

การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรม
เกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ
ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2

รุ่งนภา จำปาเทศ

วิทยานิพนธ์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

**THE DEVELOPMENT OF FOLK PLAYS-BASED
INSTRUCTION TO ENHANCE SOCIAL SKILL IN TERMS
OF ASSISTANCE OF PRESCHOOL 2 CHILDREN**

RUNGNAPA JUMPATES

**A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements
for Master of Education in Curriculum and Instruction
Academic Year 2560
Copyright of Bansomdejchaopraya Rajabhat University**

ชื่อเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่น
ที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ
ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2

ชื่อผู้วิจัย รุ่งนภา จำปาเทศ

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร.วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์


มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาค้นคว้าหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

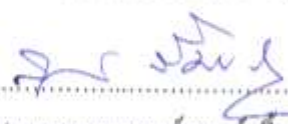

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ หลาบมาลา)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุภรณ์ ถิมบริบูรณ์)


..... กรรมการและเลขานุการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมหมาย มหาบรรพต)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชื่อเรื่อง	การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรม เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2
ชื่อผู้วิจัย	รุ่งนภา จำปาเทศ
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.วิโพภรณ์ วัฒนานิมิตกุล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสัมพันธ์
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 และ 2) เปรียบเทียบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังทำกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน โดยใช้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 จำนวน 25 คน โดยใช้วิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 2) แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ เป็นแบบรูปภาพ 3 ตัวเลือก มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.20 – 0.80 มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 - 0.09 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความเหมาะสม มีองค์ประกอบครบถ้วน ประกอบด้วย 1) แนวคิดของรูปแบบการเรียนการสอน 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน 3) กระบวนการเรียนการสอน และ 4) ผลที่ผู้เรียนได้รับรูปแบบการเรียนการสอน คือ ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมความด้านการช่วยเหลือเพิ่มขึ้น

2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้มีทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ความสำคัญ: รูปแบบการสอน ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

Title	The Development of Folk Plays-based Instruction to Enhance Social Skill in Terms of Assistance of Preschool 2 Children
Author	Rungnspa Jumpates
Program	Curriculum and Instruction
Major Advisor	Associate Professor Dr. Wirot Wattananimitgul
Co-advisor	Assistant Professor Dr. Wichian Intarasompan
Academic Year	2017

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to develop folk plays-based instruction to enhance social skill in terms of assistance of preschool 2 children and 2) to compare social skill in terms of assistance of preschool 2 children between before and after learning through the developed instruction. The sample included twenty-five preschool 2 students of Tedsaban 2 School. The research instruments involved lesson plans and test of social skill in terms of assistance. Data were statistically analyzed in MEAN, standard deviation, and t-test.

The findings revealed as follows.

1) The components of folk plays-based instruction to enhance social skill in terms of assistance of preschool 2 children was found to be appropriate and complete. It was composed of 1) concept 2) learning objectives 3) learning activities and 4) learning outcomes, i.e., the increase of students' social skill in terms of assistance.

2) The social skill in terms of assistance of preschool 2 children was higher than that before the experiment at significance level .01.

Keywords: Instruction, Social Skill in Terms of Assistance

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ ได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากรองศาสตราจารย์ ดร.วิโพภุช วัฒนานิมิตกุล ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสัมพันธ์ กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำปรึกษา และข้อมูลต่างๆขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณนางรัชณี สินธุเศรษฐ ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ ปฏิบัติหน้าที่ในฐานะหัวหน้ากลุ่มงานนิเทศการศึกษา สำนักการศึกษาเขต 2 นางปิยะธิดา เกษสุวรรณ ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักการศึกษาเขต 2 นางสาวจิราภรณ์ ส่องแสง ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษสาขาการศึกษาปฐมวัยที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาล 2 สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองลำดวล อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ขอขอบคุณคณะครูโรงเรียนเทศบาล 2 และนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 2 ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดามารดาและบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอดเป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้การศึกษาวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

รุ่งนภา จำปาเทศ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
การพัฒนารูปแบบการสอน.....	8
หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546.....	18
การเล่นที่บ้าน.....	24
ทักษะทางสังคม.....	39
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	46
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	51
ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการสอน.....	52
ขั้นตอนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	53
ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการสอน.....	54

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
ขั้นตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการสอน.....	58
ขั้นตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้รูปแบบการสอน.....	60
ขั้นตอนที่ 3 พฤติกรรมการเรียนรู้.....	61
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	63
สรุปผลการวิจัย.....	63
อภิปรายผลการวิจัย.....	64
ข้อเสนอแนะ.....	66
บรรณานุกรม.....	63
ภาคผนวก.....	72
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	74
ภาคผนวก ข หนังสือราชการ.....	75
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ.....	79
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	85
ภาคผนวก จ แบบตอบรับและบทความวิจัย.....	122
ประวัติผู้วิจัย.....	134

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน.....	52
2	แสดงรูปแบบการทดลอง.....	53
3	การเปรียบเทียบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ของนักเรียนก่อน และหลังการทดลองใช้รูปแบบการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือก่อนและหลังใช้รูปแบบการสอน.....	58
4	แสดงความสอดคล้องของแบบสังเกตทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือกับแผนการจัดการเรียนรู้.....	77
5	แสดงความสอดคล้องของแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ.....	78
6	ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ.....	79
7	คะแนนทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ก่อน และหลังการทดลองใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน.....	80

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
2	แสดงการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2.....	51

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาปฐมวัยถือได้ว่าเป็นการศึกษาที่สำคัญระดับหนึ่งในการปลูกฝังลักษณะนิสัยให้กับเด็กในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยให้เข้าใจจะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษาเพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้านทั้งด้านอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุลโดยการจัดกิจกรรมที่หลากหลายกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าเหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือบุคลากรเพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันการส่งเสริมทักษะทางสังคมสำหรับเด็กปฐมวัยในปัจจุบันเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ และมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการสื่อสารมากฉะนั้นการพัฒนาประชากรจึงต้องคำนึงถึงแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของสังคมให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และตัวผู้เรียนเองด้วยในอนาคตการพัฒนาในด้านหนึ่งที่สำคัญคือภาษาจึงสามารถพัฒนาได้โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ทั้งนี้เพื่อแสดงความรู้สึกแลกเปลี่ยนความคิดและเข้าใจความหมายของคนในสังคมจึงต้องพัฒนาภาษาให้กับเด็กปฐมวัยซึ่งเป็นบุคคลหลักที่จะเป็นอนาคตของสังคมและประเทศชาติต่อไป

ปัจจุบันการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นมีหลากหลายรูปแบบซึ่งครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากในการเลือกการจัดประสบการณ์มาใช้ เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยจัดกิจกรรมที่เน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้และเกิดพฤติกรรมที่ดีในการเข้าสังคมสอดคล้องกับ กรมวิชาการหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 กำหนดโครงสร้างของหลักสูตร ในหัวข้อประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมเป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับบุคคล และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้ทางสังคมเช่นการเล่นการทำงานกับผู้อื่นกระทรวงศึกษาธิการ (2546,น.20) การที่เด็กได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันจะทำให้เด็กจะได้รู้จักการช่วยเหลือแบ่งปันการร่วมมือการเป็นผู้นำผู้ตาม การรู้จักการรอคอยได้เรียนรู้การผลัดเปลี่ยนกันทำงานซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นพัฒนาการทางสังคมที่ดีและเด็กควรจะมีเพื่อเป็นพื้นฐานในการเข้าสังคมเช่นการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว และจังหวะ กิจกรรมสร้างสรรค์กิจกรรมกลางแจ้งการเล่นตามมุมกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกมการศึกษาที่สามารถพัฒนาพฤติกรรมการทำงานการพัฒนาบุคลิกภาพความเชื่อมั่นในตนเองการพัฒนา

การแสดงออกทางอารมณ์ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม

การพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กในวัยนี้ต้องฝึกให้เด็กเกิดความไว้วางใจในผู้อื่นเมื่ออยู่ร่วมกันทำงานและเล่นร่วมกับผู้อื่น ได้มีความรับผิดชอบในการทำงานต่างๆร่วมกับผู้อื่นอย่างง่ายๆให้เด็กเข้าใจข้อตกลงและเกณฑ์ต่างๆ ฝึกให้รู้จักอดทนรอคอยให้ถึงโอกาสของตนหัดให้เด็กรับฟังผู้อื่นชมเชยผู้อื่น เยาวพา เศษะคุปต์ (2542, น. 85) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาตามแนวคิดใหม่ที่เน้นการพัฒนาด้านสังคมและจิตใจจึงเกิดการจัดโปรแกรมที่เสริมให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง โดยจัดกิจกรรมให้เด็กเลือกทำกิจกรรมตามความสามารถและความสนใจจัดกิจกรรมที่เปิดกว้างให้อิสระในการเลือกให้เด็กได้รับความสนุกสนาน กล้าคิด กล้าแสดงออกทำให้เด็กมีความรู้และทักษะทางสังคมควบคู่ไป นั่นคือการศึกษาในโรงเรียน นั่นคือการศึกษาในโรงเรียนผู้อื่นและกรมวิชาการ (2546 ,น.31) ที่ต้องการให้ครูผู้สอน ในสถานศึกษาสามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเชื่อมโยงเข้าสู่การเรียนรู้โดยเฉพาะการเล่นที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญและชนรุ่นหลังควรอนุรักษ์ไว้ ซึ่งการเล่นเป็นกิจกรรมรู้จักความยุติธรรมรู้จักการให้การรับและช่วยพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโตผ่อนคลายความตึงเครียด และนอกจากนั้น การเล่นยังเป็นการเสริมประสบการณ์ในการเรียน และการทำงานของเด็กในทางที่ดี กระทรวงศึกษาธิการ (2546, น.35) ซึ่งจากประสบการณ์การสอนเด็กปฐมวัยที่ผ่านมาผู้วิจัยสังเกต พบว่า เด็กวัยนี้ชอบเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่มแต่มักทะเลาะกันก่อนที่การเล่นจะจบทุกครั้ง บางคนมีพฤติกรรมชอบนั่งอยู่มุมห้องเรียนคนเดียวไม่ค่อยกับเพื่อน ๆ หรือไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ และบางคนชอบแกล้ง เป็นต้น การละเล่นจึงถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของเด็ก ในปัจจุบันโรงเรียนเป็นสถานที่ที่ควรจะนำเกมการเล่นมาใช้ได้ดีที่สุดเพื่อให้สอดคล้องกับการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยจะไม่จัดเป็นรายวิชาแต่จัดในรูปของกิจกรรมการเล่นเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้กิจกรรมที่จัดให้เด็กในแต่ละวันมีทั้งหมด 6 กิจกรรมได้แก่ กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้ง และเกมการศึกษา โดยทุกกิจกรรมต้องมีสื่อเพื่อช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรมมากที่สุดทั้งยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งที่มีอยู่รอบตัวตามความต้องการความสนใจและความสามารถ

การเล่นจะมีอิทธิพล และมีผลดีต่อการเจริญเติบโตช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาขณะเล่นเด็กมีโอกาสนเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ใช้ประสาทสัมผัส และการรับรู้ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียดแสดงออกถึงความเป็นตนเองและเรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่นการเล่นจึงเป็นเสมือนสื่อกลางให้เด็กสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่นสร้างความสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่น และกับธรรมชาติรอบตัวดังนั้นการจัดทำ

หลักสูตรจึงถือว่า “การเล่น” อย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก

จากความสำคัญ และสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องที่ว่าสร้างสรรค์ มีการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมเข้าไปด้วย เพื่อให้เด็กได้รู้ถึงแนวทางที่ถูกต้องจาก ประสบการณ์การสอนเด็กปฐมวัยที่ผ่านมา ผู้วิจัยสังเกตพบว่า เด็กวัยนี้ชอบเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่ม แต่มักทะเลาะกัน บางคนมีพฤติกรรมชอบนั่งอยู่มุมห้องเรียนคนเดียวไม่คุยกับเพื่อน ๆ หรือไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ และบางคนชอบแกล้งเป็นต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านดังกล่าวจะเอื้อให้เด็กมีประสบการณ์ตรงผ่านเกมการเล่น พื้นบ้านที่สามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมให้เกิดขึ้นกับตัวเด็กได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเกมการเล่นพื้นบ้าน นั้นมีเนื้อหาของกิจกรรมที่เด็กทุกคนต้องมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกันทุกคนมีการพูดคุย สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันภายในกลุ่มได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของกลุ่มเพื่อนแต่ละคนว่ามีพฤติกรรมทางสังคมเป็นอย่างไรสามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน และเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อนได้มากน้อยเพียงใดจะได้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นขณะที่เล่นกับกลุ่มเพื่อนได้นอกจากนี้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านเป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมที่สืบทอดมาในวิถีชีวิตของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันอีกด้วยควรควรเข้าใจพฤติกรรมเด็กได้ดีในการการใช้แบบประเมินพัฒนาการถือเป็นวิธีหนึ่งของการสร้างแบบประเมิน โดยอาศัยทฤษฎีพัฒนาการถือเป็นเครื่องมือสำหรับประเมินของเด็กปฐมวัย ดังนั้นผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษากิจกรรมเสริมประสบการณ์ของเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอันเป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญในการอยู่ร่วมกันในสังคม และการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยก่อนทำกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน และหลังทำกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน

สมมุติฐานการวิจัย

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 2 ที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านมีทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาล 2 ของโรงเรียนเทศบาล 2 สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองลัดหลวง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 1 ห้อง 25 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาล 2 ของโรงเรียนเทศบาล 2 สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองลัดหลวง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรการวิจัย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย โดยจัดกิจกรรมวันละ 45 นาที สัปดาห์ละ 2 วัน รวมระยะเวลา 6 สัปดาห์ ในภาคเรียนที่ 2 / 2559

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

การนำเกมการเล่นพื้นบ้านมาใช้สอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2546 อาทิ มอญซ่อนผ้า วิ่งเปี้ยว โพงพาง รีรีข้าวสาร อ้ายเข็้ออ้ายโจง งูกินหาง เก้าอี้ดนตรี เน้นให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกันทุกในบทเรียนที่สอนโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกฎกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกมการเล่นพื้นบ้านพฤติกรรมของเกมการเล่นพื้นบ้านวิธีการเล่นเกมการเล่นพื้นบ้าน และผลของการเล่นเกมการเล่นพื้นบ้านของนักเรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่าง

สนุกสนาน และทำท่ายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. รูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2
2. เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนที่จะนำการจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านไปพัฒนาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีคุณภาพต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

รูปแบบการสอน หมายถึง แบบแผนที่พัฒนาขึ้นช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และทำท่ายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองเป็นวิธีการที่ได้รับประสบการณ์ตรงที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

เกมการเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นซึ่งได้รับการยอมรับร่วมกันในสังคม โดยมีรากฐานมาจากความเป็นจริงแห่งวิถีชีวิตของชุมชนที่มีการประพฤติปฏิบัติสืบต่อกันมาจากอดีตสู่ปัจจุบัน ฝึกความคิด ความเข้าใจ การแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดระเบียบวินัย เกิดการยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคม

ทักษะทางสังคม หมายถึง การปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างกันในกลุ่มเพื่อสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นใน

ด้านการช่วยเหลือ หมายถึง การที่เด็กแสดงออกเพื่อตอบสนองความต้องการของเพื่อนในการแก้ปัญหาโดยใช้คำพูดหรือกิริยาท่าทางเพื่อให้เพื่อนประสบความสำเร็จในกิจกรรมที่กำลังกระทำอยู่ ทั้งเป็นการขอร้อง และไม่ได้ขอร้องในการทำกิจกรรมร่วมกัน

เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนเทศบาล 2 สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองลัดหลวง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

รูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ หมายถึง รูปแบบการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นบนพื้นฐานหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2546 เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย โดยนำองค์ประกอบที่ได้มาเรียบเรียงสร้างความสัมพันธ์เป็น 4 ขั้นตอนประกอบด้วย

1. หลักการรูปแบบการสอน

2. จุดมุ่งหมายของรูปแบบ

3. กระบวนการสอนของรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านมี 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ ครูผู้สอนบอกชื่อกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน และแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นกิจกรรม ครูผู้สอน แนะนำ อธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกา ความปลอดภัยในการเล่น การรู้จักขอโทษและให้อภัย แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ และให้เด็กทดลองเล่น โดยมีวิธีเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์ ก่อนการเล่น ผู้สอนแบ่งกลุ่มของการเล่นเกม และวางแผนการเล่น เกม ขออาสาสมัคร เมื่อได้แล้วเด็กทุกคนจับมือกัน และนั่งล้อมกันเป็นวงกลม และนับจำนวนผู้ที่นั่งเป็นวงกลมว่ามีจำนวนเท่าไรในการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่นขณะกำลังเล่น ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่นเกม

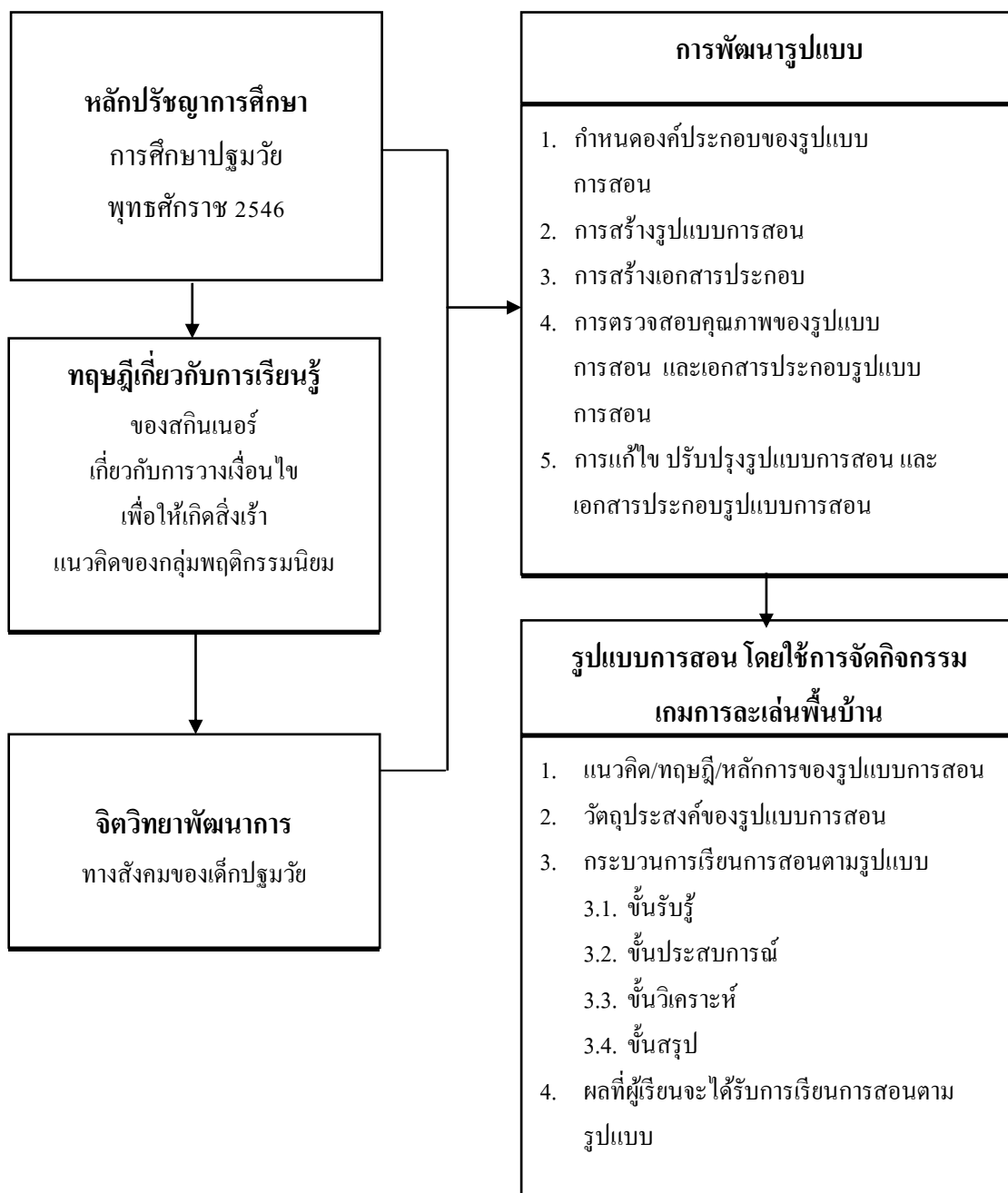
ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์ ครูผู้สอนกระตุ้นให้เด็กคิดเชื่อมโยงการเรียนรู้จากกิจกรรมและประสบการณ์จริง เด็ก ๆ มีความรู้สึกอย่างไรในเกมการละเล่นพื้นบ้าน เกมการละเล่นพื้นบ้านมีประโยชน์อย่างไร การเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไร และช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็น

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป ผู้สอนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยในช่วงเวลาจัดกิจกรรมในเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐาน ทุกด้าน

4. ผลที่ผู้เรียนจะได้รับการเรียนการสอนตามรูปแบบ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาหลักสูตรในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตร โดยศึกษาจากแนวคิดของนักการศึกษา ซึ่งสรุปได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยและพัฒนาครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพัฒนารูปแบบการสอนที่เหมาะสมเพื่อให้ได้นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า และรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลในการนำมาพัฒนาต่อไปนี้

1. การพัฒนารูปแบบการสอน
2. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546
3. กิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน
4. ทักษะทางสังคม
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนารูปแบบการสอน

ความหมายของรูปแบบการสอน

ในทางศึกษาศาสตร์ มีคำที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ คือ รูปแบบการสอน Model of Teaching หรือ Teaching Model และรูปแบบการเรียนการสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอน Instructional Model หรือ Teaching-Learning Model คำว่า รูปแบบการสอน มีผู้อธิบายไว้ดังนี้

1. รูปแบบการสอน หมายถึง แบบหรือแผนของการสอนรูปแบบการสอนแบบหนึ่งจะมีจุดเน้นที่เฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่งรูปแบบการสอนแต่ละรูปแบบจึงอาจมีจุดหมายที่แตกต่างกัน
2. รูปแบบการสอน หมายถึง แผนหรือแบบซึ่งสามารถใช้การสอนในห้องเรียนหรือสอนพิเศษเป็นกลุ่มย่อยหรือเพื่อจัดสื่อการสอนซึ่งรวมถึง หนังสือ ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียง โปรแกรมคอมพิวเตอร์และหลักสูตรรายวิชา รูปแบบการสอนแต่ละรูปแบบจะเป็นแนวในการออกแบบการสอนที่ช่วยให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่รูปแบบนั้นๆ กำหนด
3. รูปแบบการสอน หมายถึง แผนแสดงการเรียนการสอนสำหรับนำไปใช้สอนในห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ให้มากที่สุดแผนดังกล่าวจะแสดงถึงลำดับความสอดคล้องกันภายใต้หลักการของแนวคิดพื้นฐานเดียวกันองค์ประกอบทั้งหลายได้แก่ หลักการของรูปแบบจุดมุ่งหมายเนื้อหาและทักษะที่ต้องการสอนยุทธศาสตร์การสอนวิธีการสอนกระบวนการสอนขั้นตอน และกิจกรรมการสอน และการวัดและประเมินผล

คำว่า รูปแบบการเรียนการสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอนมีผู้อธิบายไว้ดังนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนหมายถึง โครงสร้างที่แสดงความสัมพันธ์และส่งเสริมซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเรียนการสอนได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการสอน การประเมินผล รวมทั้งกิจกรรมสนับสนุนอื่นๆ โดยผ่านขั้นตอนตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

2. รูปแบบการเรียนการสอนเป็นโครงสร้างที่ใช้เป็นแนวในการสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนและจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนการสอนจากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ พบว่านักการศึกษาไทยส่วนใหญ่ใช้คำว่า รูปแบบการสอน มากกว่ารูปแบบการเรียนการสอน และรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ทิศนา แคมมณี (2550, น.3-4) กล่าวว่า รูปแบบการสอนหมายถึงสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างมีระบบระเบียบมีแบบแผนตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่าง ๆ โดยอาศัยวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆเข้ามาช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามหลักการที่ยึดถือดังนั้นคุณลักษณะสำคัญของรูปแบบการสอนจึงต้องประกอบด้วยสิ่งต่างๆต่อไปนี้

1. มีปรัชญาหรือทฤษฎีหรือหลักการหรือแนวคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือเป็นหลักการของรูปแบบการสอนนั้นๆ

2. มีการบรรยายหรืออธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน

3. มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการพิสูจน์ทดลองถึงประสิทธิภาพของระบบนั้นๆ ดังนั้น รูปแบบการเรียนการสอนจึงหมายถึง สภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน ที่จัดไว้อย่างเป็นระเบียบตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อต่างๆ

โดยมีการจัด กระบวนการหรือขั้นตอนในการเรียนการสอน โดยอาศัยวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆ เข้ามาช่วย ทำให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามหลักการที่ยึดถือ ซึ่งได้รับการพิสูจน์ ทดสอบหรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของ รูปแบบนั้นๆ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ เน้นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (cognitive domain) การพัฒนาด้านจิตพิสัย (affective domain) การพัฒนาด้านทักษะพิสัย (psychomotor domain) การพัฒนาด้านทักษะกระบวนการ (process skills) หรือการบูรณาการ (integration) ทั้งนี้ รูปแบบดังกล่าวล้วนเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีลักษณะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ทิศนา แคมมณี (2545, น.221-296) กล่าวว่า จากการสังเกตและวิเคราะห์ผลงานของนักการศึกษาผู้ค้นคิดระบบและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนต่างๆพบว่านักศึกษานิยมใช้คำว่า

“ระบบ” ในความหมายที่เป็นระบบใหญ่ๆ เช่น ระบบการศึกษา หรือถ้าเป็นระบบการเรียนการสอน ก็ จะครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญๆ ของการเรียนการสอน ในภาพรวมและนิยมใช้คำว่า “รูปแบบ” กับระบบที่ย่อยกว่า โดยเฉพาะกับ “วิธีสอน” ซึ่งเป็นองค์ประกอบย่อยที่สำคัญของระบบการเรียน การสอน ดังนั้นการนำวิธีสอนใดๆ มาจัดทำอย่างเป็นระบบตามหลักและวิธีการจัดระบบแล้ววิธี สอนนั้นก็จะกลายเป็น “ระบบวิธีสอน” หรือที่นิยมเรียกว่า “รูปแบบการเรียนการสอน”

ความสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอน

ออเกน และ คอซัค (Eggen & Kauchak, 2006, p.18) กล่าวว่า รูปแบบการสอนเป็นแบบ แผนการดำเนินการเรียนการสอนที่มีลักษณะแตกต่างจากการเรียนการสอนทั่วไปอยู่ 4 ประการ ได้แก่

1. รูปแบบการสอนได้รับการออกแบบ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ตาม จุดมุ่งหมายเฉพาะของรูปแบบการสอนนั้น
2. รูปแบบการสอนประกอบด้วยขั้นตอนการเรียนการสอนเฉพาะที่กำหนดขึ้นเพื่อช่วยให้ ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ของรูปแบบการสอนนั้น
3. รูปแบบการสอนมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้
4. รูปแบบการสอน ประเภททฤษฎีการจูง ทิศนา แจมมณี (2550, น.222) กล่าวถึง เป้าหมายรูปแบบการสอนได้นำเสนอรูปแบบการสร้างแรงจูงใจที่จำเป็นต้องมี ได้แก่
 - 1.1 มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ซึ่งผู้สอนสามารถนำเทคนิคดังกล่าวมา ประยุกต์ใช้ สำหรับ รูปแบบการสอนนั้น
 - 1.2 การแนะแนว ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับอธิบายคุณลักษณะ สำหรับการจัดการเรียน การสอน โดยซึ่งนำทฤษฎีมาผนวกให้สอดคล้องกัน
 - 1.3 การบริหารจัดการ เป็นการบูรณาการสำหรับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของ ระบบซึ่งผู้เรียนและผู้สอนสามารถ ไปถึงเป้าหมายพร้อมๆ กัน
 - 1.4 มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้ กระบวนการเรียนการสอนนั้นๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

จากลักษณะสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวจะเห็นว่ารูปแบบการเรียน การสอนจะต้องผ่านการออกแบบมาเป็นอย่างดีเพื่อใช้เป็นแบบแผนหรือแนวทางในการปฏิบัติ การเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ โดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่ง ใช้ในการกำหนดลักษณะขององค์ประกอบการเรียนการสอน และนำวิธีการเชิงระบบมาจัด ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการเรียนการสอนเหล่านั้นรูปแบบการเรียนการสอนเปรียบเสมือน พิมพ์เขียวที่วิศวกรใช้ เป็นแบบแผนในการสร้างอาคารแต่รูปแบบการเรียนการสอนเป็นพิมพ์เขียว

สำหรับครูซึ่งใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและเปิดโอกาสให้ครูที่มีความคิดสร้างสรรค์และความชำนาญสามารถปรับใช้ให้เหมาะกับนักเรียนและบริบทในการเรียนการสอนได้ เช่นเดียวกับที่วิศวกรผู้ชำนาญงานใช้ความสามารถและความคิดริเริ่มในการดำเนินการก่อสร้างอาคารออกเอน และ คอซัค(Eggen & Kauchak,2006, p.19)

การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการสอน

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสารดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง
2. ลักษณะของนักเรียนที่ต้องการให้เกิดตามหลักสูตร
3. สภาพการจัดการเรียนการสอน
4. ผลการเรียนการสอน

การสร้างรูปแบบการสอน

การสร้างรูปแบบการสอนนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาการเรียนการสอนอยู่บนพื้นฐานของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย โดยนำองค์ประกอบที่ได้มาเรียบเรียงสร้างความสัมพันธ์เป็นขั้นตอนจึงได้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น

1. หลักการรูปแบบการสอนการจัดการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

2. จุดมุ่งหมายของรูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ และให้นักเรียนอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้

3. เนื้อหาการนำเกมการเล่นที่บ้านมาใช้สอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2546 โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกฎกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของพฤติกรรมการเล่น เกม วิธีการเล่นเกม และผลของการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และ ท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง

กระบวนการสอนของรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านมี 4 ขั้นตอนดังนี้

- 1.1 ขั้นรับรู้ เป็นขั้นให้คำแนะนำอธิบายวิธีการเล่นและบอกข้อตกลงตามกฎกติกาแล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ
 - 1.2 ขั้นประสบการณ์เป็นขั้นปฏิบัติตามแยกกลุ่มวางแผนการเล่นครูควรสังเกตพฤติกรรมการเล่นบันทึกข้อมูล และต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่น
 - 1.3 ขั้นวิเคราะห์เป็นขั้นสรุปซักถามและเปลี่ยนความคิดเห็นจากประสบการณ์ในการทำกิจกรรมร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดตามจุดมุ่งหมาย
 - 1.4 ขั้นสรุป เป็นขั้นนำความรู้ใหม่ที่ได้เพิ่มจากความรู้เดิมสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้และครูควรชี้แนะความรู้ความเข้าใจที่เป็นเหตุผลที่ถูกต้อง
4. ผลที่ผู้เรียนได้รับจากการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ คือ ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

หลักปรัชญาในรูปแบบการสอน

แนวคิด/ทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ เป็นผู้คิดทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบกระทำหรือแบบปฏิบัติการ ซึ่งมีชื่อเรียกต่าง ๆ กันคือ Operant Conditioning Theory หรือ Instrumental Conditioning Theory หรือ Type-R Conditioning Theory สกินเนอร์ได้เสนอแนวคิดโดยจำแนกทฤษฎีทางพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้แบบ Type-S (Response Behavior) ซึ่งมีสิ่งเร้า (Stimulus) เป็นตัวกำหนดหรือดึงออกมาเช่นน้ำลายไหลเนื่องจากเห็นขนมที่น่าทานสะดุ้งเพราะเกิดการเกมการเล่น หรือการหรีตาเมื่อเปิดหลอดไฟที่มีแสงสว่างมากการทดสอบที่ กล่าวมาแล้ว คือ ตัวอย่างการตอบสนองแบบอัตโนมัติ

2. พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้แบบ Type - R (Operant Behavior) พฤติกรรม หรือการตอบสนองแบบนี้จะต่างกับแบบแรกบ้างจยต่างๆที่สำคัญเป็นตัวกำหนดหรือเป็นผู้สั่งให้กระทำต่อสิ่งเร้าไม่ใช่ให้สิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดปัจจัยที่สำคัญ เช่น การซักผ้า การปรุงอาหาร การทำความสะอาดบ้าน พฤติกรรมต่าง ๆ ของคนในชีวิตประจำวันเป็นพฤติกรรมแบบ (Operant Conditioning) หลักการเรียนรู้ที่สำคัญหลักการเรียนรู้ของทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ เน้นการกระทำของผู้ที่เรียนรู้มากกว่าสิ่งเร้าที่กำหนดให้กล่าวคือเมื่อต้องการให้อินทรีย์เกิดการเรียนรู้จากสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งเราจะให้ผู้เรียนรู้เลือกแสดงพฤติกรรมเองโดยไม่บังคับหรือบอกแนวทางในการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้แล้วจึง "เสริมแรง" พฤติกรรมนั้นทันทีเพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งทฤษฎีการเรียนรู้การวาง

เงื่อนไขแบบการกระทำนั้นพฤติกรรมการตอบสนองจะขึ้นอยู่กับ การเสริมแรง (Reinforcement) ตัวเสริมแรงแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใด ๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้ว ทำให้อัตราการตอบสนองเพิ่มมากขึ้น เช่น คำชมเชย รางวัล อาหาร

2. ตัวเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใด ๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้ว ทำให้การตอบสนองเพิ่มขึ้นในทางลบเป็นตัวเสริมแรงทางลบ เช่น เสียงดัง อากาศร้อน คำตำหนิ การทำโทษเป็นการนำตัวเสริมแรงลบเข้ามาเพราะการทำโทษบางอย่างหากนำไปใช้จะมีผลให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนไปในลักษณะที่เข้มข้น

การนำทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ไปใช้ในการจัดการศึกษาปฐมวัย

1. การใช้เสริมแรง (Reinforcement) ทุก ๆ ขั้นตอนในของการจัดกิจกรรมแต่ละครุควรให้มีการเสริมแรงโดยการชมเชยหรือให้แรงจูงใจ โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น การให้รางวัล ทั้งนี้เพราะเด็กในวัยนี้ต้องการให้ผู้อื่นสนใจตนหรือเห็นว่าตนเองสำคัญกว่าคนอื่น การให้แรงจูงใจจะทำให้เด็กเกิดความสนใจ พอใจที่จะเรียน

2. การปลูกฝังพฤติกรรมบางอย่าง และการลดพฤติกรรมบางอย่าง (Shaping Behavior) หลักการสำคัญของทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ก็คือการควบคุมการตอบสนองด้วยวิธีการเสริมแรง กล่าวคือ เราจะให้การเสริมแรงเฉพาะในเรื่องที่ต้องการเพื่อให้เกิดเป็นนิสัยติดตัว ดังนั้นถ้าเราต้องการให้เด็กมีพฤติกรรมใหม่ในเรื่องใดก็ควรให้การเสริมแรงพฤติกรรมนั้น เพื่อให้เด็กทำต่อไปจนเป็นนิสัยแต่ถ้าต้องการให้พฤติกรรมใดหายไปก็ควรลดการเสริมแรงพฤติกรรมนั้นก็จะทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนานั้นหายไป การปลูกฝังพฤติกรรมใหม่ให้แก่เด็กโดยการใช้การเสริมแรงเป็นสิ่งควบคุมพฤติกรรม ครูควรมีการวางแผนให้เหมาะสม บทเรียนแบบโปรแกรม (Programmed Matching) และเครื่องช่วยสอน (Teaching Learning) สกินเนอร์ได้เสนอการสอนแบบ โปรแกรมซึ่งจัดแบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็น ส่วนย่อย ๆ เป็นขั้น ๆ และจัดลำดับให้เป็นเหตุเป็นผลเพื่อให้เรียนได้ง่าย และเมื่อสำเร็จแต่ละขั้นจะได้รับแรงเสริม หรือให้รางวัลทันทีทั้งบทเรียนสำเร็จรูปและเครื่องช่วยสอนต่างเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยมีคำตอบที่ถูกต้องไว้ให้ซึ่งบทเรียนดังกล่าวควรนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน (Erikson) ได้เน้นความสำคัญที่วัยของเด็กขั้นตอนของการพัฒนาการและสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวเด็กว่าถ้าเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เขาพอใจประสบความสำเร็จเขาจะมองโลกในแง่ดีมีความเชื่อมั่นและไว้วางใจผู้อื่นแต่ถ้าเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีไม่พอใจจะมองโลกในแง่ร้ายขาดความเชื่อมั่นในตนเองและไม่ไว้วางใจผู้อื่น

อิริคสัน ยังได้ย้ำว่า ถ้าหากเด็กไม่พัฒนาและผ่านขั้นต้นแล้วเด็กก็จะไม่สามารถพัฒนาในขั้นต่อ ๆ ไปได้ การนำมาใช้ในการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา นั้นการจัดการกิจกรรมในขั้นก่อนประถมศึกษาเน้นการที่เด็กได้ ประสบความสำเร็จ และพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมของห้องเรียนต่อเพื่อนฝูงและต่อครู ทั้งนี้เพื่อให้เด็กมองสังคมใหม่สังคม โรงเรียนในด้านดี มีความเชื่อมั่น และไว้วางใจต่อผู้อื่น และถ้าหากว่าเด็กพอใจและมองโรงเรียนในแง่ดีแล้ว เด็กก็อยากมาโรงเรียนก็จะได้รับการพัฒนาให้เจริญเติบโตขึ้นการช่วยเหลือตนเอง เช่น การไปห้องน้ำ การแต่งกาย การเก็บของ เล่นเข้าที่นั้น ในระยะเริ่มต้นครูจะดูแลอยู่อย่างใกล้ชิด และใช้การชมเชยการชักชวนให้ทำกิจกรรมร่วมกับครูก็จะเป็นการไม่บังคับ เด็กไม่เกิดการต่อต้านและเกิดความพอใจเป็นรางวัลในการทำกิจกรรมช่วยเหลือการหัวเราะเยาะในสิ่งที่เด็กทำหรือการขัดแย้งชั้นผลงานที่อาจจะก่อให้เกิดการละอายก็ไม่ควรใช้ เพราะจะทำให้เด็กไม่กล้าแสดงออกอีกต่อไป กิจกรรมในระดับก่อนประถมศึกษาเน้นผ่านการเล่น ซึ่งเป็นการสนุกสนานสื่ออุปกรณ์ที่ใช้ ก็เรียกร้องและเชิญชวนต่อการเข้าร่วมการใช้จินตนาการบทบาทสมมติซึ่งเป็นการตอบสนองต่อพัฒนาของเด็กวัยนี้ก็มีการจัดให้อยู่ตลอดเวลา

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม

นักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมเช่น วัตสัน ฟลอปและสกินเนอร์; Jonhn B. Watson 1876 -1858 ; Ivan P. Pavlov, 1846 - 1926 ; B.F.Skinner, 1904 - 1990 อ้างถึงในสุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2544, น. 185-186) ผลงานของนักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งนำไปใช้มากในการปรับพฤติกรรมความเชื่อของกลุ่มพฤติกรรมนิยม คือพฤติกรรมทุกอย่างจะต้องมีสาเหตุพฤติกรรมเป็นการตอบสนองบุคคลต่อสิ่งเร้ามุ่งศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองซึ่งแยกย่อยไปได้เป็น 2 แนวคิดคือแนวคิดของทฤษฎีที่ว่าด้วยการกำหนดเงื่อนไข (The Conditioning Theory) ทฤษฎีที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ต่อเนื่อง (The Connection Theory) ทฤษฎีที่ว่าด้วยการกำหนด เงื่อนไข เชื่อว่าสิ่งเร้าสิ่งหนึ่ง เมื่อไม่สามารถทำให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ ต้องหาสิ่งเร้าอื่นที่เหมาะสมเข้าคู่ เพื่อทำให้เกิด พฤติกรรมนั้น ส่วนทฤษฎีที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ต่อเนื่องเชื่อว่าการตอบสนองหรือการกระทำใดก็ตามเมื่อได้ผลเป็นที่น่าพอใจ และแก้ปัญหาได้บุคคลจะจำการตอบสนองหรือการกระทำนั้นๆ ไปใช้ในสถานการณ์อื่นที่คล้ายสถานการณ์เดิมอีกแนวคิดและทฤษฎีจากนักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมเป็นแนวทางในการพัฒนา และควบคุมพฤติกรรมของบุคคลในแง่มุมต่างๆ โดยใช้สิ่งเร้าที่เลือกสรรแล้วมาเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม ซึ่งกลุ่มพฤติกรรมนิยมเชื่อว่าเราสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลได้โดยใช้สิ่งเร้าที่บุคคลต้องการมากำหนดการกระทำ และการใช้แรงเสริมหรือรางวัลมาทำให้พฤติกรรมที่ต้องการเกิดซ้ำขึ้นอีกจนกลายเป็นพฤติกรรมที่ถาวรและทำดีโดยสม่ำเสมอแต่ขณะเดียวกันกลุ่มนี้ก็เน้นการลงโทษ

กับพฤติกรรมที่ไม่ดีด้วยโดยเชื่อว่าการลงโทษจะทำให้บุคคลลดการทำไม่ดีเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษกับพฤติกรรมที่ไม่ดีด้วยโดยเชื่อว่าการลงโทษจะทำให้บุคคลลดการทำไม่ดีเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษซึ่งการให้รางวัลกับพฤติกรรมที่ดี และลงโทษพฤติกรรมที่ไม่ดีนี้บุคคลอาจใช้เพื่อพัฒนาตนเองที่นอกเหนือจากการพัฒนาคนอื่นได้ด้วยโดยให้รางวัลแก่ตนเองเมื่อสามารถควบคุมตนให้ทำดีได้ และอาจเพิ่มงานให้ตนเองในบางครั้งเมื่อพบว่าได้ละเลยงานในความรับผิดชอบไปบ้าง เป็นต้น

สรุป “ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม” มองธรรมชาติของมนุษย์ในลักษณะที่เป็นกลาง คือ ไม่ดี-ไม่เลว การกระทำต่างของมนุษย์เกิดจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายนอกพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า (Stimulus Response) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองกลุ่มพฤติกรรมนิยมให้ความสนใจกับ “พฤติกรรม” มากเพราะพฤติกรรมเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดสามารถวัดและทดสอบได้ ทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มนี้ประกอบด้วยแนวคิดสำคัญๆ

การเรียนการสอนในปัจจุบันนี้ เป็นการเรียนการสอนแบบตามแนวคิดของนักจิตวิทยาของกลุ่มพฤติกรรมความหมายทางจิตวิทยาของกลุ่มพฤติกรรมการเรียนรู้ คือกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น ทฤษฎีสิ่งเร้า และการตอบสนอง ทฤษฎีพัฒนา การเซว่ปัญหา

หลักจิตวิทยาในการพัฒนารูปแบบการสอน

พัฒนาการของเด็กวัยต่าง ๆ จะมีความแตกต่างกัน ซึ่งนับได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะวัยที่สามารถจำแนกให้เห็นเป็นลักษณะเด่นประจำวัยได้ และพัฒนาการของเด็กปฐมวัยนั้นเป็นพื้นฐานในการเข้าใจพฤติกรรมที่เป็นปกติธรรมดาของเด็กวัยนี้ ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2543, น.37) สำหรับการอ้างความสำคัญของการเรียนรู้ประกอบด้วยกระบวนการที่กล่าวไว้ข้างต้น เมื่อมีการเสนอสิ่งเร้านั้นมีอยู่ด้วยกัน 4 ประการ

1. แรงขับ (Drive) หมายถึง แรงผลักดันเพื่อนำไปสู่เป้าหมายแห่งความสำเร็จ ส่งผลให้ผู้สอน มีแรงผลักดันเพื่อให้ผู้เรียนตอบสนองความต้องการนั้น
2. สิ่งเร้า (Stimulus) หมายถึง สิ่งทีกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถสัมผัสปราสาททั้ง 5 ซึ่งผู้เรียนจะได้รับความรู้ (Message) หรือการชี้แนะ(cue) ในทางที่ถูกต้องหลังการทดสอบ
3. การตอบสนอง (Response) หมายถึง การพิจารณาเลือกวิธีที่วิเคราะห์แล้วเหมาะสมต่อผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าและแสดงออกมาในทางที่ถูกต้อง

4. การเสริมแรง (Reinforcement) หมายถึง การชมเชยผู้เรียนเป็นสิ่งที่ควรกระทำในกรณีที่ผู้เรียนตอบสนองถูกต้อง สมพร สุทัศนีย์ (2541, น.9) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กปฐมวัย (Preschool Child) ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการทางกาย เด็กวัยนี้เป็นวัยเจริญเติบโต ต้องการอาหารและสารอาหารที่เหมาะสมกับเพศและวัย พร้อมการออกกำลังกายที่เหมาะสมกับวัย จะส่งผลให้ส่วนสูงและน้ำหนักเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ส่วนสูงมากกว่าด้านข้างกล้ามเนื้อ และกระดูกจะเริ่มแข็งแรงขึ้นแต่กล้ามเนื้อที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวยังเจริญไม่เต็มที่ การประสานงานของอวัยวะต่าง ๆ ยังไม่ดีพอ จากการศึกษาของ Gesell และคนอื่น ๆ เด็กอายุ 3-5 ขวบ มีพัฒนาการทางกายแตกต่างกันบางคนสามารถทรงตัวได้คล่องได้เร็วขึ้นควบคุมการเดินให้ช้าลงและเร็วได้กระโดดไกล ๆ ได้เดินและกายบริหารได้ตามจังหวะดนตรี การประสานงานของกล้ามเนื้อดีขึ้น

2. พัฒนาการทางอารมณ์ ในวัยอนุบาล ในขณะที่การพัฒนาด้านร่างกายของเด็กปฐมวัยต้องกระทำควบคู่กันไป ซึ่งในหัวข้อนี้ จะเน้นในเรื่องการอารมณ์ต่าง ๆ ออกมาอย่างเปิดเผย และมีอิสระเต็มที่ ในสภาพสังคมที่มีปัญหาอาจจะส่งผลมายังเด็กวัยนี้ เช่นเกิดความกลัวอย่างสุดขีดโมโหร้าย ซึ่งเป็นสิ่งที่เราไม่พึงประสงค์เงื่อนไขที่สังคมสร้างขึ้นคือสาเหตุหลักสำหรับแนวคิดนี้ สามารถกำหนดทิศทางและแนวทางที่ถูกต้องได้ด้วยความร่วมมือและความเอาใจใส่จากพ่อแม่และคนใกล้ชิดอาจจะเริ่มต้นจากสังคมในบ้าน และสังคมนอกบ้าน เมื่อเด็กวัยนี้ต้องการใช้ชีวิตกับสังคมอาจจะต้องใช้การดูแลอยู่ห่าง ๆ แล้วจึงค่อยๆ สอนและแนะนำในทางที่ถูกต้อง ดังนั้น จึงมีความรู้สึกไม่ได้อยู่ตามลำพัง และจะพยายามปรับตัวให้เข้ากับสังคมที่สมวัยความมั่นใจของเด็กวัยนี้ส่งผลให้เด็กวัยนี้สามารถกล้าคิดกล้าทำและมีความสามารถทางอารมณ์ในการดำเนินชีวิต การให้ความสำคัญสำหรับการพัฒนาอารมณ์นั้น ครอบครัวเป็นสถาบันที่สำคัญ สำหรับปลูกฝังทั้งความคิดและอารมณ์ การใช้คำพูดเพื่อชี้แนะ และแนะนำการใช้หลักเหตุและผลสำหรับการแสดงออกทางอารมณ์ต่างๆ แทนการแสดงออกที่ไม่ดีด้วยการรุกรานด้วยกำลังกายเพราะพัฒนาการทางร่างกายยังไม่โตเต็มที่ เด็กแต่ละคนมีอารมณ์ไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การเลี้ยงดูและอบรมจากพ่อแม่ และสภาพแวดล้อมทางสังคมที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ในส่วนของเด็กที่ได้รับความรักและการเอาใจใส่ดูแล ที่ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย ผลลัพธ์ที่ได้ เด็กจะเชื่อฟังคำสอนผู้ใหญ่ ไม่เกรงและสามารถตอบสนองความต้องการในทางที่ถูกต้อง ซึ่งจะต่างจากเด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ตรงกันข้ามเหล่านี้เป็นต้น

3. พัฒนาการทางสังคม เป็นสิ่งสำคัญซึ่งจะทำให้เด็กปฐมวัยได้รู้จักการติดต่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับการมีชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ เด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้และเข้าใจการอยู่ร่วมกันการมีน้ำใจคือการแบ่งปันซึ่งกันและกันยังรวมไปถึงพัฒนาการการเรียนรู้ และการสื่อสาร สามารถใช้ภาษาได้

ดีขึ้น ต้องอาศัยพ่อแม่และผู้ใกล้ชิดตลอดจนครูผู้สอนในชั้นอนุบาลอบรมสั่งสอน ให้เด็กวัยนี้รู้จักเคารพพ่อแม่และครูผู้สอนการพูดจาสุภาพการเคารพกราบไหว้ ฯลฯ ต้องการให้เด็กวัยนี้เติมโตมาเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดีและมีคุณภาพ โตเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ดังนั้นเมื่อเด็กเข้าไปอยู่ในโรงเรียนอนุบาลจะรู้จักคบเพื่อนรู้จักการผ่อนปรนรู้จักอดทนในบางโอกาสพร้อมรับคำสอนที่ถูกต้องจากครูผู้สอนรู้จักการให้และการรับ Piaget นักจิตวิทยาากลุ่มที่เน้นความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) กล่าวว่า เด็ก 3-5 ขวบ เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมจากเพื่อนในโรงเรียนอนุบาลหรือเพื่อนบ้านวัยเดียวกันแต่เด็กวัยนี้ยังเข้าใจถึงความถูกต้องและความไม่ลืกลซึ่งนักดั่งนั้นจึงควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ได้พัฒนาในเรื่องการยอมรับการแยกตัวจากพ่อแม่ฝึกให้มีความเชื่อมั่นเมื่ออยู่กับคนอื่นให้เด็กเข้าใจระเบียบและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ฝึกให้รู้จักการแบ่งปัน การให้อภัยกัน และรู้จักอดทน

4. พัฒนาการทางสติปัญญา เด็กวัยนี้มีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง สามารถรับรู้และเรียนรู้ศัพท์เพิ่มเติมเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะเด็กอายุ 3 ขวบจะรู้จักศัพท์ประมาณ 3,000 คำ และเด็กสามารถใช้คำ วลี และประโยค สำหรับการสนทนาในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นการเรียนรู้กับสภาพสังคมที่เกิดขึ้นจริง เริ่มช่างซักช่างถาม มักจะมีคำถามว่า “ทำไม” “อย่างไร” แต่ก็ไม่สนใจคำตอบและคำอธิบายคำพูดของเด็กวัยนี้สามารถพูดประโยคยาว ๆ ที่ต่อเนื่องกันได้สามารถเล่านิทานสั้น ๆ ให้จบได้และมักจะเอาเรื่องจริงปนกับเรื่องสมมติ สำหรับเด็กวัย 5 ขวบ พัฒนาการทางภาษาสูงมากเด็กสามารถตอบคำถามตรงเป้าหมาย ชัดเจน และสั้นการซักถามน้อยลง แต่จะสนใจเฉพาะเรื่องไป ควรฝึกให้เด็กได้มีประสบการณ์การสื่อสารด้วยวิธีการพูด โดยมีครูผู้สอนคอยสังเกตและดูแลอย่างใกล้ชิด และแนะนำสิ่งที่ถูกต้องให้เหมาะสมกับวัย และควรหมั่นเวียนกัน สำหรับการโต้ตอบคำพูด และสร้างสถานการณ์ให้เด็กวัยนี้ ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีเหมาะสำหรับแสดงออกเพื่อส่งเสริมจินตนาการได้อย่างถูกต้อง แต่เด็กวัยนี้ไม่มีพัฒนาการที่เกี่ยวกับการจัดประเภทของสิ่งของเป็นหมวดหมู่เด็กยังไม่มีความเข้าใจยังไม่มีความเข้าใจไม่มีเหตุผลและประเมินค่าสิ่งต่าง ๆ ตามที่เห็นด้วยตาเท่านั้นจะเห็นได้ว่าเด็กก่อนวัยเรียนนี้มีพัฒนาการทางร่างกายที่กำลังเจริญเติบโตภาวะอารมณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม และสังกรมรอบด้านเริ่มมีสังคมมีการเรียนรู้สิ่งที่ไม่ควรทำไม่ควรทำฝึกการเป็นผู้ให้และผู้รับ และมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่คือนวัยที่อยากรู้อยากเห็นอยากทำ เรียนรู้เร็วเป็นแนวทางที่ครูผู้สอนควรระวังสังเกต และเข้าใจในพฤติกรรมของเด็กก่อนจะดำเนินการสอนและให้ความรู้ต่าง ๆ กับเด็กก่อนวัยเรียนเหล่านี้

สรุปได้ว่าควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ได้พัฒนาในเรื่องการยอมรับการแยกตัวจากพ่อแม่ฝึกให้มีความเชื่อมั่นเมื่ออยู่กับคนอื่นให้เด็กเข้าใจระเบียบ และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ฝึกให้รู้จักการแบ่งปัน

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

หลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 มีสาระสำคัญดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2548, น.6-8) เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมพัฒนาการตลอดจนการเรียนรู้ที่เหมาะสมด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ผู้เลี้ยงดูหรือบุคคลที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาเพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้านอย่างสมดุลเต็มศักยภาพบรรลุตามปรัชญาการศึกษาปฐมวัยโดยมีหลักการดังนี้

- 1) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัย ทุกประเภท
- 2) ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดู และให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญซึ่งพ่อแม่และครูผู้สอนเป็นตัวแปรที่สำคัญ สำหรับการอบรมและสั่งสอน เพื่อให้เด็กปฐมวัยเติบโตอย่างมีคุณภาพ
- 3) พัฒนาเด็กโดยผ่านการเล่นกิจกรรมด้วยการเพิ่มสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย
- 4) จัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้และเรียนรู้ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพ
- 5) ร่วมมือกันระหว่างครอบครัว สังคม และองค์กรที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 พัฒนาขึ้นมาโดยอาศัยแนวคิดต่อไปนี้ กระทรวงศึกษาธิการ (2548, น.3-4)

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี กล่าวคือ เด็กปฐมวัยทุกคนควรได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐาน การทำกิจกรรมเพื่อสร้างพัฒนาการของมนุษย์ให้มีคุณภาพ อาจครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญในด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา พัฒนาการของเด็กต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และพร้อมทุกด้านตามวัย และวุฒิภาวะการฝึกฝนเด็กต้องเริ่มต้นวางแผนตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึงอายุต่ำกว่า 6 ปี เริ่มต้นจากการใช้ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องสามารถนำมาประยุกต์ใช้ฝึกการพัฒนาเด็กปฐมวัย ทฤษฎีพัฒนาการด้านร่างกายเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็ก ต้องอาศัยวุฒิภาวะของความสามารถ จะอธิบายว่า เด็กเกิดขึ้นมาพร้อมกับความสามารถในการเรียนรู้ที่ไม่เท่ากัน ซึ่งการพัฒนาการเรียนรู้จะพัฒนาขึ้นตามอายุ ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม ถิ่นที่ ถิ่นที่ แต่ในช่วงอายุเด็กได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ตนพอใจได้รับความรักความอบอุ่นอย่างเพียงพอจากผู้ใกล้ชิดมีโอกาสช่วยตนเองทำกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย และมีอิสระที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ตนอยากรู้อะไรๆ

สรุปได้ว่า แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการเด็กจึงเสมือนหนึ่งแนวทางให้พ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กได้เข้าใจธรรมชาติหรือความสามารถของเด็กสามารถอบรมเลี้ยงดู และจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัย และความแตกต่างของแต่ละบุคคลในอันที่จะส่งเสริมให้เด็กพัฒนาได้ตามศักยภาพจนบรรลุผลตามเป้าหมายที่ต้องการ ได้ชัดเจนขึ้นการจัดทำหลักสูตรจึงยึดแนวคิดในการให้ความสำคัญกับความสามารถตามวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กโดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางของการจัดการศึกษา

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ การเรียนรู้ของมนุษย์มีผลสืบเนื่องมาจากประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้รับในชีวิตประจำวันการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็กขึ้นจากกระบวนการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล และสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำให้เกิดขึ้นด้วยตนเองมีโอกาสคิดริเริ่มตามความต้องการ และความสนใจของตนเองรวมทั้งอยู่ในบรรยากาศที่เป็นอิสระอบอุ่นปลอดภัย ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

สรุปได้ว่า จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมโอกาสการเรียนรู้ของเด็กให้เป็นไปตามศักยภาพที่มีอยู่นอกจากนี้การเรียนรู้ยังเป็นพื้นฐานของการพัฒนาการในระดับที่สูงขึ้นโดยที่คนเราเรียนรู้มาตั้งแต่เกิดตามธรรมชาติก่อนที่จะเข้ามาสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยการจัดทำหลักสูตรจึงยึดแนวคิดที่สนับสนุนให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์จริงด้วยตัวเด็กเองในสภาพแวดล้อมที่เป็นอิสระเอื้อต่อการเรียนรู้ และมีการจัดกิจกรรมให้เหมาะกับระดับพัฒนาการของเด็กแต่ละคน

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตของเด็กทุกคนเด็กจะรู้สึกมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกตสำรวจสิ่งต่างๆ รอบตัวมีโอกาสทำการทดลองสร้างสรรค์คิดแก้ปัญหา และค้นพบความเป็นจริงของโลกภายนอกด้วยตนเองการเล่นจะมีอิทธิพล และมีผลดีต่อการเจริญเติบโตช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ขณะเล่นเด็กมีโอกาสเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ผ่อนคลายอารมณ์ดึงเครียดแสดงออกถึงความเป็นตนเอง และเรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น

สรุปได้ว่า การเล่นจึงเป็นเสมือนสื่อกลางให้เด็กสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่นสร้างความสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่น และกับธรรมชาติรอบตัว ดังนั้นการจัดทำหลักสูตรจึงถือว่า “การเล่น” อย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการประสบการณ์ให้กับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี

3. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม และสังคมบริบททางสังคม และวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่หรือแวดล้อมตัวเด็กทำให้เด็กแต่ละคนเติบโตขึ้นมามีคุณลักษณะที่แตกต่างกันไปหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยฉบับนี้ถือว่าพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กจำเป็นต้องเข้าใจ และยอมรับว่าวัฒนธรรม และสังคมที่แวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้การพัฒนาศักยภาพ และการพัฒนาการของเด็กแต่ละ

คนผู้เลี้ยงดูเด็กจำเป็นต้องให้ความสำคัญ และเรียนรู้วิธีการดำเนินชีวิตครอบครัว และชุมชนตามบริบททางสังคม และวัฒนธรรมของเด็กที่ตนรับผิดชอบ

สรุปได้ว่า เพื่อช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสมเกิดการเรียนรู้และมีความภูมิใจในสังคม-วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ และสามารถยอมรับผู้อื่นที่มาจากพื้นฐานเหมือนหรือต่างจากตนได้อย่างราบรื่นมีความสุข

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดการศึกษาปฐมวัยเป็นการจัดการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการของเด็กให้เด็กมีพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาที่เหมาะสมกับวัยความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นการสร้างรากฐานชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์มีคุณค่าต่อตนเอง และสังคม ตามปรัชญาการศึกษาปฐมวัยของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

หลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยการจัดการประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยจะต้องจัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่นโดยที่การเล่นดังกล่าวต้องไม่ใช่การเล่นโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย และไม่ใช่การยึดเนื้อหาของระดับประถมศึกษาให้แก่ เด็กการจัดการประสบการณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัยครูจะต้องเข้าใจการเรียนรู้ของเด็ก และสร้างเสริมประสบการณ์ และธรรมชาติการเรียนรู้ให้แก่เด็ก

กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม : แนวทางในการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการในระดับปฐมวัยที่สอดคล้องกับหลักการงานของสมองแนวทางการจัดประสบการณ์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดให้จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการทั้งทักษะ และสาระการเรียนรู้ คำว่า "บูรณาการ" จึงเป็นคำที่คุ้นเคยสำหรับครูแต่อาจเกิดความเข้าใจที่สับสนว่าการบูรณาการเป็นการนำองค์ความรู้ต่างๆ มากองรวมกันโดยที่กักเหมารวมเอาไว้ด้วยกันอย่างไม่สามารถแยกแยะอะไรได้ และอ้างว่าให้เด็กทำกิจกรรมต่างๆ ที่ครูก็ไม่ชัดเจนว่าผสมผสานอะไรไว้ด้วยกันการบูรณาการถือว่าเป็นแนวทางหนึ่งของการสอนรวมทั้งเป็นปรัชญาในการสอนที่นำเนื้อหาความรู้จากหลายวิชามาสัมพันธ์ที่จุดเดียวกันหรือหัวเรื่องเดียวกัน วลัย พานิช (2546) ทั้งนี้ วรรณาท รักสกุลไทย (2548) ได้สรุปความหมายของการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการไว้ว่าเป็นการจัดประสบการณ์ที่นำความรู้ ความคิดรวบยอดทักษะ และประสบการณ์สำคัญทั้งหมดที่ผู้เรียนจะได้รับในสาระการเรียนรู้ต่างๆ มาเชื่อมโยงผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างมีความหมาย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งเป็นการขจัดความซ้ำซ้อน ความไม่สัมพันธ์และความไม่ต่อเนื่องโดยเฉพาะในระดับปฐมวัยศึกษาซึ่งเน้นการพัฒนาโดยองค์รวมเมื่อพิจารณาความหมายของการบูรณาการจะเห็นได้ว่าความรู้ ความคิด และประสบการณ์สำคัญต่างๆ นั้นต่างมีความสัมพันธ์กัน และหน่วยย่อยที่สัมพันธ์กัน

เหล่านี้เกิดการผสมผสานหลอมรวมจนเกิดเอกลักษณ์ใหม่ที่มีความเป็นหนึ่งเดียวแนวทางหนึ่งในการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย ซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง

1. กิจกรรมเสรีเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กเล่นกับสื่อและเครื่องเล่นอย่างอิสระตามมุมเล่น หรือมุมประสบการณ์ หรือศูนย์การเรียนรู้ที่จัดไว้โดยให้เด็กมีโอกาสเลือกเล่นได้อย่างเสรีตามความสนใจ และความต้องการของเด็กทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มลักษณะของการเล่นของเด็กมีหลายลักษณะ เช่น การเล่นบทบาทสมมติและเล่นเลียนแบบ ในมุมบ้าน มุมหมอ มุมร้านค้า มุมวัด มุมเสริมสวย ฯลฯ การอ่านหรือดูภาพในมุมหนังสือการเล่นสร้างในมุมบล็อกการสังเกตและทดลองในมุมวิทยาศาสตร์หรือมุมธรรมชาติการเล่นฝึกทักษะต่างๆ ในมุมเครื่องเล่นสัมผัสหรือมุมของเล่นหรือมุมเกมการศึกษา เป็นต้น

การจัดกิจกรรมเสรีครูจัดมุมเล่นโดยจัดวางวัสดุอุปกรณ์ที่ไม่เหมาะสมกับวัยไม่ทำทนายหรือไม่เคยเปลี่ยนแปลงอะไรเลยยอมทำให้เด็กเสียโอกาสในการเรียนรู้เพราะสมองจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีสิ่งจูงใจที่ชักนำให้สมองสนใจผลิตความรู้สึกสมองจะมีกระบวนการเลือกคัดกรองเฉพาะสิ่งที่น่าสนใจเท่านั้นเข้าสู่การรับรู้ของสมอง ทั้งนี้การจัดมุมเล่นที่ดีที่สามารถส่งเสริมจึงควรจัดสื่อที่ตรงกับความต้องการของเด็ก เหมาะสมกับระดับพัฒนาการจัดอุปกรณ์ให้เพียงพอกับเด็ก และจัดวางให้เด็กหยิบใช้ และเก็บเองได้ จัดให้น่าสนใจ และดึงดูดให้เด็กเข้าไปเล่นโดยมีการเปลี่ยนแปลงสื่อที่จัดไว้อย่างสม่ำเสมอตามหัวข้อที่เด็กสนใจ และกำลังเรียนรู้ตามหลักสูตรเพื่อกระตุ้นให้เด็กต้องการเรียนรู้ทั้งนี้ครูอาจให้เด็กมีส่วนร่วมในการจัดมุมเล่นด้วยก็ได้สิ่งสำคัญคือต้องจัดเวลาให้เด็กมีโอกาสได้เล่นหรือจัดกระทำกับสื่อต่างๆอย่างเพียงพอ

2. กิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการโดยใช้ศิลปะ เช่น การเขียนภาพ การปั้น การฉีกปะ ตัดปะ การพิมพ์ภาพ การร้อย การประดิษฐ์ หรือวิธีการอื่น ๆ ที่เด็กได้คิดสร้างสรรค์ได้เรียนรู้เกี่ยวกับความงาม และได้แสดงออกทางความรู้สึก และความสามารถของตนเองการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ควรจัดให้เด็กทำทุกวันโดยอาจจัดวันละ 3-5 กิจกรรมให้เด็กเลือกทำอย่างน้อย 1-2 กิจกรรมตามความสนใจ

การจะพัฒนาด้านศิลปะ และการสร้างสรรค์ให้เด็กต้องเข้าใจว่าศิลปะคือกระบวนการที่สมองถอดความคิดออกมาเป็นภาพและชิ้นงานต่างๆกระบวนการพัฒนาศิลปะ และการสร้างสรรค์ของเด็กจึงเน้นให้เด็กคิด และลงมือทำออกมาเมื่อเด็กทำงานศิลปะเด็กจะเกิดการเชื่อมโยงในสมองคิดจินตนาการ และผลโดยตรงที่เด็กได้รับ คือ ความรู้สึกพอใจ มีความสุข และได้สัมผัสสุนทรียะของโลกตั้งแต่วัยเยาว์การแสดงออกทางศิลปะจึงเปรียบเสมือนการสร้างจินตนาการเป็นรูปร่าง

ภายนอกแล้วป้อนกลับเข้าสู่สมองเป็นการทำให้สมองได้จัดการกับจินตนาการต่างๆ ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ยิ่งทำยิ่งจัดระบบความคิดได้ดีขึ้นในการใช้กิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสมองจึงควรให้เด็กมีเวลาเต็มที่ในการทำงานศิลปะให้เด็กมีประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสมีโอกาสทดลองใช้วัสดุ และเครื่องมือที่หลากหลายได้พูดคุยเกี่ยวกับงานของตนเอง หรือให้เด็กได้จัดแสดงและนำเสนอผลงานศิลปะของเด็กไม่ควรเน้นการลอกเลียนแบบ หรือการทำให้เหมือนของจริงเนื่องจากสายตา และจินตนาการของเด็กวัยนี้ยังไม่ได้มุ่งไปสู่ความถูกต้องของสัดส่วนแสงหรือเงา

3. กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะเป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะโดยใช้เสียงเพลงคำคล้องจองเครื่องเคาะจังหวะหรืออุปกรณ์อื่น ๆ มาประกอบการเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิด จินตนาการความคิดสร้างสรรค์เด็กวัยนี้ร่างกายกำลังอยู่ในระหว่างพัฒนาการใช้ส่วนต่างๆของร่างกายยังไม่ผสมผสานหรือประสานสัมพันธ์กันอย่างสมบูรณ์การทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะช่วยให้เด็กเรียนรู้จังหวะและควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้

สมองส่วนที่รับผิดชอบหลักเกี่ยวกับการจัดสมดุลของร่างกาย คือ สมองเล็กหรือการกระตุ้นสมรรถนะของสมองส่วนนี้จะส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถในด้านการรับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมไปด้วยพร้อม ๆ กันช่วงปฐมวัยเป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยพัฒนาระบบความสัมพันธ์ของประสาทสัมผัส เด็กต้องพัฒนาความสามารถในการใช้ตา มือ เท้า และประสาทรับความรู้สึกต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันการเคลื่อนไหวร่างกายของเด็กเป็นการเตรียมสมรรถนะของร่างกายทุกส่วนเพื่อใช้ประโยชน์ในการมีชีวิตอยู่และพร้อมกันนั้นการเคลื่อนไหวร่างกายก็พัฒนาความสามารถของสมองอันเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ไปด้วย

4. กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ฝึกการทำงานและอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่จัดมุ่งฝึกให้เด็กได้มีโอกาสฟัง พูด สังเกต คิดแก้ปัญหาใช้เหตุผล และฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนโดยจัดกิจกรรมด้วยวิธีต่างๆ เช่น สนทนา อภิปราย เล่านิทาน สาธิต ทดลอง ศึกษานอกสถานที่ เล่นบทบาทสมมติ ร้องเพลง เล่นเกม ท่องคำคล้องจอง ประกอบอาหาร เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ฯลฯ

กระบวนการให้สมองเรียนรู้ที่จะให้ความหมายสิ่งที่เห็น สิ่งที่เผชิญ ติความ และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งต่างๆ ที่รับรู้มาเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของเด็กซึ่งต้องอาศัยข้อมูลจากการรับรู้ของสมองจำนวนมาก ถ้าไม่มีข้อมูลในความทรงจำก็ไม่สามารถคิดอะไรออกมาได้ ดังนั้นกระบวนการพัฒนาการคิดของของเด็กจึงต้องมุ่งเน้นให้เด็กได้มีประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาท

สัมผัสทั้งห้า สิ่งที่อยู่รอบในการคิดของเด็กเริ่มต้นที่การจับต้อง สัมผัส และมีประสบการณ์โดยตรง สมองรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า แล้วก่อรูปเป็นวงจรแห่งการคิดขึ้นมาในสมอง ประสบการณ์ของเด็กผ่าน การสัมผัส การชิม การดมกลิ่น การได้ยิน และการเห็น จึงเป็นพื้นฐานของการสร้างความหมายให้แก่สิ่งต่าง ๆ ครูจึงควรออกแบบกิจกรรมเสริมประสบการณ์ให้เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำซึ่งจะทำให้เด็กมีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า รวมทั้งจัดให้เด็กมีประสบการณ์ในสถานการณ์จำลองทุกอย่างที่เป็นไปได้ เพื่อกระตุ้นให้เด็กคิดสิ่งที่ซับซ้อนขึ้นตามลำดับ เด็กจะได้เคยชินกับการใช้ความคิด และคิดเป็นในที่สุด

5. กิจกรรมกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้มีโอกาสออกไปนอกห้องเรียนเพื่อออกกำลังกายและแสดงออกอย่างอิสระโดยยึดความสนใจและความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นหลักกิจกรรมกลางแจ้งที่ควรจัดให้เด็กได้เล่น เช่น การเล่นเครื่องเล่นสนามที่เด็กได้ปีนป่าย โยกหรือไกว หมุน โหน เดินทรงตัว หรือ เล่นเครื่องเล่นล้อเลื่อน การเล่นทราย การเล่นน้ำ การเล่นสมมติในบ้านจำลอง การเล่นในมุมช่างไม้ การเล่นกับอุปกรณ์กีฬา การเล่นเกมการละเล่น ฯลฯ การพัฒนาด้านการเคลื่อนไหวของร่างกาย เป็นการพัฒนาโครงสร้างทั้งระบบของร่างกายที่ใช้ในการควบคุมสั่ง การตัวเอง และการรับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อม กระบวนการพัฒนาร่างกาย และการเคลื่อนไหวของเด็กจำเป็นต้องได้รับการกระตุ้นอย่างเต็มที่ เพื่อให้ร่างกายทุกส่วนทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และกล้ามเนื้อมัดเล็กให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการเหล่านี้ต้องเน้นให้เด็กได้ใช้งานร่างกายให้ครบถ้วน และพัฒนาจนมีสมรรถนะดีเต็มตามศักยภาพของเด็ก นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่น ไม่ว่าจะเป็นการหมุนตัว กระโดด คลาน กลิ้ง วิ่ง ใต้ ฯลฯ จะช่วยพัฒนาความสามารถในการรับรู้ระยะ มิติ มีการพัฒนาสมองให้สมดุล เป็นปกติ สิ่งที่เด็กเล่น เช่น การควบคุมท่าทางการเดิน การวิ่งแข่ง การเล่นเกมบะทราย การเดินบนกระดานแผ่นเดียว ล้วนเป็นการทำซ้ำๆ คัดแปลงท่าทางที่ไม่สมบูรณ์เพื่อสร้างสมองให้พร้อมสำหรับการใช้งานในวัยถัดไป

6. กิจกรรมเกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เช่น เกมจับคู่ เกมแยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ภาพตัดต่อ ฯลฯ การให้เด็กเล่นเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาสมองด้านการคิด เมื่อเซลล์สมองถูกกระตุ้นด้วยสัญญาณต่าง ๆ เกิดเป็นข้อมูลจำนวนมากการคิดจะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลเหล่านั้นซึ่งจะกลายเป็นข้อมูลใหม่อีกชิ้นหนึ่งซึ่งซับซ้อนขึ้นการที่เด็กเล่นเกมการศึกษาจึง

เป็นการกระตุ้นให้สมองได้จัดความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีอยู่เดิมทำให้เกิดความสัมพันธ์ของข้อมูลแบบใหม่เมื่อเกิดซ้ำๆ กัน ก็จะเกิดความคงตัวในวงจรแห่งเซลล์สมองนั่นเอง

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ครอบคลุมการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ พัฒนากล้ามเนื้อเล็ก พัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม พัฒนาสังคมนิสัย พัฒนาการคิด พัฒนาภาษา และส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ ที่สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย และหลักการทำงานของสมองอย่างชัดเจน แม้ว่าจะเป็นแนวทางการจัดประสบการณ์ที่มีมานานมาแล้วก็ตาม หากครูจัดได้ถูกต้อง และครบถ้วนอย่างสม่ำเสมอนำไปสู่การทำให้เด็กกระตือรือร้นใฝ่รู้ใฝ่เรียน และเกิดแรงจูงใจในการเรียน เด็กได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาครบทุกด้านช่วยเกิดการพัฒนาแบบองค์รวม ทั้งสาระการเรียนรู้ ทักษะ และประสบการณ์สำคัญ ช่วยเพิ่มพูนความสามารถในการจำ การคิด และการแก้ปัญหา และช่วยให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้รวมทั้งคุณธรรมและจริยธรรมควบคู่กันไปเด็กจะสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยความรู้เป็นความรู้ที่คงทนไม่ลบเลือนไปโดยง่าย

เกมการเล่นพื้นบ้าน

ประวัติและความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้าน

เกิดขึ้นตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ กล่าวคือ ตั้งแต่มนุษย์เริ่มรู้จักการสร้างภาชนะต่าง ๆ จากการปั้นด้วยดิน และสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ผู้ใหญ่คิดวิธีการและหาวัสดุสำหรับการฝึกฝนให้เด็กๆ เห็นแล้วเกิดจินตนาการ สามารถนำดินมาปั้นเล่นให้เหมือนของจริง ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงกล่าวถึงคนในสมัยนั้นว่าอยู่เย็นเป็นสุขอยากเล่นก็เล่นดังกล่าวไว้ว่า “ใครจักเล่นเล่นใครจักหัวหัว” แต่ไม่มีรายละเอียดกล่าวไว้ว่า คนสมัยนั้นมีการเล่นอะไรบ้าง ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการเล่นบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่าเรื่อง นางมโนราห์ ซึ่งเรื่องนี้สมเด็จพระมหาธรรมราชาทรงสนทนากับพระเจ้ายุทธวงศ์เจ้าอยู่หัวบรมโกศ การเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้ คือ ดึงชิงหลักและการเล่นปลาลงอวน วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏชื่อการเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ จ้องเต และจี่ม้าส่งเมือง เป็นต้น ดังกล่าวไว้ในอิเหนา อธิบายถึงการเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน การเล่นของเด็กสมัยก่อน จะมีอุปกรณ์การเล่นแบบง่าย ๆ ไม่ฟุ่มเฟือย ตัวอย่างของเล่นเด็กผู้หญิงในสมัยก่อนคือตุ๊กตาซึ่งในสมัยก่อนจะนิยมเล่นตุ๊กตาซึ่งมีราคาแพง เด็ก ๆ ชาวบ้านไม่มีเล่นเพราะต้องซื้อ ซึ่งที่ผู้ใหญ่สอนเด็กๆ ชาวบ้านประดิษฐ์ของเล่นกันเอง ซึ่งสามารถหาวัสดุธรรมชาติ ซึ่งสามารถหาได้ตามท้องถิ่นทั่วไป เช่น การเล่นม้าก้านกล้วยซึ่งทำให้เด็ก ๆ สนุกสนาน เกิดจินตนาการได้ออกกำลังกายได้ทำ

กิจกรรมร่วมกัน ซึ่งผลิตจากก้อนกล้วยขนาดใหญ่นำมาทำเป็นตัวม้าตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าว สำหรับโยนเตะเล่น ซึ่งทำให้เด็ก ๆ เกิดความสนุกสนานได้ออกกำลังกายได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ผลิตจากใบมะพร้าวนำมาสานเป็นตะกร้อรูปสี่เหลี่ยมการเล่นของเด็กสมัยก่อนมุ่งเน้นให้มีส่วนร่วมการทำกิจกรรมร่วมกันเกิดความสามัคคีกลมเกลียวกันเพื่อพัฒนาการของเด็กสอดแทรกในเรื่องของจิตวิทยาโดยตีความหมายของการแสดงออกของเด็กไปในเชิงทำนายอนาคต

เกมการเล่นพื้นบ้าน ได้มีผู้ให้ความหมายของเกมการเล่นพื้นบ้านของไทยไว้หลายทัศนะ กล่าวคือราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายไว้ใน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546, น.1031) หมายถึง เฉพาะถิ่นเกมการเล่นพื้นบ้าน จึงหมายถึง กิจกรรมเกมการเล่นในท้องถิ่นที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนานผ่อนคลายอารมณ์ ละเอียด ชั่วพลู (2543, น.16) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในท้องถิ่นและเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม เกมการเล่นจึงมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กและเป็นเครื่องหมาย แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นเกมการเล่นต่างๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อนซึ่งบางประเภทมีบทร้องและบทรำประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่างๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขันจากเอกสารดังกล่าว

สรุปได้ว่า การเล่นพื้นบ้านของไทย หมายถึง การเล่นที่ผู้เล่นต่างสมัครใจ มีการเคลื่อนไหวในกิริยาต่าง ๆ เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นการถ่ายทอดของคนไทยสืบทอดกันมาจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งมีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อนสามารถยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับสภาพการณ์และมีความเหมาะสมสำหรับการเข้าสังคมของเด็กในท้องถิ่นควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันจะได้เกิดประโยชน์สำหรับความพร้อมในการพัฒนาการด้านต่างๆ เช่น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา

เกมการเล่นพื้นบ้านของไทย ซึ่งมีเจตนาให้ การพัฒนาการของเด็กให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น กล่าวคือนักมานุษยวิทยาและนักจิตวิทยาได้สรุปรูปแบบเกมการเล่นพื้นบ้านของไทย มีลักษณะเป็นทั้ง “PLAY” และ “GAME” กล่าวคือ การเล่นในรูปแบบสนุกสนาน ไม่หวังผลการแพ้ชนะ เช่น การเล่นจ้ำจี้ การเล่นขายของ ลูกินหาง ตบแผละ เป็นต้น ซึ่งการเล่นดังกล่าวนี้เข้าลักษณะของ “PLAY” การเล่นของเด็กไทยอีกบางชนิดเป็น “GAME” เพราะเป็นการแข่งขัน มีการตัดสิน มีกฎเกณฑ์ เช่น อีตัก เตยและรวมทั้งการเล่นอื่น ๆ ที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และการเล่นที่มีกฎ

กติกายืดหยุ่นได้ด้วยการเล่นที่บ้านของไทย มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคม เป็นกิจกรรมของสังคมที่ผูกพันสอดคล้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย ดังนั้นลักษณะของการเล่นที่บ้านของไทยจึงมีความโดดเด่นที่ไม่เหมือนกับสังคมอื่นๆ ดังนี้

- 1) การเล่นของเด็กไทยจะต้องอยู่ในศีลธรรมอันดี
- 2) การเล่นของเด็กไทยจะมีความเป็นสากล คือ ไม่เป็นการเล่นเฉพาะเทศกาลสามารถเล่นได้ทั่วไปโดยไม่ใช้อุปกรณ์ที่มีเฉพาะท้องถิ่นหรือภาษาถิ่น
- 3) การเล่นของเด็กไทยจะไม่ใช้การแข่งขันกันเพื่อการพนันเนื่องจากการปลูกฝังสิ่งไม่ดีต่อเด็ก
- 4) การเล่นของเด็กไทยจะไม่มีการล้อเลียนกันเหยียดหยามผู้อื่นอันจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาทกัน
- 5) การเล่นของเด็กไทยจะมีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กในระดับชั้นอนุบาล

และประถมศึกษาซึ่งเป็นเด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 3-16 ปี

คณาจารย์ชมรมเด็ก (2545, น.11) ได้แบ่งประเภทของการเล่น ออกเป็น 11 ประเภทใหญ่ๆ แต่จะนำมากล่าวถึงเฉพาะประเภทที่ตรงกับการเล่นของเด็กไทย ดังนี้ คือ

- 1) การเล่นทาย เช่น ทายหัวก้อย โพงพาง คลุมไม้ ขายดอกไม้
- 2) การกระโดด เช่น การกระโดดเชือกเดี่ยว
- 3) ประเภทซ่อนหา
- 4) ประเภทปรับ
- 5) ประเภทไล่จับ
- 6) ประเภทคัดออก
- 7) ประเภทกระโดดข้าม
- 8) ประเภทที่มีการใช้กระดาษดินสอ หรือการวาดรูป
- 9) ประเภทความแม่นยำ เช่น หมากเก็บ อีตัก ดิฉลุหิน เป่ายาง หรือ เป่ากบ
- 10) ประเภทไม้
- 11) ประเภทสำหรับเด็กเล็ก

คณาจารย์ชมรมเด็ก (2545, น.12) ได้แบ่งการเล่นของเด็กไทยออกตามกติกการเล่นได้เป็น 2 ประเภท คือ

- 1) การเล่นที่เน้นการแพ้ชนะได้แก่ การเล่นที่มีผู้แพ้ชนะ โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยอมรับการเอาชนะซึ่งผู้เล่นเกิดความารู้สึกว่าเป้าหมายที่สำคัญของเกมนั้นต้องเป็นการแพ้ชนะที่เกิดจาก

ความพยายาม และความสามารถที่จะเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียน สลับเปลี่ยนตัวผู้เล่น

2) การเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะเป็นการเล่นเพื่อมาเวลาเพื่อความสนุกสนาน เพื่อการออกกำลังกาย และการฝึกฝนตนเองในบางด้านผู้เล่นจะแพ้หรือชนะก็ไม่รู้สึกที่สำคัญอาจจะเป็นการเล่นที่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสได้สลับเปลี่ยนหน้าที่กันจึงทำให้ลดความรู้สึกเรื่องแพ้ชนะลง

สรุปได้ว่า การละเล่นของไทยมีผู้จัดประเภทไว้หลายลักษณะสามารถแยกได้หลายประเภท แตกต่างกันไปตามพฤติกรรมที่แสดงออก จำนวนผู้เล่น สถานที่ วัฒนธรรม ลักษณะการเล่น กฎเกณฑ์ต่าง ๆ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น การวิ่ง การกระโดด การเล่นคนเดียว เล่นเป็นกลุ่ม การเล่นในร่ม เล่นกลางแจ้ง การมีอุปกรณ์ที่หาง่ายในท้องถิ่น ไม่มีอุปกรณ์ มีกติกา ไม่มีกติกา มีบทร้อง ไม่มีบทร้อง นอกจากนี้ยังช่วยปลูกฝังและส่งเสริมคุณธรรมด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความมีวินัย ความสามัคคี การรู้แพ้รู้ชนะ รู้ให้อภัย การอดทนรอคอย ฝึกการสังเกตเขาไว้ไวหิวพริบ อีกทั้งยังมีช่วยช่วยให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน มีความสุข มองโลกในแง่ดีมีความเป็นตัวของตัวเอง กล้าคิด กล้าพูด กล้าแสดงออก

ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้าน

ได้มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านไว้หลายทัศนะพอจะสรุปได้ดังนี้

การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบายร่าเริงแจ่มใสปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ดีช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมคือ ทำให้เด็กรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของซึ่งกัน และกันรู้จักการให้และการรับ รู้จักร่วมมือกัน และการสร้างมิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนั้นการเล่นของเด็กยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ การใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหา และส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นต้น

การเล่นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กจัดว่าเป็นการศึกษาอย่างหนึ่ง เช่น เด็กที่เล่นตุ๊กตาจะเรียนรู้รูปร่าง ลักษณะ และส่วนประกอบของตุ๊กตา ตลอดจนสีและสิ่งที่ใช้ในการประดิษฐ์ตุ๊กตา เมื่อเด็กเจริญขึ้นก็จะสามารถเรียนรู้จากการเล่นมากยิ่งขึ้น นั่นคือ การเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรู้กว้างขวาง

การเล่นช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นเด็กจะได้แสดงออก ได้ระบายอารมณ์ และความต้องการต่าง ๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด เมื่อเด็กมีความต้องการ เช่น เด็กต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่งแต่ไม่ได้รับการตอบสนองเด็กมักจะสมมุติว่าได้รับ โดยการเล่น

เป็นการจูนเจือสิ่งที่เด็กขาดหายไป การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันของเด็ก ช่วย让孩子รู้จักวางแผนทำสิ่งต่าง ๆ และ帮助孩子รู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองอีกด้วย

การเล่นช่วยฝึกฝนมารยาทที่ดีให้แก่เด็ก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่น ทำให้เด็กรู้จักผิดถูก รู้จักการแพ้ ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรม และความซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะการเล่นบางประเภทฝึกให้เด็กเป็นคนอดทน เสียสละและสร้างความเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่น ๆ คณาจารย์ชมรมเด็ก (2545, น.16-17)

การเล่นถือเป็นกิจกรรมตามธรรมชาติของเด็ก ๆ ที่ไม่เพียงแต่ทำให้เกิดความสนุกสนานหรือทำให้อารมณ์เบิกบานเท่านั้นแต่การเล่นมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในด้านต่างๆอย่างมากมาย ดังนั้นการเล่นจึงมีส่วนสำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางด้านสติปัญญาของเด็ก ๆ ด้วยการเล่นมีหลายแบบทั้งเล่นคนเดียว เล่นกับคุณพ่อคุณแม่ เพื่อนฝูง เล่นโดยใช้หรือไม่ใช้อุปกรณ์ เล่นกลางแจ้งหรือเล่นในร่มสุดแต่จะคิดสรรหรือแล้วแต่ความพอใจหรือความสะดวก แต่สมัยนี้การเล่นส่วนใหญ่มีแก่นที่ใช้อุปกรณ์ จำพวกของเล่นสำหรับเด็กที่มีให้เลือกซื้อหาอย่างมากมาย ซึ่งของเล่นบางอย่างก็มีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก เช่น บล็อกที่ทำจากไม้หรือพลาสติกเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยฝึกการใช้สายตา มือ ฝึกสมาธิ และรู้จักการแก้ปัญหาแต่คุณพ่อคุณแม่รู้หรือไม่ว่าจริง ๆ แล้วการเล่นแบบโบราณ หรือการละเล่นแบบไทยๆอย่างที่ได้เด็กๆในสมัยก่อนเล่นกัน ก็มีคุณค่าและมีประโยชน์ไม่แพ้การเล่นแบบสมัยใหม่เลย

ความสำคัญของการเล่นคนในทุกวันนี้ยังมีความเข้าใจในเรื่องของคุณค่าของการเล่นที่ค่อนข้างจะสับสนอยู่ ซึ่งอาจจะเป็นผลเนื่องมาจากอิทธิพลของความคิดของคนในอดีต ที่ไม่เห็นคุณค่าของ การเล่นโดยถือว่าการเล่นเป็นสิ่งที่ไม่ดี ดังนั้นความสำคัญของการเล่นอธิบายในรูปของทฤษฎีซึ่งเขาแบ่งออกเป็น 3 ทฤษฎีด้วยกัน คือ

ทฤษฎีการเกิดซ้ำ (Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวไว้ว่า การเล่นของเด็กนั้นจะต้องพัฒนาไปตามขั้นตอน ซึ่งเป็นลักษณะที่ทุกคนจะต้องผ่านขั้นตอนนั้นๆ ฉะนั้นการเล่นจะเป็นการชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็ก จากทฤษฎีนี้อาจจะกล่าวได้ว่าเด็กในอายุที่ใกล้เคียงกัน ในสังคมเดียวกันจะต้องเล่นคล้าย ๆ กันแต่ โอลสัน พบว่า เมื่อพิจารณาถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจริงๆ แล้ว การเล่นของเด็กไม่ได้เป็นไปตามทฤษฎีที่กล่าวไว้ ซึ่งการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันไปตามอายุและประสบการณ์ เขาพบว่าเด็กที่อายุใกล้เคียงกันจะพัฒนาการเล่นที่แตกต่างกันอย่างมาก ซึ่งขึ้นอยู่กับความสนใจ อีกทั้งเด็กที่อายุต่างกันอาจจะเล่นในสิ่งที่เหมือนๆ กันได้เช่นกัน

ทฤษฎีสันทนาการ (Recreation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่าการเล่นเป็นการลดความเครียด และช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์

ทฤษฎีการเตรียม (Preparatory Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่าการเล่นเป็นการเตรียมเด็กไปสู่ชีวิตและการงานอีกทั้งเป็นการฝึกให้เด็กรู้จักแสดงบทบาทต่าง ๆ ที่เขาคาดหวังว่าจะเป็นในอนาคตด้วย แฟรงค์ (Frank) ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นเป็นวิถีทางที่เด็กเรียนในสิ่งที่ไม่มีการสอนได้ เป็นวิถีทางให้เขาได้สำรวจโลกแห่งความเป็นจริงไม่ว่าจะเป็นสถานที่ เวลา สิ่งของ สัตว์ และมนุษย์ จึงอาจกล่าวได้ว่า การเล่นเป็นการทำงานของเด็กนั่นเอง นอกจากนี้การเล่นยังทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจและสนุกสนานอีกด้วย สคราร์ฟ (Scrafe) มีความเห็นว่าการเล่นเป็นกระบวนการศึกษาโดยที่การเล่นของเด็กนั้นเป็นวิถีทางที่เขาจะสำรวจและทดลองในเวลาเดียวกันกับที่เขาสร้างความสัมพันธ์กับโลกที่เขาอยู่ด้วยตัวเองในกระบวนการเล่นนั้นเขาเรียนรู้ที่จะเรียนตลอดจนการเรียนรู้ที่จะอยู่ในโลกที่จะใช้ชีวิตใน การทำงาน และพัฒนาทักษะต่าง ๆ นอกจากนี้ยังจะทำให้เขาเกิดความมั่นใจ และในการเล่นนั้นเด็กจะเข้าใจตัวเองตลอดเวลา ฮอร์ธา นิลวิเชียร (2547, น.85-86) มีความเห็นว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรู้จักคิดเปลี่ยนแปลงคืดยึดหยุ่น เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่นใน โรงยิม ใช้ไม้ก้านกล้วย สมมุติเป็นม้า การเล่นจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะสร้างภาพพจน์และเรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะฝึกเรียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เด็กจะศึกษาหาวิชาการใหม่ ๆ จากการเล่นวัสดุ สิ่งของ จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญมากต่อชีวิตในวัยเด็ก การเล่นชนิดต่าง ๆ จะส่งผลให้เด็กมีความเจริญงอกงาม และพัฒนาการครบทุกด้าน พัชรี สวนแก้ว (2544, น.58) มีความเห็นว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญมากต่อเด็ก เพราะนอกจากจะเป็นธรรมชาติของเด็กแล้วการเล่นยังเป็นสิ่งที่นำไปสู่การเรียนรู้จักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งเหล่านี้จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้แก่เด็ก นอกจากนี้การเล่นยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาไปสู่วิถีทางการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ประสบการณ์ที่เด็กได้จากการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบต่อตนเอง ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีความสุข กรมวิชาการ (2540, น.5) มีความเห็นว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลองสร้างสรรค์คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเองการเล่นช่วยพัฒนาร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม เป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อมกับธรรมชาติรอบตัว “ การเล่น” เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541,น.7)มีความเห็นว่าการเล่นของเด็กเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคนเด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินได้สังเกตได้มีโอกาสทดลองสร้างสรรค์

คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเองการเล่นมีอิทธิพล และมีผลต่อการเจริญเติบโตของเด็กช่วยพัฒนา ทั้งด้านร่างกายอารมณ์จิตใจสังคมและสติปัญญา กุลยา ตันติผลาชีวะ (2546, น.10) มีความเห็น ว่าการเล่นมีความสำคัญกับเด็กมาก ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กการเล่นจะเป็นการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้นถ้าครูจัด เตรียมการเล่นอย่างมีจุดประสงค์ และพร้อมที่จะให้การเล่นเป็นการเรียนที่สนุกจะเห็นได้ว่าการ เล่นของเด็กนั้นมีคุณค่าที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ซึ่งจะเป็นการช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะ และการสร้างความสัมพันธ์ในทางสังคม เรียนรู้ที่จะใช้วัสดุและเครื่องมือต่างๆ รู้จักหน้าที่ของตนเอง รู้จักการที่จะเป็นผู้นำ และผู้ตาม รู้จักเรียกร้องความต้องการของตนเองเข้าใจบทบาทของพ่อแม่เด็กหรือหมอในการที่เด็ก ปีน เดิน กระโดด วิ่งนั้น เด็กได้ออกกำลังกาย เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อ ให้เจริญเติบโตและแข็งแรงอีกทั้งยังได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับบุคคลคนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้เด็กได้ สร้างสรรค์ และเป็นการช่วยพัฒนาภาษาของเด็กอีกทางหนึ่งด้วยจากเอกสารดังกล่าว เขียวพา เดชะคุปต์ (2542, 20) ก็กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญเพราะ เป็นการสนองความต้องการทางจิตใจคือเกิดความสนุกสนานขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไป พร้อม ๆ กันด้วย เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรมโดยใช้ประสาทสัมผัส ทั้ง 5 และมีโอกาสพัฒนาทักษะต่างๆไปพร้อมๆกันด้วย สรวงธร นาวาผล (2551, 5) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้คล้ายคลึงกัน ซึ่งพอสรุปได้ว่าการเล่นช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาด้าน ต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ด้านร่างกาย จะช่วยให้เด็กมีร่างกายแข็งแรง สมบูรณ์เพิ่มทักษะการใช้กล้ามเนื้อ ต่างๆด้านอารมณ์จะช่วยให้เด็กเป็นผู้มีอารมณ์แจ่มใสเบิกบาน สนุกสนานด้านสังคมจะช่วย เสริมสร้างให้เด็กเป็นผู้มีความเชื่อมั่นในตนเองกล้าแสดงออกสามารถร่วมเล่นกับเพื่อนได้อย่าง สร้างสรรค์ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้เป็นผู้ที่ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ง่าย มีทักษะใน การสื่อสารด้านสติปัญญาจะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดทั้งด้านการคิดอย่างมีเหตุผลการคิดอย่าง สร้างสรรค์และจินตนาการสามารถรู้จักวางแผนรู้จักแก้ปัญหาที่มีน้ำใจมีความอดทนเป็นการปลูกฝัง จริยธรรมคุณธรรมให้แก่เด็กด้วยการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นในด้านการเตรียมประสบการณ์เพื่อการอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขความสนุกสนานเพลิดเพลิน

สรุปได้ว่า การเล่นคือการเรียนรู้ของเด็ก เป็นสิ่งสำคัญและสัมพันธ์กับกิจกรรมอะไรก็ได้ที่ เด็กกระทำแล้วเกิดความสุขความพอใจ การเล่นจะช่วยให้เด็กเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง อีกทั้ง เป็น การเปิดโลกทัศน์ของตนได้กว้างขวางขึ้น กล้าแสดงออก มีบุคลิกภาพที่เปิดเผย เป็นตัวของ ตัวเอง และรู้จักการปรับตัวเข้ากับสิ่งต่าง ๆ เพื่อการมีชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างเป็นสุข นอกจากนี้การสร้างและแสดงออกทางจินตนาการอันเป็นหัวใจสำคัญของกิจกรรมทางความคิดของ

เด็กที่มีอย่างมากมายให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างไม่รู้จักจบสิ้น ซึ่งกล่าวได้ว่าการเล่นเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ความหมายของการเล่นเกม ได้มีได้มีผู้ให้ความหมายของการเล่นเกมไว้หลายทัศนะ กล่าวคือ เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนการเล่นเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมด้วยเกม มีความหมายหลายอย่างแต่ในที่นี้ หมายถึง กิจกรรมการเล่นแขนงหนึ่งที่พัฒนามาจากการเล่น มีกฎกติกาที่ไม่สลับซับซ้อนเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และส่งเสริมทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ การเล่นเกมประกอบเสียงเพลงและเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน เป็นต้น

ทิสนา เขมมณี และคนอื่น ๆ (2543, น.20) อธิบายว่า เกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนได้เล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดให้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะวิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจนอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541, น.67) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเงียบ (Quiet Game) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Action Game) เกมต่างเหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไวและความแข็งแรงการเล่นเกมมีทั้งการเล่นคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียด และสนุกสนานบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมองบางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2542, น.109) ได้ให้ความหมายของ เกม หมายถึง การเล่นเชิงกีฬา มีกฎกติกาที่แน่นอนเป็นการแข่งขันทางกายหรือสมองก็ได้ โดยจะเล่นตามกฎเกณฑ์หรือกติกาที่วางไว้

บุบผา พรหมสร (2542, น.33) กล่าวว่า เกม หมายถึง การเล่นเป็นสถานการณ์การสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาในการเล่นอาจมีการแข่งขันหรือไม่มีก็ได้ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียดช่วยฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนอีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นกิจกรรมที่เด็กพึงพอใจมากจากเอกสารดังกล่าว สรุปได้ว่า เกม หมายถึง การเล่นที่เด็กพึงพอใจและเกิดความสนุกสนานเป็นกิจกรรมที่เด็กรู้สึกถึงการท้าทายความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ส่วนมากเป็นการเล่นที่มีกติกาไม่ซับซ้อนซึ่งเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ มีส่วนช่วยในการพัฒนา

ความพร้อมให้กับผู้เล่นครบทุกด้านโดยองค์รวมอย่างต่อเนื่อง และส่งผลให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้ โดยผู้เลือกต้องรู้จักเลือกใช้เกมให้เหมาะสมที่จะทำให้เกิดคุณลักษณะนั้นๆ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินช่วยให้ผู้เล่นเกิดพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา เป็นการเตรียมพร้อมเพื่อนำไปสู่ทักษะการเคลื่อนไหวที่ยากขึ้นหรือทักษะทางกีฬาทั่ว ๆ ไป โดยการจัดกิจกรรมในรูปแบบของการเล่นที่มีกฎกติกาหรือไม่มีกฎกติกาที่กำหนดไว้ บางครั้งมีการนำเอารูปแบบกีฬามาประยุกต์ใช้ ส่วนกฎกติกาจำนวนผู้เล่นสถานที่และอุปกรณ์ในการเล่นสามารถ

เปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมได้กับความสนใจและความต้องการของผู้เล่น นอกจากนี้ยังเป็นการประยุกต์นำเอาวัฒนธรรมวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละท้องถิ่นและทรัพยากรธรรมชาติมาจำลองให้เล่นในรูปแบบของเกม เป็นการยากที่จะกล่าวสรุปให้ครอบคลุมอย่างสมบูรณ์ในการให้ความหมายของคำว่า “เกม” ในบางครั้งความหมายของเกมจะเปลี่ยนไปตามวัตถุประสงค์เวลาสถานที่และโอกาสของการนำเกมไปใช้

แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นทฤษฎีการเล่น

แบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 2 กลุ่มทฤษฎี คือกลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก และกลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of play) ทฤษฎีการเล่นคลาสสิกนี้ได้พัฒนาขึ้นในช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงตอนต้นของศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีเหล่านี้ได้พยายามอธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่างๆ แต่เนื่องจากไม่มีข้อมูลสนับสนุน ทฤษฎีเหล่านี้จึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร แต่อย่างไรก็ตามทฤษฎีเหล่านี้มีประโยชน์อย่างมาก เพราะจะช่วยให้เข้าใจถึงแนวคิดของนักการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นในอดีตซึ่งทฤษฎีเหล่านี้ได้แก่ ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy theory)

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ได้แนวความคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการอันได้แก่การทำงาน หรือเพื่อไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันได้แก่การเล่น แต่ว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบการทำงานแล้ว นั่นคืออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่นแนวคิดของทฤษฎีนี้ได้รับการสนับสนุนจากนักการศึกษาพอประมาณ แม้ว่าเขาจะไม่รู้เกี่ยวกับทฤษฎีนี้มาก่อนเลย ซึ่งอาจจะทดสอบได้โดยการลองถามนักการศึกษาว่าทำไมเด็กจึงชอบเล่น มักจะได้คำตอบว่าเด็กมีพลังงานเหลือเพื่อ เขาก็เอาพลังงานนี้มาใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation theory) แพททริก (Patrick) พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่าการเล่นนั้นเพื่อที่จะสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ โดยที่เขาถือว่า การงานในสภาพของสังคมปัจจุบันนี้ต้องการคนที่แสดงเหตุผลในลักษณะรูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นจะต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันและเปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วย จึงทำให้เกิดความเครียดและนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบประสาทซึ่งไม่เหมือนกับสังคมในสมัยโบราณ สังคมสมัยนั้นจะทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การปาของ เป็นต้น กิจกรรมแบบนี้กลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ของคนในสังคมสมัยใหม่แทนทฤษฎีนี้ได้รับความสนใจและนำมาประยุกต์ใช้ในสังคมปัจจุบันนี้พอสมควร แต่ทว่าทฤษฎีไม่ได้อธิบายถึงการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อจะผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานแต่ทว่าเด็กไม่ได้ทำงาน ทำไมจึงต้องเล่นด้วยกรณีนี้ อธิบายว่า การเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่นที่จะต้องกระทำ และเราพยายามใช้คำว่าเล่น เพื่อที่จะแยกออกจากกิจกรรม การทำงานที่เครียดของสังคมผู้ใหญ่

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ดาร์วิน (Darwin) โดยที่เขาถือว่ามนุษย์เรานั้นวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียวจากแนวคิดนี้เอง การเล่นของมนุษย์นับได้ว่าถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เช่น เด็กเล่นน้ำจะเป็นการอธิบายว่ามนุษย์สมัยก่อนนั้นมาจากทะเลการขุดดินหรือขุดทรายนั้นเป็นการแสดงถึงการขึ้นฝั่งของมนุษย์ การปีนต้นไม้ขึ้นแสดงถึงการย้ายไปสู่อบรพบุรุษเก่าคือลิง และการเล่นเป็น นั่นหมายความว่ามนุษย์ต้องการอยู่ร่วมกันเป็นสังคม ความคิดเห็นแนวนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์พอสมควร แต่ทว่าทฤษฎีนี้ไม่สามารถจะนำมาอธิบายในรูปแบบของการเล่นใหม่ๆ ของเด็กตลอดจนการเล่นกับตุ๊กตา เป็นต้น

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice theory) คาร์ล กรูอส (Karl Groose) ได้กล่าวไว้ว่าสัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิดมาดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็นการฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้นจากแนวคิดนี้เองจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้นของเด็กเพราะการที่เด็กได้มีประสบการณ์ หรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่นนี้จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็กการที่เด็กได้มีโอกาสเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้นอีกทั้งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยทำให้เด็กสามารถที่จะควบคุมความสามารถของตนเองและสภาพแวดล้อมได้ทั้งอาจจะ

ช่วยพัฒนาการด้านบุคลิกภาพและสติปัญญาอีกด้วยและเด็กที่ขาดประสบการณ์ในการเล่นก็จะขาดทักษะต่างๆที่จำเป็น

1. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theory of play) ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนี้อาจกล่าวได้ว่ามีอยู่ด้วยกัน 3 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา และทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยา กลุ่มพฤติกรรมนิยมทฤษฎีจิตวิเคราะห์นั้นมี فروยด์และอีริกสันเป็นผู้นำกลุ่มซึ่งทฤษฎีนี้มุ่งที่พัฒนาการด้านบุคลิกภาพทฤษฎีมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึบทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญามี พิวาเจต์เป็นผู้นำทฤษฎีนี้เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา เหตุนี้ทฤษฎีนี้จึงมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสติปัญญาส่วนทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยา กลุ่มพฤติกรรมนิยมนั้นผู้นำกลุ่ม ได้แก่ สกินเนอร์ ซึ่งเน้นที่ความสัมพันธ์ของอินทรีย์กับสภาพแวดล้อมโดยเขามองการเล่นนั้นเป็นพฤติกรรมในลักษณะที่พิเศษไปจากพฤติกรรมปกติเท่านั้น ซึ่งการเกิดของพฤติกรรมนี้ถือได้ว่าเป็นการเกิดตามปกติของพฤติกรรมโดยทั่วไป

1.1 ทฤษฎี จิตวิเคราะห์ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้นเริ่ม การสังเกตของ فروยด์ต่อมา โรเบิร์ต วอลเดอร์ (Robert Walder ,1933) ได้นำความคิดของ فروยด์ที่ได้จากการสังเกตการเล่นของเด็กมารวบรวมเข้าด้วยกันและต่อมา อีริก อีริกสัน ได้นำเอาทฤษฎีนี้มาปรับปรุงอีกครั้ง (Erik Erikson ,1950) فروยด์ กล่าวว่า การเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้น จะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศนักขับรถแข่งพยาบาลหรือแม่ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น فروยด์ ยังได้มองเห็นอีกว่าการเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้โดยค่อยๆลดความวิตกกังวลลง วอลเดอร์ (Walder) มีความคิดเห็น เช่นเดียวกับ فروยด์ แต่เขาคิดว่าการเล่นเพื่อลดความวิตกกังวลนั้นไม่สามารถอธิบายถึงกิจกรรมการเล่นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ได้รับไม่พึงพอใจอย่างซ้ำ ๆ ของเด็กได้

วอลเดอร์ (Walder) จึงได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่า การถูกบังคับให้ทำซ้ำๆ ซาก ๆ โดยเขากล่าวว่า เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจ เด็กไม่สามารถที่จะลดมันได้หมดทันทีในเวลานั้น ๆ แต่เด็กจะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่นเพื่อที่จะลดความเข้มข้นของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นลง จากการสังเกตของ บราวน์ เคอร์รี่ และ ทิลนิช (Brown, Curry and Titlnich) เป็นตัวอย่างที่ดีในการที่จะสนับสนุนความคิดของการถูกบังคับให้ทำซ้ำ ๆ ซาก ๆ โดยที่เขาพบว่ามีเด็กปฐมวัยกลุ่มหนึ่ง ได้มีประสบการณ์จากการที่เห็นคนบาดเจ็บซึ่งเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นในขณะที่เด็กกำลังเล่นอยู่ที่สนาม ในขณะที่คนงานกำลังปีนบันไดเพื่อซ่อมแซมอาคาร และปรากฏ

ว่าคนงานนั้นตกลงมาได้รับบาดเจ็บสาหัส เด็กได้เห็นครูวิ่งเข้าไปช่วยปฐมพยาบาล และเห็นรถพยาบาลวิ่งเข้ามารับคนเจ็บไปส่งที่โรงพยาบาลจากนั้นในอาทิตย์ต่อมาครูพบว่า เด็กได้มีการเล่นชนิดหนึ่งเพิ่มขึ้นมาคือเด็กคนหนึ่งทำท่าป็นกองอิฐและแก๊งตกลงมา ในขณะที่เด็กอีกคนแสดงบทบาทเป็นครูเข้าไปช่วยปฐมพยาบาล และเด็กอีกคนหนึ่งเป็นผู้ดูแลพยาบาล ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะเกิดขึ้นบ่อยมากในช่วงแรกและหลายวันต่อมา การเล่นชนิดนี้จะค่อย ๆ ลดจำนวนลง และอาทิตย์ต่อมาแทบจะกล่าวได้ว่าไม่มีการเล่นประเภทนี้เกิดขึ้นอีก หรือถ้าจะเกิดขึ้นก็เกิดขึ้นน้อยครั้งมาก การเล่นของเด็กเช่นนี้แสดงว่า เด็กสามารถที่จะใช้การเล่นเพื่อลดความตึงเครียดจากประสบการณ์ที่พบเห็นที่ไม่พึงพอใจได้ นอกจากนี้ ฟรอยด์ได้เปรียบเทียบให้เห็นถึงการเล่นของเด็กและการจินตนาการของผู้ใหญ่ โดยที่เขามองเห็นว่ามีการวนการคล้าย ๆ กัน เพียงแต่เกิดขึ้นในมุมที่กลับกันเท่านั้นเอง ซึ่งการเล่นของเด็กนั้นเป็นการสร้างโลกของความฝันให้เขาอยู่ในโลกของความเป็นจริง เช่น เด็กจินตนาการโดยใช้นิ้วมือเป็นปืนและยิงแต่จินตนาการของผู้ใหญ่นั้น กลับตรงกันข้าม คือการสร้าง ความฝันให้แยกออกจากโลกของความเป็นจริง เช่น ผู้ใหญ่จะสร้างจินตนาการไปเที่ยวรอบโลก อีริคสันได้ขยายผลงานของ ฟรอยด์ และวอลเตอร์ออกไปอีกโดยเพิ่มมิติใหม่ ๆ เข้าไปอธิบายการเล่นของเด็ก เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งเขาได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นการพัฒนาตามขั้นตอนเด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ โดยการที่พบสิ่งใหม่ ๆ สลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

แบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ก) การเล่นเกี่ยวกับตนเอง ซึ่งการเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง ซึ่งในระยะแรกนั้นเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กในระยะนั้น จะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ตลอดจนส่งเสียงซ้ำ ๆ ซาก ๆ อยู่ตลอดเวลา เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น ๆ เช่น การใช้เสียงระดับต่าง ๆ กันเพื่อดูการตอบสนองของแม่ หรือการสำรวจหน้าและร่างกายของแม่ด้วยมือเป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เขาอยู่

ข) การเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็ก คือ เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กนี้เองจะเป็นการช่วยปรับปรุงตนเอง โดยที่เด็กนั้นจะได้รู้จักการรักษาของ ซึ่งผู้ใหญ่ต้องให้การเอาใจใส่ คอยสอนให้รู้จักการระมัดระวัง เล่นของเล่นอย่างทะนุถนอม มิฉะนั้นอาจเกิดความเสียหายได้ อีกทั้งยังต้องสอนให้เด็กรู้จักเคารพต่อผู้มีอายุมากกว่า เพื่อสอนให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตนต่อผู้ใหญ่ ส่งผลให้เด็กสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างถูกต้องนั่นเอง

ค) การเล่นในขั้นที่สาม จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย หรืออาจกล่าวว่าเด็กเริ่มเข้าไปสู่สังคมที่กว้างกว่า อีกทั้งจะต้องรู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้

เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนาการเล่น แต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้ เป็นผล
เนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาในสองขั้นตอนแรก ในขั้นตอนนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่า เมื่อไรที่
เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรเขาควรจะเล่นในสังคม ตัวอย่างเช่น เมื่อเขาเกิดความคับข้องใจใน
การเล่นร่วมกับผู้อื่นเขาก็จะหลบออกมาเล่นคนเดียว การหลบออกมาเล่นคนเดียวนั้นเป็นการช่วย
พัฒนาด้านอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีอารมณ์ดีขึ้น

อิริคสันสรุปว่า การเล่นนั้นมีลักษณะโดยเฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่
ละคนซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถสังเกตได้จากรูปแบบเนื้อหา คำพูด และความรู้สึกที่
เกี่ยวข้องกับการเล่นด้วย

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา พือาเจต์ มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทาง
สติปัญญา และลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกันการเล่นของเด็กจะเริ่มจาก การเล่น
โดยใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจ จับต้อง
วัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหา
ด้วยการกระทำ (Sensorimotor) การเล่นชนิดนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่ม
เล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) คือ แทนที่เด็กจะเล่นเพื่อสำรวจ เด็กจะเริ่มรู้จักนำเอา
สิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งนับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ส่วน การเล่นโดยใช้
สัญลักษณ์ (Symbolic Play) จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลาย ๆ 2 ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่
เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ 3-4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์นี้ได้ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็ก
ได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้ว โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์ และอ้างถึงวัตถุที่ไม่มีอยู่
ในขณะนั้น ได้โดยใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกถึงความคิดนั้นๆการเล่น โดยใช้ประสาท
สัมผัส (Sensorimotor Play) เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุราว ๆ 2 ขวบการเล่นของเด็กในระยะนี้จะมี
ลักษณะของการสำรวจและทำพฤติกรรมซ้ำ ๆ ซาก ๆ ในระยะแรก สิ่งที่เด็กกระทำนั้นยังอยู่ใน
ขอบเขตที่จำกัด คือ มอง ฟัง และทำมือเคลื่อนไหวไปมา ส่งเสียง ซึ่งนับว่าเป็นประสบการณ์การเล่น
ครั้งแรก โดยที่การเล่นนี้จะเกี่ยวข้องกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย จากนั้นเมื่อพัฒนาไปถึงขั้นหนึ่งแล้ว
เด็กจะเริ่มเล่นกับวัตถุสิ่งของในช่วงแรกนี้เด็กต้องการที่จะได้เห็นและได้ยินเสียงเป็นอย่างมาก
โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ข้อมูลซ้ำ ๆ ซาก ๆ มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาของเด็ก เด็กชอบที่จะ
ได้ยินเสียงหรือเห็นสิ่งต่าง ๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีก การทำเช่นนี้ จะทำให้เด็กสามารถแสดงทักษะใดทักษะ
หนึ่งได้เมื่อเด็กอายุมากขึ้น และสามารถทำกิจกรรมหลายๆ อย่างได้แล้ว การเล่นแบบสำรวจและ
การจับต้องของเด็กจะเริ่มเปลี่ยนไป เด็กสามารถที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม
รอบตัวของตัวเด็กเองเช่น เริ่มเล่นโดยเอามือดิน้ำหรือดึงผมพ่อแม่ เป็นต้น ซึ่งการเล่นเพื่อเข้าสังคม
(Social Play) จะเริ่มขึ้นในช่วงนี้ เด็กจะพอใจมากถ้าสามารถดึงผมพ่อได้ นับว่าเป็นการเริ่มมี

ปฏิสัมพันธ์กับสังคม เด็กจะรู้จักการส่งเสียงที่มีความหมายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ทำเสียงอ้ออ และจะพยายามสนองตอบต่อภาษาของผู้อื่นเมื่อเด็กเริ่มคลาน ปีน และเคลื่อนไหวร่างกายไปรอบ ๆ ได้แล้ว เด็กต้องการที่จะสำรวจจับต้องสิ่งของมากยิ่งขึ้น คุณเหมือนว่าเด็กจะแข่งขันในการสำรวจ และจับต้องสิ่งของทุกอย่างที่อยู่ในสายตาของตัวเอง เด็กที่อยู่ในวัยนี้สร้างความลำบากใจให้แก่ผู้ดูแลเป็นอย่างมากเด็กมักจะหยิบของทุกอย่างใส่ปากจิก ขว้างปากระดากดูเหมือนว่าจะไม่มีสิ่งใดที่จะพ้นไปจากมือของเด็กได้เลย แต่ทว่าการเล่นในช่วงนี้มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็ก และเป็นหนทางที่สำคัญในการที่เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับโลกที่อยู่รอบตัวของตัวเด็กเองเมื่อเด็กมีอายุได้ราว ๆ 1 ขวบ การเล่นชนิดใหม่จะเริ่มพัฒนาขึ้น เช่น เด็กจะเล่นป้อนอาหารตุ๊กตา และสร้างเอามุมหนึ่งของผ้าปูโต๊ะเป็นผ้าห่ม เท่ากับว่าเด็กเริ่มใช้จินตนาการในการเล่น นอกจากนี้เด็กยังสามารถจำวัตถุและสิ่งของได้แม้ว่าสิ่งของนั้นจะไม่ได้อยู่ในตำแหน่งที่เดิม ก็ตามการเล่นสร้าง (Constructive Play) การเล่นแบบสร้างจะเกิดขึ้นในช่วงอายุ 18 เดือน ถึง 2 ขวบ ซึ่งการเล่นสร้างเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นของตน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการเล่นนั้นจะไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพึงพอใจมากกว่าที่จะคำนึงถึงมาตรฐานต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรู้จักการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลจากการเล่นซ้ำ ๆ ซาก ๆ ของตน เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้น เพื่อที่จะทำให้การเล่นนั้นได้ผลตามที่ตนต้องการ ในช่วงนี้เด็กจะเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และจะเล่นเป็นเวลานาน กิจกรรมการเล่นของเด็กจะไม่ยุติแค่นี้ แต่จะพัฒนาเรื่อย ๆ ไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ในการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำหรือสร้างใช้สิ่งของต่างๆที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น การสร้างว่ามีขนมเพื่อที่จะป้อนให้ตุ๊กตาสร้างทำเป็นเอาผ้ามาพับเป็นเด็กทารก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นจนกว่าเด็กจะมีอายุ 2 ขวบขึ้นไป และเด็กจะพัฒนาได้เต็มที่จนกว่าจะอายุได้ราว ๆ 3-4 ขวบ ลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ที่ถือได้ว่าเป็นการพัฒนาถึงขั้นสูงสุดแล้วเรียกว่า การแสดงละครสมมุติการเล่นแบบนี้จะเริ่มจากคำว่า “เรามาสร้างทำเป็น....ดิกล่าว ” การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของเด็ก โดยการแสดงบทบาทของผู้อื่นและแสดงความรู้สึกต่อสังคมของตัวเองเด็กจะลอกเลียนบุคคลหรือสิ่งที่เขาสร้างแสดงออก โดยการใช้คำพูด สิ่งของที่เป็นจริงหรือใช้วัสดุทดแทน

สมิแลนสกี (Smilansky) กล่าวว่า การที่จะพิจารณาว่าการเล่นใดเป็นการแสดงละครสมมุตินั้นให้ดูที่องค์ประกอบสองอย่าง คือ

1. องค์ประกอบที่เป็นจริง เด็กจะพยายามแสดงออกหรือทำให้เหมือนคนอื่นๆ ให้ดูเหมือนกับโลกของผู้ใหญ่ เช่น เด็กผู้หญิงจะชอบเอารองเท้าส้นสูงของแม่มาใส่เดินแล้วทำท่าทางให้เหมือนกับแม่

2. องค์ประกอบที่ไม่เป็นจริง เป็นการแสดงให้เห็นดูเหมือนสมจริงสมจัง เด็กพยายามที่จะสร้างจินตนาการ แล้วสร้างทำให้ดูเหมือนจริง เช่น เด็กเล่นเป็นซูเปอร์แมนและทำท่าว่าเหาะได้การเล่นละครสมมุติ ได้รับความสนใจอย่างมากจากเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นชนิดนี้ต้องอาศัยจินตนาการ สัญลักษณ์และภาษา ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์สังคมและสติปัญญาของเด็ก สมิแลนสกี (Smilansky) ยังได้แสดงให้เห็นอีกว่า การเล่นแบบละครสมมุติสามารถที่จะเพิ่มระดับสติปัญญาและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเด็กได้ นอกจากนี้การเล่นละครสมมุติยังช่วยให้เด็กรู้จักคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาตลอดจนเกิดมโนคติในความรู้ใหม่ ๆ และทักษะต่าง ๆ ที่ตนเองได้ฝึกอีกด้วย

การเล่นกับพัฒนาการทางสังคมลักษณะการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม แบ่งออกเป็นลำดับขั้น เริ่มตั้งแต่เล่นคนเดียว เล่นใกล้ๆคนอื่น สนใจการเล่นของผู้อื่น โดยเป็นส่วนประกอบของการเล่นนั้น และร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างมีบทบาทเต็มที่ เด็กปกติทุกคนจะมีพัฒนาการทางการเล่นเป็นไปตามนี้ ในระยะแรกของพัฒนาการทางสังคม เด็กจะถือเอาตัวเองเป็นจุดเด่น นอกจากความสนใจต่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม การสื่อสารและพูดคุยเป็นสิ่งสำคัญที่จะละเลยไม่ได้ การสื่อสารที่จะใช้ภาษาอย่างถูกต้องเพื่อสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ ตามตนได้และสิ่งสำคัญ เด็กต้องรู้จักตนเอง ความต้องการดังกล่าวผู้ใหญ่ควรจะดูแลอย่างใกล้ชิดเด็กวัยดังกล่าวควรแยกสิ่งแวดล้อมต่างๆ ออกได้ว่า แตกต่างกันหรือเหมือนกัน และเริ่มรู้ว่าฉันกับท่านนั้นเป็นคนละคนกัน แต่ฉันกับท่านอาจจะมีสัมพันธกันได้ เด็กจึงเริ่มที่จะสนใจและต้องการเล่นด้วยกันกับเด็กอื่น ก่อนที่เด็กจะเข้ากลุ่มเล่นกับผู้อื่นได้อย่างเต็มที่นั้น ลำดับขั้นของการเข้ากลุ่มจะเป็นไปในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป คือ เมื่อยังไม่รู้จักเล่นด้วยกันก็ได้แต่เล่นคนเดียวอยู่ใกล้ๆ กับเด็กอื่นก่อน ต่อมาพยายามจะเข้าร่วมเล่นโดยการเล่นเหมือน ๆ กับเขา ขอมเป็นผู้ตาม เป็นส่วนประกอบที่ทำให้การเล่นของผู้อื่นสมบูรณ์แล้วในที่สุดก็เข้าร่วมเล่นด้วยกันโดยตนเองได้มีโอกาสเป็นผู้นำบ้าง มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นบ้าง เด็กส่วนมากสามารถทำตนเป็นคนหนึ่งของกลุ่มได้สำเร็จเมื่ออายุประมาณ 4 ขวบอย่างไรก็ตาม ขั้นตอนของการเล่นทางสังคมนี้ อาจจะแตกต่างกันไปในเด็กแต่ละคน เนื่องมาจากนิสัย หรือความเคยชินรวมถึงระดับพื้นฐานทางสังคมของเด็กแต่ละคนด้วย นอกจากนี้ความพร้อมและความสามารถทางภาษาของเด็กก็นับว่าเป็นตัวสื่อสำคัญที่จะส่งเสริม หรือชะลอพัฒนาการทางการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม เยาวพา เดชะคุปต์ (2542, น.40) ดังนั้น พัฒนาการทางสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในการแสดงพฤติกรรมของบุคคลให้สอดคล้องกับแบบแผนที่ยอมรับจากสังคม เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขซึ่ง ปัทมาศุกข์กำเนิด (2545) อ้างถึงใน ทศนีย์ อุดมพันธ์ (2541, น.1) ได้กล่าวอย่างสอดคล้องกันว่าการจัดการศึกษาปฐมวัย ควรมีการจัดประสบการณ์ที่ปลูกฝังและส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน โดยเฉพาะการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมที่เหมาะสม เด็ก ๆ จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จัก

บทบาทหน้าที่ของตน มีความรับผิดชอบไม่ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม นภานทร ธรรมบวร (2540, น.97) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พัฒนาการทางสังคม หมายถึง การเรียนรู้ทักษะในการปฏิสัมพันธ์ที่ สลับซับซ้อนรวมตลอดถึงความสามารถในการตอบสนองทางสังคมต่างๆ นอกจากนั้นยังถึง ความสามารถในการเข้าในสถานการณ์ อารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น การแก้ปัญหาต่าง ๆ และ บทบาทสังคม สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2550, น.101) ได้ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคม ไว้ว่า พัฒนาการทางสังคม หมายถึง พัฒนาการเรียนรู้ทางสังคมจากรู้สึกผูกพันใกล้ชิดภายใน ครอบครัวที่พึ่งพาตนเอง และการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น กุลยา ตันติผลาชีวะ (2546, น.127) ได้กล่าวว่า พัฒนาการทางสังคมเป็นพัฒนาการของความสามารถแสดงพฤติกรรมต่อบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อม ให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับได้พฤติกรรมแสดงออกจะบอกจะบ่งบอกให้เห็นถึงเจตคติและค่านิยมเฉพาะตนของบุคคลนั้นดังนั้นพัฒนาการทางสังคมเป็นการพัฒนาความสามารถในการแสดงพฤติกรรมของบุคคลเพื่อเรียนรู้และปรับตัวให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับให้ ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน

1. ฝึกการใช้สายตาในการสังเกตและฝึกความคล่องแคล่วว่องไวและความแม่นยำในการพยายามตีและหลบหลีกคู่ต่อสู้
2. ฝึกการใช้กล้ามเนื้อมือและแขนในการออกแรงตี
3. ฝึกสมาธิและทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน
4. ฝึกความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น เพราะเป็นกิจกรรมที่เล่นคนเดียวไม่ได้การเล่น กลางแจ้ง ที่มีบทร้องประกอบ เช่น ริริข้าวสาร งูกินหาง อ้ายเข้าอ้ายโจง มอญซ่อนผ้า โพงพาง หรือที่ไม่มีบทร้องประกอบเช่น จี๋ม้าส่งเมือง จี๋ม้าก้านกล้วย ชักคะเย่อ ลูกข่าง ตีจับ ห่วงยาง การเล่น ว้าว กระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ กระโดดเชือกหมู่ วิ่งสามขา วิ่งสวมกระสอบ ยิงปืน ก้านกล้วยฯ

ทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคม (Social Skills) กลุ่มของทักษะต่างๆที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างกัน ในสังคมอันได้แก่ ทักษะการสื่อสาร การพูด การฟัง การทำงานร่วมกันเป็นทีม ฯ รวมทั้งความสามารถในการเข้าใจถึงสถานการณ์ที่หลากหลาย กฎกติกาต่าง ๆ ในสังคม ความสามารถในการรู้จักผู้อื่น และการคิดคำนึงถึงคนรอบข้างอย่างเข้าอกเข้าใจโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทางบวกให้เกิดขึ้นเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับทุกเพศทุกวัย ทั้งวัยเด็กที่ต้องการการพึ่งพา การเรียนรู้สิ่งใหม่ในชีวิตวัยรุ่นที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อนฝูงคนรอบ

ข้างวัยผู้ใหญ่ที่เริ่มสร้างครอบครัวและต้องการความสำเร็จในหน้าที่การงานทักษะสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบเช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ มีคุณลักษณะดังนี้

- 1) มีการสื่อสารที่ดีคือสามารถสื่อสารด้วยคำพูดและท่าทางที่เหมาะสม เข้าใจง่าย
- 2) มีความเชี่ยวชาญในการสร้างและการนำทีมงาน
- 3) สามารถบริหารความขัดแย้งได้ดี ซึ่งเป็นคุณสมบัติของผู้บริหารจัดการที่สำคัญ เช่น ถ้าลูกน้องหรือเพื่อนร่วมงานขัดแย้งกันก็สามารถไกล่เกลี่ยลดความขัดแย้งทำให้งานสามารถเดินต่อไปได้

มีคนให้ความหมายของทักษะทางสังคมนั้นเป็นความสามารถที่เราสามารถรู้จักเข้าใจความรู้สึกความต้องการทางจิตใจหรือความต้องการต่าง ๆ ของคนที่เราเกี่ยวข้องกับรวมทั้งรู้จักที่จะสร้างสานสายสัมพันธ์ให้มั่นคงด้วยความรัก ความเอาใจใส่เอื้ออาทรต่อผู้อื่นอย่างต่อเนื่อง รู้จักการแสดงออกอย่างเหมาะสมต่อสถานการณ์ต่างๆ อุษณีย์ โพธิสุข (2543, น.132)

ความสำคัญของการเสริมสร้างทักษะทางสังคม

ในการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กประเด็นสำคัญอย่างหนึ่งคือความเข้าใจถึงขั้นของพัฒนาการตามวัย และพัฒนาการของเด็กแต่ละคนที่ถึงแม้ว่าเป็นเด็กที่มีความสามารถพิเศษ ก็อาจมีพัฒนาการทางสังคมล่าช้ากว่าเด็กทั่วไปอย่างไรก็ตามควรเข้าใจขั้นพัฒนาการของเด็กปกติเพื่อเป็นเกณฑ์การทำความเข้าใจให้ง่ายขึ้นเด็กในวัยนี้เป็เด็กมีพัฒนาการทางด้านต่างๆพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งรวมถึงพัฒนาการทางด้านสังคมด้วย โดยที่เด็กจะมีการพบปะกันทางสังคมมากขึ้นเด็กจะใช้เวลากับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่พ่อแม่มากขึ้นถึงแม้ว่าพ่อแม่จะมีบทบาทในการอบรมเลี้ยงดูเด็กก็ตามบุคคลอื่นก็มีบทบาทในการอบรมเลี้ยงดูเด็กพอๆกับพ่อแม่เด็กในวัยนี้เป็วัยที่สำคัญในการเตรียมตัวเพื่อเข้าสู่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ที่จะสามารถรับผิดชอบตนเองได้ เช่น เริ่มเรียนรู้ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นการให้ความเป็นเพื่อนกับบุคคลอื่นเป็นต้นสังคมของเด็กวัยนี้จะเริ่มอยู่กับกลุ่มและกับเพื่อนวัยเดียวกันเด็กจะเริ่มเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นเริ่มเรียนรู้มารยาททางสังคมและนิสัยเหมือนเด็กเล็ก ๆ ที่จะเริ่มลดลง ปัจจัยที่ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมการตรวจสอบปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาทางสังคมก็เป็สิ่งสำคัญที่จะทำให้เราเข้าใจถึงพฤติกรรมทางจิตใจของเด็กได้

การสนับสนุนหรือพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมให้กับเด็กนั้นควรมีความเข้าใจและมีทักษะในสิ่งต่อไปนี้

1. รู้จักการชมเชย ให้กำลังใจเด็กเข้าใจการแสดงออกถึงความรู้สึกของเด็กสอนให้เด็กแสดงความคิดเห็นเพื่อนเมื่อเขาเสียใจสอนให้เด็กเข้าใจความโกรธซึ่งความโกรธนี้มักจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ความรู้สึกที่เด็กเคยประสบเด็กวัย 3-8 ขวบจะเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้สึกในแต่ละช่วงอายุเด็กอายุ 3 ขวบจะรู้สึกถึงความสุขเด็กอายุ 3-4 ขวบจะมีความกลัวเด็กวัย 3-8 ขวบจะรู้สึกโกรธและเสียใจดังนั้นผู้ดูแลเด็กต้องช่วยเด็กแสดงความรู้สึกผ่านทางคำพูดและเข้าใจความรู้สึกนั้น

ครูสามารถใช้การสะท้อนความรู้สึกลูกโดยการพูดว่าดูเหมือนเธอกำลังรู้สึกเสียใจ, เธอเหมือนกำลังรู้สึกโกรธ, เธอต้องการให้ฉันสนใจเธอเดี๋ยวนี้ในทันทีที่ฉันเปลี่ยนผ้าให้น้องแล้วฉันจะคุยกับเธอ การพูดเช่นนี้จะทำให้เด็กแปลกใจว่าครูเข้าใจความรู้สึกของเขา และเขาจะรู้สึกสบายใจขึ้นเมื่อครูทำให้เขาแน่ใจว่าจะกลับมาในทันที

2. สนับสนุนให้เข้าใจผู้อื่นช่วยเด็กสังเกตและตอบสนองความรู้สึกของคนอื่นเช่น เด็กขับรถเด็กเล่นไปชนเพื่อนครูอาจบอกว่า “เพื่อนเขาเสียใจและเจ็บ” เราจะทำอะไรเพื่อช่วยให้เขารู้สึกดีขึ้นไหม ครูควรสังเกตหน้าเด็กและอาจแนะนำเด็กให้รถจักรยานเพื่อนที่ร้องไห้จับ ความสามารถของเด็กที่จะแยกแยะอารมณ์ต่างๆกับความสามารถในการแสดงความเห็นอกเห็นใจเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่ควรฝึกให้เด็กเทคนิคที่ช่วยให้เด็กเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นคือการแสดงบทบาทสมมุติ (Role Play)

3. การใช้เด็กที่ถูกกระทำเป็นตัวอย่างนั้นผลของการทำร้ายและมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม เช่น การชกต่อย ซึ่งให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาหลังจากแสดงพฤติกรรมนั้นแล้วเช่นคูชิ นั่นทำให้เขาเจ็บ เขาร้องไห้ ฉันไม่สามารถปล่อยให้เธอทำร้ายเด็กอื่นและฉันไม่ต้องการให้ใครทำเธอเจ็บด้วย เราต้องช่วยให้ทุกคนมีความสุขและปลอดภัยในห้องนี้

4. ช่วย让孩子กล้าแสดงออกกับพฤติกรรมทางสังคมถ้าเด็กขี้อายจะไม่กล้าแสดงพฤติกรรมทางสังคม และยังส่งผลต่อความเชื่อมั่นในตนเอง เพราะความเชื่อมั่นของเด็กมักจะเพิ่มขึ้นเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

5. สนับสนุนวิธีการ และทางเลือกในการแก้ปัญหาและทางเลือกในการแก้ไขสถานการณ์ขัดแย้งวางแผนการมีพฤติกรรมทางสังคมช่วยเด็กคิดทีละขั้น เหตุผลในการตอบสนองเมื่อเขามีปัญหาทางสังคมกับเพื่อนชั้นตอนอะไรที่จะเน้นการแก้ไขความขัดแย้งอย่างสงบเด็กมีความรู้สึกเหมือนหรือต่างจากเด็กคนอื่นครูจะต้องช่วยเด็กคิด จินตนาการถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละพฤติกรรมครูควรช่วยเด็กที่ก้าวร้าวและขี้อายให้มีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีขึ้นภายในสามเดือน

6. ใช้ปัญหาถาม เมื่อเด็กมีพฤติกรรมที่รบกวนคนอื่นควรถามเรียบๆว่า "สิ่งที่เธอทำช่วยเธอได้อย่างไร" จะทำให้กลุ่มตระหนักว่าการกระทำของเด็กนั้นช่วยกลุ่มได้อย่างไรด้วยจะช่วยให้เด็กจำและรับผิดชอบต่อการกระทำของตน

7. แสดงรูปของการช่วยเหลือคนอื่นการมีความสุขที่ได้ช่วยผู้อื่นและถามเด็กให้สร้างภาพโดยคำพูดการให้เด็กดูรูปเด็กที่ช่วยคนอื่นให้ความร่วมมือแบ่งปันการทำงานเป็นกลุ่มและแต่งเรื่องราวจะช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดีครูควรใช้คำถาม “เธอคิดว่าเกิดอะไรขึ้นที่นี่”

8. ฝึกทักษะทางสังคมให้เด็ก เช่น การฟังการพูดเพราะการขอความช่วยเหลือการแสดงความคิดเห็นการคอยการเสนอตัวช่วยเหลือการขอให้เล่นด้วยการสร้างมิตรภาพทักษะอื่นที่

ช่วยให้เด็กสัมผัสกับความรูสึกเด็กที่ได้รับการฝึกจะไม่เสียกำลังใจในการใช้คำสุภาพรู้จักฟังผู้อื่น พูดเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนแบ่งปันรู้จักรอคอย เข้าใจผลลัคนักรู้จักช่วยเหลือผู้อื่นใช้หลักทางบวกในการสนับสนุนพฤติกรรมทางสังคมและลดความก้าวร้าว

9. การใช้เหตุผลการรับฟังอย่างเห็นใจและขั้นตอนการใช้อำนาจความรักการทำข้อตกลง จะช่วยให้เด็กเข้าใจกฎรู้จักฟังการอธิบายจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมการใช้ อำนาจและการลงโทษจะน้อยลงเด็กก็จะมีระดับของเหตุผลมากขึ้น

10. ป้องกันสื่อที่รุนแรงโปรแกรมทีวีที่เป็นพฤติกรรมไม่ดีจะเป็นแบบของพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและมีส่วนสนับสนุนให้เด็กพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมไปในทางที่ไม่เหมาะสมได้ การที่ พ่อแม่ใช้เหตุผลและอธิบายให้เด็กเข้าใจอาจจะช่วยลดผลจากรายการทีวีที่มีพฤติกรรมไม่ดีได้บ้าง

11. การตอบสนองและเตรียมทางเลือกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้ดูแลเด็กไม่ควรเพิกเฉยต่อ พฤติกรรมก้าวร้าว หรือยอมให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น รังแกเพื่อน ควรสอนถึงวิธีการทำ ให้เพื่อนรูสึกดีขึ้น ครูควรรู้จักนำพฤติกรรมที่ไม่ดีมาใช้ในทางที่

สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย คือการเรียนการสอนควรเป็นเรื่องที่สร้างสรรค์ ควรมีการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมเข้าไปด้วยเพื่อให้เด็ก ได้รู้ถึงหน้าที่ และแนวทางที่ถูกต้องใน การประพฤติปฏิบัติเพื่อบุคลิกลักษณะที่พึงประสงค์ในการแสดงออกทั้งด้านพฤติกรรมอารมณ์อีก ทั้งจิตสำนึกของเขาด้วยที่จะส่งเสริมพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับเด็กการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาส ให้เด็กเป็นผู้สร้างความคิดได้ใช้ประสบการณ์เดิมของตนเชื่อมโยงกับการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนจน ในที่สุดสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมได้ด้วยตนเองถือว่าเป็นกิจกรรมที่ยืดเด็กเป็นสำคัญ ตอบสนองต่อความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กเป็นการกระตุ้นเด็กให้มีความ อยากรู้การจัดกิจกรรมแบบนี้จะส่งเสริมให้เด็กรู้จักการรอคอยการให้การรับทราบขอโทษการขอบคุณ ซึ่งจะเป็นผลให้เด็กพัฒนาทักษะทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และดำรงชีวิตในสังคมได้อย่าง สงบสุขการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กต้องมีครูและพ่อแม่ที่มีความรู้ความเข้าใจเด็ก พร้อมทั้งจะ ช่วยสนับสนุนเด็กให้พัฒนาได้ตลอดเวลาทุกสถานการณ์เช่นการทำงานหากเรามุ่งหวังให้งานสำเร็จ ออกไปด้วยดีเราก็ต้องทุ่มเทเวลากำลังความสามารถที่มีอยู่เด็กก็เช่นกันเขาต้องการเวลาและ ความสามารถของครูพ่อแม่ และผู้ใหญ่ที่จะช่วยให้เขาเติบโตเป็นคนที่ดีในสังคมหากเราหวังแต่จะ ได้สิ่งดีๆ โดยไม่คิดจะลงทุนลงแรงอะไรเลยคงเป็นเรื่องยากอยู่ซักหน่อย

ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

ในเด็กปฐมวัยมีรากฐานมาจากพฤติกรรมในวัยทารก และบางพฤติกรรมก็เกิดขึ้นในระยะ เริ่มเข้าเรียนอนุบาลซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ใหม่ๆเช่นปฏิสัมพันธ์กับคนรอบตัวอาทิครูเพื่อน บุคคลอื่นๆ เป็นต้น

เซอร์ล๊อค (Hurlock ,1964อ้างอิงใน วันเพ็ญ ปลูกพันธ์,2541,น.239) กล่าวว่ารูปแบบของพฤติกรรมเด็กปฐมวัยที่ปรากฏในขณะที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมีดังต่อไปนี้คือการร่วมมือการเป็นผู้นำการเป็นผู้ตามการเป็นผู้มีใจกว้างขวางซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบงั้นตั้งของและการเห็นอกเห็นใจซึ่งแสดงออกมาในรูปการช่วยเหลือหรือปลอบโยนพฤติกรรมเหล่านี้มีผู้อธิบายรายละเอียดไว้ดังนี้การช่วยเหลือผู้อื่นเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมทางสังคมซึ่ง

อิงลิช (English ,1985)ได้กล่าวถึงพฤติกรรมความช่วยเหลือเพื่อนของเด็กปฐมวัยว่าเป็นการแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเชิงบวกซึ่งอายุ 2-3 ปี จะมีชนิดของการปฏิสัมพันธ์เชิงบวกโดยการให้เช่นเด็กจะเสนอให้ความช่วยเหลือหรือให้ของเล่นหรือพยายามปลอบใจเด็กคนที่ได้รับบาดเจ็บเด็กจะทำตามคำขอร้องหรือคำแนะนำของเพื่อนมากกว่าคนที่ไม่ใช่เพื่อนเด็กบางคนจะแสดงพฤติกรรมความช่วยเหลือมากกว่าเด็กคนอื่นซึ่งเป็นผลมาจากการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวและบุคคลอื่นๆรวมทั้งเพื่อน

สรุปได้ว่า การช่วยเหลือเป็นการพยายามที่จะช่วยบรรเทาความต้องการใช้คำพูดหรือแสดงท่าทางเช่นปลอบใจเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บให้สิ่งของที่ตนไม่เคยเป็นเจ้าของมาก่อนหรือช่วยเหลือเพื่อนทำงานเป็นต้นบางพฤติกรรมมีรากฐานมาจากพฤติกรรมในวัยทารกและบางพฤติกรรมก็เริ่มเกิดขึ้นในระยะปฐมวัยซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ใหม่ๆเช่นจากการที่เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือบุคคลอื่นที่ไม่ใช่สมาชิกในครอบครัวและรวมไปถึงเด็กที่เห็นมาจากภาพยนตร์การแสดงหรือเหตุการณ์ต่างๆ เซอร์ล๊อค(Hurlock ,1964, อ้างอิงใน วันเพ็ญ ปลูกพันธ์ ,2541,น.239)ได้แบ่งรูปแบบพฤติกรรมเป็น2รูปแบบคือ

1. รูปแบบพฤติกรรมที่เข้าสังคม (Social Behavior Patterns) หมายถึง พฤติกรรมที่เมื่อเด็กทำไปแล้วสร้างความพอใจเป็นที่นิยมชมชอบต่อตนเองและผู้อื่นประกอบด้วยพฤติกรรมดังนี้

1.1 การร่วมมือ ได้แก่การที่เด็กเรียนรู้ที่จะเล่นหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเด็กยังมีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นมากเพียงใดเด็กก็จะเรียนรู้จะให้ความร่วมมือที่จะทำกิจกรรมมากขึ้นไปด้วย

1.2 ความเป็นเพื่อนเด็กจะแสดงออกในความเป็นเพื่อนด้วยการเล่นการพูดคุย และการแสดงความรักใคร่ต่อผู้อื่น โดยการยิ้มการยกยอการพูดเชื้อเชิญ

1.3 การยอมรับจากสังคมจะกระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมคาดหวัง

1.4 ความเห็นอกเห็นใจจะแสดงออกโดยการปลอบโยนหรือช่วยเหลือเมื่อเห็นผู้อื่นเป็นทุกข์เด็กจะสามารถแสดงความเห็นอกเห็นใจได้เมื่อประสบเหตุการณ์ เช่น คนได้รับทุกข์ก็จะเข้าไปช่วยเหลือปลอบโยน

1.5 การพึ่งพาอาศัยผู้อื่นในการช่วยเหลือเด็กจะแสดงพฤติกรรมนี้เพื่อเป็นที่รักของเพื่อนฝูงความรักและการยอมรับจากผู้อื่นซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ

1.6 ความไม่เห็นแก่ตัวได้แก่ การที่แสดงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อเพื่อนและให้ความช่วยเหลือเพื่อนเด็กที่เคยฝึกลงสิ่งของให้ผู้อื่นและช่วยเหลือผู้อื่น

1.7 การเลียนแบบได้แก่การที่เด็กเลียนแบบการกระทำของบุคคลอื่นนั้นอาจจะส่งผลโดยตรงให้เด็กมีลักษณะการเลียนแบบในขณะที่เล่นเป็นกลุ่มได้

1.8 การแข่งขันสิ่งสำคัญคือการอธิบายเพื่อให้เกิดความเข้าใจเรื่องกฎกติกา และมารยาทเป็นกระตุ้นให้เด็กเกิดความสามารถในการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ

2. รูปแบบพฤติกรรมที่ไม่เข้าสังคม (Unsocial Behavior Patterns) หมายถึงการกระทำที่ก่อให้เกิดความเดือดร้อนสร้างปัญหาและความไม่พอใจให้แก่ตนเองและผู้อื่นประกอบด้วยพฤติกรรมดังนี้

2.1 ความก้าวร้าวเป็นสิ่งที่เด็กแสดงออกมาเนื่องจากถูกขัดใจจะแสดงออกมาเป็นคำพูดมากกว่าการใช้กำลังต่อสู้กันเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่น

2.2 การทะเลาะวิวาทเป็นสิ่งที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้น เนื่องจากการเล่นกับเพื่อนยังไม่มีประสบการณ์ซึ่งเกิดขึ้นได้เช่นในกรณีเพื่อนแย่งของเล่น เมื่อเติบโตขึ้นจะรู้จักปรับตัวในสังคมดีขึ้น

2.3 การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางพยายามให้ความสำคัญต่อแนวคิดของเด็กจะผูกเกี่ยวกับเรื่องของตนเอง

2.4 การใช้อำนาจเหนือคนอื่นโดยชอบทำตัวเป็นเจ้านายพูดข่มขู่ผู้อื่น

2.5 การล้อเลียน ข่มขู่ ขอบริ่งแกลหรือล้อเลียนให้ผู้อื่นโมโหอับอาย

2.6 การแบ่งแยกเพศตรงข้ามเด็กชายจะหลีกเลี่ยงเข้ากลุ่มหรือเล่นร่วมกับเพื่อนหญิงจากเอกสารดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า รูปแบบพฤติกรรมมี 2 รูปแบบคือ

1. พฤติกรรมที่เข้าสังคม

2. พฤติกรรมที่ไม่เข้าสังคมพฤติกรรมอันเป็นที่ชื่นชอบของตนเองและผู้อื่นคือ การร่วมมือ การยอมรับสังคมความเห็นอกเห็นใจการพึ่งพาอาศัยผู้อื่นในการช่วยเหลือความไม่เห็นแก่ตัวเรียนรู้ที่จะทำกิจกรรมกับเพื่อนมากยิ่งขึ้นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมทางสังคม

การประเมินทักษะทางสังคม

การประเมินตามสภาพจริงนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องศึกษาให้เข้าใจเนื่องจากการ จัดการเรียนรู้ตามสภาพจริงมุ่งเน้นที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนในแก่นของความรู้ที่ลึกซึ้งมากกว่าความรู้ที่เป็นพื้นฐาน และใช้การคิดขั้นสูงใน การแสวงหาความรู้การปฏิบัติงาน และ

การแก้ปัญหาในสภาพจริงหรือเสมือนจริงดังนั้นการประเมินตามสภาพจริงจึงต้องมีวิธีการและเครื่องมือในการประเมินที่สอดคล้องกับการจัดการ เรียนรู้ตามสภาพจริง

การประเมินคือการตรวจสอบการบรรลุผลตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพื่อนำผลไปพัฒนาการเด็กให้เหมาะสมต่อไป การประเมินพัฒนาการเด็กจะมีวิธีการหลายวิธีการ เช่น การสังเกต การบันทึกพฤติกรรม การสนทนา การสัมภาษณ์ การทำสังคัมมิติ การศึกษาเป็นรายกรณี การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานของเด็ก เป็นต้น สำหรับเด็กปฐมวัยในที่นี้เสนอตัวอย่างแบบประเมินพัฒนาการเด็กทางสังคมเด็กวัย 3-6 ขวบ

ประโยชน์ของการวัดและประเมินผลการเรียน

การวัดและประเมินผลการเรียนของผู้เรียนมีประโยชน์อย่างมากทั้งแก่ผู้เรียนครูผู้สอน ผู้บริหารและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อผู้เรียนทำให้ผู้เรียนรู้ระดับความสามารถในแต่ละด้านและภาพรวมของตนรู้สิ่งที่บกพร่องที่ควรแก้ไขหรือซ่อมเสริมเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการเลือกวิชาต่าง ๆ ต่อไป รวมทั้งกระตุ้นให้ตื่นตัวในการเรียนยิ่งขึ้น

2. ประโยชน์ต่อครูผู้สอนทำให้รู้พื้นฐานความรู้ความสามารถของผู้เรียนเป็นข้อมูลในการพิจารณาซ่อมเสริมแก่ผู้เรียนช่วยให้สามารถแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนได้ตรงจุดช่วยในการจัดกลุ่มผู้เรียนเพื่อทำกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมนอกจากนี้ยังช่วยให้ครูผู้สอนทราบคุณภาพการสอนของตนและสามารถปรับปรุงแก้ไขวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ประโยชน์ต่อครูแนะแนว ช่วยให้รู้จุดเด่นข้อบกพร่องหรือปัญหาและรายละเอียดต่าง ๆ ของผู้เรียนอันเป็นประโยชน์ต่อการให้คำแนะนำปรึกษาช่วยเหลือช่วยในการสำรวจความถนัดและความสนใจของผู้เรียนช่วยในการแนะแนวทั้งด้านการเรียนและอาชีพ

4. ประโยชน์ต่อผู้บริหาร ช่วยให้รู้สถานภาพทางการศึกษาที่แท้จริงของสถานศึกษาช่วยทำให้เห็นข้อบกพร่องต่างๆในด้านการเรียนการสอนที่ควรปรับปรุงใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการปฏิบัติงานในด้านต่างๆของสถานศึกษาใช้เป็นข้อมูลในการรายงานผลการเรียนแก่ผู้ปกครองและผู้บริหารในระดับต่าง ๆ รวมทั้งยังเป็นข้อมูลช่วยในการประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคคลทั้งหลายในสถานศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ถักคณา เสนอฤทธิ์ (2551, น.65) ได้ศึกษาการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนชอยแอนเนกซ์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย หนึ่งห้องเรียนจากสามห้องเรียน และสุ่มนักเรียนจากห้องที่เลือกได้มาจำนวน 15 คน ใช้เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาใช้เวลาทดลอง 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 วันๆ ละ 30 นาทีรวมระยะเวลาทั้งสิ้น 24 ครั้งเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า คือ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมโดยใช้ผู้สังเกต 2 คนผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกียรติสุดา รวยดี (2551, น.81) ได้พัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคอนสตรัคติวิสต์โดยการจัดประสบการณ์ปฏิบัติการทดลองประกอบอาหารเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยและเพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ โดยการจัดประสบการณ์ปฏิบัติการทดลองประกอบอาหารก่อนและหลังการทดลอง ดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน 1 การพัฒนารูปแบบ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3 การทดลองใช้รูปแบบ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนวัดมะพร้าวเตี้ย จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ และแผนการสอนตามแนวคอนสตรัคติวิสต์โดยการจัดประสบการณ์ปฏิบัติการทดลองประกอบอาหารผลที่ได้จากการเรียนตามรูปแบบคือ ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มลธิชา ผอบแก้ว (2552, น.64) ได้พัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มร่วมกับกลวิธีของวิลเลียมส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมกลุ่มร่วมกับวิลเลียมส์ ดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน 1 การพัฒนารูปแบบ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3 การทดลองใช้รูปแบบ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางไผ่สังกัดสำนักงานเขตบางแค กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 25 คน เครื่องมือวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัย สรุปว่าได้รูปแบบการสอนกิจกรรมกลุ่มร่วมกับกลวิธีของวิลเลียมส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มสาระภาษาไทยโดยการเปรียบเทียบผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองนักเรียนมี

ความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดสอบอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงให้เห็นรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

สุพงษ์ เมษนนท์ (2552, น.84) ได้พัฒนารูปแบบการสอนสืบเสาะหาความรู้ประกอบชุดกิจกรรม โครงการงานวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ก่อนและหลังเรียนดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน 1) การพัฒนารูปแบบการสอนสืบเสาะหาความรู้ประกอบชุดกิจกรรม โครงการงานวิทยาศาสตร์ 2) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) การทดลองใช้รูปแบบกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนบางมดวิทยา สังกัดสำนักงานเขตบางแค กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 25 คน เครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ผลการวิจัยสรุปว่าหลังการใช้รูปแบบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

งามจิต แซ่เฮ้า (2553, น.55) ได้พัฒนารูปแบบการสอนความเข้าใจในการอ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือผลการวิจัยสรุปว่ารูปแบบการสอนความเข้าใจในการอ่านโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้เรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบสูงก่อนก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่าการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรงสามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมของผู้เรียนเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ของเด็กปฐมวัย ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือตนเองและผู้อื่น ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตลอดจนการจัดกิจกรรมการเล่นได้อย่างเหมาะสม

เพค (Pack ,1976, p.4233-A) ได้เปรียบเทียบการสอนตามจุดประสงค์ด้านความคิดความเข้าใจในสถานการณ์ 3 อย่าง คือ การสอนในห้องเรียน การสอนนอกห้องเรียน และการผสมผสานระหว่างการสอนในห้องเรียน และนอกห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าการสอนนอกห้องเรียนมีคะแนนความคิดความเข้าใจเฉลี่ยหลังการสอนมากขึ้นส่วนอีก 2 กลุ่ม มีคะแนนเฉลี่ยหลังการสอนสูงขึ้น แต่ไม่มากเท่ากับกลุ่มที่ได้รับการสอนนอกห้องเรียน จะเห็นได้ว่าการสอนนอกห้องเรียนสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพได้

แมรี (Mary ,1981, p.463) ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ของเด็กที่มีความสามารถในการเข้ากลุ่มเพื่อนในแง่ของความถี่ของพฤติกรรมและระยะเวลาของการปฏิสัมพันธ์และวิธีการเข้ากลุ่มเพื่อน รวมทั้งความรู้สึกและการเข้ากลุ่มไม่ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 4 ปี จำนวน 40 คน เป็นชาย 20 คน และหญิง 20 คน วิธีการทดสอบเทคนิคสังคมนะบันที่กจะบันที่กพฤติกรรมขณะเล่นด้วยวิธีโอเทปคนละ 1 นาที แล้วนำมาสังเคราะห์วิธีเพื่อหาผลลัพธ์จากผลการวิจัยปรากฏว่าเด็กที่มีความสามารถในการเข้ากลุ่มเพื่อนมากมีปฏิสัมพันธ์มากกว่าและใช้เวลาในการปฏิสัมพันธ์ยาวนานกว่าเด็กที่มีความสามารถในการเข้ากลุ่มเพื่อนน้อยเด็กที่มีความสามารถในการเข้ากลุ่มเพื่อนจะใช้พฤติกรรมปฏิสัมพันธ์หลายวิธีและวิธีการที่เข้ากลุ่มแล้วไม่ได้ผลน้อยกว่าเด็กที่มีความสามารถน้อยกว่าและใช้พฤติกรรมทางบวกมากกว่า ส่วนเด็กที่มีความสามารถน้อยกว่าจะใช้วิธีการทางลบมากกว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของวิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่มเพื่อนในแง่ของวิธีการลบกับวิธีที่ไม่ได้ผล

เยอเคส (Yerkes ,1982, p.82) ได้ศึกษาผลการเล่นในสนามที่จะส่งผลต่อทักษะการเห็นและการเคลื่อนไหวของเด็กก่อนวัยเรียนทั้งชายและหญิง จำนวน 32 คน อายุระหว่าง 3-5 ปี โดยแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่มกำหนดให้กลุ่มทดลองเล่นเกมในสนามสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที โดยกำหนดให้กลุ่มเด็กดังกล่าวทำกิจกรรมการละเล่นในอาคารผลสรุปว่ากลุ่มเด็กที่นำมาทำการทดสอบทั้งชายและหญิง มีความเพลิดเพลินสนุกสนาน และยอมรับว่าชอบทำกิจกรรมดังกล่าวเป็นอย่างมาก และยังพบว่าครูสามารถใช้เกมผจญภัยแปลกๆ ในสนามเพื่อเสริมพื้นฐานการเรียนรู้ให้แก่เด็กได้ด้วย เพราะสภาพสนามมีธรรมชาติของการเรียนรู้ที่ดีอยู่แล้ว

มอร์รี่ (Moore ,1983, p.61) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีใหม่ของการเล่นและสภาพแวดล้อมของการเล่น พบว่า การเล่นกลางแจ้งจะเป็นการเริ่มต้นในการเล่นของเด็กเพราะเด็กจะมีอิสระในการแสดงออก เด็กจะใช้เวลาในการเล่นกลางแจ้งและจะชอบเล่นด้วยตนเอง ขณะเล่นจะไม่มีระเบียบและพบว่าบริเวณที่เด็กชอบเล่น คือ รอบ ๆ บ้าน และที่สนาม

โรทเฮทรี และเบรท(Rothlein and Brett ,1984, p.23) ได้ทำการสัมภาษณ์เด็กที่มีอายุ 2-6 ขวบจำนวน 103 คน ผู้ปกครองจำนวน 73 คนและครูเตรียมอนุบาลจำนวน 60 คนสำหรับการรับรู้ผลปรากฏว่า เด็กชอบการแสดงออกด้วยการทำกิจกรรมกลางแจ้งร่วมกับเพื่อน ๆ การระบายสี และกิจกรรมสันทนการต่าง ๆ ผู้ปกครองส่วนมากมีความเห็นว่า การเล่นเป็นความสนุกสนาน และมีเวลาที่จะเล่นกับลูก ส่วนครูมีความเห็นว่า การเล่นคือการเรียนรู้และการค้นพบ

บลาล็อก (Blalock ,1984, p.172) ได้ศึกษาการสังเกตเด็กอนุบาล 2 ห้อง นักเรียนจำนวน 36 คน ในขณะที่เด็กกำลังเล่นอย่างอิสระและใช้รหัสพฤติกรรมเด็ก (Child Behavior code) ครูผู้สอนเป็นผู้ตอบแบบสอบถามและทำนายสถานภาพเด็กแต่ละคน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึง

สหสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนการยอมรับทางสังคม (Social Metic) ของเด็กกับการทำนายนการยอมรับเพื่อนที่ถูกต้องและเด็กที่มีผลกระทบทางสังคมสูงตอบคำถามปลายเปิดน้อยและแสดงความรักความรู้สึกทางคำพูดกับเพื่อนน้อย ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างด้านพัฒนาการในการใช้วัสดุการเล่นในสนามเด็กเล่นกับเด็กอายุ 3-5 ปี และ 7 ปี จำนวน 57 คน โดยใช้เครื่องมือเทคนิคการสังเกตตามธรรมชาติ ผลการศึกษาพบว่า ประเภทของการเล่นและวัสดุอุปกรณ์การเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สำหรับการพัฒนาการด้านการเรียนรู้ เป็นปัจจัยหลักสำหรับการพัฒนาศักยภาพด้านสังคมและสติปัญญาของเด็กดังนั้นสิ่งสำคัญของงานวิจัยนี้จะศึกษาและ วิเคราะห์ข้อมูลพบว่ามีข้อแตกต่างของการเล่นในเด็กที่มีอายุต่างกันเด็กอายุ 3 ปีมักจะเล่นคู่ขนาน (Parallel Functional Play) เด็กอายุ 5 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างแบบคู่ขนาน (Parallel Constructive Play) เด็ก 7 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างเป็นกลุ่ม (Group Constructive Play) เช่น การทำกิจกรรมเป็นกลุ่มที่มีกติกาเพื่อสามารถให้เด็กได้รู้จักการใช้ชีวิตเมื่ออยู่ในสังคม และระดับอายุเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กแต่ละวัยต่างกัน

ซาโลเม (Salome ,1979, p.1349) ได้วิจัยถึงความแตกต่างของปฏิสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชายในแง่ของ 1. วิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่ม 2. วิธีที่ใช้ในการรวมกับเด็กอื่นเป็นกลุ่มและ3.การมีส่วนร่วมเล่นในกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 4-5 ปี จำนวน 30 คนเป็นชายและหญิงเท่ากัน จากการสังเกตพฤติกรรมในขณะที่เด็กเล่นกับกลุ่มเพื่อนครั้งละ10 นาทีโดยสังเกตเด็กทีละคนรวมเวลาที่สังเกตคนละ70 นาทีตลอดเวลา 5 สัปดาห์ขณะสังเกตจะบันทึกเสียงแล้วนำไปวิเคราะห์พฤติกรรมผลการวิจัยพบว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างเด็กชายกับเด็กหญิงในด้านต่อไปนี้ 1.วิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่ม 2.วิธีการรวมเด็กอื่นเป็นกลุ่ม 3.การมีส่วนร่วมเล่นในกลุ่ม

ยูคยุง (Yookyung ,2003 , p.232) กล่าวว่า พฤติกรรมช่วยเหลือการแบ่งปันการห่วงใยและการร่วมมือเป็นพฤติกรรมองค์รวมที่ควรเกิดในเด็กปฐมวัยไม่เพียงแต่เรื่องการเล่นแต่ควรเรียนรู้การทำงานร่วมกับบุคคลอื่น ซึ่งครูปฐมวัยเป็นบุคคลที่มีความสำคัญในการสนับสนุนให้เด็กเกิดพฤติกรรมดังกล่าวแต่อย่างไรก็ตามโดยธรรมชาติแล้วเด็กปฐมวัยยังพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมไม่เต็มที่ได้ด้วยตนเองจึงมีความจำเป็นที่ครูหรือนักการศึกษาต้องจัดประสบการณ์เพื่อเพิ่มพูนพฤติกรรมทางสังคมแก่เด็กทั้งการช่วยเหลือกันการแบ่งปันการห่วงใยและการร่วมมือกัน จุดประสงค์เพื่อศึกษาว่าการเรียนรู้แบบเด็กเป็นศูนย์กลางสามารถทำให้เกิดพฤติกรรมทางสังคมที่ดีคงอยู่ทั้งการช่วยเหลือกันการแบ่งปันการห่วงใยและการร่วมมือกันกลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยในเกาหลี-อเมริกา โดยกลุ่ม 1 ได้รับกิจกรรมแบบกลุ่ม และกลุ่ม 2ได้รับกิจกรรมการเล่นแบบรายบุคคล พฤติกรรมที่ผู้วิจัยสังเกตและประเมิน คือ พฤติกรรมช่างสังคมที่ผู้วิจัยได้สังเกตและจัดกิจกรรมแก่เด็กปฐมวัยจาก 4 โรงเรียนเป็นเวลา 1 เดือน ตั้งแต่วันจันทร์ - อังคารโดยใช้เวลา 30 นาทีสำหรับ

กลุ่ม 1 และอีก 30 นาทีสำหรับกลุ่ม 2 พบว่าโรงเรียนที่สอนแบบให้เรียนรู้แบบเด็กเป็นศูนย์กลาง เด็กมีพฤติกรรมช่วยสังคมมากกว่าโรงเรียนที่การเรียนรู้จำกัดทั้งในสองกลุ่ม ซึ่งการดำเนินกิจกรรมเรียนรู้แบบเด็กเป็นศูนย์กลางและขยายโอกาสการเรียนรู้สามารถใช้กิจกรรม ได้แก่ บทบาทสมมติ นิทาน ไม้บล็อกศิลปะ เป็นต้น มาจัดประสบการณ์แก่เด็ก สำหรับกลุ่มที่จัดกิจกรรมกลุ่ม พบมีการแสดงพฤติกรรมห่วงใยผู้อื่นและการร่วมมือ ส่วนกลุ่มที่จัดกิจกรรมเล่นแบบรายบุคคลมีการแสดงพฤติกรรมความร่วมมือและการช่วยเหลือ เมื่อพิจารณาพฤติกรรมเด็กทั้ง 2 กลุ่ม แสดงเหมือนกัน คือ พฤติกรรมความร่วมมือ

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า พฤติกรรมการเล่นมีความสำคัญในการส่งเสริมทักษะทางสังคมให้เกิดขึ้นในตัวเด็กได้เป็นอย่างดีเนื่องจากการเล่นนั้นต้องอาศัยการเล่นเป็นกลุ่มเป็นคณะ อาศัยความร่วมมือความพร้อมเพียงความรักความสามัคคีความแตกต่างระหว่างบุคคลของคนในกลุ่มขณะในการเล่นเพื่อที่จะทำให้การเล่นของกลุ่มนั้นเป็นอย่างราบรื่น

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

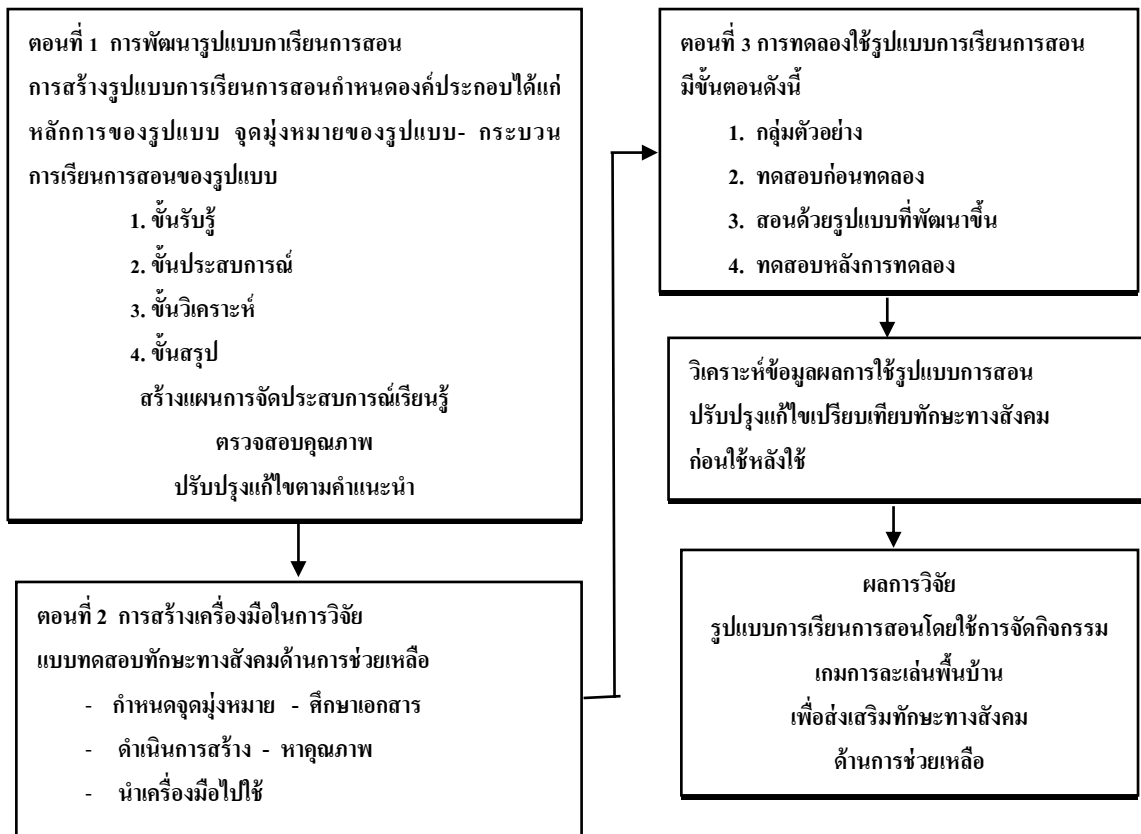
ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมการเล่น
พื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยผู้วิจัยแบ่งการดำเนินการตาม
ขั้นตอนต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการสอน

ตอนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้การวิจัย

ตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการสอน

การดำเนินการทดลองใช้การพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่น
พื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 2 แสดงการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน
เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2

ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการสอน

การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการสอน ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสารดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐาน ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง
2. ลักษณะของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดตามหลักสูตร
3. สภาพการจัดการเรียนการสอน
4. ผลการเรียนการสอน

1. การสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

การสร้างรูปแบบการสอนนี้ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการสอนอยู่บนพื้นฐานของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย โดยนำองค์ประกอบที่ได้มาเรียบเรียงสร้างความสัมพันธ์เป็นขั้นตอนจึงได้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น

1.1 หลักการ รูปแบบการสอนการจัดการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทนายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

1.2 จุดมุ่งหมายของรูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือและให้นักเรียนอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้

1.3 กระบวนการสอนของรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านดังนี้

- 1) ขั้นรับรู้ เป็นขั้นให้คำแนะนำอธิบายวิธีการเล่น และบอกข้อตกลงตามกฎกติกาแล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ
- 2) ขั้นประสบการณ์ เป็นขั้นปฏิบัติตามแยกกลุ่มวางแผนการเล่นครูควรสังเกตพฤติกรรมการเล่นบันทึกข้อมูล และต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่น
- 3) ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นสรุป ชักถาม และเปลี่ยนความคิดเห็นจากประสบการณ์ในการทำกิจกรรมร่วมกัน สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดตามจุดมุ่งหมาย
- 4) ขั้นสรุป เป็นขั้นนำความรู้ใหม่ที่ได้เพิ่มจากความรู้เดิมสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ และครูควรชี้แนะความรู้ความเข้าใจที่เป็นเหตุผลที่ถูกต้อง

2. การสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

2.1 ศึกษาทฤษฎีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านของ(มณี ผ่านังหาร, 2545, น.130) เพื่อใช้ในการส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือให้เกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยโดยดำเนินการเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

คัดเลือกเกมการเล่นพื้นบ้านโดยการกำหนดเกณฑ์ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย และเลือกเกมการเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

2.2 นำแผนการจัดประสบการณ์การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการและผู้มีประสบการณ์ทางการสอนเป็นผู้ตรวจและนำมาปรับปรุงแก้ไข จำนวน 3 ท่าน

ความเป็นไปได้เชิงทฤษฎี โดยให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนให้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้
ให้คะแนน 1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าเหมาะสมตามองค์ประกอบ
ให้คะแนน 0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าเหมาะสมตามองค์ประกอบ
ให้คะแนน 1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าไม่เหมาะสมตามองค์ประกอบ

$$\text{โดย IOC} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในข้อนี้}}{\text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด}}$$

ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 แสดงว่ารูปแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบสามารถนำไปใช้สอนได้

2.3 ความเป็นไปได้เชิงปฏิบัติการ โดยนำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือไปทดลองสอนจริงกับเด็กนักเรียนซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเวลาอุปกรณ์และการใช้ภาษา จำนวน 25 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งให้สมบูรณ์จัดทำต้นฉบับที่สมบูรณ์สำหรับนำไปใช้จริงกับเด็ก

ตอนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ เป็นแบบรูปภาพชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

1.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบเพื่อนำมาทดสอบ

ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยด้านการช่วยเหลือ

1.2 สร้างแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ แบบคำถามที่มีรูปภาพชนิด 3

ตัวเลือก และทดสอบหลังปฏิบัติ การสร้างแบบทดสอบนั้นให้ครอบคลุมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ จำนวน 20 ข้อ

นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือไปทดลองใช้เบื้องต้นกับเด็กชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4-6 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างโรงเรียนเทศบาล 2 จำนวน 25 คน โดยผู้วิจัยทำการทดสอบและเพื่อศึกษาความชัดเจนของทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

1.3 นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องและความเหมาะสมเพื่อแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงด้านเนื้อหาและความเหมาะสมของแบบทดสอบจำนวน 3 ท่าน

1.4 นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 25 คน และนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ตั้งแต่ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20-0.90 แล้วนำมาคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีความยากง่าย และอำนาจจำแนก จำนวน 20 ข้อ

1.5 นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือที่ได้ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรคูเคอร์-ริชาร์ดสัน แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่น .78

ตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการสอน

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน

สัปดาห์ที่ทำการทดลอง	หน่วย	กิจกรรม
สัปดาห์ที่ 1	ครอบครัวของฉัน	มอญซ่อนผ้า
สัปดาห์ที่ 2	สัตว์มีพิษ	งูกินหาง
สัปดาห์ที่ 3	ชุมชนของฉัน	รื้อข้าวสาร
สัปดาห์ที่ 4	สัตว์โลก	อ้ายเข็้อย่าง
สัปดาห์ที่ 5	ผิวสัมผัส	จ้ำจี้
สัปดาห์ที่ 6	ธรรมชาติน่ารู้	ตะลือกต๋อกแตก

ในการทดลองผู้ดำเนินการทดลองดำเนินการทดลองดังนี้

1. เสนอเรื่องขออนุญาตดำเนินการทดลองใน โรงเรียน
2. นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือไปทดสอบกับนักเรียน (ก่อนเรียน)
3. ดำเนินการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม

ด้านการช่วยเหลือ ใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 45 นาที โดยผู้วิจัยได้บันทึกในแบบสังเกตพฤติกรรม

4. หลังเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบ ครั้งที่ 2 โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิม นำคะแนนที่ได้จากการบันทึกไว้ไปเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

รูปแบบการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียว แบบ One-Group Pretest-Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2548, น.216) ดังรายละเอียดในตาราง

ตารางที่ 2 แสดงรูปแบบการทดลอง

กลุ่มทดลอง	สอบก่อนทดลอง	ทดลองใช้รูปแบบ	สอบหลังทดลอง
E	T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการทดลอง

เมื่อ	E	แทน กลุ่มทดลอง
	X	แทนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ โดยใช้เกมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ
	T1	แทนการสอบก่อนทดลองใช้รูปแบบการสอน
	T2	แทนการสอบหลังทดลองใช้รูปแบบการสอน

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์เชิงปริมาณ ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย (X) การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยการนำคะแนนจากผลการทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือมาหาค่าเฉลี่ย
2. การวิเคราะห์ของมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การสังเกตการร่วมทำกิจกรรมโดยใช้แบบ สังเกตทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การตรวจแบบทดสอบ หลังเรียนที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ เพื่อประเมินข้อบกพร่องปัญหาอุปสรรคพร้อมหาแนวทางแก้ไขปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้น เพื่อให้รูปแบบการสอนมีประสิทธิภาพ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ค่าเฉลี่ยพื้นฐาน

1. การหาค่าของคะแนนเฉลี่ย (Mean) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น.249)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ	\bar{x}	แทนคะแนนเฉลี่ย
	x	แทนคะแนนเฉลี่ยของแต่ละคน
	$\sum x$	แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทนจำนวนคน

2. การหาความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2548, น.79)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X^2$	แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทนผลรวมคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทนจำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

ค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน

- ใช้เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ โดยใช้ t-test สำหรับ Dependent (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2548, น.140)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ	t	แทนค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-test สำหรับ Dependent
	$(\sum D)^2$	แทนค่าผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	$\sum D^2$	แทนค่าผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
	D	แทนค่าความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

ค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพ

1. การหาค่าความเที่ยงตรงเป็นรายข้อ ของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร (IOC : Index of Item Objective Congruence) (บุญเชิด ภิญ โณอนันตพงษ์, 2545, น.45)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทนความสอดคล้องของแบบทดสอบตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 $\sum R$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทนจำนวนผู้เข้าชวชาญ

2. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบโดยใช้วิธีของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน โดยใช้สูตร KR – 20

$$\text{จากสูตร } \gamma_{tt} = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{(\sum pq)}{s^2} \right\}$$

เมื่อ γ_{tt} แทนค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
 K แทนจำนวนข้อสอบทั้งหมด
 p แทนสัดส่วนของผู้ตอบถูกในข้อนั้นๆ
 q แทนสัดส่วนผู้ตอบผิดในข้อหนึ่งๆ เท่ากับ 1-p
 S^2 แทนคะแนนความแปรปรวนของคะแนนรวม

3. การหาค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบ

$$\text{สูตร } P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทนค่าความยากง่าย
 R แทนจำนวนผู้เรียนที่ทำข้อนั้นถูก
 N แทนจำนวนผู้เรียนทั้งหมด

4. การหาอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

$$\text{สูตร } D = \frac{R_u - R_l}{\frac{N}{2}}$$

เมื่อ D แทนค่าอำนาจจำแนก
 R_u แทนจำนวนผู้เรียนที่ตอบในกลุ่มเก่ง
 R_l แทนจำนวนผู้เรียนที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน
 N แทนจำนวนผู้เรียนทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 แบ่งออกเป็นดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการสอน

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้รูปแบบการสอน

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเรียนรู้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการสอน

ผลการพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของการจัดการศึกษา

1.1 ลักษณะของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดตามหลักสูตรให้ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือซึ่งกันและกันที่เด็กได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันจะทำให้เด็กจะได้รู้จักการช่วยเหลือแบ่งปัน การร่วมมือการเป็นผู้นำผู้ตามการรู้จักการรอคอยสามารถพัฒนาพฤติกรรมการทำงานการพัฒนาบุคลิกภาพความเชื่อมั่นในตนเองการพัฒนาการแสดงออกทางอารมณ์ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาให้เด็กคิดเป็นทำเป็นแก้ปัญหาเป็น ได้เรียนรู้การผลัดเปลี่ยนกันทำงานซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นพัฒนาการทางสังคมที่ดีและเด็กควรจะมีเพื่อเป็นพื้นฐานในการเข้าสังคมซึ่งจะสอดคล้องกับคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546

1.2 สภาพการจัดการเรียนการสอนการจัดกระบวนการเรียนการสอนของครูส่วนใหญ่ยังคงเน้นการสอนเนื้อหาตามตำราไม่ได้เน้นกระบวนการเรียนรู้ตามหลักการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.3 ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน จากผลการประเมินผู้เรียน คือการจัดกระบวนการเรียนการสอนของครูส่วนใหญ่ยังคงเน้นการสอนเนื้อหาตามตำราไม่ได้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ผลการศึกษาปรัชญาการศึกษา แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการสอน

ปรัชญาการศึกษาปฐมวัยด้านสังคมที่เป็นเน้นการเรียนรู้ของตัวผู้เรียน โดยการฝึกกระทำเพื่อให้เกิดความรู้จากประสบการณ์ตรงหลักจิตวิทยาพัฒนาการทางด้านสังคมการเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งจะพัฒนาไปตามวัยทฤษฎีของสกินเนอร์การเรียนรู้เป็น

กระบวนการทางความคิดซึ่งเป็นกระบวนการภายในตัวของมนุษย์บุคคลจะเรียนรู้จากสิ่งเร้าที่เป็นส่วนรวมได้ดีกว่าส่วนย่อย

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือเป็นเครื่องมือที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงกระบวนการส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือเป็นการเน้นให้ผู้เรียนถ่ายทอดความรู้ออกมาทางพฤติกรรมเป็นการสื่อสารที่เข้าใจได้ตรงตามจุดมุ่งหมาย

การพัฒนาารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการสอน

1. ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสารดังนี้
2. ข้อมูลพื้นฐานผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง
3. ลักษณะของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดตามหลักสูตร
4. สภาพการจัดการเรียนการสอน
5. ผลการเรียนการสอน

การสร้างรูปแบบการสอน

การสร้างรูปแบบการสอนนี้ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการสอนอยู่บนพื้นฐานของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยโดยนำองค์ประกอบที่ได้มาเรียบเรียงสร้างความสัมพันธ์เป็นขั้นตอนจึงได้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น

1. หลักการรูปแบบการสอนการจัดการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

2. จุดมุ่งหมายของรูปแบบเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือและให้นักเรียนอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้

3. เนื้อหาการนำเกมการเล่นพื้นบ้านมาใช้สอนให้สอดคล้องตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2546 โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกฎกติกาและนำเนื้อหาข้อมูลของพฤติกรรมการเล่นแบบวิธีการเล่นเกมและผลของการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่าง

สนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง

2. กระบวนการสอนของรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านดังนี้

4.1 ขั้นรับรู้ เป็นขั้นให้คำแนะนำอธิบายวิธีการเล่นและบอกข้อตกลงตามกฎกติกาแล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ

4.2 ขั้นประสบการณ์ เป็นขั้นปฏิบัติตาม แยกกลุ่มวางแผนการเล่น ครูควรสังเกตพฤติกรรมการเล่นบันทึกข้อมูลและต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่นเกม

4.3 ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นสรุปซักถามและเปลี่ยนความคิดเห็นจากประสบการณ์ในการทำกิจกรรมร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดตามจุดมุ่งหมาย

4.4 ขั้นสรุป เป็นขั้นนำความรู้ใหม่ที่ได้เพิ่มจากความรู้เดิมสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้และครูควรชี้แนะความรู้ความเข้าใจที่เป็นเหตุผลที่ถูกต้อง

5. ผลที่ผู้เรียนได้รับจากการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบคือทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้รูปแบบการสอน

การทดลองโดยใช้รูปแบบการสอนการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือดำเนินการโดยนำการจัดกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบการสอนที่สร้างขึ้นไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพื่อประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนโดยเปรียบเทียบความสามารถในทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้จากรูปแบบการสอนปรากฏผล

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของนักเรียนก่อน และหลัง การทดลองใช้รูปแบบการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือก่อน และหลังใช้รูปแบบการสอน

การทดสอบทักษะทางสังคม	คะแนน	\bar{x}	S.D.	\bar{D}	S.D _D	t	p
ด้านการช่วยเหลือ	เต็ม						
ก่อนได้รับการสอนตามรูปแบบ	20	5.00	1.87			25.05	0.000
หลังได้รับการสอนตามรูปแบบ	20	16.92	1.04	11.92	2.38		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

จากตาราง พบว่า นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้ถูกต้องมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.92 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่า (t-test) ปรากฏว่าหลังจากนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบโดยใช้กิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเรียนรู้

จากการดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้วิจัยได้สังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยแยกเป็นขั้นตอนตามกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ ครูผู้สอนบอกชื่อกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านและแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นกิจกรรมครูผู้สอนแนะนำอธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกาความปลอดภัยในการเล่น การรู้จักขอโทษและให้อภัยแล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจและให้เด็กทดลองเล่น โดยมีวิธีเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์ ก่อนการเล่นผู้สอนแบ่งกลุ่มของการเล่นเกมและวางแผนการเล่น เกมขออาสาสมัครเมื่อได้แล้วเด็กทุกคนจับมือกันและนั่งล้อมกันเป็นวงกลมและนับจำนวนผู้ที่นั่งเป็นวงกลมว่ามีจำนวนเท่าไรในการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่นขณะกำลังเล่นผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่นเกม

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์ ครูผู้สอนกระตุ้นให้เด็กคิดเชื่อมโยงการเรียนรู้จากกิจกรรมและประสบการณ์จริงเด็กๆมีความรู้สึกละเอียดอย่างไรในเกมการละเล่นพื้นบ้านเกมการละเล่นพื้นบ้านมีประโยชน์อย่างไรการเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไรและช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็น

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป ผู้สอนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยในช่วงเวลาจัดกิจกรรมในเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐานทุกด้านแล้วจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านที่เน้นทักษะทางสังคมผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์

ผลการจัดกิจกรรมรูปแบบการสอนพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยก่อนทำกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านและหลังทำกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ได้รูปแบบการสอนที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบประกอบด้วย
 - 1.1 ทฤษฎี / หลักการ / แนวคิดของรูปแบบ ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง
 - 1.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ และให้นักเรียนอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้
 - 1.3 กระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบมี 4 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์ ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์ ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป
 - 1.4 ผลที่ได้จากการเรียนรู้ตามรูปแบบผู้เรียนมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้นสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. ผลของการเปรียบเทียบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนทำกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน และหลังทำกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านผู้เรียนมีทักษะทางสังคมหลัง ได้เรียนรู้ตามรูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ดังต่อไปนี้

1. ผลการพัฒนารูปแบบการสอนที่เน้นเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือเป็นแนวทางที่จะนำมาพัฒนาการจัดกิจกรรมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ และลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนกระบวนการของรูปแบบจนครบผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองโดยลงมือปฏิบัติเกิดทักษะพื้นฐานด้านการให้ความร่วมมือการช่วยเหลือผู้อื่น การรอคอยกฎกติกาการเล่นการแบ่งปันการแก้ไขปัญหาขณะทำกิจกรรมร่วมกันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นภานันท์ ธรรมบวร(2549,น.300) ที่กล่าวว่าทำให้การศึกษาแก่เด็กมุ่งเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงลงมือปฏิบัติจริงเกิดความสุขสนุกสนานครุมีหน้าที่จัดเตรียมและเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และคิดแปลงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาศักยภาพของตัวเองอย่างเหมาะสมตามวัย

2. ผลการทดลองใช้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นพบว่าทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือหลังการทดลองทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอนดังนี้โดยเริ่มจาก

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนบอกชื่อกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านและแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นกิจกรรมครูผู้สอนแนะนำอธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกาความปลอดภัยในการเล่นการรู้จักขอโทษและให้อภัยแล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจและให้เด็กทดลองเล่นสอดคล้องกับแนวคิดของยาวพา เดชะคุปต์ (2542,น.20) การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญ เพราะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจก็เกิดความสุขสนุกสนานขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆกันด้วยเด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรมโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และมีโอกาสพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กันด้วย

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนแบ่งกลุ่มของการเล่น และวางแผนการเล่นเกมของอาสาสมัครเมื่อได้แล้วเด็กทุกคนจับมือกัน และนั่งล้อมกันเป็นวงกลมและนับจำนวนผู้ที่นั่งเป็นวงกลมว่ามีจำนวนเท่าไรในการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่นขณะกำลังเล่นครูผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำไปใช้ใน

การอภิปรายหลังการเล่นเกมที่สอดคล้องกับ เกียรติสุตา รวยดี (2551, น.87) โดยการจัดประสบการณ์ปฏิบัติการทดลองประกอบอาหารและลงมือปฏิบัติจริงเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ด้านการช่วยเหลือสถานการณ์ต่อการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ผ่อนคลายการเรียนการสอนที่มุ่งให้เกิดประสบการณ์จริงโดยใช้สื่อแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติง่ายๆรอบตัวให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สถานการณ์ที่ได้ช่วยกันทำกิจกรรมร่วมกันและส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนกระตุ้นให้เด็กคิดเชื่อมโยงการเรียนรู้จากกิจกรรมและประสบการณ์จริงเด็ก ๆ มีความรู้สึกละเอียดอย่างไรในเกมการเล่นพื้นบ้านเกมการเล่นพื้นบ้านมีประโยชน์อย่างไรการเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไร และช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็นเช่นเดียวกับแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2543,น.17) การเรียนการสอนนั้นหากจะให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจพร้อมที่จะรับรู้สิ่งใหม่ๆซึ่งจะส่งผลไปถึงความสามารถทางอารมณ์ในการดำเนินชีวิตอย่างสร้างสรรค์และมีความสุขหมายความว่า การเรียนจะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดีซึ่งผู้เรียนต้องมีความพร้อมปราสาทรับรู้อินตัวและความเข้าใจที่เกิดขึ้นการจัดประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปเป็นขั้นที่ครูผู้สอนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยในช่วงเวลาจัดกิจกรรมในเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐานทุกด้านแล้วจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านที่เน้นทักษะทางสังคมผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติผลที่ผู้เรียนได้รับจากการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบคือ ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่นเดียวกับแนวคิดของ ทิสนา แคมมณี (2543, น.23) ที่กล่าวว่า การฝึกให้นักเรียนได้คิดในลักษณะต่าง ๆ จะทำให้นักเรียนคิดเป็นแก้ปัญหาเป็นคิดอย่างรอบคอบและมีเหตุผลเหมาะสมสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างชัดเจนซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างองค์ความรู้หรือผู้เรียนแสวงหาเพื่อการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง

จากขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 4 ขั้นตอนเป็นการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการทุกด้านจากที่ได้ลงมือปฏิบัติ และได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกันการทำงานเป็นกลุ่มการช่วยเหลือกันพูดคุยกันได้ตอบกันร้องเพลงด้วยกันมีกฎเกณฑ์การวางแผนกล้าแสดงออกมีความอดทนรู้จักการรอคอยเข้าใจในการทำงานและสามารถทำกิจกรรมที่หลากหลายได้สำเร็จส่งผลต่อการมีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้นสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะ 2 ด้านดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านการนำรูปแบบการสอนไปใช้

1.1 ก่อนการนำรูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ไปใช้ครูผู้สอนควรศึกษารายละเอียดประกอบของรูปแบบให้เข้าใจก่อน

1.2 การจัดกิจกรรมครูผู้สอนต้องชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของตนเองและการให้ความร่วมมือในกระบวนการจัดกิจกรรม

1.3 ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ไม่ควรปิดกั้นใจให้กำลังใจเพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออกให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

1.4 ขนาดของกลุ่มนักเรียนอยู่ที่ 10 คน โดยต้องทำการคละนักเรียนและมีการหมุนเวียนสมาชิกเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนทำให้ผู้เรียนเกิดความภูมิใจในผลงานของตน

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัย

2.1 ควรมีการศึกษาถึงรูปแบบการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 กับประชากรในระดับชั้นอื่นๆ

2.2 ควรมีการศึกษาถึงผลในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการสอนและผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียน

2.3 ควรมีการศึกษาถึงการนำรูปแบบการสอนนี้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2540). **แนวทางการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- . (2546). **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- . (2546). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- . (2546). **เกม และการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ : แมค.
- . (2548). **แนวดำเนินงานศูนย์ปฐมวัยต้นแบบ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2546). **รูปแบบการเรียนการสอนปฐมวัยศึกษา**. กรุงเทพฯ : มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค.
- เกียรติสุดา รวยดี.(2551). **พัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคอนสตรัคติวิสต์โดยการจัด
ประสบการณ์ปฏิบัติการทดลองประกอบอาคารเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทาง
วิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. หลักสูตรและการสอนครุศาสตรมหาบัณฑิต.
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.**
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2541). **การประกันคุณภาพการศึกษา แนวทางการ
ประกันคุณภาพ เล่ม 1**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). **แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ.2540 –
2544)**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศาสนา.
- . (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม
(ฉบับที่ 2)**. กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟฟิค.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2548) . **แนวดำเนินงานศูนย์ปฐมวัยต้นแบบ**. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- คณาจารย์ชมรมเด็ก. (2545). **การละเล่นของเด็กไทย**. กรุงเทพฯ : สุวีริยสาสน์.
- งามจิต แซ่เฮ้า. (2553). **พัฒนารูปแบบการสอนความเข้าใจในการอ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. หลักสูตรและการสอนครุศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.**

- ไชยยศ เรืองสุวรรณ.(2546) . เทคโนโลยีทางการศึกษา : ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ :
โอเดียนสโตร์.
- ทัศนัย อุดมพันธ์. (2541). พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ทักษะ
พื้นฐานละครสร้างสรรค์กับการจัดประสบการณ์แบบปกติ. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ทิสนา เขมมณี. (2543). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ ฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
----- . (2545). หลักการและรูปแบบการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามวิถีชีวิตไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2).
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- . (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
(พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- . (2550). การสอนจิตวิทยาการเรียนรู้ เรื่องศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัด
กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- . (2552). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- นภานนทร ชรรณบวร. (2540). การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ. :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- . (2549). การจัดกระบวนการคิดในเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุบผา พรหมศร. (2542). ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
การเล่นกมกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่น.กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2545). การประเมินการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแนวคิด
และวิธีการ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- ปัทมา สุภักข์. (2545). การศึกษาพฤติกรรมด้านสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
ประสบการณ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พัชรี สวานแก้ว.(2544). จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ดวงกมล.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2542) . กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : แม็ค.

- มลธิชา ผอบแก้ว.(2552). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มร่วมกับกลวิธีของ
 วิเลี่ยมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.
 หลักสูตรและการสอนครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
 มณี ผ่านจันทาร. (2545). การสร้างเสริมนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกม
 การละเล่นพื้นบ้าน. สารนิพนธ์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แม่ค.
 ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมี
 บุคส์พับลิเคชั่น.
- ละมุล ชัชวาลย์. (2543). ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถาม
 ปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ :มหาวิทยาลัยศรีนครินทร-
 วิโรฒ ประสานมิตร.
- ล้วน สายศ และอังคณา สายศ. (2548). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 5).
 กรุงเทพฯ: สุวีริยสาสน์.
- ลักคณา เสโนฤทธิ .(2551). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม
 ของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิราภรณ์ ปนาทกุล. (2545). การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ :
 สุวีริยสาสน์.
- วรรณาท รักสกุลไทย. (2548). การจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย ใน
 หน่วยที่ 1-6. นนทบุรี: สุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วันเพ็ญ ปลูกพัฒน์. (2541).การศึกษาศักยภาพของเด็กไทย.กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัย
 แห่งชาติ.
- วลัย พานิช. (2546). แนวคิดและแนวปฏิบัติสำหรับครูเพื่อรองรับเกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพครู.
 กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร สุทัศน์ย์. (2541). มนุษย์สัมพันธ์. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.
- สุพงษ์ เมธนนท์. (2552) . รูปแบบการสอนสืบเสาะหาความรู้ประกอบชุดกิจกรรมโครงการ
 วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการและผลสัมฤทธิ์
 ทางารเรียนสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. หลักสูตรและการสอนครุศาสตรมหาบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2550). **การศึกษาปฐมวัย**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สรวงธร นาวาผล. (2551). **หนังสือเพื่อพัฒนาเด็กสู่การมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์**.
กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2544). **ศาสตร์การสอน**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล ว่องวานิช (2547). **การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2547). **การพัฒนาหลักสูตรโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานหลักการและแนวปฏิบัติ**. สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อุษณีย์ โปธิสุข. (2543). **การปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด**. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- Arnold, H.T. and Feldman DC. (1986). **Intergroups Conflict in Organization Behavior**.
New York : McGraw-Hill.
- Jone , Ken. (1982). **Simulation in Language Teaching**. Cambridge : Cambridge University Press.
- Eggen, P. D. & Kauchak, D.P. (2006). **Strategies and Models for Teachers : Teaching content and thinking Skills**. Boston : Pearson.
- . (1997). **Educational Psychology Windows on Classrooms**. (3th ed.) New Jersey: Prentice Hall.
- English, H.B. and English A.C. (1958). **A Comprehensive dictionary of Psychology and Psychoanalytical Terms**. England : Longman Green and Co.
- Erik H. Erikson. (1978). **Experience in Science for Young Children**. New York : A Division of Litton Educational Publishing.
- Frank, Jemore. (1949). **Court on Trial. Princeton**. New Jersey: Princeton University Press.
- Gesell, Arnoid. (1940). **The First Five Years of life : A Guide to the Study of The Preschool Child**. New York : Harper.
- Good, C.V. (1973). **Dictionary of Deucation**.(3th ed.). New Tork : Mc Graw-Hill.
- . (1959). **Dictionary of Education**. New York : Mc Graw-hill Book Company, Inc.
- Hurlock, E.B. (1964). **Child Development**. (5th ed.). New York : Mc Graw – Hill.
- Joner . Hurlock, E.B. (1964). **Child Development**. (5th ed.). New York : Mc Graw – Hill.

- Moore, G.T. (1983). **Stage of the Art in play Environment : Research and Applications, International.** Austin, Texas : conference on Play and Play Environments.
- Mary, J. (1981, May). **Peer Interaction Competencies of Preschoolers Rates High of Low is Sociometric Status. Dissertation Abstracts International, 2 (5), 463.**
- Neuman, B. (1978). **Experiences in Science for Young Children.** New York : A Division of Litton Educational.
- Pack, Richard Allan. (1976, June). **A Study Comparing Outdoor. Indoor and Outdoor – Indoor Settings for Teaching Specific Environmental Education Objectives, Dissertation Abstracts International, 36 (7), 4233 – A.**
- Piaget, J. ; & Inhelder, B. (1969). **The Psychology of the Children.** New York : Weaver, Helen, Basic Books.
- Salome, Estes. (1979). Play with Peer : A Comparison of The Social Interaction of Preschool Girls and Boy: **Dissertation Abstracts International.**
- Seefeldt, C. (1980). **Teaching Young Children.** New Jersey : Prentice – Hall Inc.
- Shay, Cary. (1980, November). Simulation in the Classroom : An Appraisal. **Education Technology, 34 (2), 26 – 31.**
- Rothlein, L. and A. Brett. (1984, August). Children’s Teachers’ and Parents, Perceptions of Play. **Dissertation Abstracts International, 44 (07), 2035 – A.**
- Yerkes, R.A. (1982, December). Playground that Extends the Classroom, **Dissertation Abstracts International, 43 (01), 8 – A.**
- Yookyung,K. (2003). **The Effects of Extensive learning center on preschool s behaviors in a Korean –American setting.** Talbot school of Theory: Biola University.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

1. นางรัชณี สินธุเศรษฐ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษปฏิบัติหน้าที่ใน
ฐานะหัวหน้ากลุ่มงานนิเทศการศึกษา
สำนักงานการศึกษาเขต
2. นางปิยะธิดา เกษสุวรรณ ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
สำนักงานการศึกษาเขต
3. นางสาวจิราภรณ์ ส่องแสง ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษสาขาการศึกษาปฐมวัย

ภาคผนวก ข

หนังสือราชการ



ที่ ศธ ๐๕๖๔.๑๔/๔๓

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงทวีบุรี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๑๘ มกราคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวจิราภรณ์ ส่องแสง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางรุ่งนภา จำปาเทศ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล ๒” โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|----------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.วิใหญ่ วัฒนานิมิตกุล | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์ | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้ และบันทึกมติวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวณี เรืองไชยศรี)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐-๒๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๐

โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๔-๗๖๖๓๓๔๑

ที่ ศธ ๐๕๖๔.๑๔/๔๒



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงทรีแฉลบ
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๑๘ มกราคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางปิยะธิดา เกษสุวรรณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางรุ่งนภา จำปาเทศ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล ๒” โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|----------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์ | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้ และบัณฑิตวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวณี เรืองไชยศรี)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐-๒๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๐

โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๔-๗๖๖๓๓๙๑

ที่ ศธ ๐๕๖๔.๑๔/๔๑



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๑๘ มกราคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางรัชณี สินธุเศรษฐ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางรุ่งนภา จำปาเทศ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล ๒” โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|----------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.วิไพภรณ์ วัฒนานิมิตกุล | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์ | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้ และบันทึกวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวณี เรืองไชยศรี)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐-๒๕๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๐

โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๙-๗๖๖๓๓๙๑

ภาคผนวก ค
ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ

ตารางที่ 4 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านความสอดคล้องของแบบสังเกตทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือกับแผนการจัดการเรียนรู้

ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการแสดงออก					
1. แสดงออกด้วยคำพูด/ร้องเพลงด้วยความมั่นใจ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2. แสดงออกท่าทาง หรือลงมือกระทำ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3. กล้าทดลองทำกิจกรรมใหม่	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4. เสนอตัวเข้าร่วมกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
การเป็นตัวของตัวเอง					
1. กล้าตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2. สนุกสนานในการทำกิจกรรม ดีใจและมีความสุขเมื่อประสบผลสำเร็จ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3. ยิ้มแย้ม สนับสนุน ยอมรับพอใจกับการกระทำของตนเอง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4. ให้คำแนะนำหรือให้ความช่วยเหลือเพื่อน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม					
1. ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2. ประเมินความสามารถของตนเองได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3. ปฏิเสธตามข้อตกลงของครูได้อย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4. บอกความต้องการของตนให้ผู้อื่นรับทราบ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

+1 หมายถึง สอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

ตารางที่ 5 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านความสอดคล้องของแบบทดสอบ
ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

แบบทดสอบข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าIOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

+1 หมายถึง สอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

ข้อที่	กลุ่มสูงPH	กลุ่มต่ำPL	ค่าความยากง่าย p	อำนาจจำแนกร r	ข้อที่	กลุ่มสูงPH	กลุ่มต่ำPL	ค่าความยากง่าย p	อำนาจจำแนกร r
1	27	1	0.80	0.62	11	18	0	0.51	0.58
2	16	0	0.45	0.51	12	25	2	0.77	0.30
3	22	1	0.65	0.45	13	26	1	0.77	0.58
4	19	1	0.57	0.36	14	23	2	0.71	0.24
5	23	2	0.71	0.24	15	25	2	0.62	0.30
6	25	3	0.80	0.50	16	26	2	0.80	0.33
7	18	2	0.57	0.80	17	22	2	0.68	0.20
8	22	2	0.68	0.20	18	18	2	0.80	0.33
9	22	2	0.68	0.20	19	14	2	0.71	0.24
10	26	2	0.80	0.33	20	28	0	0.80	0.90

ค่าความเชื่อมั่น = 0.78

โดยค่าความยากง่าย (p) ของข้อสอบที่ใช้ได้จะมีค่าระหว่าง 0.20 -0.80 และค่าอำนาจจำแนก(r) ที่ใช้ได้จะมีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

ตารางที่ 7 คะแนนทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ก่อน และหลังการทดลอง
ใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน

คนที่	คะแนนก่อนการ ทดลอง (Pre - test)	คะแนนหลังการ ทดลอง (Post - test)	ค่าผลต่างระหว่าง คะแนน (D)	D ²
1	3	17	14	196
2	4	16	12	144
3	2	15	13	169
4	5	18	13	169
5	6	16	10	100
6	5	17	12	144
7	6	18	12	144
8	8	16	8	64
9	5	16	11	121
10	7	16	9	81
11	6	17	11	121
12	4	17	13	169
13	2	18	16	256
14	3	17	14	196
15	6	17	11	121
16	8	16	8	64
17	3	16	13	169
18	6	16	10	100
19	7	17	10	100
20	4	19	15	225
21	6	18	12	144
22	8	16	8	64

ตารางที่ 7 (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนการ ทดลอง (Pre - test)	คะแนนหลังการ ทดลอง (Post - test)	ค่าผลต่างระหว่าง คะแนน (D)	D ²
23	5	18	13	169
24	4	17	13	169
25	2	19	12	144
รวม	130	423	293	3,287
เฉลี่ย	5.2	16.92	11.72	119.76

ภาคผนวก ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดประสบการณ์

สัปดาห์ที่ 1 ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ
กิจกรรมที่ 1 เกมการละเล่นพื้นบ้าน หน่วย มอญซ่อนผ้า เวลา 45 นาที

สาระการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวร่างกายในการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ และการช่วยเหลือ อันจะนำไปสู่พัฒนาการที่ดีของสังคมของเด็กต่อไป

จุดประสงค์

1. เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างสนุกสนาน
2. ฟัง และปฏิบัติตามสัญญาณได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้
4. เด็กระมัดระวังความปลอดภัยให้ตนเอง และผู้อื่นในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกายได้

ประสบการณ์สำคัญ

พัฒนาการด้านร่างกาย

- เคลื่อนไหวอยู่กับที่ และการเคลื่อนไหวที่ไม่อยู่กับที่
- การปฏิบัติตามสุขอนามัย
- การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และผู้อื่นในชีวิตประจำวัน

พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ

- แสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องราว เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ
- การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ
- การร้องเพลง

พัฒนาการด้านสังคม

- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- การแก้ปัญหาในการเล่น

พัฒนาการด้านสติปัญญา

- การเชื่อมโยงภาพถ่าย และรูปต่างๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง
- การแสดงความรู้ด้วยคำพูด
- การเริ่มต้น และการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้

1. ครูบอกชื่อกิจกรรมและนำภาพการละเล่นมอญซ่อนผ้า และแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นมอญซ่อนผ้า
2. ครูร้องเพลง “มอญซ่อนผ้า” ให้เด็กฟังหนึ่งรอบแล้วให้เด็กร้องตามที่ละวรรคหลังจากนั้นครูและเด็ก ๆ ร้องเพลง “มอญซ่อนผ้า” พร้อมกันหนึ่งรอบ
3. ครูแนะนำ อธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกาความปลอดภัยในการเล่นการรู้จักขอโทษและให้อภัย แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ และให้เด็กทดลองเล่น โดยมีวิธีเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์

1. ขออาสาสมัครที่จะเป็นผู้วางผ้า (มอญ) เมื่อได้แล้วเด็กทุกคนจับมือกัน และนั่งล้อมกันเป็นวงกลมและนับจำนวนผู้ที่นั่งเป็นวงกลมว่ามีจำนวนเท่าไร
2. ผู้ที่นั่งล้อมกันเป็นวงกลมช่วยกันร้องเพลง “มอญซ่อนผ้า” พร้อมกับตบมือตามจังหวะเพลง ผู้ที่เป็นมอญจะต้องวิ่งวนรอบ ๆ วงระหว่างนั้นจะวางผ้าไว้ หลังใครคนใดคนหนึ่งก็ได้ ฉะนั้นผู้ที่นั่งอยู่จะต้องคอยเอามือค้ำข้างหลังถ้าเจอผ้าต้องถือผ้าวิ่งไล่มอญให้ทันถ้าวิ่งเอาผ้าแตะมอญไม่ทัน ก็จะต้องเป็นมอญแทนแต่ถ้าวิ่งเอาผ้าแตะมอญทันก่อนที่มอญจะนั่งที่แทนตนคนที่ เป็นมอญอยู่ ก็จะต้องเป็นมอญต่อไป
3. ให้เด็กเล่นอีกครั้งโดยแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มเท่าๆกันตามความสมัครใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์

1. ครูซักถามความรู้สึกและให้เด็ก ๆ เล่าถึงสิ่งที่ลงมือกระทำในขณะที่เล่น ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมการเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไร และช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็น
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการละเล่น แล้วให้เด็กทุกคนล้างมือเพื่อรักษาความสะอาด และเข้าแถวเดินเข้าห้องเรียนอย่างเป็นระเบียบขั้นที่ 4 ขั้นประเมิน

1. เด็กเล่นเกมการละเล่นได้อย่างสนุกสนาน
2. เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นการสนทนา และตอบคำถาม
3. การร่วมทำกิจกรรมของเด็ก

4. พฤติกรรมขณะเด็กทำกิจกรรม

วิธีการประเมิน

1. สังเกตการณ์ร่วมทำกิจกรรมการสนทนาและการแสดงความคิดเห็น
2. แบบทดสอบ

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

- | | | |
|---------|---------|-------------------------------------|
| ระดับ 3 | หมายถึง | แสดงทักษะทางสังคมด้วยตัวของเด็กเอง |
| ระดับ 2 | หมายถึง | แสดงทักษะทางสังคมโดยได้รับการชี้แนะ |
| ระดับ 1 | หมายถึง | ไม่แสดงพฤติกรรม / ปฏิบัติไม่ได้ |

เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การตัดสินการประเมินทักษะทางสังคม

- | | | |
|--------------------|-------------|---------------------------------------|
| คะแนนเฉลี่ย | 1.00 – 1.49 | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับน้อย |
| คะแนนเฉลี่ย | 1.50 – 2.49 | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ | 2.50 ขึ้นไป | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับมาก |

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ผ้าเช็ดหน้า
3. สนาม
4. เพลง “มอญช้อนผ้า”
5. ภาพการเล่นมอญช้อนผ้า

แผนการจัดประสบการณ์

ลำดับที่ 2

ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

กิจกรรมที่ 1 เกมการละเล่นพื้นบ้าน หน่วย ภูเขา หิน หาง

เวลา 45 นาที

สาระการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวร่างกายในการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ และการช่วยเหลือ อันจะนำไปสู่พัฒนาการที่ดีของสังคมของเด็กต่อไป

จุดประสงค์

1. เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างสนุกสนาน
2. ฟัง และปฏิบัติตามสัญญาณได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้
4. เด็กระมัดระวังความปลอดภัยให้ตนเอง และผู้อื่นในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกายได้

ประสบการณ์สำคัญ

พัฒนาการด้านร่างกาย

- เคลื่อนไหวอยู่กับที่ และการเคลื่อนไหวที่ไม่อยู่กับที่
- การปฏิบัติตามสุขอนามัย
- การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และผู้อื่นในชีวิตประจำวัน

พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ

- แสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องราว เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ
- การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ
- การร้องเพลง

พัฒนาการด้านสังคม

- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- การแก้ปัญหาในการเล่น

พัฒนาการด้านสติปัญญา

- การเชื่อมโยงภาพถ่าย และรูปต่างๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง
- การแสดงความรู้ด้วยคำพูด
- การเริ่มต้น และการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้

1. ครูบอกชื่อกิจกรรม และนำภาพการละเล่นงูกินหางมาประกอบ
2. ครูร้องเพลง “งูกินหาง” ให้เด็กฟังหนึ่งรอบแล้วให้เด็กร้องตามที่ละวรรคหลังจากนั้นครูและเด็ก ๆ ร้องเพลง “งูกินหาง” พร้อมกันหนึ่งรอบ
3. ครูแนะนำ อธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกาความปลอดภัยในการเล่นการรู้จักขอโทษและให้อภัย แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ และให้เด็กทดลองเล่น โดยมีวิธีเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ขออาสาสมัคร 2 คนเป็นฟอง 1 คน และแมง
1
คน ที่เหลือเป็นลูกงู
2. ให้ลูกงูเอามือจับเอวแมงต่อกันเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง ฟองยื่นตรงข้ามกับแมง
3. ฟองและแมงต้องบทร้องประกอบการเล่น ดังนี้ เมื่อท่วงบทร้องจบฟองวิ่งไปจับลูกงู
ตัว
สุดท้าย แมงต้องคอยปกป้องไม่ให้ฟองจับลูกงูได้ ส่วนลูกงูก็คอยหลบหลีกไปมา โดยไม่ให้ตัวพลัด
ออกจากแถว
4. ถ้าลูกงูโดนฟองจับได้ต้องออกจากการเล่นไปนั่งดู ฟองวิ่งไล่จับลูกงูหางแถวตัวต่อมา
เล่นจนกว่าลูกงูหมดแถว จึงเริ่มเล่นใหม่เปลี่ยนกันเป็นฟองและแมง

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์

1. ครูซักถามความรู้สึกและให้เด็ก ๆ เล่าถึงสิ่งที่ลงมือกระทำในขณะที่เล่น ประโยชน์ที่ได้
จากการเล่นกิจกรรม การเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไร และช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็น
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือ ที่ได้รับการจัดกิจกรรม
เกมการละเล่น แล้วให้เด็กทุกคนล้างมือเพื่อรักษาความสะอาด และเข้าแถวเดินเข้าห้องเรียนอย่าง
เป็นระเบียบ

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมิน

- 1 เด็กเล่นกิจกรรมเกมการละเล่นได้อย่างสนุกสนาน
- 2 เด็กสามารถแสดงความคิดเห็น การสนทนา และตอบคำถาม
- 3 การร่วมทำกิจกรรมของเด็ก
- 4 พฤติกรรมขณะเด็กทำกิจกรรม

วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมทำกิจกรรมการสนทนา และการแสดงความคิดเห็น
2. แบบทดสอบ

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

- | | | |
|---------|---------|-------------------------------------|
| ระดับ 3 | หมายถึง | แสดงทักษะทางสังคมด้วยตัวของเด็กเอง |
| ระดับ 2 | หมายถึง | แสดงทักษะทางสังคมโดยได้รับการชี้แนะ |
| ระดับ 1 | หมายถึง | ไม่แสดงพฤติกรรม / ปฏิบัติไม่ได้ |

เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การตัดสินการประเมินทักษะทางสังคม

- | | | |
|--------------------|-------------|---------------------------------------|
| คะแนนเฉลี่ย | 1.00 – 1.49 | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับน้อย |
| คะแนนเฉลี่ย | 1.50 – 2.49 | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ | 2.50 ขึ้นไป | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับมาก |

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. สนม
2. เพลง “งูกินหาง”
3. ภาพการเล่นงูกินหาง

แผนการจัดประสบการณ์

สัปดาห์ที่ 3

ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

กิจกรรมที่ 1 เกมการละเล่นพื้นบ้าน หน่วย วีรใจวีรสาธ

เวลา 45 นาที

สาระการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวร่างกายในการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ และการช่วยเหลือ อันจะนำไปสู่พัฒนาการที่ดีของสังคมของเด็กต่อไป

จุดประสงค์

1. เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างสนุกสนาน
2. ฟัง และปฏิบัติตามสัญญาณได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้
4. เด็กระมัดระวังความปลอดภัยให้ตนเอง และผู้อื่นในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกายได้

ประสบการณ์สำคัญ

พัฒนาการด้านร่างกาย

- เคลื่อนไหวอยู่กับที่ และการเคลื่อนไหวที่ไม่อยู่กับที่
- การปฏิบัติตามสุขอนามัย
- การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และผู้อื่นในกิจวัตรประจำวัน

พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ

- แสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องราว เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ
- การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ
- การร้องเพลง

พัฒนาการด้านสังคม

- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- การแก้ปัญหาในการเล่น

พัฒนาการด้านสติปัญญา

- การเชื่อมโยงภาพถ่าย และรูปต่างๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง
- การแสดงความรู้ด้วยคำพูด
- การเริ่มต้น และการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้

1. ครูบอกชื่อกิจกรรม และนำภาพการเล่นรีรีข้าวสารมาประกอบ
2. ครูร้องเพลง “รีรีข้าวสาร” ให้เด็กฟังหนึ่งรอบ แล้วให้เด็กร้องตามที่ละวรรค หลังจากนั้นครูและเด็ก ๆ ร้องเพลง “รีรีข้าวสาร” พร้อมกันหนึ่งรอบ
3. ครูแนะนำ อธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกา ความปลอดภัยในการเล่น การรู้จักขอโทษ และให้อภัย แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ จัดเด็กขึ้นเป็นวงกลม

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์

1. ขออาสาสมัครที่จะร่วมทำกิจกรรม เมื่อได้แล้วเด็กให้เด็ก ๆ 2 คนจับมือกัน และที่เหลือเข้าแถวจับเอวกัน
2. ผู้ที่เล่นช่วยกันร้องเพลง “รีรีข้าวสาร” พร้อมกันตามจังหวะเพลง ผู้ที่เป็นจะต้องเดินลอดแขนวนรอบ ๆ ระหว่างนั้น พอเพลงจบ สองคนที่ขมู่มืออยู่ก็เอามือลงจับคนที่เดินผ่าน แล้วก็ทำวนไปเรื่อยจนครบ
3. ให้เด็กเล่นอีกครั้ง โดยแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มเท่าๆกันตามความสมัครใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์

1. ครูซักถามความรู้สึกและให้เด็ก ๆ เล่าถึงสิ่งที่ลงมือกระทำในขณะที่เล่น ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นกิจกรรม การเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไร และช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็น
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการละเล่น แล้วให้เด็กทุกคนล้างมือเพื่อรักษาความสะอาด และเข้าแถวเดินเข้าห้องเรียนอย่างเป็นระเบียบ

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมิน

1. เด็กเล่นเกมการละเล่นได้อย่างสนุกสนาน
2. เด็กสามารถแสดงความคิดเห็น การสนทนา และตอบคำถาม
3. การร่วมทำกิจกรรมของเด็ก
4. พฤติกรรมขณะเด็กทำกิจกรรม

วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมทำกิจกรรมการสนทนา และการแสดงความคิดเห็น
2. แบบทดสอบ

เครื่องมือประเมิน

- 1 แบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย
- 2 แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

- | | | |
|---------|---------|-------------------------------------|
| ระดับ 3 | หมายถึง | แสดงทักษะทางสังคมด้วยตัวของเด็กเอง |
| ระดับ 2 | หมายถึง | แสดงทักษะทางสังคมโดยได้รับการชี้แนะ |
| ระดับ 1 | หมายถึง | ไม่แสดงพฤติกรรม / ปฏิบัติไม่ได้ |

เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การตัดสินการประเมินทักษะทางสังคม

- | | | |
|--------------------|-------------|---------------------------------------|
| คะแนนเฉลี่ย | 1.00 – 1.49 | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับน้อย |
| คะแนนเฉลี่ย | 1.50 – 2.49 | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ | 2.50 ขึ้นไป | หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับมาก |

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. สนาม
2. เพลง “รี้รี้ข้าวสาร
3. ภาพการเล่นรี้รี้ข้าวสาร

แผนการจัดประสบการณ์

สัปดาห์ที่ 4

ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

กิจกรรมที่ 1 เกมการละเล่นพื้นบ้าน หน่วย อ้ายเข้าอ้ายโจง

เวลา 45 นาที

สาระการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวร่างกายในการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ และการช่วยเหลือ อันจะนำไปสู่พัฒนาการที่ดีของสังคมของเด็กต่อไป

จุดประสงค์

1. เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างสนุกสนาน
2. ฟัง และปฏิบัติตามสัญญาณได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้
4. เด็กมีตระหนักรู้ความปลอดภัยให้ตนเอง และผู้อื่นในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกายได้

ประสบการณ์สำคัญ

พัฒนาการด้านร่างกาย

- เคลื่อนไหวอยู่กับที่ และการเคลื่อนไหวที่ไม่อยู่กับที่
- การปฏิบัติตามสุขอนามัย
- การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และผู้อื่นในกิจวัตรประจำวัน

พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ

- แสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องราว เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ
- การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ
- การร้องเพลง

พัฒนาการด้านสังคม

- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- การแก้ปัญหาในการเล่น

พัฒนาการด้านสติปัญญา

- การเชื่อมโยงภาพถ่าย และรูปต่างๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง
- การแสดงความรู้ด้วยคำพูด
- การเริ่มต้น และการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้

1. ครูบอกชื่อกิจกรรม และนำภาพการเล่นอ้ายเข้ อ้ายโจงมาประกอบ
2. ครูร้องเพลง “อ้ายเข้ อ้ายโจง” ให้เด็กฟังหนึ่งรอบ แล้วให้เด็กร้องตามที่ละวรรค หลังจากนั้นครูและเด็ก ๆ ร้องเพลง อ้ายเข้ อ้ายโจง พร้อมกันหนึ่งรอบ
3. ครูแนะนำ อธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกา ความปลอดภัยในการเล่น การรู้จักขอโทษ และให้อภัย แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ และให้เด็กทดลองเล่น โดยมีวิธีเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์

1. สมมุติให้บนพื้นเป็นแม่น้ำมี 2 ฟัน
2. อ้ายเข้ อยู่กลางแม่น้ำ คนอื่นๆ อยู่บนบก และจำเป็นต้องว่ายน้ำข้ามไปอีกฝั่งหนึ่ง โดยวิ่งข้ามไปอย่างรวดเร็ว ระหว่างที่วิ่งก็จะร้องเพลงไปด้วย
3. คนที่ขึ้นฝั่งได้ก็จะทำท่าล้อหลอกต่างๆ ส่วนอ้ายเข้ จะต้องพยายามจับคนที่กำลังวิ่งข้ามฝั่งให้ได้ ใครถูกจับจะต้องเป็นอ้ายเข้แทน

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์

1. ครูซักถามความรู้สึกและให้เด็ก ๆ เล่าถึงสิ่งที่ลงมือกระทำในขณะที่เล่น ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกม การเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไร และช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็น
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการเล่น แล้วให้เด็กทุกคนล้างมือเพื่อรักษาความสะอาด และเข้าแถวเดินเข้าห้องเรียนอย่างเป็นระเบียบ

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมิน

1. เด็กเล่นเกมการเล่นได้อย่างสนุกสนาน
2. เด็กสามารถแสดงความคิดเห็น การสนทนา และตอบคำถาม
3. การร่วมทำกิจกรรมของเด็ก
4. พฤติกรรมขณะเด็กทำกิจกรรม

วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมทำกิจกรรมการสนทนา และการแสดงความคิดเห็น
2. แบบทดสอบ

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ระดับ 3	หมายถึง	แสดงทักษะทางสังคมด้วยตัวของเด็กเอง
ระดับ 2	หมายถึง	แสดงทักษะทางสังคมโดยได้รับการชี้แนะ
ระดับ 1	หมายถึง	ไม่แสดงพฤติกรรม / ปฏิบัติไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การตัดสินการประเมินทักษะทางสังคม

คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	2.50 ขึ้นไป	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับมาก

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. สนาม
2. เพลง “อ้ายเข้อ้ายโจง”
3. ภาพการเล่นอ้ายเข้อ้ายโจง

แผนการจัดประสบการณ์

สัปดาห์ที่ 5 ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ
กิจกรรมที่ 1 เกมการละเล่นพื้นบ้าน หน่วย ตะลือกตอกแตก เวลา 45 นาที

สาระการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวร่างกายในการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ และการช่วยเหลือ อันจะนำไปสู่พัฒนาการที่ดีของสังคมของเด็กต่อไป

จุดประสงค์

1. เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างสนุกสนาน
2. ฟัง และปฏิบัติตามสัญญาณ
3. เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้
4. เด็กระมัดระวังความปลอดภัยให้ตนเอง และผู้อื่นในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกายได้

ประสบการณ์สำคัญ

พัฒนาการด้านร่างกาย

- เคลื่อนไหวอยู่กับที่ และการเคลื่อนไหวที่ไม่อยู่กับที่
- การปฏิบัติตามสุขอนามัย
- การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และผู้อื่นในกิจวัตรประจำวัน

พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ

- แสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องราว เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ
- การแสดงปฏิกริยาโต้ตอบ
- การร้องเพลง

พัฒนาการด้านสังคม

- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- การแก้ปัญหาในการเล่น

พัฒนาการด้านสติปัญญา

- การเชื่อมโยงภาพถ่าย และรูปต่างๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง
- การแสดงความรู้ด้วยคำพูด
- การเริ่มต้น และการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้

1. ครูบอกชื่อกิจกรรม และนำภาพการเล่น“ตะลือกต็อกต๊อก” มาประกอบ
2. ครูร้องเพลง ““ตะลือกต็อกต๊อก” ให้เด็กฟังหนึ่งรอบ แล้วให้เด็กร้องตามที่ละวรรค หลังจากนั้นครูและเด็ก ๆ ร้องเพลง ““ตะลือกต็อกต๊อก” พร้อมกันหนึ่งรอบ
3. ครูแนะนำ อธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกา ความปลอดภัยในการเล่น การรู้จักขอโทษ และให้อภัย แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ และให้เด็กทดลองเล่น โดยมีวิธีเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ฝ่ายหนึ่งซึ่งเป็นใครก็ได้จำนวนหนึ่งคนเป็นผี ที่เหลือให้เป็นชาวบ้านแล้วผีก็เดินมาหาชาวบ้าน

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์

1. ครูซักถามความรู้สึกและให้เด็ก ๆ เล่าถึงสิ่งที่ลงมือกระทำในขณะที่เล่น ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นกิจกรรม การเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไร และช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็น
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการเล่น แล้วให้เด็กทุกคนล้างมือเพื่อรักษาความสะอาด และเข้าแถวเดินเข้าห้องเรียนอย่างเป็นระเบียบ

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมิน

1. เด็กเล่นเกมการเล่นได้อย่างสนุกสนาน
2. เด็กสามารถแสดงความคิดเห็น การสนทนา และตอบคำถาม
3. การร่วมทำกิจกรรมของเด็ก
4. พฤติกรรมขณะเด็กทำกิจกรรม

วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมทำกิจกรรมการสนทนา และการแสดงความคิดเห็น
2. แบบทดสอบ

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ระดับ 3	หมายถึง	แสดงทักษะทางสังคมด้วยตัวของเด็กเอง
ระดับ 2	หมายถึง	แสดงทักษะทางสังคมโดยได้รับการชี้แนะ
ระดับ 1	หมายถึง	ไม่แสดงพฤติกรรม / ปฏิบัติไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การตัดสินการประเมินทักษะทางสังคม

คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	2.50 ขึ้นไป	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับมาก

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. สนาม
2. เพลง “ตะลือกต็อกต็อก”
3. ภาพการเล่นตะลือกต็อกต็อก

แผนการจัดประสบการณ์

สัปดาห์ที่ 6 ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ
กิจกรรมที่ 1 เกมการเล่นพื้นบ้าน หน่วย จำใจ เวลา 45 นาที

สาระการเรียนรู้

เคลื่อนไหวร่างกายในการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ และการช่วยเหลือ อันจะนำไปสู่พัฒนาการที่ดีของสังคมของเด็กต่อไป

จุดประสงค์

1. เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างสนุกสนาน
2. ฟัง และปฏิบัติตามสัญญาณได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้
4. เด็กระมัดระวังความปลอดภัยให้ตนเอง และผู้อื่นในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกายได้

ประสบการณ์สำคัญ

พัฒนาการด้านร่างกาย

- เคลื่อนไหวอยู่กับที่ และการเคลื่อนไหวที่ไม่อยู่กับที่
- การปฏิบัติตามสุขอนามัย
- การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และผู้อื่นในกิจวัตรประจำวัน

พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ

- แสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องราว เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ
- การแสดงปฏิริยาโต้ตอบ
- การร้องเพลง

พัฒนาการด้านสังคม

- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- การแก้ปัญหาในการเล่น

พัฒนาการด้านสติปัญญา

- การเชื่อมโยงภาพถ่าย และรูปต่างๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง
- การแสดงความรู้ด้วยคำพูด
- การเริ่มต้น และการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้

1. ครูบอกชื่อกิจกรรม และนำภาพการเล่นจ้ำจี้มาประกอบ
2. ครูร้องเพลง “จ้ำจี้” ให้เด็กฟังหนึ่งรอบ แล้วให้เด็กร้องตามที่สรวรด หลังจากนั้นครูและเด็ก ๆ ร้องเพลง “จ้ำจี้” พร้อมกันหนึ่งรอบ
3. ครูแนะนำ อธิบายวิธีการเล่นตามกฎกติกา ความปลอดภัยในการเล่น การรู้จักขอโทษ และให้อภัย แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ และให้เด็กทดลองเล่น โดยมีวิธีเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์

ผู้เล่นจะวางมือบนพื้น แล้วเด็กคนแรกเป็นคนชี้นิ้วไปเรื่อยๆ พร้อมกับร้องเพลง “จ้ำจี้ มะเขือเปาะ” เมื่อร้องจบแล้วนิ้วชี้ไปตกที่นิ้วของใคร คนนั้นจะต้องหัดนิ้วไว้ในอุ้งมือจากนั้นก็เริ่มร้องเพลงต่อไปเรื่อยๆ สุดท้ายนิ้วใครขาดหายไปมากที่สุดจะถือว่าเป็นผู้แพ้

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์

1. ครูซักถามความรู้สึกและให้เด็ก ๆ เล่าถึงสิ่งที่ลงมือกระทำในขณะที่เล่นประโยชน์ที่ได้จากการเล่นกิจกรรมการเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไรและช่วยกันสรุปพฤติกรรมที่เห็น
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการเล่น แล้วให้เด็กทุกคนล้างมือเพื่อรักษาความสะอาดและเข้าแถวเดินเข้าห้องเรียนอย่างเป็นระเบียบ

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมิน

1. เด็กเล่นเกมการเล่นได้อย่างสนุกสนาน
2. เด็กสามารถแสดงความคิดเห็น การสนทนาและตอบคำถาม
3. การร่วมทำกิจกรรมของเด็ก
4. พฤติกรรมขณะเด็กทำกิจกรรม

วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมทำกิจกรรมการสนทนา และการแสดงความคิดเห็น
2. แบบทดสอบ

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ระดับ 3	หมายถึง	แสดงทักษะทางสังคมด้วยตัวของเด็กเอง
ระดับ 2	หมายถึง	แสดงทักษะทางสังคมโดยได้รับการชี้แนะ
ระดับ 1	หมายถึง	ไม่แสดงพฤติกรรม / ปฏิบัติไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การตัดสินการประเมินทักษะทางสังคม

คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	2.50 ขึ้นไป	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับมาก

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 2 สนาม
- 3 เพลง “จ๊อจ๊อ”
- 4 ภาพการเล่นจ๊อจ๊อ

สังเกตทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย

เกณฑ์การประเมิน

- ระดับ 3 หมายถึง แสดงทักษะทางสังคมด้วยตัวของตัวเอง
 ระดับ 2 หมายถึง แสดงทักษะทางสังคมโดยได้รับการชี้แนะ
 ระดับ 1 หมายถึง ไม่แสดงทักษะทางสังคม / ปฏิบัติไม่ได้

ชื่อ - สกุล	สังเกตทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ						
	1. พูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ	2. เข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ	3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	5. ให้ความช่วยเหลือผู้อื่นได้	รวม	รวม
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

เกณฑ์การประเมิน

ชื่อ - สกุล	สังเกตทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ						
	1. พูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ	2. เข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ	3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	5. ให้ความช่วยเหลือผู้อื่นได้	รวม	รวม
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

หมายเหตุ : การให้คะแนนทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยเป็นรายด้านดูรายละเอียดจากการอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกต

ลงชื่อผู้ประเมิน

(นางรุ่งนภา จำปาเทศ)

วันที่.....เดือน.....ปี

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน

สังเกตทักษะทางสังคม	ระดับ คะแนน	รายละเอียดพฤติกรรมที่สังเกต
ด้านการช่วยเหลือ 1. พูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ	3	เมื่อเด็กสังเกตเห็นหรือทราบว่าเพื่อนไม่เข้าใจวิธีการเล่นในการทำกิจกรรม ได้พูดอธิบายให้แก่เพื่อนโดยเพื่อนไม่ต้องบอก
	2	เด็กพูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนที่ไม่เข้าใจโดยเพื่อนร้องขอ
	1	เมื่อเด็กไม่ได้ทำท่าหรือไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้
2. เข้าไปช่วยเพื่อทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ	3	เมื่อเด็กสังเกตเห็นหรือทราบว่าเพื่อนทำกิจกรรมไม่ได้จึงเข้าไปช่วยเพื่อนโดยเพื่อนไม่ต้องบอก
	2	เด็กเข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมโดยเพื่อนร้องขอ
	1	เมื่อเด็กไม่ได้ทำท่าหรือไม่สนใจโดยเพื่อนร้องขอ
3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	3	เมื่อเด็กสังเกตเห็นหรือทราบว่าเพื่อนต้องการเล่นของเล่นชนิดใด ได้หยิบหรือส่งของเล่นนั้นให้เพื่อนโดยเพื่อนไม่ต้องบอก
	2	เด็กหยิบและส่งของให้เพื่อนเมื่อถูกเพื่อนขอ
	1	เด็กไม่ได้ทำท่าหรือสนใจจะทำพฤติกรรมนี้
4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	3	เด็กเก็บสื่ออุปกรณ์ของเล่นเข้าที่ เมื่อเลิกใช้แล้วด้วยตนเอง
	2	เด็กเก็บสื่ออุปกรณ์เข้าที่โดยมีครูหรือเพื่อนบอกให้ทำ
	1	เด็กไม่สนใจในการเก็บสื่อ อุปกรณ์ ที่นำมาใช้

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน

ทักษะทางสังคม	ระดับ คะแนน	รายละเอียดพฤติกรรมที่สังเกต
5. ให้ความช่วยเหลือผู้อื่นได้	3	ช่วยเพื่อนเมื่อเห็นเพื่อนหกล้มจากการเล่น โดยไม่ต้องบอก
	2	ช่วยเพื่อนเมื่อเห็นเพื่อนหกล้มจากการเล่น โดยต้องบอก
	1	ไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้เมื่อเห็นเพื่อน

แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ชั้นอนุบาลปีที่ 2

จำนวน 20 ข้อ คะแนน 20 คะแนน เวลา 45 นาที

โรงเรียนเทศบาล 2 สังกัดเทศบาลเมืองลัดหลวง สมุทรปราการ

ให้นักเรียนสังเกตจากภาพเลือก (X) คำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

ตัวชี้วัดที่ 1 ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือจากการสังเกต (ข้อ 1 – 20)



1. หลังจากนักเรียนรับประทานอาหารกลางวันแล้วนักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร

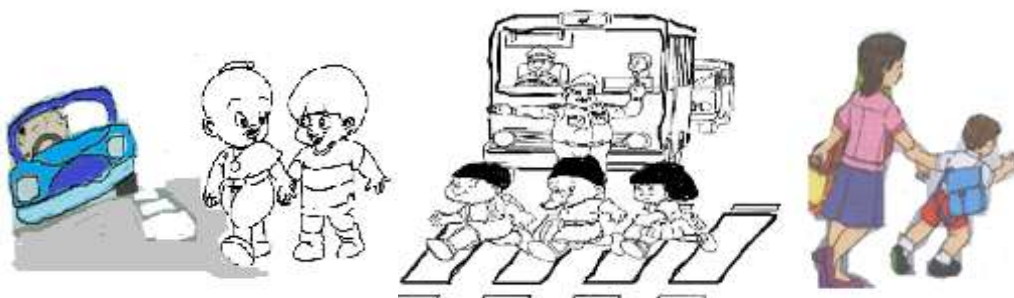


2. หลังจากนอนกลางวันแล้วคุณครูปลุกแต่เพื่อนไม่ยอมตื่นจะช่วยคุณครูอย่างไร





3. ถ้านักเรียนต้องข้ามถนนควรปฏิบัติอย่างไร



4. นักเรียนเห็นคุณแม่กำลังกวาดบ้านอยู่ นักเรียนช่วยอย่างไร





5. เห็นเพื่อนทำงานอยู่แต่ทำไม่ได้จะช่วยเพื่อนได้อย่างไร



6. เพื่อนล้มในขณะที่เล่นด้วยกันนักเรียนจะช่วยเพื่อนอย่างไร



7. นักเรียนได้ทานอาหารแล้วควรปฏิบัติอย่างไร



8.

นักเรียนเห็นคุณแม่กำลังซักผ้าอยู่ นักเรียนจะอย่างไร





นักเรียนเห็นเพื่อนกำลังรดน้ำต้นไม้อยู่นักเรียนจะช่วยอย่างไร



นักเรียนเห็นคุณครูกำลังยกของมาจะช่วยคุณครูอย่างไร





11.
อย่างไร

นักเรียนถือกระเป๋ามาถึงห้องเรียนแล้วนักเรียนจะต้องทำ



12.

นักเรียนเห็นเพื่อนกำลังกวาดพื้นอยู่จะช่วยเพื่อนอย่างไร





13.

นักเรียนเห็นเพื่อนยื่นร้องไห้ควรทำอย่างไร



14.

นักเรียนเห็นขยะหล่นที่พื้นจะทำอย่างไรดี





15.

คุณแม่กำลังตากผ้าอยู่นักเรียนจะช่วยอย่างไร



16.

คุณครูหยิบหมวกที่หล่นมาให้นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร





17. คุณครูกำลังสอนหนังสืออยู่ นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร



18. นักเรียนเห็นคุณพ่อเหนื่อยกลับมาจากที่ทำงาน นักเรียนจะช่วยอย่างไร





19.

นักเรียนเห็นคุณครูทำหนังสือให้นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร



20

นักเรียนเห็นคุณแม่กำลังล้างจานนักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร



.....

เฉลยแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ชั้นอนุบาลปีที่ 2

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. ภาพที่ 1 | 11. ภาพที่ 1 |
| 2. ภาพที่ 3 | 12. ภาพที่ 1 |
| 3. ภาพที่ 2 | 13. ภาพที่ 1 |
| 4. ภาพที่ 2 | 14. ภาพที่ 3 |
| 5. ภาพที่ 1 | 15. ภาพที่ 1 |
| 6. ภาพที่ 3 | 16. ภาพที่ 1 |
| 7. ภาพที่ 2 | 17. ภาพที่ 3 |
| 8. ภาพที่ 2 | 18. ภาพที่ 1 |
| 9. ภาพที่ 2 | 19. ภาพที่ 1 |
| 10. ภาพที่ 2 | 20. ภาพที่ 1 |

การจัดกิจกรรม







ภาคผนวก จ
แบบตอบรับและบทความวิจัย

Ref: No. 0564.14/370



Bansomdejchaopraya Rajabhat University
1061 Isarapap 15 Hiranrujee
Thonburi Bangkok 10600

6 July 2017

Subject Notification of Results of BSRU Conference 2017 Full Paper and Invitation to the Conference

Attention Rungnapa Jumpates & the others

Attachment A set of schedule of paper presentation

We are pleased to inform you that your full paper entitled, **"The Development of Folk Plays-based Instruction to Enhance Social Skill in Terms of Assistance of Preschool 2 Children"** was accepted for a poster presentation at the 1st National and International Conference 2017 on Education for Sustainable Locality Development organized by Bansomdejchaopraya Rajabhat University in Bangkok, Thailand on the 29th of July, 2017.

Also, you are invited to participate in the opening ceremony. After the plenary session in the morning, your presentation is scheduled in the afternoon according to the attachments informing the venue, time and room monitors. Your poster will be instantly designed and set at the venue of presentation by Graduate School and you are expected to stand by your poster in case of visitors' queries.

Please feel free to contact us regarding any questions you may have. All of us at BSRU Conference 2017 are doing our best to make this year event fruitful and memorable, and we look forward to welcoming you.

Cordially yours.

Areewan

(Assistant Professor Dr. Areewan Iamsa-ard)
Dean
Graduate School of BSRU

**การพัฒนา รูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน
เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2**

The Development of Folk Plays-based Instruction to Enhance Social Skill in

Terms of Assistance of Preschool 2 Children.

* รุ่งนภา จำปาเทศ ** วิโพธิ์ วัฒนานิมิตกุล *** วิเชียร อุทรสัมพันธ์

* Rungnapa Jumpates ** Wirot Wattananimitgul *** Wichian Intarasompan

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 และ 2) เปรียบเทียบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังทำกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน โดยใช้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความเหมาะสมมีองค์ประกอบครบถ้วน ประกอบด้วย 1) แนวคิดของรูปแบบการเรียนการสอน 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน 3) กระบวนการเรียนการสอน และ 4) ผลที่ผู้เรียนได้รับรูปแบบการเรียนการสอน คือ ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมความด้านการช่วยเหลือเพิ่มขึ้น

2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้มีทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ .01

คำสำคัญ รูปแบบการสอน, ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop folk plays-based instruction to enhance social skill in terms of assistance of preschool 2 children and 2) to compare social skill in terms of assistance of preschool 2 children between before and after learning through the developed instruction. The sample included twenty-five preschool 2 students of Tedsaban 2 School. The research instruments involved lesson plans and test of social skill in terms of assistance. Data were statistically analyzed in MEAN, standard deviation, and t-test

* นักศึกษาปริญญาโท คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

** รองศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

The findings revealed as follows.

1) The components of folk plays-based instruction to enhance social skill in terms of assistance of preschool 2 children was found to be appropriate and complete. It was composed of 1) concept 2) learning objectives 3) learning activities and 4) learning outcomes, i.e., the increase of students' social skill in terms of assistance.

2) The social skill in terms of assistance of preschool 2 children was higher than that before the experiment at significance level .01.

Keyword (s) : Instruction, Social skill in Term of Assistance

บทนำ

การศึกษาปฐมวัยถือได้ว่าเป็นการศึกษาที่สำคัญระดับหนึ่งในการปลูกฝังลักษณะนิสัยให้กับเด็ก ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ปัจจุบันการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นมีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากในการเลือกการจัดประสบการณ์ ที่เน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) การที่เด็กได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันจะทำให้เด็กได้รู้จักการช่วยเหลือแบ่งปัน การร่วมมือการเป็นผู้นำ ผู้ตาม การรู้จักการรอคอย ได้เรียนรู้การผลัดเปลี่ยนกันทำงาน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นพัฒนาการทางสังคมที่ดี และเด็กควรจะมีเพื่อเป็นพื้นฐานในการเข้าสังคม เช่น การจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นต้น

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องที่ว่าสร้างสรรค์ มีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เข้าไปด้วยเพื่อให้เด็กได้รู้ถึงแนวทางที่ถูกต้อง จากประสบการณ์การสอนเด็กปฐมวัยที่ผ่านมา ผู้วิจัยพบว่าเด็กวัยนี้ชอบเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่ม แต่มักทะเลาะกัน บางคนมีพฤติกรรมชอบนั่งอยู่มุมห้องเรียนคนเดียว ไม่คุยกับเพื่อนๆ หรือไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ และบางคนชอบแกล้ง เป็นต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านดังกล่าว จะเอื้อให้เด็กมีประสบการณ์ตรงผ่านเกมการเล่นที่บ้าน ที่สามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมให้เกิดขึ้นกับตัวเด็ก ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเกมการเล่นที่บ้านนั้นมีเนื้อหาของกิจกรรมที่เด็กทุกคนต้องมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกันทุกคน มีการพูดคุย สนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของกลุ่มเพื่อนแต่ละคน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ก่อนทำกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน และหลังทำกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ศึกษาเกี่ยวกับสภาพการปัจจุบัน คุณภาพการศึกษาผลการปฏิรูปการศึกษา ปัญหาด้านการเรียนรู้ของเด็กไทยในยุคปัจจุบัน ความสำคัญของการจำแนกแนวทางในการพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย การจัดการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎี กระบวนการเรียนรู้ในการประมวลผลข้อมูล ซึ่งเป็นทฤษฎี เน้นการเรียนรู้ในการประมวลผลข้อมูล ซึ่งเป็นทฤษฎีเน้นการเรียนรู้ โดยใช้การแสดงออกทางพฤติกรรม

2. ศึกษาปรัชญา/รูปแบบการสอน

โดยอาศัยแนวคิดกลุ่มพฤติกรรมนิยม ปรัชญาการเรียนรู้ของสกินเนอร์ (Skinner) ทฤษฎีการวางเงื่อนไข เป็นกระบวนการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในการประมวลผลข้อมูลหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

3. การสร้างรูปแบบการสอน

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างรูปแบบการสอน ปรัชญาการศึกษา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยนำองค์ประกอบที่ได้มาเรียบเรียงความสัมพันธ์ เป็นขั้นตอนจนได้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นดังนี้

3.1 การสังเคราะห์ปรัชญาการศึกษา แนวคิด ทฤษฎี เอกสารที่เกี่ยวข้อง ทำให้ได้กรอบแนวคิดที่นำไปสู่การพัฒนาแบบการสอน ได้แก่

- 1) กรอบแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ
- 2) กรอบแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน โดยใช้ทฤษฎีกระบวนการการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 การกำหนดแนวคิดและการสร้างรูปแบบการสอน องค์ประกอบของรูปแบบการสอนมีองค์ประกอบ 4 ส่วนดังนี้

- 1) ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบ
- 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ
- 3) กระบวนการเรียนการสอน
- 4) ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ

ซึ่งรูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.2.1 ขั้นการรับรู้ เป็นขั้นให้คำแนะนำอธิบายวิธีการเล่น และบอกข้อตกลงตามกติกา แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจ

3.2.2 ชั้นประสบการณ์ เป็นขั้นปฏิบัติตามแยกกลุ่ม วางแผนการเล่น ครูควรสังเกตพฤติกรรม

การเล่น บันทึกข้อมูล และต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่นเกม

3.2.3 ชั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นสรุป ชักถาม และเปลี่ยนความคิดเห็นจากประสบการณ์ในการทำกิจกรรมร่วมกัน สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดตามจุดมุ่งหมาย

3.2.4 ชั้นสรุป เป็นขั้นตอนการนำความรู้ใหม่ที่ได้เพิ่มจากความรู้เดิม สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และครูควรชี้แนะความรู้ ความเข้าใจที่เป็นเหตุผลที่ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือสำหรับใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ และแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือวิจัยดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน สำหรับใช้ในการส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือให้เกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัย โดยดำเนินการเป็นขั้นตอน การคัดเลือกเกมการเล่นที่บ้าน โดยกำหนดเกณฑ์ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยและ เลือกเกมการเล่นที่บ้านที่ส่งเสริมทักษะทางสังคม (มณี ผ่านจงหาร, 2545)

1.2 นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการ และผู้มีประสบการณ์ทางการสอนเป็นผู้ตรวจ และปรับปรุงแก้ไข จำนวน 3 ท่าน ความเป็นไปได้เชิงทฤษฎี โดยให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนให้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้ (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2540)

โดย $IOC = (\text{ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในข้อนั้น} / \text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด})$

ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีอยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 แสดงว่ารูปแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบ สามารถนำไปใช้สอนได้

1.3 ความเป็นไปได้เชิงปฏิบัติการ โดยนำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมเกม การเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ไปทดลองสอนจริงกับเด็กนักเรียน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเวลา จำนวน 25 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง ให้สมบูรณ์ จัดทำต้นฉบับที่สมบูรณ์ สำหรับนำไปใช้จริงกับเด็ก

2. แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

ผู้วิจัยจึงใช้แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ซึ่งเป็นรูปภาพชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย ด้านการช่วยเหลือ

2.2 สร้างแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ แบบคำถามที่มีรูปภาพชนิด 3 ตัวเลือกและทดสอบหลังปฏิบัติ การสร้างแบบทดสอบนั้นให้ครอบคลุมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ จำนวน 20 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ไปทดลองใช้เบื้องต้นกับเด็กชั้นอนุบาล 2 ที่มีอยู่ระหว่าง 4-6 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนเทศบาล 2 จำนวน 25 คน โดยผู้วิจัยทำการทดสอบและศึกษาความชัดเจนของทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

2.4 นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้อง และความเหมาะสม เพื่อแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของแบบทดสอบจำนวน 3 ท่าน

2.5 นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 25 คน และนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (Difficulty index) (P) ตั้งแต่ 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) (r) ตั้งแต่ 0.20 – 0.90 แล้วนำมาคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีความยากง่าย และอำนาจจำแนก จำนวน 20 ข้อ

2.6 นำแบบทดสอบทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือที่ได้ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) แบบทดสอบทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือฉบับนี้มีความเชื่อมั่น (Reliability) 0.78

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ผู้วิจัยดำเนินการ โดยนำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริงซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 สังกัดเทศบาลเมืองลัดหลวง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 50 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 สังกัดเทศบาลเมืองลัดหลวง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือในการวิจัย

2.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จำนวน 6 แผน

2.2 แบบทดสอบทักษะทางสังคม จำนวน 20 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดลอง โดยมีรูปแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว (one group time series design) (ลิวัน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2540)

ตารางที่ 1 แสดงรูปแบบการทดลองแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้

กลุ่มการทดลอง	สอบก่อนการทดลอง	ทดลองการใช้รูปแบบ	สอบหลังทดลอง
E	T1	\bar{x}	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการทดลองครั้งนี้

โดยที่ E คือ กลุ่มการทดลอง (สำหรับใช้กับเด็กปฐมวัย)

T1 คือ การสอบก่อนการทดลองการใช้อุปกรณ์การสอน

T2 คือ การสอบหลังทดลองใช้อุปกรณ์การสอน

\bar{x} คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

สำหรับการทดลองนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองดังนี้

1. เสนอเรื่องขออนุญาตดำเนินการทดลองในโรงเรียน
2. นำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือไปทดสอบกับนักเรียน (ก่อนเรียน)
3. ดำเนินการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 45 นาที โดยผู้วิจัยได้บันทึกในแบบสังเกตพฤติกรรม
4. หลังเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบครั้งที่ 2 โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิม นำคะแนนที่ได้จากการบันทึกไว้เปรียบเทียบ ผลการพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ นำข้อมูลที่ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

4.1 การวิเคราะห์เชิงปริมาณ ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยการนำคะแนนจากการทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือมาหาค่าเฉลี่ย

4.2 การวิเคราะห์ของมูล ได้แก่ การสังเกตการร่วมทำกิจกรรมโดยใช้แบบสังเกตทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การตรวจแบบทดสอบหลังเรียนที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ เพื่อประเมินข้อบกพร่อง ปัญหาอุปสรรคพร้อมหาแนวทางแก้ไขปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้น เพื่อให้รูปแบบการสอนมีประสิทธิภาพ

เครื่องมือการวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยทำแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 6 แผน
2. แบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ จำนวน 20 ข้อ

ผลการวิจัย

จากกระบวนการวิจัยที่ผ่านมา ผู้วิจัยพบว่า ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย คือ เพื่อเปรียบเทียบการทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของนักเรียนก่อน และหลังการทดลองใช้อุปกรณ์การสอน โดยใช้กิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ

การทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	D	S.D _D	t	p
ก่อนได้รับการสอนตามรูปแบบ	20	5.00	1.87			25.05	0.000
หลังได้รับการสอนตามรูปแบบ	20	16.92	1.04	11.92	2.38		

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนได้ถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.92 เมื่อทดสอบความแตกต่างเฉลี่ย โดยการทดสอบค่า (t-test) ผลปรากฏว่าหลังจากนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบ โดยใช้กิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียน มีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จึงสอดคล้องกับสมมติฐาน

อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการทดลองใช้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายผลดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความเหมาะสมและมีองค์ประกอบครบตามกระบวนการวิจัย มีการดำเนินการหาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน สภาพการจัดการเรียนการสอน ผลการเรียนรู้รวมทั้งศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนการสอน โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญที่ทรงคุณวุฒิทางหลักสูตร และการสอนรูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และเน้นการลงมือปฏิบัติจริงและประสบการณ์ตรง มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนหาความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนสามารถคิดเป็นทำเป็น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (บุญเชิด ภิญโญนนตรพงษ์, 2540) กล่าวว่าการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้และสร้างสรรค์ความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเอง ความแข็งแกร่ง ความเจริญงอกงามในความรู้จะเกิดขึ้น เมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนอื่น หรือได้พบกับสิ่งใหม่แล้วนำความรู้มาเชื่อมโยงอีกทั้งที่กล่าวว่าการให้การศึกษาแก่เด็ก มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ลงมือปฏิบัติจริงเกิดความสุข สนุกสนาน ครุมีหน้าที่จัดเตรียม และเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้เช่นกัน

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้โดยเริ่มจาก

ขั้นที่ 1. ขั้นการรับรู้ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนบอกชื่อกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน และแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นกิจกรรม ครูผู้สอนแนะนำอธิบายวิธีการเล่นตามกติกา ความปลอดภัยในการเล่น การรู้จักขอโทษและให้อภัย แล้วสาธิตการเล่นให้เด็กเข้าใจและให้เด็กทดลองเล่น โดยมีวิธีเล่น สอดคล้องกับแนวคิดของ เขาวพา เคะซุปต์ (2542 : น.20) การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญเพราะเป็นการสนองความต้องการทาง

จิตใจคือเกิดความสุขสนุกสนานขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆกันด้วยเด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรมโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และมีโอกาสพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กันด้วย

ขั้นที่ 2. ขั้นประสบการณ์ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนแบ่งกลุ่มของการเล่นเกม และวางแผนการเล่นเกม ขออาสาสมัคร เมื่อได้แล้วเด็กทุกคนจับมือกันและนั่งล้อมกันเป็นวงกลม และนับจำนวนผู้ที่นั่งเป็นวงกลมว่ามีจำนวนเท่าไรในการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่นขณะกำลังเล่น ครูผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดความสำคัญ สอดคล้องกับ เกียรติสุธา รวยดี (2551) โดยการจัดประสบการณ์ปฏิบัติการทดลองประกอบอาหารและลงมือปฏิบัติจริงเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ด้านการช่วยเหลือสนุกสนานต่อการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ผ่อนคลายการเรียนการสอนที่มุ่งให้เกิดประสบการณ์จริงโดยใช้สื่อสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติต่างๆรอบตัวให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สนุกสนานที่ได้ช่วยกันทำกิจกรรมร่วมกันและส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 3. ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนกระตุ้นให้เด็กคิดเชื่อมโยงการเรียนรู้ จากกิจกรรมและประสบการณ์จริง เด็กๆมีความรู้สึกอย่างไร ในเกมการละเล่นที่บ้าน เกมการละเล่นที่บ้านมีประโยชน์อย่างไร การเป็นผู้เล่นที่ดีควรเป็นอย่างไร และช่วยกันสรุปสอดคล้องกับ แนวคิดของทิสนา เขมมณี (2543) การเรียนการสอนนั้นหากจะให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจพร้อมที่จะรับรู้สิ่งใหม่ๆซึ่งจะส่งผลไปถึงความสามารถทางอารมณ์ในการดำเนินชีวิตอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข หมายความว่า การเรียนจะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ซึ่งผู้เรียนต้องมีความพร้อมปราสาทรับรู้ต้นตัวและความเข้าใจที่เกิดขึ้นการจัดประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียน

ขั้นที่ 4. ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ครูผู้สอนร่วมกันสนทนา เกี่ยวกับการปฏิบัติด้านการช่วยเหลือ สังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยในช่วงเวลาจัดกิจกรรมในเกมการละเล่นที่บ้าน เพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐานทุกด้านแล้วจัดกิจกรรมเกมเช่นเดียวกับแนวคิดของ ทิสนา เขมมณี (2543) ที่กล่าวว่า การฝึกให้นักเรียนได้คิดในลักษณะต่าง ๆ จะทำให้นักเรียนคิดเป็นแก้ปัญหาเป็นคิดอย่างรอบคอบและมีเหตุผลเหมาะสมสามารถแสดงความคิดเห็น ได้อย่างชัดเจนซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างองค์ความรู้หรือผู้เรียนแสวงหาเพื่อการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง

2. ผลการทดลอง ใช้รูปแบบการสอน นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการละเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ (t) ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทำให้ผู้เรียน มีความสามารถในการสื่อสาร ใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (อัญชลี ไสยวรรณ, 2548) กล่าวว่า การสอนภาษาส่งผลให้เด็กซึ่งเป็นวัยเริ่มต้นเรียนรู้ภาษา สามารถเรียนรู้ได้ด้วย ความรวดเร็ว คล่องแคล่ว ใช้ภาษาได้อย่างเชี่ยวชาญและสามารถอ่านด้วยความเข้าใจ เป็นการพัฒนาการคิดและภาษาของเด็กในบริบททางสังคมวัฒนธรรม การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็กตลอดจนการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ที่ตอบสนองธรรมชาติและเหมาะสมกับขั้นพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย แนวคิดนี้ทำให้มีการปรับเปลี่ยนการสอนภาษาที่ส่งผลให้เด็กมีความสนใจ เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ภาษาได้ดีขึ้นเพราะสิ่งที่เรียนมีความหมายและไม่เกิดความรู้สึกว่าการเรียนภาษาเป็นเรื่องยากลำบาก

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. เพื่อพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบประกอบด้วย 1) ทฤษฎี / หลักการ/แนวคิดของรูปแบบ ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ อย่างสนุกสนาน และทำทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ และให้นักเรียนอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ 3) กระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบมี 4 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์ ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์ ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป 4) ผลที่ได้จากการเรียนรู้ตามรูปแบบผู้เรียนมีทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือที่ดีขึ้นสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. ผลของการเปรียบเทียบแบบทดสอบทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนทำกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน และหลังทำกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมหลังได้เรียนรู้ตามรูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

ข้อเสนอแนะ

สำหรับข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะแบ่งออกเป็น 2 ด้านดังนี้

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1. ก่อนที่จะนำรูปแบบสอนเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ไปใช้ ครูผู้สอนควรศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ ควรศึกษาถึงผลในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการสอนและผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียน

- 1) ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิดของรูปแบบ
- 2) ศึกษาวัตถุประสงค์ของรูปแบบ
- 3) ศึกษากระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

1.2. ควรมีการศึกษาถึงการนำรูปแบบการสอนนี้ ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สิ่งที่ควรคำนึงคือการแนะนำกฎ กติกา วิธีการในการปฏิบัติได้ถูกต้องและเหมาะสมในเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การควรมีการศึกษาผลการนำกิจกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับที่แตกต่างกันออกไปหรือนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ โดยปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับอายุ ความสามารถและพัฒนาการของนักเรียนในกลุ่มนั้นๆ

- 2.2 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ
- 2.3 ควรศึกษาวิจัยรูปแบบด้านอื่นๆ

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). **กระทรวงศึกษาธิการ : หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546**. กรุงเทพฯ :
 ครูสภา ลาดพร้าว.
- เกียรติสุดา รวยดี. (2551). **การพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคอนสตรัคติวิสต์โดยการจัดประสบการณ์
 ปฏิบัติการทดลองประกอบอาการเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย**.
 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- บุญเชิด ภิญ โญอนันต์พงษ์. (2545). **การประเมินการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวคิดและวิธีการ**.
 พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บริษัทวัฒนาพานิช จำกัด.
- ทิตนา แคมมณี. (2543). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ทิตนา แคมมณี. (2550). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**.
 พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณี ผ่านจันทาร. (2545). **การสร้างเสริมนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน**.
 มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เขาวพา เดชะคุปต์. (2542). **การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แม็ค.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2540). **สถิติวิทยาทางการวิจัย**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- สิริมา ภิญ โญอนันต์พงษ์. (2538). **แนวการจัดประสบการณ์ปฐมวัยศึกษา : แนวคิดสู่แนวปฏิบัติ
 (หลักสูตรปฐมวัย)**. นนทบุรี : อิเล็กทรอนิกส์เวิลด์.
- อัญชลี ไสยวรรณ. (2548, พฤษภาคม). **การพัฒนาทักษะกระบวนการคิดแสวงหาความรู้สำหรับเด็กปฐมวัย**.
 วารสารศึกษาศาสตร์, 9(2).

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ/นามสกุล	รุ่งนภา จำปาเทศ
วัน เดือน ปี เกิด	11 ธันวาคม 2518
ที่อยู่ปัจจุบัน	ม.วิเศษสุนทรโครงการ 18 บ้านเลขที่ 85/1055 หมู่ 1 ซอย 18/18 ถนน ประชาอุทิศ แขวง ทุ่งครุ เขต ทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร 10140
ประวัติการศึกษา	ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ประวัติการทำงาน	99/9 หมู่ 9 ตำบลบางจาก อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ 10130 โรงเรียนเทศบาล 2 สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองลัดหลวง
ปัจจุบันมาช่วยสอนที่	โรงเรียนเทศบาล 1 (บางครุ อนุการราษฎร์) สังกัดกองการศึกษา เทศบาลเมืองลัดหลวง ตำบล บางครุ อำเภอ พระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ 10130