การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

ปวิตรา โสมภีร์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
พ.ศ. 2562

The Development of English learning by using Traditional Games for Pre-School Children

Pawittra Somapee

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement

For the Degree of Master of Education

Department of Curriculum and Instruction

College of Education Science, Dhurakij Pundit University

2019

ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

เสนอโดย นางสาวปวิตรา โสมภีร์

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร โกมารทัต

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอม)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร โกมารทัต)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว

..... คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์

(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)

วันที่ 11 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2562

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย
ชื่อผู้เขียน ปวิตรา โสมภีร์
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร โกมารทัต
สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงทดลองนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน 3) ศึกษาพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนรัตนศึกษา ตำบลอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน 5 แผนการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลังการเรียนแต่ละแผนการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเรียนครบ 5 แผนการเรียนรู้ 4) แบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่า

ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวนนักเรียน 23 คน พบว่านักเรียนทุกคนได้คะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 23 คน พบว่า นักเรียนได้คะแนนผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70) จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 91.30 และนักเรียนที่ได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70

นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่านักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 82.60 และมีคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40

คำสำคัญ: การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน, การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

Thesis Title	The Development of English learning by using Traditional Games for Pre-School Children
Author	Pawittra Somapee
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Somporn Gomaratut
Department	Curriculum and Instruction
Academic Year	2018

ABSTRACT

The objectives of this experimental research were: 1. to develop English learning by using Traditional Games for Pre-School, 2. to investigate their learning achievement, and 3. to study of English learning behavior. The target populations of the study were 23 Kindergarten 3 students studying at Rattanasuksa School in Suphanburi province in semester 2 of academic year 2018. The research instruments included 1. 5 sets of 3-hours English learning by using Traditional Games plans for 15 hours, 2. 15 English learning tests, 3. English learning achievement test and 4. Behavior of English learning record.

The results of the study found that:

1. The score of all students' in English learning by using Tradition Games tests was higher that the defined criteria of 70%

2. As for the students' learning achievement, 21 students (91.30%) scored above the 70% standard; 2 students (8.70%) scored lower than the 70% standard.

3. As for the students' behavior of English learning was found to be at the good level, 19 students (82.60%) scored in good level; 4 students (17.40%) scored in fair level.

Keywords: English learning, Learning by using Traditional Games, Pre-school learning

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมพร โกมารทัต อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิจัยที่สละเวลาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์และให้ความช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัย ตลอดจนการตรวจปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิจัย ทำให้งานวิทยานิพนธ์มีคุณค่า และประโยชน์ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัญชลี ทองเอม ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิภารัตน์ แสงจันทร์ และอาจารย์ ดร. พจมาลย์ สกลเกียรติ ที่เมตตาเป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และได้ให้คำปรึกษาพร้อมทั้งชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ส่งผลให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วยความเคารพยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัญชลี ทองเอม รองศาสตราจารย์ ดร. ชัชชัย โกมารทัต และ ดร. นาถศจี สงค์อินทร์ ที่เมตตาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่าน ตลอดทั้งเจ้าหน้าที่ผู้ที่เกี่ยวข้องที่มิได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณท่านผู้จัดการและผู้อำนวยการ รวมทั้งคณะผู้บริหารและคณะครู โรงเรียนรัตนศึกษาที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในการดำเนินการงานวิจัยให้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวและกัลยาณมิตรทุกท่านที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจในการทำงานวิจัยครั้งนี้จนประสบผลสำเร็จ

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องสักการะแก่คุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ทุกท่านที่กรุณาวางรากฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

ปวิตรา โสมภีร์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ฆ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญตาราง	ซ
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 สมมติฐานของการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ	6
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 พัฒนาการของเด็กปฐมวัย	8
2.2 หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย	17
2.3 ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย	52
2.4 เกมการละเล่นพื้นบ้าน	60
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	75
3. ระเบียบวิธีวิจัย	80
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	80
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	81
3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	81
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	88
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	90
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	90

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4. ผลการศึกษา	92
4.1 ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล	93
4.2 ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล	95
4.3 ตอนที่ 3 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล	96
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	98
5.1 สรุปผลการวิจัย	101
5.2 อภิปรายผล	102
5.3 ข้อค้นพบของงานวิจัยในครั้งนี้	106
5.4 ข้อเสนอแนะ	106
บรรณานุกรม	108
ภาคผนวก	113
ก ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	114
ข ตัวอย่างแบบทดสอบผลการเรียนรู้	120
ค แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	124
ง แบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษ	131
ประวัติผู้วิจัย	134

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

2.1 มาตรฐานที่ 1ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี 24

2. 2 มาตรฐานที่ กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว 2
และประสานสัมพันธ์กัน 26

2. 3 มาตรฐานที่ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข 3 27

2. 4 มาตรฐานที่ ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว 4 28

2. 5 มาตรฐานที่ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิต 5ใจที่ดีงาม 29

2. 6 มาตรฐานที่ มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 6 29

2. 7 มาตรฐานที่ รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย 7 30

2. 8 มาตรฐานที่ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของ 8 31

2.9 มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย 32

2.1 0 มาตรฐานที่ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ 10 32

2.1 1 มาตรฐานที่ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ 11 34

2.1 2 มาตรฐานที่ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ 12
ได้เหมาะสมกับวัย 34

2.1 3 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย 36

2.1 4 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ 37

2.1 5 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม 38

2.1 6 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา 40

2.1 7 โครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นอนุบาล โรงเรียนรัตนศึกษา 3 57

3.1 ตารางหน่วยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและเกมการละเล่นพื้นบ้าน 82

3.2 เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการพูด 87

3.3 ตารางการจัดประสบการณ์ในการเรียนการสอน 89

4.1 ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 93

4.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน
ของนักเรียนชั้นอนุบาล 95

4.3 พฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียน
ชั้นอนุบาล 96

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 1 มาตรา 6 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น.3) การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เน้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน หลักสูตรการศึกษาจะปรับเน้นให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน ครูจึงต้องมีเทคนิควิธีการสอนและวัสดุอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งเนื้อหาของหลักสูตรจะมุ่งให้เด็กพัฒนาทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และภาษา เนื้อหาของหลักสูตรสะท้อนความต้องการและความสนใจของเด็กในทุกระดับชั้น ในขณะที่กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวว่า การศึกษาปฐมวัยเป็นการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมและพัฒนาเด็กทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา บุคลิกภาพ เพราะเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญที่สุดของชีวิตมนุษย์ ถ้าเด็กได้รับการพัฒนาได้รับการกระตุ้นไปในทิศทางที่ถูกต้องจะช่วยพัฒนาเซลล์สมอง เจตคติต่อการเรียนรู้และวางพื้นฐานของการเรียน เด็กรู้กฎภาษาและสามารถเรียนรู้ภาษาได้ด้วยตนเอง การปลูกฝังให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ การพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยจะเป็นไปอย่างรวดเร็ว ในช่วง 4 ปีแรกของชีวิตเด็กปฐมวัย เพราะการศึกษาระดับปฐมวัยต้องการที่จะพัฒนาและเรียนรู้สิ่งใหม่การเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้เด็กปฐมวัยได้พัฒนาตนเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพเพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้านอย่างสมดุล และเต็มศักยภาพ (เยาวพา เดชะคุปต์, 2542, น.39, นภเนตร ธรรมบวร, 2546, น.64-65)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.4) ได้กล่าวถึงการจัดการศึกษาโดยมีสาระสำคัญดังนี้ การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความสามารถในทักษะกระบวนการเรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาการทั้ง 4 ด้านควบคู่กันไป

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน

2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็ก ตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย

3. ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวม ผ่านการเล่นอย่างมีความหมายและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย และมีการพักผ่อนเพียงพอ

4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข

5. สร้างความรู้ ความเข้าใจ และประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็กระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551, น.20) เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีพัฒนาการของร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญาเป็นไปอย่างรวดเร็วจะมีการเจริญเติบโตมีพัฒนาการและความสามารถแตกต่างกันทำให้การจัดการศึกษาแต่ละช่วงอายุนั้นมีวิธีการที่แตกต่างกันและมีจุดมุ่งหมายในการจัดการศึกษาก็จะเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยเพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการต่างๆ การศึกษาระดับปฐมวัยเพื่อต้องการให้เด็กได้พัฒนาการทั้ง 4 ด้านเพื่อให้เป็นไปตามวัยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์เป็นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ ในการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมหลักของเด็กปฐมวัยเพื่อพัฒนาการของเด็กดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกายของเด็กอย่างเต็มที่เพื่อจะได้เป็นพลเมืองไทยที่มีอนามัยสมบูรณ์แข็งแรง

2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางบุคลิกภาพ อารมณ์ และสังคมของเด็ก เพื่อให้เป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพสมบูรณ์

3. เพื่อให้เด็กมีนิสัยขยัน แข็งแรง ซื่อสัตย์ มีระเบียบวินัย ประหยัด สะอาด

4. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านต่างๆ

5. เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียนหรือศูนย์เด็กก่อนวัยเรียนในการส่งเสริม พัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก

6. เพื่อตระหนักในปัญหาความเบี่ยงเบนของพัฒนาการการดำเนินการต่ออย่างเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อม ด้านร่างกาย เสริมให้เด็กปฐมวัยเน้นคุณภาพพลามัยที่สมบูรณ์แข็งแรง คล่องแคล่ว ว่องไว มีความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้ประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์และจิตใจ เน้นให้ผู้เรียนมีความรักและศรัทธาในศาสนาและมี

คุณธรรม จริยธรรม มีอารมณ์ดี สนุกสนาน ร่าเริงแจ่มใส และช่วยเหลือผู้อื่นได้ ด้านสังคม รู้จักดำเนินชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงยอมรับตนเองและผู้อื่น มีวินัย รู้จักแบ่งปันด้วยความรักและความเสียสละสามารถช่วยเหลือตนเองได้ ด้านสติปัญญา ภาษาส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออกเกี่ยวกับการใช้คำ การสนทนาโต้ตอบ การเล่าเรื่องสั้นและประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

การละเล่นพื้นบ้านไทยเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์กับการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ครบทุกด้าน อีกทั้งยังมีประโยชน์และคุณค่า ทั้งด้านความสนุกสนาน รื่นเริงบันเทิงใจ ช่วยพัฒนาความแข็งแรงสมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา (รัตน์ตยา ศรีสุข, 2551, น.30) ช่วยป้องกันโรคภัยได้อีกมากมาย ประหยัดค่าใช้จ่าย ส่วนใหญ่ใช้วัสดุที่สามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่นนั้นๆ จึงทำให้มีค่าใช้จ่ายน้อย ช่วยทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมทางด้านการละเล่นพื้นบ้าน สามารถเข้าร่วมได้ทุกเพศ ทุกวัย และเข้าร่วมได้จำนวนมาก เนื่องจากจะเป็นลักษณะการเล่นง่ายๆ ไม่มีกฎกติกายุ่งยากซับซ้อน นอกจากนี้การเล่นพื้นบ้านไทยยังช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศ ช่วยส่งเสริมการใช้สินค้าไทย เข้าทำนอง “ไทยทำ ไทยใช้ ไทยซื้อ ไทยขาย ไทยเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย เงินทองไม่รั่วไหลออกนอกประเทศ” และยังเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมเศรษฐกิจพอเพียง เนื่องจากไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายซื้อหามาจากภายนอกแต่อย่างใด เป็นความพอดี เป็นความพอเพียง สลับเป็นช่วงๆตามเทศกาล ตามฤดูกาล อย่างพอเหมาะพอควร (ชัชชัย โกมารทัต, 2549, น.27-34)

ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้าน เป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นจึงมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย มีลักษณะเป็นทั้ง “PLAY” และ “GAME” กล่าวคือ การเล่นของเด็กไทยบางชนิดจะเล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขันเช่นการเล่นจ้ำจี้ การเล่นขายของ งูกินหาง ตบแผละ เป็นต้น ดังนั้นลักษณะของการละเล่นพื้นบ้าน จึงมีความโดดเด่นที่ไม่เหมือนกับสังคมอื่นๆ (สมจิตนา คุปตสุนทร, 2547, น.35)

การเรียนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยจึงมีความจำเป็น การวางแผนการจัดประสบการณ์ทางภาษาอังกฤษควรเริ่มต้นจากความเข้าใจว่าการจัดประสบการณ์ มีความหมายที่กว้างกว่าการสอนหรือการถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นการจัดเตรียมทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาทางภาษาอังกฤษ การกำหนดสาระการเรียนรู้ที่ใช้สำหรับการจัดประสบการณ์ทางภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสามารถแบ่งตามลักษณะการใช้ภาษา คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้ภาษาอังกฤษ ครูควรจัดกิจกรรมให้เด็กมีความสนใจตามความสามารถของเด็กโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้สามารถพัฒนาได้โดยตรงตามศักยภาพของเด็กแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม และใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องต่อไป

กิจกรรมการเล่นจะส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจึงจำเป็นต้องเรียนรู้โดยผ่านการใช้กิจกรรมการเล่นต่างๆ จะช่วยให้เด็กสามารถจำได้มากขึ้นการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษให้กับเด็กปฐมวัย เด็กได้ปฏิบัติด้วยตนเองจะได้เข้าใจสิ่งต่างๆได้ง่าย การเรียนรู้ก็จะมีความหมายมากขึ้น วิชาภาษาอังกฤษสามารถสอดแทรกอยู่ในกิจกรรม 6 กิจกรรม เพราะธรรมชาติของเด็กจะชอบเล่น ครูควรเสริมทักษะการเรียนรู้ไว้ในการเล่นเมื่อเด็กเล่นจะใช้ความสามารถแสดงพฤติกรรมออกมา

สรุปว่าผู้วิจัยเป็นครูสอนภาษาอังกฤษได้ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เช่น เพลง เกม วีดิโอ เป็นต้น เมื่อมาศึกษาเรื่องการเล่นพื้นบ้านไทยจากหนังสือกีฬาพื้นเมืองไทย ได้เกิดความคิดที่จะนำเกมการละเล่นพื้นบ้านมาประยุกต์กับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้รับผิดชอบสอนอยู่ ซึ่งเกมการละเล่นพื้นบ้าน มีคุณค่าต่อร่างกายเด็กในด้านต่างๆตามที่กล่าวไว้ข้างต้น จึงสนใจทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนมีผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
3. นักเรียนมีพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนรัตนศึกษา ตำบลอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 48 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนรัตนศึกษา ตำบลอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 23 คน เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนอนุบาล3/2 ของโรงเรียนรัตนศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ประกอบด้วย

1. หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 You and me
2. หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Numbers
3. หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 Colors
4. หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Shapes
5. หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 My body

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน

ตัวแปรตาม คือ 1. ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

3. พฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้าน ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านให้เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของนักเรียนระดับปฐมวัยซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้สามารถจดจำและนำไปใช้ได้ ประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 You and me ใช้เกม งูกินหาง เป่ากบ และกระต่ายขาเดียว

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Numbers ใช้เกม รีรีข้าวสาร กาฟักไข่ และเก้าอี้ดนตรี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 Colors ใช้เกม ลิงชิงหลัก แข่งเรือบก และมอญซ่อนผ้า

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Shapes ใช้เกม มอญซ่อนผ้า งูกินหาง และกาฟักไข่

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 My body ใช้เกม ลิงชิงหลัก รีรีข้าวสาร และกระต่ายขาเดียว

การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ หมายถึง ผลการเรียนภาษาอังกฤษจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยการพูดอยู่ในระดับดี

พฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง การพูดภาษาอังกฤษมีความถูกต้องชัดเจน สามารถออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ มีความคล่องแคล่ว รวดเร็ว สามารถพูดสื่อสารได้ และการแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการพูดอย่างเป็นธรรมชาติ โดยเกณฑ์การประเมินการเรียนรู้ ดังนี้ คือ

คะแนน 10.5 – 12	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้ดีมาก
คะแนน 7.5 – 10	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้ดี
คะแนน 5 – 7	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้พอใช้
คะแนน 0 – 4.5	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้ควรปรับปรุง

นักเรียนระดับปฐมวัย หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นอนุบาล 3 มีอายุ 5 -6 ปี

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เพื่อเป็นประโยชน์กับครูผู้สอนระดับปฐมวัยในการปรับปรุงพัฒนาการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน
2. เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านดีขึ้น
3. ได้ทราบถึงความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนระดับปฐมวัย

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 พัฒนาการของเด็กปฐมวัย

2.1.1 ความหมายการเจริญเติบโต พัฒนาการ วุฒิภาวะ และการเรียนรู้

2.1.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเจริญเติบโต พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

2.2 หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย

2.2.1 ความหมายของการศึกษาปฐมวัย

2.2.2 ความสำคัญของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

2.2.3 แนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัย

2.2.4 จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาปฐมวัย

2.2.5 หลักสูตรการจัดการศึกษาปฐมวัย

2.3 ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

2.3.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย

2.3.2 เทคนิคในการจัดกิจกรรมโดยใช้ภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

2.3.3 หลักสูตรสถานศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของเด็กปฐมวัยโรงเรียนรัตนศึกษา

2.4 เกมการละเล่นพื้นบ้าน

2.4.1 ความหมายของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

2.4.2 ความเป็นมาของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

2.4.3 ลักษณะของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

2.4.4 ประเภทของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

2.4.5 คุณค่าและประโยชน์ของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

2.4.6 เกมการละเล่นพื้นบ้าน คุณค่าด้านต่างๆ ที่ใช้ในการวิจัย

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 พัฒนาการของเด็กปฐมวัย

2.1.1 ความหมายการเจริญเติบโต พัฒนาการ วุฒิภาวะ และการเรียนรู้

จินตนา พัฒนพงศ์ธรและคณะ (2558, น.6) พัฒนาการ (Development) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงในตัวมนุษย์ทั้งทางด้านร่างกายจิตใจและสติปัญญาด้านการทำหน้าที่ (function) และวุฒิภาวะ (Maturation) ของอวัยวะระบบต่างๆ ในด้านโครงสร้างการจัดระเบียบส่วนต่างๆ ของร่างกายรวมทั้งพฤติกรรมที่แสดงออกมีลักษณะและทิศทางที่แน่นอน สัมพันธ์กับเวลาทำให้สามารถทำหน้าที่ได้อย่างดีมีประสิทธิภาพทำสิ่งที่ยากสลับซับซ้อนมากขึ้นตลอดจนการเพิ่มทักษะใหม่ๆ จึงเป็นการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมผสมผสานก้าวหน้าเป็นลำดับขั้นต่อเนื่องกันไปโดยพัฒนาการครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยา(Physiological Development) ของระบบอวัยวะเป็นการเปลี่ยนแปลงด้านปริมาณ (Quantitative Change) ได้แก่การเพิ่มจำนวนเซลล์ประสาทในสมองขนาดของรูปร่างสูงขึ้นการขยายส่วนต่างๆของร่างกายและการเกิด/เปลี่ยนแปลงการพัฒนาการของมนุษย์ (Human Development) เป็นความสามารถในการทำหน้าที่ด้านต่างๆ ดูจากพฤติกรรมและผลงานสิ่งใหม่ๆ ทางด้านคุณภาพ (Qualitative Change) ได้แก่ความสามารถในการฟังพูดอ่านเขียน การคิดเลขการแก้ปัญหาทักษะการช่วยตนเองการทรงตัวการเคลื่อนไหวการกระโดดการรู้จักแบ่งปันมีน้ำใจยิ้มแย้มซึ่งพัฒนาการทุกด้านของมนุษย์ถ้าได้รับการตอบสนองตรงตามความต้องการพัฒนาการของมนุษย์จะเป็นไปอย่างสมวัย การเจริญเติบโต (Growth) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงทางด้านปริมาณเช่นขนาดของร่างกายและอวัยวะเกิดจากการเพิ่มจำนวนและขนาดของเซลล์และส่วนหล่อเลี้ยงทำให้รูปร่างเปลี่ยนในเรื่องของน้ำหนัก ส่วนสูง ขนาดลำตัวรวมทั้งอวัยวะและโครงสร้างภายในเพื่อทำหน้าที่ให้เหมาะสมแต่ไม่รวมการมีลักษณะใหม่ๆ หรือความสามารถใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นด้วยซึ่งการเจริญโต จะสิ้นสุดลงเมื่อถึงจุดสูงสุดของวุฒิภาวะทางร่างกายเมื่ออายุประมาณ 21 ปี พัฒนาการนั้นจะดำเนินไปทุกๆ ช่วงอายุของชีวิตในทุกๆ ส่วนของร่างกายและพัฒนาการ เกิดขึ้นได้จำเป็นต้องอาศัยการเจริญเติบโตเป็นพื้นฐาน วุฒิภาวะ (Maturation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงทางคุณภาพเป็นผลรวมที่เกิดจากอิทธิพลของยีน (Gene) ซึ่งถ่ายทอดทางพันธุกรรมวุฒิภาวะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการเรียนรู้แต่ไม่ได้เป็นเรียนรู้ถ้าขาดอย่างใดอย่างหนึ่งความสามารถบางอย่างอาจจะไม่เกิดขึ้นหรือช้ากว่าที่ควรได้ และการเรียนรู้ (Learning) หมายถึง กระบวนการที่มนุษย์มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปจากเดิม เป็นพฤติกรรมค่อนข้างถาวรโดยมนุษย์สามารถเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่นดังนั้นพฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์จึงได้รับอิทธิพลจากการสังเกตพฤติกรรมและผลของการแสดงพฤติกรรมของบุคคลอื่น ดังนั้นการเรียนรู้ของเด็กเป็นผลมาจากประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมและมีการฝึกฝนตั้งแต่วัยทารกในการเรียนรู้ของเด็กนั้นสิ่งที่มีอิทธิพลได้แก่สภาพแวดล้อมการมี

ปฏิสัมพันธ์ความต้องการและความสนใจของเด็กซึ่งปัจจัยเหล่านี้ทำให้ความสามารถต่างๆ ของเด็กถูกนำออกมาใช้อย่างประสิทธิภาพ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมีขอบเขตคือใช้ช่วงเวลาสั้นการรับรู้เนื้อหาแบบรูปธรรมวิธีการเรียนรู้ในแบบของการเล่นลงมือปฏิบัติสำรวจสิ่งรอบตัวตามความพอใจของตนเองลักษณะเช่นนี้นับเป็นการเรียนรู้ตัวอย่างเด็กเกิดการเรียนรู้ด้านการอ่านหนังสือของเด็ก

2.1.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเจริญเติบโต พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

2.1.2.1 ทฤษฎีพัฒนาการของอาร์โนลด์กีเซล นักจิตวิทยาชาวอเมริกันผู้เริ่มก่อตั้งสถาบันพัฒนาการเด็ก ณ มหาวิทยาลัยเยล ระหว่างปีค.ศ.1930-1941 เขาเป็นคนแรกที่สนับสนุนและอธิบายทฤษฎีเกี่ยวกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กว่าการเจริญเติบโตของเด็กทางร่างกายเนื้อเยื่ออวัยวะหน้าที่ของอวัยวะต่างๆ และพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นเป็นรูปแบบที่แน่นอนและเกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นประสบการณ์และสภาพแวดล้อมเป็น องค์ประกอบรองที่ต่อเติมเต็มเสริมพัฒนาการต่างๆ กีเซลเชื่อว่าวุฒิภาวะจะถูกกำหนด โดยพันธุกรรมและมีใน เด็กแต่ละคนมาตั้งแต่เกิดซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กแต่ละวัยมีความพร้อมทำสิ่งต่างๆได้ ถ้าวุฒิภาวะหรือความพร้อมยังไม่เกิดขึ้นตามปกติในวัยนั้นๆ สภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็กผลงานดังกล่าวได้ สร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับวัดพฤติกรรมของเด็กในแต่ละระดับเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยใช้วิธี สังเกตพฤติกรรมซึ่งเขาได้แบ่งพัฒนาการของเด็กที่ต้องการวัดและประเมินออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่

1. พฤติกรรมทางการเคลื่อนไหว (Motor Behavior) ครอบคลุมการบังคับอวัยวะต่างๆของร่างกาย และความสัมพันธ์ทางด้านการเคลื่อนไหว

2. พฤติกรรมทางการปรับตัว (Adaptive Behavior) ครอบคลุมความสัมพันธ์ของการใช้มือ และสายตาการสำรวจค้นหาการกระทำต่อวัตถุการแก้ปัญหาในการทำงาน

3. พฤติกรรมทางการใช้ภาษา (Language Behavior) ครอบคลุมการที่เด็กใช้ภาษาการฟัง การพูดการอ่านและการเขียน

4. พฤติกรรมส่วนตัวและสังคม (Personal-Social Behavior) ครอบคลุมการฝึกปฏิบัติส่วนตนเช่นการกินอาหารการขับถ่ายและการฝึกต่อสภาพสังคมเช่นการเล่นการตอบสนองผู้อื่นจากแนวความคิดของกีเซลอาร์โนลด์ กีเซลสามารถนำมาอธิบายพัฒนาการของมนุษย์ในด้านการเจริญเติบโตพัฒนาการทางร่างกายและสามารถนำไปเชื่อมโยงกับพัฒนาการทางสติปัญญาได้อีกด้วย (จินตนา พัฒนพงศ์ธร และคณะ, 2558, น.7)

2.1.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของซิกมันต์ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

Freud (1939, อ้างถึงใน สิริมาภิญโญอนันตพงษ์, 2547, น.67-69) ได้ให้ความสำคัญของเด็กวัย 5 ปีแรกของชีวิต ซึ่งเป็นวัยที่สำคัญที่สุดของชีวิตเขาเชื่อว่าวัยนี้เป็นรากฐานของพัฒนาการด้านบุคลิกภาพ และบุคคลที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดเด็กที่สุดคือ แม่จะเป็นผู้มีอิทธิพลอย่างสูงต่อ

บุคลิกภาพและสุขภาพจิตของเด็ก ฟรอยด์ได้พัฒนาทฤษฎีที่เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยรุ่นโดยให้ชื่อว่าทฤษฎีพัฒนาการทางเพศ(Psychosexual Development) ซึ่งทฤษฎีนี้เชื่อว่า พัฒนาการทาง บุคลิกภาพของเด็กแต่ละคนจะขึ้นอยู่กับการเปลี่ยนแปลงชีวภาพของร่างกาย โดยร่างกายจะเปลี่ยนแปลง บริเวณแห่งความพึงพอใจเป็นระยะๆ ในช่วงอายุต่าง ๆ กัน และถ้าบริเวณแห่งความพึงพอใจต่าง ๆ นี้ ได้รับการตอบสนองเต็มที่ เด็กจะมีพัฒนาการที่ดีและสมบูรณ์ แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองเต็มที่ก็จะทำให้เกิดการสะสมปัญหาและแสดงออกเมื่อเด็กโตขึ้น

2.1.2.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของอิริคสัน(Erikson)

Erikson (1988, อ้างถึงใน สิริมาภิญโญอนันตพงษ์, 2547, น.46-49) เป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มจิตวิเคราะห์ มีอาชีพเป็นจิตแพทย์ ในปี1955 ได้รับการเลือกตั้งเป็นประธานของ The Division of Development Psychology อิริคสันได้เน้นความสำคัญของเด็กปฐมวัยว่าเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่และน่าตื่นเต้นสำหรับเด็ก บุคลิกภาพจะสามารถพัฒนาได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละช่วงของอายุเด็กประสบสิ่งที่พึงพอใจตามขั้นพัฒนาการต่าง ๆ ของแต่ละวัยมากเพียงใด ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองต่อสิ่งที่ตนพอใจในช่วงอายุนั้น เด็กก็จะมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสมและพัฒนาครอบคลุมถึงวัยผู้ใหญ่ด้วย ซึ่งพัฒนาการของมนุษย์มี 8 ขั้นคือ

ขั้นความเชื่อใจหรือขาดความเชื่อใจ (Trust Versus Mistrust) อายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ปี ในขั้นนี้เด็กจะพัฒนาความรู้สึกว่าตนเป็นที่ยอมรับและสามารถให้ความเชื่อใจเป็นมิตรแก่คน วิธีการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ไม่ว่าจะเป็นการอุ้ม การให้อาหาร หรือวิธีการเลี้ยงดูต่าง ๆ จะส่งผลไปสู่บุคลิกภาพของความเป็นมิตร เปิดเผย และเชื่อถือไว้เนื้อเชื่อใจต่อสภาพแวดล้อมและบุคคลต่างๆ ถ้าเด็กไม่ได้รับความรักและความอบอุ่นอย่างเพียงพอ เด็กก็จะพัฒนาบุคลิกภาพของความตระหนี่ ปกปิดไม่ ไว้วางใจ และมักมองโลกในแง่ร้าย

ขั้นการควบคุมด้วยตนเองหรือสงสัย/อาย(Autonomy Versus Doubt or Shame) อยู่ในช่วงอายุ 2-3 ปี เด็กวัยนี้เริ่มเรียนรู้ที่จะช่วยตนเอง สามารถควบคุมตนเอง และสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้ เด็กจะสามารถทำงานง่ายๆ เหมาะสมกับวัยของเด็กให้สำเร็จด้วยตนเอง เช่น การหยิบอาหารเข้าปาก เดิน วิ่ง หรือเล่นของเล่น ถ้าพ่อแม่บังคับหรือห้ามไม่ได้เด็กกระทำสิ่งใดด้วยตนเอง หรือเข้มงวดเกินไปจะทำให้เด็กเกิดความสงสัยในความสามารถของตนเอง เกิดความละอายในสิ่งที่ตนกระทำ ซึ่งจะทำให้เด็กรู้สึกว่าตนไม่สามารถทำอะไรได้อย่างถูกต้องและได้ผล เกิดความย่อท้อ ชอบพึ่งผู้อื่น

ขั้นการริเริ่มหรือรู้สึกผิด (Initiative Versus Guilt) อยู่ในช่วงอายุ 3-6 ปี เป็นขั้นพัฒนาการความคิดริเริ่ม หรือความรู้สึกผิด (Sense of VS. of Guilt) เด็กจะมีความกระตือรือร้นที่จะเรียกสิ่งต่างๆ รอบตัวเอง เด็กมีการเลียนแบบผู้อยู่ใกล้ชิดหรือสิ่งแวดล้อมที่ตนรับรู้ เด็กเริ่มเรียนรู้และยอมรับค่านิยมของครอบครัว และสิ่งถ่ายทอดสู่เด็ก ถ้าเด็กไม่มีอิสระในการค้นหาก็จะส่งผลไปสู่ความคับข้องใจ ที่ไม่สามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ตนอยากรู้ ซึ่งจะส่งผลต่อจิตใจของเด็กและความรู้สึกผิดติดตัว

ขั้นการประสบความสำเร็จความขยันหมั่นเพียรหรือรู้สึกด้อย (Mastery Versus Inferiority) อยู่ในช่วงอายุ 6-12 ปี เป็นขั้นที่ทุ่มเท ขยัน เพื่อเกิดความสำเร็จ ชอบแข่งขันร่วมกับเพื่อนกับกลุ่ม

ขั้นการรู้จักตนเองหรือความสับสนไม่รู้สึกตนเอง (Identity Versus Diffusion: Fidelity) อยู่ในช่วงอายุ 13-17 ปี (The College Years) เป็นขั้นการค้นหาความเป็นตนเอง สร้างความเป็นตนเองโดยผู้ใหญ่และสังคมมีอิทธิพล

ขั้นรู้สึกโดดเดี่ยว (Intimacy Versus Isolation) อยู่ในช่วงอายุ 18-22 ปี (Early Adolescence and Self Comment) เป็นขั้นความรับผิดชอบ เป็นผู้ใหญ่สร้างตัว

ขั้นความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่หรือความรู้สึกเฉื่อยชา (Cenerativity Versus Aborption) อยู่ในช่วงอายุ 22-40 ปี เป็นขั้นสร้างความปึกแผ่น สืบวงศ์ตระกูล รู้บทบาทหน้าที่ รับผิดชอบครอบครัว ลูก

ขั้นความมั่งคั่ง สมบูรณ์ หรือหมดหวัง ทอดอาลัยชีวิต (Integrity Versus Despair) อยู่ในช่วงอายุ 40 ปี วัยชราเป็นขั้นมีความภูมิใจในความสำเร็จของชีวิต หรือเกิดความอาลัยท้อแท้ สิ้นหวัง ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงสภาพที่เกิดขึ้น

พัฒนาการบุคลิกภาพทั้ง 8 ขั้น ของอิริคสัน ในขั้นพัฒนาการที่ 1-3 มีความเกี่ยวข้องกับวัยของเด็กปฐมวัย เด็กมีความสัมพันธ์กับพ่อแม่ และครอบครัว ดังนั้น พ่อแม่ เป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพเด็กในวัยนี้เป็นอย่างมาก เด็กมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ในวัยผู้ใหญ่ได้ขึ้นอยู่กับรากฐานพัฒนาการในวัยนี้เป็นสำคัญ

2.1.2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์(Jerome S. Bruner)

Bruner (1956) เป็นนักจิตวิทยาในยุคใหม่ ชาวอเมริกันคนแรกที่สืบสานความคิดของเพียเจต์ โดยเชื่อว่าพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากกระบวนการภายในอินทรีย์ (Organism) เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก ซึ่งจะพัฒนาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก และชี้ให้เห็นว่าการศึกษาว่าเด็กเรียนรู้อย่างไร ควรศึกษาตัวเด็ก ในชั้นเรียนไม่ควรใช้หนูและนกพิราบ ทฤษฎีของบรูเนอร์เน้นหลักการ

กระบวนการคิด ซึ่งประกอบด้วยลักษณะ4 ข้อ คือ แรงจูงใจ(Motivation) โครงสร้าง (Structure) ลำดับขั้นความต่อเนื่อง (Sequence) และการเสริมแรง (Reinforcement)

สำหรับในหลักการที่เป็นโครงสร้างของความรู้ของมนุษย์ บรูเนอร์แบ่งขั้นพัฒนาการคิดในการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 3 ขั้นด้วยกัน ซึ่งคล้ายคลึงกับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ได้แก่

1) ขั้นการกระทำ (Enactive Stage) เด็กเรียนรู้จากการกระทำและการสัมผัส

2) ขั้นคิดจินตนาการหรือสร้างมโนภาพ (Piconic Stage) เด็กเกิดความคิดจากการรับรู้ตาม ความเป็นจริง และการคิดจากจินตนาการด้วย

3) ขั้นใช้สัญลักษณ์และคิดรวบยอด (Symbolic Stage) เด็กเริ่มเข้าใจเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็น

2.1.2.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม(Social Learning Theory) ของแบนดูรา

Bandura (1986) นักจิตวิทยาร่วมสมัย An Contemporary (Psychologist) ณ มหาวิทยาลัยแสตนด์ฟอร์ด (Stanford University) แบนดูรา กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นเกิดจากพฤติกรรมบุคคลนั้น

มีการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลนั้น (Person) และสิ่งแวดล้อม (Environment) ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้โดยการให้ตัวแบบ (Learning Through Modeling) โดยผู้เรียนจะ เลียนแบบจากตัวแบบ และการเลียนแบบนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการสังเกต พฤติกรรมของตัวแบบ การสังเกตการณ์ตอบสนองและปฏิกิริยาต่างๆ ของตัวแบบ สภาพแวดล้อมของตัวแบบ ผลการกระทำ คำบอกเล่า และความน่าเชื่อถือของตัวแบบได้ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจึงเกิดขึ้นได้ ซึ่งกระบวนการต่าง ๆ ของการเลียนแบบของเด็ก ประกอบด้วย4 กระบวนการ คือ

1) กระบวนการดึงดูดความสนใจ (Attentional Process) กิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กได้สังเกตตัวแบบ และตัวแบบนั้นดึงดูดให้เด็กสนใจที่จะเลียนแบบ ควรเป็นพฤติกรรมง่ายๆ ไม่สลับซับซ้อน ง่ายต่อการเอาใจใส่ของเด็กที่เกิดการเลียนแบบและเกิดการเรียนรู้

2) กระบวนการคงไว้(Retention Process) คือ กระบวนการบันทึกรหัสเป็นความจำ การที่เด็กจะต้องมีความแม่นยำในการบันทึกสิ่งที่ได้เห็นหรือได้ยินเก็บเป็นความจำ ทั้งนี้ เด็กดึงข้อมูลที่ได้จากตัวแบบออกมาใช้กระทำตามโอกาสที่เหมาะสม เด็กที่มีอายุมากกว่าจะเรียนรู้จากการสังเกตการณ์กระทำที่ฉลาดของบุคคลอื่นๆ ได้มากกว่า โดยประมวลไว้ในลักษณะของภาพพจน์ (Imaginal Coding) และในลักษณะของภาษา (Verbal Coding) และเด็กโตขึ้นนำประสบการณ์และสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาเชื่อมโยงและต่อมาจะใช้การเรียนรู้มีเทคนิคที่นำมาช่วยเหลือความจำ คือ การ

ท่องจำ การทบทวน หรือการฝึกหัด และการรวบรวมสิ่งที่เกี่ยวพันกันในเหตุการณ์ ซึ่งจะช่วยให้เขาได้เก็บสะสมความรู้ไว้ในระดับ ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการ

3) กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process) คือ การแสดงผลการเรียนรู้ด้วย การกระทำ คือ การที่เด็กเกิดผลสำเร็จในการเรียนรู้จากตัวแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำ เด็กจะต้องแสดงพฤติกรรมได้จากการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหวออกมา เป็นการกระทำออกมาในรูปของการใช้กล้ามเนื้อความรู้สึกด้วยการกระทำครั้งแรกไม่สมบูรณ์ ดังนั้น เด็กจำเป็นต้องลองทำหลายๆครั้ง เพื่อให้ได้ลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการ แล้วเขาก็จะได้รับทราบผลของการกระทำจากประสบการณ์ เหล่านั้น เพื่อนำมาแก้ไขพฤติกรรมที่ยังไม่เข้ารูปเข้ารอย สิ่งนี้จะทำให้เกิดพัฒนาการในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เด็กที่มีอายุมากกว่าจะมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรงและสามารถควบคุมได้ดีกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

4) กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) คือ กระบวนการเสริมแรงให้กับเด็กเพื่อแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้อง โดยเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเรียนรู้จากการเลียนแบบตัวแบบที่ จะมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง จากการเลียนแบบตัวแบบที่มาจากบุคคลที่เป็นเพศเดียวกับเด็กมากกว่าจะเป็นเพศตรงข้ามกัน จากการเลียนแบบตัวแบบที่เป็นรางวัล เช่น เงิน ชื่อเสียง สถานภาพทางเศรษฐกิจสูง จากพฤติกรรมของบุคคลที่ถูกลงโทษ มีแนวโน้มที่จะไม่ถูกนำมาเลียนแบบ และจากการที่เด็กได้รับอิทธิพลจากตัวแบบที่มีความคล้ายคลึงกับเด็ก ได้แก่ อายุ หรือสถานภาพทาง สังคม

แนวคิดของแบนดูรา เน้นพฤติกรรมใดๆ ก็ตามสามารถปรับหรือเปลี่ยนได้ตามหลักการเรียนรู้ เป็นการกระตุ้นเด็ก มีการเรียนรู้พัฒนาการทางด้านสังคม โดยใช้การสังเกตตัวแบบที่เด็กเห็น เด็กมีระดับการเรียนรู้แล้ว เด็กจะมีทางเลือกใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น เพื่อเก็บสะสมพฤติกรรมที่เป็นไปได้ เอาไว้ และยิ่งกว่านั้นตัวแปรจะช่วยให้เขาเลือกสถานการณ์ที่ดีที่สุดไว้ใช้ปฏิบัติต่อไป

2.1.2.6 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget)

Piaget (1971) นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เป็นที่รู้จักในฐานะผู้เชี่ยวชาญในทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา หนังสือและบทความทั้งหมดซึ่งเป็นผลงานของเขาเกี่ยวข้องกับความเจริญเติบโตและพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กซึ่งทฤษฎีนี้เน้นถึงความสำคัญของความเป็นมนุษย์อยู่ที่มนุษย์มีความสามารถในการสร้างความรู้ผ่านการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งปรากฏอยู่ในตัวเด็กตั้งแต่แรกเกิด ความสามารถนี้คือการปรับตัว(Adaptation) เป็นกระบวนการที่เด็กสร้างโครงสร้างตามความคิด (Scheme) โดยการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อม 2 ลักษณะ คือ เด็กพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมโดยซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และการปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation) ตามสภาพแวดล้อมเพื่อให้เกิดความสมดุลในโครงสร้าง

ความคิด ความเข้าใจ (Equilibration) ทั้งนี้ เพียเจต์ได้แบ่งลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาไว้ 4 ขั้น ดังนี้

1) ขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) พัฒนาการระยะนี้อยู่ในช่วง 2 ปีแรกหลังเกิด ขั้นนี้เป็นขั้นของการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส ในขั้นนี้พัฒนาการจะก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาการเรียนรู้ การแก้ปัญหา มีการจัดระเบียบการกระทำ มีการคิดก่อนที่จะทำการกระทำจะทำอย่างมีจุดมุ่งหมายด้วยความอยากรู้อยากเห็น และเด็กยังสามารถเลียนแบบ โดยไม่จำเป็นต้องมีตัวแบบให้เห็นในขณะนั้นได้ ซึ่งแสดงถึงพัฒนาการด้านความจำที่เพิ่มมากขึ้นในช่วง 18-24 เดือน

2) ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage) ขั้นนี้จะอยู่ในช่วง 2-7 ปี ในระยะ 2-4 ปี เด็กยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีขีดจำกัดในการรับรู้ สามารถเข้าใจได้เพียงมิติเดียว 5-6 ปี เด็กจะย่างเข้าสู่ขั้น Intuitive Thought ระยะนี้เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการคิด ที่ขึ้นอยู่กับการรับรู้กับการคิด อย่างมีเหตุผลตามความจริง ซึ่งเด็กจะก้าวออกจากการรับรู้เพียงมิติเดียวไปสู่การรับรู้ได้ในหลายๆ มิติในเวลาเดียวกันมากขึ้น และจะก้าวไปสู่การคิดอย่างมีเหตุผล โดยไม่ยึดอยู่กับการรับรู้เท่านั้น เด็กจะเริ่มมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวดีขึ้น แต่ยังคิดและตัดสินผลของการกระทำต่าง ๆ จากสิ่งที่เห็นภายนอก

3) ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ขั้นนี้ เริ่มจากอายุ 7-11 ปี เด็กจะมีความสามารถคิดเหตุผลและผลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยไม่ยึดอยู่เฉพาะการรับรู้เหมือนขั้นก่อนๆ ในขั้นนี้เด็กจะสามารถคิดย้อนกลับ (Reversibility) สามารถเข้าใจเรื่องการอนุรักษ์ (Conservation) สามารถจัดกลุ่มหรือประเภทของสิ่งของ (Classification) และสามารถจัดเรียงลำดับของสิ่งต่างๆ (Seriation) ได้ เด็กในขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรมจะพัฒนาจากการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ไปสู่ความสามารถที่จะเข้าใจแนวคิดของสังคมรอบตัว และสามารถเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอย่างไรมากขึ้น แม้ว่าการคิดของเด็กวัยนี้จะพัฒนาไปมากแต่การคิดของเด็กยังต้องอาศัยพื้นฐานของการสัมผัสหรือสิ่งที่รูปธรรม เด็กยังไม่สามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ซับซ้อนได้เหมือนผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม ตอนปลายของขั้นนี้เด็กจะเริ่มเข้าใจสาเหตุของเหตุการณ์รอบตัวพร้อมจะแก้ปัญหา ไม่เพียงแต่สิ่งที่สัมผัสได้หรือเป็นรูปธรรมเท่านั้นแต่เด็กจะเริ่มสามารถแก้ปัญหา โดยอาศัยการตั้งสมมติฐานและอาศัยหลักของความสัมพันธ์ของปัญหานั้นๆ บ้างแล้ว

4) ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage) ตั้งแต่อายุ 11ปี จนถึงวัยผู้ใหญ่เป็นช่วงที่เด็กจะสามารถคิดไม่เพียงแต่ในสิ่งที่เห็นหรือได้ยินโดยตรงเหมือนระยะก่อนๆ ต่อไป แต่จะสามารถจินตนาการเงื่อนไขของปัญหาในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต โดยพัฒนา

สมมติฐาน อย่างสมเหตุสมผลเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งก็หมายถึงว่า ในระยะนี้เด็กจะมีความสามารถคิดหาเหตุผลเหมือนผู้ใหญ่นั่นเอง

2.1.2.7 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner's View)

Gardnez (1995, อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2547, น.39-41) เป็นนักจิตวิทยา (Phychlolgist) และผู้เชี่ยวชาญทางด้านสติปัญญา (Intelligence Expert) แห่งมหาวิทยาลัยฮาวาร์ดได้ศึกษาเกี่ยวกับความหลากหลายของสติปัญญา (Theory of Multiple Intelligence: MI) โดยใช้หลักการวิวัฒนาการทางชีววิทยา(Biological Evolution) จำแนกความสามารถหรือสติปัญญาของคนเอาไว้ 7 ประเภท และต่อมาเขาเพิ่มอีก 1 ประเภท เรียกว่า สติปัญญา ด้านรักธรรมชาติ (Naturalistic) ต่อมาเพิ่มอีก 1 ประเภท คือ สติปัญญาด้านการดำรงชีวิต (Existential Intelligence) รวมทั้งหมด 9 ด้าน (Sprinthall, 1998) ซึ่งการ์ดเนอร์เชื่อว่าสมองของมนุษย์ได้แบ่งเป็นส่วนๆ แต่ละส่วนได้กำหนดความสามารถที่ค้นหาและแก้ปัญหาที่เรียกว่า "ปัญญา" ซึ่งมีหลายๆ อย่างถือกำเนิดมาจากสมองเฉพาะส่วนแตกต่างกัน ซึ่งสติปัญญา 9 ด้าน ได้แก่

สติปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถทางด้านภาษาสูง อาทิ นักเล่านิทาน นักพูด (ปาฐกถา) ความสามารถใช้ภาษาในการหว่านล้อม การอธิบาย กวี นักเขียน นวนิยาย นักเขียนบทละคร บรรณาธิการ นักหนังสือพิมพ์ นักจิตวิทยา

สติปัญญาด้านตรรกและคณิตศาสตร์ (Logical/Mathematical Intelligence) หมายถึงกลุ่มผู้ที่มีความสามารถสูงในการใช้ตัวเลข อาทิ นักบัญชี นักคณิตศาสตร์ นักสถิติ กลุ่มผู้ให้เหตุผลที่ดี อาทิ นักวิทยาศาสตร์ นักตรรกศาสตร์ นักจัดทำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ กลุ่มผู้ที่มีความไวในการเห็นความสัมพันธ์แบบแผนตรรกวิทยา การคิดเชิงนามธรรม การคิดที่เป็นเหตุผล (Cause-Effect) และการคิด คาดการณ์ (If -Then) วิธีการใช้ในการคิด ได้แก่ การจำแนกประเภท การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุป การคิดคำนวณ การตั้งสมมติฐาน

สติปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual/Spatial Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถมองเห็นภาพของทิศทางแผนที่ที่กว้างไกล อาทิ นายพรานป่าผู้นำทาง พวกเดินทางไกล รวมถึงผู้ที่มีความสามารถมองความสัมพันธ์ มองเห็นแสดงออกเป็นภาพรูปร่างในการจัดการกับพื้นที่ เนื้อที่การใช้สี เส้น พื้นผิว รูปร่าง อาทิ สถาปนิก มัณฑนากร นักประดิษฐ์ ศิลปินต่าง ๆ

4) สติปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily/Kinesthetic Intelligence) หมายถึงผู้ที่มีความสามารถในการใช้ร่างกายของตนเองแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก อาทิ นักแสดงละคร ภาพยนตร์ นักแสดงท่าใบ้ นักกีฬา นักฟ้อนรำทำเพลง และผู้ที่มีความสามารถในการใช้มือ

ประดิษฐ์ เช่น นักปั้น ช่างแก้รถยนต์ รวมถึงความสามารถทักษะทางกาย เช่น ความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความประณีต และความไวทางประสาทสัมผัส

5) สติปัญญาด้านดนตรี (Musical/Rhythmic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถทางด้านดนตรี ได้แก่ นักแต่งเพลง นักดนตรี นักวิจารณ์ดนตรี รวมถึงความไวในเรื่องจังหวะ ทำนอง เสียง ตลอดจนความสามารถในการเข้าและวิเคราะห์ดนตรี

6) สติปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Intrapersonal Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดและเจตนาของผู้อื่น ทั้งนี้ รวมถึงความสามารถในการสังเกตน้ำเสียง ใบหน้า ท่าทาง ทั้งยังมีความสามารถสูงในการรู้ถึงลักษณะต่างๆ ของสัมพันธภาพของมนุษย์และสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ เช่น สามารถทำให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลปฏิบัติงาน

7) สติปัญญาด้านตนหรือการเข้าใจตนเอง (Interpersonal Intelligence) หมายถึงผู้ที่มีความสามารถในการรู้จักตนเอง และสามารถประพฤติปฏิบัติตนได้จากความรู้สึกตนนี้ ความสามารถในการรู้จักตัวตน อาทิ การรู้จักตนเองตามความเป็นจริง เช่น มีจุดอ่อน จุดแข็ง ในเรื่องใด มีความรู้เท่าทัน อารมณ์ ความคิด ความปรารถนาของตนอง มีความสามารถในการฝึกฝนตนเอง และเข้าใจตนเอง

8) สติปัญญาด้านการรักธรรมชาติ (Naturalistic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและปรากฏการณ์ธรรมชาติ เข้าใจความสำคัญของตนเองกับสิ่งแวดล้อม และตระหนักถึงความสามารถของตนที่จะมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ธรรมชาติ เข้าใจถึงพัฒนาการของมนุษย์และการดำรงชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตาย เข้าใจและจำแนกความเหมือนกันของ สิ่งของ เข้าใจการหมุนเวียนเปลี่ยนแปลงของสาร

9) สติปัญญาด้านการดำรงชีวิต (Existential Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถในการไตร่ตรอง คำนึง สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการมีชีวิตอยู่ในโลกมนุษย์ เข้าใจการ กำหนดของชีวิต และการรู้เหตุผลของการดำรงชีวิตอยู่ในโลก

จากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาที่กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่า นักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวถึงความสามารถทางสติปัญญาหลายมิติมากขึ้น การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญามนุษย์ควรดำเนินการให้เหมาะสมกับช่วงวัยและหลากหลายครอบคลุมทุกมิติ พัฒนาการดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า พัฒนาการของมนุษย์เริ่มตั้งแต่ปฏิสนธิจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่เป็นพัฒนาการที่มีกระบวนการต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนซึ่ง ทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญ ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการของกีเซล ทฤษฎีบุคลิกภาพหรือทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ และอิริคสัน ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

2.2 หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย

ในการจัดการศึกษาปฐมวัยจำเป็นอย่างยิ่งในการจัดหลักสูตรให้สอดคล้องกับการศึกษาของแต่ละสถานศึกษาเพื่อจะได้นำหลักสูตรไปใช้ หลักสูตรปฐมวัยจะเน้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ องค์ประกอบของการเรียนรู้และองค์ประกอบของหลักสูตรจึงจำเป็นต้องมีหลักการในการจัดหลักสูตรปฐมวัย

2.2.1 ความหมายของการศึกษาปฐมวัย

การจัดการศึกษาปฐมวัย เป็นการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา “การศึกษาก่อนวัยเรียน”

การศึกษาปฐมวัย หมายถึง การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 6 ปี เป็นวัยสำคัญต่อการวางรากฐานบุคลิกภาพและการพัฒนาทางสมองเด็กปฐมวัย (Early childhood) อยู่ในวัยที่คุณภาพชีวิตทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญากำลังเริ่มต้นพัฒนาอย่างเต็มที่ เป็นเด็กที่เรียนอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 1 และ 2 ในโรงเรียนของรัฐบาลและเอกชน จะมีอายุประมาณ 3-6 ปี (เยาวพา เดชะคุปต์, 2542, น.13)

ทวีพร ณ นคร (2542, น.13) กล่าวว่า การศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญงอกงามด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน

นันทิยา น้อยจันทร์ (2548, น.39) กล่าวว่า การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรัก ความเข้าใจของทุกคน เพื่อเป็นรากฐานให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

นภเนตร ธรรมบวร (2549, น.45) กล่าวว่า หลักสูตรปฐมวัย หมายถึง กรอบโครงสร้างซึ่งกำหนดสาระหรือเนื้อหาที่เด็กต้องเรียนรู้กระบวนการที่ช่วยให้เด็กบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่กำหนดไว้ และมุ่งเน้นที่ประสบการณ์และสถานการณ์ และครอบคลุมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก

การศึกษาปฐมวัยมีความสำคัญต่อประเทศชาติมาก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น.6) ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในมาตราที่ 18 ที่ระบุให้มีการจัดการศึกษาปฐมวัยและสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย การศึกษาปฐมวัย คือ การสร้างคน สร้างชาติการจัดการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อพัฒนาการในเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 8 ขวบ หรือชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การจัดการศึกษาสำหรับเด็กในที่นี้รวมถึงการจัดการศึกษาทั้งแบบเป็นทางการ

และการจัดการศึกษาแบบไม่เป็นทางการด้วยเพราะการเรียนรู้ของเด็กในช่วงวัยดังกล่าวคือรากฐานของการเรียนรู้ในอนาคต

กล่าวโดยสรุปการจัดการศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาศักยภาพของเด็กให้มีความรู้ความสามารถในทุกด้านและควบคู่ไปกับพัฒนาการต่างๆ ไปตามวัยของเด็กการศึกษาปฐมวัยเน้นให้เด็กมีทักษะกระบวนการเรียนรู้บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูที่เอาใจใส่ด้วยความรัก ความเข้าใจของคนในครอบครัวเพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาในรูปแบบต่างๆ

2.2.2 ความสำคัญของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

การจัดการหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมีความสำคัญมากเพราะจะช่วยให้ผู้เรียนได้ความรู้และสามารถทำให้ครูผู้สอนได้ทราบถึงวิธีการที่เหมาะสมในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในผู้เรียนรู้ เด็กอายุ 3-5 ปี เป็นวัยที่ร่างกายและสมองของเด็กกำลังเจริญเติบโต เด็กต้องการความรัก ความเอาใจใส่ดูแลอย่างใกล้ชิด เด็กวัยนี้มีโอกาสเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้สำรวจ เล่น ทดลอง ค้นพบ ด้วยตนเอง ได้มีโอกาสคิดแก้ปัญหา เลือก ตัดสินใจ ใช้ภาษา สื่อความหมาย คิดริเริ่มสร้างสรรค์ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ผู้ที่รับผิดชอบจึงมีหน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดูและจัดประสบการณ์ให้เด็กได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ ส่งเสริมให้เด็กสังเกต สำรวจ สร้างสรรค์ และยิ่งเป็นเด็กมีความกระตือรือร้นยิ่งทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ผู้รับผิดชอบจึงต้องส่งเสริม สนับสนุน ให้ความรัก ความเข้าใจ ความเอาใจใส่ เด็กวัยนี้เป็นพิเศษเพราะจะเป็นพื้นฐานที่ช่วยเตรียมพร้อมให้เด็กประสบความสำเร็จในการเรียนและในชีวิตของเด็กต่อไป การนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติของสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแต่ละแห่งจึงมีความสำคัญ อย่างยิ่งต่อการพัฒนาเด็ก และถือเป็นหน้าที่ของบุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจในเอกสารหลักสูตรและคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

2.2.3 แนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พัฒนาขึ้นมาโดยอาศัยแนวคิดต่อไปนี้ (นภเนตร ธรรมบวร, 2546, น.55)

1. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก พัฒนาการของมนุษย์เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวมนุษย์ เริ่มตั้งแต่ปฏิสนธิต่อเนื่องไปจนตลอดชีวิต ซึ่งครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ พัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา จะมีความสัมพันธ์และพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนไปพร้อมกันทุกด้าน เด็กแต่ละคนจะเติบโตและมีลักษณะพัฒนาการแตกต่างกันไปตามวัย โดยที่พัฒนาการเด็กปฐมวัยบ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างต่อเนื่องในแต่ละวัย เริ่มตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึงอายุ 5 ปีพัฒนาการแต่ละด้านมีทฤษฎีเฉพาะอธิบายไว้และสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาเด็ก อาทิ ทฤษฎีพัฒนาการทางร่างกายที่อธิบายการ

เจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กว่ามีลักษณะต่อเนื่องเป็นลำดับขั้น เด็กจะพัฒนาถึงขั้นใดจะต้องเกิดวุฒิภาวะของความสามารถขั้นนั้นก่อน หรือ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาที่อธิบายว่าเด็กเกิดความพร้อมวุฒิภาวะซึ่งจะพัฒนาขึ้นตามอายุ ประสบการณ์ ค่านิยมทางสังคม และสิ่งแวดล้อม หรือทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ที่อธิบายว่าเด็กจะพัฒนาได้ดีถ้าในแต่ละช่วงอายุเด็กได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ตนพอใจ ได้รับความรัก ความอบอุ่นเพียงพอจากผู้ใกล้ชิด มีโอกาสช่วยตนเองทำงานที่เหมาะสมกับวัยและมีอิสระที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ตนอยากรู้รอบๆตนเอง

ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก จึงเป็นเสมือนหนึ่งแนวทางให้ผู้สอนหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้เข้าใจเด็ก สามารถอบรมเลี้ยงดูและจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัยและความแตกต่างของแต่ละบุคคล ในอันที่จะส่งเสริมให้เด็กพัฒนาจนบรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการได้ชัดเจนขึ้น

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์เรามีผลสืบเนื่องมาจากประสบการณ์ต่างๆที่ได้รับ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกิดขึ้นจากกระบวนการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำให้เกิดขึ้นด้วยตนเอง และการเรียนรู้จะเป็นไปได้ดีถ้าผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว มีโอกาสคิดริเริ่มตามความต้องการและความสนใจของตนเอง รวมทั้งอยู่ในบรรยากาศที่เป็นอิสระ อบอุ่นและปลอดภัย ดังนั้น การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเนื่องจากการเรียนรู้นั้นเป็นพื้นฐานของพัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น ทั้งคนเราเรียนรู้มาตั้งแต่เกิดตามธรรมชาติก่อนที่จะมาเข้าสถานศึกษา การจัดทำหลักสูตรจึงยึดแนวคิดที่จะให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงด้วยตัวเด็กเอง ในสภาพแวดล้อมที่เป็นอิสระ เอื้อต่อการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละคน

3. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็กการเล่นมือถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง สร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเบ่นจะมีอิทธิพลและมีผลดีต่อการเจริญเติบโต ช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา จากการเล่นเด็กมีโอกาสเคลื่อนไหวส่วงต่างๆของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ ผ่อนคลายอารมณ์ และแสดงออกถึงตนเอง เรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น การเล่นจึงเป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์การเรียนรู้สิ่งแวดล้อม เรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่น สร้างความสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่น สร้างความสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่นกับธรรมชาติรอบตัว ดังนั้นหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยฉบับนี้จึงถือ “การเล่น” อย่างมีจุดมุ่งหมาย เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก

4. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคม บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่หรือแวดล้อมตัวเด็ก ทำให้เด็กแต่ละคนแตกต่างกันไป หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยฉบับนี้ถือว่าผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่าวัฒนธรรมและสังคมที่แวดล้อมตังเด็กมีอิทธิพลต่อ การเรียนรู้ การพัฒนาศักยภาพ และพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ผู้สอนควรต้องเรียนรู้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของเด็กที่ตนรับผิดชอบ เพื่อช่วยให้เด็กได้พัฒนา เกิดการเรียนรู้ และอยู่ในกลุ่มคนที่มาจากพื้นฐานเหมือนหรือต่างจากตนได้อย่างราบรื่น มีความสุข

สืบเนื่องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2546 ฉบับที่ 2548 ผนวกกับแนวคิด 4 ประการดังกล่าวข้างต้นทำให้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดปรัชญาการศึกษาให้สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ทราบถึงแนวคิด หลักการพัฒนาเด็กปฐมวัยอายุ 3-5 ปี ทั้งนี้ผู้รับผิดชอบจะต้องดำเนินการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยของตน และนำสู่การปฏิบัติให้เด็กปฐมวัยมีมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่กำหนดในจุดหมายของหลักสูตร หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

การศึกษาปฐมวัยเป็นการศึกษาที่เน้นผู้เรียนในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในกระบวนการเรียนรู้ เพราะหลักการมีความสำคัญในการจัดกระบวนการการเรียนรู้เป็นหลักสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหักการของหลักสูตรให้เข้าใจ เพราะในการจัดประสบการณ์ให้เด็ก 3-5 ปี จะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดู ควบคู่กับการให้การศึกษาโดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคนทั้งเด็กปกติ เด็กที่มีความสามารถพิเศษ และเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา รวมทั้งการสื่อสารและการเรียนรู้ หรือเด็กที่มีร่างกายพิการ หรือทุพพลภาพ หรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้ หรือไม่มีผู้ดูแล หรือด้อยโอกาส เพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุลโดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาเด็กปฐมวัยเพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีและคนเก่งของสังคม และสอดคล้องกบธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพเศรษฐกิจ สังคมโดยความร่วมมือจากบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน สถาบันศาสนา สถานประกอบการและสถาบันสังคมอื่น (ทวีพร ณ นคร, 2542, น.23)

กระทรวงศึกษาธิการ (2560, น.4) หลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มีสาระสำคัญ ดังนี้

การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความสามารถในทักษะกระบวนการเรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาการทั้ง 4 ด้านควบคู่กันไป

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน

2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่ายบุคคลและวิถีชีวิตของเด็ก ตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย

3. ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวม ผ่านการเล่นอย่างมีความหมายและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย และมีการพักผ่อนเพียงพอ

4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข

5. สร้างความรู้ ความเข้าใจ และประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็กระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

2.2.4 จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาปฐมวัย

การจัดการศึกษาปฐมวัย เพื่อต้องการพัฒนาทักษะและประสบการณ์ใหม่ ซึ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้ เมื่อเด็กมีวุฒิภาวะทางร่างกายมากขึ้น เด็กจะสามารถควบคุมร่างกายของตนเองได้ดีขึ้น เด็กสามารถเข้าใจบุคคลอื่นมากขึ้นการศึกษาจำเป็นต้องคำนึงถึงการจัดหลักสูตรสำหรับปฐมวัย คือ การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก

นภเนตร ธรรมบวร (2546, น.40) จุดมุ่งหมายสำคัญอย่างหนึ่งในการจัดประสบการณ์หรือหลักสูตรสำหรับเด็ก คือ การส่งเสริมทักษะด้านต่างๆของเด็ก อาทิ การแก้ปัญหา การคิด การใช้เหตุผล และการสร้างสรรค์ การเรียนรู้ ควรเป็นกระบวนการที่มีความหมายกับเด็ก มุ่งเน้นการปฏิบัติจริง คำนึงถึงพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ของเด็ก

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551, น.20) เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีการพัฒนาการของร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญาเป็นไปอย่างรวดเร็วจะมีการเจริญเติบโตมีพัฒนาการและความสามารถแตกต่างกันทำให้การจัดการศึกษาแต่ละช่วงอายุนั้นมีวิธีการที่แตกต่างกันและมีจุดมุ่งหมายในการจัดการศึกษาก็จะเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยเพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการต่างๆ การศึกษาระดับปฐมวัยเพื่อต้องการให้เด็กได้พัฒนาการทั้ง 4 ด้านเพื่อให้เป็นไปตามวัยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์เป็นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ ในการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมหลักของเด็กปฐมวัยเพื่อพัฒนาการของเด็กดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกายของเด็กอย่างเต็มที่เพื่อจะได้เป็นพลเมืองไทยที่มีอนามัยสมบูรณ์แข็งแรง

2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางบุคลิกภาพ อารมณ์ และสังคมของเด็ก เพื่อให้เป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพสมบูรณ์

3. เพื่อให้เด็กมีนิสัยขยัน แข็งแรง ซื่อสัตย์ มีระเบียบวินัย ประหยัด สะอาด

4. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านต่างๆ

5. เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียนหรือศูนย์เด็กก่อนวัยเรียนในการส่งเสริม พัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก

6. เพื่อตระหนักในปัญหาความเบี่ยงเบนของพัฒนาการการดำเนินการต่ออย่างเหมาะสม

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เมื่อเด็กจบการศึกษาระดับปฐมวัย เด็กจะบรรลุตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่กำหนดไว้ในจุดหมาย 12 ข้อ และในแต่ละช่วงอายุผู้สอนจะต้องคำนึงถึงคุณลักษณะตามวัยของเด็กด้วย มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2560 จะครอบคลุมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.26)

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและสุขนิสัยที่ดี

2. กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน

3. มีสุขภาพจิตดี และมีความสุข

4. ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

5. มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

6. มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

7. รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

8. อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

9. ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

10. มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

11. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

12. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

การจัดการศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาให้เด็กได้มีพัฒนาการอย่างเหมาะสมกับวัยเพื่อส่งเสริมให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับสังคมในด้านทักษะทางปัญญาและพัฒนาการในทุกด้านอย่างเต็มศักยภาพเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้มากขึ้นและสามารถคิดวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับวัย

2.2.5 หลักสูตรการจัดการศึกษาปฐมวัย

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งเด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษาระดับปฐมวัย ดังนี้

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
2. สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
3. มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
4. มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย

1. พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย ๒ มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

2. พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย ๓ มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

3. พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย ๓ มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของ สังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย ๔ มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ ได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้

ตัวบ่งชี้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่คาดหวังให้เด็กเกิดบนพื้นฐานพัฒนาการตามวัยหรือความสามารถตามธรรมชาติในแต่ละระดับอายุ เพื่อนำไปใช้ในการกำหนดสาระการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ และประเมินพัฒนาการเด็ก โดยมีรายละเอียดของมาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ ดังนี้

ตารางที่ 2.1 มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
1.1 น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์	1.1.1 น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์ของกรมอนามัย	1.1.1 น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์ของกรมอนามัย	1.1.1 น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์ของกรมอนามัย

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	**อายุ 4-5 ปี**	**อายุ 5-6 ปี**
1.2 มีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี	1.2.1 ยอมรับประทานอาหารที่มีประโยชน์และดื่มน้ำที่สะอาดเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1.2.1รับประทานอาหารที่มีประโยชน์และดื่มน้ำสะอาดด้วยตนเอง	1.2.1 รับประทานอาหารที่มีประโยชน์ได้หลายชนิดและดื่มน้ำสะอาดได้ด้วยตนเอง
	1.2.2 ล้างมือก่อนรับประทานอาหารและหลังจากใช้ห้องน้ำ ห้องส้วมเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1.2.2 ล้างมือก่อนรับประทานอาหารและหลังจากใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง	1.2.2 ล้างมือก่อนรับประทานอาหารและหลังจากใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง
	1.2.3 นอนพักผ่อนเป็นเวลา	1.2.3 นอนพักผ่อนเป็นเวลา	1.2.3 นอนพักผ่อนเป็นเวลา
	1.2.4 ออกกำลังกายเป็นเวลา	1.2.4 ออกกำลังกายเป็นเวลา	1.2.4 ออกกำลังกายเป็นเวลา
1.3 รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น	1.3.1 เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1.3.1 เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	1.3.1 เล่นทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย

ตารางที่ 2.2 มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสาทสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
2.1 เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่ว ประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้	2.1.1 เดินตามแนวที่กำหนดได้	2.1.1 เดินต่อเท้าไปข้างหน้าเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน	2.1.1 เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน
	2.1.2 กระโดดสองขาขึ้นลงอยู่กับที่ได้	2.1.2 กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่เสียการทรงตัว	2.1.2 กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว
	2.1.3 วิ่งแล้วหยุดได้	2.1.3 วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้	2.1.3 วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว
	2.1.4 รับลูกบอลโดยใช้มือและลำตัวช่วย	2.1.4 รับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง	2.1.4 รับลูกบอลที่กระตอบขึ้นจากพื้นได้
2.2 ใช้มือ-ตาประสานสัมพันธ์กัน	2.2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษขาดจากกันได้โดยใช้มือเดียว	2.2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	2.2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งได้
	2.2.2 เขียนรูปวงกลมตามแบบได้	2.2.2 เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	2.2.2 เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน
	2.2.3 ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 ซม.ได้	2.2.3 ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 ซม.ได้	2.2.3 ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.25ซม.ได้

ตารางที่ 2.3 มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	**อายุ 4-5 ปี**	**อายุ 5-6 ปี**
3.1 แสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้เหมาะสมกับบางสถานการณ์	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้สอดคล้องกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม
3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น	3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออก	3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	3.2.1กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์
	3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานตนเอง	3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง	3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่น

ตารางที่ 2.4 มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	**อายุ 4-5 ปี**	**อายุ 5-6 ปี**
4.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ
	4.1.2 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านเสียงเพลง ดนตรี	4.1.2 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านเสียงเพลง ดนตรี	4.1.2 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านเสียงเพลง ดนตรี
	4.1.3 สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	4.1.3 สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	4.1.3 สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี

ตารางที่ 2.5 มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
5.1 ซื่อสัตย์สุจริต	5.1.1 บอกหรือชี้ได้ว่าสิ่งใดเป็นของตนเองและสิ่งใดเป็นของผู้อื่น	5.1.1 ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นเมื่อมีผู้ชี้แนะ	5.1.1 ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง
5.3 มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	5.3.1 แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	5.3.1 แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	5.3.1 แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่นอย่างสอดคล้องกับสถานการณ์
5.4 มีความรับผิดชอบ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเมื่อมีผู้ช่วยเหลือ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

ตารางที่ 2.6 มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
6.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน	6.1.1 แต่งตัวโดยมีผู้ช่วยเหลือ	6.1.1 แต่งตัวด้วยตนเอง	6.1.1 แต่งตัวด้วยตนเองได้อย่างคล่องแคล่ว
	6.1.2 รับประทานอาหารด้วยตนเอง	6.1.2 รับประทานอาหารด้วยตนเอง	6.1.2 รับประทานอาหารด้วยตนเองอย่างถูกวิธี
	6.1.3 ใช้ห้องน้ำห้องส้วมโดยมีผู้ช่วยเหลือ	6.1.3 ใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง	6.1.3 ใช้และทำความสะอาดหลังใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง
6.2 มีวินัยในตนเอง	6.2.1 เก็บของเล่นของใช้เข้าที่เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.2.1 เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง	6.2.1 เก็บของเล่นของใช้เข้าที่อย่างเรียบร้อยด้วยตนเอง

ตารางที่ 2.6 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
	6.2.2 เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.2.2 เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง	6.2.2 เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง
6.3 ประหยัดและพอเพียง	6.3.1 ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัดและพอเพียงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.3.1 ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัดและพอเพียงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.3.1 ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัดและพอเพียงด้วยตนเอง

ตารางที่ 2.7 มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความเป็นไทย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
7.1 ดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	7.1.1 มีส่วนร่วมดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเมื่อมีผู้ชี้แนะ	7.1.1 มีส่วนร่วมดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเมื่อมีผู้ชี้แนะ	7.1.1 ดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง
	7.1.2 ทิ้งขยะได้ถูกที่	7.1.2 ทิ้งขยะได้ถูกที่	7.1.2 ทิ้งขยะได้ถูกที่
7.2 มีมารยาทตามวัฒนธรรมไทยและรักความเป็นไทย	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ด้วยตนเอง	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ตามกาลเทศะ
	7.2.2 กล่าวคำขอบคุณและขอโทษเมื่อมีผู้ชี้แนะ	7.2.2 กล่าวคำขอบคุณและขอโทษด้วยตนเอง	7.2.2 กล่าวคำขอบคุณและขอโทษด้วยตนเอง
	7.2.3 หยุดยืนเมื่อได้ยินเพลงชาติไทยและเพลงสรรเสริญพระบารมี	7.2.3 ยืนตรงเมื่อได้ยินเพลงชาติไทยและเพลงสรรเสริญพระบารมี	7.2.3 ยืนตรงและร่วมร้องเพลงชาติไทยและเพลงสรรเสริญพระบารมี

ตารางที่ 2.8 มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
8.1 ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน
	8.2.2 ยิ้มหรือทักทายผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.2.2 ยิ้ม ทักทายหรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้ด้วยตนเอง	8.2.2 ยิ้ม ทักทายและพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้เหมาะสมกับสถานการณ์
8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	8.3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.1 มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมี ผู้ชี้แนะ	8.3.1 มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเอง
	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามเมื่อมี ผู้ชี้แนะ	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้ด้วยตนเอง	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้เหมาะสมกับสถานการณ์
	8.3.3 ยอมรับการประนีประนอมแก้ไขปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.3 ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.3 ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงด้วยตนเอง

ตารางที่ 2.9 มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง
	9.1.2 เล่าเรื่องด้วยประโยคสั้นๆ	9.1.2 เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง	9.1.2 เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้
9.2 อ่าน เขียนภาพและสัญลักษณ์ได้	9.2.1 อ่านภาพ และพูดข้อความด้วยภาษาของตน	9.2.1 อ่านภาพสัญลักษณ์ คำพร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามองข้อความตามบรรทัด	9.2.1 อ่านภาพสัญลักษณ์ คำด้วยการชี้หรือกวาดตามองจุดเริ่มต้นและจุดจบของข้อความ
	9.2.2 เขียนขีดเขี่ยอย่างมีทิศทาง	9.2.2 เขียนคล้ายตัวอักษร	9.2.2 เขียนชื่อของตนเองตามแบบเขียนข้อความด้วยวิธีที่คิดขึ้นเอง

ตารางที่ 2.10 มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด	10.1.1 บอกลักษณะของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	10.1.1 บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	10.1.1 บอกลักษณะส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงหรือความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส

ตารางที่ 2.10 (ต่อ)

	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	**อายุ 4-5 ปี**	**อายุ 5-6 ปี**
ตัวบ่งชี้	10.1.2 จับคู่หรือเปรียบเทียบสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว	10.1.2 จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว	10.1.2 จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างและความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบสองลักษณะขึ้นไป
	10.1.3 คัดแยก สิ่งต่างๆ ตามลักษณะหรือหน้าที่การใช้งาน	10.1.3 จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์	10.1.3 จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้ตั้งแต่สองลักษณะขึ้นไปเป็นเกณฑ์
	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 3 ลำดับ	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย 4 ลำดับ	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของและเหตุการณ์อย่างน้อย 5 ลำดับ
10.2 มีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล	10.2.2 คาดเดา หรือคาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้น	10.2.2 คาดเดา หรือคาดคะเน สิ่งที่อาจจะเกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล	10.2.2 คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้น และมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล
10.3 มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ	10.3.1 ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ	10.3.1 ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น	10.3.1 ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น
	10.3.2 แก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก	10.3.2 ระบุปัญหา และแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก	10.3.2 ระบุปัญหาสร้างทางเลือกและเลือกวิธีแก้ปัญหา

ตารางที่ 2.11 มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	**อายุ 4-5 ปี**	**อายุ 5-6 ปี**
11.1 ทำงานศิลปะความจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	11.1.1 สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง	11.1.1 สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลงและแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น	11.1.1 สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลงแปลกใหม่จากเดิมและมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น
11.2 แสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์	11.2.1 เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง	11.2.1 เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่	11.2.1 เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายและแปลกใหม่

ตารางที่ 2.12 มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	**อายุ 4-5 ปี**	**อายุ 5-6 ปี**
12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	12.1.1 สนใจฟังหรืออ่านหนังสือด้วยตนเอง	12.1.1 สนใจซักถามเกี่ยวกับสัญลักษณ์หรือตัวหนังสือที่พบเห็น	12.1.1 สนใจหยิบหนังสือมาอ่านและเขียนสื่อความคิดด้วยตนเองเป็นประจำอย่างต่อเนื่อง
	12.1.2 กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม	12.1.2 กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม	12.1.2 กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ

ตารางที่ 2.12 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	**อายุ 4-5 ปี**	**อายุ 5-6 ปี**
12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้	12.2.1 ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการที่มีผู้ชี้แนะ	12.2.1 ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง	12.2.1 ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง
	12.2.2 ใช้ประโยคคำถามว่า “ใคร” “อะไร” ในการค้นหา	12.2.2 ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ	12.2.2 ใช้ประโยคคำถามว่า “เมื่อไร” “อย่างไร” ในการค้นหาคำตอบ

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดกรอบโครงสร้างเวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปีการศึกษาโดยประมาณ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยเวลาเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยจะขึ้นอยู่กับสถานศึกษาแต่ละแห่ง โดยมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 180 วันต่อ 1 ปีการศึกษา ในแต่ละวันจะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 5 ชั่วโมง โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย

สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้าน ให้เป็นไปตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนด ประกอบด้วย ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้ ดังนี้

1. ประสบการณ์สำคัญ ประสบการณ์สำคัญเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนนำไปใช้ในการออกแบบการจัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัยเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และได้รับการส่งเสริมพัฒนาการครอบคลุมทุกด้าน ดังนี้

1.1 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่าง

กล้ามเนื้อและระบบประสาท ในการทำกิจวัตรประจำวันหรือทำกิจกรรมต่างๆ และสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสดูแลสุขภาพและสุขอนามัย สุขนิสัย และการรักษาความปลอดภัย ดังนี้

ตารางที่ 2.13 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

ด้านร่างกาย	ประสบการณ์สำคัญ
1.1.1การใช้กล้ามเนื้อใหญ่	(1) การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ (2) การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ (3) การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์ (4) การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในการขว้าง การจับ การโยน การเตะ (5) การเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ
1.1.2 การใช้กล้ามเนื้อเล็ก	(1) การเล่นเครื่องเล่นสัมผัสและการสร้างจากแท่งไม้ บล็อก (2) การเขียนภาพและการเล่นกับสี (3) การปั้น (4) การประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ด้วย เศษวัสดุ (5) การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ
1.1.3 การรักษาสุขภาพอนามัยส่วนตน	(1) การปฏิบัติตนตามสุขอนามัย สุขนิสัยที่ดีในกิจวัตรประจำวัน
1.1.4 การรักษาความปลอดภัย	(1) การปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในกิจวัตรประจำวัน (2) การฟังนิทาน เรื่องราว เหตุการณ์ เกี่ยวกับการป้องกันและรักษาความปลอดภัย (3) การเล่นเครื่องเล่นอย่างปลอดภัย (4) การเล่นบทบาทสมมติเหตุการณ์ต่างๆ
1.1.5 การตระหนักรู้เกี่ยวกับร่างกายตนเอง	(1) การเคลื่อนไหวโดยควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับ และพื้นที่ (2) การเคลื่อนไหวข้ามสิ่งกีดขวาง

1.2 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่เหมาะสมกับวัย ตระหนักถึงลักษณะพิเศษเฉพาะ ที่เป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวของตัวเอง มีความสุข ร่าเริงแจ่มใส การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ได้พัฒนาคุณธรรมจริยธรรม สุนทรียภาพ ความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเอง ขณะปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 2.14 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ

ด้านอารมณ์	ประสบการณ์สำคัญ
1.2.1 สุนทรียภาพ ดนตรี	(1) การฟังเพลง การร้องเพลง และการแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี (2) การเล่นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ (3) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี (4) การเล่นบทบาทสมมติ (5) การทำกิจกรรมศิลปะต่างๆ (6) การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
1.2.2 การเล่น	(1) การเล่นอิสระ (2) การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ (3) การเล่นตามมุมประสบการณ์ (4) การเล่นนอกห้องเรียน
1.2.3 คุณธรรม จริยธรรม	(1) การปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่นับถือ (2) การฟังนิทานเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม (3) การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงจริยธรรม
1.2.4 การแสดงออกทางอารมณ์	(1) การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น (2) การเล่นบทบาทสมมติ (3) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี (4) การร้องเพลง (5) การทำงานศิลปะ

ตารางที่ 2.14 (ต่อ)

ด้านอารมณ์	ประสบการณ์สำคัญ
1.2.5 การมีอัตลักษณ์เฉพาะตนและเชื่อว่าตนเองมีความสามารถ	(1) การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามความสามารถของตนเอง
1.2.6 การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	(1) การแสดงความยินดีเมื่อผู้อื่นมีความสุข เห็นใจเมื่อผู้อื่นเศร้าหรือเสียใจและการช่วยเหลือปลอบโยนเมื่อผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ

1.3 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัวจากการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ทางสังคม เช่น การเล่น การทำงานกับผู้อื่น การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่างๆ

ตารางที่ 2.15 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

ด้านสังคม	ประสบการณ์สำคัญ
1.3.1 การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน	(๑) การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวัน (๒) การปฏิบัติตนตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
1.3.2 การดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	(๑) การมีส่วนร่วมรับผิดชอบดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน (๒) การใช้วัสดุและสิ่งของเครื่องใช้อย่างคุ้มค่า (๓) การทำงานศิลปะที่นำวัสดุหรือสิ่งของเครื่องใช้ที่ใช้แล้ว มาใช้ซ้ำหรือแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่ (๔) การเพาะปลูกและดูแลต้นไม้ (๕) การเลี้ยงสัตว์ (๖) การสนทนาข่าวและเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 2.15 (ต่อ)

ด้านสังคม	ประสบการณ์สำคัญ
1.3.3 การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย	(1) การเล่นบทบาทสมมติการปฏิบัติตนในความเป็นคนไทย (2) การปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยและประเพณีไทย (3) การประกอบอาหารไทย (4) การศึกษานอกสถานที่ (5) การละเล่นพื้นบ้านของไทย
1.3.4 การมีปฏิสัมพันธ์มีวินัย มีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกของสังคม	(1) การร่วมกำหนดข้อตกลงของห้องเรียน (2) การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของห้องเรียน (3) การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ (4) การดูแลห้องเรียนร่วมกัน (5) การร่วมกิจกรรมวันสำคัญ
1.3.5 การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ	(1) การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (2) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น (3) การทำศิลปะแบบร่วมมือ
1.3.6 การแก้ปัญหาความขัดแย้ง	(1) การมีส่วนร่วมในการเลือกวิธีการแก้ปัญหา (2) การมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาความขัดแย้ง

1.4 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้และเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคลและสื่อต่างๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวและมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

ตารางที่ 2.16 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

การพัฒนาด้านสติปัญญา	ประสบการณ์สำคัญ
1.4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	(1) การฟังเสียงต่างๆ ในสิ่งแวดล้อม (2) การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ
	(3) การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรองหรือเรื่องราวต่างๆ (4) การพูดแสดงความคิด ความรู้สึก และความต้องการ (5) การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือพูดเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง (6) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ (7) การพูดอย่างสร้างสรรค์ในการเล่น และการกระทำต่างๆ (8) การรอจังหวะที่เหมาะสมในการพูด (9) การพูดเรียงลำดับคำเพื่อใช้ในการสื่อสาร (10) การอ่านหนังสือภาพ นิทาน หลากหลายประเภท/รูปแบบ (11) การอ่านอย่างอิสระตามลำพัง การอ่านร่วมกัน การอ่านโดยมีผู้ชี้แนะ (12) การเห็นแบบอย่างของการอ่านที่ถูกต้อง (13) การสังเกตทิศทางการอ่านตัวอักษร คำ และข้อความ (14) การอ่านและชี้ข้อความ โดยกวาดสายตาตามบรรทัดจากซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง (15) การสังเกตตัวอักษรในชื่อของตน หรือคำคุ้นเคย (16) การสังเกตตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำผ่านการอ่านหรือเขียน ของผู้ใหญ่ (17) การคาดเดาคำ วลี หรือประโยค ที่มีโครงสร้างซ้ำๆ กัน จากนิทาน เพลง คำคล้องจอง (18) การเล่นเกมภาษา (19) การเห็นแบบอย่างของการเขียนที่ถูกต้อง (20) การเขียนร่วมกันตามโอกาส และการเขียนอิสระ

ตารางที่ 2.16 (ต่อ)

การพัฒนาด้านสติปัญญา	ประสบการณ์สำคัญ
	(21) การเขียนคำที่มีความหมายกับตัวเด็ก/คำคุ้นเคย (22) การคิดสะกดคำและเขียนเพื่อสื่อความหมายด้วยตนเองอย่างอิสระ
1.4.2 การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา	(1) การสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม (2) การสังเกตสิ่งต่างๆ และสถานที่จากมุมมองที่ต่างกัน (3) การบอกและแสดงตำแหน่ง ทิศทาง และระยะทางของสิ่งต่างๆ ด้วยการกระทำ ภาพวาด ภาพถ่าย และรูปภาพ (4) การเล่นกับสื่อต่างๆ ที่เป็นทรงกลม ทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ทรงกระบอก กรวย (5) การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่าง รูปทรง (6) การต่อของชิ้นเล็กเติมในชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์ และการแยกชิ้นส่วน (7) การทำซ้ำ การต่อเติม และการสร้างแบบรูป (8) การนับและแสดงจำนวนของสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวัน (9) การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวนของสิ่งต่างๆ (10) การรวมและการแยกสิ่งต่างๆ (11) การบอกและแสดงอันดับที่ของสิ่งต่างๆ (12) การชั่ง ตวง วัดสิ่งต่างๆ โดยใช้เครื่องมือและหน่วยที่ไม่ใช่หน่วยมาตรฐาน (13) การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ สิ่งต่างๆ ตามลักษณะความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร (14) การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา (15) การใช้ภาษาทางคณิตศาสตร์กับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 2.16 (ต่อ)

การพัฒนาด้านสติปัญญา	ประสบการณ์สำคัญ
1.4.2 การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและ แก้ปัญหา	(16) การอธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ หรือ การกระทำ (17) การคาดเดาหรือการคาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นอย่างมี เหตุผล (18) การมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล (19) การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา
1.4.3 จินตนาการและ ความคิดสร้างสรรค์	(1) การรับรู้ และแสดงความคิดความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และชิ้นงาน (2) การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทาง การ เคลื่อนไหว และศิลปะ (3) การสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยใช้รูปร่างรูปทรงจากวัสดุที่ หลากหลาย
1.4.4 เจตคติที่ดีต่อการ เรียนรู้และการ แสวงหาความรู้	(1) การสำรวจสิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้รอบตัว (2) การตั้งคำถามในเรื่องที่สนใจ (3) การสืบเสาะหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ (๔) การมีส่วนร่วมในการรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูลจาก การ สืบเสาะหาความรู้ในรูปแบบต่างๆ และแผนภูมิอย่างง่าย

2. สาระที่ควรเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนำสาระที่ควรรู้นั้นๆ มาจัดประสบการณ์ให้เด็ก เพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก โดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญ ทั้งนี้ อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ดังนี้

2.1 เรื่องราวที่เกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้ชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตา อวัยวะต่างๆ วิธีระวังรักษาร่างกายให้สะอาดและมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ การระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองจากผู้อื่นและภัยใกล้ตัว รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จักประวัติความเป็นมาของตนเองและครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การรู้จักแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม การแสดงมารยาทที่ดี การมีคุณธรรมจริยธรรม

2.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับครอบครัวสถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่างๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน สถานที่สำคัญ วันสำคัญ อาชีพของคนในชุมชน ศาสนา แหล่งวัฒนธรรมในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทยและการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย หรือแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่นๆ

2.3 ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนการรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพอากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันที่แวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการรักษาสาธารณสมบัติ

2.4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวน ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งาน และการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ

การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสารต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัยและรักษาสิ่งแวดล้อม

การจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ ๓-๖ ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา โดยมีหลักการ และแนวทางการจัดประสบการณ์ ดังนี้

1. หลักการจัดประสบการณ์

1.1 จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวม อย่างสมดุลและต่อเนื่อง

1.2 เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

1.3 จัดให้เด็กได้รับการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก

1.4 จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง

15 ให้พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

2. แนวทางการจัดประสบการณ์

2.1 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะกับอายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

2.2 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.3 จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้

2.4 จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิด วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิด โดยผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

2.5 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุข และเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่างๆ กัน

2.6 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก สอดคล้องกับบริบท สังคม และวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก

2.7 จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม และการมีวินัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2.8 จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริง โดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

2.9 จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

2.10 จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ ครอบครัว และชุมชนมีส่วนร่วมทั้งการวางแผนการสนับสนุนสื่อ แหล่งเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

3. การจัดกิจกรรมประจำวัน

กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3 ปี - 6 ปีบริบูรณ์ สามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้หลายรูปแบบ เป็นการช่วยให้ผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์ทราบว่าแต่ละวันจะทำกิจกรรมอะไร เมื่อใด และอย่างไร ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมประจำวันสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน ที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน การจัดกิจกรรมประจำวันมีหลักการจัดและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

3.1 หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน

1. กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน แต่ยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก เช่น

วัย 3-4 ปี มีความสนใจประมาณ 8-12 นาที

วัย 4-5 ปี มีความสนใจประมาณ 12-15 นาที

วัย 5-6 ปี มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที

2. กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที

3. กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักเลือกตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่นตามมุม การเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40-60 นาที

4. กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมในห้องและนอกห้อง กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก กิจกรรมที่เป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่มและผู้สอน หรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้ริเริ่ม และกิจกรรมที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลัง จัดให้ครบทุกประเภท ทั้งนี้ กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรจัดสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออกกำลังมากนัก เพื่อเด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

3.2 ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน

การเลือกกิจกรรมที่จะนำมาจัดในแต่ละวันสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน ที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน ดังต่อไปนี้

3.2.1 การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เป็นการพัฒนาความแข็งแรง การทรงตัว การยืดหยุ่น ความคล่องแคล่วในการใช้อวัยวะต่างๆ และจังหวะการเคลื่อนไหวในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้ง เล่นเครื่องเล่นสนาม ปีนป่ายเล่นอิสระ เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรี

3.2.2 การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เป็นการพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก กล้ามเนื้อมือ-นิ้วมือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือและระบบประสาทตามือได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นสัมผัส เล่นเกม การศึกษาฝึกช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย หยิบจับช้อนส้อม และใช้วัสดุอุปกรณ์ศิลปะ เช่น สีเทียน กรรไกร พู่กัน ดินเหนียว ฯลฯ

3.2.3 การพัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือโดยจัดกิจกรรมต่างๆ ผ่านการเล่นให้เด็กได้มีโอกาสตัดสินใจเลือก ได้รับการตอบสนองความต้องการ ได้ฝึกปฏิบัติโดยสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม อย่างต่อเนื่อง

3.2.4 การพัฒนาสังคมนิสัย เป็นการพัฒนาให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดี แสดงออกอย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ช่วยเหลือตนเองในการทำกิจวัตรประจำวัน มีนิสัยรักการทำงาน ระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น โดยรวมทั้งระมัดระวังอันตรายจากคนแปลกหน้า ให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ รับประทานอาหาร พักผ่อน

นอนหลับ ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎกติกาข้อตกลงของส่วนรวม เก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ

3.2.5 การพัฒนาการคิด เป็นการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาความคิดรวบยอด และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้สนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ศึกษานอกสถานที่ เล่นเกมการศึกษา ฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ฝึกออกแบบและสร้างชิ้นงาน และทำกิจกรรมทั้งเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ และรายบุคคล

3.2.6 การพัฒนาภาษา เป็นการพัฒนาให้เด็กใช้ภาษาสื่อสารถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ที่เด็กมีประสบการณ์โดยสามารถตั้งคำถามในสิ่งที่สงสัยใคร่รู้ จัดกิจกรรมทางภาษาให้มีความหลากหลายในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มุ่งปลูกฝังให้เด็กได้กล้าแสดงออกในการฟัง พูด อ่าน เขียน มีนิสัยรักการอ่าน และบุคคลแวดล้อมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษา ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมทางภาษาที่เหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ

3.2.7 การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้ถ่ายทอดอารมร์ความรู้สึกและเห็นความสวยงามของสิ่งต่างๆ โดยจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ดนตรี การเคลื่อนไหวและจังหวะตามจินตนาการ ประดิษฐ์สิ่งต่างๆ อย่างอิสระ เล่นบทบาทสมมติ เล่นน้ำ เล่นทราย เล่นบล็อก และเล่นก่อสร้าง

การประเมินพัฒนาการ

การประเมินพัฒนาการเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการประเมินพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก โดยถือเป็นกระบวนการต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมปกติที่จัดให้เด็กในแต่ละวัน ผลที่ได้จากการสังเกตพัฒนาการเด็กต้องนำมาจัดทำสารนิทัศน์หรือจัดทำข้อมูลหลักฐานหรือเอกสารอย่างเป็นระบบ ด้วยการรวบรวมผลงานสำหรับเด็กเป็นรายบุคคลที่สามารถบอกเรื่องราวหรือประสบการณ์ที่เด็กได้รับว่าเด็กเกิดการเรียนรู้และมีความก้าวหน้าเพียงใด ทั้งนี้ ให้นำข้อมูลผลการประเมินพัฒนาการเด็กมาพิจารณา ปรับปรุงวางแผนการจัดกิจกรรม และส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนได้รับการพัฒนาตามจุดหมายของหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง การประเมินพัฒนาการควรยึดหลัก ดังนี้

1. วางแผนการประเมินพัฒนาการอย่างเป็นระบบ
2. ประเมินพัฒนาการเด็กครบทุกด้าน
3. ประเมินพัฒนาการเด็กเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องตลอดปี
4. ประเมินพัฒนาการตามสภาพจริงจากกิจกรรมประจำวันด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย ไม่ควรใช้แบบทดสอบ

5. สรุปผลการประเมิน จัดทำข้อมูลและนำผลการประเมินไปใช้พัฒนาเด็ก

สำหรับวิธีการประเมินที่เหมาะสมและควรใช้กับเด็กอายุ 3-6 ปี ได้แก่ การสังเกต การบันทึกพฤติกรรมการสนทนากับเด็ก การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็กที่เก็บอย่างมีระบบ

การจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยเป็นหลักสูตรของสถานศึกษาที่เปิดสอนระดับปฐมวัยแต่ละแห่งวางแผนหรือกำหนดแนวทางการจัดการศึกษา เพื่อส่งเสริมให้เด็กบรรลุมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้และสภาพที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนด สถานศึกษาต้องคำนึงถึง วิสัยทัศน์ จุดเน้น ภูมิปัญญาท้องถิ่น สภาพบริบทและความต้องการของชุมชน มาออกแบบหลักสูตรสถานศึกษา ดังนี้

1. จุดหมายของหลักสูตรสถานศึกษา

สถานศึกษาต้องดำเนินการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาบนพื้นฐานหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย โดยสถานศึกษาต้องเชื่อมโยงมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยไปสู่การจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และสะท้อนให้เห็นหลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เช่น การประสานความร่วมมือระหว่างครอบครัวชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้สอนปฐมวัยและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

2. การสร้างหลักสูตรสถานศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาจะต้องสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเศรษฐกิจและปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับธรรมชาติและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย การสร้างหลักสูตรสถานศึกษาควรดำเนินการ ดังนี้

2.1 ศึกษาทำความเข้าใจหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย และเอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย รวมทั้งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กและครอบครัว สภาพปัจจุบัน สภาพต่างๆ ที่เป็นปัญหา จุดเด่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น

2.2 จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โดยกำหนดปรัชญา วิสัยทัศน์ ภารกิจหรือพันธกิจ เป้าหมาย มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ โดยโครงสร้างหลักสูตรประกอบด้วย การวิเคราะห์ สาระการเรียนรู้รายปีเพื่อกำหนดประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรรู้ในแต่ละช่วงอายุ ระยะเวลาเรียน การจัดประสบการณ์ การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การประเมินพัฒนาการและการบริหารจัดการหลักสูตร ซึ่งสถานศึกษาอาจกำหนดโครงสร้างหลักสูตรได้ตามความเหมาะสมและความจำเป็นของสถานศึกษาแต่ละแห่ง

2.3 การประเมินหลักสูตรของสถานศึกษาปฐมวัย แบ่งออกเป็นการประเมินก่อนนำหลักสูตรไปใช้เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบคุณภาพของหลักสูตร องค์ประกอบของหลักสูตรหลังจากที่ได้จัดทำแล้ว โดยอาศัยความคิดเห็นจากผู้ใช้หลักสูตร ผู้มีส่วนร่วมในการทำหลักสูตร ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ การประเมินระหว่างการดำเนินการใช้หลักสูตรเป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบว่าหลักสูตรสามารถนำไปใช้ได้ดีเพียงใด ควรมีการปรับปรุงแก้ไขในเรื่องใด และการประเมินหลังการใช้หลักสูตร เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบหลักสูตรทั้งระบบหลังจากที่ใช้หลักสูตรครบแต่ละช่วงอายุเพื่อสรุปผลว่าหลักสูตรที่จัดทำควรมีการปรับปรุงหรือพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างไร

การสร้างรอยเชื่อมต่อระหว่างการศึกษาระดับปฐมวัยกับระดับประถมศึกษาปีที่ 1

การสร้างรอยเชื่อมต่อระหว่างการศึกษาระดับปฐมวัยกับระดับประถมศึกษาปีที่ 1 มีความสำคัญอย่างยิ่ง ส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในการปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างราบรื่น การเชื่อมต่อของการศึกษาระดับปฐมวัยกับระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จะประสบผลสำเร็จได้ บุคลากรทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ผู้บริหารสถานศึกษา

ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นบุคคลสำคัญที่มีบทบาทเป็นผู้นำในการสร้างรอยเชื่อมต่อระหว่างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยต้องศึกษาหลักสูตรทั้งสองระดับ เพื่อทำความเข้าใจและจัดระบบการบริหารงานด้านวิชาการที่จะเอื้อต่อการเชื่อมต่อการศึกษา โดยดำเนินการดังนี้

1.1 จัดประชุมผู้สอนระดับปฐมวัยและผู้สอนระดับประถมศึกษา ร่วมกันสร้างความเข้าใจรอยเชื่อมต่อของหลักสูตรทั้งสองระดับให้เป็นแนวปฏิบัติของสถานศึกษา เพื่อผู้สอนทั้งสองระดับจะได้เตรียมการสอนได้สอดคล้องกับเด็กวัยนี้

1.2 จัดหาเอกสารหลักสูตรและเอกสารทางวิชาการของทั้งสองระดับมาไว้ให้ผู้สอนและบุคลากรอื่นๆ ได้ศึกษาทำความเข้าใจ อย่างสะดวกและเพียงพอ

1.3 จัดกิจกรรมให้ผู้สอนทั้งสองระดับมีโอกาสแลกเปลี่ยนและเผยแพร่ความรู้ใหม่ๆ ร่วมกัน

1.4 จัดหาสื่อ วัสดุอุปกรณ์ และจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการสร้างรอยเชื่อมต่อ

1.5 จัดกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ และจัดทำเอกสารเผยแพร่ให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครองอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเข้าใจการศึกษาทั้งสองระดับและให้ความร่วมมือในการช่วยเหลือเด็กให้สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ได้ดี

ในกรณีที่โรงเรียนไม่มีชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในสถานศึกษาของตนเอง ผู้บริหารสถานศึกษาควรประสานกับสถานศึกษาที่คาดว่าเด็กจะไปเข้าเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ในการช่วยเหลือเด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสถานศึกษาใหม่ได้

2. ผู้สอนระดับปฐมวัย

ผู้สอนระดับปฐมวัยต้องศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน การจัดการเรียนการสอนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และสร้างความเข้าใจให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครองและบุคลากรอื่นๆ รวมทั้งช่วยเหลือเด็กในการปรับตัวก่อนเลื่อนขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กเป็นรายบุคคลเพื่อส่งต่อผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งจะทำให้ผู้สอนระดับประถมศึกษาสามารถใช้ข้อมูลนั้นช่วยเหลือเด็กในการปรับตัวเข้ากับการเรียนรู้ใหม่ต่อไป

2.2 พูดคุยกับเด็กถึงประสบการณ์ที่ดีๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

2.3 จัดให้เด็กได้มีโอกาสทำความรู้จักกับผู้สอน ตลอดจนการสำรวจสภาพแวดล้อมและบรรยากาศของห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.4 จัดสื่อ วัสดุอุปกรณ์ หนังสือที่เหมาะสมกับวัยเด็กที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้และมีประสบการณ์พื้นฐานที่สอดคล้องกับรอยเชื่อมต่อในการเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3. ผู้สอนระดับประถมศึกษา

ผู้สอนระดับประถมศึกษาต้องมีความรู้ ความเข้าใจในพัฒนาการเด็กปฐมวัย และมีเจตคติที่ดีต่อการจัดประสบการณ์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เพื่อนำมาเป็นข้อมูลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้ต่อเนื่องกับการพัฒนาเด็กในระดับปฐมวัย โดยควรดำเนินการ ดังนี้

3.1 จัดกิจกรรมให้เด็ก พ่อแม่ และผู้ปกครอง มีโอกาสได้ทำความรู้จักคุ้นเคยกับผู้สอนและห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเปิดภาคเรียน

3.2 จัดสภาพห้องเรียนให้ใกล้เคียงกับห้องเรียนระดับปฐมวัย โดยจัดให้มีมุมประสบการณ์ภายในห้อง เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ เช่น มุมหนังสือ มุมของเล่น มุมเกมการศึกษา เพื่อช่วยให้เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ปรับตัวและเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

3.3 จัดกิจกรรมร่วมกันกับเด็กในการสร้างข้อตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติตน

3.4 จัดกิจกรรมช่วยเหลือ ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

3.5 เผยแพร่ข่าวสารด้านการเรียนรู้และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็ก พ่อแม่ผู้ปกครอง และชุมชน

4. พ่อแม่ ผู้ปกครอง

พ่อแม่ ผู้ปกครองเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมการศึกษาของบุตรหลาน และเพื่อช่วยบุตรหลานของตนเองในการศึกษาต่อชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ควรดำเนินการดังนี้

4.1 ศึกษาและทำความเข้าใจหลักสูตรของการศึกษาทั้งสองระดับ

4.2 จัดหาหนังสือ อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับวัยเด็ก

4.3 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับบุตรหลาน ให้ความรัก ความเอาใจใส่ ดูแลบุตรหลานอย่างใกล้ชิด

4.4 จัดเวลาในการทำกิจกรรมร่วมกับบุตรหลาน เช่น เล่านิทาน อ่านหนังสือร่วมกัน สนทนาพูดคุย ซักถามปัญหาในการเรียน ให้การเสริมแรงและให้กำลังใจ

4.5 ร่วมมือกับผู้สอนและสถานศึกษาในการช่วยเตรียมตัวบุตรหลาน เพื่อช่วยให้บุตรหลานปรับตัวได้ดีขึ้น

การกำกับ ติดตาม ประเมินและรายงาน

การจัดการศึกษาปฐมวัยมีหลักการสำคัญในการให้สังคม ชุมชน มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและกระจายอำนาจการศึกษาลงไปยังท้องถิ่นโดยตรง โดยเฉพาะสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นผู้จัดการศึกษาในระดับนี้ ดังนั้น เพื่อให้ผลผลิตทางการศึกษาปฐมวัยมีคุณภาพตามมาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์และสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและสังคม จำเป็นต้องมีระบบการกำกับ ติดตาม ประเมินและรายงานที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ทุกกลุ่มทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมรับผิดชอบในการจัดการศึกษา เห็นความก้าวหน้า ปัญหา อุปสรรค ตลอดจนการให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุน วางแผน และดำเนินงานการจัดการศึกษาปฐมวัยให้มีคุณภาพอย่างแท้จริง

การกำกับ ติดตาม ประเมินและรายงานผลการจัดการศึกษาปฐมวัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการบริหารการศึกษา กระบวนการนิเทศ และระบบการประกันคุณภาพการศึกษา ที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย สร้าง

ความมั่นใจให้ผู้เกี่ยวข้อง โดยต้องมีการดำเนินการที่เป็นระบบเครือข่ายครอบคลุมทั้งหน่วยงานภายในและภายนอก ในรูปแบบของคณะกรรมการ ที่มาจากบุคคลทุกระดับและทุกอาชีพ การกำกับติดตาม และประเมินผลต้องมีการรายงานผลจากทุกระดับให้ทุกฝ่าย รวมทั้งประชาชนทั่วไปทราบ เพื่อนำข้อมูลจากรายงานผลมาจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป

สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องคำนึงถึงหลักการจัดประสบการณ์เป็นสำคัญ กล่าวคือ การจัดกิจกรรมต้องคำนึงถึงตัวเด็ก พัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก และสิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นหลัก โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ควรเลือกประสบการณ์ที่เด็กสนใจและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก เพราะเด็กแต่ละคนมีศักยภาพในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ตลอดจนเป็นประสบการณ์ที่เร้าความสนใจในการทำกิจกรรม และทำให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

2.3 ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยเรียนรู้ภาษาจากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวทั้งสิ่งแวดล้อมที่บ้าน และโรงเรียน เด็กจะเรียนรู้การฟังและการพูดก่อน เพราะการฟังและการพูดเป็นของคู่กัน เป็นพื้นฐานทางภาษา กล่าวคือ เมื่อฟังแล้วก็ย่อมต้องพูดสนทนาโต้ตอบได้ การเรียนภาษาของเด็กปฐมวัยไม่จำเป็นต้องอาศัยการสอนอย่างเป็นทางการ หรือตามหลักไวยกรณ์ แต่จะเป็นการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว หรือเป็นการสอนแบบธรรมชาติ

2.3.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย

การเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัย มีหลายทฤษฎีที่ควรกล่าวอ้างถึงมีดังนี้

1. ทฤษฎีของนักพฤติกรรมศาสตร์ (The Behaviorist View)

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กโดยกล่าวว่าการเรียนรู้ภาษาของเด็กเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากผลการปรับสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคลที่มีอยู่ในตนเอง ในขณะที่เด็กเจริญเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ แรงเสริมในทางบวกจะถูกนำมาใช้เมื่อภาษาของเด็กใกล้เคียง หรือถูกต้องตามภาษาผู้ใหญ่ ซึ่งนักพฤติกรรมศาสตร์มีความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนภาษาของเด็ก คือ

1. เด็กเกิดมาโดยมีศักยภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดทางกรรมพันธุ์ โดยปราศจากความสามารถพิเศษทางด้านการเรียนทางใดทางหนึ่ง

2. การเรียนรู้ ซึ่งรวมถึงการเรียนภาษาเกิดขึ้น โดยการที่สิ่งแวดล้อมเป็นผู้ปรับพฤติกรรมผู้เรียน

3. พฤติกรรมทั่วไปรวมทั้งพฤติกรรมภาษา ถูกปรับโดยแรงเสริมจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้า

4. ในการปรับพฤติกรรมที่ซับซ้อนอย่างเช่นภาษา จะมีกระบวนการเลือกหรือ ทำให้การตอบสนองเฉพาะเจาะจงขึ้น โดยผ่านการใช้แรงเสริมทางบวก ถึงแม้ว่าการตอบสนองทั่วไปและชนิดง่าย ๆ จะได้แรงเสริมทางบวกตั้งแต่เริ่มต้น แต่การให้แรงเสริมในระยะหลัง ๆ จะถูกนำมาใช้กับการตอบสนองที่ซับซ้อนและใกล้เคียงกับเป้าหมายทางพฤติกรรมสูงสุด

2. ทฤษฎีสภาวะติดตัวโดยกำเนิด (The Nativist View)

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อเกี่ยวกับกฎธรรมชาติ หรือกฎเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นมาแต่กำเนิด โดยมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กแตกต่างจากนักพฤติกรรมศาสตร์สองประการสำคัญ คือ

1. การให้ความสำคัญต่อองค์ประกอบภายในบุคคลเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษา

2. การแปลความบทบาทขององค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ภาษา

ชอมสกี้และแมคนีล (McNeill, 1960, อ้างถึงใน หรรษา นิลวิเชียร, 2535, น.206) เป็นผู้มีความเชื่ออย่างแรงกล้า เกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาของเด็กว่า เด็กทุกคนเกิดมาโดยมีโครงสร้างทางภาษาศาสตร์อยู่ในตัวหรือติดตัวโดยกำเนิด ซึ่งได้แก่ โครงสร้างทางด้านความหมาย ประโยคและระบบเสียง ตามความเชื่อนี้ เด็กไม่จำเป็นต้องเรียนระบบของภาษา เด็กเพียงแต่ต้องค้นหาว่าระบบภาษาของตนเองเกี่ยวข้องกับภาษาสากลอย่างไร เด็กไม่ต้องเรียนรู้ว่าเราสามารถตั้งคำถามได้ แต่ต้องเรียนรู้ว่าจะตั้งคำถามอย่างไรหรือเรียนรู้ว่าจะใช้

กลุ่มเสียงใด จะรวมกลุ่มเสียงเข้าด้วยกันอย่างไร โดยสรุปก็คือ เรียนรู้การใช้ภาษาของตนทั้งด้านความหมายประโยค และเสียง

เล็นเบิร์ก (Lenneberg) (1967) เป็นผู้หนึ่งที่สนับสนุนแนวคิดของนักทฤษฎีสภาวะติดตัวโดยกำเนิด เขาชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างขั้นตอนการพัฒนาการทางร่างกาย และขั้นตอนพัฒนาการทางภาษาว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิด เขากล่าวว่าเด็กเกิดมาด้วยความสามารถทางภาษา มิใช่เป็นผ้าขาว ความสามารถทางการเรียนภาษาของเด็กถูกจัดโปรแกรมไว้ในตัว และมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้รับอีกด้วย ตราบใดที่เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมทางภาษาพูด เด็กจะพัฒนาการพูดโดยอัตโนมัติ และความสามารถทางภาษาจะแยกเป็นอิสระจากระดับไอคิว

3. ทฤษฎีของนักสังคมศาสตร์ (The Socialist View)

นักทฤษฎีสังคมหรือทฤษฎีวัฒนธรรมจะให้ความสนใจเกี่ยวกับผลกระทบของสิ่งแวดล้อมทางภาษาของผู้ใหญ่ที่มีต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ผลการวิจัยกล่าวว่า วิธีการที่ผู้ใหญ่หรือพ่อแม่ปฏิบัติต่อเด็กมีผลต่อพัฒนาการทางภาษา และพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก วิธีการเหล่านี้ ได้แก่ การอ่านหนังสือให้เด็กฟัง การสนทนาระหว่างรับประทานอาหาร การแสดงบทบาทสมมุติ การสนทนา เป็นต้น

4. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ (Piaget Theory)

เพียเจท์ (Piaget) (1970) เชื่อว่าการเรียนรู้ภาษาเป็นผลจากความสามารถทางสติปัญญา เด็กเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับโลกรอบตัวของเขา เด็กจะเป็นผู้ปรับสิ่งแวดล้อมโดยการใช้ภาษาของตน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. เด็กมีอิทธิพลต่อวิธีการที่แม่พูดกับเขา จากผลการวิจัยปรากฏว่า แม่จะพูดกับลูกแตกต่างไปจากพูดกับผู้อื่น เพื่อรักษาการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน แม่จะพูดกับเด็กเล็ก ๆ ต่างจากเด็กโตและผู้ใหญ่ จะพูดประโยคที่สั้นกว่า ง่ายกว่า เพื่อการสื่อสารที่มีความหมาย

2. เด็กควบคุมสิ่งแวดล้อมทางภาษา เพื่อได้ข้อมูลที่ถูกต้อง เด็กต้องการค้นพบว่าเสียงที่ได้ยินมีความหมายอย่างไร มีโครงสร้างเพื่อองค์ประกอบพื้นฐานอะไร

3. การใช้สิ่งของหรือบุคคลเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความเข้าใจพื้นฐานว่า ผู้ใหญ่เห็นหรือได้ยินเขาพูด เด็กอาจเคลื่อนไหวตัวหรือ จับ ขว้าง ปา บีบ ของเล่น เพื่อสร้างความเข้าใจเพื่อเป็นพื้นฐาน และความจำเป็นของความเจริญทางภาษา การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เกี่ยวกับผู้อื่น เกี่ยวกับสิ่งของ เกี่ยวกับเหตุและผล เกี่ยวกับสถานที่ มิติ เกี่ยวกับการเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ของกิริยาและสิ่งของ มีส่วนช่วยให้เด็กแสดงออกทางภาษาอย่างมีความหมาย นั่นคือเด็กต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อม

นอกจากนี้เพียเจท์ (Piaget) ยืนยันว่า พัฒนาการทางภาษาของเด็กเป็นไปพร้อมๆ กับความสามารถด้านการให้เหตุผล การตัดสิน และด้านตรรกศาสตร์ เด็กต้องการสิ่งแวดล้อมที่จะส่งเสริมให้เด็กสร้างกฎ ระบบเสียง ระบบคำ ระบบประโยค และความหมายของภาษา นอกจากนี้เด็กยังต้องการฝึกภาษาด้วยวิธีการหลายๆ วิธีและจุดประสงค์หลายๆ อย่าง

5. ทฤษฎีของนักจิตวิทยาภาษาศาสตร์ (Psycholinguistics Theory)

ทฤษฎีนี้ชอมสกี้ (Chomskey, 1960, อ้างถึงใน สุภาวดี ศรีวรรธนะ, 2542, น.36) กล่าวว่า การเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องซับซ้อนซึ่งจะต้องคำนึงถึงโครงสร้างภาษาในตัวเด็กด้วยเพราะบางครั้งเด็กพูดคำใหม่โดยไม่ได้รับแรงเสริมมาก่อนเลย เขาอธิบายการเรียนรู้ภาษาของเด็กว่าเมื่อเด็กได้รับประโยค หรือกลุ่มคำต่าง ๆ เข้ามาเด็กจะสร้างไวยกรณ์ขึ้น โดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ภาษาที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ซึ่งได้แก่อวัยวะเกี่ยวกับ การพูด การฟัง นอกจากนี้เล็นเบอร์ก (Lenneberg) ยังเป็นผู้หนึ่งที่เสนอทฤษฎีแนวนี้โดยมีความเชื่อว่า มนุษย์มีอวัยวะ ที่พร้อมสำหรับการเรียนรู้ภาษา ถ้าสมองส่วนนี้ชำรุด หลังจากวัยรุ่นตอนต้น (อายุประมาณ12 ปี) จะทำให้การเรียนรู้ภาษาใหม่ได้ยาก

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ภาษาของเด็กเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากผลการปรับสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคลที่มีอยู่ในตนเอง การเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องซับซ้อนซึ่งจะต้องคำนึงถึงโครงสร้างภาษาในตัวเด็ก ที่จะส่งเสริมให้เด็กสร้างกฎ ระบบเสียง ระบบคำ ระบบประโยค และความหมายของภาษา

2.3.2 เทคนิคในการจัดกิจกรรมโดยใช้ภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

การวางแผนการจัดประสบการณ์ทางภาษาควรเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจว่าการจัดประสบการณ์ มีความหมายที่กว้างกว่าการสอน หรือการถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นการจัดเตรียมทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาทางภาษา และควรทำความเข้าใจด้วยว่าการเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องที่สัมพันธ์กับการรู้หนังสือ (Literacy) การจัดประสบการณ์ทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยจึงต้องวางแผนให้ครอบคลุมทั้งเรื่องภาษาและการรู้หนังสือในระยะแรกเริ่ม โดยแผนดังกล่าวจะต้องเหมาะสมกับพัฒนาการทางภาษาและการรู้หนังสือของเด็ก และมีลักษณะบูรณาการ ให้เด็กได้ใช้ภาษาอย่างมีความหมายเป็นรายบุคคล การกำหนดสาระการเรียนรู้ที่ใช้สำหรับจัดประสบการณ์ทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย

1. ประสบการณ์สำคัญด้านการใช้ภาษา เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ซึ่งสามารถแบ่งตามลักษณะการใช้ภาษา ดังนี้

1.1 การฟัง เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับทักษะหลายทักษะและมีลักษณะของการฟังที่หลากหลาย มาชาโด (Machado, 1980, p.187) กล่าวว่า การฟังที่เด็กควรมีประสบการณ์มี 5 ประเภท ประกอบด้วย

(1) การฟังเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Appreciative Listening) ซึ่งเด็กควรมีโอกาสฟังตามวิธีนี้ทั้งจากการฟังเพลง กลอน หรือเรื่องราวต่างๆ

(2) การฟังอย่างมีวัตถุประสงค์ (Purposeful Listening) เด็กควรมีโอกาสได้ฟัง และปฏิบัติตามคำแนะนำ หรือตอบสนองต่อสิ่งที่ได้ฟัง

(3) การฟังเพื่อจำแนกความแตกต่าง (Discriminative Listening) เด็กควรมีโอกาสฟัง และแยกแยะเสียงต่างๆ ในสิ่งแวดล้อม ตลอดจนจำแนกความต่างของการเปลี่ยนแปลงของเสียง

(4) การฟังอย่างสร้างสรรค์ (Creative Listening) เด็กควรได้รับการกระตุ้นให้เกิดจินตนาการและมีอารมณ์ร่วมกับประสบการณ์ที่ได้ฟัง ซึ่งจะทำให้เด็กมีการแสดงออกด้วยคำพูดหรือการกระทำอย่างอิสระตามธรรมชาติ

(5) การฟังแบบวิเคราะห์ (Critical Listening) เด็กควรได้ทำความเข้าใจ ประเมิน ตัดสินใจ และแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ฟัง โดยมีครูเป็นผู้ตั้งคำถามให้เด็กคิดและตอบสนอง

1.2 การพูด เป็นวิธีการพื้นฐานที่เด็กช่วยให้เด็กได้แสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาการคิดดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นด้วย เด็กควรมีประสบการณ์สำคัญด้านการพูด (กรมวิชาการ, 2546, น.37) ดังนี้

(1) การแสดงความคิด ความรู้สึก และความต้องการด้วยคำพูด

(2) การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง

(3) การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

(4) การพูดอย่างสร้างสรรค์ในการเล่น หรือการแก้ปัญหา

(5) การเชื่อมโยงการพูดกับท่าทาง หรือการกระทำต่างๆ

(6) การมีประสบการณ์ในการรอคอยจังหวะที่เหมาะสมในการพูด

1.3 การอ่าน เด็กปฐมวัยควรมีประสบการณ์สำคัญในการอ่านหลายรูปแบบ ผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก ทั้งการอ่านภาพจากหนังสือนิทาน อ่านเครื่องหมาย อ่านสัญลักษณ์ หรืออ่านเรื่องราวที่เด็กสนใจ

1.4 การเขียน เด็กปฐมวัยควรมีประสบการณ์สำคัญในการเขียนหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก ทั้งเขียนภาพ เขียนขีดเขี่ย เขียนคล้ายตัวอักษร เขียนเหมือนสัญลักษณ์ หรือเขียนชื่อตนเองหรือคำที่คุ้นเคย

2.3.3 หลักสูตรสถานศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของเด็กปฐมวัยโรงเรียนรัตนศึกษา

โรงเรียนรัตนศึกษาจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา (2550) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษระดับอนุบาล 3 ซึ่งมีคำอธิบายรายวิชาดังนี้ ศึกษาตัวอักษรและเสียง การอ่านออกเสียง สะกดคำตามหลักการอ่าน ความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง การฟังเรื่องใกล้ตัว คำศัพท์ สำนวนภาษา และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ ประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลสำคัญของเจ้าของภาษา ตัวอักษรและเสียงตัวอักษรของภาษาอังกฤษและภาษาไทย คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
ฝึกปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ การพูดโต้ตอบคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล การใช้คำสั่งง่ายๆ ประโยคที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว การพูดและทำท่าประกอบตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาที่เหมาะกับวัย การฟัง การพูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว เห็นคุณค่าของภาษาอังกฤษที่ใช้ติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันซึ่งมีโครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษดังนี้

ตารางที่ 2.17 โครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนรัตนศึกษา

หน่วยการเรียนรู้ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด	เวลา/ชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
1	Fun with A-B-C	การระบุตัวอักษร บอกตัวอักษร และเสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้จะเป็นพื้นฐานในการอ่านออกเสียง และสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน	6	15
2	You and Me	การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว พูดประโยคแสดงความต้องการของตนเอง และตอบคำถามจากการฟังเรื่องใกล้ตัวได้ จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะการ สื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	3	15
3	Numbers	การเลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง และตอบคำถามจากการฟังเรื่องใกล้ตัวได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เป็นพื้นฐานสำคัญในการเข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และ แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	3	10
4	My Friends	ปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ ที่ฟัง พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ และใช้คำสั่งง่ายๆในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟังได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาเป็นพื้นฐานสำคัญทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	5	10

ตารางที่ 2.17 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด	เวลา/ชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
5	Colors	การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน การใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก	3	10
6	Shapes	การอ่านตัวอักษร เสียงตัวอักษร และสระ การสะกดคำ การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคที่ใช้บอกความต้องการ คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลของเจ้าของภาษา กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนได้ จะทำให้เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรม และเป็นพื้นฐานการใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	3	10

ตารางที่ 2.17 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด	เวลา/ชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
7	My Things	การอ่านตัวอักษร(Letter names) เสียงตัวอักษรและสระ(Letter and sounds) การสะกดคำ การอ่านออกเสียง คำสั่งที่ใช้ในห้องเรียน ประโยคคำถามและคำตอบถามคำศัพท์ เสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ได้ จะเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน ตลอดจนการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก	5	10
8	My body	การอ่านตัวอักษร (Letter names) ออกเสียงตัวอักษ และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น คำศัพท์ที่ใกล้ตัวจากสื่อต่าง ๆ ได้ จะเป็นพื้นฐานใ นักเรียนเข้าใจ และตีความจากเรื่องที่ฟัง และอ่านจา สื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	3	10
9	My Pets	การอ่านตัวอักษร (Letter names) ออกเสียงตัวอักษ และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น คำศัพท์ที่ใกล้ตัวจากสื่อต่าง ๆ ได้ จะเป็นพื้นฐานใ นักเรียนเข้าใจ และตีความจากเรื่องที่ฟัง และอ่านจา สื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	5	10
รวม			**38**	**100**

สรุป การจัดกิจกรรมโดยใช้ภาษาถือเป็นกิจกรรมที่ต้องพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาของเด็ก ครูควรจัดกิจกรรมให้เด็กมีความสนใจและความสามารถของเด็ก โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้สามารถพัฒนาได้ตรงตามศักยภาพของเด็กแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม และใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องต่อไป

2.4 เกมการละเล่นพื้นบ้าน

2.4.1 ความหมายของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

ได้มีผู้ให้ความหมายของเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยไว้หลายทัศนะกล่าวคือ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานพ.ศ.2525 (2545, น.4) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

ละมุล ชัชวาล (2543, น.16) ได้ให้ความหมายไว้ว่าเป็นการละเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันใน ท้องถิ่นและเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย

ชัชชัย โกมารทัต (2549, น.21) ได้ให้ความหมายไว้ว่าเป็นกิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะทางกายที่กระตือรือร้นใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายตามแบบวัฒนธรรมไทย เป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีแบบแผนอย่างไทย มีวิธีการเล่นที่เป็นระบบระเบียบอย่างไทย มีกฎกติกาอย่างไทย มีผลประโยชน์จากการเล่นทั้งประโยชน์ภายในและภายนอกตามรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตดั้งเดิมแบบไทย

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 , น.11-13) การเล่นของเด็กไทยในปัจจุบันเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตากระดาษ ชุดขายของเป็นพลาสติก เลียนแบบของจริงวิดีโอเกมเด็กผู้ชายก็เล่นปืนจรวด เกมกดและเครื่องเล่นต่างๆซึ่งมีขายมากมายและมีการละเล่นหลายชนิดที่นิยมเล่นทั้งในเด็กชายและเด็กหญิงนอกจากนั้นยังเล่นตามฐานะและเศรษฐกิจของครอบครัวดังนั้นการละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนจึงค่อยๆเลือนหายไปทีละน้อยๆ จนเกือบจะสูญหายหมดแล้ว เช่นกาฟักไข่ เขย่งเก็งกอย ตั้งเตตี่ ขี่ม้าส่งเมือง ขี้ตู่กลางนา เตย งูกินหาง ช่วงชัย ชักเย่อ ซ่อนหา มอญซ่อนผ้า ไอ้โม่ง รีรีข้าวสาร เป็นต้น

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่าเกมการละเล่นพื้นบ้านหมายถึงการละเล่นที่ผู้เล่นต่างสมัครใจมีการเคลื่อนไหวในกิริยาต่างๆ เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นการถ่ายทอดของคนไทย สืบต่อกันมาจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อนสามารถยืดหยุ่นให้เหมาะสม

กับสภาพการณ์และมีความเหมะสมกับวิถีชีวิตวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ เมื่อเด็กได้เล่นคนเดียว หรือ เป็นกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้เด็กได้รับการเตรียมความพร้อมในพัฒนาการด้านต่างๆครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านจิตใจ ด้านสังคมและสติปัญญา อีกทั้งมีส่วนช่วยพัฒนาให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเองได้อีกทางหนึ่งด้วย

2.4.2 ความเป็นมาของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

การเล่นพื้นบ้านของไทยในสมัยก่อนนั้นสามารถศึกษาได้จากวรรณคดีของไทยแต่ละสมัย เพราะวรรณคดีจะสะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตของคนในยุคนั้น ในสมัยสุโขทัยศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงกล่าวถึงคนในสมัยนั้นว่าเป็นสุขอยากเล่นก็เล่นดังที่กล่าวไว้ว่า “ใครจักเล่นเล่นใครจักหัวหัวใครจักมักเลื่อนเลื่อน” (ผะอบ โปษะกฤษณะ, 2532, น.7-10) ครั้นถึง สมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการละเล่นพื้นบ้านไว้ในบทละครเรื่องนางมโนห์ราซึ่งสมเด็จครั้งกรุงเก่า กรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงสันนิษฐานว่าแต่ก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศการเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้ก็มีการเล่นลิงชิงหลักและการเล่นปลาลงอวน (วิราภรณ์ ปนาทกูล,2531, น.11)

พระยาอนุมานราชธน (อ้างถึงในละมุล ชัชวาลย์, 2543, น.16-17) ได้กล่าวว่าการละเล่นพื้นบ้าน มีมานานตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรก แล้วจึงเจริญเรื่อยมาตามลำดับเด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือ เอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็กๆแต่ให้ส่วนที่เป็นดินมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้ เพื่อให้แตกเป็นรูโหว่

จากวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนก็มีการกล่าวถึงการเล่นเกมบทบาทสมมุติไม้หึ่ง การเล่นเกมบทบาทสมมติ นอกจากนี้มีคำฉันท์เยาวพจน์ของนายเปโมรากวีสมัยรัชกาลที่ 5 ได้แต่งคำฉันท์เกี่ยวกับการเล่นของเด็กตลอดจนบทร้องเล่นโดยแสดงความเชื่อว่าการเล่นของเด็กเป็นการเล่นตามวิธีที่เทวดาสอนให้ (สุรสิงห์สำรวมฉิมพะเนาว์, 2520 อ้างถึงในละมุล ชัชวาลย์, 2543, น.17) การเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยสมัยก่อนแตกต่างจากสมัยปัจจุบัน ของเล่นสมัยก่อนไม่มีปืนหรือรถยนต์เล็กๆ แม้จะมีลูกบอลแต่มีราคาแพงและไม่แพร่หลาย ของเล่นส่วนใหญ่มักจะทำเองจากวัสดุที่หาได้เองจากท้องถิ่น เช่น ม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยใบมะพร้าว สำหรับโยนและเตะเล่น หรือตุ๊กตาวัวควายปั้นด้วยดินเหนียว ของเล่นเด็กที่ทันสมัยนั้นนิยมเล่นกันคือใช้ผ้าขี้ริ้วหุ้มปากหม้อ เอาเชือกรัดคอหม้อให้แน่นแล้วเอาดินเหนียวเหลวๆ ละเลงทาให้ทั่วหาไม้เล็กๆ มาดึงผ้าที่ขึงข้างๆหม้อโดยรอบ เพื่อขันเร่งให้ผ้าตึงก็เป็นอันเสร็จ ตีได้มีเสียงดัง กลองหม้อตาลของใครตีดังกว่าถือว่าเป็นคนเก่ง ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าหุ้มขาดก็ทำใหม่

วิราภรณ์ ปนาทกูล (2531, น.12)เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่เล่นหม้อข้าวหม้อแกงหรือขายของ หุงต้มแกงไปตามเรื่องเอาเปลือกส้มโอเปลือกมังคุดหรือใบต้นปีดผสมด้วยปูนแดงเล็กน้อยคั้นเอาน้ำข้นๆ รองภาชนะอะไรไว้ในไม่ช้าจะแข็งตัวเอามาทำเป็นวุ้น

ละมุน ชัชวาลย์ (2543, น.16) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการละเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในท้องถิ่นและเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นจึงมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่าการเล่นพื้นบ้านของไทยเกิดขึ้นมานาน และได้กลายมาเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านและประเพณี การเล่นบางอย่างได้สูญหายไปและมีการรื้อฟื้นขึ้นใหม่โดยมีการจัดแสดงหรือสาธิตให้ดู ในการจัดงานแสดงในโอกาสสำคัญต่างๆ การเล่นพื้นบ้านไทยคสรได้รับการส่งเริมให้เด็กไทยได้เล่น และรู้จักมากขึ้นเพื่อเป็นเอกลักษณ์ของประเทศ

2.4.3 ลักษณะของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

ธิดา โมสิกรัตน์ อ้างถึงใน สมจินตนา คุปตสุนทร (2547, น.36) ผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของการเล่นพื้นบ้านไทยไว้หลายทัศนะ กล่าวคือ นักมนุษยวิทยาและนัดคติชนวิทยาจำนวนไม่น้อยสนใจศึกษาลักษณะการเล่นพื้นบ้านของกลุ่มชนหรือสังคมหนึ่งๆ และได้สรุปลักษณะการเล่นของเด็กไทยว่ามีลักษณะเป็นทั้ง “PLAY” และ “GAME” กล่าวคือ การเล่นของเด็กไทยบางชนิดจะเล่นเพื่อความสนุกสนานไม่เน้นการแข่งขันเช่นการเล่นจ้ำจี้ การเล่นขายของ งูกินหาง ตบแผละ เป็นต้น ซึ่งการเล่นดังกล่าวนี้เข้าลักษณะของ “PLAY” การเล่นของไทยอีกบางชนิดเป็น “GAME” เพราะเป็นการแข่งขัน มีการตัดสิน มีกฎเกณฑ์ เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งการเล่นอื่นๆ ที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และการเล่นที่มีกฎกติกายืดหยุ่นได้ด้วย การเล่นพื้นบ้านของไทยมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นกิจกรรมของสังคมที่ผูกพันสอดคล้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย ดังนั้นลักษณะของการเล่นพื้นบ้านไทย จึงมีความโดดเด่นที่ไม่เหมือนกับสังคมอื่นๆ ดังนี้

1. เกมการละเล่นพื้นบ้านไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีงามของชาติ และไม่เป็นการทารุณกรรมต่อสัตว์

2. เกมการละเล่นพื้นบ้านจะมีความเป็นสากลคือไม่เป็นการเล่นเฉพาะเทศกาล เช่น แม่ศรีลิงลม ซึ่งนิยมเล่นในเทศกาลสงกรานต์จึงไม่เป็นการเล่นที่เล่นในท้องถิ่นเท่านั้น สามารถเล่นได้ทั่วไป โดยไม่ใช้อุปกรณ์ที่มีเฉพาะท้องถิ่นหรือภาษาถิ่น

3. เกมการละเล่นพื้นบ้านจะไม่ใช่การแข่งขัน เพื่อพนันเพราะเป็นการปลูกฝังและเพาะนิสัยที่ไม่ดีให้แก่เด็ก

4. เกมการละเล่นพื้นบ้านจะไม่มีการล้อเลียนเหยียดหยามผู้อื่น อันจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาทกัน

5. เกมการละเล่นพื้นบ้านจะมีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นเด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 6-16 ปี

6. ความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรส่วนใหญ่มีชีวิตผูกพันกับธรรมชาติ และใช้เวลาอยู่กับการประกอบอาชีพทางการเกษตรการเล่นของคนไทยจึงเล่นในเวลาว่างเว้นจากการทำไร่นา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นในช่วงว่างหลังจากการเก็บเกี่ยวพืชผลคือในวันเทศกาลต่างๆ ได้แก่ วันตรุษสงกรานต์ การเล่นพื้นบ้านของไทยที่นิยมเล่นมีสะบ้า ชักเย่อ มอญซ่อนผ้า เป็นต้น นอกจากนี้การเล่นบางอย่างนำมาเล่นในเวลาเย็นและเวลากลางคืน ซึ่งเป็นเวลาที่มีโอกาสพักผ่อนจากงานประจำวัน

วิธีการเล่นการเล่นเป็นกิจกรรมทางสังคม ซึ่งทำให้คนเล่นมีโอกาสพบปะสัมพันธ์กัน พูดคุยและสนุกสนานร่วมกันได้รับความเพลิดเพลินจิตใจเบิกบานมีสุขภาพกายและจิตที่ดี ซึ่งเป็นลักษณะของการนันทนาการอย่างหนึ่ง ดังนั้นลักษณะของการเล่นอันเป็นการละเล่นพื้นบ้านจึงไม่เคร่งครัดหรือเอาจริงเอาจัง แม้จะมีกติกาหรือข้อกำหนดในการเล่นก็เป็นกติกาที่ไม่แน่นอนตายตัว ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนกติกาในการเล่นได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อม ในขณะที่กำลังเล่นจะเห็นได้จากการเล่นจ้ำจี้ไม่ได้กำหนดจำนวนผู้เล่น เล่นสนุกๆ ไม่ต้องการเอาชนะกันจริงจังในเวลาเล่นร่วมกัน ดังนั้นจึงพบว่าการเล่นพื้นบ้านของไทยอย่างหนึ่งๆ จะมีลักษณะของวิธีการเล่นไม่เหมือนกันโดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นการเล่นต่างถิ่นกัน วิธีการเล่นจะถูกดัดแปลงจนมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นบทร้องประกอบการเล่น กติกาในการเล่น การใช้อุปกรณ์การเล่น เป็นต้น

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะเกมการเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันในสังคม เป็นสมบัติร่วมกันของคนในสังคม ซึ่งมีการรับการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ด้วยการสอนแนะนำหรือการเล่นเลียนแบบกันเป็นการเล่นที่ไม่ซับซ้อน สามารถยืดหยุ่นได้เน้นความสนุกสนาน ไม่เน้นการแพ้ชนะจึงมีคุณค่าและมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมและเชื่อมโยงประสบการณ์ทางสังคมกับเด็ก ทำให้เด็กไทยประสบความสำเร็จในการเล่นจนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าของตนเองกล้าคิดกล้าแสดงออกมีบุคลิกภาพที่เปิดเผยเป็นตัวของตนเอง รู้จักการปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นลักษณะเด่นของการเล่นพื้นบ้านไทยจึงมีส่วนช่วยในการกระตุ้นและพัฒนาเด็กให้มีความเชื่อมั่นในตนเองได้อีกหนทางหนึ่งด้วย

2.4.4 ประเภทของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

ได้มีผู้แยกประเภทของการเล่นพื้นบ้านไว้หลายรูปแบบ กล่าวคือ

กรมพลศึกษา (2557) เนื่องจากการละเล่นของไทยเรานั้นมีมากมายจนนึกไม่ถึง (กรมพลศึกษารวบรวมไว้ได้ถึง 1,200 ชนิด) แต่พอจะแบ่งคร่าวๆ ได้เป็น 2 ประเภท ใหญ่ๆ คือ การละเล่นกลางแจ้ง และการละเล่นในร่ม และในแต่ละประเภทก็ยังแบ่งย่อยอีกเป็นการละเล่นที่มีบทร้องประกอบ กับที่ไม่มีบทร้องประกอบ

การละเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้องประกอบได้แก่ โพงพาง เสือไล่หมู่ อ้ายเข้อ้ายโขง ซ่อนหาหรือโป้งแปะ เอาเถิด มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร ที่มีคำโต้ตอบ เช่น งูกันหาง แม่นาคพระโขนง มะล็อกก๊อกแก็ก เขย่งเก็งกอย ที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ล้อต๊อก หยอดหลุม บ้อหุ้น ลูกดิ่ง ลูกข่าง ลูกหิน เตยหรือตาล่อง ข้าวหลามตัด วัวกระทิง ลูกช่วง ห่วงยาง เสือข้ามห้วยเดี่ยว เสือข้ามห้วย ตาเขย่ง ยิงหนังสะติ๊ก ปลาหมอ ตกกะทะ ตีลูกล้อ การเล่นว่าว กระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ กระโดดเชือกหมู่ ร่อนรูป หลุมเมือง ทอดกะทะ หรือหมุนนาฬิกา ขี่ม้าส่งเมือง กาฟักไข่ ตีโป่ง ชักคะเย่อ โปลิศจับขโมย สะบ้า เสือกินวัว ขี่ม้าก้านกล้วย กระดานกระดก วิ่งสามขา วิ่งสวมกระสอบ วิ่งทน ยิงเป็นก้านกล้วย การละเล่นในร่มที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ขี้ตู่กลางนา ซักส้าว โยกเยก แมงมุม จับปูดำขยำปูนา จีจ่อเจี๊ยบ เด็กเอ๋ยพาย จ้ำจี้

ประเภทกลางแจ้งที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ดีดเม็ดมะขามลงหลุม อีขีดอีเขียน อีตักเสือตกถัง เสือกินวัว หมากินอิ่ม สีซอ หมากเก็บ หมากตะเกียบ ปั่นแปะ หัวก้อย กำทาย ทายใบสน ตีไก่ เป่ากบ ตีตบแผละ กัดปลา นาฬิกาทางมะพร้าว กงจักร ต่อบ้าน พับกระดาษ ฝนรูป จูงนางเข้าห้อง การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่เช่นเล่นเป็นพ่อเป็นแม่ เล่นแต่งงาน เล่นหม้อข้าวหม้อแกง แคะขนมครกเล่นขายของ เล่นเข้าทรง ทายคำปริศนา นอกจากนั้นยังมีทบร้องเล่น เช่น จันทร์เอ๋ย จันทร์เจ้าขอข้าวขอแกงแกง….และบทล้อเลียน เช่น ผมจุก คลุกน้ำปลา เห็นขี้หมานั่งไหว้กระจ๊องหง่อง เป็นต้น การละเล่นที่เล่นกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ที่ไม่มีบทร้อง ได้แก่ ลิงชิงหลัก ขายแตงโม เก้าอี้ดนตรี แข่งเรือคน ดมดอกไม้ปิดตาตีหม้อ ปิดตาต่อหาง โฮกปี๊บ เป่ายิงฉุบ

ชัชชัย โกมารทัต (2549) ได้แบ่งการละเล่นพื้นบ้าน การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทยโดยสามารถแบ่งตามการละเล่นแต่ละภาค ตามลักษณะของภูมิประเทศดังนี้

1) การละเล่นภาคกลาง
2) การละเล่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน
3) การละเล่นภาคเหนือ
4) การละเล่นภาคใต้

ความแตกต่างของการละเล่นจะปรากฏใน ลักษณะ ท่าทางการร่ายรำ คำร้อง ดนตรี และการแต่งกาย การละเล่นเป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรมและประเพณี สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของสังคมที่สืบทอดมาแต่โบราณ การละเล่นบางอย่างของแต่ละภาคอาจได้รับอิทธิพลจากประเทศเพื่อนบ้านที่อยู่ ใกล้เคียงที่มีพรมแดนติดต่อหรือใกล้เคียงกันกัน เช่น ประเทศลาว กัมพูชา พม่า จีน อินโดนีเซีย มาเลเซีย เป็นต้น

ผะอบ โปษะกฤษณะ (2532, น.14-17) ได้แบ่งการเล่นของภาคกลางออกเป็น 6 ประเภท

1. การเล่นกลางแจ้งประเภทที่มีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ
2. การเล่นในร่มประเภทที่มีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ
3. การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
4. การเล่นบทล้อเลียน
5. การเล่นประเภทเบ็ดเตล็ด
6. การเล่นปริศนาคำทาย

วิราภรณ์ ปนาทกูล (2531, น.29-39) ได้แบ่งการเล่นของเด็กไทยเป็น 5 กลุ่มดังนี้

1. การเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูดและการฟัง
2. การเล่นที่เน้นทักษะด้านการนับ การคาดคะเน การกะระยะ การจำแนกประเภท จำแนกพวกจำแนกเสียง
3. การเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการคิด การใช้ไหวพริบปฏิภาณ ความคล่องแคล่วว่องไว การเลือกตัดสินใจ
4. การเล่นที่เป็นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเขียนการลากเส้น การเขียนรูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว
5. การเล่นที่เน้นการปลูกฝังค่านิยมทัศนคติด้านต่างๆ

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าเกมการละเล่นพื้นบ้านมีผู้จัดประเภทไว้หลายลักษณะ สามารถแยกได้หลายประเภทแตกต่างกันออกไปตามพฤติกรรมที่แสดงออก จำนวนผู้เล่น สถานที่ วัฒนธรรม ลักษณะการเล่นกฎเกณฑ์ต่างๆ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น การวิ่ง การกระโดด การเล่นในร่มเล่นกลางแจ้ง การมีอุปกรณ์ที่หาง่ายในท้องถิ่น ไม่มีอุปกรณ์มีกฎกติกา ไม่มีกติกามีบทร้อง ไม่มีบทร้อง นอกจากนี้ยังช่วยปลูกฝังและส่งเสริมคุณธรรมด้านต่างๆ ได้แก่ ความมีวินัย ความสามัคคี การรู้แพ้รู้ชนะรู้อภัย การอดทนรอคอย ฝึกการสังเกตเชาว์ไหวพริบ อีกทั้งมีส่วนช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานมีความสุขมองโลกในแง่ดี

ในงานวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ได้นำเกมการละเล่นพื้นบ้านมาเป็นกิจกรรมประกอบการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับปฐมวัย ได้แก่ งูกินหาง เป่ากบ กระต่ายขาเดียว รีรีข้าวสาร กาฟักไข่ เก้าอี้ดนตรี ลิงชิงหลัก แข่งเรือบก และมอญซ่อนผ้า ซึ่งจะขอกล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของเกมการละเล่นพื้นบ้าน ที่นักวิชาการหลายท่านกล่าวไว้ ดังนี้

2.4.5 คุณค่าและประโยชน์ของเกมการละเล่นพื้นบ้าน

ได้มีผู้กล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของเกมการละเล่นพื้นบ้านไว้หลายทัศนะ กล่าวคือ

ผะอบ โปษะกฤษณะ (2532) ได้สรุปคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยซึ่งแบ่งเป็น คุณค่าทางวัฒนธรรม ด้านสังคม และด้านภาษา ดังนี้

ด้านวัฒนธรรม

การละเล่นของเด็กไทย มีลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของเด็กปรากฏอย่างชัดเจน คือ

1. เสริมสร้างพลานามัยให้สมบูรณ์

2. เสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ให้เจริญ เช่น ทักษะในการใช้สายตาสังเกต ทักษะในการเคลื่อนไหวอวัยวะ

3. ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกให้มีไหวพริบ ฝึกการคาดคะเนด้านสังคม

3.1 การละเล่นของเด็กไทยสะท้อนภาพของสังคมไทยในด้านต่าง ๆ เช่น สภาพความเป็นอยู่ อาชีพ เป็นต้น

3.2 การละเล่นช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นทางกายภาพและทางจิตใจ ฝึกให้เป็นผู้ที่มีระบบระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ มีความสามัคคีในหมู่คณะ เมื่อเติบโตขึ้นเด็ก ๆ เหล่านี้ก็จะมีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะเป็นกำลังของชาติอันเป็นคุณค่าทางสังคมอันพึงปรารถนา

ด้านภาษา

บทร้องประกอบการร้องของเด็ก มีคุณค่าทางภาษาทั้งในแง่วรรณศิลป์และในแง่การสื่อสาร ในแง่วรรณศิลป์นั้น บทร้องมีรูปแบบไม่จำกัดตายตัว มีการใช้คำเป็นวรรคสั้น ๆ และมีเสียงสัมผัสคล้องจอง ทำให้เกิดความไพเราะทำนองที่ใช้ร้องเป็นทำนองง่าย ๆ มีจังหวะเข้ากับวิธีเล่น มีการใช้คำเลียนเสียงต่าง ๆ และมีการใช้สัญลักษณ์ในเนื้อร้อง แฝงความหมายที่น่าสนใจ ในแง่ของการสื่อสารนับว่าบทร้องประกอบการละเล่น ได้มีส่วนช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะมีทั้งคำคล้องจอง คำถาม คำตอบ และคำพูดที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กได้รับความ

สนุกสนานในการใช้ภาษาสื่อสารไปด้วย ช่วยพัฒนาการทางด้านความคิดและการสังเกตได้เป็นอย่างดี

สาร สาระทัศนานันท์ (2544) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านไว้ว่า ธรรมชาติของมนุษย์ เกิดมาย่อมมีการเคลื่อนไหว จะอยู่นิ่งไม่ได้ยิ่งเป็นเด็กแล้วต้องมีการเคลื่อนไหวบ่อย ๆ ทั้งนี้เพื่อบริหารร่างกายให้เจริญเติบโต การเคลื่อนไหวหรือการออกกำลังกายนับเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งของมนุษย์ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ตลอดจนผู้สูงอายุ และมนุษย์ผู้มีนิสัยชอบสังคม คือ ชอบรวมกันอยู่เป็นกลุ่ม

หรรษา นิลวิเชียร (2535) ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้ การรู้จักดัดแปลง คิดยืดหยุ่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงชา ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ม้าก้านกล้วยสมมุติเป็นม้า การเล่นจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เด็กจะสร้างภาพพจน์ และเรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะฝึกเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เด็กจะศึกษาหาวิชาใหม่ ๆ จากการเล่นวัสดุ สิ่งของ จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญมากต่อชีวิตในวัยเด็ก การเล่นชนิดต่าง ๆ จะส่งผลให้เด็กมีความเจริญงอกงามและพัฒนาการครบทุกด้าน

ทิพวรรณ คันธา (2540) ได้กล่าวถึง คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้าน ว่าเป็นการเล่นที่สามารถส่งเสริมกล่าวเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้เป็นอย่างดี เพราะผู้เล่นได้เคลื่อนไหว ได้ออกกำลังกาย รู้จักเคารพกติกาในการเล่น รู้จักการรอคอย มีความอดทน รู้แพ้รู้ชนะและให้อภัย ช่วยเสริมสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ ตลอดจนผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านให้คงอยู่

กรมวิชาการ (2540) กล่าวว่า การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลองสร้างสรรค์ความคิดแก้ปัญหา และค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยพัฒนาร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม เป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อมกับธรรมชาติรอบตัว "การเล่น" เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก

สุชา จันทร์เอม (2541) ได้กล่าวว่า การเล่นของเด็กเน้นการฝึกมารยาทของเด็กได้ดียิ่ง เด็กจะรู้จักคิด รู้จักกระทำที่ถูกจากการเล่น รู้จักความยุติธรรม รู้จักการรับการให้ และช่วยพัฒนาให้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ผ่อนคลายความตึงเครียด ในชีวิตประจำวันของเด็ก

สำนักงานคณะกรรมการ การประถมศึกษาแห่งชาติ (2533) ได้ให้ความสำคัญของการละเล่น ไว้ว่าการละเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาและการเรียนรู้ของเด็ก

พัชรี สวนแก้ว (2536) ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญมากต่อเด็ก เพราะนอกจากจะเป็นธรรมชาติของเด็กแล้ว การเล่นยังเป็นสิ่งที่นำไปสู่การเรียนรู้จักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งเหล่านี้จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้แก่เด็ก นอกจากนี้การเล่นยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาไปสู่วิถีทางการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ประสบการณ์ที่เด็กได้จากการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบต่อตนเอง ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

สรวงธร นาวาผล (2542) กล่าวว่า การเล่นสำหรับเด็กมีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ พัฒนาการของสมอง เสริมสร้างความฉลาด พัฒนาสติปัญญา พัฒนาอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การเล่นช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยของเด็กได้เรียนทักษะต่าง ๆ จากการเล่น เด็กได้เรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างจากการเล่น

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542) ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นซึ่งมีความสำคัญกับเด็กมาก ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกเพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นจะเป็นการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น ถ้าครูจัดเตรียมการเล่นอย่างมีจุดประสงค์ และพร้อมที่จะให้การเล่นเป็นการเรียนรู้ที่สนุก การเล่นของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต ได้มีโอกาสทดลอง สร้างสรรค์ความคิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นมีอิทธิพลและมีผลต่อการเจริญเติบโตของเด็ก ช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

วิราภรณ์ ปนาทกูล (2531, น.18-19) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านดังนี้ คือ

1. เป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่ซึ่งทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่คณะเป็นสิ่งที่มีความสุขสนุกสนาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีอุปนิสัยรักหมู่คณะ ฝึกให้รู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม อันจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กให้ดีขึ้น

2. เป็นการเล่นที่ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็จะเป็นวัสดุที่หาง่ายสะดวกสบายและประหยัด ซึ่งเหมาะสมกับสภาพโรงเรียน

3. ไม่มีกติกาซับซ้อนเป็นการเล่นที่ง่าย เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนานเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ที่จะคิดการเล่นและกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม

4. เป็นการเล่นเพื่อออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้มีความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกาย ในขณะเดียวกันก็ฝึกความเป็นคนช่างสังเกตมีไหวพริบความแม่นยำ การ

ตัดสินใจและความพร้อมเพียง การเล่นจึงไม่มีผู้แพ้ผู้ชนะการเล่นบางประเภทมีเนื้อร้องและบทสนทนาประกอบทำให้เพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

ชมรมคณาจารย์เด็ก ยังกล่าวถึงประโยชน์ของเกมการละเล่นพื้นบ้านอีก ดังนี้ (คณาจารย์ชมรมเด็ก 2545, น.16-17)

1. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ เช่นส่งเสริมพัฒนาการทางกายในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วงต่างๆให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบายร่าเริงแจ่มใสปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆได้ดี ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม คือทำให้เด็กรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ รู้จักร่วมมือกันและการสร้างมิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนั้นการเล่นของเด็กยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือการใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหาและส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นต้น

2. การเล่นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กจัดว่าเป็นการศึกษาอย่างหนึ่ง เช่น เด็กที่เล่นตุ๊กตาจะเรียนรู้รูปร่างลักษณะและส่วนประกอบของตุ๊กตา ตลอดจนสีและสิ่งที่ใช้ในการประดิษฐ์ตุ๊กตา เมื่อเด็กเจริญขึ้นก็จะสามารถเรียนรู้จากการเล่นมากยิ่งขึ้น นั่นคือการเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรู้กว้างขวาง

3. การเล่นช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นเด็กจะได้แสดงออกได้ระบายอารมณ์และความต้องการต่างๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด เมื่อเด็กมีความต้องการเช่น เด็กต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่งแต่ไม่ได้รับการตอบสนอง เด็กมักจะสมมติว่าได้รับโดยการเล่นเป็นการจุนเจือสิ่งที่เด็กขาดหายไป การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันของเด็ก ช่วยให้เด็กรู้จักวางแผนทำสิ่งต่างๆ และช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดกับตนอีกด้วย

4. การเล่นช่วยฝึกฝนมารยาทที่ดีให้แก่เด็ก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่นทำให้เด็กรู้จักผิดถูก รู้จักการแพ้ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรม และความซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะการเล่นบางประเภทฝึกให้เด็กเป็นคนอดทน เสียสละ และสร้างความเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่นๆ

2.4.6 เกมการละเล่นพื้นบ้าน คุณค่าด้านต่างๆที่ใช้ในการวิจัย

เนื่องจากเกมการละเล่นพื้นบ้านมีกฎ กติกาและวิธีการเล่น ผู้วิจัยขออธิบายคุณค่าของเกมด้านต่างๆ ดังนี้

1) เกมการละเล่นงูกินหาง (กระทรวงวัฒนธรรม, 2558) การเล่นงูกินหางไม่มีอุปกรณ์การเล่นใดๆ สามารถเล่นได้ทุกโอกาสจะมีเล่นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ส่วนมากผู้ใหญ่จะเล่นในเทศกาลสำคัญ เช่น สงกรานต์ ส่วนเด็ก ๆ จะเล่นทุกโอกาสที่เด็กๆ รวมกันซึ่งมีวิธีการเล่นดังนี้ เริ่มเล่นเมื่อผู้เล่นพร้อมกันแล้วจะเริ่มด้วยการเสี่ยงถ้าใครแพ้คนนั้น ก็จะออกเป็นพ่องู ส่วนผู้ชนะก็จะได้เล่นเป็นแม่งูและลูกงูส่วนมากในกลุ่มผู้เล่นจะเลือกเอาคนที่มีร่างกายแข็งแรงหรือรูปร่างใหญ่ในทีม เป็นแม่งู เพื่อเอาไว้ป้องกันลูกงู เมื่อได้ผู้เล่นแล้วพ่องูและแม่งูจะยืนหันหน้าเข้าหากัน ส่วนแม่งูจะมีลูกงูกอดเอวต่อแถวไปข้างหลังแล้วพ่องูจะเริ่มถามแม่งูว่า

พ่องู "แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน"

แม่งู "กินน้ำบ่อโสกโยกไปโยกมา" พร้อมแสดงอาการส่ายตัวไปมา

พ่องู "แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน"

แม่งู "กินน้ำบ่อหินบินไปบินมา" พร้อมแสดงอาการบินไปบินมา

พ่องู "แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน"

แม่งู "กินน้ำบ่อทรายย้ายไปย้ายมา" พร้อมแสดงอาการส่ายตัวไปมา

พ่องู "กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว"

เมื่อพ่องูกล่าวเสร็จพ่องูจะเริ่มไล่จับลูกงูที่กอดเอวแม่งูอยู่ส่วนแม่งูก็ จะพยายามป้องกันไม่ให้พ่องูไปแย่งลูกงูได้ เมื่อพ่องูจับลูกงูคนใดได้ลูกงูก็จะออกมายืนอยู่ต่างหากเพื่อรอเล่นรอบต่อไป ส่วนพ่องูจะพยายามแย่งลูกงูให้ได้หมดทุกตัวจึงจะถือว่าจบการเล่นรอบหนึ่ง เมื่อพ่องูจับลูกงูได้ทุกตัวแล้วก็จะเริ่มเล่นใหม่ โดยพ่องูคนเดิมจะกลับไปเป็นแม่งูในรอบต่อไป

คุณค่า

1. ให้ความสนุกสนานในกลุ่มผู้เล่น
2. ฝึกให้เกิดความสามัคคีในกลุ่มผู้เล่น
3. ฝึกฝนการต่อสู้และการหลบหลีกภัยที่จะเกิดกับตน
4. ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มตั้งแต่วัยเด็ก
5. ได้ออกกำลังกาย ทำให้ร่างกายแข็งแรง

2) เกมการละเล่นเป่ากบ (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม, 2559) เป่ากบเป็นการเล่นอย่างหนึ่งของเด็ก เล่นกันทั้งเด็กชายและหญิง ผู้เล่นมีจำนวน 2 คน หรือเป็นทีมก็ได้ สถานที่เล่น ในที่ร่มใช้พื้นที่เรียบๆ เช่น พื้นซีเมนต์ พื้นกระดาน หรือพื้นโต๊ะ ซึ่งผู้เล่นจะเอายางเส้น (ยางวง) จะเป็นวง

เล็กหรือวงใหญ่ หรืออาจจะเป็นวงสีต่างๆ อยู่ที่ความชอบ ได้แก่ สีเขียว สีแดง สีน้ำตาล เป็นต้น นำมาวางบนพื้นคนละ 1 เส้น ให้ อยู่ห่างกันประมาณ 1 ฟุต ผู้เล่นจะผลัดกันเป่ายางเส้น (ยางวง) ของตนไปข้างหน้าทีละน้อยๆ จนยางเส้นทั้งสองมาอยู่ใกล้กันผู้เล่นคนใดเป่าให้ยางเส้นของตนไปทับยางเส้นของฝ่ายตรงข้ามได้ก็จะเป็นผู้ชนะ ฝ่ายแพ้จะต้องจ่ายรางวัลให้กับผู้ชนะซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นยางเส้น (ยางวง) แต่อาจให้รางวัลอื่นๆ ก็ได้ตามแต่จะตกลงกัน

คุณค่า/แนวคิด/สาระ

1. การเล่นเป่ากบ เป็นการเล่นที่ให้ความสนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึก การรู้กำหนดจังหวะและกะระยะด้วย

2. การเล่นเป่ากบเป็นการฝึกสังเกต ไหวพริบในการเป่าของคู่ต่อสู้ซึ่งจะเป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้เด็กรู้จักคิดให้รอบคอบก่อนที่จะเป่า ถ้าเป่าโดยไม่คิดอาจจะผิดพลาดได้ จนทำให้ต้องแพ้

3. เป็นการฝึกเด็กรู้จักความรัก ความสามัคคี

3) เกมการละเล่นกระต่ายขาเดียว (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม, 2559) ขีดเส้นแบ่งเขตบนพื้น และมีเขตจำกัดเส้นออกไว้ด้วย แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน ตกลงกันว่าใครจะเป็นกระต่ายก่อน กลุ่มที่เป็นกระต่ายจะคิดคำขึ้นหนึ่งคำ ให้มีพยางค์เท่ากับจำนวนคนในหมู่และจำต้องกำหนดพยางค์ให้แต่ละคนด้วย เมื่อคิดคำได้แล้วหมู่ที่เป็นฝ่ายเล่นทั้งหมดก็จะเป็นผู้เลือกว่า จะเอาพยางค์ใด ฝ่ายกระต่ายคนที่มีพยางค์ตรงกับที่โดนเลือกก็จะวิ่งกระโดดขาเดียวให้เร็วที่สุด และไล่จับแตะคนในฝ่ายเล่น ถ้าคนใดโดนจับหรือถูกตัวกระต่ายก็ต้องออกจากการเล่น แต่ถ้ากระต่ายเปลี่ยนขาหรือขาแตะพื้นจะต้องเปลี่ยนเป็นกระต่ายตัวใหม่ที่ฝ่ายเล่นจะเลือก เมื่อฝ่ายเล่นถูกไล่ตีจนหมดแล้วก็ถือว่าแพ้ ต้องมาเป็นฝ่ายกระต่ายบ้าง

ตัวอย่างการเล่น

ฝ่ายกระต่ายมีสมาชิก 4 คน ก็คิดคำ 4 พยางค์ เช่น ทุเรียนหมอนทอง คนแรกเป็น “ทุ” คนที่2 เป็น“เรียน” คนที่3 เป็น“หมอน” คนที่4 เป็น“ทอง” เมื่อฝ่ายเล่นเรียก“ทอง” คนที่เป็นทองต้องกระโดด ขาเดียวไล่จับคนฝ่ายเล่น ถ้าเท้าตกถึงพื้นฝ่ายเล่นจะเลือกคนใหม่อีก จนกว่าจะหมด ถ้าฝ่ายกระต่ายแตะได้ก่อน หรือฝ่ายเล่นวิ่งออกนอกเส้นแบ่งเขต จะหมดสิทธิ์เป็นฝ่ายเล่นต้องมาเป็นฝ่ายกระต่ายแทน

คุณค่า

1. ได้ออกกำลังกายทำให้มีร่างกายที่แข็งแรง
2. ทำให้มีสุขภาพจิตที่ดี ส่งผลให้พัฒนาการทางด้านสติปัญญาได้อย่างรวดเร็ว
3. มีความเพลิดเพลิน มีสุนทรียภาพในการเล่น ร่าเริงแจ่มใส
4. ได้เข้ารวมกลุ่มกับเพื่อนๆ ทำให้รู้จักการอยู่รวมกันและเล่นกันเป็นหมู่คณะ

4) เกมการละเล่นรีรีข้าวสาร (กระทรวงวัฒนธรรม, 2558) เป็นการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยในสมัยก่อน ซึ่งในปัจจุบันนี้อาจจะไม่ค่อยได้พบเห็นกันบ่อยหนัก เนื่องจากวัฒนธรรมในชาติต่างๆ ได้เข้ามาแพร่หลายในประเทศไทยเรา จึงทำให้การละเล่นพื้นบ้านแบบไทยๆได้หายสาปสูญไปในยุคสมัยนี้

กติกาการเล่น

จับไม้สั้นไม้ยาว ว่าใครจะเป็นประตู ให้ผู้เล่น 2 คน ยืนเอามือประสานกันเหนือศีรษะเป็นประตูโค้ง คนอื่นๆ เกาะไหล่กันลอดใต้โค้งไปเรื่อยๆ สองคนที่เป็นประตูจะร้องเพลงประกอบเวลา แถวลอดใต้โค้ง หัวแถวจะต้องเดินอ้อมหลังคนที่เป็นประตูครั้งละหน เมื่อจบเพลงสอง คนที่เป็นประตูจะกระดุกแขนลงกั้นคนสุดท้ายให้อยู่ระหว่างกลาง คัดออกไป คนข้างหลังต้องระวังตัวให้ดี ไม่เช่นนั้นตัวเองจะต้องออกจากการเล่น ต้องผ่านให้ได้หมดทุกคนจึงจะจบ

เนื้อเพลง

รีรีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกท้องใบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้ให้ดี

เมื่อถึงคำสุดท้าย ซุ้มประตูก็จะลดมือลง กักตัวผู้เล่นที่เดินผ่านมา ผู้เล่นที่ถูกกักตัวจะถูกคัดออก หรืออาจจะถูกลงโทษด้วยการให้รำหรือทำท่าทางอะไรก็ได้

คุณค่า

1. เพลิดเพลิน จิตใจร่าเริง แจ่มใส ซึ่งจะทำให้เด็กๆยอมรับในกฎเกณฑ์กติกาในการเล่น
2. ได้ออกกำลังกายพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายให้แข็งแรง
3. หัดให้เด็กมีไหวพริบ ปฏิภาณ และรู้จักใช้กลยุทธที่จะให้ตนรอดจากการถูกคล้องตัวไว้
4. หัดให้เด็กรู้จักทำงานเป็นกลุ่มโดยหัวแถวต้องพยายามพาแถว โดยเฉพาะคนสุดท้ายให้รอดพ้นจากการถูกกักตัวให้ได้

5) เกมการละเล่นกาฟักไข่ (จณัญศิณีนาศ วิรัญกูล, 2556) เป็นอีกหนึ่งการละเล่นที่เคยได้ยินชื่อ แต่หลายคนไม่ทราบกติกา โดยวิธีการเล่นก็คือ ใช้อะไรก็ได้ลักษณะกลม เท่าจำนวนคนเล่น ยกเว้นผู้ที่เป็นกา 1 คน มาสมมติว่าเป็น "ไข่" แล้วเขียนวงกลมลงบนพื้น 2 วง วงแรกมีขนาดใหญ่ และอีกวงหนึ่งอยู่ข้างในวงแรก ขนาดเล็กกว่าวงแรก วางไข่ทั้งหมดไว้ในวงเล็ก ให้คนใดคนหนึ่งเป็นกา ยืนในวงกลมวงใหญ่ หรือนั่งคร่อมวงกลมเล็ก นอกนั้นทุกคนยืนรอบนอกวงกลมวงใหญ่ คอยแย่งไข่ คนเป็นกามีหน้าที่ป้องกันไข่ ไม่ให้ถูกแย่งไป

กติกาของกาฟักไข่ ผู้เล่นเป็นอีกาจะเข้าไปอยู่ในวงกลมที่ขีดไว้ คนอื่นๆอยู่นอกวงกลมพยายามแย่งเอาก้อนหินที่สมมุติว่าเป็นไข่มาให้ได้ อีกาจะปัดป่ายแขนขาไปมา ถ้าโดนผู้ใดผู้นั้น

จะต้องมาเล่นเป็นอีกาแทนทันที แต่ถ้าไข่ถูกแย่งหมด อีกาจะต้องไปตามหาไข่ที่ผู้อื่นซ่อนไว้ให้เจอ หากหาไม่พบจะถูกจูงหูไปหาไข่ที่ซ่อนไว้ เพื่อเป็นการลงโทษ

คุณค่า

1. เด็กได้ใช้ไหวพริบในการขยับแขนและขา เพื่อป้องกันไข่ และฝ่ายที่แย่งไข่ก็ต้องคิดว่าจะหลอกล่อผู้ที่เป็นกาอย่างไร เพื่อให้แย่งไข่ออกมาได้

2. ทำให้เด็กมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน คลาดเครียด

3. ได้ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไวของแขนขาและตา

4. เนื่องจากเด็กที่เป็นกาจะต้องมีใจจดจ่องคอยดูว่า ผู้เล่นคนใดจะแย่งไข่ ฝ่ายที่แย่งไข่ก็ต้องมีสมาธิรอจังหวะดี ๆในการจะเข้าไปแย่งไข่ออกมา

6) เกมการละเล่นเก้าอี้ดนตรี (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม, 2559) วิธีเล่น ตั้งเก้าอี้เรียงเป็นวงกลมให้เก้าอี้มีจำนวนน้อยกว่าผู้เล่น 1 ตัว แล้วให้ผู้เล่นยืนเป็นวงกลมล้อมเก้าอี้ เมื่อเพลงขึ้นให้ผู้เล่นเดินไปรอบวงพร้อมกับรำไปด้วยให้เข้าจังหวะเพลง พอเพลงหยุดผู้เล่นต้องรีบนั่งลงบนเก้าอี้ ผู้ใดที่ไม่มีที่นั่งต้องออกจากการแข่งขันไป แล้วดึงเก้าอี้ออกไป 1 ตัว จากนั้นก็เริ่มเล่นต่อไปจนกระทั่งเหลือผู้เล่น 2 คนสุดท้าย และเหลือเก้าอี้ 1 ตัว ผู้ใดที่นั่งได้ก่อนเป็นผู้ชนะ

คุณค่า

1. ช่วยฝึกให้เด็กๆมีไหวพริบในการเอาตัวรอด

2. ฝึกให้เด็กๆมีน้ำใจนักกีฬา

3. ช่วยให้เพลิดเพลิน กับการละเล่น อีกทั้งเป็นการออกกำลังกาย

7) เกมการละเล่นลิงชิงหลัก (บ้านมหา, 2556) "ลิง" เป็นตัวของเด็กที่เล่นในเกมนี้ "หลัก"อาจจะใช้เสาบ้านที่มีใต้ถุนสูง หรือ หลักที่ถูกฝังเว้นระยะใกล้ ไกล เพียงพอต่อผู้เล่น

วิธีการเล่น

ผู้เล่นคนหนึ่ง สมมุติว่าเป็น "ลิงหลักลอย" ไม่มีหลักจับ อีก 2 คน เป็นลิงจับหลัก ผู้เป็นลิงหลักลอยต้องพยายามแย่งหลัก ในขณะที่ผู้เล่นทั้งหมดเปลี่ยนที่กัน ส่วนมากมักจะใช้สี่หลัก ผู้ที่เป็นลิงชิงหลักต้องคอยสังเกตดูว่าตนจะชิงหลักไหนได้สะดวก ก็รีบวิ่งไปชิงหลักนั้นไว้ ถ้าจับหลักได้ก่อน ผู้ที่มาช้าก็เป็นลิงหลักลอย คอยชิงหลักของคนอื่น บางคนทำท่าเปลี่ยนแล้วไม่เปลี่ยนเป็นการล่อหลอก ถือว่าเท้ายังยึดหลักอยู่ ผู้อื่นจะชิงไม่ได้

คุณค่า

1. ฝึกไหวพริบการตัดสินใจและการช่างสังเกต ว่าคนไหนจะเปลี่ยนหลัก เราควรจะวิ่งไปหลักใด

2. ได้ผ่อนคลาย ได้ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

3. ได้ออกกำลังกาย โดยเฉพาะส่วนขา เพราะการละเล่นนี้จะต้องมีการวิ่งเพื่อเปลี่ยนหลัก

4. ฝึกสมาธิ

8) เกมการละเล่นแข่งเรือบก (ชัชชัย โกมารทัต, 2549)ไม้กระดาน 2 แผ่น ยาวประมาณ 1 วาเศษ พร้อมเชือกที่จะใช้รัดหลังเท้าติดกับไม้วิธี การเล่น ผู้เล่นแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 2-5 คน โดยจะรัดเท้าทั้ง 2 ข้าง ไว้กับกระดาน 2 แผ่น มือจับเอวหรือจับไหล่ของผู้ที่อยู่ข้างหน้า อาศัยความพร้อมเพรียงจะยกเท้าซ้ายพร้อม ๆ กัน ดันไม้กระดานไปข้างหน้า กลุ่มใดถึงเส้นชัยก่อนถือว่าชนะ แต่เดิมบริเวณหลังวัดเนินกุ่ม ตำบลเนินกุ่ม อำเภอบางกระทุ่ม จังหวัดพิษณุโลกมีลำคลอง สามารถแข่งขันเรือยาวเป็นประจำทุกปี ต่อมาแม่น้ำลำคลองตื้นเขิน ชาวตำบลเนินกุ่ม จึงจัดการละเล่นพื้นบ้าน "การแข่งขันเรือบก" ขึ้นในงานประจำปีของวัดเนินกุ่ม ระหว่าง วันแรม 1-2 ค่ำ เดือน 10 ของทุกปี (ประมาณเดือนกันยายน)

คุณค่า

1. เป็นการส่งเสริมการออกกำลังกาย

2. ฝึกความขยัน อดทน มานะพยายาม

3. เป็นการส่งเสริมความสามัคคี

4. ฝึกเด็กให้รู้จักมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะและรู้อภัย

9) เกมการละเล่นมอญซ่อนผ้า ของบ้านหนองขาว ตำบลหนองขาว อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี เป็นการละเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อน ปัจจุบันชาวบ้านหนองขาวยังคงรักษารูปแบบการละเล่นดังกล่าวให้แก่เยาวชนรุ่นหลังได้สืบทอดต่อไป จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัด

จำนวนอุปกรณ์

- ผ้า 1 ผืน

วิธีเล่น

1. หาคนที่เป็นมอญ 1 คน

2. คนอื่นที่ไม่ได้เป็นมอญ นั่งล้อมเป็นวงกลม หันหน้าเข้าข้างในวงแล้วร้องเพลงมอญซ่อนผ้า ดังนี้

มอญซ่อนผ้า
ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง
ไว้โน่นไว้นี่
ฉันจะตีก้นเธอ

3. ในขณะที่ผู้ที่นั่งร้องเพลงมอญจะถือผ้าแอบไว้เดินไปรอบวง ระหว่างเดินก็จะวางผ้าลงที่พื้นข้างหลังผู้เล่นคนใดคนหนึ่งในระยะที่ผู้นั่งจะเอื้อมมือมาถึง แล้วเดินทำท่าว่ายังมีผ้าอยู่ใน

มือเพื่อไม่ให้เพื่อนผิดสังเกต เมื่อเดินมาถึงที่วางผ้าไว้ก็หยิงผ้าขึ้นมาตีผู้ที่นั่งอยู่ข้างหน้าผ้า ผู้ที่ถูกไล่ตีต้องวิ่งให้รอบวง และเมื่อมาถึงที่นั่งของตนก็จะนั่งลงที่เดิม มอญก็จะหาที่ซ่อนต่อไป

4. ในขณะที่มอญกำลังหาที่ซ่อนผ้า ผู้ที่นั่งอยู่ใช้มือคลำไปข้างหลัง เพื่อจะได้พบผ้าที่มอญอาจจะมาวางไว้ข้างหลังตนถ้าหยิบผ้าได้ก่อนมอญจะมาถึงก็ต้องหยิบผ้าขึ้นและลุกขึ้นวิ่งไล่ใช้ผ้าตีมอญ มอญจะวิ่งหนีไปรอบวงแล้วมานั่งแทนที่ ผู้นั้นก็จะเป็นมอญแทนและหาที่ซ่อนผ้าไว้ข้างหลังคนอื่นต่อไป

คุณค่า

1. ฝึกให้ผู้เล่นเป็นคนช่างสังเกต

2. ได้ออกกำลังกาย ฝึกความพร้อมเพรียงในการร้องเพลงประกอบการเล่น (กระทรวงวัฒนธรรม, 2558)

การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก กล่าวคือ ส่งเสริมพัฒนาการทางกายในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วงต่างๆให้เจริญเติบโต เมื่อเด็กได้เล่นเด็กจะได้แสดงออกได้ระบายอารมณ์และความต้องการต่างๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือการใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหาและส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก และช่วยปลูกฝังมารยาทที่ดีให้กับเด็ก

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดวงพร สุขธิติพัฒน์ (2553, น.48) การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยผลการศึกษาพบว่าหลังจากเด็กปฐมวัยได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยเด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยสามารถส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการนับการรู้ค่าจำนวนและการจำแนกสูงขึ้น

วารุนีย์ พันธ์ศรี (2551, น.45-46) ผลการใช้เพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกลไกของเด็กปฐมวัยเพื่อศึกษาผลของการใช้เพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกลไกของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างได้แก่เด็กชายเด็กหญิงอายุระหว่าง 5-6 ขวบวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็ก กลุ่มตัวอย่างและวิเคราะห์หว่างคะแนนเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของสมรรถภาพทางกลไกของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างวิเคราะห์โดยใช้สถิติ t-test for dependent samples ผลการวิจัยพบว่าสมรรถภาพทางกลไกของเด็กปฐมวัยหลังการใช้แผนการสอนการใช้เพลง

ประกอบการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกลไกของเด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองพบว่า สมรรถภาพทางกลไกทั้ง 6 ด้านคือการนั่งงอตัวไปข้างหน้า (sit and reach) การลุก-นั่ง 30 วินาที (sit-ups 30 second) การวิ่งเร็ว 20 เมตร (20 meter dash) การยืนกระโดดไกล (standing boardjump) การวิ่งเก็บของ 3 จุด (three objects shuttle run) การขว้างลูกบอลไกล (throw a ball) เด็กมีสมรรถภาพทางกลไกที่สูงขึ้นทุกด้าน

ชาลินี อัยฎาภาวกูร (2551, บทคัดย่อ) ผลของการฝึกเกมพลศึกษาที่มีต่อการปรับตัวทางสังคมของเด็กปฐมวัยเพื่อศึกษาผลของการฝึกเรียนพลศึกษาที่มีต่อการปรับตัวทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คนคือกลุ่มทดลองได้รับการฝึกเกมพลศึกษากลุ่มควบคุมได้รับการเล่นตามมุมประสบการณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสังเกตพฤติกรรมการปรับตัวทางสังคมแผนการฝึกเกมพลศึกษาและแผนการเล่นตามมุมประสบการณ์การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า (1) ภายหลังการทดสอบกลุ่มที่ได้รับการฝึกเกมพลศึกษามีคะแนนการปรับตัวทางสังคมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) ภายหลังการทดลองกลุ่มที่ได้รับการเล่นตามมุมประสบการณ์มีคะแนนการปรับตัวทางสังคมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (3) ภายหลังการทดลองกลุ่มที่ได้รับการฝึกเกมพลศึกษามีคะแนนการพัฒนาการปรับตัวทางสังคมสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการเล่นตามมุมประสบการณ์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อัจจิมา อ่อนน้อม (2554, บทคัดย่อ) ผลการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยต่อการพัฒนาสัมพันธภาพของเด็กปฐมวัยเพื่อศึกษาการพัฒนาสัมพันธภาพของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยและเปรียบเทียบการพัฒนาสัมพันธภาพของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลองใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยโดยใช้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวเปรียบเทียบก่อนการทดลองและหลังการทดลองโดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวที่เป็นนักเรียนชาย-หญิงอายุระหว่าง 5-6 ปีได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และหาความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้การคำนวณในโปรแกรมสำเร็จรูป และวิเคราะห์เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังจากการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยมีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมสูงขึ้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

วีรพงศ์ บุญประจักษ์ (2545, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยศึกษากับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนศิริรักษ์วิทยาแขวงบุคคโลเขตธนบุรีจำนวน 10 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยก่อนจัดประสบการณ์และระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยในแต่ละช่วงสัปดาห์มีพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมสูงขึ้นแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001

วราภรณ์ รักวิจัย (2540, น.83-87) การสอนภาษาอังกฤษให้กับเด็กวัยนี้ต้องทำให้เด็กสนใจรู้สึกว่าเป็นเรื่องง่ายและสนุกสนาน โดยใช้วิธีการสอนที่เป็นธรรมชาติ ใช้สื่อการสอนที่หลังมีภาพประกอบและควรมีกิจกรรมให้เด็กๆทำควบคู่ไปด้วยจึงจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดและยังเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไปโดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือสามารถพูดเข้าใจได้ดีสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้นๆได้ และยังได้เรียนรู้คำตอบจำนวนมากพอสมควรและสามารถนำมาใช้ได้การจัดกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้กับเด็กปฐมวัยนั้นมีหลายรูปแบบเช่น การเล่านิทาน การสนทนา การอภิปราย การทำงานศิลปะสร้างสรรค์ต่างๆ และยังรวมถึงการร้องเพลง และการเล่นเกม กิจกรรมเหล่านี้จะเปิดโอกาสให้เด็กได้สนทนาซักถาม และแสดงความคิดเห็นด้วยตนเองในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยต้องอยู่ในรูปแบบบูรณาการ เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการครบทั้ง 4 ด้านและต้องแสดงออกทางภาษามากที่สุด

พรรณี นิลสุวรรณ์ (2555, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนจิราภรณ์ อำเภอรัตภูมิ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 30 คน ระยะ เวลาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 60 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แผนการจัดประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้าน เกมการละเล่นพื้นบ้าน แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.78 และแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียน ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลองกับนักเรียนที่มีกลุ่มเดียวโดยมีการทดสอบ ก่อนเรียน- หลังเรียน (One –Group Pretest – Posttest Design) และวิเคราะห์ข้อมูลโดยทดสอบที (t – test Dependent Sample) ผลการวิจัย พบว่า 1.การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะทางคณิตศาสตร์ โดยภาพรวมและรายด้าน คือ การเปรียบเทียบด้านขนาด จำนวน สัดส่วนและตำแหน่ง ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนการจัดประสบการณ์ และหลังจัดประสบการณ์โดยการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน โดยภาพรวมและรายด้านมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .01 2.ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 2.96) เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า อยู่ในระดับมากทุกประเด็น ประเด็นที่ค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เกมมีความน่าสนใจ นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกม ใช้เวลาเหมาะสมในการเล่นเกม บรรยากาศในการเรียนน่าสนใจสนุกสนานและกิจกรรมการเรียนรู้สร้างความเข้าใจระหว่างครูกับนักเรียน ($\bar{X}$= 3.00) ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำว่าประเด็นอื่น ๆ คือ เกมมีภาพประกอบสวยงาม ($\bar{X}$= 2.8)

Fatemeh Pasand at al (2014) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การส่งผลกระทบของเกมพื้นบ้านต่อการรับรู้ด้านพัฒนาการของการเคลื่อนไหวในนักเรียนชั้นประถมศึกษาหญิง” การวิจัยนี้เป็นการศึกษากลุ่มทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการส่งผลกระทบของเกมพื้นบ้านต่อการรับรู้ด้านพัฒนาการของการเคลื่อนไหวในนักเรียนชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 - 4 โรงเรียนประถมศึกษาชาโบกซ่า ประเทศอิหร่าน จำนวน 51 คนได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มกลุ่มตัวอย่างจะได้รับการฝึกเกมพื้นบ้าน 3 ครั้งต่อสัปดาห์ แต่ละครั้งใช้เวลา 45 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์แบบทดสอบ Bruinink- Oseretsky test of motor proficiency (BOTMP) ถูกนำมาใช้เพื่อวัดค่าเฉลี่ยความสามารถในการทรงตัวโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ถูกวัดและวิเคราะห์สมมติฐานการวิจัยผลการวิจัยพบว่าเกมพื้นบ้านมีความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการทรงตัวในขณะอยู่นิ่ง (F=3.790, P=0.03) รายการกระโดดในแนวราบเพื่อความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (F=4.671, P=0.014) โดยการสังเกตจากการทดลองการออกกำลังกายแบบพื้นบ้านส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านการเคลื่อนไหวของกลุ่มตัวอย่างและทำให้กลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวดีขึ้นการออกกำลังกายแบบพื้นบ้านสามารถนำมาใช้ในการวางแผนเพื่อปรับโครงการพัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาได้

Lefever (2007) ได้พัฒนาโปรแกรมการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอนุบาล และเด็กประถมศึกษาในประเทศไอซ์แลนด์ ซึ่งเรียกว่า “Hjalli model” ซึ่งมีหลักการในโปรแกรม คือ การจัดกลุ่มตามเพศ การเรียนรู้โดยไม่ใช้หนังสือ ใช้การเล่นและจัดกระทำกับวัตถุ ความสร้างสรรค์และจินตนาการ และการสอนนอกห้องเรียน การเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โปรแกรมการสอนภาษาอังกฤษสอนโดยเจ้าของภาษาซึ่งมาที่โรงเรียนและพบกับเด็กอย่างสม่ำเสมอและมีการจัดครูผู้ช่วยเพื่อให้เด็กมีความรู้สึกปลอดภัยโดยเฉพาะกับเด็กที่เล็กมากๆคือผู้ช่วยจะคอยช่วยให้เด็กเข้าใจและช่วยเชื่อมโยงทางภาษาให้แก่เด็ก การสอนใช้รูปแบบการเล่นแบบชี้แนะซึ่งอยู่ในหัวเรื่องที่รวมถึงการก้าวไปข้างหน้าอย่างมีเหตุผล การใช้เพลงและดนตรี การใช้ตัวใบ้ที่เห็นได้ด้วยตา การเคลื่อนไหวและการเชื่อมโยงระหว่างบุคคล การเชื่อมโยงภายในตนเองและการเล่นใน

สภาพแวดล้อมภายนอก ซึ่งหัวเรื่องในการสอนหลักตามระดับอายุของเด็กและสอดคล้องกับหัวเรื่องในหลักสูตรปกติของโรงเรียน จากการสัมภาษณ์พบว่าทั้งโรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาที่ใช้โปรแกรม “Hjalli model” ผู้อำนวยการโรงเรียนมีความพึงพอใจมากกับโปรแกรมการสอนภาษาอังกฤษและโปรแกรมนี้เป็นที่นิยมกับเด็กผู้ปกครองและครูท่านอื่นซึ่งทำให้การสอนภาษาอังกฤษถูกบรรจุเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรสำหรับเด็กอายุ 5-8 ปีในโรงเรียน ซึ่งหลักการสอนที่บรรจุเข้าไปในหลักสูตรของโรงเรียนเป็นดังนี้คือ เน้นที่การเล่นและความคิดสร้างสรรค์ ตารางเวลาที่มีประสิทธิภาพ การสอนนอกห้องเรียน การร่วมแรงร่วมใจเชิงบวกกับครูผู้ช่วย การช่วยเหลือเด็กในการเรียนรู้ และผลลัพธ์เชิงบวกสำหรับผู้เรียน อันได้แก่ การเพิ่มความเชื่อมั่น การมีทัศนคติเชิงบวก และการเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องสนุก

Burges (1970 อ้างถึงใน เมทินี ด่านยังอยู่, 2544, น.21) ได้ทดลองหาประสิทธิภาพของเกมคณิตศาสตร์จากหนังสือคู่มืออุปกรณ์ และเกมคณิตศาสตร์ที่ได้ทำการปรับปรุงเพื่อสอนความคิดรวบยอดและความชำนาญเรื่องจำนวนโดยแบ่งนักเรียน 12 ห้องเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทุกห้องเรียนจะเรียนตามปกติในครึ่งชั่วโมงแรกของการทดลองครึ่งชั่วโมงหลังกลุ่มทดลองจะได้เล่นเกมหรือกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่เกมทำการทดลองเป็นเวลานาน 8 สัปดาห์ปรากฏว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เมื่อได้เล่นเกมยุทธวิธีแล้วจะทำให้มีทัศนะคติที่ดีขึ้น แต่ในทางความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์และความชำนาญยังไม่ได้ผลแน่นอน

Kahn (2008, unpaged) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่ส่งผลต่อสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนทางด้านพลศึกษาจะมีประโยชน์แก่เด็กประถมศึกษา ซึ่งถ้าเริ่มต้นได้เร็วเท่าใด เด็กก็จะได้รับผลดีมากเท่านั้น แต่ไม่มีการยืนยันว่า การเคลื่อนไหวจะส่งผลต่อสมองส่วนกลางหรือไม่ ดังนั้นผลการจัดกิจกรรมดังกล่าวยังอยู่บนพื้นฐานที่ไม่มั่นคงพอที่จะอธิบายว่าการเคลื่อนไหวสามารถใช้ในการบำบัดความไม่ปกติทางสติปัญญาได้ แต่สัมพันธ์กับทักษะทางกลไกและเนื้อหาสาระรวมทั้งทักษะทางสังคม ซึ่งหากเด็กได้รับการส่งเสริมด้านการเคลื่อนไหวอย่างเต็มที่ ก็จะส่งผลต่อสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของเด็กเป็นอย่างดี

แลนโคลส (Lanclos, 2000 p.1496-A) ได้ศึกษาการแสดงออกด้านการละเล่นของเด็ก ๆ ที่มีความแตกต่างทางศาสนา ระดับสติปัญญา และสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยศึกษากับเด็ก 5 กลุ่ม ในโรงเรียนประถมศึกษา แยกเป็นกลุ่มโปรแตสแตนท์ 2 กลุ่ม กลุ่มคาทอลิก 2 กลุ่มและอีก 1 กลุ่มเป็นแบบรวม ในเมืองเบสพาส ตอนเหนือของไอร์แลน ซึ่งการละเล่นของเด็กจะแสดงให้เห็นถึงทิศทางในการติดตามสร้างสัมพันธ์ของเด็ก ๆ โดยไม่ต้องมีแบบแผนหรือการปกครองเข้ามาเกี่ยวข้อง

บทที่ 3
ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย มีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนรัตนศึกษา ตำบลอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 48 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนรัตนศึกษา ตำบลอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 23 คน เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีดังต่อไปนี้

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านจำนวน 5 แผนการเรียนรู้

3.2.2 แบบทดสอบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลังการเรียนแต่ละแผนการเรียนรู้ ชั้นอนุบาล ลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบเติมคำ แบบจับคู่ และแบบเลือกตอบ

3.2.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเรียนครบ 5 แผนการเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 เป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 3 ตัวเลือก จำนวน 1 ชุด จำนวน 20 ข้อ

3.2.4 แบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 5 แผน รวม 15 ชั่วโมงมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

3.3.1.1 ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัตนศึกษาชั้นอนุบาล 3 และหนังสือเรียนที่ใช้สอนภาษาอังกฤษของชั้นอนุบาล 3

3.3.1.2 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสารเกี่ยวกับเกมการละเล่นพื้นบ้านต่างๆ

3.3.1.3 วิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับเนื้อหาภาษาอังกฤษในหน่วยการเรียนรู้เพื่อจะนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ คือ จุดประสงค์ของการเล่น จำนวนผู้เล่น วิธีการเล่น สื่ออุปกรณ์ที่ใช้ ได้เกมการละเล่นพื้นบ้านจำนวน 9 ชนิด ได้แก่ งูกินหาง เป่ากบ กระต่ายขาเดียว รีรีข้าวสาร กาฟักไข่ เก้าอี้ดนตรี ลิงชิงหลัก แข่งเรือบก และมอญซ่อนผ้า ซึ่งเกมการละเล่นพื้นบ้านแต่ละชนิดจะส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและพัฒนาการ 4 ด้าน ของเด็ก คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางหน่วยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและเกมการละเล่นพื้นบ้าน

ที่	หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	เกมการละเล่นพื้นบ้าน	ผลการเรียนรู้/พัฒนาการที่คาดหวัง	จำนวนชั่วโมง	จำนวนคำศัพท์ (คำ)
1	**You and me**	การทักทายในชีวิตประจำวัน	งูกินหาง	1. นักเรียนพบปะพูดคุยทักทายกันและบอกชื่อตนเองได้ 2. นักเรียนเรียนรู้ที่จะเป็นสมาชิกของกลุ่ม	1	3
		คำทักทาย	เป่ากบ	1. นักเรียนสามารถพูดเวลาของวันได้ถูกต้อง	1	4
		คำกริยา	กระต่ายขาเดียว	1. นักเรียนสามารถออกคำสั่งให้ทำท่าทางและปฏิบัติตามได้	1	4
2	**Numbers**	จำนวน 1-10, คำนามเอกพจน์	รีรีข้าวสาร	1. นักเรียนสามารถบอกจำนวน 1- 10 ได้ 2. นักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจคำนามเอกพจน์	1	10
		จำนวน 11-20, คำนามพหูพจน์	กาฟักไข่	1. นักเรียนสามารถอ่านคำศัพท์จำนวน 2. นักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจคำนามพหูพจน์	1	10
		การถามจำนวนเป็นประโยค	เก้าอี้ดนตรี	1. นักเรียนสามารถถาม - ตอบจำนวนด้วยประโยค How many……?	1	7

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ที่	หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	เกมการละเล่นพื้นบ้าน	ผลการเรียนรู้/พัฒนาการที่คาดหวัง	จำนวนชั่วโมง	จำนวนคำศัพท์ (คำ)
3	**Colors**	สี	ลิงชิงหลัก	1. นักเรียนสามารถบอกคำศัพท์สีได้ 2. นักเรียนมีสุขภาพจิตที่ดีและมีความสุข	1	9
		What color is it?	แข่งเรือบก	1. นักเรียนสามารถบอกสีของสิ่งของต่างๆ 2. นักเรียนสามารถใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว	1	9
		What do you have?	มอญซ่อนผ้า	1. นักเรียนสามารถถาม - ตอบด้วยประโยค I have (สี) + (คำนาม). 2. ความสามารถในการเข้าและวิเคราะห์จังหวะดนตรี	1	5
4	**Shapes**	คำศัพท์รูปทรง	มอญซ่อนผ้า	1. นักเรียนสามารถบอกชื่อของรูปทรงได้ 2. เปรียบเทียบลักษณะของรูปทรงได้	1	6
		A clock is a circle.	งูกินหาง	1. นักเรียนสามารถบอกรูปทรงสิ่งของต่างๆเป็นประโยค 2. นักเรียนสามารถใช้มือ และสายตาได้อย่างสัมพันธ์กัน	1	5

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ที่	หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	เกมการละเล่นพื้นบ้าน	ผลการเรียนรู้/พัฒนาการที่คาดหวัง	จำนวนชั่วโมง	จำนวนคำศัพท์ (คำ)
		Can I have……?	กาฟักไข่	1. นักเรียนสามารถร้องขอสิ่งที่ต้องการเป็นประโยคได้ 2. นักเรียนสามารถใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย	1	4
5	**My body**	คำศัพท์ส่วนต่างๆในร่างกาย	ลิงชิงหลัก	1. นักเรียนสามารถบอกชื่ออวัยวะของส่วนต่างๆในร่างกาย	1	10
		I have two eyes.	รีรีข้าวสาร	1. นักเรียนสามารถบอกจำนวนของส่วนต่างๆในร่างกาย	1	8
		This is ……/These are……	กระต่ายขาเดียว	1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวนระหว่างจำนวนเอกพจน์และพหูพจน์ 2. นักเรียนสามารถคิดอย่างมีเหตุผล	1	10

3.3.1.4 ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านที่ได้วิเคราะห์ไว้ในข้อ 3.3.1.3 สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ 15 แผนการเรียนรู้

3.3.1.5 ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 5 ชุด ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เพื่อนำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น และให้บรรลุเป้าหมายโดยใช้วิธีการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli and

Hambleton,1977, p.49-60) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ให้คะแนนความคิดเห็นในการพิจารณาซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้คะแนน +1หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

เกณฑ์ค่า IOC มากกว่า 0.5 หมายความว่า ผ่านเกณฑ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 - 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.1.6 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 5 ชุดที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 แบบทดสอบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลังการเรียนแต่ละแผนการเรียนรู้

3.3.2.1 ศึกษาตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ

3.3.2.2 วิเคราะห์จุดประสงค์ เนื้อหา แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ทดสอบหลังเรียน โดยลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบเติมคำ แบบจับคู่ และแบบเลือกตอบ

3.3.2.3 ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านจำนวน 1 ชุด ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เพื่อนำแบบทดสอบการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น และให้บรรลุเป้าหมาย โดยใช้วิธีการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli and Hambleton,1977, p.49-60) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ให้คะแนนความคิดเห็นในการพิจารณาซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้คะแนน +1หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

เกณฑ์ค่า IOC มากกว่า 0.5 หมายความว่า ผ่านเกณฑ์

แบบทดสอบการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 - 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน

3.3.3.1 ศึกษาตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ

3.3.3.2 วิเคราะห์จุดประสงค์ เนื้อหา แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อใช้ทดสอบหลังเรียน โดยจัดทำเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.3.3.3 ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านจำนวน 1 ชุด ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เพื่อนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น และให้บรรลุเป้าหมายโดยใช้วิธีการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli and Hambleton,1977, p.49-60) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ให้คะแนนความคิดเห็นในการพิจารณาซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้คะแนน +1หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

เกณฑ์ค่า IOC มากกว่า 0.5 หมายความว่า ผ่านเกณฑ์

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 - 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.3.4 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 1 ชุดที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.4 แบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน ได้ทำการสร้างตามลำดับขั้นดังนี้

3.3.4.1 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวกับการสร้างแบบบันทึกพฤติกรรม

3.3.4.2 สร้างแบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการพูด

ระดับคะแนน / ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				คะแนน
	4	3	2	1	
ความถูกต้องชัดเจน	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง ออกเสียงเน้นหนักในคำ/ประโยคอย่างสมบูรณ์	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียงมีเสียงเน้นหนักในคำ/ประโยคเป็นส่วนใหญ่	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ขาดการออกเสียงเน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ประโยคผิดหลักการออกเสียงทำให้สื่อสารไม่ได้	4
ความคล่องแคล่วรวดเร็ว	พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนทำให้สื่อสารได้	พูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังพอสื่อสารได้	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ ทำให้สื่อสารได้ไม่ชัดเจน	พูดได้บางคำทำให้สื่อความหมายไม่ได้	4
การแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด	แสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทบรรยาย	พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทบรรยายแต่ไม่มีท่าทางประกอบ	พูดเหมือนอ่านไม่เป็นธรรมชาติ ขาดความน่าสนใจ	พูดได้น้อยมาก	4
รวม					**12**

ได้เกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้

คะแนน 10.5 - 12	หมายถึง ดีมาก
คะแนน 7.5 - 10	หมายถึง ดี
คะแนน 5 - 7	หมายถึง พอใช้
คะแนนต่ำกว่า 4.5	หมายถึง ควรปรับปรุง.

3.3.4.3 กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน เนื้อหาที่จะวัด และเลือกรูปแบบเครื่องมือที่จะวัด เป็นแบบ Analytic Rubrics (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2550) เพื่อกำหนดแนวทางการให้คะแนนโดยมีคำนิยามหรือคำอธิบายลักษณะของส่วนนั้นๆ ในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน และกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายคะแนนโดยการหาอัตรภาคชั้น

กำหนดเกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ (Analytic Rubrics) ดังนี้ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2550)

1. พิจารณาค่ากลางจากระดับคะแนนที่กำหนดไว้

2. นำค่ากลางที่ได้มาหาค่าร้อยละของแต่ละระดับคะแนน จากนั้นจึงคำนวณออกมาในรูปคะแนนดิบ

3. กำหนดช่วงคะแนนของแต่ละระดับ

3.3.4.4 ผู้วิจัยนำแบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา ความชัดเจนของภาษาและความสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เพื่อนำแบบบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและให้บรรลุตามเป้าหมายโดยใช้วิธีการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence หรือ IOC) (Rovinelli and Hambleton,1977, pp. 49-60) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ให้คะแนนความคิดเห็นในการพิจารณาซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้คะแนน +1หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

เกณฑ์ค่า IOC มากกว่า 0.5 หมายความว่า ผ่านเกณฑ์

แบบบันทึกพฤติกรรมการพูดที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 - 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างระดับชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนรัตนศึกษา จำนวน 23 คน โดยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามขั้นตอน ต่อไปนี้

3.4.1 ผู้วิจัยแนะนำเกมการละเล่นพื้นบ้านให้นักเรียนได้รู้จักโดยใช้ภาพ และสื่อวิดีทัศน์ เพื่อเป็นการกระตุ้น และดึงดูดความสนใจของนักเรียน

3.4.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทั้งหมด 5 แผน ทำการสอนสัปดาห์ละ 3 วัน วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์คาบละ 1 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 5 สัปดาห์

ตารางที่ 3.3 ตารางการจัดประสบการณ์ในการเรียนการสอน

สัปดาห์ที่	**วัน**	**หน่วยการเรียนรู้**	**แผนการจัดประสบการณ์ที่**	**การเล่นพื้นบ้านไทย**	**เวลา (ชั่วโมง)**
1	วันจันทร์	You and Me	1	งูกินหาง	3
	วันพุธ		1	เป่ากบ	
	วันศุกร์		1	กระต่ายขาเดียว	
2	วันจันทร์	Numbers	2	รีรีข้าวสาร	3
	วันพุธ		2	กาฟักไข่	
	วันศุกร์		2	กระต่ายขาเดียว	
3	วันจันทร์	Colors	3	ลิงชิงหลัก	3
	วันพุธ		3	แข่งเรือบก	
	วันศุกร์		3	มอญซ่อนผ้า	
4	วันจันทร์	Shapes	4	มอญซ่อนผ้า	3
	วันพุธ		4	งูกินหาง	
	วันศุกร์		4	กาฟักไข่	
5	วันจันทร์	My body	5	ลิงชิงหลัก	3
	วันพุธ		5	รีรีข้าวสาร	
	วันศุกร์		5	กระต่ายขาเดียว	
รวม					**15**

3.4.3 เมื่อจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านแต่ละชั่วโมงเสร็จ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.4.4 ครูประจำชั้นบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน เมื่อการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นในแต่ละแผน

3.4.5 เมื่อจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเสร็จ เป็นเวลา 5 สัปดาห์ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษทดสอบกับนักเรียน

3.4.6 ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลทั้งหมดนำไปวิเคราะห์และประมวลผลทางสถิติ

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่ได้หลังจากการทดสอบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มาตรวจให้คะแนนตามค่าน้ำหนักของตำตอบที่กำหนดไว้

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.6.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

3.6.1.1 หาความเที่ยงตรง (Validity) ตามเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC ระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 65)

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

เมื่อ IOC แทนค่า ดัชนีความสอดคล้องที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

$\sum R$ แทนค่า ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทนค่า จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.6.1.2 กำหนดเกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ (Analytic Rubrics) ดังนี้ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2550)

1. พิจารณาค่ากลางจากระดับคะแนนที่กำหนดไว้

2. นำค่ากลางที่ได้มาหาค่าร้อยละของแต่ละระดับคะแนน จากนั้นจึงคำนวณออกมาในรูปคะแนนดิบ

3. กำหนดช่วงคะแนนของแต่ละระดับ

3.6.2 สถิติพื้นฐานและสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.2.1 ร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ (Percentage) ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

3.6.2.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

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

เมื่อ $\overline{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนน

N แทน จำนวนทั้งหมด

บทที่ 4
ผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ 1) พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย 3) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

ตอนที่ 3 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลังใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

ตอนที่ 1 ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 หลังการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียน 5 หน่วย

นักเรียนคนที่	คะแนนผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านจำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้							
	1 (11 คะแนน)	2 (44 คะแนน)	3 (21 คะแนน)	4 (15 คะแนน)	5 (28 คะแนน)	รวม (119 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	การผ่านเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
1	11	40	20	15	25	111	93.28	ผ่าน
2	10	38	19	15	25	107	89.92	ผ่าน
3	10	41	21	16	26	114	95.80	ผ่าน
4	10	39	20	15	25	109	91.60	ผ่าน
5	9	34	19	13	22	97	81.51	ผ่าน
6	11	38	21	15	28	113	94.96	ผ่าน
7	10	39	20	16	27	112	94.12	ผ่าน
8	11	37	20	16	26	110	92.44	ผ่าน
9	11	34	20	15	23	103	86.55	ผ่าน
10	11	32	20	12	24	99	83.19	ผ่าน
11	11	38	19	14	24	106	89.08	ผ่าน
12	8	33	17	12	21	91	76.47	ผ่าน
13	10	37	19	16	25	107	89.92	ผ่าน
14	9	35	19	13	23	99	83.19	ผ่าน
15	10	44	21	15	28	118	99.16	ผ่าน
16	8	40	21	15	25	109	91.60	ผ่าน
17	10	43	21	16	28	118	99.16	ผ่าน
18	11	43	21	15	28	118	99.16	ผ่าน
19	8	33	19	12	21	93	78.15	ผ่าน
20	10	38	20	14	24	106	89.08	ผ่าน
21	9	37	21	14	24	105	88.24	ผ่าน

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านจำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้							
	1 (11 คะแนน)	2 (44 คะแนน)	3 (21 คะแนน)	4 (15 คะแนน)	5 (28 คะแนน)	รวม (119 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	การผ่านเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
22	10	44	21	16	28	119	100	ผ่าน
23	11	43	21	15	28	118	99.16	ผ่าน

จากตารางที่ 4.1 แสดงผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวนนักเรียน 23 คน พบว่านักเรียนได้คะแนนผ่านเกณฑ์(คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70) จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

ตารางที่ 4.2 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

นักเรียนคนที่	คะแนน (20)		ผลผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)	นักเรียนคนที่	คะแนน (20)		ผลผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)
	คะแนนที่ได้	ร้อยละ			คะแนนที่ได้	ร้อยละ	
1	18	90.00	ผ่าน	18	19	95.00	ผ่าน
2	18	90.00	ผ่าน	19	13	65.00	ไม่ผ่าน
3	17	85.00	ผ่าน	20	17	85.00	ผ่าน
4	19	95.00	ผ่าน	21	17	85.00	ผ่าน
5	16	80.00	ผ่าน	22	20	100.00	ผ่าน
6	19	95.00	ผ่าน	23	19	95.00	ผ่าน
7	19	95.00	ผ่าน				
8	17	85.00	ผ่าน				
9	16	80.00	ผ่าน				
10	19	95.00	ผ่าน				
11	18	90.00	ผ่าน				
12	12	60.00	ไม่ผ่าน				
13	18	90.00	ผ่าน				
14	17	85.00	ผ่าน				
15	20	100.00	ผ่าน				
16	17	85.00	ผ่าน				
17	20	100.00	ผ่าน				

จากตารางที่ 4.2 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 23 คน พบว่า นักเรียนได้คะแนนผ่านเกณฑ์ (คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70) จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 91.30 และนักเรียนที่ได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70

ตอนที่ 3 ผลการประเมินพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษหลังใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน

ตารางที่ 4.3 พฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

นักเรียนคนที่	คะแนนพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษจำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้						
	1 (12 คะแนน)	**2** (12 คะแนน)	**3** (12 คะแนน)	**4** (12 คะแนน)	**5** (12 คะแนน)	**ค่าเฉลี่ย**	**ระดับ**
1	9	12	10	8	9	10	ดี
2	6	6	7	9	8	7	พอใช้
3	10	9	12	9	12	10	ดี
4	8	9	12	7	7	9	ดี
5	6	7	7	7	8	7	พอใช้
6	7	8	8	9	10	8	ดี
7	10	11	10	9	12	10	ดี
8	6	8	7	12	11	9	ดี
9	5	7	10	7	8	7	พอใช้
10	6	7	8	8	9	8	ดี
11	5	8	10	11	9	9	ดี
12	4	5	6	7	7	6	พอใช้
13	6	9	8	11	12	9	ดี
14	10	12	10	9	9	10	ดี
15	8	7	9	8	8	8	ดี
16	10	9	9	10	11	10	ดี
17	7	9	8	9	10	9	ดี
18	7	8	11	11	12	10	ดี
19	8	8	9	10	11	9	ดี
20	7	9	8	8	9	8	ดี

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษจำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้						
	1 (12 คะแนน)	**2** (12 คะแนน)	**3** (12 คะแนน)	**4** (12 คะแนน)	**5** (12 คะแนน)	**ค่าเฉลี่ย**	**ระดับ**
21	8	6	7	8	10	8	ดี
22	10	9	11	9	12	10	ดี
23	9	10	10	8	12	10	ดี
รวม						**9**	**ดี**

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 9$) เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่านักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 82.60 และมีคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ซึ่งลำดับขั้นการสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนมีผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
3. นักเรียนมีพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนรัตนศึกษา ตำบลอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 48 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนรัตนศึกษา ตำบลอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 23 คน เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนอนุบาล3/2 ของโรงเรียนรัตนศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ประกอบด้วย

2.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 You and me

2.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Numbers

2.3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 Colors

2.4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Shapes

2.5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 My body

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน

ตัวแปรตาม คือ 1. ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

3. พฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านจำนวน 5 แผนการเรียนรู้

2. แบบทดสอบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลังการเรียนแต่ละแผนการเรียนรู้ ชั้นอนุบาล ลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบเติมคำ แบบจับคู่ และแบบเลือกตอบ

3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเรียนครบ 5 แผนการเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 เป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 3 ตัวเลือก 1 ชุด จำนวน 20 ข้อ

4. แบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แนะนำเกมการละเล่นพื้นบ้านให้นักเรียนได้รู้จักโดยใช้ภาพ และสื่อวิดีทัศน์ เพื่อเป็นการกระตุ้น และดึงดูดความสนใจของนักเรียน

2. ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 5 แผน ทำการสอนสัปดาห์ละ 3 วัน วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์คาบละ 1 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 5 สัปดาห์

3. เมื่อจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านแต่ละชั่วโมงเสร็จ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4. ครูประจำชั้นบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเมื่อการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นในแต่ละแผน

5. เมื่อจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเสร็จ เป็นเวลา 5 สัปดาห์ ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

6. รวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบผลการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบบันทึกพฤติกรรมการพูดมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage)

2. วิเคราะห์ผลการบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

3. อภิปรายผล โดยใช้ตารางและการพรรณนา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการศึกษานี้ประกอบด้วย สถิติที่ใช้สำหรับตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และสถิติที่ใช้สำหรับวิเคราะห์ผลศึกษา ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน
   1.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)
   1.2 ค่าร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ (Percentage)
2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ
   2.1 การหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC)
   2.2 เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ (Analytic Rubrics)

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ผู้วิจัยสรุปผล ดังนี้

5.1.1 ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวนนักเรียน 23 คน พบว่าพบว่านักเรียนได้คะแนนผ่านเกณฑ์ (คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70) จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100

5.1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 23 คน พบว่า นักเรียนได้คะแนนผ่านเกณฑ์ (คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70) จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 91.30 และนักเรียนที่ได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70

5.1.3 นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 9$) เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่านักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 82.60 และมีคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ผลการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 พบว่านักเรียนทุกคนมีผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ด้วยผลการศึกษาที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ค่าเฉลี่ยร้อยละ 100 ผู้วิจัยขออภิปรายว่าการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ในช่วงตลอดการเรียนรู้ 15 คาบเรียน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน ผู้วิจัยได้ทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษ ทุกครั้งเมื่อจบการเรียนรู้ จำนวน 15 ครั้ง และเมื่อจบการเรียนรู้ 5 หน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยได้ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และได้บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยครูประจำชั้นทุกหน่วยการเรียน ส่งผลให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ การออกคำสั่งท่าทาง และประโยคภาษาอังกฤษ ผ่านการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านที่ผู้วิจัยนำมาใช้กับการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนมีส่วนช่วยในการสร้างความสนใจให้กับนักเรียนเป็นอย่างมาก เพราะการเรียนภาษาของเด็กปฐมวัยไม่จำเป็นต้องอาศัยการสอนอย่างเป็นทางการ แต่จะเรียนรู้จากการเล่น มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ดังที่ทวีพร ณ นคร (2542, น.23) ได้กล่าวว่า หลักสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็ก 3 - 6 ปี เพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้าน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย บูรณาการผ่าน

การเล่นและกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าและเหมาะสมกับวัย อีกทั้งการเล่นยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา การใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหา และส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย (คณาจารย์ชมรมเด็ก, 2545, น. 16-17) โดยการให้เด็กมีประสบการณ์ทางภาษาอย่างเป็นธรรมชาติที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความต้องการ ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาตามธรรมชาติเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและไม่ทำให้เด็กเครียด สอดคล้องกับ วราภรณ์ รักวิจัย (2540, น.83-87) ซึ่งกล่าวว่า การสอนภาษาอังกฤษให้กับเด็กวัยนี้ต้องทำให้เด็กสนใจรู้สึกว่าเป็นเรื่องง่ายและสนุกสนาน โดยใช้วิธีการสอนที่เป็นธรรมชาติ ใช้สื่อการสอนที่มีภาพประกอบและควรมีกิจกรรมให้เด็กๆทำควบคู่ไปด้วยจึงจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดและยังเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไปโดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือสามารถพูดเข้าใจได้ดีสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้นๆได้ และยังได้เรียนรู้คำตอบจำนวนมากพอสมควรและสามารถนำมาใช้ได้ การจัดกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้กับเด็กปฐมวัยนั้นมีหลายรูปแบบเช่น การเล่านิทาน การสนทนา การอภิปราย การทำงานศิลปะสร้างสรรค์ต่างๆ และยังรวมถึงการร้องเพลง และการเล่นเกม กิจกรรมเหล่านี้จะเปิดโอกาสให้เด็กได้สนทนาซักถาม และแสดงความคิดเห็นด้วยตนเองในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยต้องอยู่ในรูปแบบบูรณาการ เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการครบทั้ง 4 ด้าน และต้องแสดงออกทางภาษามากที่สุด ดังนั้น งานวิจยนี้นำเกมการละเล่นพื้นบ้านมาใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ภาษา นอกจากชั่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียนแล้วยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทยซึ่งเป็นประเพณี วัฒนธรรมไทยด้วย

พฤติกรรมการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้วัดพฤติกรรมการเรียนรู้ทุกครั้งหลังการเรียน เนื่องจากการเรียนภาษาของมนุษย์เป็นพฤติกรรมที่สำคัญสำหรับการอยู่ร่วมกันเป็นสังคม มนุษย์จำเป็นต้องสื่อสารด้วยภาษาเพื่อบอกเล่าความรู้สึกนึกคิด รวมถึงสาระข้อเท็จจริงต่างๆตามที่ต้องการ ดังนั้นมนุษย์ทุกคนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ภาษา เริ่มต้นจากภาษาแม่เป็นภาษาแรก แล้วจึงมีการเรียนภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศเพิ่มขึ้นเพื่อการใช้ประโยชน์บางประการ เช่น การศึกษา การค้าขาย การเจริญสัมพันธไมตรี เป็นต้น พิณทิพย์ ทวยเจริญ (2528 อ้างในรุ่งฤดี แผลงศร, 2560, น.31-32) ซึ่ง อาร์โนลด์ กีเซล (1961 อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2547, น.35) กล่าวว่า พฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นจากตัวเด็ก เกิดขึ้นเป็นลำดับขั้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กแต่ละวัยมีความพร้อมทำสิ่งต่างๆได้ โดยใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมซึ่งเขาได้แบ่งพัฒนาการของเด็กที่ต้องการวัดและประเมินออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ คือ 1. พฤติกรรมทางการเคลื่อนไหว (Motor

Behavior) ครอบคลุมการบังคับอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย และความสัมพันธ์ทางด้านการเคลื่อนไหว 2. พฤติกรรมทางการปรับตัว (Adaptive Behavior) ครอบคลุมความสัมพันธ์ของการใช้มือ และสายตาการสำรวจค้นหาการกระทำต่อวัตถุการแก้ปัญหาในการทำงาน 3. พฤติกรรมทางการใช้ภาษา (Language Behavior) ครอบคลุมการที่เด็กใช้ภาษาการฟัง การพูดการอ่านและการเขียน 4. พฤติกรรมส่วนตัวและสังคม (Personal-Social Behavior) ครอบคลุมการฝึกปฏิบัติส่วนตนเช่น การกินอาหารการขับถ่ายและการฝึกต่อสภาพสังคมเช่นการเล่นการตอบสนองผู้อื่น จากแนวความคิดของกีเซลอาร์โนลด์ กีเซล (1961 อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2547, น.35) สามารถนำมาอธิบายพัฒนาการของมนุษย์ในด้านการเจริญเติบโตพัฒนาการทางร่างกายและสามารถนำไปเชื่อมโยงกับพัฒนาการทางสติปัญญาได้อีกด้วย (จินตนา พัฒนพงศ์ธร และคณะ, 2558, น.7)

5.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 91.30 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70 ผู้วิจัยขออภิปรายด้วยประเด็นดังนี้ จากการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน ทั้ง 5 แผนการเรียนรู้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านต่างๆ สอดแทรกในกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่นำเข้าสู่บทเรียนจนถึงกิจกรรมฝึกทักษะ จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ ประกอบกับการใช้สื่อประสมต่างๆ เช่น บัตรคำ, บัตรภาพเพลง วีดิโอ เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นและได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัยจำนวน 3 ท่าน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านซึ่งผู้วิจัยมีการเตรียมกระบวนการเรียนการสอนไว้อย่างดี และดำเนินการอย่างมีระบบ อีกทั้งเกมการละเล่นพื้นบ้านในแผนการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างแท้จริง เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดสื่อและสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ที่บูรณาการเป็นอย่างดี จึงทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรรณี นิลสุวรรณ์ (2555, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนจิราภรณ์ อำเภอรัตภูมิ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 30 คน ระยะ เวลาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 60 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แผนการจัดประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้าน เกมการละเล่นพื้นบ้าน แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ

นักเรียน ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลองกับนักเรียนที่มีกลุ่มเดียวโดยมีการทดสอบ ก่อนเรียน- หลังเรียน (One –Group Pretest – Posttest Design) ผลการวิจัย 1.การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะทางคณิตศาสตร์ โดยภาพรวมและรายด้าน คือ การเปรียบเทียบด้านขนาด จำนวน สัดส่วนและตำแหน่ง ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนการจัดประสบการณ์ และหลังจัดประสบการณ์โดยการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียน โดยภาพรวมและรายด้านมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2.ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$= 2.96) เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น ประเด็นที่ค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เกมมีความน่าสนใจ นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกม ใช้เวลาเหมาะสมในการเล่นเกม บรรยากาศในการเรียนน่าสนใจสนุกสนานและกิจกรรมการเรียนรู้สร้างความเข้าใจระหว่างครูกับนักเรียน ($\overline{X}$= 3.00) และ อังคนา ดวงเกิด (2558, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1โดยการจัดกิจกรรมการละเล่นท้องถิ่นพื้นบ้านภาคเหนือ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านกล้วย สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลสันมะเค็ด อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ แบบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการละเล่นท้องถิ่นพื้นบ้านภาคเหนือของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดประสบการณ์ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการละเล่นท้องถิ่นพื้นบ้านภาคเหนือ มีประสิทธิภาพรวม 84.67/87.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์80/80 ที่กำหนดไว้ 2. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 จากการใช้กิจกรรมการละเล่นท้องถิ่นพื้นบ้านภาคเหนือ ก่อนจัดประสบการณ์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.80 คิดเป็นร้อยละ 46.00 และหลังจัดประสบการณ์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.15 คิดเป็นร้อยละ 87.17 ซึ่งหลังจัดประสบการณ์มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ 3. พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการละเล่นท้องถิ่นพื้นบ้านภาคเหนือระหว่างการจัดประสบการณ์อยู่ในระดับดี ตามที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยจึงเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์กับการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ครบทุกด้าน อีกทั้งยังมีประโยชน์และคุณค่า ประหยัดค่าใช้จ่าย ช่วยทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และยังเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมเศรษฐกิจพอเพียง เป็นความพอดี เป็นความพอเพียง อย่างพอเหมาะพอควร (ชัชชัย โกมารทัต 2549, น.27-28)

5.2.3 พฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี ($\overline{x}$=9) เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 82.60 และมีคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40 ผู้วิจัยขออภิปรายว่า ในการจัดการเรียนรู้ 5 แผนการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างแบบบันทึกพฤติกรรมและกำหนดเกณฑ์ระดับคุณภาพไว้อย่างชัดเจนและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบบันทึกพฤติกรรมแล้วให้ครูประจำชั้นเป็นผู้บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน จำนวน 5 ครั้ง หลังจากจบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละแผน เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน เช่น การบอกคำศัพท์,การพูดประโยคภาษาอังกฤษ เป็นต้น นักเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าแสดงออก และเห็นความสำคัญของการพูดภาษาอังกฤษ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาระดับความสามารถทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษในด้านความคล่องแคล่ว สามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ การออกเสียงถูกต้อง ชัดเจนอยู่ในระดับดี มีความสนใจ ความกระตือรือร้น ความตั้งใจในการประกอบกิจกรรม มีความพยายามที่จะสื่อสารโดยใช้ภาษาพูดและท่าทาง และความพยายามที่จะไม่ใช้ภาษาไทยในห้องเรียน เนื่องจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเป็นการจัดประสบการณ์ที่ให้เด็กได้พัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ซึ่งเป็นไปตามเป้าหมายและหลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย จากการเล่นเกมละเล่นพื้นบ้านและส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปด้วยสอดคล้องกับงานวิจัยของ เยาวพา เดชะคุปต์ (2546, น.78) ที่กล่าวถึงเป้าหมายและหลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้พัฒนาทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ครูจึงควรมีความรู้ความเข้าใจ สาเหตุที่มาของพฤติกรรม และพัฒนาการโดยทั่วไป เพื่อเป็นพื้นฐานในการจัดประสบการณ์ ที่จะส่งเสริมพัฒนาการดังกล่าวให้สอดคล้องกับความพร้อม วุฒิภาวะ ความสนใจ ความต้องการและความสามารถของเด็ก หลักการจัดประสบการณ์และกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัย ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ 1) เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความต้องการ และความสนใจของเด็ก 2) ต้องสอดคล้องกับสภาพท้องถิ่นเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสคิด ฝึกตนเองให้เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น 3) ต้องดัดแปลงให้เหมาะสมกับสภาพของเด็ก 4) ต้องเหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจ อุปกรณ์ในการจัดควรเป็นอุปกรณ์ที่หาได้ในท้องถิ่นไม่จำเป็นต้องซื้อมาทั้งหมด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงพร สุขธิติพัฒน์ (2553, น.48) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า หลังจากเด็กปฐมวัยได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 และการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยสามารถส่งเสริมทักษะพื้นฐาน

ทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการนับ การรู้ค่าจำนวน และการจำแนกสูงขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรียวาท น้อยคล้าย (2553, น.53) ที่ศึกษาการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาประกอบภาพผลการวิจัยพบว่า เกมปฐมวัยมีทักษะในการศึกษาวิเคราะห์สูงกว่าก่อนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาประกอบภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.3 ข้อค้นพบของงานวิจัยในครั้งนี้

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน สามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นพัฒนาให้นักเรียนเกิดการเคลื่อนที่เคลื่อนไหวผ่านเกมการละเล่นพื้นบ้านที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไว้ จึงทำให้เกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย และพบว่าการเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ทำให้เด็กรู้สึกสบายร่าเริง แจ่มใส ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆได้ดี ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ทำให้เด็กรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ นอกจากนั้นยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือการใช้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหาและส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ มีพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ดี ดังนั้นการจะนำแผนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในระดับปฐมวัยหรือระดับประถมศึกษาก็ทำได้เพราะเนื้อหาและเกมการละเล่นพื้นบ้านที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไว้เป็นความรู้ของการเรียนภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานและอีกหนึ่งประการสามารถนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไปใช้สอนกับรายวิชาอื่นได้อีกด้วย

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ควรนำกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านเพิ่มในช่วงการจัดกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถ และพัฒนาการให้ครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญาตลอดจนเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กปฐมวัย

2. ครูควรอธิบายจุดประสงค์ของการเล่นและวิธีการเล่นที่ถูกต้องให้เด็กปฐมวัยเข้าใจอย่างชัดเจนก่อนการเล่นเพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

3. ครูควรคำนึงถึงความสามารถทางด้านร่างกายของเด็กปฐมวัย ความปลอดภัยในการเล่นและสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้าน

5.4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น

2. ควรมีการศึกษาผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับเด็กปฐมวัยให้ครบทุกทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน เขียน

3. ควรมีการจัดการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านในรายวิชาอื่นและระดับชั้นต่างๆ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรมวิชาการ. (2540). *แนวทางการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

กรมวิชาการ. (2546). *คู่มือหลักสูตร*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2557). *ความสำคัญและประโยชน์ของ การละเล่นพื้นบ้านไทย*. สืบค้น 11 มกราคม 2562, จาก https://www.siamsporttalk.com/th/entertainment/menus-general/473-thaiskits-benefit.html.

กระทรวงวัฒนธรรม. (2558). *การละเล่นของไทย*. สืบค้น 6 ธันวาคม 2561,จาก https://www.m-culture.go.th/young/ewt_news.php?nid=548&filename=index.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *หลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2542*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ:กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). *การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3-5 ขวบ*. กรุงเทพฯ: โชติสุขการพิมพ์

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค

คณาจารย์ชมรมเด็ก. (2545). *การละเล่นของเด็กไทย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์

จณัญศิณีนาศ วิรัญกูล. (2556). *การละเล่นพื้นบ้าน*. สืบค้น 23 พฤศจิกายน 2561, จาก http://xn--12c8bfaaf0a0bcua5kxai6e6g4c2cwac.blogspot.com/2013/01/blog-post_1103.html. (23 พฤศจิกายน 2561).

จินตนา พัฒนพงศ์ธรและคณะ. (2558). *พัฒนาการของเด็กปฐมวัยไทยปี ๒๕๕๗ (The study of Thai Early Child Development)*. กรุงเทพฯ: กลุ่มอนามัยแม่และเด็กสำนักส่งเสริมสุขภาพ กรมอนามัย

ชัชชัย โกมารทัต. (2549). *กีฬาพื้นเมืองไทย*. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊ค

ชาลินี อัษฎาภางกูร. (2550). *ผลของการฝึกเกมพลศึกษาที่มีต่อการปรับตัวทางสังคมของเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ดวงพร สุขธิติพัฒน์. (2553). *ผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ทวีพร ณ นคร. (2542). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย*. ภูเก็ต: สถาบันราชภัฏภูเก็ต

ทิพวรรณ คันธา. (2540). *การละเล่นพื้นบ้านของเด็กภาคอีสาน*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ

นภเนตร ธรรมบวร. (2546). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นภเนตร ธรรมบวร. (2549). *หลักสูตรเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยในประมวลสาระชุดวิชาการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 3*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

นันทิยา น้อยจันทร์. (2548). *การประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย*. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

บ้านมหา. (2556). *ภาษาศิลปะวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น, วัฒนธรรมไทย, การละเล่นพื้นบ้าน*. สืบค้น 7 มีนาคม 2562, จาก https://www.baanmaha.com/community/threads/49084.

บุญชุม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์

ปรียวาท น้อยคล้าย. (2553). *ทักษะในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมประกอบภาพ* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ผะอบ โปษะกฤษณะ. (2532). *การเล่นของไทย*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

พรรณี นิลสุวรรณ์. (2555). *การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พัชรี สวนแก้ว. (2536). *จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ดวงกมล

เมทินี ด่านยังอยู่. (2544). *แนวโน้มและอัตราการเปลี่ยนแปลงความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่เกิดจากการจัดประสบการณ์การเล่นสมมติ* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). *การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: แม็ค

เยาวพา เดชะคุปต์. (2546). *เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม็ค

รัตน์ตยา ศรีสุข. (2551). *การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลเขาพนม*. ภูเก็ต: มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญพัฒน์

รุ่งฤดี แผลงศร. (2560). *ศาสตร์การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ละมุน ชัชวาลย์. (2543). *ผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

วราภรณ์ รักวิจัย. (2540). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ

วารุนีย์ พันธ์ศรี. (2551). *ผลของการใช้เพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วิราภรณ์ ปนาทกูล. (2531). *การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์

วีรพงศ์ บุญประจักษ์. (2545). *การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2550). *ทฤษฎีการประเมิน* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมจินตนา คุปตสุนทร. (2547). *การศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สรวงธร นาวาผล. (2542). ความสำคัญของพัฒนาการและการศึกษาเด็กในช่วงปฐมวัย. *วารสารการศึกษาปฐมวัย, 3*(3),5

สาร สาระทัศนานันท์. (2544). *การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชาวบ้าน. วารสารวัฒนธรรมไทย, 38.*

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2533). *ประชาสัมพันธ์โครงการนำร่องขยายการศึกษาภาคบังคับ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม. (2559). *การละเล่นพื้นบ้าน*. สืบค้น 7 มีนาคม 2562, จาก http://academic.udru.ac.th/~culture/?.

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2547). *การพัฒนาโครงการเด็กนักวิจัยและการประเมินเน้นเด็กเป็นสำคัญ* (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

สุชา จันทร์เอม. (2541). *จิตวิทยาทั่วไป* (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช

สุภาวดี ศรีวรรธนะ. (2542). *พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยและวิธีการส่งเสริม. โครงการตำราวิชาการราชภัฏเฉลิมพระเกียรติ เนื่องในวโรกาสพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเจริญพระชนมพรรษา 6 รอบ*. นครสวรรค์: สถาบันราชภัฏนครสวรรค์

หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษา: หลักสูตรและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

อังคนา ดวงเกิด. (2558). การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการละเล่นท้องถิ่นพื้นบ้านภาคเหนือ. *วารสารงานวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 8.*

อัจฉิมา อ่อนน้อม. (2554). *ผลการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยต่อการพัฒนาสัมพันธภาพของเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

ภาษาต่างประเทศ

Bandura, A. (1986). *Social foundations of though and action: A asocial cognitive theory*. Englewood: N.P.

Bruner. (1956). *A Study of Thinking* (Jacqueline J. G. and George A. A.). N.P.: Prentice-Hall.

Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton.

Fatemeh Pasand at al. (2014). Impact of traditional exercises on perceptual-. motor development in elementary school girl students. *Indian Journal of.*

Freud, Sigmund. (1939). *A general introduction to psychoanalysis*. New York : Joan Riviers.

Gardner, H. (1995). Learning minds. New York: Ballentine

Kahn, D. (1982). Attention Deficit Hyperactivity Disorder, Creativity and the Effects of Stimulants. *Dissertation Abstracts International, 69*(3).

Lanclos, D. M. (2000). Under the Bramble Bushes, Down by the Sea : Folklore and the Formations of Identity on the Plagrounds of Belfast, Northem Irealand. *Dissertation abstracts International, 61*(4), 1496-A.

Lefever, S. (2007). *English for very young learner*. Retrieved 08 December 2018, from: www.malfridur. Ismennt.is

Lenneberg, E.H. (1967). *Biological foundations of language*. New York: Wiley and Sons.

Machado, J. M. (1980). *Early childhood Experience in Language Arts*. New York: Harper and Delamar, Publisher.

Piaget, J. (1970). *Science of education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา ภาษาอังกฤษ **ชั้นอนุบาล 3**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : You and me เรื่อง Hi/Hello, Greetings words และ Action words

เวลา 3 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 **ผู้สอน นางสาวปวิตรา โสมภีร์**

---

1. สาระสำคัญ

การทักทายเมื่อพบเพื่อน และกล่าวคำอำลาเมื่อจากกัน ถือเป็นวัฒนธรรมและมารยาทอันดีงาม การพบและรู้จักเพื่อนใหม่ เราจะแนะนำตนเองก่อนเสมอ การละเล่นงูกินหางช่วยให้นักเรียนสามารถกล่าวทักทายเมื่อพบกัน และสามารถบอกชื่อตัวเองให้เพื่อนๆรู้จักได้ การละเล่นเป่ากบช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ช่วงเวลาในแต่ละวันและกล่าวทักทายด้วยคำกล่าวทักทายตามเวลาของวันได้ถูกต้อง การละเล่นกระต่ายขาเดียวช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ Action words โดยการพูดและทำท่าทางต่างๆ

2. สาระการเรียนรู้

1. Hi/Hello + การละเล่นงูกินหาง
2. Greetings words + การละเล่นเป่ากบ
3. Action words + การละเล่นกระต่ายขาเดียว

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถกล่าวคำทักทาย คำอำลา และแนะนำตัวเองได้ถูกต้องตามกาลเทศะ
2. นักเรียนสามารถพูดและทำท่าทางต่างๆตามคำศัพท์ Action words ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นที่กำหนดได้
4. นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ได้

4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์
ขั้นที่ 1 ชี้แจงการเล่น	1. ทักทายและแนะนำตัวเองเป็นภาษาอังกฤษ 2. แจก Name Tag ให้กับนักเรียนทุกคน โดยชูป้ายชื่อ ครูอ่านชื่อผู้ที่ถูกเรียกให้ยืนขึ้นและพูด นักเรียน : Good morning/Good afternoon teacher. และกล่าวทักทาย Hi กับเพื่อนๆ พร้อมโบกมือ 3. สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการละเล่นงูกินหาง 4. นำภาพ/วิดีโอการเล่นงูกินหางมาให้นักเรียนดู 5. อธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น	- Name tag - ภาพ/วิดีโอการละเล่นงูกินหาง
ขั้นที่ 2 การจัดกิจกรรม	6. ครูจัดกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่มจำนวนเท่าๆกัน โดยให้นับ 1 และ 2 จนครบทุกคน และหลังจากนั้นแบ่งกลุ่มโดยใช้ตัวเลข กลุ่มที่ 1 เป็นพ่องู กลุ่มที่ 2 เป็นแม่งู และให้เลือกหัวหน้ากลุ่มว่าใครจะเป็นพ่อและแม่งู นักเรียนที่เหลือจะเป็นลูกงู และจับเอวต่อๆกันไป และให้ทั้ง 2 กลุ่มหันหน้าเข้าหากัน 7. นักเรียนที่เป็นกลุ่มพ่องูทักทายกลุ่มที่เป็นแม่งูว่า **Hi/Hello** แล้วแนะนำชื่อตัวเองว่า **I'm _____(ชื่อ)_____.** 8. แม่งูตอบกลับทักทายพ่องูว่า **Hi/Hello** แล้วแนะนำชื่อตัวเองว่า **I'm _____(ชื่อ)_____.** ครูเปิดวีดิโอเพลงงูกินหางและนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มโยกตัวไปตามจังหวะเพลง เมื่อเพลงจบพ่องูก็ไล่จับลูกงู แม่งูก็จะไล่จับลูกงูเช่นกัน ต่างฝ่ายต่างต้องพาลูกตัวเองหนี เมื่อลูกงูที่ถูกจับได้จะต้องกล่าวลา **Good bye** และออกจากหางของพ่อหรือแม่งู ครูทำกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคน	- Name tag
ขั้นที่ 3 ประเมินผล	9. ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูประเมินผลนักเรียนเป็นรายบุคคลโดยดูเรื่องการพูดโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน คือ	

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์
	ความถูกต้องชัดเจน ความคล่องแคล่วรวดเร็ว การแสดงท่าทางหรือน้ำเสียงประกอบการพูด เพื่อดูพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน	
ขั้นที่ 4 สรุปผล	10. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนถึงความชอบหรือไม่ชอบโดยให้นักเรียนยกมือ และนับจำนวน 11. ให้นักเรียนทำใบงานที่จัดทำขึ้น	- ใบงาน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์
ขั้นที่ 1 ชี้แจงการเล่น	1. ครูเขียน **Hi/Hello, I'm ____(ชื่อ)____.** บนกระดานเพื่อทบทวน 2. ครูพูดคุยสนทนากับนักเรียนถึง Greetings words ได้แก่ - Good morning - Good afternoon - Good evening - Good night 3. นำภาพ/วิดีโอการละเล่นเป่ากบมาให้นักเรียนดู 4. อธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น	- ภาพ/วิดีโอการละเล่นเป่ากบ
ขั้นที่ 2 การจัดกิจกรรม	5. ครูเลือกนักเรียน 2 คน โดยการสุ่มเลขที่ เพื่อเล่นเป็นตัวอย่าง เมื่อได้แล้วใช้วิธี "เป่ายิงฉุบ" เพื่อหาผู้เล่นคนแรก 6. ครูให้นักเรียนวางยางวงลงบนจุดเริ่มต้น คนละ 1 เส้น นักเรียนคนแรกเริ่มเป่ายางวงก่อน แล้วผลัดกันเป่าไปหาภาพที่ครูพูด เช่น Good morning คนละครั้งตามลำดับก่อนหลัง นักเรียนที่สามารถเป่ายางวงของตนไปกบ (ทับ) ภาพที่ครูพูดได้ก่อน พร้อมทั้งพูดคำศัพท์ตามภาพได้ถูกต้อง คือผู้ชนะ 7. ครูให้นักเรียนที่เหลือจับคู่กัน และเล่นวิธีเดียวกันกับคู่ตัวอย่าง จนครบทุกคน	- บัตรภาพ Greetings words - ยางวง
ขั้นที่ 3 ประเมินผล	8. ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูประเมินผลนักเรียนเป็นรายบุคคลโดยดูเรื่องการพูดโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน คือ ความถูกต้องชัดเจน ความคล่องแคล่วรวดเร็ว การแสดงท่าทางหรือน้ำเสียงประกอบการพูด เพื่อดูพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน	
ขั้นที่ 4 สรุปผล	9. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนถึงความชอบหรือไม่ชอบโดยให้นักเรียนยกมือ และนับจำนวน 10. ให้นักเรียนทำใบงานที่จัดทำขึ้น	- ใบงาน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์
ขั้นที่ 1 ชี้แจงการเล่น	1. ครูทำท่าทางให้นักเรียนช่วยกันเดาว่ากำลังทำอะไร จากนั้นเฉลยพร้อมกับให้นักเรียนดูบัตรภาพและบัตรคำ - Stand up - Sit down - Listen - Quiet 2. นำภาพ/วิดีโอการละเล่นกระต่ายขาเดียวมาให้นักเรียนดู 3. อธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น	- บัตรภาพและบัตรคำ Action words - ภาพ/วิดีโอการละเล่นกระต่ายขาเดียว
ขั้นที่ 2 การจัดกิจกรรม	4. ครูออกคำสั่งให้นักเรียนทำท่าทางตามคำสั่งโดยพร้อมเพียงกัน 5. ครูแจกบัตรคำและบัตรภาพ Action words ให้นักเรียนทุกคนโดยคละกันให้ครบทั้ง 4 คำศัพท์ที่เป็น Action words เพื่อให้นักเรียนจับคู่คำศัพท์และภาพให้ถูกต้อง 6. ครูให้สัญญาณกับนักเรียน จากนั้นนักเรียนจะต้องวิ่งกระโดดขาเดียวไปจับคู่กับเพื่อน โดยจับคู่บัตรคำและบัตรภาพให้ถูกต้องตามเวลาที่ครูกำหนด 7. เมื่อนักเรียนจับคู่ได้แล้วให้นักเรียนพูดคำศัพท์กับคู่ของตัวเองให้ถูกต้อง	- บัตรคำและบัตรภาพ Action words
ขั้นที่ 3 ประเมินผล	8. ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูประเมินผลนักเรียนเป็นรายบุคคลโดยดูเรื่องการพูดโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน คือ ความถูกต้องชัดเจน ความคล่องแคล่วรวดเร็ว การแสดงท่าทางหรือน้ำเสียงประกอบการพูด เพื่อดูพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน	
ขั้นที่ 4 สรุปผล	9. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนถึงความชอบหรือไม่ชอบโดยให้นักเรียนยกมือ และนับจำนวน 10. ให้นักเรียนทำใบงานที่จัดทำขึ้น	- ใบงาน

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ/วิดีโอการละเล่น งูกินหาง, เป่ากบ และกระต่ายขาเดียว
2. ยางวง
3. บัตรคำ
4. บัตรภาพ
5. แบบทดสอบ (ใบงาน)

6. การวัดและประเมินผล

1. การพูดโต้ตอบอย่างน้อย 2 ประโยค
2. ใช้คะแนนการผ่านเกณฑ์ต้องมีคะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแบบทดสอบผลการเรียนรู้

ใบงานที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 You and Me

เรื่อง Hi/Hello

Match the dialogue which the correct sentences.

1.

Hi

_____

★Hi

★Hello

2.

_____

Hello

★Hi

★Hello

3.

Hello, I'm Max.

★Hello, I'm Jane.

Hello, _____.

★Hi, I'm Jane.

ใบงานที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 You and Me **เรื่อง Greetings words**

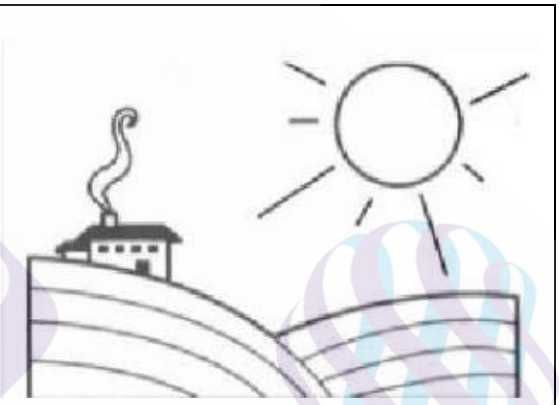
Write the greetings words with the correct picture.

Good night

Good afternoon

Good morning

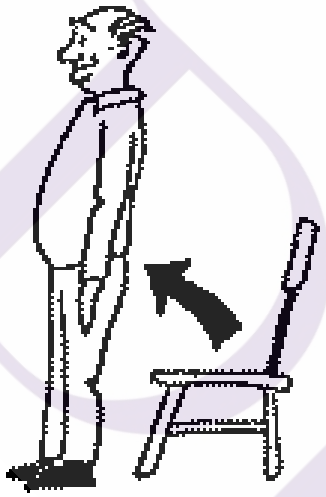
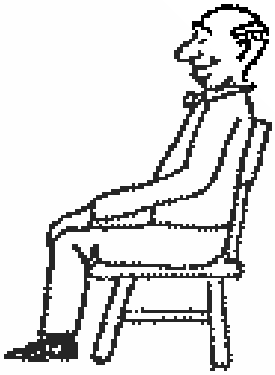
Good evening

1.	2. 
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
3.	4.
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

ใบงานที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 You and Me **เรื่อง Action words**

Circle the correct action words.

1. 	Stand up	2. 	Quiet
	Listen		Sit down
3.	Sit down	4.	Quiet
	Listen		Stand up

ภาคผนวก ค
แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

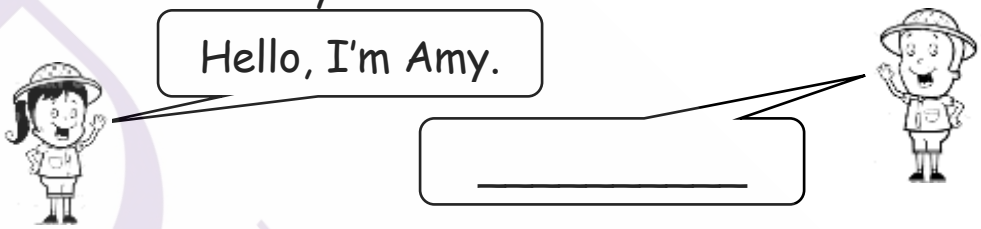
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 – 5: You and Me, Numbers, Colors, Shapes และ My body จำนวน 20 ข้อ

คำชี้แจง ข้อสอบฉบับนี้เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. How can Neels say?



a. Hi, I'm Neels. Good bye b. Hello, I'm Neels. c.

2.

When you go to school in the morning you need to say _____.

a. Good morning.
b. Good afternoon.
c. Good evening.

3. Choose the correct action word.

a. Listen b. Sit down c. Quiet

4. Which number spell for "e-i-g-h-t"?

a. 8 b. 5 c. 2

5. It is ___ ice cream.

a. a b. an c. the

6. How do you spell "16"?

a. fifteen b. sixteen c. seventeen

7. How many zebras?

a. Nine zebras b. Ten zebras c. Eleven zebras

8. There are twelve _____ in the vase.

a. flower b. flowers c. floweres

9. Which one is the word of “สีเหลือง”.

a. green b. purple c. yellow

10.

What color is it?

a. It’s a white elephant.
b. It’s a gray elephant.
c. It’s a black elephant.

11.

What do you have?

a. A bicycle.
b. I am a bicycle.
c. I have a bicycle.

12. What shape is it?

a. Square b. Triangle c. Circle

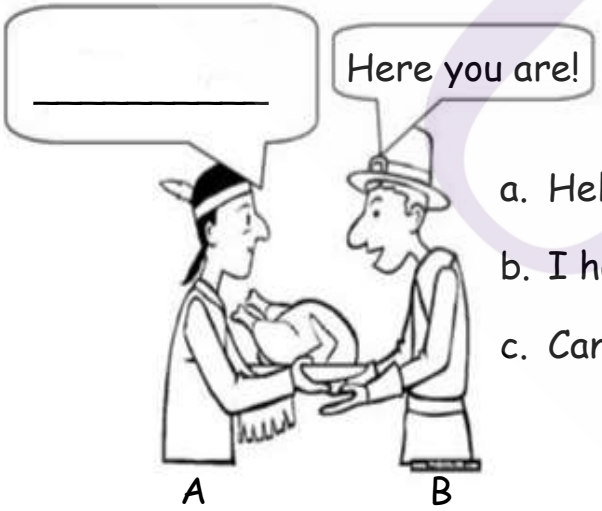
13. What shape is the button?

a. Hexagon b. Pentagon c. Rectangle

14. What shape is the clock?

a. A clock is a rectangle.
b. A clock is a circle.
c. A clock is a square.

15. What does A say?



a. Hello, I'm A.
b. I have a chicken.
c. Can I have a chicken, please?

16.

a. Hair b. Mouth c. Face

17.

a. Ears b. Eyes c. Nose

18. A: How many fingers do you have?
B: _____.

a. I have ten cheeks.
b. I have ten eyes.
c. I have ten fingers.

19. What is this?

a. This is my nose.
b. This is my mouth.
c. This is my shoulders.

20. What are these?

a. It is my toys.
b. This is my toys.
c. These are my toys.

ภาคผนวก ง

แบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษ

แบบบันทึกพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน

เลขที่	ประเด็น/คะแนน / ชื่อ - สกุล	ความถูกต้องชัดเจน	ความคล่องแคล่วรวดเร็ว	การแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด	รวมคะแนน
		4	4	4	12
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการพูด

ระดับคะแนน / ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				คะแนน
	4	3	2	1	
ความถูกต้องชัดเจน	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง ออกเสียงเน้นหนักในคำ/ประโยคอย่างสมบูรณ์	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียงมีเสียงเน้นหนักในคำ/ประโยคเป็นส่วนใหญ่	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ขาดการออกเสียงเน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ประโยคผิดหลักการออกเสียงทำให้สื่อสารไม่ได้	4
ความคล่องแคล่วรวดเร็ว	พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนทำให้สื่อสารได้	พูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังพอสื่อสารได้	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ ทำให้สื่อสารได้ไม่ชัดเจน	พูดได้บางคำทำให้สื่อความหมายไม่ได้	4
การแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด	แสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทบรรยาย	พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทบรรยาย แต่ไม่มีท่าทางประกอบ	พูดเหมือนอ่านไม่เป็นธรรมชาติ ขาดความน่าสนใจ	พูดได้น้อยมาก	4
รวม					12

เกณฑ์การแปลความหมายคะแนน

คะแนน 10.5 - 12	หมายถึง ดีมาก
คะแนน 7.5 - 10	หมายถึง ดี
คะแนน 5 - 7	หมายถึง พอใช้
คะแนนต่ำกว่า 4.5	หมายถึง ควรปรับปรุง

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล	นางสาวปวิตรา โสมภีร์
ประวัติการศึกษา	ปี พ.ศ. 2555
	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขา วิชาภาษาอังกฤษ
	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน	ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ
	โรงเรียนรัตนศึกษา จ.สุพรรณบุรี