

ภาคผนวก ก

การละเล่นพื้นบ้านของไทยที่ใช้ในการวิจัย 20 ชนิด

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



1. การเล่นโพงพาง

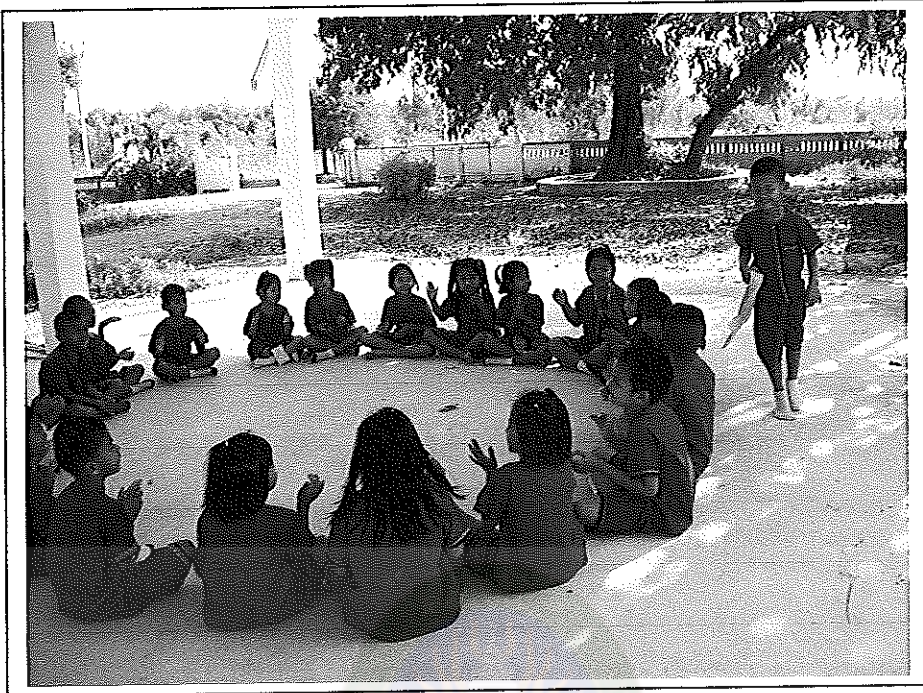
1. จุดประสงค์ ฝึกทักษะด้านการสังเกต เปรียบเทียบความเหมือน-ความต่าง และเพื่อความสนุกสนาน
2. สถานที่เล่น ใต้ร่มไม้ สนามหญ้า
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์การเล่น ผ้าปิดตา บทร้อง
5. วิธีเล่น
 - 5.1 เลือกคนเป็นปลา โดยจับไม้สั้นไม้ยาวหรืออาสาสมัคร 1 คน เอาผ้าผูกตาคนเป็นปลา แล้วให้หมุนรอบตนเอง 3 รอบ
 - 5.2 คนอื่นๆ จับมือกันทำเป็นวงกลม พร้อมกับร้องบทร้องประกอบ
 - 5.3 เมื่อจบบทร้อง นั่งลงแล้วถามคนที่เป็ปลาว่า ปลาเป็นหรือปลาทาย ถ้าตอบว่าปลาเป็นคนที่อยู่รอบวงขยับหนี ถ้าตอบว่าปลาทาย คนที่อยู่รอบวงต้องนั่งนิ่ง
 - 5.4 คนที่ปิดตาเป็นปลาจะไปจับคนที่นั่งแล้วทายว่าเป็นใคร ถ้าทายถูก ผู้ถูกทายจะต้องมาเป็นปลาแทน ถ้าทายผิดต้องเป็นปลาต่อไป
6. บทร้องโพงพาง

โพงพางเอ๋ย ปลาเข้าลอด ปลาทาบอด เข้าลอดโพงพา



2. การเล่นส่องกระจก

1. จุดประสงค์ ฝึกการสังเกตความเหมือนความต่าง และเพื่อความสนุกสนาน
2. สถานที่เล่น ใต้ร่มไม้ หรือในห้อง
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์การเล่น
5. วิธีเล่น
 - 1.1 นักเรียนจับคู่ นั่งหันหน้าเข้าหากันเป็นคู่ ๆ
 - 1.2 ทั้งสองคนตกลงกันว่า ให้คนหนึ่งทำหน้าที่เป็นคนส่องกระจก โดยส่องกระจกด้วยท่าทางต่าง ๆ ส่วนอีกคนให้ทำหน้าที่เป็นกระจก มีหน้าที่สังเกตและแสดงท่าทางตามคนส่องกระจกทุกอย่าง
 - 1.3 เมื่อได้ขินสัญญาณให้เปลี่ยนหน้าที่กัน โดยให้คนที่เป็กระจกเปลี่ยนมาเป็นคนส่องกระจก และคนที่เป็คนส่องกระจกต้องมาเป็นกระจกแทน



3. การเล่นเกมช้อนผ้า

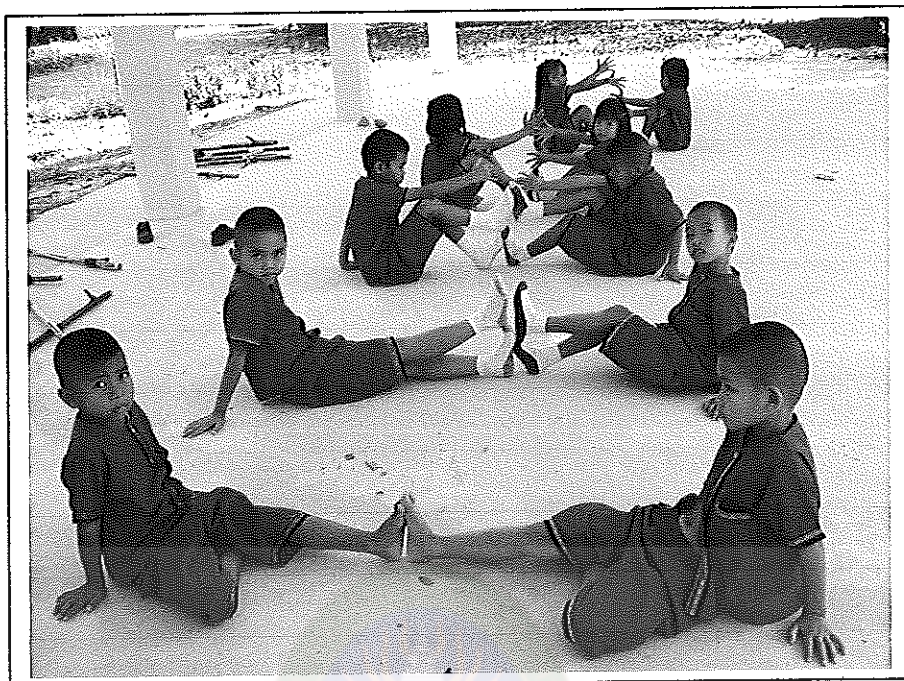
1. จุดประสงค์ เรียนรู้ตำแหน่งด้านหน้า-ด้านหลัง และเพื่อความสนุกสนาน
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า ใต้ร่มไม้
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์การเล่น ผ้า 1 ผืน และบทร้อง
5. วิธีเล่น
 - 5.1 อาสาสมัคร 1 คน เป็นมอญช้อนผ้า ผู้เล่นที่เหลือนั่งล้อมวงเข้าชิดกัน
 - 5.2 คนที่เป็นมอญถือผ้าไว้เหนือมือ เดินรอบวงด้านนอก ผู้เล่นทั้งหมดร้องบทร้อง พร้อมปรบมือเป็นจังหวะ ขณะที่มอญเดินจะต้องพาดผ้าที่ถือไว้ และถือโอกาสวางผ้าไว้ด้านหลังของผู้เล่นที่นั่งอยู่ เมื่อเดินรอบวงมาถึงอีกครั้งก็รีบหยิบผ้าที่ผู้นั้น และให้ผู้ที่ถูกตีมาเป็นมอญแทน
 - 5.3 ถ้าคนที่ถูกวางผ้ารู้ตัวก่อนก็หยิบผ้าวิ่งไล่ตีคนเป็นมอญ คนเป็นมอญก็ต้องรีบวิ่งมานั่งแทนที่คนถูกวางผ้า ถ้ามอญถูกตีก่อนจะนั่งต้องให้มอญอีกต่อไป
6. บทร้อง

มอญช้อนผ้า	ตุ๊กตามาข้างหลัง
ระวังให้ตี	ฉันจะตีให้หลังแตก
ไอ้โม่ ไอ้แขก	นั่งแจกขนมปัง



4. การเล่นซ่อนหลัก

1. จุดประสงค์ ฝึกการสังเกตและเรียนรู้ตำแหน่งด้านหน้า-ด้านหลัง
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า ใต้ร่มไม้
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์การเล่น -
5. วิธีเล่น
 - 5.1 ผู้เล่นเข้าแถวตอน แถวละ 3 คน แต่ละแถวนั่งหันหน้าเข้ากลางวง
 - 5.2 ถ้าแถวใดมีผู้เล่นเกิน 3 คน ให้คนที่ยืนในลำดับที่ 4 (ตำแหน่งหลังสุด) ต้องรีบวิ่งหนีจากแถวของตน ไปเลือกนั่งตำแหน่งหน้าในแถวใดแถวหนึ่ง
 - 5.3 แถวที่ถูกเลือกก็จะมีสมาชิกเพิ่มจำนวนเป็น 4 คน ให้คนที่อยู่ตำแหน่งด้านหลังสุดของแถวนั้น รีบหนีไปนั่งข้างหน้าแถวใดก็ได้ได้อย่างรวดเร็ว ปฏิบัติเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ



5. การเล่นเกมข้ามห้วย

1. จุดประสงค์ รับรู้เรื่องการเรียงตามลำดับ
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า ใต้ร่มไม้
3. จำนวนผู้เล่น กลุ่มละ 6-12 คน
4. อุปกรณ์การเล่น -
5. วิธีเล่น
 - 5.1 จัดผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน
 - 5.2 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนจับไม้สั้น ไม้ยาว เพื่อหาทีมเป็นห้วยและทีมเป็นเสือ ทีมจับได้ไม้สั้นให้เป็นห้วย ทีมจับได้ไม้ยาวให้เป็นเสือ ห้วยมีทั้งหมด 6 ท่า ดังนี้
 - ท่าที่ 1 นั่งกับพื้นเหยียดขาข้างหนึ่ง ข้างใดก็ได้
 - ท่าที่ 2 นั่งเหยียดขาอีกข้างทับขาข้างเดิม ให้สั้นเท้าต่อบนหัวแม่เท้าอีกข้างหนึ่ง
 - ท่าที่ 3 นั่งเหยียดแขนข้างหนึ่งต่อบนปลายเท้าทั้งสองข้าง โดยให้นิ้วก้อยวางบนหัวแม่เท้าข้างที่อยู่ข้างบน โดยกางนิ้วออกให้กว้างที่สุด
 - ท่าที่ 4 นั่งเหยียดแขนอีกข้างหนึ่งต่อบนหัวแม่มือข้างเดิมให้นิ้วก้อยตั้งบนหัวแม่มือของข้างเดิม

ท่าที่ 5 นั่งหมอบกับพื้น แขนทั้งสองข้างงอและให้สอกันพื้นไว้ ส่วนขา และเข่าทั้งสองงอสั้นเท้าทั้งสองยันกันไว้

ท่าที่ 6 นั่งลุกขึ้นยืนแล้วก้มตัวลงไป ใช้ปลายนิ้วจรดนิ้วเท้า

- 5.3 ทีมผู้เล่นที่เป็นเสือทุกคนต้องกระโดดข้ามห้วยทุกท่าโดยเรียงตามลำดับตั้งแต่ท่าที่ 1-6 ถ้าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งกระโดดไม่ข้ามในท่าใดท่าหนึ่ง ต้องมาเป็นทีมช่วยแทน แต่ถ้าทีมเสือทุกคนข้ามห้วยได้ทุกท่า ทีมเป็นห้วยจะต้องเป็นห้วยต่อไป และเริ่มเล่นใหม่
- 5.4 วิธีเล่นเสือข้ามห้วยแบบหมู่เหมือนกันกับแบบเดี่ยว แต่ผู้เป็นห้วยเพิ่มขึ้นนั่งเรียงกันไปโดยเว้นระยะห่างพอสมควร ผู้เป็นเสือจะต้องกระโดดให้พ้นทุกห้วย ถ้าตายที่ห้วยในท่าใดผู้เล่นทุกคนในทีมต้องตายหมดและเปลี่ยนเป็นห้วยแทน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



6. การเล่นเกมหกเก็บ

1. จุดประสงค์ รับรู้เรื่องการเรียงตามลำดับ
2. สถานที่เล่น ใต้ร่มไม้
3. จำนวนผู้เล่น ผู้เล่น 2 – 4 คน
4. อุปกรณ์การเล่น ก้อนหินที่มีลักษณะกลมๆ จำนวน 5 ก้อน
5. วิธีเล่น

เสี่ยงทายว่าใครจะเล่นก่อน โดยกำก้อนหินทั้ง 5 ก้อนไว้โยนขึ้น ใช้หลังมือรับ แล้วโยนขึ้นอีกครั้งใช้ฝ่ามือรับ ใครได้ก้อนหินมากที่สุดเป็นผู้เล่นก่อน โดยเริ่มเล่นจากหมากที่ 1 – 4 ตามลำดับ

หมากที่ 1 หว่านก้อนหินลงบนพื้น แล้วหยิบขึ้นมา 1 ก้อน โยนขึ้นไปแล้วรีบหยิบก้อนหิน ทั้ง 4 ก้อนที่ละเม็ดพร้อมกับรับก้อนหินที่โยนขึ้นไปให้ได้ ถ้ารับไม่ได้ถือว่าตาย และขณะเก็บถ้านิ้วมือไปถูกหินก้อนอื่นก็ถือว่าตาย ต้องเปลี่ยนให้คนอื่นเล่น

หมากที่ 2 เล่นเหมือนหมากที่ 1 แต่ให้เก็บทีละ 2 ก้อน

หมากที่ 3 เก็บ 3 ก้อน และ 1 ก้อน

หมากที่ 4 เก็บ 4 ก้อน แล้วขึ้นร้านนับคะแนน ทำเหมือนตอนเสี่ยงทาย ขณะเล่นถ้าไม่เรียงตามลำดับหมาก ถือว่าตาย ให้เปลี่ยนผู้เล่นต่อไป



7. การเล่นเกมมูม

1. จุดประสงค์ รับรู้เรื่องตำแหน่งบน-ล่าง
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า ในห้องเรียน
3. จำนวนผู้เล่น 2-4 คน
4. สื่อการสอน บทร้อง
5. วิธีเล่น
 - 5.1 ผู้เล่นคนแรกเอามือข้างหนึ่งวางบนพื้น อีกข้างหนึ่งหยิบหลังมือไว้
 - 5.2 ผู้เล่นคนอื่น ๆ หยิบหลังมือซ้อนต่อจากคนแรกขึ้นไปเรื่อย ๆ
 - 5.3 ร้องบทร้องพร้อมกับทำมือ โห่ขยี้ขึ้นลงตามจังหวะบทร้อง เมื่อจบบทร้องให้กระแทกมือลงพร้อมกับปล่อยมือออกจากกันอย่างรวดเร็ว
 - 5.4 เมื่อปล่อยมือแล้วผู้เล่นต้องนั่งนิ่งๆ ใครกระตุกกระดิก พุด หรือหัวเราะคนนั้น จะถูกขยี้หัวแล้วเริ่มเล่นใหม่ คนที่ถูกขยี้หัวต้องวางมืออยู่ข้างล่าง

6. บทร้อง

แมงมุมเอ๋ย	ขยี้มหลังคา
แมวกินปลา	หมากัดกระพุ้งกัน



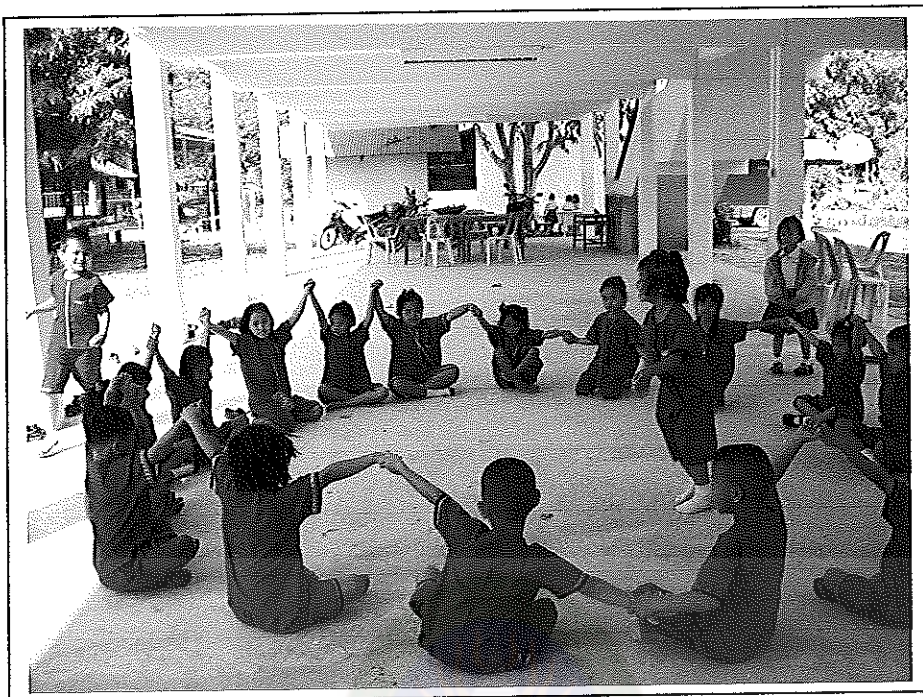
8. การเล่นเกมลอดถ้ำ

1. จุดประสงค์ รับรู้เรื่องตำแหน่งบน-ล่าง
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า / ใต้ร่มไม้
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์
5. วิธีเล่น
 - 5.1 จัดผู้เล่นเป็น 4 แถวๆ ละเท่าๆ กัน
 - 5.2 ให้แถวที่ 1 หันหน้าเข้าหาแถวที่ 2 และแถวที่ 3 หันหน้าเข้าหาแถวที่ 4 แต่ละคู่จับมือกันยกแขนทั้ง 2 ขึ้นเป็นรูปอุโมงค์
 - 5.3 เมื่อได้ยินสัญญาณให้คู่ปลายแถวจับมือกันตลอดอุโมงค์ในแถวของตนพอมถึงหัวแถวให้ประสานมือตั้งเป็นอุโมงค์อีก
 - 5.4 คนที่อยู่ปลายแถวปฏิบัติเหมือนคู่แรก แถวใดเสร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ



9. การเล่นเกมไล่หนู

1. จุดประสงค์ ได้รับความรู้เรื่องตำแหน่งใน-นอก
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์ -
5. วิธีเล่น
 - 5.1 ทุกคนยืนเป็นวงกลมจับมือกันไว้ให้แน่น
 - 5.2 หาอาสาสมัครเป็นหนู 5 คน เป็นแมว 1 คน แมวอยู่นอกวงกลม หนูอยู่ในวงกลม
 - 5.3 ครูให้สัญญาณ แมวต้องพยายามหาทางเข้าวงกลมเพื่อจับหนูให้ได้
 - 5.4 ถ้าแมวเข้าวงกลมได้ วิ่งไล่จับหนู หนูต้องวิ่งหนีอยู่ในวงกลมเท่านั้น
 - 5.5 หนูที่ถูกแมวจับได้ต้องไปยืนจับมือทำเป็นวงกลมกับเพื่อนๆ
 - 5.6 หนูที่ถูกจับได้เป็นตัวละครท้ายต้องเปลี่ยนเป็นแมวแทน แล้วเริ่มเล่นใหม่



10. การเล่นเกมกินวัว

1. จุดประสงค์ ได้รับความรู้เรื่องตำแหน่งใน-นอก
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า/ในร่ม
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์ -
5. วิธีเล่น
 - 5.1 หาอาสาสมัครเป็นเสือ 1 คน เป็นวัว 1 คน เสือจะอยู่นอกวงกลม ให้วัวอยู่ในวงกลม
 - 5.2 ผู้เล่นที่เหลือทุกคนนั่งลงจับมือกันล้อมวงเป็นคอกวัว คอกก็ต้องจับมือกันแน่น ๆ และกันเสืออย่างเต็มที่
 - 5.3 เสือพยายามบุกฝ่าเข้าไปในคอกเพื่อจับวัวกิน ตรงด้านที่คิดว่าคอกไม่แน่นหนา
 - 5.4 ถ้าเสือเข้ามาในคอกได้วัวจะวิ่งหนีทันที ซึ่งมักหนีออกไปนอกคอก คอกต้องปกป้องวัวโดยเปิดให้วัวออกไป พอเสือน่าจะตามไปคอกก็ต้องพยายามกันไว้ ถ้าเสือฝ่าออกไปได้ ก็จะวิ่งไล่จับวัว
 - 5.5 ถ้าเสือจับวัวได้ก็ถือว่าการเล่นสิ้นสุดลง จะเปลี่ยนให้คนอื่นมาเป็นเสือกับวัวแทนคู่เก่าที่ไปเป็นคอก



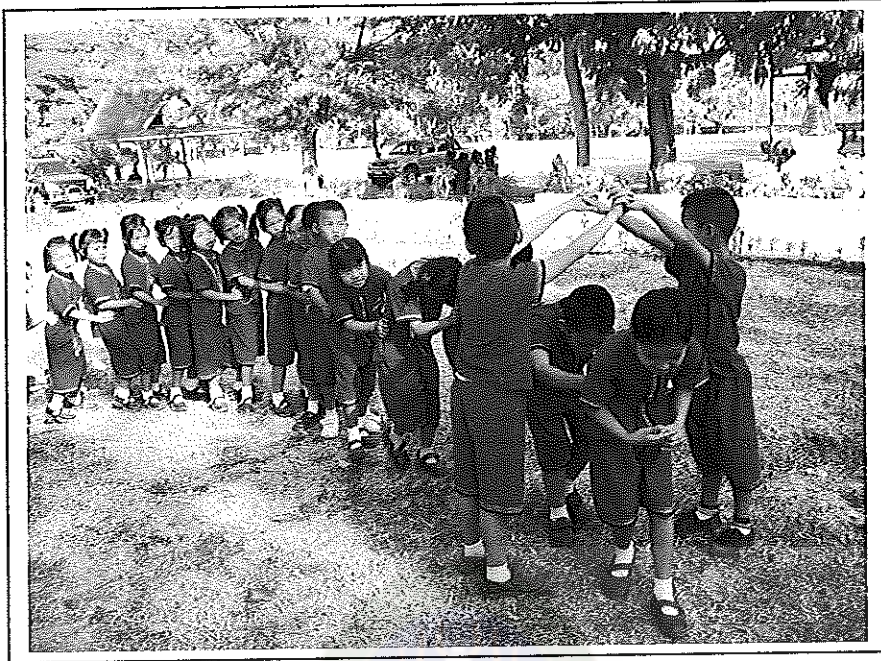
11. การเล่นดินกะลา

1. จุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบระยะทางใกล้-ไกล และฝึกการทรงตัว
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า พื้นเรียบ
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์ กะลามะพร้าว 2 อัน เขาะรูใช้เชือกร้อย
5. วิธีเล่น
 - 5.1 กำหนดจุดเริ่มต้นและเส้นชัย
 - 5.2 ผู้เล่นยืนบนกะลาทั้งสองข้าง โดยให้เชือกอยู่ระหว่างนิ้วหัวแม่มือเข้ากับนิ้วชี้ ส่วนมือทั้งสองจับเชือกให้ตึง แล้วก้าวเดินไปข้างหน้า
 - 5.3 ใครเดินไปถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ



12. การเล่นตีลูกล้อ

1. จุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบระยะทางใกล้-ไกล
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า พื้นเรียบ
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์ ลูกล้อคนละ 1 วง (ใช้ลูกล้อทำจากไม้ไผ่/หลอดน้ำ)
5. วิธีเล่น
 - 5.1 กำหนดจุดเริ่มต้นและเส้นชัย
 - 5.2 นำลูกล้อมายังจุดเริ่มต้น ใช้มือส่งลูกล้อตีลูกล้อให้กลิ้งไป คอยเลี้ยงลูกล้อไว้ให้กลิ้งไปข้างหน้าโดยไม่ให้ลูกล้อสะดุดพลิกคว่ำ
 - 5.3 ใครเดินไปถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ



13. การเล่นเกมรื้อข้าวสาร

1. จุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความสูง-ต่ำ
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า พื้นเรียบ
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. สื่อ/อุปกรณ์ บัตรธง ไม้ขีดข้าวสาร
5. วิธีเล่น
 - 5.1 ให้อาสาสมัคร 2 คน ที่มีความสูงเท่ากันเป็นเสาหัน ยืนหน้าเข้าหากัน ยกมือสองข้างขึ้นประสานกัน
 - 5.2 ให้ผู้เล่นยืนเรียงตามลำดับจากสูงที่สุดไปหาผู้ที่เตี้ยที่สุด ผู้ที่สูงกว่าเพื่อนเป็นผู้นำ ทุกคนเกาะเอวผู้นำกลุ่มต่อกันเป็นแถว เดินลอดใต้มือที่ประสานกันของผู้เล่นทั้งสองคน พร้อมร้องกับบัตรธง
6. บัตรธง

ไม้ขีดข้าวสาร	ธงทิว
ธงทิว	ธงทิว
ธงทิว	ธงทิว



14. การเล่นขาโลกแตก

1. จุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความสูง-ต่ำ
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า พื้นเรียบ
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. สื่อ/อุปกรณ์ ขาโลกแตก ทำจากไม้ไผ่คนละ 1 คู่ (ตัดไม้ไผ่ยาวประมาณ 1.5 -

2 เมตร

เว้นแขนงกิ่งที่แข็งแรงไว้ สำหรับเหยียบ)

5. วิธีเล่น

- 5.1 ผู้เล่นยืนบนแขนงกิ่งขาโลกแตกที่มีความสูง-ต่ำ ต่างกัน
- 5.2 ทรงตัวเดิน ไปมา หรือวิ่งแข่งกัน
- 5.3 ผู้เล่นคนใดตกลงมาก็จะเป็นฝ่ายแพ้ ผู้ที่เล่นได้นานที่สุดเป็นผู้ชนะ



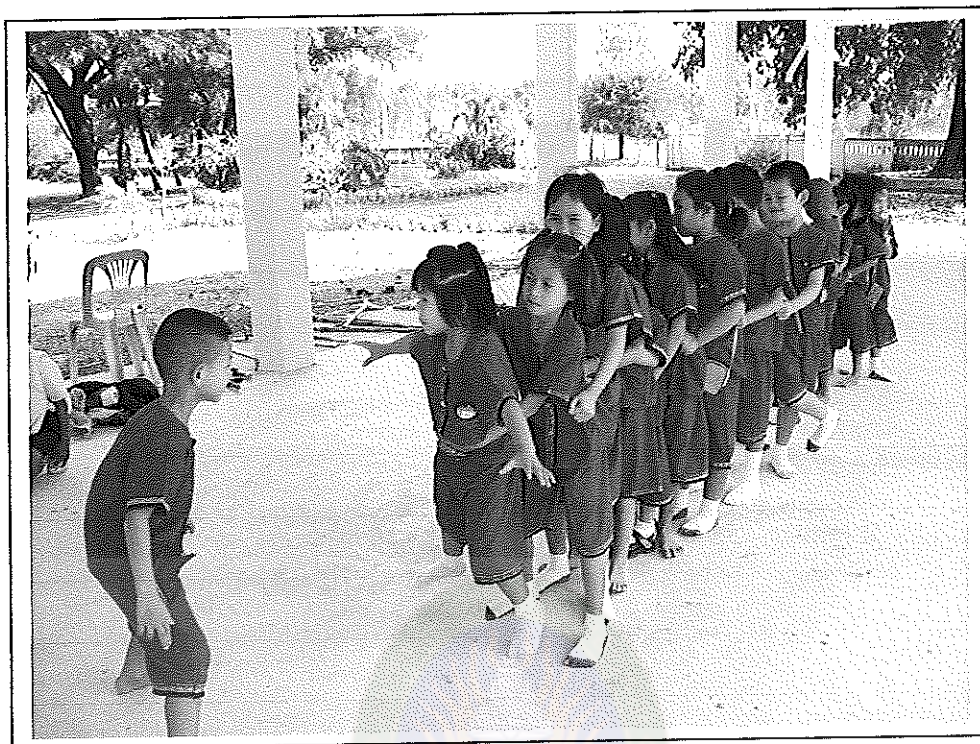
15. การเล่นขี้ม้ก้านกล้วย

1. จุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความยาว
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า พื้นเรียบ
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. สื่อ/อุปกรณ์ ขี้ม้ก้านกล้วย (โดยนำขี้ม้ก้านกล้วยมาตัดเป็นรูปขี้ม้ ช่วงโคนตัดแต่งเป็นหัวขี้ม้ ช่วงปลายทำเป็นหางขี้ม้ ให้สายขี้ม้ก้านกล้วยผูกโยงไว้สำหรับจับขี้ม้)
5. วิธีเล่น
 - 5.1 กำหนดเส้นเริ่มและเส้นชัยไว้
 - 5.2 ผู้เล่นนำขี้ม้ก้านกล้วยวางเรียงเพื่อเปรียบเทียบความสั้นยาวของขี้ม้ก้านกล้วย
 - 5.3 ทุกคนขี้ม้ก้านกล้วย ยืนเรียงแถวหน้ากระดาน วิ่งไปรอบ ๆ ทำท่าทางเหมือนขี้ม้พร้อมออกเสียงร้องเหมือนขี้ม้
 - 5.4 ผู้ใดวิ่งขี้ม้ได้เร็วถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ



16. การเล่นกระโดดเดี่ยว

1. จุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความยาว
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. สื่อ/อุปกรณ์ เชือกกระโดด (เชือก 1 เส้น มีความยาวเท่ากับความสูงของผู้เล่น)
5. วิธีเล่น
 - 5.1 ผู้เล่นแต่ละคนจับปลายเชือกของตนเองทั้ง 2 ข้าง แกว่งไปข้างหน้าพอเชือกแกว่งกระโดดข้ามเชือกทีละขา หรือพร้อมกันทั้ง 2 ขาก็ได้
 - 5.2 ถ้าเหยียบเชือกหรือกระโดดข้ามไม่พ้นเชือกก็ต้องให้ผู้เล่นคนอื่นกระโดดต่อ
 - 5.3 ในการกระโดดเชือกเดี่ยวนี้บางคนอาจจะแกว่งเชือกไปทางด้านหลังก็ได้



17. การเล่นเกมินทาง

1. จุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า-จำนวนน้อย
2. สถานที่เล่น สนามหญ้า ใต้ร่มไม้
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. สื่อการเรียนรู้ บทร้อง
5. วิธีเล่น

5.1 ทาอาสาสมัคร 1 คน เป็นพ่อ และเป็นแม่ 1 คน ผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นลูก

5.2 พ่อหันหน้าเข้าหาแม่อยู่ในระยะห่างกันเล็กน้อย ลูกจับแอม่งต่อกัน เป็นแถวยาว ความยาวของลูกขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่น

5.3 เริ่มเล่นโดยร้องบทร้อง

พ่อ : แม่เอ๋ยกินน้ำบ่อไหน

แม่ : กินน้ำบ่อโตก โยกไปโยกมา (ลูกร้องรับและทำท่าทาง โยกพร้อมกัน)

พ่อ : แม่เอ๋ยกินน้ำบ่อไหน

แม่ : กินน้ำบ่อทราย ย้ายไปย้ายมา (ลูกร้องรับและทำท่าทางย้ายพร้อมกัน)

พ่อ : แม่เอ๋ยกินน้ำบ่อไหน

แม่ : กินน้ำบ่อหิน บินไปบินมา (ลูกร้องรับและทำท่าทางบินพร้อมกัน)

ฟ่อง : แม่หญิงหุงข้าวที่หม้อ
 แม่ : หม้อ (เท่ากับจำนวนลูกกับแม่)
 ฟ่อง : ขอกินได้ไหม
 แม่ : กินหัวหรือกินหาง
 ฟ่อง : กินหัว กินหาง กินกลางตลอดตัว

5.4 เมื่อจบบทเรื่องฟ่องจะได้จับลูกจากปลายแถวขึ้นมาหาหัวแถว แม่ต้องพยายามป้องกันไม่ให้ฟ่องเอาลูกไปได้ โดยการกางมือกั้น ส่วนลูกต้องคอยวิ่งหนี แต่ต้องระวังไม่ให้มือหลุดจากแถว ถ้าจับลูกที่อยู่ตัวสุดท้ายได้ก็ให้มันงัดปาก แล้วฟ่องเริ่มร้องบทเรื่องใหม่ จนกว่าจะจับลูกได้ทั้งหมด หรือนับจำนวนเพื่อเปรียบเทียบกัน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



18. การเล่นเป่ากบ

1. จุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบจำนวนที่เท่ากัน-จำนวนที่ไม่เท่ากัน
2. สถานที่เล่น ในร่มที่มีพื้นราบ
3. จำนวนผู้เล่น ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
4. สื่อการเรียนรู้ ขางวง คนละ 10-15 เส้น
5. วิธีเล่น
 - 5.1 ผู้เล่นจะต้องเป่าขึงขูดกัน ผู้ชนะจะได้เป่ากบก่อน
 - 5.2 ผลัดกันเป่าคนละครั้ง ฝ่ายใดสามารถเป่าขางวงของตน ให้กระโดดไปทับบนขางวงของฝ่ายตรงข้ามได้ก่อนจะถือเป็นผู้ชนะ และจะได้รับขางวงเส้นนั้นๆ ไป
 - 5.3 เมื่อสิ้นสุดการเล่นให้ทั้ง 2 คน นับจำนวนขางวงของตน เพื่อเปรียบเทียบ กับของเพื่อนว่าใครได้ขางวงจำนวนมากกว่ากัน



19. การเล่นโยนห่วงเข้าหลัก

1. จุดประสงค์ เพื่อเรียนรู้ค่าจำนวน 1-10
2. สถานที่เล่น ในร่มที่มีพื้นราบ
3. จำนวนผู้เล่น กลุ่มละ 7-10 คน
4. สื่อการเรียนรู้
 - 4.1 ท่อนไม้สำหรับปักเป็นหลัก ยาวประมาณ 50 เซนติเมตร (ใช้ขวดพลาสติกแทนได้)
จำนวน 2 ท่อน
 - 4.2 ทำเชือกเป็นห่วง หรือใช้ห่วงยาง ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 6 นิ้ว เท่าจำนวนผู้เล่น
5. วิธีเล่น
 - 5.1 ปักหลักเรียงเป็นแถวเท่ากับจำนวนกลุ่มของผู้เล่น จีดเส้นยืนสำหรับโยนห่วง ห่างจากหลักประมาณ 150 เซนติเมตร
 - 5.2 จัดผู้เล่นเข้ากลุ่มๆ ละเท่าๆ กันยืนต่อแถวหันหน้าเข้าหาหลัก แจกห่วงให้คนละ 1 อัน
 - 5.3 ผู้เล่นคนแรกของแต่ละกลุ่มโยนห่วงเข้าค้ำหลัก การโยนห่วงให้โยนทีละคน ใครที่โยนห่วงแล้วให้ออกจากแถว เมื่อโยนห่วงค้ำหลักครบทุกคนแล้ว ให้นำจำนวนห่วง กลุ่มใด โยนค้ำหลักได้มากเป็นกลุ่มชนะ



20. การเล่นเกมอึดัก

1. จุดประสงค์ เพื่อเรียนรู้ค่าจำนวน 1-10
2. สถานที่เล่น ในร่มที่มีพื้นราบ/ได้ร่มไม้
3. จำนวนผู้เล่น กลุ่มละ 2-4 คน
4. สื่อการเรียนรู้
 - 4.1 เม็ดมะขามจำนวนมาก
 - 4.2 อุปกรณ์สำหรับตัก (กรวยกระดาษ)
5. วิธีเล่น
 - 5.1 ผู้เล่นทุกคนนำเม็ดมะขามของตนวางลงกลางวง จำนวนเท่า ๆ กัน
 - 5.2 ผู้เล่นใช้อุปกรณ์ตักเม็ดมะขามในรอบแรกคนละ 1 ครั้ง นำขึ้นมาวางเมื่อตักครบทุกคนแล้ว ให้นับจำนวนเม็ดมะขามของตนว่ามีจำนวนเท่าใด
 - 5.3 ผู้เล่นตักเม็ดมะขามเป็นรอบที่ 2 ทำเหมือนครั้งแรก แล้วนับจำนวนครั้งที่ 2
 - 5.4 ทุกคนนับจำนวนเม็ดมะขามของตนที่ตักได้ในรอบแรกและรอบที่ 2 นับรวมกันให้เพื่อนๆ ฟัง
 - 5.5 ใครตักเม็ดมะขามได้จำนวนมากที่สุดในกลุ่มเป็นผู้ชนะ

ภาคผนวก ข

- ตัวอย่าง แผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย
- แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดประสบการณ์
- คะแนนผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดประสบการณ์
- ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ค่า IOC ของแบบทดสอบย่อย
- ผลการวิเคราะห์หา ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าความเชื่อมั่น (r_{cc}) ของแบบทดสอบย่อย
- ผลของการหาค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบย่อย

ตัวอย่าง

แผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย
เพื่อเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ด้านการสังเกตความเหมือนและความแตกต่าง

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 เรื่องการเล่น โพงพาง เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่..... เดือน พ.ศ. เวลา 10.30 - 11.30 น.

1. จุดประสงค์
 1. บอกลักษณะที่เหมือนกันของปลาตะเพียนและปลาช่อนได้
 2. บอกลักษณะที่แตกต่างกันของปลาตะเพียนและปลาช่อนได้
 3. นักเรียนเล่น โพงพางตามกติกาได้อย่างปลอดภัยและมีความสุข
2. สาระการเรียนรู้
 - 2.1 สาระที่ควรเรียนรู้ การเล่นพื้นบ้าน “โพงพาง”
 - 2.2 ประสบการณ์สำคัญ การสังเกตความเหมือนความต่าง
3. วิธีดำเนินกิจกรรม
 - 3.1 นักเรียนขึ้นเป็นวงกลม ให้แต่ละคนเลือกมงกุฎรูปปลาตะเพียนหรือมงกุฎรูปปลาช่อนคนละ 1 ตัว แล้วสวมไว้บนศีรษะ
 - 3.2 ร่วมกันร้องเพลงทะเลแสนงาม พร้อมทำท่าทางประกอบ
 - 3.3 เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้นักเรียนนั่งรวมกลุ่มตามชนิดของมงกุฎที่ตนเองสวม
 - 3.4 นักเรียนช่วยกันบอกลักษณะที่เหมือนกันและต่างกันของของปลาตะเพียนและปลาช่อน
 - 3.6. นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับเครื่องมือดักปลาชนิดหนึ่ง คือ โพงพาง และให้ดูภาพประกอบ ครูอธิบายการเล่น โพงพาง
 - 3.7 ทุกคนร่วมกันร้องบทร้อง “โพงพางเอ๋ย ปลาเข้าลอด ปลาตาบอด เข้าลอด โพงพาง”
 - 3.8 ครูอธิบายการเล่นพร้อมสาธิตวิธีการเล่น โพงพาง ดังนี้
 - (1) นักเรียนทุกคนยืนจับมือกันเป็นวง ให้อาสาสมัคร 1 คนทำหน้าที่เป็นปลา ใช้ผ้าผูกปิดตาขึ้นในวงกลม แล้วจับหมุนรอบตัวเอง 3 รอบ

(2) คนอื่นๆ ขึ้นจับมือกันร้องบทร้อง “โพงพาง” เดินรอบวงเป็นจังหวะ เมื่อร้องจบทุกคนนั่งลง แล้วถามปลาพร้อมกันว่า “ปลาเป็นหรือปลาทาย” ถ้าคนเป็นปลาตอบว่า “ปลาเป็น” คนอยู่รอบวงต้องขยับหนีจากที่เดิม ถ้าตอบว่า “ปลาทาย” ทุกคนต้องนั่งนิ่ง ๆ

(3) คนเป็นปลาเลือกจับตัวเพื่อนคนใดคนหนึ่ง แล้วจับหรือคลำส่วนต่างๆ ของเพื่อนพยายามสำรวจ สังเกต เปรียบเทียบ แล้วทายชื่อเพื่อน ถ้าทายชื่อถูก เพื่อนคนนั้นต้องมาทำหน้าที่เป็นปลาแทน ถ้าทายไม่ถูกตนเองต้องเป็นปลาต่อไป ก่อนทายแต่ละครั้งต้องร้องบทร้องก่อน

(4) นักเรียนเล่น โพงพาง โดยครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

(5) เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน โดยให้เด็กนั่งตามกลุ่มปลาตะเพียนและกลุ่ม

ปลาช่อน

(6) นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความเหมือนและความต่างของปลาตะเพียนและปลาช่อน

(7) เล่นเกมจับคู่สีที่เหมือนของมงกุฎปลา นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเรื่องสี

4. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 มงกุฎปลาตะเพียนและมงกุฎปลาช่อนสำหรับสวมศีรษะ จำนวนเท่ากับจำนวนเด็ก
- 4.2 เพลงทะเลแสนงาม
- 4.3 ภาพโพงพาง และภาพปลาตะเพียน
- 4.4 บทร้องโพงพาง

5. การวัดและประเมินผล

5.1 วิธีประเมินผล โดยการสังเกตพฤติกรรม ดังนี้

- (1) บอกลักษณะของปลาตะเพียนและปลาช่อน
- (2) ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับลักษณะความเหมือนและความต่าง
- (3) เล่นโพงพางได้ถูกต้องตามกติกาอย่างปลอดภัยและมีความสุข

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

แบบสังเกตพฤติกรรมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

5.3 เกณฑ์การประเมิน

ระดับ 1 เด็กไม่ตอบหรือตอบไม่ถูก

ระดับ 2 เด็กตอบได้ถูกต้อง 1-2 ลักษณะ

ระดับ 3 เด็กตอบได้ถูกต้องตั้งแต่ 3 ลักษณะขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....
.....
.....
.....
.....

(นายชวนจิต ภูมาศย์)

ผู้อำนวยการ โรงเรียนหนองไม้พลวงวิทยาคม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

เพลงทะเลแสนงาม

ไอ้ทะเลแสนงาม	ฟ้าสีครามสดใส
มองเห็นเรือใบ	ล่องอยู่ในทะเล
หาดทรายงามเห็นปู	ดูซิดูหมูปปลา
กุ้งหอย นานา	เล่นอยู่ในทะเล

การเล่นโพงพาง

1. จุดประสงค์ ฝึกทักษะด้านการสังเกต เปรียบเทียบความเหมือน-ความต่าง และเพื่อความสนุกสนาน
2. สถานที่เล่น ใต้ร่มไม้ สนามหญ้า
3. จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
4. อุปกรณ์การเล่น ผ้าปิดตา บัตร
5. วิธีเล่น
 - 5.1 เลือกคนเป็นปลา โดยจับไม้สั้น ไม้ยาวหรืออาสาสมัคร 1 คน เอาผ้าผูกตาคนเป็นปลา แล้วให้หมุนรอบตนเอง 3 รอบ
 - 5.2 คนอื่นๆ จับมือกันทำเป็นวงกลม พร้อมกับร้องบัตรบัตรประกอบ
 - 5.3 เมื่อจบบัตรบัตร นั่งลงแล้วถามคนที่เป็ปลาว่า ปลาเป็นหรือปลาตาย ถ้าตอบว่าปลาเป็นคนที่อยู่รอบวงขยับหนี ถ้าตอบว่าปลาตาย คนที่อยู่รอบวงต้องนั่งนิ่ง
 - 5.4 คนที่ปิดตาเป็นปลาจะไปจับคนที่นั่งแล้วทายว่าเป็นใคร ถ้าทายถูก ผู้ถูกทายจะต้องมาเป็นปลาแทน ถ้าทายผิดต้องเป็นปลาต่อไป
6. บัตรโพงพาง

โพงพางเอ๋ย	ปลาเข้าลอด
ปลาตาบอด	เข้าลอดโพงพาง

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย
เพื่อความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับคือ

เหมาะสมมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้ 4 คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้ 2 คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. จุดประสงค์					
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ใน หลักสูตร
1.2 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
1.3 ชัดเจนเข้าใจง่าย
2. สารการเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
2.2 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย
2.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน
3. เนื้อหา					
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
3.2 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
3.3 เหมาะสมกับเวลา
4. วิธีดำเนินกิจกรรม					
4.1 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้ (เนื้อหา)
4.2 สนุกสนานน่าสนใจ
4.3 เหมาะสมกับเวลา

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
4.4 เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง
4.5 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
5.2 สื่อถูกต้องตรงกับเนื้อหา
5.3 น่าสนใจ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้
5.4 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของผู้เรียน
6. การวัดประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
6.2 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย
6.3 วัดประเมินผลอย่างหลากหลาย
6.4 เครื่องมือวัด เกณฑ์สอดคล้องกับจุดประสงค์

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตารางภาคผนวกที่ 1 คะแนนผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัด
 ประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย เพื่อความพร้อมพื้นฐานทาง
 คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	\bar{X}	ระดับ ความ คิดเห็น
	คน ที่	คน ที่	คน ที่	คน ที่	คน ที่			
	1	2	3	4	5			
1. จุดประสงค์								
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5	4	24	4.80	มากที่สุด
1.2 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	4	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
1.3 ชัดเจนเข้าใจง่าย	4	4	5	5	5	23	4.60	มากที่สุด
2. สารการเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
2.2 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
2.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.80	มากที่สุด
3.2 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	4	4	5	23	4.60	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
4. วิธีดำเนินการ								
4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ (เนื้อหา)	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
4.2 สนุกสนานน่าสนใจ	5	5	4	4	5	23	4.60	มากที่สุด
4.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	4	5		24	4.80	มากที่สุด
4.4 เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผู้เรียน ได้ปฏิบัติจริง	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
4.5 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	4	5	5	4	23	4.60	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	\bar{X}	ระดับ ความ คิดเห็น
	คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
	5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้							
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	5	4	24	4.80	มากที่สุด
5.2 สื่อถูกต้องตรงกับเนื้อหา	5	4	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
5.3 น่าสนใจ ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน การใช้	4	5	4	5	5	23	4.60	มากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของ ผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
6. การวัดประเมินผล								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.60	มากที่สุด
6.2 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
6.3 วัดประเมินผลอย่างหลากหลาย	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
6.4 เครื่องมือวัด เกณฑ์สอดคล้องกับ จุดประสงค์	5	5	5	5	5	25	5.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย							4.81	มากที่สุด

แบบทดสอบย่อยหลังการจัดประสบการณ์

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1-20

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1	ด้านการสังเกตความเหมือน-ความต่าง	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2	ด้านการสังเกตความเหมือน-ความต่าง	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 3	ด้านการรับรู้ตำแหน่งหน้า-หลัง	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 4	ด้านการรับรู้ตำแหน่งหน้า-หลัง	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 5	ด้านการรับรู้เรื่องการเรียงลำดับ	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 6	ด้านการรับรู้เรื่องการเรียงลำดับ	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 7	ด้านการรับรู้ตำแหน่งบน-ล่าง	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 8	ด้านการรับรู้ตำแหน่งบน-ล่าง	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 9	ด้านตำแหน่งใน-นอก	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 10	ด้านตำแหน่งใน-นอก	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 11	ด้านการเปรียบเทียบระยะทางใกล้-ไกล	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 12	ด้านการเปรียบเทียบระยะทางใกล้-ไกล	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 13	ด้านการเปรียบเทียบความสูง-ต่ำ	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 14	ด้านการเปรียบเทียบความสูง-ต่ำ	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 15	ด้านการเปรียบเทียบความยาว	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 16	ด้านการเปรียบเทียบความยาว	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 17	ด้านการเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า-น้อยกว่า, จำนวนเท่ากัน-ไม่เท่ากัน	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 18	ด้านการเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า-น้อยกว่า, จำนวนเท่ากัน-ไม่เท่ากัน	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 19	ด้านความรู้ค่าจำนวน 1-10	จำนวน 3 ข้อ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 20	ด้านความรู้ค่าจำนวน 1-10	จำนวน 3 ข้อ

ตารางภาคผนวกที่ 2 ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ค่า IOC ของแบบทดสอบย่อยการละเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อเตรียมความ
พร้อมพื้นฐาน ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 สำหรับ
ผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 1							
1	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 2							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 3							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 4							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 5							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 6							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 7							
1	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 8							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 9							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 10							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 11							
1	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 12							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 13							
1	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 14							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 15							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 16							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 17							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 18							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 19							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
แบบทดสอบย่อยชุดที่ 20							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 3 ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าเชื่อมั่น (r_{cc}) ของแบบทดสอบย่อยท้ายแผน
ในการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อความพร้อมพื้นฐาน
ทาง คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

ข้อ ที่	ค่าอำนาจ จำแนก (B)	แปลผลค่า B	ข้อที่	ค่าอำนาจ จำแนก (B)	แปลผลค่า B
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 1			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 5		
1	0.60	ค่าอำนาจจำแนกดี	1	0.79	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
2	0.84	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	2	0.56	ค่าอำนาจจำแนกดี
3	0.72	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	3	0.27	ค่าอำนาจจำแนกใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.92$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.86$		
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 2			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 6		
1	0.27	ค่าอำนาจจำแนกใช้ได้	1	0.65	ค่าอำนาจจำแนกดี
2	0.87	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	2	0.73	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
3	0.53	ค่าอำนาจจำแนกดี	3	0.24	ค่าอำนาจจำแนกใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.85$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.84$		
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 3			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 7		
1	0.88	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	1	0.73	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
2	0.48	ค่าอำนาจจำแนกดี	2	0.52	ค่าอำนาจจำแนกดี
3	0.48	ค่าอำนาจจำแนกดี	3	0.44	ค่าอำนาจจำแนกดี
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.96$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.85$		
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 4			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 8		
1	0.36	ค่าอำนาจจำแนกใช้ได้	1	0.70	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
2	0.44	ค่าอำนาจจำแนกดี	2	0.50	ค่าอำนาจจำแนกดี
3	0.81	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	3	0.35	ค่าอำนาจจำแนกใช้ได้

ข้อ ที่	ค่าอำนาจ จำแนก (B)	แปลผลค่า B	ข้อที่	ค่าอำนาจ จำแนก (B)	แปลผลค่า B
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.82$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.86$		
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 9			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 13		
1	0.67	ค่าอำนาจจำแนกดี	1	0.60	ค่าอำนาจจำแนกดี
2	0.81	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	2	0.60	ค่าอำนาจจำแนกดี
3	0.41	ค่าอำนาจจำแนกดี	3	0.80	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.85$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.94$		
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 10			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 14		
1	0.70	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	1	0.67	ค่าอำนาจจำแนกดี
2	0.53	ค่าอำนาจจำแนกดี	2	0.88	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
3	0.73	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	3	0.88	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.96$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.95$		
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 11			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 15		
1	0.93	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	1	0.81	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
2	0.82	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	2	0.85	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
3	0.86	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	3	0.81	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.82$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.90$		
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 12			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 16		
1	0.76	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	1	0.86	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
2	0.80	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	2	0.75	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
3	0.72	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	3	0.75	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.95$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.80$		

ข้อ ที่	ค่าอำนาจ จำแนก (B)	แปลผลค่า B	ข้อที่	ค่าอำนาจ จำแนก (B)	แปลผลค่า B
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 17			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 19		
1	0.81	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	1	0.74	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
2	0.91	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	2	0.73	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
3	0.50	ค่าอำนาจจำแนกดี	3	0.77	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.96$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.82$		
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 18			แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 20		
1	0.78	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก	1	0.84	ค่าอำนาจจำแนกดีมาก
2	0.61	ค่าอำนาจจำแนกดี	2	0.57	ค่าอำนาจจำแนกดี
3	0.52	ค่าอำนาจจำแนกดี	3	0.57	ค่าอำนาจจำแนกดี
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.85$			ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) $(r_{cc}) = 0.99$		

ตารางภาคผนวกที่ 4 ผลของการหาค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของ
แบบทดสอบย่อย

แบบทดสอบย่อย	จำนวนข้อ	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าเชื่อมั่น
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 1	3	0.60 – 0.84	0.92
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 2	3	0.27 – 0.87	0.85
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 3	3	0.48 – 0.88	0.96
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 4	3	0.36 – 0.81	0.82
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 5	3	0.27 – 0.79	0.86
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 6	3	0.24 – 0.73	0.84
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 7	3	0.44 – 0.73	0.85
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 8	3	0.35 – 0.70	0.86
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 9	3	0.41 – 0.81	0.85
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 10	3	0.53 – 0.73	0.96
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 11	3	0.82 – 0.93	0.82
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 12	3	0.72 – 0.80	0.95
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 13	3	0.60 – 0.80	0.94
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 14	3	0.67 – 0.88	0.95
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 15	3	0.81 – 0.85	0.90
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 16	3	0.75 – 0.86	0.80
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 17	3	0.50 – 0.91	0.96
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 18	3	0.52 – 0.78	0.85
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 19	3	0.73 – 0.77	0.82
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 20	3	0.57 – 0.84	0.99

จากตารางที่ 13 พบว่า ผลของการหาค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น
ทั้งฉบับ ของแบบทดสอบย่อยทั้ง 20 ฉบับ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.24 - 0.93
และมีค่าเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ระหว่าง 0.80 – 0.99

ภาคผนวก ก

- แบบแบบประเมินความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน
- ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ค่า IOC แบบประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน
- ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าเชื่อมั่น (r_{cc}) ของแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน

ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ชื่อ-สกุล.....

โรงเรียน.....

ประเมินเมื่อ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ผู้ดำเนินการประเมิน

คะแนนที่ได้.....คะแนน

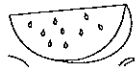
คำชี้แจง แบบประเมินชุดนี้มีจำนวน 30 ข้อ ชนิด 3 ตัวเลือก ข้อละ 1 คะแนน เพื่อให้เหมาะสมกับระดับวัย ทำให้เด็กเข้าใจง่าย จึงใช้แบบประเมินที่เป็นรูปภาพและใช้สัญลักษณ์รูปผลไม้แทนเลขหน้า ครูเป็นผู้อ่านคำถามและคำตอบให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (X) ทับคำตอบที่ถูกต้อง

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 10 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการสังเกตความเหมือน-ความต่าง
2. ด้านการรับรู้ตำแหน่งหน้า-หลัง
3. การรับรู้เรื่องการเรียงลำดับ
4. ด้านการรับรู้ตำแหน่งบน-ล่าง
5. ด้านตำแหน่งใน-นอก
6. ด้านการเปรียบเทียบระยะทางใกล้-ไกล
7. ด้านการเปรียบเทียบความสูง-ต่ำ
8. ด้านการเปรียบเทียบความยาว
9. ด้านการเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า-จำนวนน้อยกว่า, จำนวนเท่ากัน-จำนวน

ไม่เท่ากัน

10. ด้านการรู้ค่าจำนวน 1-10

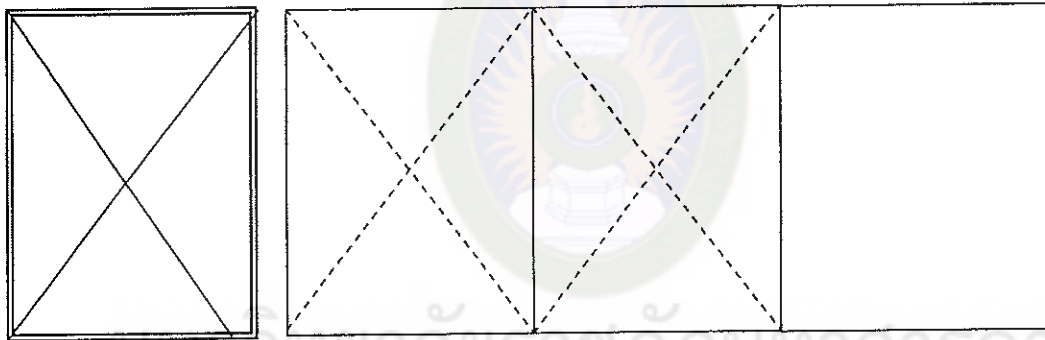


(หน้าแดงโม)

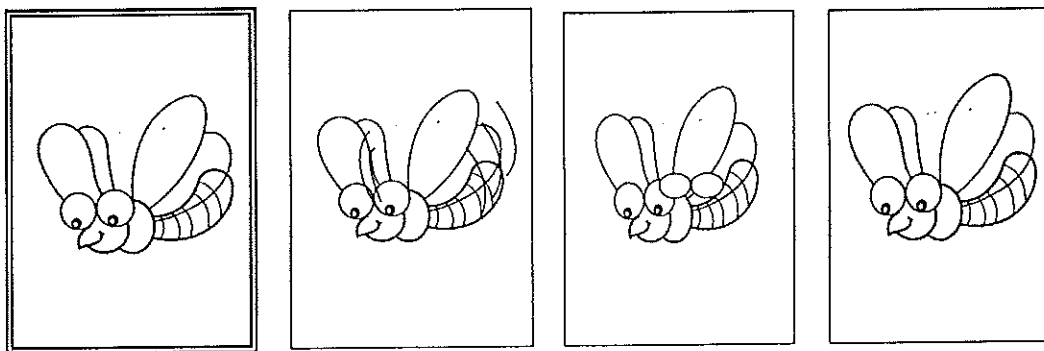
แบบประเมินความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ก่อนเรียนและหลังเรียน
 ชั้นอนุบาลปีที่ 2

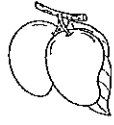
คำชี้แจง แบบประเมินชุดนี้มีจำนวน 30 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ครูเป็นผู้อ่านคำถามและคำตอบให้นักเรียนฟัง นักเรียนทำเครื่องหมาย x ทับคำตอบที่ถูกต้อง

คำสั่ง ให้นักเรียนฝึกทำเครื่องหมายกากบาท (x) จนครบทุกช่อง



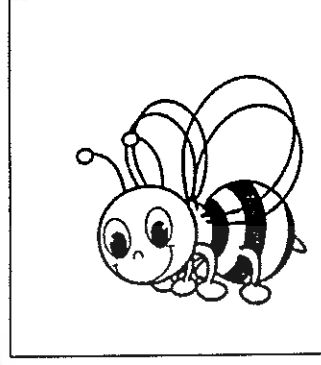
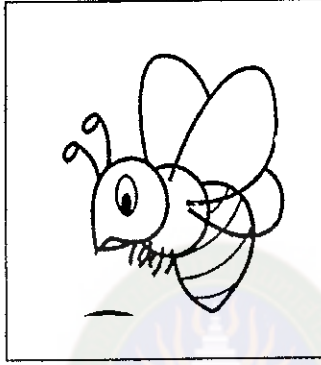
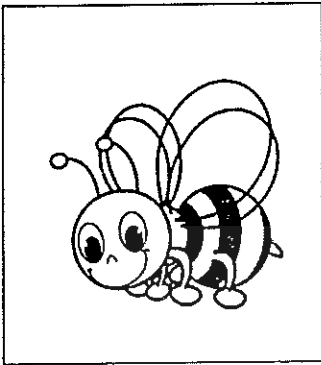
ข้อ 1 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพที่เหมือนกับภาพที่กำหนดให้





(หน้ามะม่วง)

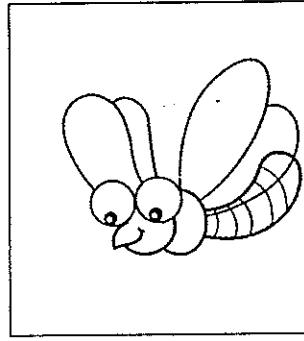
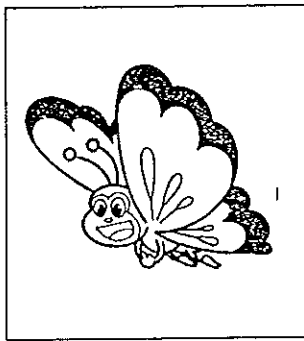
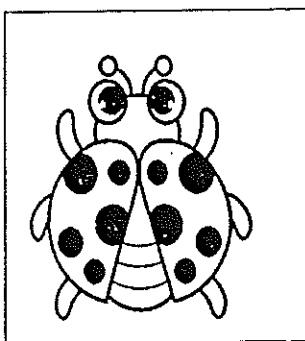
ข้อ 2 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับภาพที่ต่างจากพวก



ข้อ 3 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับภาพที่มองเห็นด้านหน้า

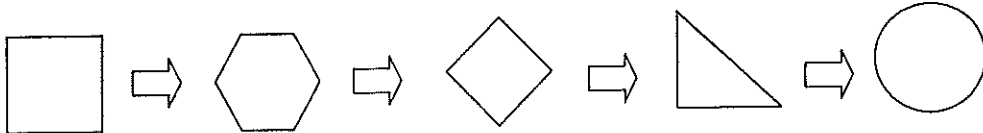


ข้อ 4 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับภาพที่มองเห็นด้านหลัง





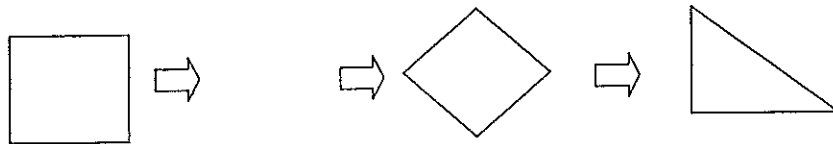
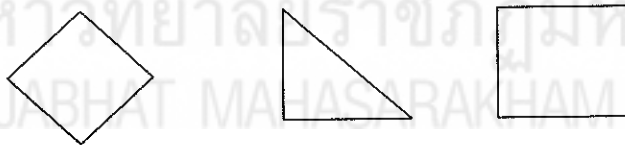
(หน้าส้มโอ)



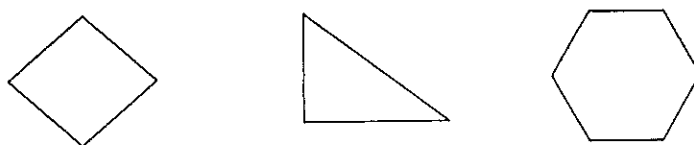
ให้สังเกตภาพชุดการเรียงตามลำดับรูปเรขาคณิต แล้วตอบคำถามข้อ 5



ข้อ 5 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X)) ทับภาพที่อยู่ในลำดับต่อไป



ข้อ 6 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X)) ทับภาพที่หายไป



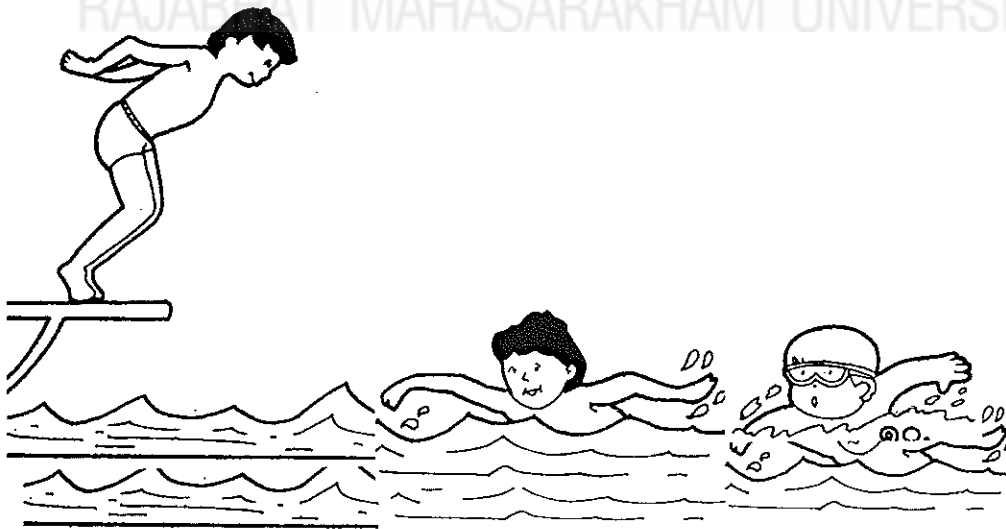


(หน้าชมพู)

ข้อ 7 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพเด็กที่อยู่ข้างล่าง

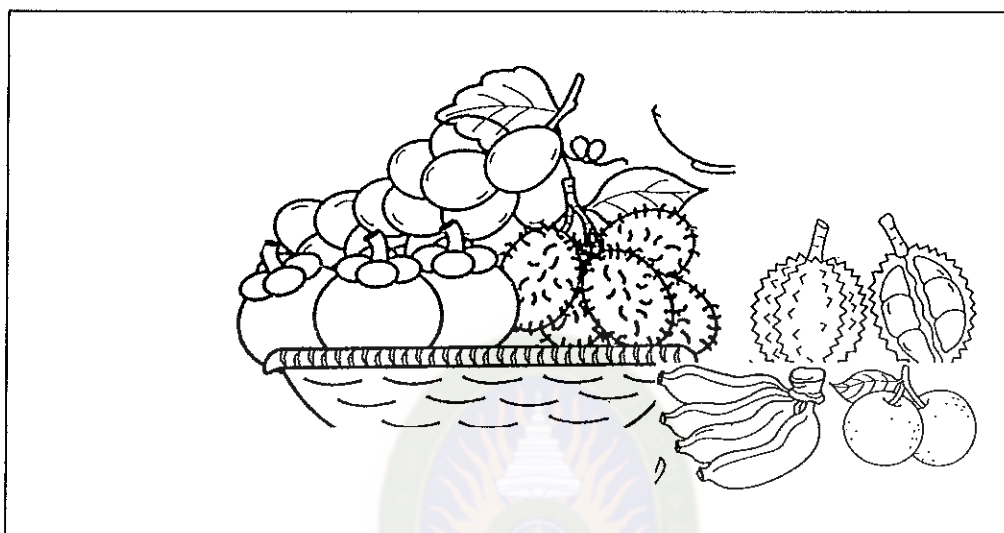


ข้อ 8 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพเด็กที่อยู่ข้างบน



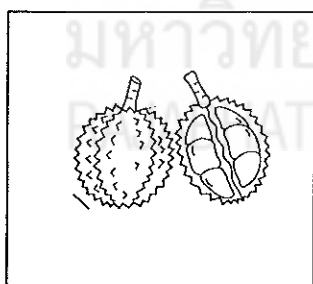


(หน้่ามะขาม)

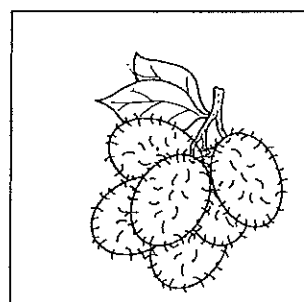
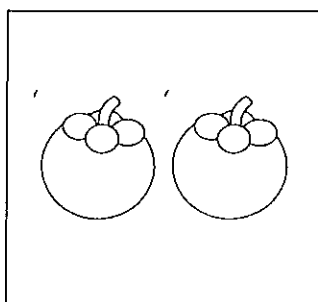
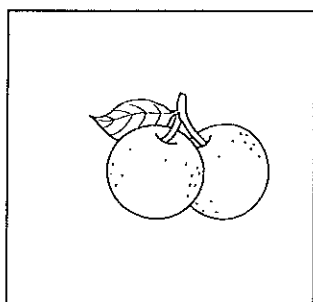


ให้นักเรียนสังเกตรายละเอียดภาพ แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

ข้อ 9 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับภาพผลไม้ที่อยู่ในตะกร้า

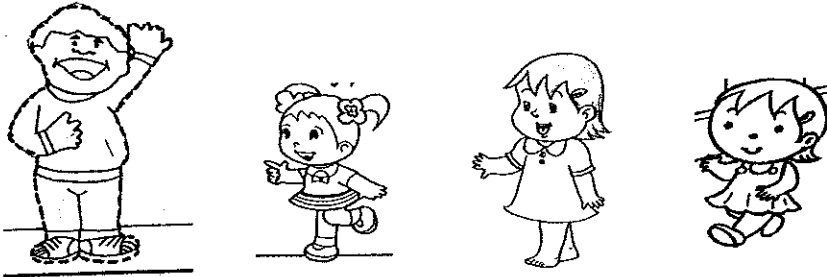


ข้อ 10 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับภาพที่อยู่นอกตะกร้า

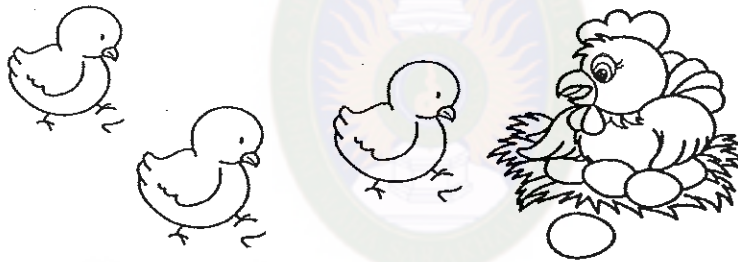




(หน้าเงาะ)



ข้อ 11 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพเด็กคนที่อยู่ใกล้คุณพ่อมากที่สุด



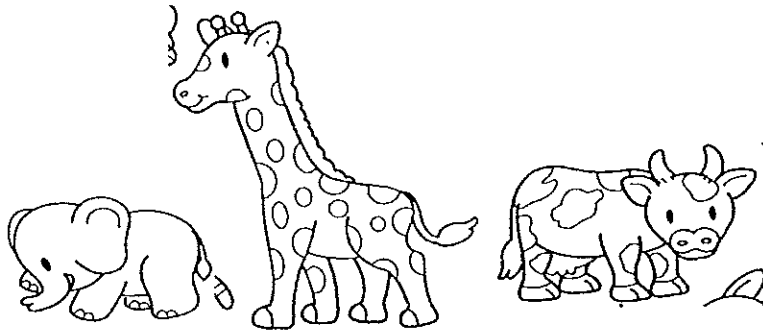
ข้อ 12 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพลูกไก่ตัวที่อยู่ไกลจากแม่ไก่มากที่สุด



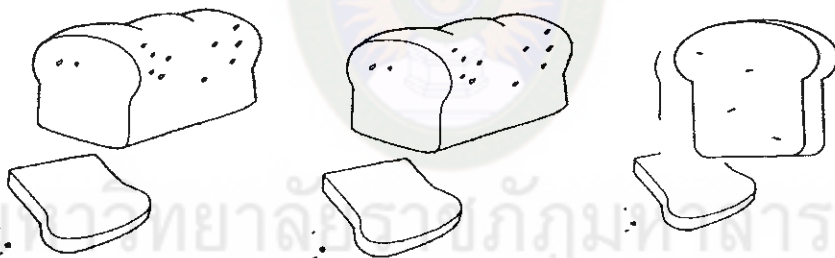
ข้อ 13 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพต้นไม้ที่สูงที่สุด



(น้ำมะพร้าว)



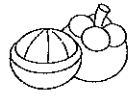
ข้อ 14 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพสัตว์ตัวที่เตี้ยที่สุด



ข้อ 15 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพขนมปังที่สั้นที่สุด

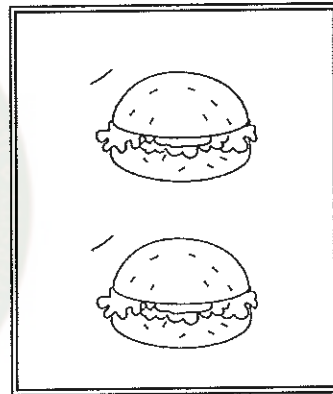
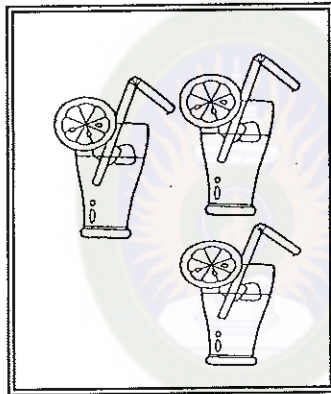
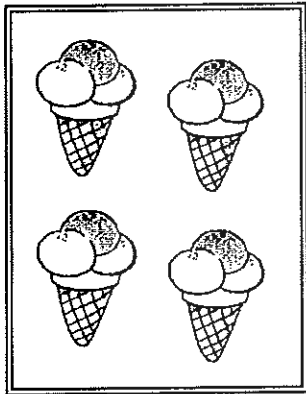
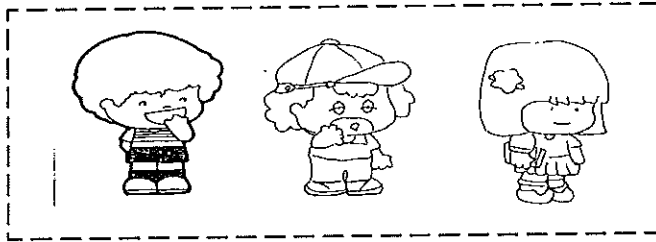


ข้อ 16 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพที่ยาวที่สุด

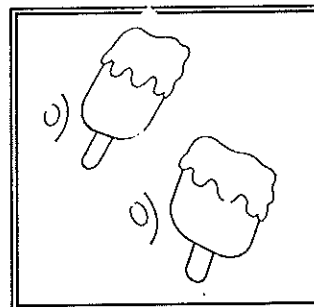
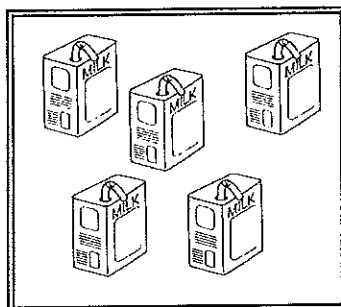
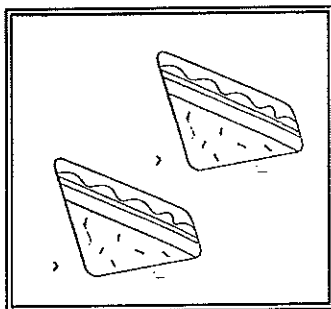
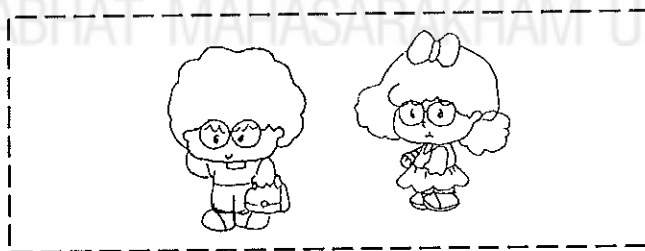


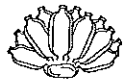
(หน้ามังคุด)

ข้อ 17 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับกลุ่มภาพที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนเด็ก



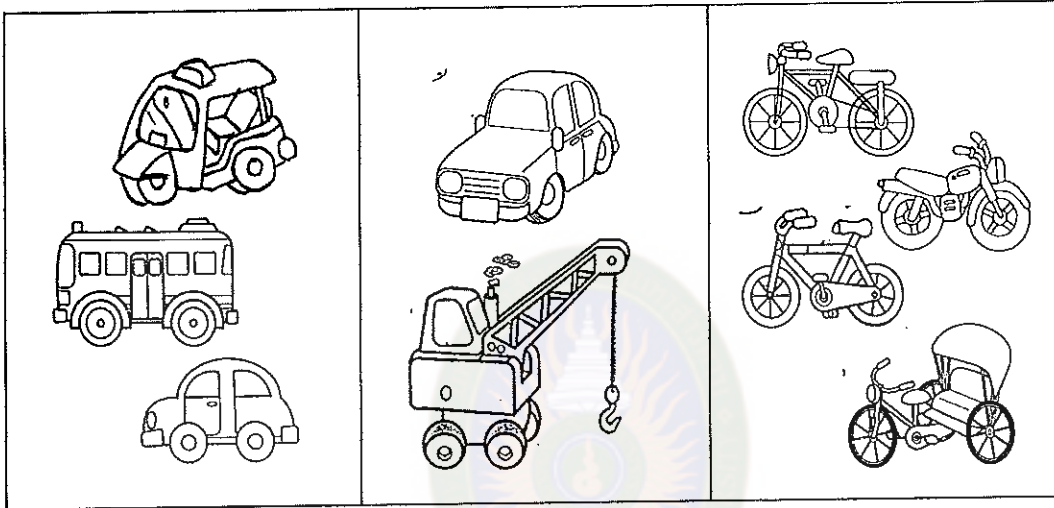
ข้อ 18 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับกลุ่มภาพที่มีจำนวนไม่เท่ากับจำนวนเด็ก



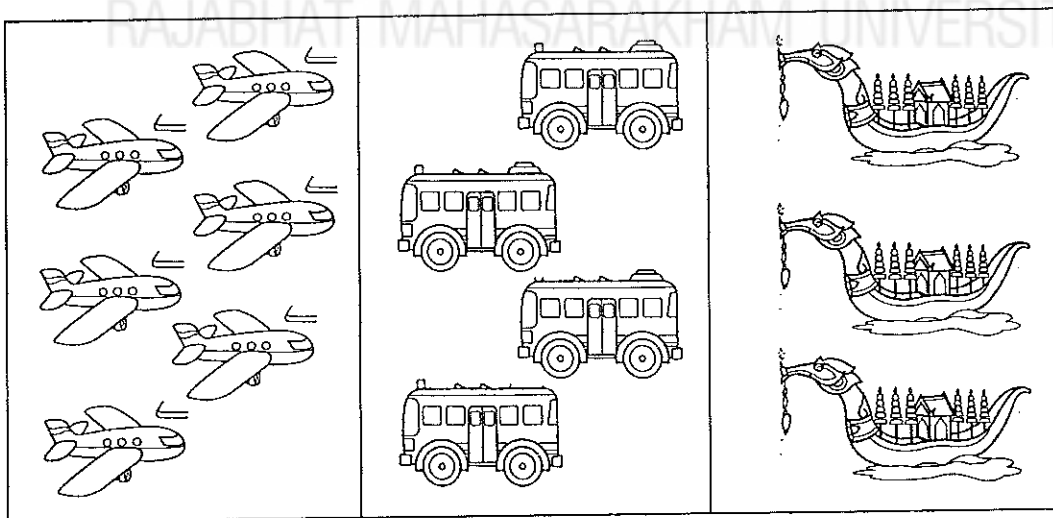


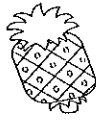
(หน้ากล้วย)

ข้อ 19 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทั้บกลุ่มภาพที่มีจำนวนมากที่สุด



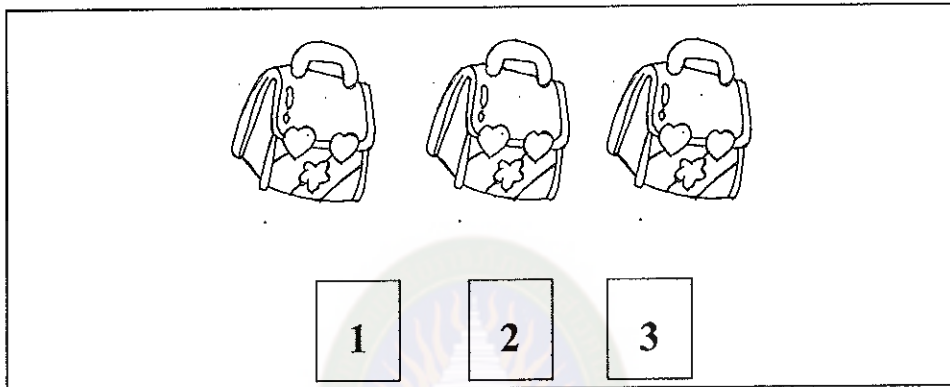
ข้อ 20 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทั้บกลุ่มภาพที่มีจำนวนน้อยที่สุด



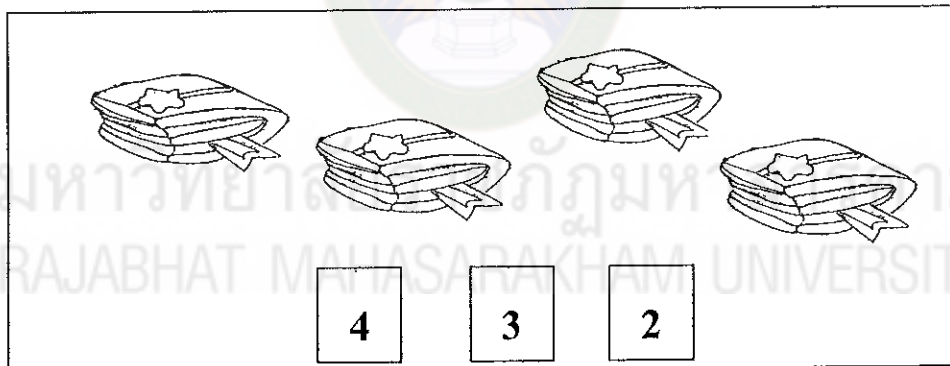


(หน้าลับปะรด)

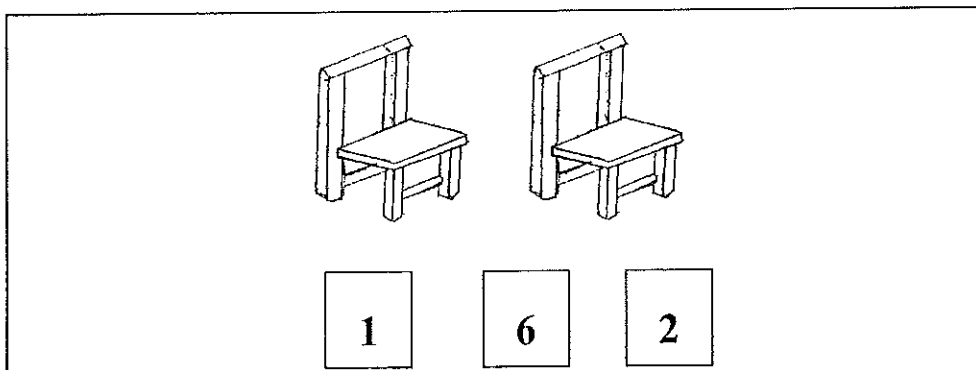
ข้อ 21 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ

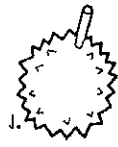


ข้อ 22 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ




ข้อ 23 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ





(หน้าทุเรียน)

ข้อ 24 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ

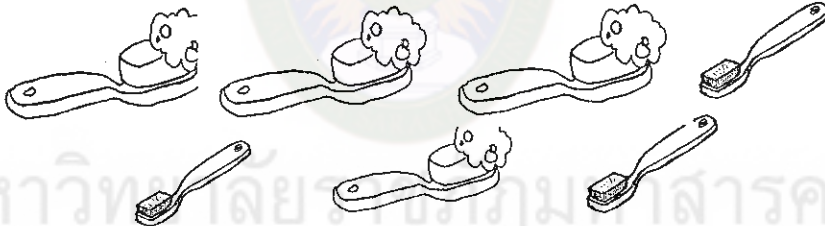


1

2

3

ข้อ 25 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ

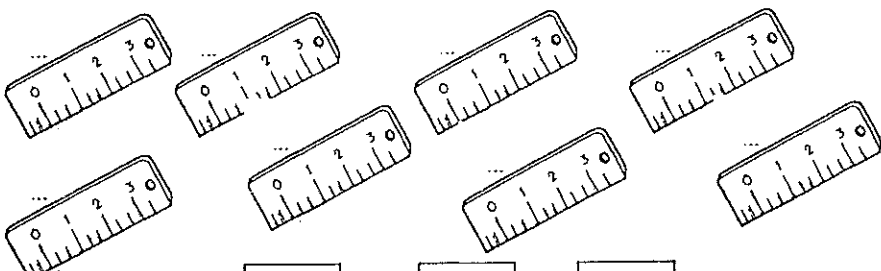


5

6

7

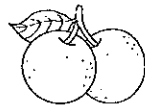
ข้อ 26 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ



6

5

8



(หน้าส้ม)

ข้อ 27 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ











5 4 3

ข้อ 28 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (x) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ




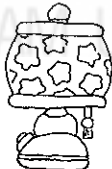




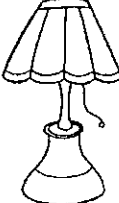
6 4 5



ข้อ 29 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ

				
				
	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	

ข้อ 30 ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับสัญลักษณ์ที่มีค่าเท่ากับจำนวนภาพ

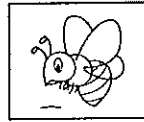
				
				
	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	

เฉลย

ข้อ 1 คำตอบ คือ



ข้อ 2 คำตอบ คือ



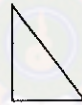
ข้อ 3 คำตอบ คือ



ข้อ 4 คำตอบ คือ



ข้อ 5 คำตอบ คือ



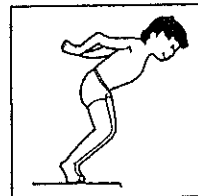
ข้อ 6 คำตอบ คือ



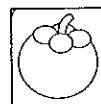
ข้อ 7 คำตอบ คือ



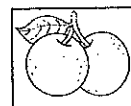
ข้อ 8 คำตอบ คือ



ข้อ 9 คำตอบ คือ



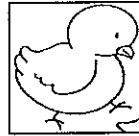
ข้อ 10 คำตอบ คือ



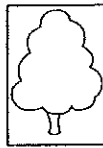
ข้อ 11 คำตอบ คือ



ข้อ 12 คำตอบ คือ



ข้อ 13 คำตอบ คือ



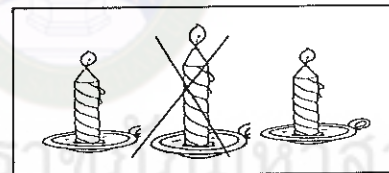
ข้อ 14 คำตอบ คือ



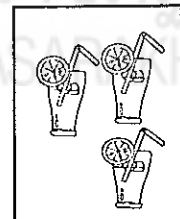
ข้อ 15 คำตอบ คือ



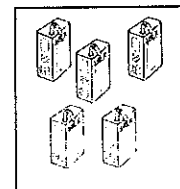
ข้อ 16 คำตอบ คือ



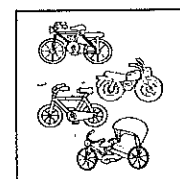
ข้อ 17 คำตอบ คือ

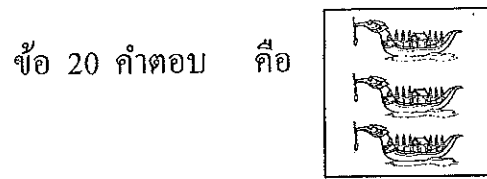


ข้อ 18 คำตอบ คือ



ข้อ 19 คำตอบ คือ





ข้อ 21 คำตอบ คือ

ข้อ 22 คำตอบ คือ

ข้อ 23 คำตอบ คือ

ข้อ 24 คำตอบ คือ

ข้อ 25 คำตอบ คือ

ข้อ 26 คำตอบ คือ

ข้อ 27 คำตอบ คือ

ข้อ 28 คำตอบ คือ

ข้อ 29 คำตอบ คือ

ข้อ 30 คำตอบ คือ

**ความคิดเห็นของผู้มีประสบการณ์ในการตรวจสอบความสอดคล้อง
ของแบบประเมินความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง แบบประเมินมีจำนวน 30 ข้อ โปรดพิจารณาแบบสอบถามต่อไปนี้ว่าแต่ละข้อตรงกับ
กับความคิดเห็นของท่านหรือไม่ โดยกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องพิจารณา

- +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินข้อนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบประเมินข้อนั้นตรงตามจุดประสงค์
- 1 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินข้อนั้นไม่ตรงตามจุดประสงค์

จุดประสงค์	ข้อ	คะแนนการพิจารณา		
		+1	0	-1
ด้านการสังเกตความเหมือน-ความต่าง	1			
	2			
ด้านการรับรู้ตำแหน่งหน้า-หลัง	3			
	4			
การรับรู้เรื่องการเรียงลำดับ	5			
	6			
ด้านการรับรู้ตำแหน่งบน-ล่าง	7			
	8			
ด้านตำแหน่งใน-นอก	9			
	10			
ด้านการเปรียบเทียบระยะทางใกล้-ไกล	11			
	12			
ด้านการเปรียบเทียบความสูง	13			
	14			
ด้านการเปรียบเทียบความยาว	15			
	16			

จุดประสงค์	ข้อ	คะแนนการพิจารณา		
		+1	0	-1
ด้านการเปรียบเทียบจำนวน มากกว่า-จำนวนน้อยกว่า, จำนวนเท่ากัน-จำนวนไม่เท่ากัน	17			
	18			
	19			
	20			
ด้านการรู้ค่าจำนวน 1-10	21			
	22			
	23			
	24			
	25			
	26			
	27			
	28			
	29			
	30			

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ลงชื่อ).....ผู้ตรวจสอบ

ตารางภาคผนวกที่ 5 ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ค่า IOC แบบประเมินความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและ
หลังเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
5	+1	0	+1	+1	0	3	0.06
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
14	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
15	+1	0	+1	0	+1	3	0.06
16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
20	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
24	0	+1	+1	0	+1	3	0.06

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
27	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
28	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
29	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 6 ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าเชื่อมั่น (r_{cc}) ของแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย
เพื่อความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2


ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (B)	แปลผลค่า B	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (B)	แปลผลค่า B
1	0.68	ค่าจำแนกดีมาก	16	0.86	ค่าจำแนกดีมาก
2	0.68	ค่าจำแนกใช้ได้	17	0.64	ค่าจำแนกใช้ได้
3	0.70	ค่าจำแนกใช้ได้	18	0.60	ค่าจำแนกใช้ได้
4	0.51	ค่าจำแนกดีมาก	19	0.81	ค่าจำแนกดีมาก
5	0.64	ค่าจำแนกใช้ได้	20	0.73	ค่าจำแนกใช้ได้
6	1.00	ค่าจำแนกดี	21	0.87	ค่าจำแนกดี
7	0.47	ค่าจำแนกใช้ได้	22	0.35	ค่าจำแนกใช้ได้
8	0.34	ค่าจำแนกดีมาก	23	0.39	ค่าจำแนกดีมาก
9	0.68	ค่าจำแนกใช้ได้	24	0.78	ค่าจำแนกใช้ได้
10	0.65	ค่าจำแนกดี	25	0.68	ค่าจำแนกดี
11	0.61	ค่าจำแนกดีมาก	26	0.77	ค่าจำแนกดีมาก
12	0.65	ค่าจำแนกดี	27	0.30	ค่าจำแนกดี
13	0.48	ค่าจำแนกใช้ได้	28	0.43	ค่าจำแนกใช้ได้
14	0.65	ค่าจำแนกใช้ได้	29	0.63	ค่าจำแนกใช้ได้
15	0.73	ค่าจำแนกใช้ได้	30	0.67	ค่าจำแนกใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่น (Reliability of Lovett) (r_{cc}) = 0.96

ตารางภาคผนวกที่ 7 ผลของการหาค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ของ
แบบทดสอบย่อย

แบบทดสอบย่อย	จำนวนข้อ	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าเชื่อมั่น
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 1	3	0.60 – 0.84	0.92
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 2	3	0.27 – 0.87	0.85
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 3	3	0.48 – 0.88	0.96
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 4	3	0.36 – 0.81	0.82
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 5	3	0.27 – 0.79	0.86
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 6	3	0.24 – 0.73	0.84
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 7	3	0.44 – 0.73	0.85
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 8	3	0.35 – 0.70	0.86
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 9	3	0.41 – 0.81	0.85
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 10	3	0.53 – 0.73	0.96
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 11	3	0.82 – 0.93	0.82
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 12	3	0.72 – 0.80	0.95
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 13	3	0.60 – 0.80	0.94
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 14	3	0.67 – 0.88	0.95
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 15	3	0.81 – 0.85	0.90
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 16	3	0.75 – 0.86	0.80
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 17	3	0.50 – 0.91	0.96
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 18	3	0.52 – 0.78	0.85
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 19	3	0.73 – 0.77	0.82
แบบทดสอบย่อยฉบับที่ 20	3	0.57 – 0.84	0.99

จากตารางภาคผนวกที่ 7 พบว่าผลของการหาค่าอำนาจจำแนกและค่าความ
เชื่อมั่นทั้งฉบับ ของแบบทดสอบย่อยทั้ง 20 ฉบับ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.24 -
0.93 และมีค่าเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ระหว่าง 0.80 – 0.99



ภาคผนวก ง

แบบประเมิน ความพึงพอใจและความคิดเห็นของผู้มีประสบการณ์

ในการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถาม ของนักเรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ความคิดเห็นของผู้มีประสบการณ์ในการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถาม
แบบประเมิน ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดประสบการณ์
การเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของชั้นอนุบาลปีที่ 2
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาแบบสอบถามต่อไปนี่ว่าแต่ละข้อตรงกับความคิดเห็นของท่านหรือไม่
โดยกาเครื่องหมาย \checkmark ในช่องคะแนนการพิจารณา

- +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยาม
0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยาม
-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยาม

นิยาม ส่งเสริมพัฒนาการเด็ก	รายการ	คะแนน การพิจารณา		
		+1	0	-1
ด้านอารมณ์สังคม	การเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นการเล่นที่ สนุกสนานและปลอดภัย			
ด้านสติปัญญา	หลังจากที่ได้เล่นพื้นบ้านของไทยแล้วทำให้ สามารถนับจำนวนของสิ่งต่างๆ ได้ถูกต้อง มากขึ้น			
ด้านอารมณ์	การเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นการเล่นที่ สนุกสนาน จึงทำให้อยากเล่นบ่อยๆ และเล่น นาน ๆ			
ด้านร่างกาย	ชอบเล่นพื้นบ้านเพราะได้วิ่งเล่นออกกำลังกาย ด้วย			
ด้านสังคม	ชอบการเล่นพื้นบ้านเพราะได้เล่นเป็นกลุ่ม			
ด้านสติปัญญา	การเล่นพื้นบ้านของไทยทำให้ผู้เล่นชอบ เพราะมีบัตร้องที่ไพเราะ			
ด้านสติปัญญา	ผู้เล่นได้ปฏิบัติจริงจากการเล่นพื้นบ้าน ของไทย จึงทำให้เปรียบเทียบขนาดของสิ่ง			

นิยาม ส่งเสริมพัฒนาการเด็ก	รายการ	คะแนน การพิจารณา		
		+1	0	-1
	ต่างๆ ได้ถูกต้องมากขึ้น			
ด้านสติปัญญา	ทำให้ฉันได้รู้จักการเล่นพื้นบ้านของไทย			
ด้านอารมณ์ สังคม	การเล่นพื้นบ้านของไทยทำให้ผู้เล่นเกิดความมั่นใจกล้าพูดกล้าแสดงออก			
ด้านสติปัญญา	การเล่นพื้นบ้านทำให้ฉันรู้จักค่าจำนวนมากขึ้น			
ด้านร่างกาย	การเล่นพื้นบ้านของไทยช่วยให้ผู้เล่นมีร่างกายที่แข็งแรง สามารถวิ่ง และกระโดดได้คล่องแคล่ว			
ด้านสังคม	การเล่นพื้นบ้านของไทยทำให้ผู้เล่นรักเพื่อนและมีเพื่อนมากขึ้น			
ด้านสติปัญญา	ทำให้ฉันรู้จักตำแหน่งด้านหน้าและด้านหลัง			
ด้านสติปัญญา	การเล่นพื้นบ้านของไทยช่วยให้เข้าใจเรื่องตำแหน่งของสิ่งต่างๆ มากขึ้น			
ด้านอารมณ์	การเล่นพื้นบ้านของไทยที่ครูนำมาให้เล่นสนุกสนาน ตื่นเต้น น่าสนใจทุกชนิด			

(ลงชื่อ).....ผู้ตรวจสอบ

ตารางภาคผนวกที่ 8 ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ต่อแบบประเมินความพึงพอใจของ
นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้าน
ของไทย เพื่อเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของชั้นอนุบาล
ปีที่ 2
















ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	0	+1	0	+1	+1	3	0.60
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
6	0	+1	0	+1	+1	3	0.60
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
10	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย

เพื่อเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของชั้นอนุบาลปีที่ 2

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท X ทับรูปภาพที่นักเรียนพึงพอใจ

ข้อ	แบบสอบถามความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
		 มาก (3)	 ปานกลาง (2)	 น้อย (1)
	การเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นการเล่นที่สนุกสนานและปลอดภัย			
	หลังจากที่ได้เล่นพื้นบ้านของไทยแล้ว ทำให้สามารถนับจำนวนของสิ่งต่างๆ ได้ถูกต้องมากขึ้น			
	การเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นการเล่นที่สนุกสนาน จึงทำให้อยากเล่นบ่อยๆ และเล่นนานๆ			
	การเล่นพื้นบ้านของไทยทำให้ผู้เล่นชอบ เพราะมีบทร้องที่ไพเราะ			
	ผู้เล่นได้ปฏิบัติจริงจากการเล่นพื้นบ้านของไทย จึงทำให้เปรียบเทียบขนาดของสิ่งต่างๆ ได้ถูกต้องมากขึ้น			
	การเล่นพื้นบ้านของไทย ทำให้ผู้เล่นเกิดความมั่นใจกล้าพูดกล้าแสดงออก			
	การเล่นพื้นบ้านของไทยช่วยให้ผู้เล่นมีร่างกายที่แข็งแรง สามารถวิ่ง และกระโดดได้คล่องแคล่ว			

ชื่อ	แบบสอบถามความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
		 มาก (3)	 ปานกลาง (2)	 น้อย (1)
	การละเล่นพื้นบ้านของไทยทำให้ผู้เล่นรักเพื่อนและมีเพื่อนมากขึ้น			
	การละเล่นพื้นบ้านของไทยช่วยให้เข้าใจเรื่องตำแหน่งของสิ่งต่างๆ มากขึ้น			
	การละเล่นพื้นบ้านของไทยที่ครูนำมาให้เล่นสนุกสนาน ตื่นเต้น น่าสนใจทุกชนิด			

ภาคผนวก จ

- หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ
แบบสอบถามงานวิจัย
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและ
เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ
- หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถาม
งานวิจัย

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๐๖๓๕



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๔ พฤษภาคม ๒๕๕๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณพนิตสุภา โกศลิตา

ด้วยนางอรดี ภูนาทแก้ว รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๐๒๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์เทศบาลยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๐๖๓๕



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๔ พฤษภาคม ๒๕๕๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณนงลักษณ์ กั้นปัญญา

ด้วยนางอรดี ภูนาทแก้ว รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๐๒๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์เทศบาลยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การจัดประสบการณ์การเล่นที่บ้านของไทยเพื่อพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๐๖๓๕



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๔ พฤษภาคม ๒๕๕๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณประคอง จุตสอน

ด้วยนางอรดี ภูนาศเกษว รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๐๒๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์เทศบาลยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

๑๖

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘

ที่ ศท ๐๕๔๐.๐๑/ว ๐๖๓๕



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๔ พฤษภาคม ๒๕๕๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณนุชศรา ติดย์ประเสริฐ

ด้วยนางอรดี ภูนาทเกี้ยว รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๐๒๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์เทศบาลยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมด้านการวัดและประเมินผล ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

๑๔

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘

ที่ ศร ๐๕๔๐.๐๑/ว ๐๖๓๕



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๔ พฤษภาคม ๒๕๕๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณวาสนา ไชยขำ

ด้วยนางอรดี ภูนาทแก้ว รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๐๒๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์เทศบาลยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษา สถิติ การวัดและประเมินผล ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

๐๕

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/๐๖๓๓



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๔ พฤษภาคม ๒๕๕๓

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมแบบสอบถามการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนพินิจราษฎร์บำรุง

ด้วยนางอรดี ภูนาทแก้ว รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๐๒๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์เทศบาลยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ กำลังทำ
วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทาง
คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและ
เก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัยกับประชากร/กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ จำนวน ๓๐
คน เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

๙

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๓๒-๕๔๓๘

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/๐๖๓๖



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๔ พฤษภาคม ๒๕๕๓

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองไม้พลวงวิทยาคม

ด้วยนางอรดี ภูนาทแก้ว รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๐๒๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์เทศบาลยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ กำลังทำ
วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทาง
คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าเก็บรวบรวมข้อมูล
แบบสอบถามการวิจัยกับประชากร/กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ จำนวน ๑๔ คน เพื่อนำข้อมูล
ไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

/s/

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘