

ผลของกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาที่พัฒนาทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัย
ในโรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ

The Effects of Language Educational Game Activities for Language Skill Development of
Language Skills of Preschool Children in La-or Utis Kindergarten Demonstration School

วารุณี สกุดภารักษ์ และ ดร.สุชาดา โทพล
โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมการศึกษาทางภาษา และเพื่อศึกษาพฤติกรรมทักษะทางด้านภาษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับอนุบาลปีที่ 3 อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มา 1 ห้องเรียนจากจำนวน 7 ห้องเรียน ได้กลุ่มตัวอย่าง 30 คน มาเป็นกลุ่มทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดกิจกรรมการตามแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาทดลองใช้เวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 วัน รวม 24 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษา และแบบประเมินการพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาของเด็กปฐมวัย และ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษามีพัฒนาทักษะทางด้านภาษาของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบกับผลการประเมินทักษะทางด้านภาษาก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม
2. เด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองที่ได้รับคะแนนทักษะทางด้านภาษาหลังการจัดกิจกรรม มีพฤติกรรมทักษะทางด้านภาษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Abstract

The purposes of this research were to compare language skills of preschool children before and after partaking in language educational games; and to study language skill behaviors of preschool children. The research sample consisted of 30 third year kindergartners, age 5 - 6 years, in an intact classroom in the first semester of the 2008 academic year, obtained by cluster sampling from the existing seven classrooms. They were exposed to educational games on language for 3 days per week, for the total period of 8 weeks.

The employed research instruments were activities management plans on language educational games,

and a scale to assess behaviors on language educational game activities. The data were analyzed using dependent t-test.

Research findings were as follows:

1. After partaking in language educational games, the preschool children's language skills were developed to be significantly higher than their pre-activities counterpart skills at the .05 level.
2. After partaking in language educational games, the preschool children's language skill behaviors were significantly at the higher level than their pre-activities counterpart behaviors at the .05 level.

บทนำ

การศึกษาาระดับปฐมวัยในปัจจุบัน รูปแบบได้พัฒนาเป็นการบูรณาการ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กิจกรรมที่จัดเน้นให้ ความสนใจและความต้องการของเด็ก ส่งเสริมพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่เร่งอ่านเขียน มุ่งเน้นให้เด็กเรียนรู้โดยผ่านการเล่น และประสบการณ์จากกิจกรรมที่โรงเรียนจัดให้ เด็กได้เรียนรู้เนื้อหาตามหน่วยการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เลือกทำ เพื่อเพิ่มพูนทักษะและ พัฒนาการด้านการส่งเสริมทักษะ กระบวนการคิด หาความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาการทางภาษาในเด็กนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะภาษาเป็นรากฐานที่สำคัญสำหรับการดำเนินต่างๆ ของเด็ก ความคิดต่างๆ จะถ่ายทอดสู่กันได้ดีก็โดยผ่านภาษา (นภเนตร ธรรมบวร:2544:29) เด็กวัย 4 - 5 ปี จะมีพัฒนาการทางร่างกายมากขึ้น วัยนี้จะเล่นรวมกลุ่มกับเพื่อน เริ่มมี ความคิดและจินตนาการ แสดงออกถึงการเรียนรู้ด้านสังคมด้วยการเล่นบทบาทสมมติ มีอุปกรณ์ต่างๆ ในการเล่นของ เล่นเด็กวัยนี้ควรเป็นของเล่นที่เอื้อให้กับการเล่นบทบาทสมมติ และส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ภาพตัดต่อ พลาสติกสร้างสรรค์ ไม้บล็อกเป็นต้น (Zeece & Graul, 1991:15)

เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากอุปสรรคไปหามารวม โดยผ่านการเล่นด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ครูผู้สอนเด็กปฐมวัย ต้องมีใจรักเด็ก จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุข กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการเป็นของตนเอง เล่นร่วมกับเพื่อนทุกคนได้อย่างมีความสุข ครูผู้สอนเด็กปฐมวัย จะต้อง “ยิ้มแย้ม แจ่มใส ใจเมตตา พาสุนัข” การจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จได้นั้น ขึ้นอยู่กับ ครูผู้สอน ครูผู้สอนเป็นสื่อที่ดี ที่สุดสำหรับเด็ก ภาษาที่ใช้สื่อสารกับเด็กควรเป็นภาษาที่ง่ายๆ เด็กฟังแล้วเข้าใจ โดยเฉพาะ น้ำเสียงที่ใช้กับเด็กต้องเป็นกันเอง เพื่อให้เด็กเกิดความรัก ความอบอุ่น อยากเข้าใกล้ ไม่กลัวคุณครู อยากมาโรงเรียนทุกวัน หลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย หลักในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก และยึดหยุ่นได้ ตามความเหมาะสม ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากอุปสรรคไปหามารวม โดยผ่าน การเล่นด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ครูผู้สอนเด็กปฐมวัย ต้องมีใจรักเด็กอย่างจริงใจ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุข กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการเป็นของตนเอง เล่นร่วมกับเพื่อนทุกคนได้อย่างมีความสุข ครูผู้สอนเด็กปฐมวัยจะต้อง “ยิ้มแย้ม แจ่มใส ใจเมตตา พาสุนัข” การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จะประสบผลสำเร็จได้ โดยจัดเกมการศึกษาที่เล่นแล้วช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์ กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด

เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับภาษาจากการเล่นเกมการศึกษา การจัดประสบการณ์เพื่อเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในการเล่นเกมนำให้เกิดการเรียนรู้มีหลายประเภทเช่น กิจกรรมสนทนาในตอนเช้า แนะนำให้เด็กรู้ ครู รู้จักเพื่อนในชั้นเรียน หรือร้องเพลงตามหน่วย (www http://jatuporn.is.in.th)

ความสำคัญและประโยชน์ของเกมการศึกษาทางภาษา ทำให้เด็กเกิดความสนใจ สนุกสนานทำให้อยากเรียน ถ้าครูพูดหรือบรรยายเพียงอย่างเดียว เด็กจะเกิดความเบื่อหน่าย แต่ถ้ามีการใช้เกมการศึกษา จะช่วยให้เด็กมีความสนุกสนาน และยังช่วยอธิบายความหมายของสิ่งที่ครูจะสอนได้ดี เช่น นำภาพกับคำมาจับคู่กัน เด็กจะเห็นทั้งภาพและคำได้ชัดเจน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วครูผู้สอนเป็นสื่อที่ดีที่สุดสำหรับเด็ก ภาษาที่ใช้สื่อสารกับเด็กควรเป็นภาษาที่ง่ายๆ เด็กฟังแล้วเข้าใจ โดยเฉพาะน้ำเสียงที่ใช้กับเด็กต้องเป็นกันเอง เพื่อให้เด็กเกิดความรัก ความอบอุ่น อยากเข้าใกล้ ไม่กลัวคุณครู อยากมาโรงเรียนทุกวัน (ฐาปณี เพชรพระประเสริฐ, 2550:9) เกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญามีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็ก วัย 3 - 6 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ ฯลฯ

โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ เป็นสถานศึกษาที่มีการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ได้เห็นความสำคัญในเรื่องการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาทางภาษา ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทางด้านภาษา และจัดบูรณาการการอ่านให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาปฐมวัยในมาตรฐานการศึกษาที่ 6 ให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ รักการอ่าน ในตัวบ่งชี้ 6.1 รู้จักตั้งคำถามเพื่อหาเหตุผล และมีความสนใจใฝ่รู้ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนปฐมวัยได้มองเห็นความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยให้เหมาะสมกับวัย ของเด็กระดับอนุบาลปีที่ 3 เพื่อจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการให้ดียิ่งๆ ขึ้นไป และช่วยพัฒนาทักษะการอ่านให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การจัดกิจกรรมเกมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางด้านภาษาอย่างต่อเนื่อง ในการแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมได้แก่ การรู้จักกติกาการเล่น เกม การได้ค้นหาความรู้ด้วยตัวเอง การจัดเก็บเกมการศึกษา การฝึกสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตา และมารยาทในการเล่น จะเป็นผลดีและส่งเสริมความพร้อมด้านการอ่านของเด็กให้มีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อความพร้อมด้านอื่นๆ ทำให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนในชั้นสูงขึ้นไป เกมการศึกษาทางภาษาที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยการเล่นจัดได้ว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ที่เด็กสามารถซึมซับองค์ความรู้โดยไม่รู้ตัว สิ่งที่ได้จากเกมการศึกษาทางภาษาคือการเล่นจากตัวหนังสือ โดยมี 1.เกมจับกลุ่มพยัญชนะต้นที่ออกเสียงเดียวกัน 2.เกมจับคู่ภาพกับคำที่ออกเสียงสระเดียวกัน 3.เกมหาความแตกต่างของพยัญชนะที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน 4.เกมโดมิโนภาพกับคำที่สัมพันธ์กัน 5.เกมวางคำให้เหมือนต้นแบบ 6.เกมต่อคำให้เหมือนต้นแบบ 7.เกมเติมคำในช่องว่าง 8.เกมเรียงคำให้เป็นประโยค จากเกมการศึกษาทั้ง 8 เกมเด็กได้เรียนรู้เรื่องราวจากเกมการศึกษาทางภาษาที่มีความหลากหลายเป็นการสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยผ่านการเล่น รู้จักการเข้าสังคม กติกาการเล่น การแบ่งปันและการรอคอยมีมารยาทในการเล่นเกมการศึกษา

ผู้วิจัยในฐานะที่สอนระดับปฐมวัย จึงมีความสนใจศึกษาถึงการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาทางภาษาที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัย โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ ซึ่งการศึกษาดังกล่าว จะเป็นประโยชน์ต่อครู

และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะด้านภาษาให้เด็กปฐมวัยต่อไป

คำสำคัญ

กิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทางภาษา (Activities in Education Games), ทักษะด้านภาษา (Development of Language Skill), เด็กปฐมวัย (Early Childhood)

วัตถุประสงค์

เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทางภาษา และเพื่อศึกษาพฤติกรรมทักษะทางด้านภาษา

วิธีการศึกษา

1. ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชาย-หญิงที่กำลังเรียนในระดับชั้นอนุบาล ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ทั้งหมด 9 ห้อง จำนวน 270 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยสุ่มมา 1 ห้องเรียนจากจำนวน 9 ห้องได้กลุ่มตัวอย่าง 30 คน มาเป็นกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้กลุ่มตัวอย่างทดลอง และเก็บข้อมูลจากสถานการณ์จริงขณะทดลอง เพื่อความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, :249)
3. เครื่องมือในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้มี 2 ชุด คือ 1) แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทางภาษา 2) แบบประเมินทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยโดยจดบันทึกพฤติกรรมจากการเล่น การรู้จักกติกาการเล่นเก เด็กได้ค้นหาความรู้ด้วยตนเอง การจัดเก็บเกการศึกษา การสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา มารยาทในการเล่นเก 3) แบบประเมินการพัฒนาทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
4. แบบแผนการทดลอง การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental design) ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ตามแบบแผนการทดลองแบบ

	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
	O_1	X	O_2
N	แทนจำนวนนักเรียน 30 คน		
O_1	แทนทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลอง (Pre-Test)		
X	แทนการจัดกิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทางภาษา		
O_2	แทนทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองการทดสอบหลังการทดลอง (Post-Test)		

นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติเพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป โดยการเปรียบเทียบทักษะทางภาษาการเกมเล่นการศึกษาทางภาษาก่อนการทดลอง (Pre-Test) และหลังการทดลอง (Post-Test) โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent เปรียบเทียบการเล่นการการศึกษาทางภาษาเล่นขณะเก็บข้อมูลในช่วงสัปดาห์ที่ 2-9 ของการจัดกิจกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ดังนี้

1. สัปดาห์แรก (5 วัน) จัดบันทึกพฤติกรรมด้วยแบบประเมินทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัย ระดับอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 30 คน เป็นทุกวัน
2. ประเมินทักษะทางภาษาเด็กปฐมวัยระดับอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ก่อนการจัดกิจกรรม (Pre-Test) จำนวน 30 คน โดยใช้แบบประเมินการพัฒนาทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดำเนินการทดลองโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียวเกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง เล่นเกมการศึกษาทางภาษาได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง เล่นเกมการศึกษาทางภาษาได้อย่างถูกต้องแต่ยังไม่คล่องแคล่ว ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง เล่นเกมการศึกษาทางภาษาได้แต่ไม่ถูกต้อง การแปลผลแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ 1 - 20 คะแนน หมายถึง มีการพัฒนาทักษะด้านภาษาอยู่ในระดับต่ำ 21 - 40 คะแนน หมายถึง มีการพัฒนาทักษะด้านภาษาอยู่ในระดับปานกลาง 41 - 60 คะแนน หมายถึง มีการพัฒนาทักษะด้านภาษาอยู่ในระดับมาก
3. จัดกิจกรรมโดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรม 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวมการจัดกิจกรรมทั้งหมด 24 ครั้ง
4. ประเมินผลหลังการจัดกิจกรรม (Post-Test) ด้วยแบบประเมินการพัฒนาทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัย ชุดเดิม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาระดับอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ วิเคราะห์ด้วยคะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ทดสอบ ความมีนัยสำคัญทางสถิติของคะแนนเฉลี่ยก่อน และหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษา นำผลคะแนนทักษะด้านภาษา ของเด็กปฐมวัยมาวิเคราะห์ ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบที (t-test) แบบไม่เป็นอิสระจากกัน (Dependent Sample)

ผลการศึกษา

ในการศึกษาทดลองการใช้กิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาทั้ง 8 กิจกรรมได้ผลเปรียบเทียบคะแนนตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

กลุ่มทดลอง	$\bar{X}$	S.D	t-value
ก่อนการทดลอง	28.24	4.03	19.979**
หลังการทดลอง	55.17	1.85	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ทักษะทางภาษาของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยกิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทางภาษา เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านภาษาปรากฏผลดังนี้

1. ทักษะด้านภาษาของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อน ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทางภาษา เนื่องจากการเล่นเกการศึกษาทางภาษาที่นำมาจัดประสบการณ์เริ่มจากใกล้ตัวเด็ก เกมการศึกษาทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่นำมาใช้มีภาษาแสดงให้เห็นถึงความคิด ความสนใจ และความสัมพันธ์ของเด็ก ที่มีต่อสิ่งแวดล้อม ครูหรือผู้เกี่ยวข้องสามารถช่วยพัฒนาภาษาของเด็กได้โดยจัดหาสื่อ เพื่อให้เด็กเกิดประสบการณ์ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน นอกจากนี้การจัดให้เด็กได้เรียนรู้เนื้อหาตามหน่วยการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เลือกทำ เพื่อเพิ่มพูนทักษะและพัฒนาการด้านการส่งเสริมทักษะ กระบวนการคิด หาความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาการทางภาษาในเด็กนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะภาษาเป็น รากฐานที่สำคัญสำหรับการด้านต่างๆ ของเด็ก ความคิดต่างๆ จะถ่ายทอดสู่กันได้ดีโดยผ่านภาษา ภาษาเป็นทักษะ (skill) ที่ต้องฝึกการสอนภาษาต้องอยู่บนพื้นฐานของกิจกรรมและการบูรณาการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของภรณ์ คุรุรัตน์ (2543, :9)

2. ในการศึกษาพฤติกรรมทักษะทางด้านภาษา พบว่ามีการพัฒนาทางด้านภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองมีค่าคะแนนสูงกว่า เนื่องจากการเล่นต่างๆ ที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางภาษาให้แก่เด็กปฐมวัย จากการที่เด็กปฐมวัยได้รับการฝึกกิจกรรมการเล่นเกอย่างต่อเนื่องติดต่อกันเป็นเวลา 8 สัปดาห์ จึงทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านภาษาดีขึ้นซึ่งสอดคล้องกับ Eliason & Jenkins (1994, pp 27 - 28) ได้กล่าวว่าการเล่นส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาการเล่นมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งประกอบด้วยรูปแบบของความคิดรวบยอดต่างๆ

3. การพัฒนาทางด้านภาษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทางภาษาพัฒนาการด้านทักษะทางภาษาของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เกิดผลเช่นนี้เป็นเพราะ การจัดกิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทางภาษาเป็นเกมที่เน้นการปฏิบัติในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน โดยผ่านการเล่นซึ่งสอดคล้องกับนักการศึกษาจำนวนมาก (Giffin, 1984, McCune, 1985) ที่มีความเชื่อว่า ทักษะการสื่อสารสามารถพัฒนาได้โดยผ่านการเล่นกับเพื่อนในวัยเดียวกัน ในการเล่น เด็กจะเรียนรู้การใช้คำศัพท์ใหม่ๆ และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นที่แตกต่างจากตน และยังสอดคล้องกับเขาวพา เดชะคุปต์ (2543, :13) ได้กล่าวว่าการกระตุ้น

ให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมและมีโอกาสใช้ภาษาโดยเฉพาะการได้เห็นตัวอย่างการพูด การมีโอกาสดูเป็นพื้นฐานของการเรียนและการอ่านต่อไป ได้ยินได้ฟัง ทำให้เด็กจำและอ่านคำนั้นๆ ได้ ทั้งที่เด็กอาจจะแยกสระ พยัญชนะยังไม่ได้ก็ตาม

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การนำเกมการศึกษาทางภาษา มาปรับปรุงใช้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้หลายวิธี เช่น การนำเกมการศึกษาทางภาษามาจัดทำเป็นแผ่นภาพที่มีภาพประกอบคำที่สวยงาม
2. การจัดทำเกมการศึกษาทางภาษาที่ถูกต้องนอกจากใช้จัดกิจกรรมแล้วควรนำมาจัดที่มุมภาษาเพื่อเป็นสื่อที่ดีให้เด็กเข้าไปศึกษาเพิ่มเติม
3. การเลือกเกมการศึกษาทางภาษามาใช้กับเด็กควรเลือกเนื้อหาใกล้ตัวเด็กและสิ่งที่เด็กสนใจมากกว่าเนื้อหาไกลตัวไม่ควรใช้คำศัพท์ยากและมีเนื้อหาที่ยาวเกินไป
4. การจำแนกเกมการศึกษาทางภาษาแต่ละประเภทเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากเป็นสิ่งที่จะทำให้เด็กรู้จักกติกาและเข้าใจวิธีการเล่น การเก็บรักษาเกมแต่ละชุดเป็นหมวดหมู่ไม่เกิดความสับสนทำให้เกิดความคล่องตัวง่ายและสะดวกในการเล่น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาในช่วงอายุอื่นๆ โดยเน้นภาษาธรรมชาติเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านภาษา
2. ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา 2 ภาษาที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเด็ก และควรมีการศึกษาค้นคว้าผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาทางภาษาที่มีต่อพัฒนาการด้านสังคม
3. ควรศึกษาทักษะภาษาในด้านอื่นๆ เช่น ทักษะการฟัง การอ่าน และการเขียนผ่านการเล่นเกมการศึกษาทางภาษา

เอกสารอ้างอิง

- ฐาปณี เพชรพระประเสริฐ. (2550). **สื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2543). **การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: บริษัทเซเว่น พรินติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2543). **การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่เน้นภาษา**. วารสารการศึกษาปฐมวัย. 4 มกราคม 2543.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ.(2538). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

Eliason, C. & Jenkins, L. (1994). **A Practical Guide to Early Childhood Curriculum**. NY: Macmillan College Publishing Company.

Giffin, H. (1984). The Coordination of Meaning in the Creation of a Shared Make-believe Reality. In Bretherton (Ed.), **Symbolic Play: The Development of Social Understanding**. (pp. 73 - 100). NY: Academic.

McCune, L. (1985). Play-language Relationships and Symbolic Development. In C.C. Brown & A.W. Gottfried

(Eds.), **Play Interactions: The Role of Toys and Parental Involvement in Children's Development.**
(pp. 38 - 45). Skillman, NJ: Johnson & Johnson.

Zeece, P.D. & Graul, S.K. (1991). Learning to Play : Playing to Learn. In K.M. Paciorek (Ed.), **Annual Editions Early Childhood Education 91/92.** (pp.146 - 150). Guilford, Connecticut : Dushkin Publishing Group.

Jatuporn [Online]. Available : ([www http://jatuporn.is.in.th](http://jatuporn.is.in.th) [2010, Januar 8]