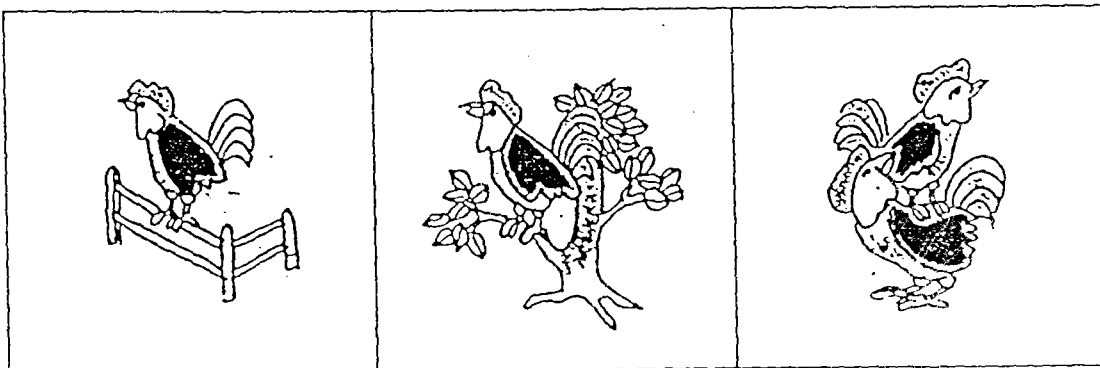
หน้ากระโปรง

ข้อตัวอย่าง ข้อหนู

- ครู : ข้อต่อไป “หนูข้อหนู ข้อนี้เป็นข้อตัวอย่างให้หนูหัดทำ แล้วฟังคำสั่งนะคะ”
 หนูดูรูปภาพ 3 รูปนั้นะคะ รูปภาพไหนมีความหมายว่า “ไก่ที่ยืนเกาะรั้ว”
 (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง) และให้หนูเขียนกากบาทที่รูปภาพที่ถูกต้อง
- เด็ก : เขียนกากบาท (X) ที่รูปภาพที่ถูกต้อง (ภาพไก่ที่ยืนเกาะรั้ว)
- ครู : ทำไมหนูถึงเลือกกากบาท (X) รูปภาพนี้ ?
- เด็ก : ให้เหตุผล
- ครู : บันทึก



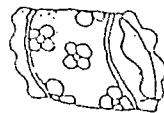
ข้อตัวอย่าง



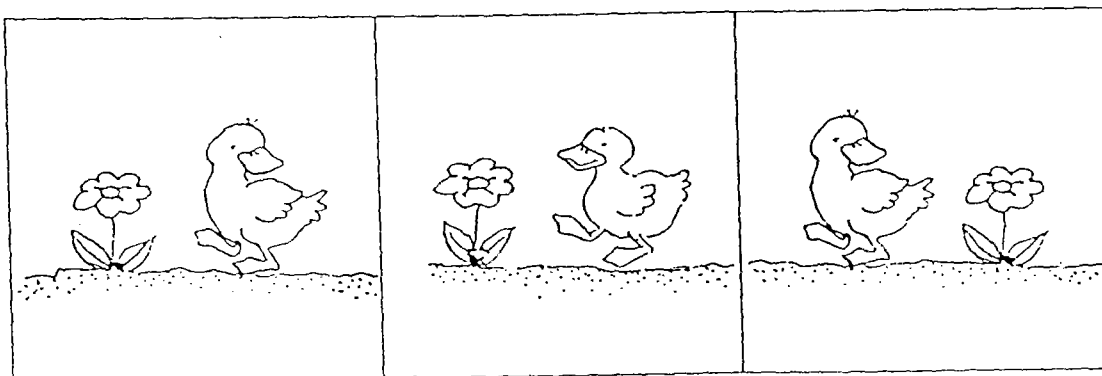
หน้าหมอน

ข้อ 1 ข้อปลา

- ครู : “หนูเปิดหน้าหมอน ดูข้อที่ 1 ข้อปลา แล้วฟังคำสั่งนะคะ”
 หนูดูรูปภาพ 3 รูปนี้นะคะ รูปภาพไหนมีความหมายว่า
 “เปิดที่เดินผ่านดอกไม้ไปแล้ว” (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
 และให้หนูเขียนกากบาททับภาพที่ถูกต้อง
- เด็ก : เขียนกากบาท (X) ทับรูปภาพเด็กที่ถูกต้อง (ภาพเปิดที่เดินผ่านดอกไม้ไปแล้ว)
- ครู : ทำไมหนูถึงเลือกกากบาท (X) รูปภาพนี้ ?
- เด็ก : ให้เหตุผล



ข้อ 1



แบบทดสอบชุดที่ 2 แบบทดสอบการสร้างประโยค

จุดมุ่งหมาย เพื่อทดสอบการพูดหรือการเล่าเรื่องจากภาพของเด็ก

เกณฑ์การให้ ระดับ 2 คะแนน เด็กสามารถพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ (ประธาน กริยา กรรม) เกี่ยวกับเรื่องราวในรูปภาพได้อย่างต่อเนื่องอย่างน้อย 4 ประโยค หรือมากกว่า ในเวลา 60 วินาที

ระดับ 1 คะแนน เด็กสามารถพูดเป็นประโยคที่ไม่สมบูรณ์ (ประโยคที่ไม่มี ประธาน กริยา หรือ กรรม) เกี่ยวกับเรื่องราวในรูปภาพ หรือพูดเป็นคำบอกรายละเอียดของรูปภาพเท่านั้น อย่างน้อยพูดได้ 2 – 3 ประโยค ในเวลา 60 วินาที

ระดับ 0 คะแนน เด็กพูดไม่ตรงกับเรื่องราวในภาพที่กำหนดให้ หรือพูดได้น้อยกว่า 2 ประโยค ในเวลา 60 วินาที

เวลาในการทำการทดสอบ ข้อละ 60 วินาที

ลักษณะแบบทดสอบ เด็กพูดหรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับรูปภาพที่กำหนดให้

จำนวนข้อสอบ จำนวน 5 ข้อ

คำชี้แจง 1. นักเรียนเปิดแบบทดสอบหน้า.....

2. ให้นักเรียนดูข้อ.....โดยให้เล่าเรื่องราวที่เป็นประโยคเกี่ยวกับรูปภาพที่กำหนดให้

รูปที่ 1

ข้อที่ 1 ข้อกล้วย

- ครู : “หนูดูรูปภาพข้อที่ 2 ข้อกล้วย แล้วฟังคำสั่งนะคะ”
 : หนูเห็นอะไรบ้างคะในรูปภาพนี้ ให้หนูพูดหรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับรูปภาพที่หนูเห็น (ภายในเวลา 60 วินาที)
 เด็ก : เล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพที่กำหนดให้
 ครู : บันทึก

รูปที่ 2

ข้อที่ 2 ข้อมะพร้าว

- ครู : “หนูดูรูปภาพข้อที่ 2 ข้อมะพร้าว แล้วฟังคำสั่งนะคะ”
 : หนูเห็นอะไรบ้างคะในรูปภาพนี้ ให้หนูพูดหรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับรูปภาพที่หนูเห็น (ภายในเวลา 60 วินาที)
 เด็ก : เล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพที่กำหนดให้
 ครู : บันทึก





คู่มือการใช้แบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

เนื่องจากวิจัยครั้งนี้ได้มีแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยอีก 1 ชุด เพื่อที่จะสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กขณะที่เด็กทำกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้ดำเนินการสังเกต รวมแล้วมีผู้สังเกตจำนวน 2 คน โดยทำการสังเกตกลุ่มละ 5 นาที และหยุดพักระหว่างเปลี่ยนกลุ่ม 1 นาที แต่ละกลุ่มมีสมาชิก 5 คน โดยทำการสังเกตในกิจกรรมเสรี เวลา 11.00 – 11.11 น. ของทุกวันที่ทำกิจกรรมเล่นเกมทางภาษา ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แบบสังเกตชุดนี้ใช้เพื่อสังเกตวัดพัฒนาการพูดของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาล 2 (อายุ 5-6 ขวบ) ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทางภาษา

2. ผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสังเกตรวมแล้วมีผู้สังเกตจำนวน 2 คน

3. แบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด ประกอบด้วย

3.1 การเข้าใจความหมาย แบ่งได้ดังนี้

- ใช้คำได้ตรงกับภาพหรือเหตุการณ์ หมายถึง เด็กสามารถเรียกชื่อสิ่งต่าง ๆ

ได้อย่างถูกต้อง

- พูดแสดงความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ หมายถึง เด็กสามารถพูด

อธิบายความคิด ความรู้สึกของเขาให้ผู้อื่นได้เข้าใจ และรับรู้ได้อย่างถูกต้อง

- หาความสัมพันธ์ของคำกับบริบทที่เกี่ยวข้อง หมายถึง เด็กสามารถคิดหาคำที่เกี่ยวข้องระหว่างคำต่าง ๆ ว่าสิ่งนั้นมีโครงสร้างและหน้าที่อย่างไร มีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร

- ปฏิบัติตามคำสั่ง หมายถึง เด็กสามารถปฏิบัติตามคำสั่งหรือตอบสนองได้อย่างถูกต้อง เช่น บอกให้เด็กหยิบสีแดงเอาไปใส่ในกล่องดินสอเด็กสามารถทำได้ถูกต้อง เป็นต้น

3.2 การสร้างประโยค แบ่งได้ดังนี้

- พูดถึงรายละเอียด หมายถึง เด็กสามารถพูดถึงรายละเอียดต่าง ๆ ในรูปภาพและไม่มองข้ามถึงสิ่งที่ประกอบอยู่ในภาพหรือในเหตุการณ์นั้น ๆ เช่น เกมลูกเต๋าแสนกล เด็กจะพูดเกี่ยวกับภาพนั้นว่ามีอะไรบ้าง ไม่ว่าภาพนั้นจะไม่เด่นหรือไม่สะดุดตาเด็กก็สามารถพูดถึงส่วนประกอบตรงนั้น

- เล่าเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง หมายถึง เด็กสามารถพูดเชื่อมโยงเหตุการณ์ข้อความหรือประโยคที่ตนเองและเพื่อน ๆ พูดให้เป็นเรื่องเดียวกันได้อย่างกลมกลืน เช่น เด็กพูดคนละประโยคแต่ต้องเป็นเรื่องเดียวกัน เช่น เกมไอ้โฮสวายจิง ในขณะที่เด็กเล่าถึงวิธีการต่อภาพตัดต่อคนละหนึ่งประโยคโดยการพูดนั้นต้องต่อเนื่องและมีการเชื่อมโยงการพูดกับเพื่อนให้เป็นเรื่องเดียวกัน

- พูดได้สัมพันธ์กับภาพหรือเหตุการณ์ หมายถึง เด็กสามารถพูดข้อความหรือประโยคได้ตรงกับภาพหรือเหตุการณ์นั้นได้อย่างถูกต้อง เช่น รูปภาพเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล แต่เด็กพูดเกี่ยวกับน้ำตกภูเขา ซึ่งไม่ตรงกับรูปภาพนั้น ถือว่าเด็กพูดไม่สัมพันธ์กับภาพ

- ความชัดเจนและความถูกต้องในการพูด หมายถึง เด็กสามารถพูดเป็นประโยคได้ถูกต้องและออกเสียงคำต่าง ๆ ในประโยคได้อย่างชัดเจน เช่น หนูกินข้าวกับไข่เจียว ความถูกต้องและชัดเจนในการพูดนั้นเด็กควรพูดว่า หนูกินข้าวกับไข่เจียว เป็นต้น

เกณฑ์ในการให้คะแนน กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 2 1 และ 0 ตามความหมายดังนี้

- 2 คะแนน หมายถึง เด็กพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ (ประธาน กริยา กรรม) ได้อย่างคล่องแคล่วขณะทำกิจกรรม
- 1 คะแนน หมายถึง เด็กพูดเป็นประโยคที่ไม่สมบูรณ์ หรือไม่คล่องแคล่วขณะทำกิจกรรม
- 0 คะแนน หมายถึง เด็กไม่พูด

การดำเนินการใช้แบบสังเกต

1. ศึกษาแบบสังเกตและคู่มือให้เข้าใจกระบวนการทั้งหมด เพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้แบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด
2. ทำการสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กก่อนการทดลองเพื่อหาข้อมูลพื้นฐาน (Baseline Data) โดยการสังเกตพัฒนาการทางการพูดในช่วงกิจกรรมเสรีปกติ
3. เมื่อเด็กเล่นเกมทางภาษาผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัยดำเนินการสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็กขณะทำกิจกรรมเล่นเกมบูรณาการในวันพฤหัสบดีของทุกสัปดาห์ โดยสังเกตกลุ่มละ 5 นาที ทำเช่นนั้นจนครบ 8 สัปดาห์ (หมุนเวียนตามตาราง 3)
4. ในการบันทึกแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูดของเด็ก เมื่อเด็กมีพฤติกรรมการพูดในแต่ละข้อตรงกับช่วงคะแนนใด ให้ทำเครื่องหมาย (/) ลงในข้อหรือพฤติกรรมนั้น

แบบสังเกตพัฒนาการทางพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. 2545

พัฒนาการทางพฤติกรรม	การเข้าใจความหมาย				การสร้างประโยค				หมายเหตุ
	รูปแบบคำอธิบาย M.แบบคำอธิบายคำ คำอธิบายคำคำคำคำคำคำ	คำอธิบายคำคำคำคำคำคำ คำคำคำคำคำคำคำคำคำคำ	คำอธิบายคำคำคำคำคำคำ คำคำคำคำคำคำคำคำคำคำ	คำอธิบายคำคำคำคำคำคำ คำคำคำคำคำคำคำคำคำคำ	คำอธิบายคำคำคำคำคำคำ คำคำคำคำคำคำคำคำคำคำ	คำอธิบายคำคำคำคำคำคำ คำคำคำคำคำคำคำคำคำคำ	คำอธิบายคำคำคำคำคำคำ คำคำคำคำคำคำคำคำคำคำ	คำอธิบายคำคำคำคำคำคำ คำคำคำคำคำคำคำคำคำคำ	
ชื่อ - นามสกุล									
คะแนน	0 1 2 0 1 2 0 1 2 0 1 2 0 1 2 0 1 2								
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									

หมายเหตุ 0, 1 และ 2 หมายถึงระดับคะแนนที่เด็กแสดงพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม โดยใช้เครื่องหมาย / ลงในช่องคะแนนแสดงพฤติกรรมตามความเป็นจริง

ภาคผนวก ข

- คู่มือการใช้เกมทางภาษา
- ตัวอย่างเกมทางภาษา

คู่มือการเล่นเกมทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี)

คำชี้แจง

เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมที่ให้เด็กเล่นโดยมีกฎ กติกาต่างๆ ในการเล่นซึ่งมีวัตถุประสงค์ให้เด็กได้เข้าใจความหมายของคำ ของวลี รวมถึงประโยค และเด็กได้มีโอกาสสร้างประโยค ซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบนี้จัดเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการพัฒนาการทางการพูดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยที่ผู้วิจัยได้สร้างเกมทางภาษา 3 ประเภท รวมทั้งหมด 24 เกม

ลักษณะของเกมทางภาษานั้นเป็นกิจกรรมที่สามารถเล่นได้ทั้งกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ซึ่งในการเล่นเกมจะมีอุปกรณ์ประกอบการเล่นแตกต่างกันตามชนิดของเกม เกมแต่ละเกมจะกระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดให้กับเด็กขณะเด็กเล่นเกม เด็กจะเกิดการเรียนรู้ เกิดการเข้าใจความหมาย ตลอดจนจนสามารถพูดหรือถ่ายทอดออกมาเป็นประโยคอย่างเป็นธรรมชาติโดยไม่รู้ตัว ซึ่งวิธีดำเนินการเล่นเกมกับเด็กจะเริ่มตั้งแต่เกมการเข้าใจความหมาย เกมการสร้างประโยค และเกมบูรณาการ (ดังตารางที่ 3) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เกมการเข้าใจความหมาย เป็นเกมที่เด็กเล่นแล้วจะเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำ สิ่งของต่างๆ ได้แก่เกมดังต่อไปนี้
 - 1.1 เกมฉันอยากมีเพื่อน
 - 1.2 เกมลักษณะนามของใครเอ่ย...?
 - 1.3 เกมหน้าตาต่างปริศนา
 - 1.4 เกมต้องช่วยกัน
 - 1.5 เกมฉันเหมือนใคร
 - 1.6 เกมฉันเป็นไป
 - 1.7 เกมอะไรเอ่ย...ช่วยท่ายหน่อย
 - 1.8 เกมเก็บดอกไม้
2. เกมการสร้างประโยค เป็นเกมที่เด็กได้มีโอกาสพูดเป็นประโยคหรือเป็นเรื่องราวที่มีความหมาย และสามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้อง ได้แก่เกมดังต่อไปนี้
 - 2.1 เกมคาดการณ์อนาคต
 - 2.2 เกมของที่ซ่อนอยู่
 - 2.3 เกมฝึกความจำ
 - 2.4 เกมจับผิด
 - 2.5 เกมไอ้โฮ สวยจัง
 - 2.6 เกมแข่งขันต่อภาพ
 - 2.7 เกมเขียนภาพคำตรงข้าม
 - 2.8 เกมจับหนู
3. เกมบูรณาการ เป็นเกมที่รวมทั้งเกมการเข้าใจความหมาย และการสร้างประโยคไว้ด้วยกัน ได้แก่เกมดังต่อไปนี้
 - 3.1 เกมจะเกิดอะไรขึ้นถ้า.....?
 - 3.2 เกมต่างกันตรงไหน

- 3.3 เกมลูกเต๋าแสนกล
- 3.4 เกมสืบทอด
- 3.5 เกมใครคู่ใคร
- 3.6 เกม 10 คำถาม
- 3.7 เกมแข่งขันหาสิ่งของ
- 3.8 เกมพิชิตรถยนต์

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการพูดในขณะที่เล่นเกม
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดให้กับเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ
3. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน และสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้
4. เพื่อให้เด็กยอมรับกฎ กติกาในการเล่น

คุณสมบัติของเกมทางภาษา

1. ต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้
2. ต้องเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก
3. ต้องมีกฎ กติกาในการเล่น
4. มีการแข่งขัน
5. เกิดความสนุกสนาน

วิธีการเล่น

การเล่นแต่ละเกมจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันซึ่งรายละเอียดของวิธีการเล่นจะอยู่ในเกมแต่ละเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

บทบาทครู

1. จัดเตรียมอุปกรณ์ และสถานที่ที่เหมาะสมกับการเล่นเกม
2. อธิบายข้อตกลงเกี่ยวกับการเล่นเกม
3. แนะนำอุปกรณ์ วิธีการเล่นเกมทางภาษา พร้อมทั้งอธิบายกฎ กติกาต่างๆ ของเกม
4. มีปฏิสัมพันธ์และช่วยเหลือในกรณีที่เด็กต้องการความช่วยเหลือ
5. เปิดโอกาส และให้อิสระแก่เด็กในขณะที่เล่นเกม
6. สร้างบรรยากาศการเล่นเกมที่สนุกสนาน

การจัดกิจกรรม

1. แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ และวิธีการเล่นเกมโดยการสาธิตหรืออธิบาย และเปิดโอกาสให้เด็กซักถามจนเข้าใจก่อนที่จะเล่นเกม
2. เมื่อเด็กเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเข้าที่ให้เรียบร้อยหลังการเล่นทุกครั้ง

ข้อเสนอแนะ

เมื่อสิ้นสุดการเล่นแต่ละเกม ครูไม่ควรย้ำถึงการแพ้ หรือให้ความสำคัญกับการชนะ เนื่องจากเกมที่สร้างขึ้นเป็นเกมที่ส่งเสริมพัฒนาการทางการพูด เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านจากการเล่นเกมเป็นจุดประสงค์สำคัญ

เกมอะไรเอ่ย...ช่วยทนายหน่อย

วัตถุประสงค์ เด็กเข้าใจความหมายของคำศัพท์ และฝึกการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในการหาคำตอบ

จำนวนผู้เล่น 10 คน

รูปแบบการเล่น แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน

อุปกรณ์

1. ดูกดา (ไม้ไอศกรีม)

2. คำถามอะไรเอ่ย?

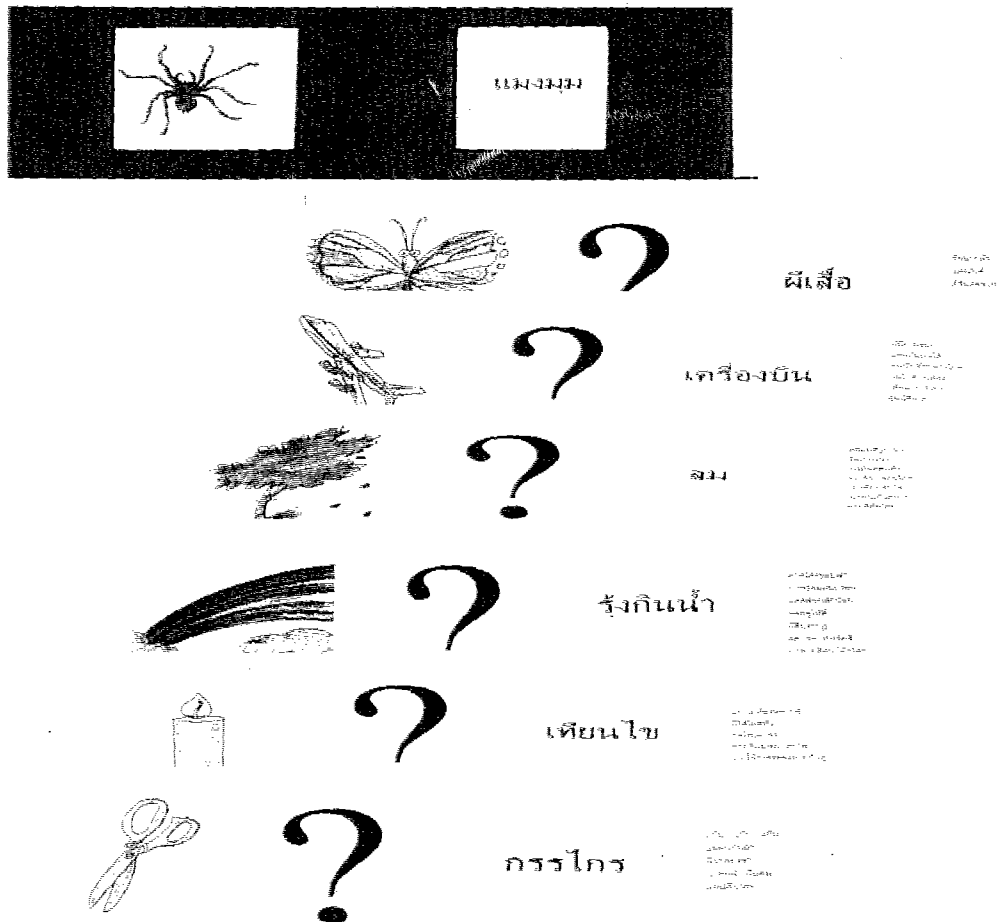
- อะไรเอ่ย?...กับ กับ กับ แฉลบกินผ้า มีขาสองขา ปากกล้ำเป็นคม ผมนี่คือใคร (กระไร)
- อะไรเอ่ย?...กินหญ้าแทนข้าว ตัวขาวขนฟู ยาวสุดคือหู สันजूคือหาง ลองทายกันสิฉันนี่คือใคร (กระต่าย)
- อะไรเอ่ย?...มีปีกไม่ขยับ แตกลับบินได้ คนหนึ่งเที่ยวทางไกล บินไปต่างเมือง เพื่อน ๆ ช่วยทายฉันนี่คือใคร (เครื่องบิน)
- อะไรเอ่ย?...เคลื่อนที่วูบไหว เรือใบวิ่งฉิว ใบไม้หลุดปลิว ลีว ลีว ลอยไกล เป้าเทียบดับได้ เป้าคนเย็นสบาย ทายสิคือใคร (ลม)
- อะไรเอ่ย?...คาดโค้งขอบฟ้า มาพร้อมฝนปรอย แดดส่องเล็กน้อย คอยดูให้ดี มีสีปรากฏ สดใสทั้งเจ็ดสี มาทายกันสิฉันนี่คือใคร (รุ้งกินน้ำ)
- อะไรเอ่ย?...คนเรียกฉันว่านก แต่บินไม่ได้ เป่าลมทางกันคราวใด เกิดเสียงดัง บิด บิด ทายสิฉันนี่คือใคร (นกหวีด)
- อะไรเอ่ย?...คำคืนสูกเต็มท้องฟ้า ลอยลงมาก็บินไม่ได้ เมื่อโลกสว่างไสว หายไปในพริบตา มาลองทายกันสิ ว่าฉันนี่คือใคร (ดวงดาว)
- อะไรเอ่ย?...จับหางตัก รู้จักกันดี มียามกินข้าว ไม่ยาวไม่สั้น ฉันนี่คือใคร (ช้อน)
- อะไรเอ่ย?...ขึ้นอยู่ในน้ำ มีตามากมาย เป็นชื่อขนมไว้ขาย ในห้องน้ำก็มี ฉันนี่คือใคร ผู้คนชอบใจ ใช้น้ำอาบหน้า (ผักบัว)
- อะไรเอ่ย?...ผลเดี่ยวเรียกว่าผล รวมหลายผลเรียกว่าหวี มีหลายหวีติดกัน เรียกว่าเคลือ อย่าเพิ่งเบื่อกทายสิฉันนี่คือใคร (กล้วย)
- อะไรเอ่ย?...แท่งเกลี้ยงหลากสี มีไส้โผล่หัว จุดไฟเผาตัว ตรงหัวเปล่งเปลวไฟ ฉันนี่คือใครลองทายกันดู
- อะไรเอ่ย?...เป็นก้อนเนื้อน้อยนิด ฉีดโลหิตทั่วกาย หยดเด่นคนตาย ทายสิคืออะไร (หัวใจ)
- อะไรเอ่ย?...ฉันคือใครชอบไล่จับหนู รักคนเลี้ยงดูผู้เอื้ออารี ตาฉันเหมือนแก้วแวววาวรัศมี ย่องเบาเข้าที่ ฉันนี่คือใคร (แมว)
- อะไรเอ่ย?...ฉันมีตาซ้าย เป็นสายโยงโย อยู่ตามต้นไม้ สานไว้ดักแมลง ฉันนี่คือใคร (แมงมุม)

- อะไรเอ่ย?... ซ่อนากลับ แต่งตัวดี สีสันสดใส บินระยตามดอกไม้ หายสี
นั้นคือใคร (ผีเสื้อ)

วิธีเล่น

1. ในการจัดกิจกรรมเล่นเกมอะไรเอ่ย...ช่วยทยอยน้อย เริ่มต้นเล่นเกมโดยแบ่งเด็กออกเป็น
2 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน
2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาจับฉลากอะไรเอ่ย
3. เมื่อได้คำถามแล้ว ครูเป็นผู้อ่านคำถามอะไรเอ่ย ? ที่ละวรรค แล้วเด็กๆ ประกอบคุณว่า
คำตอบคืออะไร
4. กลุ่มไหนตอบได้ก่อนให้ยกมือขึ้น ถ้าตอบถูกก็จะได้ตุ๊กตา 1 ตัว ถ้ายังตอบไม่ได้ครูจะ
อ่านคำถามอะไรเอ่ยไปเรื่อย ๆ
5. เกมนี้สิ้นสุดลงเมื่อกลุ่มที่ได้ตุ๊กตามากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่างเกม



หมายเหตุ จำนวนคำถามอะไรเอ่ยควรที่จะเตรียมให้เพียงพอกับเวลาที่จะดำเนินกิจกรรม

เกมคาดการณ์อนาคต

วัตถุประสงค์ เด็กสามารถสร้างประโยคจากเหตุการณ์ที่เด็กคิดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

จำนวนผู้เล่น 10 คน

อุปกรณ์

1. รูปภาพต่อเนื่อง 2 รูปภาพ จำนวน 6 เหตุการณ์ อย่างละ 2 ชุด
 - เด็กปลูกดอกไม้ ดอกไม้ออกดอก ?
 - เด็กกำลังเล่นว่าว ลมพายุพัดมา ?
 - เด็กเตะบอล รถวิ่งมา ?
 - ห้างเปลือกกกล้วย คนเดินมา ?
 - ปลาว่ายอยู่ในน้ำ แมวนั่งดูปลา ?

1. ดูกตา (ไม่ไอศกรีม)
2. นกหวีด

วิธีเล่น

1. ในการจัดกิจกรรมเล่นเกมคาดการณ์อนาคต เริ่มเล่นเกมโดยแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับรูปภาพ
2. เมื่อได้ยื่นสัญญาณนกหวีดให้แต่ละกลุ่มนำรูปภาพที่ได้รับมาดู แล้วให้นำมาเรียงภาพเหตุการณ์ และปรึกษากันว่าเหตุการณ์ต่อไปจะเป็นอย่างไร ภายในเวลา 60 วินาที แล้วให้แต่ละกลุ่มพูดถึงเหตุการณ์ที่คิดว่าจะเกิด โดยห้ามซ้ำกัน ซึ่งให้คะแนนเหตุการณ์ละ 1 คะแนน (ดูกติกา 1 ตัว)
3. เกมนี้สิ้นสุดลงเมื่อกลุ่มใดได้คะแนนมากหรือได้ถูกต้องมากเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่างบัตรภาพ



หมายเหตุ ในการเล่าเหตุการณ์ที่คิดว่าจะเกิดขึ้นต่อไป ให้โอกาสเด็กพูดคนละ 1 เหตุการณ์

เกมต่างกันตรงไหน

วัตถุประสงค์ เด็กสามารถหาความแตกต่างของรูปภาพ แล้วนำมาบอกเล่าถึงสิ่งที่ค้นพบ

จำนวนผู้เล่น 10 คน

อุปกรณ์

1. รูปภาพ (ที่มีจุดที่ไม่เหมือนกัน) จำนวน 1 รูป จำนวนรูปละ 2 ชุด
2. นกหวีด

วิธีเล่น

1. ในการจัดกิจกรรมเล่นเกมต่างกันตรงไหน เริ่มต้นเล่นเกมโดยแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับรูปภาพ เมื่อได้รูปภาพแล้วให้คว่ำรูปภาพไว้
2. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้แต่ละกลุ่มเปิดดูรูปภาพ แล้วหาสิ่งที่ต่างกันของรูปภาพทั้ง 2 รูป ให้มากที่สุด ภายในเวลา 5 นาที
3. เมื่อหมดเวลาให้แต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงสิ่งที่ค้นพบจุดที่ต่างกันของรูปภาพ
4. เกมนี้สิ้นสุดลงเมื่อกลุ่มใดหาสิ่งที่ต่างกันได้มากที่สุดก็เป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างเกม



หมายเหตุ ในการเล่นเกมต่างกันตรงไหนจำนวนของสิ่งที่ต่างกันในรูปแบบภาพอาจจะมีมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับผู้เล่น ว่ามีความสามารถ และศักยภาพของผู้เล่น

ภาคผนวก ค
บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบและแบบสังเกตพัฒนาการทางการพูด
 - 1.1 รองศาสตราจารย์วราภรณ์ รักวิจัย
อาจารย์ประจำโรงเรียนสาริต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม)
 - 1.2 อาจารย์ดารณี ตักดีศิริผล
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 - 1.3 อาจารย์จิตพรพรรณ ทองคำ
อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏเทพสตรี
2. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเกมทางภาษา
 - 2.1 อาจารย์เยาวพรรณ ทิมทอง
อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
 - 2.2 อาจารย์จุฬารัตน์ อินนุพัฒน์
อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
 - 2.3 อาจารย์อุไรवास ปรีดีติลภ
อาจารย์ประจำโรงเรียนสาริตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)

ภาคผนวก ง

ตารางแสดงการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

ตารางแสดงการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

แบบทดสอบ		คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ความสอดคล้อง ของผู้เชี่ยวชาญ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ	IOC
		อ. วรากรณ์	อ. ขจิตพรณ	อ. คารณ			
1. การเข้าใจความหมาย							
- คำตรงข้าม	1.	1	1	1	3	3	1
	2.	1	1	1	3	3	1
	3.	1	1	1	3	3	1
	4.	1	1	1	3	3	1
	5.	1	1	1	3	3	1
	6.	1	1	1	3	3	1
	7.	1	1	1	3	3	1
	8.	1	1	1	3	3	1
	9.	1	1	1	3	3	1
	10.	1	1	1	3	3	1
	รวม	10	10	10	30	30	1
- ศัพท์สัมพันธ์	1.	1	1	1	3	3	1
	2.	1	1	1	3	3	1
	3.*	0	0	0	0	3	0
	4.	0	1	1	2	3	.67
	5.	1	1	1	3	3	1
	6.*	0	0	0	0	3	0
	7.	1	1	1	3	3	1
	8.	1	1	1	3	3	1
	9.	1	1	1	3	3	1
	10.	1	1	1	3	3	1
	รวม	7	8	8	23	30	.77
- ปฏิบัติตามคำสั่ง	1.	0	1	1	2	3	.67
	2.	1	1	1	3	3	1
	3.	1	1	1	3	3	1
	4.	1	1	1	3	3	1
	5.	1	1	1	3	3	1
	6.	1	1	1	3	3	1
	7.	1	1	1	3	3	1
	8.	1	1	1	3	3	1
	9.	1	1	1	3	3	1
	10.	1	1	1	3	3	1
	รวม	9	10	10	29	30	.96

แบบทดสอบ		คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ความ สอดคล้องของ ผู้เชี่ยวชาญ	จำนวนผู้ เชี่ยวชาญ	IOC
		อ. วรากรณ์	อ. ขจิตพรรณ	อ. ดารณี			
2. การสร้างประโยค	1.	1	1	1	3	3	1
	2.	1	1	1	3	3	1
	3.	1	1	1	3	3	1
	4.	0	1	1	2	3	.67
	5.	1	1	1	3	3	1
	6.	1	1	1	3	3	1
	7.	1	1	1	3	3	1
	8.	1	1	1	3	3	1
	รวม	7	8	8	23	24	.96
แบบสังเกต	1.	1	1	1	3	3	1
	2.	1	1	1	3	3	1
	3.	1	1	1	3	3	1
	4.	1	1	1	3	3	1
	5.	1	1	1	3	3	1
	6.*	0	1	0	1	3	.33
	7.	1	1	1	3	3	1
	8.	1	1	1	3	3	1
	รวม	7	8	7	21	24	.87
รวมทั้งฉบับ		39	44	42	126	138	.91

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

$$= \frac{126}{138}$$

ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC = 0.91

หมายเหตุ * แทนข้อที่ไม่ใช้

ภาคผนวก จ

บัญชีคำศัพท์พื้นฐานหรือคำค้นตาระดับชั้นอนุบาล

(รૂงนภา วุฒิ และกองวิจัย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ)

บัญชีคำศัพท์พื้นฐานหรือคำคุณศัพท์ระดับชั้นอนุบาล

1. หมวดคำพื้นฐานที่เกี่ยวกับอาชีพและตำแหน่ง

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	ครู	14.	คนกวาดถนน	27.	พ่อค้า
2.	หมอ	15.	ทำสวน	28.	คนขายผลไม้
3.	ตำรวจ	16.	ช่างไฟฟ้า	29.	คนขับรถ
4.	พระ	17.	ซ่อมรถ	30.	ในหลวง
5.	ช่างทำผม	18.	บุรุษไปรษณีย์	31.	พระราชินี
6.	ทหาร	19.	นักมวย	32.	พระเจ้าอยู่หัว
7.	แม่ค้า	20.	ลูกจ้าง	33.	ก่อสร้าง
8.	ชาวนา	21.	นักดนตรี	34.	ชายชนม
9.	นักเรียน	22.	นักกีฬา	35.	ทหารเรือ
10.	ผู้ชาย	23.	ช่างทาสี	36.	ทหารอากาศ
11.	ผู้หญิง	24.	ค้าขาย	37.	ทหารบก
12.	ชาวประมง	25.	ทำไร่	38.	ช่างเย็บผ้า
13.	พยาบาล	26.	ช่างไม้	39.	มอเตอร์ไซด์รับจ้าง

2. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับเครือญาติ

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	พ่อ	8.	ครอบครัว	15.	ป้า
2.	แม่	9.	ผู้ปกครอง	16.	น้า
3.	พี่	10.	เจ้	17.	อา
4.	น้อง	11.	พี่เลี้ยง	18.	ยาย
5.	ตา	12.	หลาน	19.	ลูก
6.	เพื่อน	13.	ผู้ใหญ่	20.	ย่า
7.	ลุง	14.	ปู่	21.	ทวด

3. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับอวัยวะ

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	มือ	13.	ฟัน	25.	ศีรษะ
2.	ขา	14.	นิ้วมือ	26.	ลำตัว
3.	ปาก	15.	คิ้ว	27.	ผิวหนัง
4.	ตัว	16.	คอ	28.	หัวใจ
5.	ตา	17.	แขน	29.	ขนตา
6.	จมูก	18.	ตีน	30.	นิ้วเท้า
7.	นม	19.	หลัง	31.	เล็บ
8.	หน้า	20.	หัวเข้า	32.	หัว
9.	เท้า	21.	หัวไหล่	33.	ผม
10.	หู	22.	กระดูก	34.	แก้ม
11.	ข้อศอก	23.	สะโพก	35.	สะดือ
12.	เอว	24.	ก้น	36.	ท้อง

4. หมวดคำพื้นฐานที่เกี่ยวกับผลไม้

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	กล้วย	15.	ลำไย	29.	กระท้อน
2.	แดงโม	16.	ละมุด	30.	มะนาว
3.	มะพร้าว	17.	ส้มโอ	31.	แห้ว
4.	ส้ม	18.	ขนุน	32.	มะดัน
5.	เงาะ	19.	มะขาม	33.	แอปเปิ้ล
6.	มะละกอ	20.	กลางสาต	34.	มะปราง
7.	ชมพู่	21.	องุ่น	35.	สตรอเบอรี่
8.	สับปะรด	22.	มะยม	36.	มะกอก
9.	ฝรั่ง	23.	สับปะรด	37.	พุทรา
10.	มะม่วง	24.	ลิ้นจี่	38.	มะเฟือง
11.	อ้อย	25.	แคนตาลูป	39.	กล้วยไข่
12.	ส้มเขียว	26.	มังคุด	40.	กล้วยหอม
13.	น้อยหน่า	27.	ทุเรียน	41.	กล้วยน้ำว้า
14.	มะไฟ	28.	มันแกว	42.	ระกำ

5. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับผัก

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	ผักบุ้ง	9.	ผักกระเจต	17.	แครอท
2.	คะน้า	10.	ผักกาดขาว	18.	ผักบุ้ง
3.	มะเขือเทศ	11.	หน่อไม้	19.	มะระ
4.	ถั่วงอกยาว	12.	พริก	20.	ฟักทอง
5.	ถั่วงอก	13.	กระเพรา	21.	กระเทียม
6.	ต้นหอม	14.	แตงกวา	22.	หอมใหญ่
7.	แตงกวา	15.	ผักชี	23.	มะเขือ
8.	กะหล่ำปลี	16.	ตำลึง	24.	กวาดุ้ง

6. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับอาหาร

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	ไข่	9.	ก๋วยเตี๋ยว	17.	นม
2.	ข้าว	10.	ลูกชิ้น	18.	ขนม
3.	น้ำ	11.	ส้มตำ	19.	ไข่พะโล้
4.	ขนมปัง	12.	ขนมจีน	20.	แกงเผ็ด
5.	น้ำตาล	13.	ไส้กรอก	21.	ต้มจืด
6.	น้ำปลา	14.	ข้าวต้ม	22.	ขนมเค้ก
7.	ข้าวสาร	15.	ไอศกรีม	23.	ลูกอม
8.	น้ำส้ม	16.	น้ำอัดลม		

7. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับสัตว์

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	ไก่	21.	เสื่อ	41.	ยีราฟ
2.	หมู	22.	ลิง	42.	ปลาหางนกยูง
3.	กระต่าย	23.	วัว	43.	หอย
4.	ปลา	24.	งู	44.	กิ้ง
5.	นก	25.	จระเข้	45.	มด
6.	แมว	26.	ควาย	46.	ห่าน
7.	เต่า	27.	นกแก้ว	47.	สุนัข
8.	หมี	28.	ม้า	48.	ไส้เดือน
9.	ปู	29.	สิงโต	49.	กบ
10.	ปลาทู	30.	กวาง	50.	จิ้งจอก
11.	เป็ด	31.	หมา	51.	กระรอก
12.	ช้าง	32.	สัตว์บก	52.	ไดโนเสาร์
13.	ลูกเจี๊ยบ	33.	สัตว์น้ำ	53.	ผึ้ง
14.	จิ้งจก	34.	สัตว์เลื้อย	54.	ตุ๊กแก
15.	หนอน	35.	สัตว์ป่า	55.	ตะกิ้ง
16.	หนู	36.	กิ้งกือ	56.	ด้วง
17.	คางคก	37.	นกฮูก	57.	นกแก้ว
18.	มัลลาลาย	38.	ปลาหมึก	58.	ผีเสื้อ
19.	ลูกอ๊อด	39.	เม่น	59.	ปลาโลมา
20.	แมลงปอ	40.	ปลาไหล		

8. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับพาหนะ

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	รถ	8.	รถบัส	15.	รถตู้
2.	เรือ	9.	รถอีแต่น	16.	รถทัวร์
3.	รถไฟ	10.	มอเตอร์ไซด์	17.	รถตุ๊กตุ๊ก
4.	รถยนต์	11.	เครื่องบิน	18.	เรือโดยสาร
5.	เครื่องบิน	12.	จรวด	19.	รถตำรวจ
6.	รถสิบล้อ	13.	รถถัง	20.	รถนักเรียน
7.	รถจักรยาน	14.	รถไฟฟ้	21.	รถแท็กซี่

9. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับกริยา

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	วิ่ง	33.	ฟัง	65.	เห็น
2.	มี	34.	นั่ง	66.	ป็น
3.	ไป	35.	ดื่ม	67.	เที่ยว
4.	กิน	36.	ร้องไห้	68.	ดี
5.	ใส่	37.	ฉีดยา	69.	สอน
6.	ขาย	38.	เขียน	70.	ตัด
7.	เล่น	39.	กระโดด	71.	บิน
8.	ให้	40.	ไม่	72.	อ่าน
9.	ชอบ	41.	เก็บ	73.	กวาด
10.	มา	42.	กัด	74.	ไล่
11.	ล้าง	43.	พาย	75.	เปิด
12.	ซื้อ	44.	ร้อน	76.	มัด
13.	นอน	45.	หยิบ	77.	ตก
14.	เลี้ยง	46.	ปลูก	78.	ติด
15.	ดู	47.	หา	79.	ง่าย
16.	เดิน	48.	ขี่	80.	สูง
17.	รัก	49.	พา	81.	ใหญ่
18.	อาบน้ำ	50.	อ่อน	82.	เล็ก
19.	กลาง	51.	นิ่ม	83.	ดีใจ
20.	เร็ว	52.	แข็ง	84.	เดินไป
21.	ช้า	53.	อ้วน	85.	ยกขึ้น
22.	ร้อน	54.	หอม	86.	ง่าย
23.	เย็น	55.	เตี้ย	87.	ยาก
24.	เผ็ด	56.	ใน	88.	ถอด
25.	ขาว	57.	ยาว	89.	ใส่
26.	ดำ	58.	ข้างหน้า	90.	น่ารัก
27.	แดง	59.	ข้างหลัง	91.	ข้างใน
28.	กลางคืน	60.	ข้างบน	92.	ข้างนอก
29.	กลางวัน	61.	ไหว้	93.	ปิด
30.	ระหว่าง	62.	ยืน	94.	เดินมา
31.	หนา	63.	หัวเราะ	95.	วางลง
32.	บาง	64.	ข้างล่าง	96.	สั้น

10. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับสถานที่

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	โรงเรียน	11.	ทะเล	21.	ธนาคาร
2.	บ้าน	12.	น้ำตก	22.	สระน้ำ
3.	วัด	13.	ห้องน้ำ	23.	ห้างสรรพสินค้า
4.	ตลาด	14.	สะพาน	24.	โรงหนัง
5.	ครัว	15.	ห้องสมุด	25.	ห้องแถว
6.	ห้องนอน	16.	สถานีตำรวจ	26.	นา
7.	โรงพยาบาล	17.	ภูเขา	27.	คลอง
8.	ถนน	18.	คลินิก	28.	ป่า
9.	สวนสัตว์	19.	โรงพัก	29.	สวนผลไม้
10.	สวนสนุก	20.	ร้านอาหาร	30.	สวนสาธารณะ

11. หมวดคำพื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งของและอื่นๆ

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1.	หนังสือ	19.	กระป๋อง	37.	ร่ม
2.	แปรง	20.	หม้อ	38.	ประตู
3.	ช้อน	21.	ขัน	39.	กระบี่
4.	จาน	22.	แก้ว	40.	ตุ้ม
5.	ชาม	23.	การ์ด	41.	ถ้วย
6.	โทรทัศน์	24.	รูปภาพ	42.	วิทยุ
7.	โต๊ะ	25.	ตู้เย็น	43.	ตะหลิว
8.	ของเล่น	26.	สมุด	44.	มีด
9.	ตุ๊กตา	27.	ถุง	45.	กระดะ
10.	ที่นอน	28.	เข็มขัด	46.	กางเกง
11.	เสื้อ	29.	บันไดเลื่อน	47.	ถุงเท้า
12.	แก้ว	30.	ห่วยยาง	48.	กระโปรง
13.	กระป๋อง	31.	หุ่นยนต์	49.	นาฬิกา
14.	หุ่นไล่กา	32.	ม้าโยก	50.	สะพาน
15.	ดอกมะลิ	33.	ดอกเข็ม	51.	ดอกทานตะวัน
16.	ดอกบัว	34.	ดาวเรือง	52.	จำปี
17.	ดอกกุหลาบ	35.	กล้วยไม้	53.	ดอกกรัก
18.	ดอกพุทธร	36.	ดอกแก้ว	54.	ดอกกระดังงา

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวสมพร สามदैย
สถานที่เกิด	อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	58 หมู่ 11 ตำบลบางปลาจูด อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก 26120
ตำแหน่งหน้าที่การทำงานในปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านดอนกลาง อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2535	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนองครักษ์ นครนายก
พ.ศ. 2539	ค.บ. (วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย เกียรตินิยมอันดับสอง) จากสถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาสงครณ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปทุมธานี
พ.ศ. 2545	กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย) จาก มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร