

# แบบทดสอบพัฒนาการเด็ก

SRN2020

Preface: รายละเอียดการให้ทำแบบของผู้ตอบ

แบบสอบถามส่วนนี้ ต้องกรอกทุกครั้ง แม้ว่าผู้ตอบจะปฏิเสธไม่ตอบก็ตาม  
 prefixda

คำนำหน้าของเด็ก ชื่อของเด็ก

ด. .

fnameda

นามสกุลของเด็ก

lnameda

ชื่อเล่นเด็ก

nnameda

weightda

น้ำหนัก (kg)

.

heightda

ส่วนสูง (cm)

ระดับชั้น

level

เลขบัตรประชาชน

โรงเรียน

sname

NAME1

NAME2

DAY

MONTH

YEAR

TIME\_START

TIME\_END

		0	1	ม	ค	2	5	6	1	0	8	1	5	1	4	3	0

บันทึกผู้สัมภาษณ์/ ผู้ตรวจแบบ (NOTE)

note

สำหรับเจ้าหน้าที่

TYPE

1 1

PROV

AMP

School

ROOM

children ID

สัมภาษณ์ครบหรือไม่

เหตุผลที่สัมภาษณ์ไม่ครบ

1- ครบ (ข้ามไปถามชุดถัดไป) 3- ไม่ครบ

1- เด็กไม่ให้ความร่วมมือในการเล่นเกม

3- เด็กไม่สามารถสื่อสารได้

complete

reason

	ผู้ SPA	ผู้ตรวจแบบสอบถาม		ผู้บันทึกข้อมูล		ผู้ Compare	ผู้ สแกนแบบ
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2		
ชื่อ/username							
วัน/เดือน/ปี							

## คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้ใช้สำหรับเก็บข้อมูลพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กในช่วงปฐมวัย (เด็กที่กำลังจะเข้า ป.1)

อ่านคำถามทุกข้อให้เด็กฟังตามข้อความที่กำหนดไว้

- **ข้อความตัวหนา** หมายถึง ให้ผู้สัมภาษณ์อ่านข้อความดังกล่าวให้เด็กฟัง โดยอ่านข้อความดังกล่าวอย่างครบถ้วนเพื่อความมีมาตรฐานของข้อมูล
- **ข้อความตัวธรรมดา** หมายถึง คำชี้แจงสำหรับผู้สัมภาษณ์ ไม่ต้องอ่านข้อความส่วนนี้ให้เด็กฟัง

ระหว่างการสัมภาษณ์

**กระตุ้นเด็กโดยการพูดคุยให้กำลังใจ** เช่น หนูทำมาได้พอสมควร พยายามต่อไปนะ!

**อย่าบอกเด็กว่าเด็กตอบคำถามถูกหรือผิด** วันแต่มีคำสั่งเขียนไว้ในแบบสอบถาม

**กล่าวคำขอบคุณทุกครั้ง**ที่เด็กตอบคำถามเสร็จ

คำพูดสำหรับทักทายเด็ก-

สวัสดีค่ะ/ครับ พี่ชื่อ..... แล้วหนูชื่ออะไรคะ/ครับ?

วันนี้พี่มีคำถามจะมาถามน้องๆ นะคะ/ครับ เป็นคำถามเกี่ยวกับนิทาน รูปภาพ ตัวอักษร ตัวเลข

ซึ่งเกมบางเกมอาจจะง่าย และ ในบางเกมอาจจะยากสำหรับน้อง แต่น้องไม่ต้องกังวลไป

พี่อยากให้น้องตั้งใจทำให้ดีที่สุดก็พอ และหลังจากน้องตอบคำถามเสร็จ

พี่จะมีของรางวัลให้นะคะ/ครับ

และน้องสามารถขอหยุดหรือขอเวลาพักเมื่อไหร่ก็ได้ หากน้องอยากจะหยุดตอนไหน หรือ

ไม่ต้องการที่จะเล่นเกมไหน ก็สามารถบอกพี่ได้เลยนะคะ/ครับ

น้องมีอะไรอยากจะถามพี่ไหมคะ/ครับ ถ้าไม่มี เรามาเริ่มเล่นเกมกันเลยนะคะ/ครับ

## ชุด A ความสามารถในการเขียนชื่อ (Name Writing)

วัสดุ/อุปกรณ์:	1. กระดาษเปล่า/ดินสอ/ยางลบ (ชุดกระดาษคำตอบที่ 1)
คำแนะนำ	ไม่มี
เงื่อนไขการหยุดถาม:	ถ้าเด็กไม่สามารถเขียนได้ภายใน 1 นาที หลังจากที่เรอบอกคำสั่งไป หรือ ถ้าเด็กใช้เวลาในการเขียนมากกว่า 2 นาที ให้หยุด และพูดว่า "เราไปเล่นเกมใหม่กันดีกว่า"

(วางกระดาษเปล่าพร้อมดินสอ/ยางลบไว้ตรงหน้าเด็ก)

ให้พูดว่า..... พี่จะให้น้องลองเขียนชื่อจริงหรือชื่อเล่นของตัวเองเป็นภาษาไทย ลงในกรอบสี่เหลี่ยมด้านล่าง

lialda16

- A1 ( ) ถูกต้อง (1)  
( ) ไม่ถูกต้อง (0)  
( ) เด็กไม่รู้/ไม่ตอบสนอง (-8)

สำหรับเจ้าหน้าที่

ให้พูดว่า..... พี่จะให้น้องลองเขียนชื่อจริงหรือชื่อเล่นของตัวเองเป็นภาษาอังกฤษ ลงในกรอบสี่เหลี่ยมด้านล่าง

lialda17

- A2 ( ) ถูกต้อง (1)  
( ) ไม่ถูกต้อง (0)  
( ) เด็กไม่รู้/ไม่ตอบสนอง (-8)

สำหรับเจ้าหน้าที่

## ชุด B การรู้จักตัวอักษร (alphabet knowledge)

วัสดุ/อุปกรณ์: สมุดภาพตัวอักษรภาษาไทย (ชุดที่ 1)  
คำแนะนำ: อนุญาตให้เด็กเปลี่ยนคำตอบได้ และหากเด็กตอบไม่ได้ภายในเวลา 5 วินาที ให้ข้ามไปถามตัวอักษรตัวถัดไป พร้อมกับพูดว่า ...มาลองดูตัวอักษรนี้สิ...

(วางสมุดภาพตัวอักษร ไว้ที่ด้านหน้าน้อง)

ให้พูดว่า... **ต่อไปเป็นเกมทายตัวอักษรให้น้องชี้ไปที่ตัวอักษรตัวแรก และบอกพี่มาว่าตัวอักษรที่เห็น เรียกว่าตัวอะไรคะ/ครับ**

(พยายามให้เด็กชี้ตัวอักษรแต่ละตัว และไล่อ่านลงไปเรื่อยๆด้วยตนเอง)

และคอยพูดซ้ำว่า.....**ตัวอักษรนี้คือตัวอะไรคะ/ครับ**

ข้อ	ตัวอักษร	ถูกต้อง (1)	ไม่ถูกต้อง (0)	ไม่รู้/ไม่ตอบ (-8)
1B	ว <b>lialda01</b>			
2B	ศ <b>lialda02</b>			
3B	ภ <b>lialda03</b>			
4B	ฉ <b>lialda04</b>			
5B	ณ <b>lialda05</b>			

สำหรับเจ้าหน้าที่

## ชุด B การรู้จักตัวอักษร (alphabet knowledge)

วัสดุ/อุปกรณ์: สมุดภาพตัวอักษรภาษาอังกฤษ (ชุดที่ 2)  
คำแนะนำ: อนุญาตให้เด็กเปลี่ยนคำตอบได้ และหากเด็กตอบไม่ได้ภายในเวลา 5 วินาที ให้ข้ามไปถามตัวอักษรตัวถัดไป พร้อมกับพูดว่า ...มาลองดูตัวอักษรนี้สิ...

(วางสมุดภาพตัวอักษร ไว้ที่ด้านหน้าน้อง)

ให้พูดว่า... **ต่อไปเป็นเกมทายตัวอักษรให้น้องชี้ไปที่ตัวอักษรตัวแรก และบอกพี่มาว่าตัวอักษรที่เห็น เรียกว่าตัวอะไรคะ/ครับ**

(พยายามให้เด็กชี้ตัวอักษรแต่ละตัว และไล่อ่านลงไปเรื่อยๆด้วยตนเอง)

และคอยพูดซ้ำว่า.....**ตัวอักษรนี้คือตัวอะไรคะ/ครับ**

ข้อ	ตัวอักษร	ถูกต้อง (1)	ไม่ถูกต้อง (0)	ไม่รู้/ไม่ตอบ (-8)
6B	R <b>lialda06</b>			
7B	K <b>lialda07</b>			
8B	T <b>lialda08</b>			
9B	J <b>lialda09</b>			
10B	V <b>lialda10</b>			

สำหรับเจ้าหน้าที่

## ชุด C การอ่านคำพื้นฐาน (reading)

วัสดุ/อุปกรณ์:	สมุดภาพคำพื้นฐาน (ชุดที่ 3)
คำแนะนำ:	อนุญาตให้เด็กเปลี่ยนคำตอบได้ และหากเด็กตอบไม่ได้ภายในเวลา 5 วินาที ให้ข้ามไปถามคำถัดไป พร้อมกับพูดว่า ...มาลองดูคำนี้สิ...

(วางสมุดภาพคำ ไว้ที่ด้านหน้าห้อง)

ให้พูดว่า... ต่ไปเป็นเกมอ่านคำให้น้องชี้ไปที่คำแรก และบอกพี่ว่าคำที่น้องเห็นอ่านว่าอะไรคะ/ครับ

(พยายามให้เด็กชี้แต่ละคำ และไล่อ่านลงไปเรื่อยๆด้วยตนเอง)

และคอยพูดซ้ำว่า.....คำนี้อ่านว่าอะไรคะ/ครับ

ข้อ	คำศัพท์	ถูกต้อง (1)	ไม่ถูกต้อง (0)	ไม่รู้/ไม่ตอบ (-8)
1C	ไก่ <b>lialda11</b>			
2C	ป่า <b>lialda12</b>			
3C	เพื่อน <b>lialda13</b>			
4C	แตงโม <b>lialda14</b>			
5C	จมูก <b>lialda15</b>			

สำหรับเจ้าหน้าที่

## ชุด D ความสามารถในการเข้าใจคำศัพท์ที่ใช้ในการระบุตำแหน่ง (Receptive Spatial Vocabulary)

วัสดุ/อุปกรณ์:	1. กล่องและตุ๊กตา
คำแนะนำ	ให้ยื่นตุ๊กตาให้เด็กใหม่ทุกครั้งเมื่อเริ่มข้อถัดไป
เงื่อนไขการหยุดถาม	ไม่มี

(ให้วางกล่องกระดาษที่เปิดฝาไว้บริเวณหน้าเด็ก โดยหันด้านที่เปิดฝาเข้าหาตัวเด็ก และ หยิบตุ๊กตาขึ้นมาเตรียมไว้)

ให้พูดว่า... เราจะมาเล่นเกมตุ๊กตากับกล่องกันนะคะ/ครับ พยายามให้น้องวางตุ๊กตาไว้ที่กล่องตามคำบอก  
ของพี่นะคะ/ครับ

ข้อ	คำบอก	ถูกต้อง (1)	ไม่ถูกต้อง (0)	ไม่รู้/ไม่ตอบ (-8)
D1	ให้วางตุ๊กตาไว้ <u>บน</u> กล่อง	lireda06		
D2	ให้วางตุ๊กตาไว้ <u>ใน</u> กล่อง	lireda07		
D3	ให้วางตุ๊กตาไว้ <u>หน้า</u> กล่อง	lireda08		
D4	ให้วางตุ๊กตาไว้ <u>ข้าง</u> กล่อง	lireda09		

สำหรับเจ้าหน้าที่

ชุด E การเข้าใจในเรื่องราวที่ได้ฟัง (Listening Comprehension Story)

วัสดุ/อุปกรณ์:	ไม่มี
คำแนะนำ:	อนุญาตให้มีการทวนคำถามได้ถ้าเด็กต้องการ
เงื่อนไขการหยุดถาม	ไม่มี

ให้พูดว่า...ที่มีเรื่องสนุกๆจะเล่าให้น้องฟัง ซึ่งหลังจากที่น้องได้ฟังเรื่องราวที่พี่เล่าแล้วพี่จะมีคำถามมาถามน้อง เพราะฉะนั้นตั้งใจฟังพี่นะ เรื่องนี้มีชื่อว่า หนูและแมว

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีแมวตัวหนึ่ง มันชอบใส่หมวกสีแดงอยู่เป็นประจำ ครั้งหนึ่งเมื่อมันกำลังหลับอยู่ มีหนูย่องมาขโมยหมวกมันไปแบบเงียบๆ เมื่อแมวตื่นและเห็นว่าหมวกสีแดงใบโปรดหายไป มันโกรธมาก และเริ่มไล่ล่าหนูตัวนั้น หลังจากนั้นไม่นาน หนูได้ติดกับดักบริเวณใต้โต๊ะและไม่สามารถขยับหนีไปไหนได้ เจ้าหนูได้ร้องขอชีวิตกับแมว โดยพูดว่า "ได้โปรดอย่ากินฉันเลย ถ้าไว้ชีวิตฉัน ฉันจะคืนหมวกให้" หลังจากที่เจ้าแมวได้หมวกคืน ก็พูดกับหนูว่า "อย่าได้มายุ่งกับหมวกฉันอีก" แล้วก็กลับไปนอนพร้อมกับหมวกใบนั้นอย่างมีความสุข

พี่มีคำถามจะถามน้องดังนี้ (อ่านแต่ละคำถามซ้ำๆและชัดๆ)

ข้อ	คำถาม	คำตอบของเด็ก
E1	ใครเป็นคนขโมยหมวกของแมว	lireda01tx
E2	หมวกใบนั้นสีอะไร	lireda02tx
E3	ทำไมแมวถึงต้องไล่ล่าหนู	lireda03tx
E4	แมวเจอหนูที่ไหน	lireda04tx
E5	ทำไมแมวถึงตัดสินใจไม่กินหนู	lireda05tx

สำหรับเจ้าหน้าที่
lireda01
lireda02
lireda03
lireda04
lireda05

สำหรับเจ้าหน้าที่
Code คำตอบ      0 ไม่ถูกต้อง      1 ถูกต้อง      -8 ไม่รู้ไม่ตอบ

คำตอบที่ถูกต้อง		
E1 หมายถึง หนู	นอกเหนือจากหนูถือว่าผิด	
E2 หมายถึง สีแดง	นอกเหนือจากสีแดงถือว่าผิด	
E3 หมายถึง หนูขโมยหมวกไป	(ต้องมีคำว่า "หนู" หากใช้ภาษาถิ่นที่มีความหมายว่าขโมยให้ถือว่าถูกต้อง)	
E4 หมายถึง ใต้โต๊ะ	(ต้องมีคำว่า "โต๊ะ" หากตอบว่าโต๊ะให้ถามซ้ำว่าบริเวณไหนของโต๊ะ)	
E5 หมายถึง หนูคืนหมวก	(ต้องมีคำว่า "คืนหมวก" หากประธานในประโยคถูกแทนด้วยคำว่า มัน ให้ถามซ้ำว่ามันในที่นี้หมายถึงตัวอะไร ถ้าตอบถูกถือว่าถูกต้อง)	



## ชุด F การวาดเลียนแบบ (Copying)

วัสดุ/อุปกรณ์:	1. ชุดกระดาษวาดเลียนแบบ (ชุดกระดาษคำตอบที่ 2) 2. ชุดคู่มือเกณฑ์การให้คะแนน F1-F3
คำแนะนำ	ไม่มี
เงื่อนไขการหยุดถาม	ไม่มี

(วางชุดกระดาษวาดเลียนแบบไว้ตรงหน้าเด็ก)

ให้พูดว่า..... เราจะมาวาดรูปกันนะ ให้น้องวาดรูปให้เหมือนกับรูปนี้ (ชี้ที่รูปกากบาท)

ลงในช่องนี้นะคะ/ครับ (ชี้ไปที่ช่องว่างใต้รูปกากบาท)

ให้พูดว่า..... เราจะมาวาดรูปกันนะ ให้น้องวาดรูปให้เหมือนกับรูปนี้ (ชี้ที่รูปวงกลม)

ลงในช่องนี้นะคะ/ครับ (ชี้ไปที่ช่องว่างใต้รูปวงกลม)

ให้พูดว่า..... เราจะมาวาดรูปกันนะ ให้น้องวาดรูปให้เหมือนกับรูปนี้ (ชี้ที่รูปสี่เหลี่ยม)

ลงในช่องนี้นะคะ/ครับ (ชี้ไปที่ช่องว่างใต้รูปสี่เหลี่ยม)

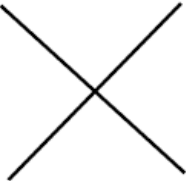
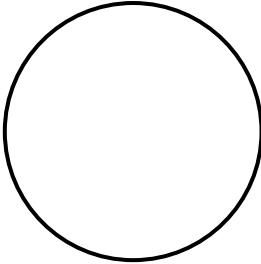

สำหรับเจ้าหน้าที่

phfmdahand

เด็กเขียนด้วยมือข้างใด

1.มือขวา

3.มือซ้าย

		
phfmda01	phfmda02	phfmda03

หลักเกณฑ์การให้คะแนน ดูชุดคู่มือเกณฑ์การให้คะแนน D1 ประกอบ

- หลักเกณฑ์ รูปกากบาท
- มีเส้นตรงสองเส้นตัดกันที่จุดกึ่งกลาง
  - มีทิศทางเป็นตัว X มากกว่าเครื่องหมาย +
  - ความยาวแต่ละด้านพอกัน

ข้อ	รูป	ครบทุกเกณฑ์ (2)	ไม่ครบ 1 เกณฑ์ (1)	ไม่ครบมากกว่า 1 เกณฑ์ (0)	เด็กไม่ยอมวาด (-8)
F1	รูปกากบาท				

สำหรับเจ้าหน้าที่  
phfmda01

- หลักเกณฑ์ รูปวงกลม
- มีเส้นโค้งตามรูปร่าง
  - รูปภาพต่อติดกันเป็นเส้นเดียว
  - รูปมีสัดส่วนความสูงต่อความกว้างไม่เกิน 2:1

ข้อ	รูป	ครบทุกเกณฑ์ (2)	ไม่ครบ 1 เกณฑ์ (1)	ไม่ครบมากกว่า 1 เกณฑ์ (0)	เด็กไม่ยอมวาด (-8)
F2	รูปวงกลม				

สำหรับเจ้าหน้าที่  
phfmda02

- หลักเกณฑ์ รูปสี่เหลี่ยม
- มี 4 ด้านอย่างชัดเจน
  - มุมแต่ละมุมมีขนาด 90 องศา หรือ ตั้งฉากกัน
  - ด้านแต่ละด้านขนานกันและยาวพอกัน

ข้อ	รูป	ครบทุกเกณฑ์ (2)	ไม่ครบ 1 เกณฑ์ (1)	ไม่ครบมากกว่า 1 เกณฑ์ (0)	เด็กไม่ยอมวาด (-8)
F3	รูปสี่เหลี่ยม				

สำหรับเจ้าหน้าที่  
phfmda03

## ชุด G การต่อรูปในใจ (Mental Transformation)

วัสดุ/อุปกรณ์:	ชุดรูปภาพเกมการต่อรูปในใจ (ชุดที่ 4)
คำแนะนำ	ไม่มี
เงื่อนไขการหยุดถาม	ไม่มี

### การฝึกซ้อมก่อนทดลอง:

(โดยวางชุดรูปภาพเกมการต่อรูปในใจไว้ตรงหน้าเด็ก)

ให้พูดว่า... ลองดูชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้ (ชี้ให้เด็กเห็นว่าเป็น 2 ส่วนแยกกันอย่างชัดเจน)

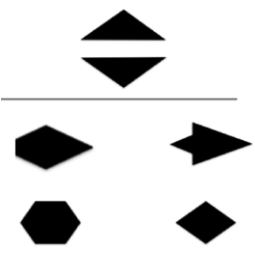
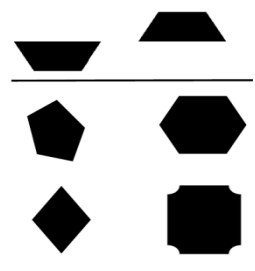
**ถ้านำชิ้นส่วนสองชิ้นนี้มาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่าจะได้เป็นรูปไหนใน 4 ชิ้นนี้**

(ผายมือไปที่รูปทั้ง 4 ว่ามีรูปอะไรบ้าง)

ถ้าน้องชี้ได้ถูกต้องให้พูดว่า ....ถูกต้องแล้ว เรามาเล่นกันเลยนะ...

แต่ถ้าน้องชี้ไม่ถูกต้อง (ให้ชี้ไปที่รูปแต่ละส่วนและเลื่อนนิ้วประกบกัน เพื่อสาธิตให้เห็นว่าต่อกันเป็นอย่างไร

พร้อมกับพูดว่า..... เมื่อเรานำสองชิ้นนี้มาต่อกันเราก็จะได้รูปนี้ (ชี้ไปที่รูปที่ถูก) เรามาลองเล่นกันใหม่นะ

ข้อ	คำสั่ง	คำตอบของเด็ก
G1	(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้น รูป G1) ถ้านำชิ้นส่วนมาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่ารูปไหนที่เกิดจากการต่อกันของชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4) <span style="color: red;">maspda01re</span>	
G2	(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้น รูป G2) น้องคิดว่ารูปไหนที่เกิดจากการต่อกันของชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4) <span style="color: red;">maspda02re</span>	

สำหรับเจ้าหน้าที่
maspda01
maspda02

สำหรับเจ้าหน้าที่			
Code คำตอบ	0 ไม่ถูกต้อง	1 ถูกต้อง	-8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

ข้อ	คำสั่ง	คำตอบของเด็ก
G3	(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้น รูป G3) นื่องคิดว่ารูปไหนที่เกิดจากการต่อกันของชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4)  maspda03re	
G4	(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้น รูป G4) นื่องคิดว่ารูปไหนที่เกิดจากการต่อกันของชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4)  maspda04re	

สำหรับเจ้าหน้าที่
maspda03
maspda04

สำหรับเจ้าหน้าที่
Code คำตอบ      0 ไม่ถูกต้อง      1 ถูกต้อง      -8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

## ชุด H การจัดของเป็นกลุ่ม (Producing A Set)

วัสดุ/อุปกรณ์:	1. ชุดสิ่งของสำหรับจัดกลุ่ม ใช้ก้อนหินหรือฝาขวดน้ำดื่มที่มีขนาดเท่ากัน จำนวน 20 ชิ้น
คำแนะนำ:	ถ้าเด็กนับของทั้งหมด หรือ กองไว้ไม่นับ เราสามารถกระตุ้นเด็กโดยพูดว่า..แล้วส่วนไหนที่จะแบ่งให้พี่คะ/ครับ...
เงื่อนไขการหยุดถาม:	กล่าวขอบคุณทุกครั้งหลังจากที่เด็กตอบคำถามหรือเล่นเกมเสร็จ เด็กไม่สามารถให้ของคุณ 3 ชิ้น หรือ เด็กไม่สามารถให้ของคุณ 6 ชิ้น หรือ เด็กไม่สามารถแยกของออกจากกองรวม

(จัดเตรียมของ 20 ชิ้นไว้ตรงหน้าเด็กโดยไม่ต้องจัดเรียงไว้)

ให้พูดว่า....เราจะมาเล่นเกมกับของเหล่านี้กันนะคะ/ครับ

ข้อ	คำสั่ง	จำนวน (ชิ้น) สิ่งของที่เด็กแยกให้
H1	พี่ขอของ 3 ชิ้นน้องช่วยแยกให้พี่ที	manoda06re
H2	เอากลับไปกองรวมกลุ่มเหมือนเดิม คราวนี้พี่ขอเพิ่มเป็น 6 ชิ้น น้องช่วยแยกให้พี่ที	manoda07re
H3	เอากลับไปกองรวมกลุ่มเหมือนเดิม สุดท้ายแล้ว คราวนี้พี่ขอมากหน่อยพี่ขอ 14 ชิ้นน้องช่วยแยกให้พี่ที	manoda08re

สำหรับเจ้าหน้าที่
manoda06
manoda07
manoda08

สำหรับเจ้าหน้าที่				
Code คำตอบ	0 ไม่ถูกต้อง	1 ถูกต้อง	-8 ไม่รู้ไม่ตอบ	-6 หยุดถามคำถาม

## ชุด I การเปรียบเทียบตัวเลข (Number Comparison)

ให้พูดว่า... เรามาเล่นเกมเปรียบเทียบตัวเลขกันนะคะ/ครับ

ข้อ	คำถาม	คำตอบของเด็ก
I1	อะไรมีค่ามากกว่ากันระหว่าง 3 และ 5	manoda09re
I2	อะไรมีค่ามากกว่ากันระหว่าง 8 และ 6	manoda10re
I3	อะไรมีค่าน้อยกว่ากันระหว่าง 4 และ 7	manoda11re

คำตอบที่ถูกต้อง	สำหรับเจ้าหน้าที่
5	manoda09
8	manoda10
4	manoda11

## ชุด J การบวกแบบพื้นฐาน (Simple Addition)

วัสดุ/อุปกรณ์:	ก้อนหินหรือฝาขวดน้ำดื่มที่มีขนาดเท่ากันจำนวน 10 ชิ้น
คำแนะนำ:	ถ้าหากเด็กนับ (หนึ่ง สอง สาม สี่) ถ้ามองอีกครั้งว่า...น้องมีสิ่งของทั้งหมดเท่าไร? และถ้าเด็กตอบโดยการชูนิ้วให้ถามซ้ำโดยถามว่า น้องมีกี่ชิ้นพูดให้ฟังที่ชัดเจน/ครับ

(จัดเตรียมของ 10 ชิ้นไว้ตรงหน้าเด็กโดยไม่ต้องจัดเรียงไว้)

ให้พูดว่า... พี่อยากถามน้องเกี่ยวกับตัวเลข และฝาขวดเหล่านี้อาจช่วยน้องได้เพื่อน้องต้องการที่จะใช้... ฟังคำถามจากพี่ดีๆ นะคะ/ครับ

ข้อ	คำถาม	คำตอบของเด็ก	ใช้ฝาขวด	
			ใช่	ไม่ใช่
J1	ถ้าน้องมีฝาขวดน้ำ 2 อัน แล้วพี่ให้ฝาขวดน้ำน้องเพิ่มอีก 1 อัน รวมแล้วน้องมีฝาขวดน้ำกี่อัน	manoda12re	1	3 manoda12b1A
J2	ถ้าน้องมีฝาขวดน้ำ 3 อัน แล้วพี่ให้ฝาขวดน้ำน้องเพิ่มอีก 2 อัน รวมแล้วน้องมีฝาขวดน้ำกี่อัน	manoda13re		manoda13a J2A
J3	ถ้าน้องมีฝาขวดน้ำ 4 อัน แล้วพี่ให้ฝาขวดน้ำน้องเพิ่มอีก 2 อัน รวมแล้วน้องมีฝาขวดน้ำกี่อัน	manoda14re		manoda14a J3A

คำตอบที่ถูกต้อง	สำหรับเจ้าหน้าที่
3	manoda12
5	manoda13
6	manoda14

สำหรับเจ้าหน้าที่

Code คำตอบ      0 ไม่ถูกต้อง      1 ถูกต้อง      -8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

## ชุด K การอ่านตัวเลข (Number Identification)

วัสดุ/อุปกรณ์:	สมุดภาพตัวเลข (ชุดที่ 5)
คำแนะนำ:	อนุญาตให้เด็กเปลี่ยนคำตอบได้ และหากเด็กตอบไม่ได้ภายในเวลา 5 วินาที ให้ข้ามไปถามตัวเลขตัวถัดไป พร้อมกับพูดว่า ...มาลองดูตัวเลขนี้สิ...
เงื่อนไขการหยุดถาม:	เด็กบอกชื่อตัวเลขในแถว <i>ผิดเพียงตัวใดตัวหนึ่ง</i> ให้ทำการหยุดเกม และ ข้ามไปทำชุด L

(วางสมุดภาพตัวเลข ไว้ที่ด้านหน้าห้อง)

ให้พูดว่า... **ต่อไปเป็นเกมทายตัวเลขให้ห้องซีไปที่ตัวเลขตัวแรก และบอกพี่มาว่าตัวเลขที่เห็น เรียกว่าเลขอะไรคะ/ครับ**

(พยายามให้เด็กชี้ตัวเลขแต่ละตัว และไล่อ่านลงไปเรื่อยๆด้วยตนเอง)

และคอยพูดซ้ำว่า.....**ตัวเลขนี้คือเลขอะไรคะ/ครับ**

ข้อ	คำบอก	ถูกต้อง (1)	ไม่ถูกต้อง (0)	ไม่รู้/ไม่ตอบ (-8)
1K	2 <b>manoda01</b>			
2K	7 <b>manoda02</b>			
3K	0 <b>manoda03</b>			
4K	8 <b>manoda04</b>			
5K	5 <b>manoda05</b>			

สำหรับเจ้าหน้าที่

## ชุด L การนับเลขไปด้านหน้า (Forward Digit Span)

วัสดุ/อุปกรณ์:	บัตรตัวเลข (ชุดที่ 6)
คำแนะนำ:	ให้แสดงบัตรที่มีตัวเลขไว้ 10 วินาที แล้วเก็บบัตรที่มีตัวเลข และรอ 10 วินาที แล้วจึงให้เด็กบอกตัวเลขที่แสดงในบัตร
เงื่อนไขการหยุดถาม	ไม่มี

### การฝึกซ้อมก่อนทดลอง:

ให้พูดว่า... ในเกมนี้พี่ให้น้องดูตัวเลขแต่ละชุด 10 วินาที หลังจากนั้นรอ 10 วินาที ที่ต้องการให้น้องบอกว่าเห็นตัวเลขอะไรบ้างโดยบอกแบบเรียงตามลำดับ เช่น ถ้าน้องดูตัวเลข 7 8 ให้น้องพูดว่า 7 8

เรามาลองเล่นกันนะ ให้น้องดูเลข 4 2 เป็นเวลา 10 วินาที แล้วเก็บบัตรที่มีตัวเลข และรอ 10 วินาที แล้วจึงให้เด็กบอกตัวเลขที่แสดงในบัตร  
 รอจนกว่าน้องจะตอบ โดยถ้าน้องตอบผิด ให้เราบอกคำตอบที่ถูกต้อง แต่ถ้าน้องตอบถูกให้พูดว่า...ถูกต้อง...

ลองอีกครั้งนะ ให้น้องดูเลข 6 1 เป็นเวลา 10 วินาที แล้วเก็บบัตรที่มีตัวเลข และรอ 10 วินาที แล้วจึงให้เด็กบอกตัวเลขที่แสดงในบัตร  
 รอจนกว่าน้องจะตอบ โดยถ้าน้องตอบผิด ให้เราบอกคำตอบที่ถูกต้อง แต่ถ้าน้องตอบถูกให้พูดว่า...ถูกต้อง...

เราจะมาเริ่มเล่นเกมกันดีกว่า ตั้งใจดูให้ดี และทำให้ดีที่สุด

ข้อ	ตัวเลข	คำตอบของเด็ก
L1	8 3	
L2	2 6	
L3	5 9 0	
L4	7 2 1	
L5	4 8 6 1	
L6	5 7 2 9	
L7	7 3 0 9 4	
L8	3 4 8 6 1	

สำหรับเจ้าหน้าที่

forward







