

# แบบทดสอบพัฒนาการเด็ก

TSRN5\_2022

Preface: รายละเอียดการให้ทำแบบของผู้ตอบ

แบบสอบถามส่วนนี้ ต้องกรอกทุกครั้ง แม้ว่าผู้ตอบจะปฏิเสธไม่ตอบก็ตาม

prefixda

คำนำหน้า  ชื่อเด็ก  นามสกุลเด็ก  ชื่อเล่นเด็ก

น้ำหนัก (kg)  ส่วนสูง (cm)  ระดับชั้น

โรงเรียน

NAME1	NAME2	DAY	MONTH	YEAR	TIME_START	TIME_END
ชื่อเล่น	ชื่อจริง	0 1	ม ค	2 5 6 5	0 8 1 5	1 4 3 0

บันทึกผู้สัมภาษณ์/ ผู้ตรวจแบบ (NOTE)

สำหรับเจ้าหน้าที่

TYPE   PROV   AMP   School    ROOM   children ID

สัมภาษณ์ครบหรือไม่

เหตุผลที่สัมภาษณ์ไม่ครบ

1- ครบ (ข้ามไปถามชุดถัดไป) 3- ไม่ครบ

1- เด็กไม่ให้ความร่วมมือในการเล่น

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 เว้นแต่มีคำสั่งเขียนไว้ในแบบสอบถาม  
กล่าวคำขอบคุณทุกครั้งที่เด็กตอบคำถามเสร็จ

คำพูดสำหรับทักทายเด็ก-

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

วันนี้พี่มีคำถามจะถามน้องๆ นะคะ/ครับ เป็นคำถามเกี่ยวกับนิทาน รูปภาพ ตัวอักษร ตัวเลข  
ซึ่งเกมบางเกมอาจจะง่าย และ ในบางเกมอาจจะยากสำหรับน้อง แต่น้องไม่ต้องกังวลไป  
พี่อยากให้น้องตั้งใจทำให้ดีที่สุดก็พอ และหลังจากน้องตอบคำถามเสร็จ  
พี่จะมีของรางวัลให้นะคะ/ครับ

และน้องสามารถขอหยุดหรือขอเวลาพักเมื่อไหร่ก็ได้ หากน้องอยากจะหยุดตอนไหน หรือ  
ไม่ต้องการที่จะเล่นเกมไหน ก็สามารถบอกพี่ได้เลยนะคะ/ครับ

น้องมีอะไรอยากถามพี่ไหมคะ/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.....ที่จะให้น้องลองเขียนชื่อจริงหรือชื่อเล่นของตัวเองเป็นภาษาไทย ลงในกรอบสี่เหลี่ยมด้านล่าง

lialda16

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

สำหรับเจ้าหน้าที่

ให้พูดว่า.....ที่จะให้น้องลองเขียนชื่อจริงหรือชื่อเล่นของตัวเองเป็นภาษาอังกฤษ 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)	สำหรับเจ้าหน้าที่
1B	ว <span style="color: red;">lialda01</span>				
2B	ศ <span style="color: red;">lialda02</span>				
3B	ภ <span style="color: red;">lialda03</span>				
4B	ฉ <span style="color: red;">lialda04</span>				
5B	ณ <span style="color: red;">lialda05</span>				

## 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...ต่อไปเป็นเกมอ่านคำให้ห้องซีไปที่คำแรก และบอกพี่ว่าคำที่ห้องเห็นอ่านว่าอะไรคะ/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:	กล่องและตุ๊กตา
คำแนะนำ	ให้ยื่นตุ๊กตาให้เด็กใหม่ทุกครั้งเมื่อเริ่มข้อถัดไป

(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

ให้พูดว่า... พี่มีเรื่องสนุกๆ จะเล่าให้น้องฟัง ซึ่งหลังจากที่น้องได้ฟังเรื่องราวที่พี่เล่าแล้ว พี่จะมีคำถามมาถามน้อง เพราะฉะนั้นตั้งใจฟังพี่นะ เรื่องนี้มีชื่อว่า หนูและแมว

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีแมวตัวหนึ่ง มันชอบไล่หมวกสีแดงอยู่เป็นประจำ  
 ครั้งหนึ่งเมื่อมันกำลังหลับอยู่ มีหนอย่องมาขโมยหมวกมันไปแบบเงียบๆ  
 เมื่อแมวตื่นและเห็นว่าหมวกสีแดงไปโปรดหายไป มันโกรธมาก และเริ่มไล่ล่าหนูดังนั้น  
 หลังจากนั้นไม่นาน หนูได้ติดกับดักบริเวณใต้โต๊ะและไม่สามารถขยับหนีไปไหนได้  
 เจ้าหนูได้ร้องขอชีวิตกับแมว โดยพูดว่า "ได้โปรดอย่ากินฉันเลย ถ้าไว้ชีวิตฉัน ฉันจะคืนหมวกให้"  
 หลังจากที่เจ้าแมวได้หมวกคืน ก็พูดกับหนูว่า "อย่าได้มายุ่งกับหมวกฉันอีก"  
 แล้วก็กลับไปนอนพร้อมกับหมวกใบนั้นอย่างมีความสุข

พี่มีคำถามจะถามน้องดังนี้ (อ่านแต่ละคำถามช้าๆ และชัดๆ)

ข้อ	คำถาม	คำตอบของเด็ก	
E1	ใครเป็นคนขโมยหมวกของแมว	lireda01tx	สำหรับเจ้าหน้าที่ lireda01 lireda02 lireda03 lireda04 lireda05
E2	หมวกใบนั้นสีอะไร	lireda02tx	
E3	ทำไมแมวถึงต้องไล่ล่าหนู	lireda03tx	
E4	แมวเจอหนูที่ไหน	lireda04tx	
E5	ทำไมแมวถึงตัดสินใจไม่กินหนู	lireda05tx	

สำหรับเจ้าหน้าที่			
Code คำตอบ	0 ไม่ถูกต้อง	1 ถูกต้อง	-8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

คำตอบที่ถูกต้อง		
E1	หมายถึง หนู	นอกเหนือจากหนูถือว่าผิด
E2	หมายถึง สีแดง	นอกเหนือจากสีแดงถือว่าผิด
E3	หมายถึง หนูขโมยหมวกไป	(ต้องมีคำว่า "หนู" หากใช้ภาษาถิ่นที่มีความหมายว่าขโมยให้ถือว่าถูกต้อง)
E4	หมายถึง ใต้โต๊ะ หรือ กับดัก	(หากตอบว่า "โต๊ะ" ให้ถามซ้ำว่าบริเวณไหนของโต๊ะ)
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

(วางชุดกระดาษวาดเลียนแบบไว้ตรงหน้าเด็ก)


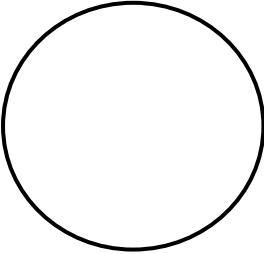

ให้พูดว่า..... เราจะมาวาดรูปกันนะ ให้น้องวาดรูปให้เหมือนกับรูปนี้ (ชี้ที่รูปกากบาท)  
ลงในช่องนี้นะคะ/ครับ (ชี้ไปที่ช่องว่างใต้รูปกากบาท)

ให้พูดว่า..... เราจะมาวาดรูปกันนะ ให้น้องวาดรูปให้เหมือนกับรูปนี้ (ชี้ที่รูปวงกลม)  
ลงในช่องนี้นะคะ/ครับ (ชี้ไปที่ช่องว่างใต้รูปวงกลม)

ให้พูดว่า..... เราจะมาวาดรูปกันนะ ให้น้องวาดรูปให้เหมือนกับรูปนี้ (ชี้ที่รูปสี่เหลี่ยม)  
ลงในช่องนี้นะคะ/ครับ (ชี้ไปที่ช่องว่างใต้รูปสี่เหลี่ยม)

เด็กเขียนด้วยมือข้างใด      ( ) 1.มือขวา      ( ) 3.มือซ้าย

สำหรับเจ้าหน้าที่  
phfmdahand

		
phfmda01	phfmda02	phfmda03

หลักเกณฑ์การให้คะแนน จุดคู่มือเกณฑ์การให้คะแนน 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
  - รูปภาพต่อดัดกันเป็นเส้นเดียว
  - 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 (ชี้ให้เด็กเห็นว่า เป็น 2 ส่วนแยกกันอย่างชัดเจน)

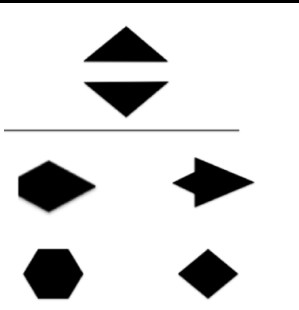
ถ้านำชิ้นส่วนสองชิ้นนี้มาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่า จะได้รูปไหนใน 4 ชิ้นนี้  
(ผายมือไปที่รูปทั้ง 4 ว่ามีรูปอะไรบ้าง)

maspda00re

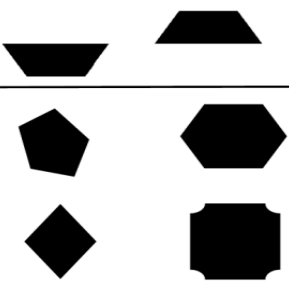
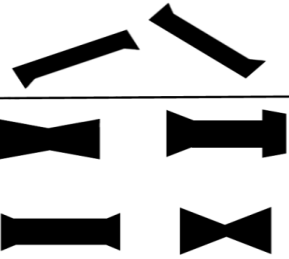
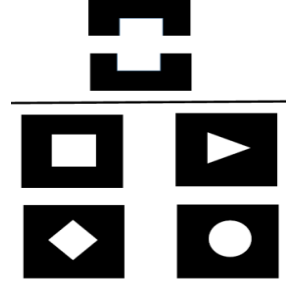
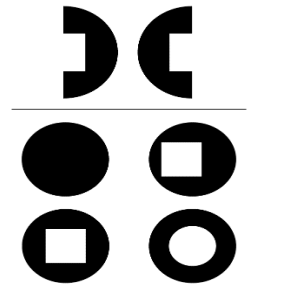
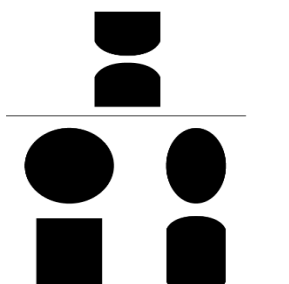
maspda00

ถ้าน้องชี้ได้ถูกต้องให้พูดว่า ....ถูกต้องแล้ว เรามาเล่นกันเลยนะ...

แต่ถ้าน้องชี้ไม่ถูกต้อง (ให้ชี้ไปที่รูปแต่ละส่วนและเลื่อนนิ้วประกบกัน เพื่อสาธิตให้เห็นว่าต่อกันเป็นอย่างไร พร้อมกับพูดว่า..... เมื่อเรานำสองชิ้นนี้มาต่อกันเราก็จะได้รูปนี้ (ชี้ไปที่รูปที่ถูก) เรามาลองเล่นกันใหม่นะ

ชื่อ	คำสั่ง	คำตอบของเด็ก	สำหรับเจ้าหน้าที่
G1	(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้นรูป G1) ถ้านำชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้มาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่า จะได้รูปไหนใน 4 ชิ้นนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4)  <span style="color: red; display: block; text-align: center;">maspda01re</span>		maspda01

สำหรับเจ้าหน้าที่			
Code คำตอบ	0 ไม่ถูกต้อง	1 ถูกต้อง	-8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

ข้อ	คำสั่ง	คำตอบของเด็ก	สำหรับเจ้าหน้าที่
G2	<p>(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้นรูป G2) ถ้านำชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้มาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่าจะได้รูปไหนใน 4 ข้อนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4)</p> <p style="text-align: center;">maspda02re</p>		<p style="text-align: center;">maspda02</p>
G3	<p>(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้นรูป G3) ถ้านำชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้มาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่าจะได้รูปไหนใน 4 ข้อนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4)</p> <p style="text-align: center;">maspda03re</p>		<p style="text-align: center;">maspda03</p>
G4	<p>(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้นรูป G4) ถ้านำชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้มาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่าจะได้รูปไหนใน 4 ข้อนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4)</p> <p style="text-align: center;">maspda04re</p>		<p style="text-align: center;">maspda04</p>
G5	<p>(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้นรูป G5) ถ้านำชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้มาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่าจะได้รูปไหนใน 4 ข้อนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4)</p> <p style="text-align: center;">maspda05re</p>		<p style="text-align: center;">maspda05</p>
G6	<p>(ชี้ไปที่ชิ้นส่วนสองชิ้นรูป G6) ถ้านำชิ้นส่วน 2 ชิ้นนี้มาต่อกัน เราจะได้รูปๆหนึ่ง น้องคิดว่าจะได้รูปไหนใน 4 ข้อนี้ (ผายมือไปที่ตัวเลือกทั้ง 4)</p> <p style="text-align: center;">maspda06re</p>		<p style="text-align: center;">maspda06</p>

## 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	สำหรับเจ้าหน้าที่
H1	พี่ขอของ 3 ชิ้นน้องช่วยแยกให้พี่ที	manoda06re	manoda06
H2	เอากลับไปกองรวมกลุ่มเหมือนเดิม คราวนี้พี่ขอเพิ่มเป็น 6 ชิ้น น้องช่วยแยกให้พี่ที	manoda07re	manoda07
H3	เอากลับไปกองรวมกลุ่มเหมือนเดิม สุดท้ายแล้ว คราวนี้พี่ขอมากหน่อยพี่ขอ 14 ชิ้นน้องช่วยแยกให้พี่ที	manoda08re	manoda08

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

## ชุด I การเปรียบเทียบตัวเลข (Number Comparison)

ให้พูดว่า... เรามาเล่นเกมเปรียบเทียบตัวเลขกันนะคะ/ครับ

ข้อ	คำถาม	คำตอบของเด็ก
11	อะไรมีค่ามากกว่ากันระหว่าง 3 และ 5	manoda09re
12	อะไรมีค่ามากกว่ากันระหว่าง 8 และ 6	manoda10re
13	อะไรมีค่าน้อยกว่ากันระหว่าง 4 และ 7	manoda11re
14	อะไรมีค่าน้อยกว่ากันระหว่าง 9 และ 7	manoda15re

คำตอบที่ถูกต้อง	สำหรับเจ้าหน้าที่
5	manoda09
8	manoda10
4	manoda11
7	manoda15

## ชุด J การบวกแบบพื้นฐาน (Simple Addition)

วัสดุ/อุปกรณ์:	ฝาขวดน้ำดื่มที่มีขนาดเท่ากันจำนวน 10 ชิ้น
คำแนะนำ:	ถ้าหากเด็กนับ (หนึ่ง สอง สาม สี่) ถามอีกครั้งว่า...น้องมีสิ่งของทั้งหมดเท่าไร? และถ้าเด็กตอบโดยการชูนิ้วให้ถามซ้ำโดยถามว่า น้องมีกี่ชิ้นพูดให้พี่ฟังทีช๊ะ/ครับ

(จัดเตรียมของ 10 ชิ้นไว้ตรงหน้าเด็กโดยไม่ต้องจัดเรียงไว้)

ให้พูดว่า...พี่อยากถามน้องเกี่ยวกับตัวเลข และฝาขวดเหล่านี้อาจช่วยน้องได้เมื่อน้องต้องการที่จะใช้... ฟังคำถามจากพี่ทีๆ นะคะ/ครับ

ข้อ	คำถาม	คำตอบของเด็ก	ใช้ฝาขวด		คำตอบที่ถูก	สำหรับเจ้าหน้าที่
			ใช้	ไม่ใช้		
J1	ถ้าฉันมีฝาขวดน้ำ 2 อัน แล้วพี่ให้ฝาขวดน้ำน้องเพิ่มอีก 1 อัน รวมแล้วฉันมีฝาขวดน้ำกี่อัน	manoda12re	1	3 manoda12a	3	manoda12
J2	ถ้าฉันมีฝาขวดน้ำ 3 อัน แล้วพี่ให้ฝาขวดน้ำน้องเพิ่มอีก 2 อัน รวมแล้วฉันมีฝาขวดน้ำกี่อัน	manoda13re		manoda13a	5	manoda13
J3	ถ้าฉันมีฝาขวดน้ำ 4 อัน แล้วพี่ให้ฝาขวดน้ำน้องเพิ่มอีก 2 อัน รวมแล้วฉันมีฝาขวดน้ำกี่อัน	manoda14re		manoda14a	6	manoda14
J4	ถ้าฉันมีฝาขวดน้ำ 5 อัน และน้องเอาฝาขวดน้ำให้พี่ 2 อัน แล้วน้องเหลือฝาขวดน้ำกี่อัน	manoda16re		manoda16a	3	manoda16

สำหรับเจ้าหน้าที่			
Code	คำตอบ	0 ไม่ถูกต้อง	1 ถูกต้อง
			-8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

## ชุด L การอ่านตัวเลข (Number Identification)

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

(วางสมุดภาพตัวเลข ไว้ที่ด้านหน้าน้อง)

ให้พูดว่า... ต่อไปเป็นเกมทายตัวเลขให้น้องชี้ไปที่ตัวเลขตัวแรก และบอกพี่มาว่าตัวเลขที่เห็น เรียกว่าเลขอะไรคะ/ครับ

(พยายามให้เด็กชี้ตัวเลขแต่ละตัว และไล่อ่านลงไปเรื่อยๆด้วยตนเอง)

และคอยพูดซ้ำว่า.....ตัวเลขนี้คือเลขอะไรคะ/ครับ

ข้อ	คำบอก	ถูกต้อง (1)	ไม่ถูกต้อง (0)	ไม่รู้/ไม่ตอบ (-8)
1K	2			
2K	7			
3K	0			
4K	8			
5K	5			

สำหรับเจ้าหน้าที่
manoda01
manoda02
manoda03
manoda04
manoda05



## ชุด M การนับเลขไปด้านหน้า (Forward Digit Span)

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

### การฝึกซ้อมก่อนทดลอง:

ให้พูดว่า... ในเกมนี้พี่ให้น้องดูตัวเลขแต่ละชุด 10 วินาที หลังจากนั้นรอ 10 วินาที พี่ต้องการให้น้องบอกว่าเห็นตัวเลขอะไรบ้างโดยบอกแบบเรียงตามลำดับ 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

สำหรับเจ้าหน้าที่			
Code คำตอบ	0 ไม่ถูกต้อง	1 ถูกต้อง	-8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

ข้อ	ตัวเลข	คำตอบของเด็ก
L9	2 4 9 6 5 8	
L10	8 1 5 9 2 0	
L11	1 4 6 8 2 4 5	
L12	9 8 4 7 1 2 5	
L13	9 0 4 5 6 7 3 1	
L14	4 5 7 2 9 1 0 5	
L15	1 4 3 6 7 8 9 0 2	
L16	4 8 5 9 6 7 0 2 1	
L17	9 1 5 4 3 8 7 6 0 2	
L18	3 8 5 4 6 0 1 9 7 2	

สำหรับเจ้าหน้าที่
forward

สำหรับเจ้าหน้าที่
Code คำตอบ    0 ไม่ถูกต้อง    1 ถูกต้อง    -8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

## ชุด N การนับเลขย้อนกลับ (Backward Digit Span)

วัสดุ/อุปกรณ์:	บัตรตัวเลข (ชุดที่ 7)
คำแนะนำ:	ให้แสดงบัตรที่มีตัวเลขไว้ 10 วินาที แล้วเก็บบัตรที่มีตัวเลข และรอ 10 วินาที แล้วจึงให้เด็กบอกตัวเลขที่แสดงในบัตร

### การฝึกซ้อมก่อนทดลอง:

ให้พูดว่า... เรามาเล่นเกมเกี่ยวกับตัวเลขอีกเกมหนึ่งดีกว่า แต่ครั้งนี้จะยากขึ้นนะ โดยหากพี่ให้น้องดูตัวเลขแต่ละชุดแล้ว น้องต้องพูดย้อนกลับนะคะ/ครับ เช่น ถ้าน้องเห็นตัวเลข 1 2 น้องต้องพูดว่า 2 1

เรามาลองเล่นดูนะ แสดงบัตรตัวเลข 1 2

-ถ้าเด็กตอบได้ถูกต้องให้พูดว่า...ถูกต้องแล้ว...

-ถ้าเด็กตอบไม่ถูกต้องให้สอนว่า ตัวเลขคือ 1 2 เพราะฉะนั้นหากพูดย้อนกลับน้องต้องพูดว่า 2 1

ลองใหม่อีกครั้งนะ แสดงบัตรตัวเลข 5 0

-ถ้าตอบได้ถูกต้องให้พูดว่า...ถูกต้องแล้ว...

-ถ้าเด็กตอบไม่ถูกต้องให้สอนว่า ตัวเลขคือ 5 0 เพราะฉะนั้นหากพูดย้อนกลับน้องต้องพูดว่า 0 5

เราจะมาเริ่มเล่นเกมกันดีกว่า ตั้งใจฟังให้ดี และทำให้ดีที่สุด

ชื่อ	ตัวเลข	คำตอบของเด็ก
M1	9 3	
M2	4 8	
M3	5 8 2	
M4	7 9 1	
M5	6 8 9 3	
M6	4 7 2 0	
M7	5 1 3 7 4	
M8	6 7 3 4 1	

สำหรับเจ้าหน้าที่

backward

สำหรับเจ้าหน้าที่

Code คำตอบ	0 ไม่ถูกต้อง	1 ถูกต้อง	-8 ไม่รู้ ไม่ตอบ
------------	--------------	-----------	------------------

ชื่อ	ตัวเลข	คำตอบของเด็ก
M9	1 7 3 6 2 8	
M10	0 5 8 3 9 2	
M11	7 9 0 4 8 6 1	
M12	4 8 7 2 3 0 9	
M13	2 8 3 9 4 0 6 5	
M14	5 7 3 0 9 2 6 1	
M15	9 4 0 5 8 2 6 7 1	
M16	6 8 7 3 9 5 2 1 4	
M17	5 6 3 0 1 8 2 9 4 7	
M18	8 6 5 7 4 9 0 2 1 3	

สำหรับเจ้าหน้าที่
backward

สำหรับเจ้าหน้าที่
Code คำตอบ    0 ไม่ถูกต้อง    1 ถูกต้อง    -8 ไม่รู้ ไม่ตอบ

## ชุด O การบวกลบด้วยสัญลักษณ์ (Symbolic Addition)

หมายเหตุ: คำถามชุดนี้ใช้เพื่อการวิจัยโดยเฉพาะ ซึ่งอาจจะไม่ถูกนำไปใช้คำนวณสถานะความพร้อมของเด็กปฐมวัย

วัสดุ/อุปกรณ์:	ชุดบัตรโจทย์คณิตศาสตร์เชิงสัญลักษณ์ (ชุดที่ 8)
คำแนะนำ:	อนุญาตให้เด็กเปลี่ยนคำตอบได้ และหากเด็กตอบไม่ได้ภายในเวลา 5 วินาที ให้ข้ามไปถามข้อถัดไป พร้อมกับพูดว่า ...มาลองดูข้อนี้สิ...

(วางบัตรโจทย์คณิตศาสตร์ไว้ตรงหน้าเด็ก)

ให้พูดว่า...."เรามาเล่นเกมบวกตัวเลขกันนะคะ/ครับ"

ข้อ	คำสั่ง	คำตอบของเด็ก	สำหรับเจ้าหน้าที่
H1	$1 + 2 = \square$ "คำตอบของข้อนี้คืออะไรคะ/ครับ"	manoda17re	manoda17
H2	$3 + 3 = \square$ "คำตอบของข้อนี้คืออะไรคะ/ครับ"	manoda18re	manoda18
H3	$6 - 1 = \square$ "คำตอบของข้อนี้คืออะไรคะ/ครับ"	manoda19re	manoda19
H4	$5 - 2 = \square$ "คำตอบของข้อนี้คืออะไรคะ/ครับ"	manoda20re	manoda20

สำหรับเจ้าหน้าที่					
Code	คำตอบ	0 ไม่ถูกต้อง	1 ถูกต้อง	-8 ไม่รู้ ไม่ตอบ	-6 หยุดถามคำถาม