

ของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่าน

Toys and games for reading promotion

นัยนา อรรถนาท¹ กนกพร นาสมตรี¹ ชิมิโอนิกะ¹ อำนวย อรรถนาท² อรุณฯ แสงสุข³

บทคัดย่อ

การใช้ของเล่นและเกมเพื่อสนับสนุนการส่งเสริมการอ่านในเด็ก จะสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กได้ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ดังนั้น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดหาของเล่นมาให้เด็กควรจะมีความรู้ในการเลือกของเล่น ลักษณะของเล่น แหล่งที่มาของของเล่น การผลิตของเล่น เพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกของเล่นให้เหมาะสมกับเด็ก ในแต่ละช่วงวัย และเพื่อความปลอดภัยแก่เด็กด้วย นอกจากของเล่นแล้ว การนำเกมมาช่วยส่งเสริมการอ่าน ก็เป็นอีก ทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำไปพัฒนาเด็กให้มีความพร้อมในด้านต่างๆ และทำให้เด็กมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งผู้เขียนได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเกมส่งเสริมการอ่าน เช่น ลักษณะของเกมส่งเสริมการอ่านที่ดี วิธีในการเลือกเกม การใช้เกมให้ประสบผลสำเร็จ การรู้แหล่งที่มาของเกม การผลิตเกม และวิธีการเล่นเกมส่งเสริมการอ่าน เพื่อเป็น แนวทางในการส่งเสริมการอ่านต่อไป

คำสำคัญ: ของเล่น เกม ส่งเสริมการอ่าน

Abstract

The uses of toys and games for reading promotion could be greater advantages for physical and mental development of the children. Therefore, the a group of adults involved in selection of the toys for the children should have knowledge of relevant criteria including characteristics, sources, and producing of the toys in order to enable oneself for proper selection of the toys that will be suitable for the children's development stages and their health and safety. In addition to toys, using games could also be useful for development of the children in different stages of their growth as well as for encouraging their participation in reading activities. The authors hereby discuss relevant topics about using games for reading promotion including good characteristics of the games for reading promotion, guidelines for selection of games, techniques for successfully use of games, the sources of games, producing of games and methods of playing games for reading promotion.

Keywords: toy, game, reading promotion

¹ อาจารย์ประจำสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² อาจารย์ประจำสาขาวิศวกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

³ อาจารย์ประจำสาขาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ความนำ

ของเล่น (Toy) และเกม (Game) เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่เหมาะสมสำหรับเด็กทุกวัย ช่วยทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และช่วยในการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการอ่านที่让孩子มีนิสัยรักการอ่าน มีความสามารถในการอ่าน การเลือกของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่าน จึงเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และบรรณารักษ์ที่จะต้องรู้จักเลือกของเล่นและเกมที่เหมาะสมกับเพศ วัย มีความปลอดภัย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะการอ่าน สนองความต้องการตามระดับความรู้ความสามารถ และระดับความเจริญเติบโตของร่างกาย (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 311) ขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปประธรรม ซึ่งผู้ปกครองควรหาของเล่นที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กด้วย

ความหมายของของเล่น

ของเล่น คือ ของที่让孩子เล่นทำให้เกิดการเรียนรู้ มีพัฒนาการทางด้านต่างๆ และให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 311)

ของเล่น หมายถึง ของสำหรับเด็กเล่นเพื่อให้สนุกหรือเพลิดเพลิน (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542)

ของเล่น หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบ และทำให้เด็กเล่น ซึ่งเด็ก หมายถึง ผู้ที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี บริบูรณ์ (สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม, 2530: 2)

ของเล่น คือ ทุกสิ่งที่มองเห็น ทุกสิ่งที่จับต้องได้ (ธีระ สุมิตร และพรอนงค์ นิยมคำ, 2528: 153)

ของเล่น หมายถึง ของที่สามารถใช้เล่นในร่วม เป็นของเล่นชิ้นเล็กๆ (Toys) แต่เครื่องเล่น หมายถึง พวากุอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามชิ้นใหญ่ๆ (Play equipment) ดังนั้น ของเล่น จึงหมายถึง เครื่องเล่นทุกชนิดที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อเลียนแบบของจริง เพื่อให้เด็กได้เล่นแล้วเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ปัทมาวดี เล่ห์มงคล, 2546; อ้างถึงใน วิไลวรรณ ศิริเมฆา, 2549: 63)

สรุป ของเล่น คือ สิ่งที่ออกแบบโดยเลียนแบบมาจากของจริงเพื่อให้เด็กเล่นแล้วเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความคิดสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาการในทางที่ดีแก่เด็ก

ความสำคัญและประโยชน์ของของเล่นสำหรับเด็ก

ของเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กทุกวัย การที่เด็กเล่นของเล่น แสดงให้เห็นถึงความต้องการและความพึงพอใจอย่างอิสระ ทำให้เด็กได้ใช้พลังงานทางร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์ควบคู่กันไป การเล่นของเล่นไม่เป็นการสูญเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ เด็กจะได้พัฒนาการด้านต่างๆ ได้อย่างสมบูรณ์ ของเล่นสำหรับเด็กไม่ควรเป็นของที่ดูสวยอย่างเดียว แต่ต้องจับต้องได้แล้วสนุกด้วย (ธีระ สุมิตร และพรอนงค์ นิยมคำ, 2528: 153) พ่อแม่ ผู้ปกครองไม่ควรวิตกกังวลหรือห่วงมากเกินไปที่เด็กชอบเล่นของเล่นจนลืมเวลารับประทานอาหาร เวลาทำการบ้าน และเวลาเข้านอน หากพ่อแม่ห้ามปรามและเข้มงวดมาก บังคับให้เลิกเล่นของเล่นมาอ่านหนังสือมากเกินไป จะยิ่งทำให้เด็กอารมณ์เสีย หงุดหงิด ดังนั้น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูและบรรณารักษ์ อาจจะใช้วิธีหลอกล่อด้วยกิจกรรมการอ่านอย่างอื่น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดการเบี่ยงเบนความสนใจได้ เพราะตามหลักจิตวิทยา ธรรมชาติของเด็กเล็กจะมีความสนใจช่วงระยะสั้นๆ เท่านั้นเอง (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 311)

ของเล่นสำหรับเด็กเล็กที่เป็นวัสดุยัดนุ่นเป็นรูปตุ๊กตา รูปสัตว์ต่างๆ รูปตัวปลา นก ตัวหนอน รูปผลไม้ พืชผักต่างๆ กระเช้าผลไม้ จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ชื่อสัตว์ สิ่งของต่างๆ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กได้เร็วขึ้น

ปัจจุบัน หนังสือสำหรับเด็กเล็กที่เป็นวัสดุที่นำไปเล่นในน้ำได้ เช่น หนังสือ พลาสติก ทำเป็นรูปต่างๆ เวลาเด็กอาบน้ำก็เล่นไปด้วย หนังสือผ้า เมื่อเด็กเล่นแล้วนำไปซักได้และไม่ขาดง่าย เพราะเด็กยังไม่รู้จักการถนอมหนังสือ ถึงแม้เด็กจะอ่านไม่ออกก็สามารถดูภาพในหนังสือได้ พ่อแม่ผู้ปกครองสอนให้อ่านได้จากการ์ตูนให้ดูภาพในหนังสือ

วิธีเลือกของเล่นให้เด็ก

เมื่อของเล่นมีประโยชน์กับเด็กเช่นเดียวกับหนังสือ เปรียบเสมือนวัสดุการอ่านที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี แต่ของเล่นย่อมมีทั้งดีและไม่ดี ไม่มีคุณภาพตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของเล่น ของเล่นบางอย่าง เมื่อเด็กนำไปเล่นจึงเกิดอุบัติเหตุหรือเป็นอันตรายกับเด็ก โดยเฉพาะเด็กเล็กที่ชอบกัด ชอบเอาของเล่นใส่เข้าไปในปาก

การเลือกของเล่นให้กับเด็ก เป็นหน้าที่ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ที่จะต้องให้ความสนใจและรู้จักเลือกของเล่นให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก โดยคำนึงถึงความปลอดภัย ความคิดสร้างสรรค์ การฝึกทักษะ ความต้องการตามธรรมชาติ และระดับความเจริญเติบโตทางสมองและร่างกายของเด็ก โดยมีวิธีการเลือกของเล่น (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 312 - 346) ดังนี้

1. ศึกษาการเลือกของเล่น จากมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของเล่น ซึ่งจัดทำโดยสำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม
2. อ่านฉลากที่ติดไว้ที่ของเล่น หรือที่ภาชนะบรรจุของเล่นที่ทำและจำหน่ายภายในประเทศ และ

นำเข้ามาจำหน่ายในประเทศทุกชนิด ซึ่งอย่างน้อยต้องมีตัวเลข ตัวอักษร หรือเครื่องหมายแจ้งรายละเอียดต่อไปนี้ เป็นภาษาไทยให้เห็น และอ่านได้ง่ายชัดเจน ดังนี้

- 2.1 ชื่อ หรือ ผู้ทำ หรือ โรงงานที่ทำ หรือ เครื่องหมายการค้า หรือชื่อผู้จัดจำหน่าย และสถานที่ตั้ง
- 2.2 อายุผู้เล่น หรืออายุจำกัดของผู้เล่น
- 2.3 คำเตือน
- 2.4 วิธีเล่น
- 2.5 ประเทศที่ทำ
3. ถ้าชื่อของเล่นจากต่างประเทศ ให้พิจารณา คำว่า “ไม่เป็นพิษ” “Non-toxic” ที่ข้างกล่อง
4. อ่านคำอธิบายคู่มือการเล่นที่มีอยู่ในกล่อง ของเล่น พิจารณาคู่มืออธิบายเหมาะกับเด็กวัยใดบ้าง มีประโยชน์ในการส่งเสริมและพัฒนาการด้านใดบ้าง และมีวิธีการเล่นง่ายหรือยากเกินไปไม่เหมาะกับวัยของเด็ก ตลอดจนอาจมีอันตรายกับเด็กได้
5. พิจารณาของเล่นว่ามีประโยชน์ช่วยส่งเสริมพัฒนาการเด็กในด้านใดบ้าง เพราะของเล่นเด็กที่ดีจะพัฒนาเด็กในด้านต่างๆ เช่น
 - 5.1 ส่งเสริมทักษะทางกายภาพ ให้รู้จักใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ของร่างกาย เช่น ของเล่นลากจูง มีเสียง ฯลฯ ฝึกการใช้ประสาทตา มือ ขา และหู
 - 5.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ สถิติปัญญา เช่น การบวกลบ คูณ หารเลข ซึ่งเป็นอุปกรณ์วิทยาศาสตร์การเปรียบเทียบน้ำหนัก ขนาด รูปร่าง ความสมดุล ระยะทาง เช่น ของเล่นเป็นบ้านหลังเล็กๆ มีการถอดชิ้นส่วนขนาดต่างๆ ออกได้ ให้เด็กรู้จักเลือกชิ้นส่วนนำเข้ามาประกอบใหม่ให้ถูกต้อง ของเล่นที่เป็นวัสดุที่สามารถถอดชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อให้เด็กฝึกประกอบจะทำให้เด็กเรียนรู้ขนาด รูปทรงต่างๆ ได้ดี

5.3 ส่งเสริมในด้านสังคม เข้าใจกฎ กติกา และเล่นกับเพื่อนได้ดี โดยรู้จักทำตามกฎเกณฑ์ ไม่เอาเปรียบหรือรังแกเพื่อนๆ

5.4 ส่งเสริมจินตนาการและอารมณ์ในช่วงอายุ 2-6 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กมีจินตนาการสูง ของเล่นจะช่วยเสริมจินตนาการ รู้จักคิดคำนึง ทำให้อารมณ์ดี สนุกสนานว่าจริง เช่น ของเล่นที่เป็นเกมการต่อภาพ (Jigsaw puzzle) และของเล่นที่เป็นงานช่าง เช่น ไขควง ค้อน ตอกตะปู เป็นของเล่นซึ่งเด็กผู้ชายจะชอบมาก

5.5 ส่งเสริมการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เช่น การฝึกต่อภาพ ของเล่นที่ฝึกประกอบชิ้นส่วนต่างๆ การแต่งตัว ตุ๊กตา การประกอบรถยนต์ การประกอบชิ้นส่วนตัวถังเครื่องบิน ฯลฯ การนำเอาของจริง เช่น ของที่เก่าแล้วมาเป็นของเล่นเพื่อให้เด็กได้รู้จักสร้างจินตนาการเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ต้องคอยระวังไม่ให้เป็นอันตรายต่อตัวเด็ก เช่น วิทยุ เตารีด หม้อ เต้าไฟ ฯลฯ

6. เลือกของเล่นที่เป็นวัสดุแข็งแรงทนทาน ไม่แตกหักง่าย สีที่ทาไม่เป็นอันตราย เช่น ไม้ พลาสติก กระดาษ ผ้า โคมพรม ฯลฯ

7. เลือกของเล่นที่ไม่แหลมคม ไม่ควรมีเหลี่ยมแหลมคม และไม่มีขนาดเล็กเกินไป

8. เด็กแรกเกิดตาจะมองเห็นระยะใกล้เพียง 8-12 นิ้ว ดังนั้น ของเล่นที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้มากที่สุดคือ ของที่เคลื่อนไหวได้ มีลักษณะเป็นเส้นโค้ง ของเล่นที่พ่อแม่จะหาให้ลูกก่อนต้องเป็นของเล่นที่สะอาด ลักษณะกลมมน และกระตุ้นการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจให้เด็กประสบความสำเร็จ

9. เด็กไม่ควรีมีของเล่นมากชิ้นเกินไป เพราะจะสร้างนิสัยให้กลายเป็นคนที่อยากได้ตลอดเวลา เมื่อโตขึ้นจะกลายเป็นคนจับจด ทำอะไรไม่ประสบความสำเร็จ ควรมีของเล่น 1-2 ชิ้น ที่จะต้องเล่นเป็นประจำ หากได้รับของเล่นเป็นจำนวนมาก ผู้ปกครองควรเก็บไว้แล้วค่อยนำ

ออกมาให้เล่นทีละชิ้นจนกระทั่งโต วิธีนี้จะสร้างนิสัยให้เด็กค้นพบความสำเร็จด้วยตนเอง

10. เลือกของเล่นที่ราคาไม่แพง แต่ให้ประโยชน์กับเด็กในด้านพัฒนาการต่างๆ ของเล่นบางอย่างมีราคาแพง อาจจะไม่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของลูก

11. พ่อแม่เลือกของเล่นจากห้องสมุดของเล่นหรือห้องสมุดโรงเรียน โดยปรึกษากับบรรณารักษ์เพื่อเลือกของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็ก พ่อแม่ควรมีของเล่นมาให้เด็กเล่นดูก่อน เพื่อพิจารณาว่าเหมาะกับลูกหรือไม่ และถ้าเหมาะสมพ่อแม่จะได้สอนให้ลูกเล่นได้ถูกต้อง เพื่อฝึกความพร้อมของลูกในด้านต่างๆ

ของเล่นสำหรับเด็กไม่จำเป็นต้องเป็นของเล่นสำเร็จรูปหรือราคาแพง บางครั้งเด็กจะคิดขึ้นมาเอง เช่น หนังสือที่ใช้อ่าน เด็กก็นำมาใช้สำหรับสร้างอุโมงค์ หรือดินน้ำมัน ซึ่งสามารถปั้นเพื่อเปลี่ยนรูปร่างไปตามจินตนาการได้ ของเล่นเหล่านี้จะสามารถตอบสนองความต้องการของเด็กได้แม้จะเป็นของง่ายๆ เพราะเป็นสิ่งแปลกใหม่ และมีคุณค่าสำหรับเด็กมาก



ภาพที่ 1 เด็กกำลังเล่นเกมที่ทำมาจากไม้ ซึ่งเป็นวัสดุที่แข็งแรงทนทาน สีที่ทาไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก ที่มา: อำนวย อรรถนาทร, 2560.

ลักษณะของเล่น

ของเล่น แบ่งตามอุปกรณ์ที่ใช้เล่นได้แก่

1. ของเล่นที่ไม่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น ของเล่นทำจากไม้ โลหะ หรือสังกะสี (ของเก่า) กระดาษ พลาสติก ผ้า เชือก วัสดุจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ใบตอง ดอกไม้ต้นกล้วย และรถของเล่นที่ไม่มีเครื่องยนต์กลไก
2. ของเล่นที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น รถยนต์ เครื่องบิน รถไฟ ของเล่นที่บังคับด้วยวิทยุ มีไฟฟ้า และเคลื่อนไหวได้ ทำให้เด็กสนุกสนาน ตื่นเต้น

แหล่งที่มาของของเล่น

1. ของเล่นที่ขายตามร้านขายของเล่นทั่วไป
2. ประดิษฐ์จากหนังสือการประดิษฐ์ของเล่นต่างๆ วารสาร นิตยสาร และหนังสือพิมพ์ต่างๆ ที่มีหน้าสำหรับเด็ก
3. มีที่ห้องสมุดของเล่น หรือห้องสมุดที่มีมุมของเล่นที่เด็กสามารถไปเล่นได้ หรือยืมไปเล่นที่บ้านได้
4. ของเล่นที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บรรณารักษ์ ผลิตขึ้นมาเองจากวัสดุธรรมชาติต่างๆ เช่น แกะสลักไม้ ใบตอง กาบกล้วย ฯลฯ

การผลิตของเล่น

1. พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บรรณารักษ์ อาจประดิษฐ์จากความทรงจำที่เคยเล่นของเล่นตอนเป็นเด็ก
2. พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และบรรณารักษ์ ประดิษฐ์ของเล่นจากการอ่าน เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ แล้วฝึกทำตามขั้นตอนจากหนังสือ เช่น การพับกระดาษ การตัดกระดาษ ควรหัดให้เด็กๆ ได้ อ่านหนังสือแล้วลองฝึกประดิษฐ์ของเล่นด้วยตนเองจากการอ่าน จะเป็นประโยชน์ในการช่วยส่งเสริมให้รักการอ่าน รู้จักช่วยตนเองจากการอ่าน ทำให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และทำให้เกิดความเพลิดเพลิน

ตลอดจนได้ของเล่นที่สามารถประดิษฐ์ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายหรือใช้จ่ายน้อยที่สุด

3. ฝึกประดิษฐ์ของเล่นจากการดูรายการโทรทัศน์ที่มีรายการสำหรับเด็ก บางรายการจะมีการสาธิตการทำของเล่น เมื่อเด็กๆ ดูรายการเหล่านี้ ควรแนะนำให้เด็กฝึกประดิษฐ์ไปด้วย
4. ฝึกจากวิทยากรผู้มีความสามารถ หรือเด็กที่มีความสามารถเป็นพิเศษ

ความหมายของเกมส่งเสริมการอ่าน

เกม หมายถึง การเล่น หรือการแข่งขัน หรือการกีฬาเป็นกฎเกณฑ์ ซึ่งมีกติกาหรืออาจไม่มีก็ได้ แต่ถ้ามองเป็นการแข่งขันมีกติกาจะทำให้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น

เกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ในสมัยก่อนมีความหมายหลายอย่าง เช่น กิจกรรมการแข่งขันหรือกีฬา เป็นต้น (The American Heritage Dictionary, 1994: 346)

เกมส่งเสริมการอ่าน คือ กิจกรรมอย่างหนึ่งที่ใช้การเล่นเป็นกิจกรรม มีกระบวนการของการเล่นเกม ช่วยให้ผู้เล่นเกมได้ฝึกทักษะการอ่านได้อย่างรวดเร็ว และช่วยทำให้ผู้เล่นเกมสนุกสนาน ได้รับทั้งความรู้ ความเข้าใจจากเนื้อเรื่องหรือเนื้อหาวิชาที่อ่านได้อย่างรวดเร็ว เพราะไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเท่านั้น แต่การเล่นส่งเสริมการอ่านก็จัดเป็นสื่อหรืออุปกรณ์การสอนได้ประเภทหนึ่ง ซึ่งผู้สอนสามารถนำจุดประสงค์ของแต่ละรายวิชามาเป็นจุดประสงค์ของการอ่านเกมและการผลิตเกมขึ้นมา (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 317)

ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

ความสำคัญและประโยชน์ของเกมส่งเสริมการอ่าน นอกจากจะช่วยให้เด็กอ่านหนังสือได้เก่ง เรียนรู้ได้เร็ว และสนุกสนาน ฝึกความสามัคคีแล้ว เกมส่งเสริมการอ่านยังช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการด้านความพร้อมทาง

ร่างกายและประสาทสัมผัสต่างๆ ได้รวดเร็วขึ้น เช่น การเล่นเกมที่ใช้มือและนิ้ว จะช่วยให้กล้ามเนื้อแข็งแรง สามารถหยิบจับช้อนรับประทานอาหารด้วยตัวเองได้เร็วขึ้น โดยไม่ต้องให้ผู้ใหญ่อุปถัมภ์ เกมบางประเภทจะช่วยกระตุ้นประสาทหู ตา และการออกเสียงได้ไว รวดเร็ว เช่น เกมต่อภาพ เกมรับโทรศัพท์ เป็นต้น นอกจากนี้ การเล่นเกมยังช่วยฝึกสมองและฝึกทักษะความจำได้เป็นอย่างดี เช่น เล่นเกมปริศนาคำทาย ทายปัญหา และเกมเติมคำ เป็นต้น

เกมส่งเสริมการอ่าน แบ่งออกได้หลายประเภท ได้แก่

1. เกมที่เล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม ได้แก่ เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมวาดภาพ เกมไพ่ เกมพับกระดาษ เกมแต่งตัวให้ตุ๊กตา เกมเติมคำ เกมเล่นกล เกมบัตรคำ ฯลฯ

2. เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม เช่น เกมกลุ่มสัมพันธ์ หรือเกมแข่งขัน เช่น เกมทายปัญหา เกมปริศนา เกมตอบปัญหาต่างๆ เป็นต้น

ลักษณะของเกม

เกม แบ่งออกตามอุปกรณ์ที่ใช้เล่นได้แก่

1. เกมที่ไม่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ เกมการละเล่นต่างๆ โดยใช้ทักษะทางร่างกาย เล่นทั้งกลางแจ้งและในร่ม นอกจากนี้ ก็เป็นเกมที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเอง โดยใช้อุปกรณ์ที่หาง่ายและราคาถูก และเกมที่มีอยู่ในหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ หรือเกมที่มีผู้ประดิษฐ์ขึ้นมาที่มีจำหน่ายตามท้องตลาด ซึ่งเป็นเกมของเล่นสำเร็จรูปที่ผลิตขึ้นมาทั้งในประเทศ และนำมาจากต่างประเทศ ซึ่งหาซื้อได้ตามห้างสรรพสินค้าต่างๆ

2. เกมที่ใช้อุปกรณ์เครื่องยนต์กลไกต่างๆ และคอมพิวเตอร์ เช่น เกมคอมพิวเตอร์ เกมแข่งรถบังคับวิทยุ ฯลฯ

ลักษณะของเกมส่งเสริมการอ่านที่ดี

ลักษณะของเกมส่งเสริมการอ่านที่ดี ควรใช้เวลาในการเล่น มีส่วนช่วยพัฒนาแนวความคิดพื้นฐาน ช่วยพัฒนาร่างกายและกล้ามเนื้อให้แข็งแรง ทำท่ายให้ผู้เล่นสนุกสนานชวนติดตาม สอดคล้องกับอายุ ระดับการศึกษา และความสนใจ ความต้องการของผู้เล่น ช่วยพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของเด็ก หรือพัฒนาความพร้อม ไม่สลับซับซ้อน เด็กเข้าใจง่าย ราคาไม่แพง ผ่านการทดลองปรับปรุงมาเป็นอย่างดี ปลอดภัยและไม่เป็นพิษเป็นภัยกับผู้เล่น นอกจากนี้ ควรให้ผู้เล่นมีโอกาสแสดงความสามารถ และมีส่วนร่วมในบทเรียนและในการอ่าน นอกจากนี้ เกมที่เล่นเป็นกลุ่มควรปลูกฝังความสามัคคี จริยธรรม คุณธรรม ประเพณี และวัฒนธรรม

วิธีเลือกเกมมาใช้ในการส่งเสริมการอ่าน

1. เลือกเกมที่ท้าทายและสนุก
2. เลือกเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา และส่งเสริมการอ่าน
3. พิจารณาเลือกเกมที่ใช้ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ และประโยชน์ในการส่งเสริมทักษะ เช่น การฝึกกล้ามเนื้อของมือและนิ้วของเด็กในการเล่นเกมกดและหมุนโทรศัพท์ ทำให้นิ้วและมือแข็งแรง ช่วยฝึกให้เด็กจับช้อนอาหารและทานอาหารได้ด้วยตนเอง
4. พิจารณาสถานที่ใช้เล่นให้เหมาะสม แสงสว่างเพียงพอ
5. จำนวนเกมเพียงพอกับผู้เล่น
6. จำนวนผู้เล่นที่เหมาะสม ไม่มากหรือน้อยเกินไป
7. ระดับการศึกษาและวัยของผู้เล่นที่ควรอยู่ในวัยและการศึกษาระดับเดียวกัน
8. เกมที่ใช้เวลาในการเล่นที่เหมาะสม ไม่มากหรือน้อยเกินไป หรือดีเกินไป

9. กติกาการเล่นเกมที่เข้าใจง่าย
10. พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูและบรรณารักษ์ ควรลองเล่นดูก่อนว่าเหมาะสมหรือไม่เพียงใด

การใช้เกมให้ประสบผลสำเร็จ

การใช้เกมให้ประสบผลสำเร็จ ประกอบด้วย

1. อ่านหรือศึกษาวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นเกมที่เข้าใจก่อนนำไปให้เด็กเล่น
2. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัย ความรู้ ความสนใจ ความต้องการ และตรงกับวัตถุประสงค์ของเกมที่ใช้เล่น
3. มีเอกสารประกอบการเล่นเกมให้ผู้เล่นได้ อ่านหรือศึกษาได้ ฝึกให้เด็กเล่นเกมตามขั้นตอนที่เอกสารอธิบายได้
4. สาธิตหรืออธิบายการเล่น เกม ตลอดจนมีตัวอย่างให้ผู้เล่นเข้าใจก่อนการเล่นหรือก่อนการแข่งขัน
5. ให้เด็กอ่านกติกาด้วยตนเองให้เข้าใจ หรืออ่านและอธิบายกติกาให้ผู้เล่นฟังให้เข้าใจก่อนการเล่น
6. เตรียมรางวัลให้กับผู้เล่นเกม ซึ่งควรเป็นอุปกรณ์การเล่นมากกว่ารางวัลอย่างอื่น เพื่อเป็นการส่งเสริมการเล่นเกมนั้นๆ เช่น เกมแข่งขันวาดภาพ ระบายสี ควรเป็นสีหรือดินสอสี
7. เตรียมคำเฉลยให้เรียบร้อยและถูกต้อง
8. รักษากติกาอย่างเคร่งครัด
9. เกมอาจยืดหยุ่นได้ เช่น ยืดเวลาได้ แต่อย่านานเกินไป เด็กจะเบื่อ
10. อย่าใช้เกมซ้ำซากบ่อยหรือนานเกินไป จะทำให้เด็กเบื่อได้
11. ถ้าเป็นเกมการอ่าน ควรมีพจนานุกรมทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศวางอยู่ใกล้เพื่อให้เด็กได้เปิดอ่านได้
12. ต้องรักษาเวลาให้เคร่งครัด

13. พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ควรอยู่ใกล้ซัด คอยให้คำแนะนำหรือตอบคำถามให้กับผู้เล่นเกม แต่ถ้าเป็นการแข่งขัน ไม่ควรช่วยเหลือผู้เล่นเกมฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด เป็นอันขาด ต้องรักษาความเป็นกลางไว้อย่างเคร่งครัด

แหล่งที่มาของเกมส่งเสริมการอ่าน

เกมส่งเสริมการอ่าน สามารถผลิตเองได้ หรือจัดหาซื้อได้จากแหล่งต่อไปนี้

1. ชื่อเกม สำเร็จรูป ที่มีขายทั่วไปในห้างสรรพสินค้า มีทั้งเกมที่จัดทำขึ้นในประเทศและนำเข้ามาจากต่างประเทศ เกมเหล่านี้จะมีที่แผนกขายของเด็กเล่น ถ้าเป็นร้านค้าของครูสุภา คือ ศึกษาศึกษาภัณฑ์พาณิชย์ จะมีอยู่ที่แผนกสื่อการสอน ส่วนเกมคอมพิวเตอร์ สามารถหาซื้อได้ตามร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากนั้น ห้องสมุดบางแห่งอาจจะมีไว้บริการ ก็สามารถยืมจากห้องสมุดได้
2. ชื่อหนังสือเกี่ยวกับเกมที่อธิบายวิธีการเล่น หรือผลิตเกม ถ้าห้องสมุดมีหนังสือประเภทนี้ไว้บริการ ก็สามารถยืมไปใช้ทำกิจกรรมได้
3. พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บรรณารักษ์ และเด็ก หรือนักเรียนผลิตเองได้ด้วยวัสดุง่ายๆ จากความทรงจำ หรือจากการอ่าน การค้นคว้า
4. หนังสือในห้องสมุดที่สามารถนำไปใช้ในการเล่นเกมได้ เช่น แบบฝึกหัดตอนท้ายบท หรือตอนท้ายเล่มของหนังสือเด็กประเภทต่างๆ หนังสือสอนการพับกระดาษ ฯลฯ
5. เครื่องใช้ในบ้านที่เก่าแก่ไม่ได้ใช้ อาจจะทำไว้ในสนามเพื่อใช้เล่นเกมได้
6. เกมจากรายการโทรทัศน์ วิทยุ และวีดิทัศน์
7. วารสารหรือนิตยสารและหนังสือพิมพ์ หลายฉบับ ที่มีคอลัมน์หรือหน้าสำหรับเด็กจะมีนิทาน และเกมส่งเสริมการอ่านอยู่ด้วย

8. ภาพและเรื่องจากปฏิทินบัตรอวยพร แผ่นป๊อปปี้ แผ่นโฆษณา ฯลฯ

พ่อแม่ ผู้ปกครอง บรรณารักษ์ ครู อาจารย์ ผู้สอน สามารถนำเกมต่างๆ จากหนังสือ วารสาร นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และเอกสารต่างๆ เหล่านี้ไปใช้จัดทำเกม ส่งเสริมการอ่านและเสริมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จะทำให้เด็กสนใจ สนุกสนาน อยากอ่าน อยากเรียน และทำให้เรียนรู้ได้เร็ว เข้าใจได้ง่ายขึ้น เป็นวิธีการเรียนการสอนที่เรียกว่า เรียนปนเล่น

การผลิตเกมส่งเสริมการอ่าน

1. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น กระดาษสีต่างๆ กระดาษแข็ง เพื่อให้ฉีกภาพ กาว เครื่องเขียน กรรไกร หรือเครื่องตัดอย่างอื่น เครื่องเย็บ เศษผ้า เชือก ด้าย ไหมพรม ริบบิ้น ฯลฯ

2. จัดทำเกมส่งเสริมการอ่านด้วยตนเอง นำภาพประกอบมาติดไว้ให้ดูเป็นตัวอย่าง และเขียนขั้นตอนวิธีเล่นไว้ พร้อมคำเฉลย (ถ้ามี)

3. จัดทำกฤตภาค (Clipping) เกมส่งเสริมการอ่านจากหนังสือ วารสาร นิตยสาร และหนังสือพิมพ์ โดยบอกรายละเอียดของแหล่งที่มา (รายละเอียดทางบรรณานุกรม) เพื่อสะดวกในการให้บริการในการค้นคว้าต่อไปได้ โดยเฉพาะบรรณารักษ์จะต้องทำเป็นกฤตภาค เก็บใส่แฟ้มไว้เพื่อให้บริการแก่ครูผู้สอน และนักเรียนที่จะนำไปใช้เล่นเกม วิธีการทำกฤตภาค โดยการใส่กระดาษ A4 ฉีกภาพและคำอธิบายให้มีศิลปะ เขียนหัวเรื่องไว้ที่มุมขวาด้านบน และเขียนแหล่งที่มาไว้ด้านล่างของกฤตภาค

4. จัดทำคำเฉลยให้เรียบร้อย โดยอาจจะเขียนหรือพิมพ์ตัวอักษรตัวโต ชัดเจนไว้ที่ข้างล่างหรือด้านหลังของแผ่นกฤตภาค

5. ลอกหรือเลียนแบบเกมจากรูปภาพที่เป็นต้นแบบที่อยู่ในหนังสือ โดยลอกแบบเท่าของจริง หรือขยายให้ใหญ่ขึ้น เพื่อให้เด็กทั้งชั้นได้มองเห็นทั่วถึงกัน อย่างชัดเจน อาจจะลอกใส่กระดาษแข็ง หรือลอกใส่แผ่นใสขายให้เด็กดูได้

6. จัดหาภาชนะ ตู้ หรือชั้นสำหรับเก็บเกมให้เป็นระบบ เพื่อสะดวกในการเก็บรักษาและการนำไปใช้ได้ สะดวกรวดเร็ว เช่น อาจจะเก็บใส่กล่อง หรือใส่แฟ้ม เขียนชื่อเกม หรือหัวเรื่องไว้ด้วย โดยเรียงตามลำดับตัวอักษรของชื่อเกม แต่ถ้าเป็นแฟ้มกฤตภาคจะเรียงตามลำดับอักษรของหัวเรื่อง

7. จัดเตรียมสถานที่เล่นให้เหมาะสม เช่น ในห้องเรียนหรือบนเวที หรือกลางแจ้ง

8. จัดทำสมุดบันทึกเก็บสถิติการยืมหรือการเล่น เกม เพื่อประเมินผล และเพื่อทราบความต้องการของผู้ใช้บริการ

9. วางระเบียบและกฎเกณฑ์ในการยืม-คืน เพื่อป้องกันการสูญหายและการชำรุด เพื่อให้ผู้เล่นเกมจะได้ระมัดระวังในการเล่น (เกมบางเกมต้องให้ผู้ปกครองดูแลด้วยในขณะที่เล่น)

10. สำหรับเด็กเล็ก ห้องสมุดอาจอนุญาตให้ผู้ปกครองมาเล่นเกมไปลองฝึกเล่นดูก่อนว่าเหมาะสมกับเด็กเพียงใด จะได้อธิบายและฝึกให้เด็กเล่นเกมที่บ้านได้

วิธีการเล่นเกมกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

เกมตอบปัญหาจากหนังสือ

อาจารย์ ครูผู้สอน และบรรณารักษ์ จัดกิจกรรมเกมตอบปัญหาเนื้อเรื่องของหนังสือต่างๆ ตามที่กำหนดให้ เช่น ตอบปัญหาสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน ตอบปัญหาสารานุกรมไทย ตอบปัญหาอักษรานุกรมภูมิศาสตร์ ตอบปัญหา The world book

encyclopedia หรือตอบปัญหาต่างๆ ไป โดยกำหนดชื่อหนังสือให้อ่านหลายๆ เล่ม

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียน นักศึกษา ได้เตรียมตัวอ่านหนังสือที่กำหนดไว้ เป็นการแนะนำและส่งเสริมการอ่านหนังสือที่ดีมีประโยชน์

ประโยชน์

1. ทำให้ผู้ตอบปัญหาได้อ่านหนังสือที่กำหนดไว้ ทำให้ได้อ่านหนังสือที่ดีเพิ่มมากขึ้น
2. ทำให้ผู้ตอบปัญหาได้ฝึกเชาวน์ปัญญาไหวพริบในการตอบปัญหา
3. ทำให้ผู้เล่นเกมมีความรู้จากเนื้อเรื่องของหนังสือที่อ่าน
4. ทำให้ผู้เล่นเกมสนุกสนานในการอ่านเกม

วิธีการเล่นเกมตอบปัญหาจากหนังสือ

1. ครู อาจารย์ หรือบรรณารักษ์ ประกาศให้นักเรียน นักศึกษา อ่านหนังสือที่กำหนดชื่อให้ เช่น ความรู้ด้านภาษาไทย อาจจะเน้นในด้านสำนวนไทยหรือสุภาษิตไทย

2. กำหนดเวลาอ่านประมาณ 1 เดือน หรือ 1 ภาคเรียน

3. ครู อาจารย์ หรือบรรณารักษ์ ตั้งคำถามจากหนังสือความรู้ภาษาไทย

ต้องมีคำถามสำรองเตรียมไว้ประมาณ 5-10 ข้อ สำหรับผู้ตอบปัญหา เมื่อรวมคะแนนแล้วได้คะแนนเท่ากันจะต้องแข่งขันกันต่อไปอีกเพื่อหาผู้ชนะ

คำถามทุกคำถามจะต้องมีคำตอบที่เตรียมไว้ให้เรียบร้อยและถูกต้อง มีหลักฐานอ้างอิงได้ว่าค้นจากหนังสืออะไร เล่มที่เท่าใด และหน้าที่เท่าไร เมื่อมีผู้สงสัยในคำตอบของปัญหาข้อหนึ่งข้อใด ผู้ตั้งปัญหาจะต้องสามารถเปิดหน้าหนังสือเพื่อยืนยันคำตอบได้ทันที

4. กำหนดจำนวนผู้เป็นตัวแทนตอบปัญหา อาจจะตอบปัญหาคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ ผู้ตอบปัญหาเป็นผู้อยู่ในวัยเดียวกัน ระดับชั้นเรียนเดียวกัน

5. ตั้งชื่อแต่ละกลุ่ม เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน

6. เขียนรายชื่อกลุ่มที่ตอบปัญหา และเขียนตารางให้คะแนนพร้อมคะแนนรวมบนกระดานดำ (จวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 329-330)



ภาพที่ 2 เด็กเล่นเกมหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากคำศัพท์ที่ครูแสดงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์หน้าชั้นเรียน ที่มา: กนกพร นาสมตริก ชิมิโอนิกะ, 2560.

บทสรุป

ของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่าน จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเล็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกายและภาษาได้รวดเร็ว เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นสามารถอ่านเองได้แล้ว เกมส่งเสริมการอ่านต่างๆ จะช่วยกระตุ้นให้เด็กอยากอ่านเพิ่มมากขึ้น ทำให้เด็กได้รับความรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน ก่อให้เกิดความรัก ความสามัคคี เคารพกฎกติกาต่างๆ ในการเล่น เกม อันจะนำไปสู่การประพฤติปฏิบัติตนให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่านมีมากมาย พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และบรรณารักษ์ ควรรู้จักเลือกของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่านที่มีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก สอดคล้องกับช่วงอายุ ความสนใจ และความต้องการ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีวิธีการเล่นง่ายๆ ไม่สลับซับซ้อน ราคาไม่แพงนัก และจูงใจหรือดึงดูดใจให้อยากอ่าน และไม่ใช่อันตรรกะกับผู้เล่น ก่อนซื้อควรจะได้อ่านฉลากข้างกล่องของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่านให้เข้าใจก่อนว่า เหมาะกับเด็กระดับใด อธิบายวิธีการเล่นให้เข้าใจง่ายหรือไม่ ของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่าน มีทั้งใช้และไม่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผลิตสำเร็จรูปมาจากต่างประเทศและในประเทศ การที่จะใช้ของเล่นและเกมให้ประสบผลสำเร็จ ผู้ใช้ควรได้อ่านวิธีเล่น กติกา และทดลองเล่นให้คล่องแคล่วเสียก่อน และเตรียมคำเฉลยให้เรียบร้อย (ถ้าเป็นเกมที่ต้องใช้ผู้เล่นตอบคำถามหรือเติมคำ)

แหล่งที่มาของของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่านนั้น นอกจากซื้อจากห้างสรรพสินค้าต่างๆ แล้ว พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บรรณารักษ์ สามารถผลิตของเล่นได้เองจากความจำที่เคยเล่นมาตั้งแต่เด็กๆ และจากคำบอกเล่าของผู้อาวุโส จากเครื่องใช้ในบ้าน และจากการอ่าน การค้นคว้าในหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ต่างๆ ซึ่งมีหน้า

สำหรับเด็ก เช่น หนังสือเกี่ยวกับการตัดกระดาษ พับกระดาษ การประดิษฐ์ของเล่น และเกมต่างๆ หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ไทยรัฐ ข่าวสด แนวหน้า ฯลฯ วารสารหรือนิตยสารต่างๆ

เอกสารอ้างอิง

- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). **การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- _____. (2542). **เทคนิคการอ่าน (Reading Techniques)**. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- _____. (2542). **วรรณกรรมสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- ธีระ สุมิตร และพรอนงค์ นิยมคำ, ผู้แปล. (2528). **รอให้ถึงอนุบาลก็สายเสียแล้ว**. กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.
- ปัทมาวดี เล่ห์มงคล. (2546, มกราคม). "เล่นของเล่น". **แม่และเด็ก**, 23(371), 108 – 115.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. (2546). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊ค.
- วิไลวรรณ ศิริเมฆา. (2549). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชาห้องสมุดของเล่นและศูนย์สื่อ**. บุรีรัมย์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (สมอ.). (2530). **ของเล่น เล่ม 1 ข้อกำหนดทั่วไป**. <<http://library.tisi.go.th/multim/TIS/TIS-685-1-2530m/TIS-685-1-2530m-1-11.pdf>>. (4 กันยายน).
- The American Heritage Dictionary**. (1994). 3rd ed. New York: Dell Publishing.