



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบความสามารถในการเข้าใจคำนามของเด็กปฐมวัย ที่เรียนโดยการใช้ปริศนาคำทายและเพลงนั้น ครอบคลุมเนื้อหาสาระที่สำคัญดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเข้าใจคำนามของเด็กปฐมวัย ที่เรียนโดยการใช้ปริศนาคำทาย และเพลง

#### สมมติฐานการวิจัย

1. การเข้าใจคำนามของเด็กปฐมวัย ที่เรียนโดยการใช้ปริศนาคำทาย และเพลงแตกต่างกัน
2. คะแนนการเข้าใจคำนามของเด็กปฐมวัย ที่เรียนโดยการใช้ปริศนาคำทาย และเพลง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

#### ตัวอย่างประชากร

ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนจิระศาสตร์วิทยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 50 คน เป็นนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด ในการทดสอบวัดการเข้าใจคำนามจากนักเรียนที่ทดสอบ 300 คน แล้วจับคู่คะแนน (match by pair) ของนักเรียนเป็น 25 คู่ เพื่อแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มทดลอง ให้กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มที่เรียน โดยการใช้ปริศนาคำทาย และกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่เรียน โดยการใช้เพลง

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดเข้าใจคำนาม ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง โดย

1.1 คัดเลือกคำนามจำนวน 60 คำ ผลงานวิจัยของ จันทิกา ลิมปิเจริญ (2524: 75-81) โดยเรียงลำดับคำที่นักเรียนไม่เข้าใจมากที่สุดลงมาจำนวน 10 คำ ซึ่งเป็นคำที่อยู่ในระหว่างคะแนนที่เด็กไม่เข้าใจ ตั้งแต่ 70% ขึ้นไป และคำนามอีก 50 คำ จากหน่วยการเรียน 2 หน่วย ในแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาเอกชน ซึ่งนักเรียนยังไม่ได้เรียน

1.2 สร้างแบบทดสอบการเข้าใจคำนามเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบด้วยภาพ 3 รูป จำนวน 60 ข้อ โดยผ่านการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ และทดลองใช้กับนักเรียน 300 คน

1.3 คัดเลือกคำที่นักเรียนเข้าใจน้อยที่สุด หรือตอบไม่ได้ 20 คำ แล้วเรียงลำดับแบบทดสอบใหม่ ตามข้อซึ่งมีคำที่นักเรียนตอบไม่ได้จากมากไปหาน้อย รวม 20 ข้อ เพื่อนำมาใช้กับตัวอย่างประชากรก่อนและหลังการทดลอง

2. แผนการสอนการเข้าใจคำนาม โดยใช้ปริศนาคำทายและเพลง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 40 แผน รูปแบบละ 20 แผนจากคำนามที่นักเรียนไม่เข้าใจจำนวน 20 คำ ซึ่งได้รับการตรวจพิจารณาแก้ไขให้เหมาะสมกับผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ทั้งผู้วิจัยยังได้นำไปทดลองใช้รูปแบบละ 5 แผน กับนักเรียนในระดับเดียวกันที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากร รูปแบบละ 10 คน เพื่อศึกษาความเหมาะสมในด้านระยะเวลา ความยากง่ายของภาษาที่ใช้ รูปแบบของกิจกรรมที่ใช้ในการสอน ความเหมาะสมของอุปกรณ์ และคำถามที่ใช้กับเด็กเพื่อปรับปรุงแก้ไขแผนการสอนให้เหมาะสมที่สุด ก่อนนำไปใช้กับตัวอย่างประชากร

### การดำเนินการทดลอง

1. ก่อนการทดลองสอน ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดการเข้าใจคำนาม 20 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม (Pre-test)
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการสอนที่สร้างขึ้น ชุดละ 20 แผน โดยใช้เวลาสอน กลุ่มละ 4 สัปดาห์ ๆ ละ 5 วัน ๆ ละ 1 แผน แผนละ 1 คำถาม ใช้เวลาสอนแผนละ 30 นาที ในช่วงเวลา 9.30 - 10.00 น. และ 10.10 น. - 10.40 น.
3. หลังการทดลอง ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดการเข้าใจคำนามฉบับเดิม ไปทดสอบตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่มอีกครั้ง ( Post-test )

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการเข้าใจคำนามที่เรียนโดยใช้ปริศนาคำทายและเพลงก่อนทำการทดลองของตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม โดยการทดสอบค่าที ( t-test )
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการเข้าใจคำนาม ที่เรียนโดยใช้ปริศนาคำทายและเพลง หลังทำการทดลองของตัวอย่างประชากร ทั้ง 2 กลุ่ม โดยการทดสอบค่าที ( t-test )
3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการเข้าใจคำนาม ที่เรียนโดยใช้ปริศนาคำทาย และเพลง ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที ( t-test )

### สรุปผลการวิจัย

จากผลการทดลอง ปรากฏว่า

1. การเข้าใจคำนามของนักเรียน กลุ่มที่เรียนโดยการใช้ปริศนาคำทาย และกลุ่มที่เรียนโดยการใช้เพลง ไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ วิธีสอนโดยการใช้ปริศนาคำทาย และสอนโดยการใช้เพลง สามารถพัฒนาความเข้าใจคำนามได้ไม่แตกต่างกัน
2. การเข้าใจคำนามของนักเรียน กลุ่มที่เรียนโดยการใช้ปริศนาคำทายหลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01
3. การเข้าใจคำนามของเด็กปฐมวัย กลุ่มที่เรียนโดยการใช้เพลง หลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

## อภิปราย

1. ในการเปรียบเทียบการเข้าใจคำนามของเด็กปฐมวัยที่เรียนโดยการ ใช้ปริศนาคำทาย และ เพลงผลการทดลองปรากฏว่า การเรียนทั้ง 2 วิธี ไม่มีผลทำให้คะแนนการเข้าใจคำนามแตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เหตุผลที่ทำให้การใช้ปริศนาคำทาย และ เพลง ไม่มีผลทำให้คะแนนการเข้าใจคำนามแตกต่างกัน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะ

1.1 การเข้าใจคำนามของกลุ่มทดลองทั้ง 2 วิธี แม้จะมีขั้นตอนต่างกัน แต่มีจุดมุ่งหมายให้เด็กเรียนรู้คำเช่นเดียวกัน กล่าวคือ มุ่งส่งเสริมให้เด็กมีความสังเกต จินตนาการ ผสมผสาน เชื่อมโยง คาคณะเน จากสิ่งที่รู้เดิมบวกกับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ ให้เกิดความคิดรวบยอด ( concept ) ความหมายของคำให้กว้างขึ้นและชัดเจนขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ส่งเสริมความสามารถในการเข้าใจ นอกจากนี้ผู้วิจัย ได้นำสื่อทั้งของจริงและของจำลอง กระตุ้นให้เด็กใช้ความคิด และค้นหาสิ่งที่ต้องการด้วยการนำเสนอด้วยสื่อเช่นนี้เป็นการ เชื่อมโยงสิ่งที่เป็นนามธรรม ไปสู่รูปธรรม ซึ่งตรงกับความคิดเห็นของ กิตยวีด บุญชื้อ (2520 : 93) ได้กล่าวว่า สื่อทั้งหลายจะช่วยให้จินตนาการของเด็กซึ่งเคยเห็นแต่ภาพเลือน ๆ กลับเด่นชัดขึ้น

1.2 แผนการสอนในชั้นกิจกรรม หรือ ชั้นสอน มีความแตกต่างกันในเรื่องลักษณะเนื้อหาของปริศนาคำทาย กับ เพลง แต่ในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้ปริศนาคำทาย และ เพลง มีผลต่อการเข้าใจคำนามไม่แตกต่างกันทั้งนี้อาจเป็นเพราะปริศนาคำทายจัดเป็นสื่อ หรือ กิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาด้านทักษะภาษาไทยให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในเรื่องคำศัพท์ ถ้อยคำ ส่วนต่าง ๆ ซึ่ง จิระประภา บุญนิตย์ (2533: 175) ได้ให้ความคิดเห็นว่า การเล่นเกมทายปัญหา หรือเล่นปริศนาคำทายในระดับเด็กเล็ก ๆ ให้ประโยชน์เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ คือให้ความสนุกสนาน แต่ลักษณะปริศนาคำทาย ที่นำมาใช้ควรเป็นข้อความที่ไม่ต้อง ช้อนความมากมาย ไม่ยากเกินวัยของเด็ก แต่ทำทายให้คิดหาคำตอบ ช่วยให้เด็กรู้จักคิดแบบง่าย ๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เสริมให้แก่เด็กที่ยังไม่คล่องทางทักษะภาษา ดังนั้นปริศนาคำทายนอกจากเป็นสื่อหรือกิจกรรมที่ให้ความรู้ความเข้าใจต่าง ๆ แล้วยังเป็นสิ่งเร้า กระตุ้น และจูงใจให้แก่เด็กได้พัฒนาด้านความคิด ความคิดสร้างสรรค์ ด้านการสังเกต ด้านการแก้ปัญหา และด้านอื่น ๆ

สำหรับเพลงนั้นก็จัดเป็นสื่อหรือกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ช่วยให้เด็กเกิด ความสนุกสนาน เข้าใจบทเรียนดีและรวดเร็วขึ้น ซึ่ง เบญจา แสงมะลิ (2511 : 1) ได้ให้ความคิดเห็นว่า โดยธรรมชาติเด็กชอบเพลงอยู่แล้ว ถ้าครูสามารถจัดหาเพลง และ การเล่นประกอบมาให้เด็กได้ร้อง ได้เล่น เด็กจะเกิดความสุขสนุกสนาน เกิดทัศนคติที่ดีต่อ เนื้อหาที่บรรจุไว้ในบทเพลง ดังนั้น เพลงจึงจัดได้ว่าเป็นสื่อหรือกิจกรรมที่ให้คุณค่า และมี ประโยชน์ต่อการศึกษาอย่างยิ่ง เพราะเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เกิดความสนใจ และการติดตามบทเรียน และยังส่งผลต่อพัฒนาการด้านภาษา ซึ่ง โกวิท ชันธุศิริ (2520 : 131) ได้กล่าวว่า ดนตรีและเพลง เป็นภาษาหนึ่งที่สามารถสื่อความหมายโดยที่ ภาษาพูดไม่สามารถจะแสดงออกได้

จากที่กล่าวมาแล้วว่า ปริศนาคำทาย และ เพลง แต่ละวิธีมีลักษณะเด่น เฉพาะตัวของมันเองในการเป็นสิ่งเร้า กระตุ้น และสามารถใช้เป็นสื่อหรือกิจกรรมเพื่อนำ ไปใช้ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน หรือชั้นสรุปได้เป็นอย่างดีด้วยเหตุผลนี้เอง เมื่อนำ ค่ะแนจากการใช้ปริศนาคำทาย และ เพลงมาเปรียบเทียบกันจึงทำให้คะแนการเข้าใจ คำนามของแต่ละกลุ่มไม่แตกต่างกัน ซึ่งสรุปได้ว่า การใช้ปริศนาคำทาย และ เพลง มีผล ต่อการเรียนด้านการเข้าใจคำนามเท่า ๆ กัน ดังนั้น ในการนำปริศนาคำทาย และ เพลง ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับเด็กปฐมวัยนั้น ผู้สอนจะนำรูปแบบการสอนชนิดใด ชนิดหนึ่งไปใช้ได้ตามความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ เช่น ตามความถนัดของผู้สอน ตาม ความสนใจของผู้เรียน หรือ ตามสภาพอุปกรณ์ที่มีอยู่ แต่ถ้าใช้ได้ทั้ง 2 วิธีก็ยิ่งดี จะทำให้ เด็กเข้าใจคำนามมากขึ้น และเร็วยิ่งขึ้น

2. ในการเปรียบเทียบการเข้าใจคำนาม โดยการใช้ปริศนาคำทาย และ เพลง ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง ผลปรากฏว่า การใช้ปริศนาคำทายและ เพลงมีผลทำให้คะแนการเข้าใจคำนาม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นผลที่แสดงให้เห็นว่าเรา สามารถใช้ปริศนาคำทาย กับเพลง พัฒนาภาษาให้กับเด็กปฐมวัยได้ หรือการใช้ปริศนา คำทายและเพลงนั้นช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้อารมณ์เข้าใจคำนาม

การที่เด็กปฐมวัยเรียนโดยการใช้ปริศนาคำทายและเพลงมีการเข้าใจคำนาม สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองนั้น นอกจากเหตุผลที่มี แนวคิด ทฤษฎี และวิธีการสอนรวมทั้งมี การจัดกิจกรรมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาการทางภาษาด้านการเข้าใจคำนาม



ดังกล่าว ในข้อ 1 แล้วนั้น ปริศนาคำทายเป็นกิจกรรมและสื่อการสอน ที่ส่งเสริมและสร้างบรรยากาศที่จะให้เด็กรู้จักคิด เด็กปฐมวัยโดยธรรมชาติเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็นสนใจสิ่งใหม่ ๆ ในช่วงเวลาสั้น ๆ แล้วยังชอบคำถาม อะไร การเล่นปริศนาคำทาย จึงทำให้เด็กสนุก และขอมให้เด็กติดตาม ซึ่งสอดคล้องกับ นพคุณ คุณาชีวะ (2519: 1) และ บุปผา ทวีสุข (2520: 70 - 71) ที่ว่าการเล่นปริศนาคำทายเป็นการเล่นเพื่อความสนุก ช่วยให้ผู้ทายเกิดความเพลิดเพลิน และยังเป็นที่ให้ความรู้มุ่งสอนให้เด็กเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ดังนั้นจึงให้ทั้งความรู้ และ พัฒนาทางด้านความคิดของเด็ก เด็กปฐมวัยที่เรียนโดยการใช้ปริศนาคำทาย มีความสนใจ กระตือรือร้นในการช่วยกันคิดหาคำตอบ แม้จะค่อนข้างช้าในระยะแรก ๆ เพราะเด็กไม่ค่อยมีโอกาสดำเนินกิจกรรมแบบนี้ ส่วนมากครูเล่นทายปัญหาอะไรเอ่ยกับเด็ก ไม่ค่อยมีวิธีการให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง แต่ครูจะตอบถ้าเด็กฟังคำถามแล้วตอบไม่ได้ การสอนจึงเป็นเพียงการเสนอคำถามให้เด็กสนุกสนานมากกว่า การฝึกให้เด็กรู้จักคิดสังเกตคาดคะเนหรือประมวลความรู้เดิมกับสิ่งใหม่ การเล่นทายปัญหากับเด็กเล็ก ๆ จึงเป็นเรื่องท้าทายความสามารถของเขาและเป็นการช่วย ให้เขารู้จักการคิดแก้ปัญหา โดยเฉพาะจัดให้เกิดการแข่งขัน และมีการเสริมแรงให้กำลังใจเด็กเสมอ ให้เด็กมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น และกล้าแสดงออก ยิ่งสร้างบรรยากาศในห้องเรียน ให้สนุกสนานมากขึ้นให้เด็กมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น และกล้าแสดงออก และในกรณีที่ผู้วิจัย นำสื่อที่เป็นรูปภาพ หรือของจริง ของจำลอง ร่วมในกิจกรรมการสอน ก็ยิ่งช่วยทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนดำเนินไปเร็ว และง่ายต่อการรับรู้ของเด็กมากขึ้น

ส่วนเพลงนั้น เป็นกิจกรรมที่เด็กคุ้นเคยอยู่แล้วโดยธรรมชาติ เด็กจะชอบเสียงเพลงและ ได้ยินเสียงเพลงมาตั้งแต่เกิด เพลงจึงมีอิทธิพลต่อเด็กมากที่สุดเด็กปฐมวัยที่เรียนโดยการใช้เพลง ผู้วิจัยสังเกตว่า จะใช้ความจำและทำความเข้าใจกับเนื้อหา ของบทเรียนได้อย่างดี เพราะเพลงได้ประมวลความรู้เนื้อหาให้เด็กได้เรียนรู้ไว้แล้ว จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นการใช้ปริศนาคำทาย และ เพลงจึงสามารถส่งผลต่อการเข้าใจ คำถามของเด็กปฐมวัยให้สูงขึ้น ดังนั้นแม้ว่าเด็กทั้งสองกลุ่มมีวิธีการเรียนรู้กิจกรรมที่แตกต่างกันในลักษณะเนื้อหา ที่ไม่สมบูรณ์และ เนื้อหาที่สมบูรณ์แล้ว เด็กที่เรียนโดยใช้ปริศนาคำทายในช่วงท้ายของการทดลอง เด็กสามารถคิด ตัดสินใจแก้ปัญหา ตอบคำถามของแบบทดสอบได้เร็วกว่าเด็กที่เรียนโดยการใช้เพลง ส่วนเด็กที่เรียนโดยการใช้เพลง แม้จะติดตามคำถามของแบบทดสอบช้ากว่า แต่มีความจำแม่นยำในการตอบค่อนข้างดีกว่า และ

ผู้วิจัยพบว่า คำนามที่เด็กเข้าใจได้มากและจำได้แม่นยำ เป็นคำนามเกี่ยวกับสัตว์ สิ่งใกล้ตัว และที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ได้แก่คำว่า เบ็ด ไม้ กบ ยุง เต่า ดินสอ ภูเขา ต้นไม้ เป็นต้น ส่วนคำนามที่เด็กเข้าใจได้น้อย ได้แก่ ซองจดหมาย เงิน ใหลาย ทางม้าลาย ดวงจันทร์ เป็นต้น

จากข้อสังเกตของผู้วิจัยระหว่างทดลองก่อนการทดลองสอนพบว่า คำนามที่มีรูปร่าง ลักษณะหรือคุณสมบัติบางอย่างใกล้เคียง เด็กจะมีความสับสนในการสังเกต ตัวอย่างเช่น เทียนและรูป หรือ เบ็ด ไม้ และนก เป็นต้น แต่หลังการทดลอง เด็กได้ผ่านการเรียนรู้และมีประสบการณ์จากกิจกรรมสิ่งที่เป็นรูปธรรมให้เด็กเห็นชัดเจนขึ้น เด็กจึงเกิดความเข้าใจและรู้จักการสังเกตแยกความแตกต่างได้ดีขึ้น

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไปสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง

##### 1.1 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้ปริศนาคำทาย

1.1.1 ครูควรศึกษาปริศนาคำทายให้เกิดความเข้าใจว่า โดยเนื้อแท้แล้วในปริศนาคำทายเหล่านั้น มีอะไรเป็นสาระสำคัญ เพื่อที่จะได้นำมาอธิบายและชี้แนะให้นักเรียนได้เข้าใจว่าทำไมปริศนาคำทายจึง ลามอย่างนั้น คำตอบเป็นเช่นนั้น เพราะอะไร

1.1.2 ในการนำปริศนาคำทายไปใช้เป็นที่กิจกรรมการสอนนั้น ครูจะต้องคำนึงเสมอว่า ปริศนาคำทาย ส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเป็นไปตามจุดประสงค์หรือไม่ใช่การเล่นเทายปัญหา เพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว

1.1.3 ครูควรพิจารณาเลือกใช้ปริศนาคำทายที่มีข้อความเหมาะสมกับวัยเด็กเล็ก ๆ ครูควรใช้ปริศนาคำทายที่ข้อความมีความหมายเข้าใจง่าย และถ้าเป็นบทกลอน คำคล้องจองจะทำให้ง่ายต่อการฟังและจดตาม ทั้งยังช่วยในการจดจำได้ดี

1.1.4 ครูควรนำปริศนาคำทายที่เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก จะทำให้เด็กสนใจ เห็นประโยชน์ และสามารถนำไปเป็นพื้นฐานในการคิดเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

1.1.5 การใช้ปริศนาคำทายกับเด็กวัยนี้ครูจะต้องเตรียมกิจกรรมในการสอนให้เด็กเรียนรู้ และ เกิดความคิด จินตนาการสามารถเดาเหตุการณ์ คาดคะเน เชื่อมโยงจากสิ่งที่รู้เดิม บวกกับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ ครูควรรหาสื่อ กิจกรรมหลาย ๆ รูปแบบ เพื่อทำให้ปริศนาคำทาย ซึ่งเป็นนามธรรมให้ไปสู่รูปธรรม ตามความเหมาะสมในการรับรู้ของเด็กวัยนี้

## 1.2 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เพลง

1.2.1 ครูควรศึกษาและพิจารณาว่าขั้นตอนในการสอนเพลงให้เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ ไม่ใช่ให้เด็กร้องเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว

1.2.2 ครูควรพิจารณาเลือกใช้เพลงที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับวัยเด็กเล็ก ๆ และมีความหมายที่เข้าใจง่าย เพื่อช่วยในการจดจำได้ดี

1.2.3 ครูควรเตรียมกิจกรรมในการสอนเพลง ซึ่งเป็นนามธรรมไปสู่รูปธรรม ด้วยการใช้อุปกรณ์ บทบาทสมมติ ตามความเหมาะสมในการรับรู้ของเด็กวัยนี้

## 1.3 ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.3.1 ในการเรียนการสอน โดยใช้ปริศนาคำทาย และ เพลงครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง ควรได้ตระหนักถึงความสำคัญในการประยุกต์วิธีสอน เพื่อพัฒนาด้านภาษา โดยจัดกิจกรรมอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น กิจกรรมทางศิลปะ บทบาทสมมติ เกม นิทาน มาประกอบการสอน โดยดัดแปลงปรับปรุงให้เหมาะสม และจัดในช่วง เวลาต่างๆกันขึ้นตอนต่างๆ ของการดำเนินการสอน เพื่อที่จะทำให้ปริศนาคำทาย และ เพลง มีคุณค่าต่อพัฒนาการทางภาษาให้เด็ก ๆ ได้รับทั้งความสนุกสนาน และประโยชน์หลาย ๆ อย่างพร้อมกัน

1.3.2 สำหรับเด็กที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ครูควรรหาวิธีช่วยเหลือ โดยการฝึกให้เขามีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก ด้วยการใช้น้ำเสียงที่ไม่ยากเกินไป ให้เด็กมีอิสระในการตอบ ชมเชย ให้กำลังใจ สนับสนุนให้เด็กตอบโดยไม่มีការวิพากษ์วิจารณ์ว่าถูกหรือผิด เพื่อฝึกให้เขากล้าแสดงความคิดเห็นออกมาให้เพื่อน ๆ ฟัง

1.3.3 สำหรับเด็กที่อยู่ในกลุ่ม ซึ่งเรียนรู้ค่อนข้างช้า ในการสอนปริศนาคำทาย ครูควรยกตัวอย่าง ปริศนาคำทายง่าย ๆ ก่อนที่เด็กจะสามารถ เดา หรือ ตอบปริศนาได้ง่าย เมื่อปริศนาคำทายเริ่มยากขึ้น ครูต้องมีกิจกรรมนำเสนอก่อนทายปริศนา เพื่อให้เด็กเกิดความคิดจินตนาการ คาดคะเน เชื่อมโยงสิ่งที่รู้เดิม บวกกับสิ่งที่รู้ใหม่ และง่ายต่อการทายปริศนา เช่น ครูสร้างสถานการณ์จำลอง หรือ สมมุติเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับปริศนา



คำท่าย เพื่อนำปริศนาคำท่ายมาเสนอต่อนักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถเกิดกระบวนการคิด หรือคาดคะเนได้ง่ายขึ้น

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวีธีสอน 2 วิธีนี้ กับการเข้าใจคำประเภทอื่น ๆ เช่น คำกริยากับเด็กในวัยต่าง ๆ

2.2 ควรศึกษาถึงวิธีสอน 2 รูปแบบนี้กับการเข้าใจ คำนามในระดับอายุต่าง ๆ กัน หรือในระดับเด็กที่มีการเข้าใจคำนามในชั้นสูง และชั้นต่ำ เพื่อเปรียบเทียบให้ทราบว่า คำนามและรูปแบบการสอนส่งผลต่อการเรียนรู้ และพัฒนาการทางภาษาของเด็กในวัยใดบ้าง

2.3 ควรศึกษาถึงผลของการใช้ปริศนาคำท่ายที่เกิดขึ้นนอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเข้าใจคำนาม เช่น ทักษะในการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ที่สอนโดยการใช้ปริศนาคำท่าย

2.4 ควรศึกษาเปรียบเทียบการเข้าใจคำนาม โดยการใช้ปริศนาคำท่าย การใช้รูปภาพ และการเล่านิทาน กับนักเรียนในระดับต่าง ๆ เพื่อดูความเหมาะสมในการใช้สื่อกับเนื้อหา

2.5 ควรศึกษาเปรียบเทียบการใช้ปริศนาคำท่าย และเพลงในพัฒนาการด้านอื่น ๆ หรือวิชาต่าง ๆ