

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546
 - 1.1 แนวการจัดประสบการณ์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ปีพุทธศักราช 2546
 - 1.2 แนวการจัดประสบการณ์ (หลักสูตร) ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ
2. แผนการจัดประสบการณ์
 - 2.1 ความหมายของแผนการจัดประสบการณ์
 - 2.2 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแผนการจัดประสบการณ์
 - 2.3 การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์
3. ความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
 - 3.1 ความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
 - 3.2 ความสำคัญของความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
 - 3.3 จุดมุ่งหมายในการเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
 - 3.4 แนวความคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
 - 3.5 การพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ระดับปฐมวัย
 - 3.6 การเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กเริ่มเรียน
 - 3.7 การประเมินผลการพัฒนาความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย
4. การเล่นของเด็กปฐมวัย
 - 4.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่น
 - 4.2 รูปแบบการเล่น
 - 4.3 ความสำคัญของการเล่น
 - 4.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น
5. การละเล่นพื้นบ้านของไทย
 - 5.1 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน
 - 5.2 ประเภทและลักษณะของการละเล่นของเด็กไทย

- 5.3 ลักษณะของการเล่นพื้นบ้านของไทย
- 5.4 การเล่นพื้นบ้านของไทยพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
6. บริบทโรงเรียนหนองไม้พลวงวิทยาคม
7. ความพึงพอใจ
 - 7.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 7.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ
9. กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. หลักฐานการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล เพื่อเป็นรากฐานในการดำรงชีวิต และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 : 9)

หลักการ

เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการ ตลอดจนการเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้เลี้ยงดู และให้การศึกษาเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กมีโอกาพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้าน อย่างสมดุลและเต็มตามศักยภาพ โดยกำหนดหลักการดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมผู้เรียนปฐมวัยทุกประเภท
2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของผู้เรียนตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย
3. พัฒนาผู้เรียนโดยองค์ร่วมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย
4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข

5. ประสานความร่วมมือระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาในการพัฒนาผู้เรียน หลักการศึกษาปฐมวัย ปีพุทธศักราช 2546 กำหนดปรัชญาการศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี (5 ปี หมายถึง อายุ 5 ปี 11 เดือน 29 วัน) อยู่บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคม-วัฒนธรรม ที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม (กรมวิชาการ. 2549 : 3) ดังนั้นการจัดการศึกษาและอบรมเลี้ยงดูเด็กบนพื้นฐานที่สนองต่อความต้องการของเด็กแรกเกิดถึง 5 ปี ที่ต้องการความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจและความจำเป็นที่จะต้องได้รับการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา อย่างสมดุลต่อเนื่องไปพร้อมกันทุกด้าน ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่จัดให้จะเป็นประสบการณ์ตรงที่หลากหลายเหมาะสมกับวัยความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ ทั้งนี้เป็นไปเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความสุขกับการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน กระทรวงศึกษาธิการ (2540 : 10) ได้มีนโยบายการจัดการศึกษาแก่เด็กปฐมวัยทุกกลุ่ม ทั้งเด็กปกติ เด็กด้อยโอกาส และเด็กพิเศษ โดยจัดให้ครอบคลุมทุกพื้นที่เพื่อให้โอกาสแก่เด็กทั้งในเมืองและชนบทอย่างเท่าเทียมกัน ทั้งนี้เป็นการสนองนโยบายของรัฐบาลที่จะเร่งขยายโอกาสทางการศึกษาในระดับปฐมวัยในทุกรูปแบบให้ทั่วถึง โดยเน้นการพัฒนาความพร้อมทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย อารมณ์-จิตใจ และสติปัญญา โดยเฉพาะในปัจจุบันให้มีการส่งเสริมความพร้อมทางด้านสติปัญญา โดยเน้นกระบวนการทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นกระบวนการหนึ่งที่จะทำให้เด็กปฐมวัยเกิดการพัฒนาความพร้อมทางด้านสติปัญญาได้เป็นอย่างดี (กรมวิชาการ. 2546 :5)

ดังนั้น หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี จึงเป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของเด็กแต่ละคน (กรมวิชาการ. 2549 : 31) โดยการจัดประสบการณ์ให้เด็กตามที่กำหนดไว้ในตารางกิจกรรมประจำวัน เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูในการจัดกิจกรรมให้เด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมกลุ่มกิจกรรมเดี่ยว ทั้งนี้ได้ยึดเอาความสนใจ ความสามารถ ของเด็กเป็นสำคัญและครูหา กิจกรรมมาตอบสนองแก่ผู้เรียน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และในมาตรา 22 ระบุไว้ว่าหลักการจัดการศึกษาต้องยึด

หลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ซึ่งถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยครูผู้สอน ใช้วิธีที่มุ่งให้ผู้เรียนได้รู้ปัญหาและความต้องการของท้องถิ่น ฝึกให้คิดเป็น ทำเป็นแก้ปัญหาเป็น นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องให้นักเรียนมีส่วนร่วมและแสดงออกให้มากที่สุด เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ได้คิด และแสดงความคิดเห็น ให้ผู้เรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม ช่วยกันค้นคว้า และแก้ปัญหา (กระทรวงศึกษาธิการ. 2540 : 1-3)

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่เหมาะสมกับวัยความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงกำหนดจุดหมายซึ่งถือว่าเป็นมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี) ได้กำหนดจุดหมายไว้ 12 ข้อ ดังนี้ (กรมวิชาการ. 2546 : 31)

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย และมีสุขนิสัยที่ดี
2. กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสาน

สัมพันธ์กัน

3. มีสุขภาพจิตดี และมีความสุข
4. มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
5. ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหว และรักการออก

กำลังกาย

6. ช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัย
7. รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย
8. อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

ในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

9. ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
10. มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย
11. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
12. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีทักษะในการแสวงหาความรู้

คุณลักษณะตามวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (กรม
วิชาการ. 2546 : 32-35)

คุณลักษณะตามวัยเป็นความสามารถตามวัยหรือพัฒนาการตามธรรมชาติ เมื่อเด็ก
มีอายุถึงวัยนั้น ๆ พัฒนาการแต่ละวัยอาจเกิดขึ้นตามวัยมากน้อยแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล
ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู และประสบการณ์ที่เด็กได้รับ ผู้สอน
จำเป็นต้องทำความเข้าใจคุณลักษณะตามวัยของเด็กอายุ 3-5 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัด
ประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสมขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคน
ซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อนำข้อมูลไปช่วยพัฒนาเด็กให้เต็มตามความสามารถและ
ศักยภาพ หรือช่วยเหลือเด็กได้ทันเวลาที่ ในกรณีที่พัฒนาการของเด็กไม่เป็นไปตามวัย ผู้สอน
จำเป็นต้องหาจุดบกพร่องและรีบแก้ไขโดยจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็ก ถ้าเด็กมีพัฒนาการสูง
กว่าวัย ผู้สอนควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการเต็มตามศักยภาพ

1. แนวการจัดประสบการณ์ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ได้มีแนวการจัดประสบการณ์
ไว้ ดังนี้ (กรมวิชาการ. 2546 : 39-42)

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-5 ปี จะไม่จัดเป็นรายวิชาแต่
จัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเกิดความรู้
ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และ
สติปัญญา โดยมีหลักการและแนวทางการจัดประสบการณ์ดังนี้

1.1 หลักการจัดประสบการณ์

1.1.1 จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวม

อย่างต่อเนื่อง

1.1.2 เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่าง

ระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

1.1.3 จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญทั้งกับกระบวนการ

และผลผลิต

1.1.4 จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็น

ส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์

1.1.5 ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

1.2 แนวทางการจัดประสบการณ์

1.2.1 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ คือ เหมาะกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

1.2.2 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ คือ เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

1.2.3 จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการ คือ บูรณาการทั้งทักษะ และสาระ การเรียนรู้

1.2.4 จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิด วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำและ นำเสนอความคิดโดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

1.2.5 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ภายใต้ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุขและเรียนรู้ การทำกิจกรรม แบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

1.2.6 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

1.2.7 จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

1.2.8 จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่ เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

1.2.9 ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดประสบการณ์ทั้ง การวางแผน การสนับสนุนสื่อการสอน การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

1.2.10 จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

2. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ (กรมวิชาการ, 2546 : 39-42)

หลักการจัดประสบการณ์ สำหรับเด็กจำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานความ สอดคล้องกับความสนใจธรรมชาติ ความต้องการ และความสามารถตามระดับพัฒนาการ ของเด็กรายบุคคลออกเป็นกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ การจัดกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ไม่ควร

แบ่งเป็นรายวิชาในชีวิตจริงเด็กจะเรียนรู้ทุกอย่างที่อยู่รอบตัว เช่น การพาเด็กไปเที่ยวสวนสัตว์ เด็กจะได้เรียนรู้ทักษะภาษาจากคำศัพท์เกี่ยวกับ พืช สัตว์ ร้านค้า ฯลฯ ส่งเสริมทักษะทางคำร่างกาย จากการได้เดิน เกาะ ปีนป่ายที่เล่นในสวนสาธารณะ ส่งเสริมทักษะการสังเกต โดยสังเกตว่าสัตว์ใดเป็นประเภทเดียวกันบ้าง ส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณจากการได้นับจำนวนผีเสื้อ การเปรียบเทียบรูปร่างขนาดของสัตว์ต่าง ๆ รวมทั้งการได้ทักษะศึกษานอกสถานที่เป็นการสนองความต้องการ ความสนใจ เด็กมีความสุข สนุกสนาน

ดังจะเห็นได้จากการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติจะเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่มีหัวเรื่องที่เด็กสนใจโดยนำหลักการดังกล่าวมากำหนดเป็นแนวการจัดประสบการณ์หรือหลักสูตรเน้นการสร้างเสริมประสบการณ์เด็กอย่างเป็นธรรมชาติซึ่งพิจารณาได้ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรที่กว้างขวาง ครอบคลุม สามารถมองเห็นภาพรวมของหลักสูตร ทักษะความรู้ด้านใดมาก หรือน้อย ครอบคลุมเห็น และสามารถปรับให้เกิดความเหมาะสมได้
 2. การเรียนรู้ในหลักสูตรเป็นการเรียนรู้แบบธรรมชาติ เด็กจะสนใจมีความกระตือรือร้น (Active Learning) สนใจใฝ่รู้ในสิ่งที่เด็กมองเห็น ได้ยิน รู้สึก และสามารถสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5
 3. สาระในหลักสูตรสร้างมาจากความสนใจของเด็กเป็นหลัก
 4. ทักษะกระบวนการเรียนรู้เน้นสภาพแวดล้อมที่มีความหมายต่อตัวเด็ก
 5. เป็นหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่นระยะเวลาที่กำหนดของสาระ ทักษะกระบวนการ ต่าง ๆ ไม่จำกัดขึ้นอยู่กับความเหมาะสม ความสนใจของเด็กที่ครูต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ
 6. กรอบโครงสร้างเนื้อหาสาระที่เด็กต้องการเรียนรู้ในหลักสูตรเด็กจะช่วยกันกำหนดร่วมกับครู และครูนำเอาสาระมาวางแผนการจัดกิจกรรม
- การเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ ครูสามารถจัดกิจกรรมที่เน้นเด็กเป็นสำคัญการเรียนรู้ได้ ดังนี้
1. เด็กมีอิสระในการเลือกสิ่งที่เรียนตามความสนใจ และความสามารถของตนเองจากแหล่งการเรียนรู้ที่เด็กต้องการเด็กมีโอกาสได้ฝึกคิด วิเคราะห์ วางแผนปฏิบัติจริง สรุปข้อมูล และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
 2. เด็กมีโอกาส ปฏิสัมพันธ์ และเรียนรู้จากบุคคลอื่น
 3. เด็กได้ทำกิจกรรมที่ทำหายและเกิดความสำเร็จ

4. เด็กมีโอกาสได้วิเคราะห์การเรียนรู้ของตนเอง และวางแผนในการพัฒนาตนเอง (การวิเคราะห์การเรียนรู้และการวางแผนพัฒนาตนเองของเด็กระดับปฐมวัย เด็กจะคิดวิเคราะห์ และพัฒนาได้ตามระดับพัฒนาการและความสามารถของแต่ละคน)

5. เด็กได้เรียนรู้ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีความรัก ความอบอุ่น มั่นคง ปลอดภัย และมีความสำเร็จในการทำงาน ยอมรับในผลงานของเด็กทุกคน

6. เด็กมีโอกาสนำความรู้ทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ และการปฏิบัติไปใช้ด้วยความหมาย

การจัดประสบการณ์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 เป็นการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญเป็นหลักโดยคำนึงถึง อายุ พฤติกรรม ความสามารถ และความแตกต่างของเด็ก ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการด้านอารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญาที่เป็นปัญหาต่อการพัฒนาเด็กจึงได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง มาจัดทำเป็นการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์มาจัดในกิจกรรมกลางแจ้ง

2. แผนการจัดประสบการณ์

2.1 ความหมายของแผนการจัดประสบการณ์

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2528 : 3) ระบุความหมายของการจัดประสบการณ์ไว้อย่างกว้าง ๆ ว่า แนวการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา หมายถึง แนวที่จะยึดสำหรับสอนเด็ก ซึ่งหากจะเทียบกับระดับประถมศึกษา ได้แก่หลักสูตรนั่นเอง

พัฒนา ชัชพงศ์ (2540 : 11) อธิบายแนวการจัดประสบการณ์ระดับก่อนประถมศึกษาว่าเป็นการกำหนดจุดหมาย เป้าหมายของการพัฒนาในระดับก่อนประถมศึกษา ควรเป็นอย่างไรจะเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีนำไปใช้สามารถปรับปรุงดัดแปลงให้เหมาะกับสภาพเด็ก สภาพแวดล้อม งบประมาณ ชุมชน วัฒนธรรม ฯลฯ

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2540 : 49) กล่าวว่าประสบการณ์มีความหมายครอบคลุมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยเจตนาหรือไม่เจตนาก็ได้ หากเด็กซึ่งผู้รับประสบการณ์นั้น ได้มีการเรียนรู้ สะสมความรู้ความสามารถ และความรู้สึกลึกต่างๆ ไว้ในตนเอง เมื่อเด็กปฐมวัยออกไปโรงเรียน การจัดประสบการณ์จึงเป็นระบบ เรียกว่า “แนวการจัดประสบการณ์”

สรุปว่า การจัดประสบการณ์ หมายถึง บรรดากิจกรรมต่างๆ ที่โรงเรียนจัดขึ้น ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความพร้อมทางการเรียน รวมทั้งเจตคติ ค่านิยมต่างๆ ให้เป็นไปตามที่พึงประสงค์และตอบสนองนโยบาย เป้าหมายที่รัฐกำหนด โดยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง จากการลงมือปฏิบัติหรือใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ทั้งนี้การจัดกิจกรรม ต้องสอดคล้องกับแผนการจัดประสบการณ์และคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัยและความต้องการของเด็กด้วย

2.2 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแผนการสอน

ประจักษ์ บุญอารีย์ (นิรุต ถึงนาค. 2536 : 85 ; อ้างอิงมาจาก ประจักษ์ บุญอารีย์. 2527 : 57) ได้อธิบายถึงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแผนการจัดประสบการณ์ ไว้ดังนี้

1. หลักการเกี่ยวกับแผนการสอน แผนการสอนเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับครูมาก ถึงแม้ว่าครูจะสอนมาเป็นเวลานานแล้วก็ตาม แผนการสอนก็ยังคงมีความสำคัญ ประกอบกับการใช้สื่อหลายอย่าง ยังส่งเสริมซึ่งกันและกันอย่างมีระบบ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่างเหมาะสม

2. ทฤษฎีเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล แผนการสอนจัดทำขึ้นเพื่อสนองความสามารถ ความสนใจ และความสำคัญของผู้เรียน เป็นทฤษฎีพื้นฐานในการจัดทำและการใช้แผนการสอน

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ แผนการสอนเป็นเอกสารที่มุ่งให้ผู้เรียนผู้สอนได้มีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแข็งขันและได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างจับพัตัน อีกทั้งได้รับประสบการณ์แห่งความสำเร็จ หรือการเสริมแรง มีการเรียนเป็นขั้นๆ ตามความสามารถของผู้เรียน ดังนั้นแผนการสอนจึงจัดทำมาโดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้

4. หลักการวิเคราะห์แผนการสอน จัดทำขึ้นมาโดยอาศัยวิธีวิเคราะห์ มีการทดลองสอน ปรับปรุงจนเป็นที่เชื่อถือได้ จึงนำออกไปใช้และเผยแพร่ กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีความสัมพันธ์กันทุกขั้นตอน

5. หลักการเสริมสร้างความพร้อม เด็กจะเรียนรู้หรือทำงานได้ดีจะต้องมีความพร้อมแต่ละคนจะมีความพร้อมช้า-เร็ว มาก-น้อย แตกต่างกันไป ความพร้อมนอกจากธรรมชาติแล้ว ก็สามารถจัดสิ่งแวดล้อมเพื่อเสริมสร้างให้เกิดขึ้นได้ ให้อยู่ในสภาพที่พร้อมจะเรียนได้

6. หลักการฝึกทักษะการทำงาน ให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะการทำงาน เมื่อมีความเข้าใจวิธีการ กระบวนการต่างๆ แม่นยำแล้วจะสามารถพัฒนาตนเองในการทำกิจกรรมต่างๆ อย่างคล่องแคล่วในทุกสถานการณ์ได้

7. ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ และคงเป็นแรงจูงใจทางบวกในรูปแบบต่างๆ ทำให้นักเรียนเกิดกำลังใจ ให้ความไว้วางใจ เห็นความสำคัญและสิ่งอื่น ๆ ล้วนเป็นสิ่งมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนการปฏิบัติงานทั้งสิ้น

8. หลักการแก้ปัญหา ปัญหาสร้างปัญหา ปัญญาสร้างงาน ทำงานอย่างปลูกจิตสำนึก ผู้ใดเผชิญปัญหาแล้วแก้ได้ และผลของการแก้ปัญหาเกิดผลกระทบที่ดีต่อสังคม และสิ่งแวดล้อมไม่สร้างหรือเพิ่มปัญหา

แนวคิดที่จะนำไปสู่การสร้างแผนการสอน

แนวคิดที่ 1

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้พัฒนาให้เป็นที่ไปตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักร พุทธศักราช 2540 และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งได้กำหนดให้การจัดการศึกษาตามหลักสูตรต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมแห่งความเป็นคนไทยในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เปิดโอกาสให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา พัฒนาสาระ และกระบวนการเรียนรู้ให้ เป็นไปอย่างต่อเนื่อง (กมวิชาการ. 2546 : คำนำ)

แนวคิดที่ 2

แผนการสอน หมายถึง การวางแผนการสอนอย่างละเอียดที่ใช้สอนในคาบเวลาเรียนหนึ่ง ๆ นั้นเอง แผนการสอนที่ดีมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีกิจกรรมให้นักเรียนทำอย่างชัดเจน และทำแล้วสามารถนำไปสู่จุดประสงค์ได้จริง ระบุพฤติกรรมของครูได้อย่างชัดเจน กำหนดสื่อการเรียนการสอนไว้ โดยเรียนลำดับของการใช้ไว้อย่างเป็นขั้นตอน สุดท้ายต้องกำหนดวิธีวัดผลไว้อย่างชัดเจน นั่นคือตั้งคำถามและให้คำตอบไว้อย่างชัดเจนด้วยว่า (นิรุต ถึงนาค. 2536 : 187)

1. จะสอนอะไร (เนื้อหา)
2. จะสอนทำไม (จุดประสงค์การเรียนรู้)
3. จะสอนอย่างไร (กิจกรรมการเรียนการสอน)
4. ในการสอนมีใครบ้างที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทอย่างไร (กิจกรรมการเรียนการสอน)

5. ใช้อะไรบ้างเป็นสื่อ (สื่อการเรียนการสอน)

6. จะทราบได้อย่างไรว่าที่สอนไปนั้นบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่ (วัดและประเมินผล)

สรุปได้ว่า การเขียนแผนการสอนหรือแผนการจัดประสบการณ์ที่มีคุณภาพจำเป็นต้องยึดหลักการทฤษฎีเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล หลักการวิเคราะห์แผนการสอน หลักการเสริมสร้างความพร้อม หลักการฝึกทักษะการทำงาน ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ และทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ เพื่อส่งเสริมซึ่งกันและกันอย่างมีระบบ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

2.3 การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์

สถาบันราชภัฏมหาสารคาม (2538 : 122) ระบุไว้ว่าการเขียนแผนการจัดประสบการณ์ มี 10 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหา และประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชา หรือบูรณาการเป็นสหวิทยาการก็ได้ตามความเหมาะสม

2. กำหนดหน่วยการสอน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยการสอน ประมวลเนื้อหาวิชาที่จะสามารถให้ครูถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้ในแต่ละหน่วย

3. กำหนดหัวข้อเรื่อง ผู้สอนต้องวางแผนก่อนว่าในการสอนแต่ละหน่วย ควรจะให้ประสบการณ์อะไรบ้างแก่ผู้เรียน แล้วกำหนดออกมาเป็นหน่วยการสอน

4. กำหนดหลักการและความคิดรวบยอด การกำหนดต้องสอดคล้องกับหัวข้อเรื่องที่จะสอนโดยสรุปแนวคิด สารและหลักการที่สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาการสอนให้สอดคล้องกัน

5. กำหนดจุดประสงค์ ให้สอดคล้องกับหัวข้อเรื่องที่จะสอน โดยเขียนเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

6. กำหนดกิจกรรม ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็แนวทาง ในการเลือกและเขียนแผนการสอน

7. กำหนดประเมิน แบบประเมินต้องให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้แบบอิงเกณฑ์ เพื่อผู้สอนจะได้ทราบว่าเมื่อสอนและเรียนจบแต่ละแผนแล้ว ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

8. เลือกและเขียนแผนการสอน วิธีการและอุปกรณ์ที่ผู้สอนใช้ถือว่าเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อเขียนแผนการสอนแต่ละเรื่องแล้ว จัดไว้เป็นรูปเล่ม เพื่อจะนำไปหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

9. หาประสิทธิภาพของแผนการสอน เพื่อให้เชื่อได้ว่าแผนการสอนที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้น โดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเพื่อช่วยให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนให้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

10. การใช้แผนการสอน เป็นขั้นการนำเอาแผนการสอนไปใช้ ซึ่งจะต้องมีการตรวจสอบและปรับปรุงให้ดีขึ้นอยู่เสมอ

ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 และเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ครูต้องศึกษาหลักสูตรอย่างละเอียดจนเกิดความเข้าใจว่าจะพัฒนาเด็กอย่างไร เพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนด นอกจากนี้ควรศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมเพื่อให้มีความเข้าใจยิ่งขึ้น

2. ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา ครูต้องศึกษาเนื้อหา ซึ่งกำหนดไว้ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นประสบการณ์สำคัญ และส่วนที่เป็นสาระที่ควรรู้ หัวข้อเนื้อหาและแนวคิด โดยครูต้องวิเคราะห์และเลือกนำมาวางแผนว่าจะสร้างให้เด็กเกิดแนวคิดอะไรและได้ประสบการณ์สำคัญใดบ้าง

เนื้อหาที่จะนำไปใช้จัดกิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี กำหนดไว้ 2 ลักษณะ

1. ประสบการณ์สำคัญ เป็นกิจกรรมที่ครูควรนำไปใช้จัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการเด็ก ให้ครอบคลุมตามพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

1.1 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ได้แก่

1.1.1 การทรงตัวและประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อใหญ่

1) การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหว เคลื่อนที่

2) การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์

3) การเล่นเครื่องเล่นสนาม

1.1.2 การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็ก

1) การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส

2) การเขียนภาพและการเล่นกับสี

3) การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ด้วยดินเหนียว ดินน้ำมัน แป้งไม้ เศษวัสดุ

4) การต่อของ บรรจุ เท และแยกชิ้นส่วน

1.1.3 การรักษาสุขภาพ

การปฏิบัติตนตามสุขอนามัย

1.1.4 การรักษาความปลอดภัย

การรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นในกิจวัตรประจำวัน

1.2 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ ได้แก่

1.2.1 คนตรี

- การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
- การเล่นเครื่องดนตรีง่ายๆ เช่น เครื่องดนตรีประเภทเคาะ ประเภทตี ฯลฯ
- การร้องเพลง

1.2.2 สุนทรียภาพ

- การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
- การแสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องตลก จำจั่น และเรื่องราว/

เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่าง ๆ

1.2.3 การเล่น

- การเล่นอิสระ
- การเล่นรายบุคคล การเล่นเป็นกลุ่ม
- การเล่นในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

1.2.4 คุณธรรม จริยธรรม

การปฏิบัติตามหลักศาสนาที่ตนนับถือ

1.3 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ได้แก่

1.3.1 การเรียนรู้ทางสังคม

1.3.2 การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนเอง

1.3.3 การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.3.4 การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ

1.3.5 การมีโอกาสดูแลความรู้สึก ความสนใจ และความต้องการของตนเอง

และผู้อื่น

1.3.6 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

1.3.7 การแก้ปัญหาในการเล่น

1.3.8 การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยอยู่และความเป็นไทย

1.4 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่

1.4.1 การคิด

- การรู้จักสิ่งต่างๆด้วยการมอง ฟัง สัมผัส ชิมรสและดมกลิ่น
- การเลียนแบบการกระทำและเสียงต่าง ๆ
- การเชื่อมโยงภาพ ภาพถ่าย และรูปแบบต่างๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง
- การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
- การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุ ต่างๆ

1.4.2 การใช้ภาษา

- การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
- การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่าเรื่องราว

เกี่ยวกับตนเอง

- การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ
- การฟังเรื่องราว นิทาน คำคล้องจอง คำกลอน
- การเขียนในหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก
- เขียนภาพ เขียนขีดเขียน เขียนคล้ายตัวอักษร เขียนเหมือนสัญลักษณ์

เขียนชื่อตนเอง

- การอ่านในหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก

อ่านภาพหรือสัญลักษณ์จากหนังสือนิทาน / เรื่องราวที่สนใจ

1.4.3 การสังเกต การจำแนก และการเปรียบเทียบ

- การสำรวจและอธิบายความเหมือนความต่างของสิ่งต่างๆ
- การจับคู่ การจำแนก และการจัดกลุ่ม
- การเปรียบเทียบ เช่น สั้น/ยาว ขรุขระ/เรียบ ฯลฯ
- การเรียงลำดับสิ่งต่างๆ
- การคาดคะเนสิ่งต่างๆ
- การตั้งสมมติฐาน
- การทดลองสิ่งต่างๆ
- การสืบค้นข้อมูล
- การใช้หรืออธิบายสิ่งต่างๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

1.4.4 จำนวน

- การเปรียบเทียบจำนวน มากกว่า น้อยกว่า เท่ากัน
- การนับสิ่งต่างๆ
- การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง
- การเพิ่มขึ้นหรือลดลงของจำนวนหรือปริมาณ

1.4.5 มิติสัมพันธ์ (พื้นที่ / ระยะ)

- การต่อเข้าด้วยกัน การแยกออก การบรรจุและการเทออก
- การสังเกตสิ่งต่างๆ และสถานที่จากมุมมองที่ต่างกัน
- การอธิบายในเรื่องตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ที่สัมพันธ์กัน
- การอธิบายในเรื่องทิศทางการเคลื่อนที่ของคนและสิ่งต่าง ๆ
- การสื่อความหมายของมิติสัมพันธ์ด้วยการวาด ภาพถ่าย และรูปภาพ

1.4.6 เวลา

- การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำด้วยเวลา
- การเปรียบเทียบเวลา เช่น ตอนเช้า ตอนเย็น เมื่อวานนี้ พรุ่งนี้ ฯลฯ
- การเรียงลำดับเหตุการณ์ต่างๆ
- การสังเกตความเปลี่ยนแปลงของฤดู

2. สารที่ควรรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ไม่นับการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัยและความต้องการของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญที่ระบุไว้ ทั้งนี้อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์สำคัญและสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของผู้เรียน สารที่ผู้เรียนอายุ 3-5 ปีควรรู้มีดังนี้

2.1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก ผู้เรียนควรรู้จักชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตา รู้จักอวัยวะต่างๆ วิธีระมัดระวังร่างกายให้สะอาดและปลอดภัย เรียนรู้ที่จะเล่นและทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองคนเดียวหรือกับผู้อื่น ตลอดจนเรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกและแสดงมารยาทที่ดี

2.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ผู้เรียนควรได้มีโอกาสรู้จักและรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษารวมทั้งชุมชนและบุคคลต่างๆ ที่ผู้เรียนต้องเกี่ยวข้องหรือมีโอกาสใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน

2.3 ชรรถมาตริอบตัว ผู้เรียนควรได้เรียนรู้สิ่งมีชีวิต สิ่งไม่มีชีวิต รวมทั้งความเปลี่ยนแปลงของโลกสิ่งแวดล้อมผู้เรียนตามธรรมชาติได้ เช่น ฤดูกาล กลางวัน กลางคืน ฯลฯ

2.4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก ผู้เรียนควรได้รู้จักสี ขนาด รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ผิวสัมผัสของสิ่งต่างๆ รอบตัว สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ และการสื่อสารต่างๆ ที่ใช้ในชีวิตรประจำวัน

เนื้อหาและแนวคิด เนื้อหาจะมีเฉพาะหัวข้อ ไม่มีรายละเอียด แต่จะมีแนวคิดให้ผู้สอนกำหนดรายละเอียดขึ้นเอง ให้สอดคล้องกับความต้องการความสนใจของเด็ก สามารถยึดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ส่วนแนวคิดเป็นสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับเด็กหลังการจัดประสบการณ์แล้ว

3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของจุดหมาย คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็ก 3-5 ปี หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน เพื่อนำไปสู่การเขียนแผนการจัดประสบการณ์

4. การเขียนแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายเนื้อหา และประสบการณ์สำคัญของหลักสูตรและกิจกรรม มี 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 เลือกหัวข้อเรื่อง หัวข้อเรื่องเนื้อหาที่ปรากฏในหลักสูตรไม่มีรายละเอียดให้ ทั้งนี้เพื่อให้ครูยึดหยุ่นและสะดวกในการปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียน สามารถทำได้โดยครูกำหนดหัวข้อเรื่อง หรือนักเรียนกำหนดหัวข้อเรื่อง หรือครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดหัวข้อเรื่อง

ขั้นที่ 2 ระดมความคิดจากเด็กเกี่ยวกับหัวข้อที่เด็กสนใจ โดยครูตั้งคำถามเพื่อให้ทราบความรู้พื้นฐานว่าสิ่งที่เด็กรู้แล้ว สิ่งที่เด็กต้องการรู้ และสิ่งที่เด็กควรรู้มีอะไรบ้าง

ขั้นที่ 3 วางแผนกิจกรรม นำขอบข่ายที่ได้จากขั้นที่ 2 มากำหนดแนวคิดและประสบการณ์สำคัญ วางแผนการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม สอดคล้องกับวัยของเด็กและลักษณะของกิจกรรม ตามตารางกิจกรรมประจำวัน 6 กิจกรรมหลัก ได้แก่ กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี และกิจกรรมเกมการศึกษา

ขั้นที่ 4 แยกกิจกรรมตามพัฒนาการแต่ละด้าน นำกิจกรรมที่วางแผนไว้ในขั้นที่ 3 มาจัดตามพัฒนาการแต่ละด้าน เพื่อให้ทราบว่ากิจกรรมที่จัดครอบคลุมพัฒนาการทุกด้านหรือไม่ ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

ขั้นที่ 5 จัดกิจกรรมลงตาราง นำกิจกรรมมาเรียงลำดับก่อนหลังและจัด
ลงตารางพร้อมจุดประสงค์ ตารางสำหรับเขียนแผนการจัดประสบการณ์ มีดังนี้

รูปแบบที่ 1 แยกตารางตามกิจกรรมประจำวัน

รูปแบบที่ 2 แยกตามกิจกรรมหลัก

รูปแบบที่ 3 แยกตามพัฒนาการ

ครูสามารถเลือกตารางแบบใดแบบหนึ่งเพื่อทำแผนการจัดประสบการณ์ได้
ตามความต้องการ ตารางที่ใช้สามารถปรับได้ตามความเหมาะสม

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2545 : 33 - 40)

ระบุไว้ว่า การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ให้บรรลุจุดหมายของหลักสูตร ครูผู้สอนควร
ดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 และเอกสารอื่นๆ
ที่เกี่ยวข้อง ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยอย่างละเอียด จนเกิดความเข้าใจว่าจะ
พัฒนาเด็กอย่างไร เพื่อให้บรรลุตามจุดหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้ นอกจากนี้ควรศึกษา
เอกสารที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมเพื่อให้มีความเข้าใจยิ่งขึ้น ได้แก่ คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย

2. วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา ความสัมพันธ์ของมาตรฐาน คุณลักษณะ
ที่พึงประสงค์(จุดหมาย) ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ของเด็ก 3-5 ปี ผู้สอนต้องวิเคราะห์
ความสัมพันธ์ของมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สภาพที่พึงประสงค์ของเด็ก 3-5 ปี
เพื่อนำไปพิจารณาสาระการเรียนรู้

3. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา
ในส่วนที่เป็นสาระการเรียนรู้ซึ่งกำหนดไว้ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นประสบการณ์สำคัญและ
ส่วนที่เป็นสาระที่ควรเรียนรู้ โดยผู้สอนจะต้องวิเคราะห์และเลือกนำมากำหนดหน่วยการจัด
ประสบการณ์

4. กำหนดการจัดรูปแบบการจัดประสบการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนต้อง
กำหนดรูปแบบการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยซึ่งมีหลากหลาย รวมทั้งศึกษาแนวคิด
จากนวัตกรรมที่ผู้สอนต้องการให้สอดคล้องลงในการจัดประสบการณ์ สำหรับรูปแบบที่
นิยมใช้จัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัยศึกษา คือ หน่วยการจัดประสบการณ์ ผู้สอนสามารถ
กำหนดหน่วยการจัดประสบการณ์เป็นรายสัปดาห์ บางสัปดาห์อาจใช้หน่วยตามความสนใจ

ของเด็ก โดยพิจารณาข้อมูลหลักสูตรสถานศึกษา ตัวเด็ก สภาพแวดล้อม สังคม วัฒนธรรม ประกอบทั้งนี้สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม

การเขียนแผนการจัดประสบการณ์สามารถเขียนได้หลายลักษณะ เช่น แผนการจัดประสบการณ์รายหน่วย รายสัปดาห์ ขึ้นกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของครูผู้สอน รูปแบบแผนการจัดประสบการณ์ มี 2 ลักษณะ คือ แบบตารางและแบบความเรียง

องค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์

แผนการจัดประสบการณ์มีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1. ชื่อหน่วย ชื่อแผน วัน เดือน ปี และระยะเวลา ในการจัดประสบการณ์ กำหนดโดยสถานศึกษาหรือเขียนตามรูปแบบที่นิยมโดยทั่วไป
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการกำหนดสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียน เกิดอะไรบ้างหลังจากจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์แล้ว ซึ่งบางจุดประสงค์สามารถกำหนดในแผนการจัดประสบการณ์ได้หลายแผนการจัดประสบการณ์
3. สารการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ สารที่ควรรู้และประสบการณ์สำคัญ ซึ่งทั้ง 2 ส่วนนี้ ได้วิเคราะห์และกำหนดไว้ในสารการเรียนรู้รายปีทั้งนี้สารที่ควรเรียนรู้สามารถเพิ่มเติมจากที่กำหนดไว้ได้เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจของเด็ก ตลอดจนสถานการณ์ปัจจุบัน สำหรับประสบการณ์สำคัญจะต้องส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา
4. กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถออกแบบได้หลายลักษณะซึ่งอาจจัดโดยใช้กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม ทั้งนี้อาจเรียกชื่อกิจกรรมแตกต่างกัน อย่างไรก็ตามในการจัดกิจกรรมประจำวันในแต่ละวันจะต้องครอบคลุมทั้งการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก อารมณ์ จิตใจ ปฏักฝั่งคุณธรรม จริยธรรม สังคมนิยม การคิด ภาษา การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้หรือกิจกรรมประจำวัน อาจนำนวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัยมาใช้ให้สอดคล้องกับสภาพของสถานศึกษา สภาพแวดล้อม และธรรมชาติของเด็กปฐมวัย ตลอดจนวิสัยทัศน์ของสถานศึกษา

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้ เป็นสื่อและแหล่งเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน และนอกสถานศึกษาเพื่อใช้ในการจัดประสบการณ์ในแต่ละแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

6. การวัดและประเมินพัฒนาการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละแผนการจัดประสบการณ์จะต้องให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ฉะนั้นการวัดและประเมินพัฒนาการจะต้องวัดและประเมินให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินพัฒนาการควรเป็นเครื่องมือที่วัดเด็กปฐมวัยได้ตามสภาพจริง

7. บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์ การบันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะสามารถตรวจสอบได้ว่าการจัดประสบการณ์ในแต่ละครั้งนั้นบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียด 3 ส่วนคือ

7.1 ผลการจัดประสบการณ์

7.2 ปัญหาที่เกิดขึ้น

7.3 วิธีการแก้ไขปัญหา ข้อเสนอแนะ เพื่อให้การจัดประสบการณ์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

8. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร เป็นการแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษาเกี่ยวกับแผนการจัดประสบการณ์ และวิธีการจัดประสบการณ์

สรุปได้ว่า การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ ต้องดำเนินการตามขั้นตอน โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา ความสัมพันธ์ของมาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ กำหนดการจัดรูปแบบการจัดประสบการณ์ และองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์อย่างครบถ้วน เพื่อให้ได้แผนการจัดประสบการณ์ที่มีคุณภาพ เมื่อนำไปจัดประสบการณ์เด็กจะเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์

ตัวอย่าง

การเขียนแผนการจัดประสบการณ์ แบบที่ 1

ชื่อหน่วย.....

(ระบุชื่อหัวข้อเรื่องที่จะใช้ในการจัดประสบการณ์ได้จากหลักสูตรของสถานศึกษาที่กำหนดไว้แล้วหรือยึดหยุ่นปรับเปลี่ยนตามความสนใจของเด็ก)

สิ่งที่เด็กรู้แล้ว	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้
(ได้จากการสังเกต สนทนา กับเด็กและผู้สอนบันทึก ข้อมูลไว้)	(ได้จากคำถามที่เด็กถาม ผู้สอนแสดงถึงความอยากรู้ใน หัวเรื่องนั้นๆ ของเด็ก)	(ได้จากการศึกษาหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ในส่วนที่เป็นสาระที่ควรรู้ และประสบการณ์สำคัญ)

วัน : (วันที่ทำการสอน) เวลา (ตามตารางกิจกรรมประจำวัน)

ชื่อกิจกรรม : (ชื่อกิจกรรมตามตารางกิจกรรมประจำวัน)

จุดประสงค์ : 1.
 2.
 3.
 4.
 เป้าหมายพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดกับเด็กเมื่อทำกิจกรรม ในหน่วยแล้ว ซึ่งควรอยู่บนพื้นฐานของพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

สาระการเรียนรู้ : 1. สาระที่ควรเรียนรู้เป็นสาระที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตรของสถานศึกษา ที่บุคลากรในสถานศึกษาร่วมกันจัดทำ ซึ่งครูสามารถเพิ่มเติมสาระที่ควรเรียนรู้ได้ตามความต้องการ ความสนใจของเด็ก ตลอดจนสถานการณ์ปัจจุบัน)

2. ประสบการณ์สำคัญ (เป็นประสบการณ์สำคัญที่คาดว่าจะเกิดและถูก กำหนดไว้แล้วในหลักสูตรของสถานศึกษาที่บุคลากรในสถานศึกษาร่วมกันจัดทำ)

วิธีดำเนินกิจกรรม :

1. ผู้สอนเขียนกิจกรรมโดยระบุขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมตั้งแต่ต้น
2. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000.

สื่อ : (ระบุสื่อที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม)

การประเมิน : (ระบุวิธีการประเมินพัฒนาการและสิ่งที่ประเมิน)

บันทึกหลังสอน : (ระบุผลการสอนทั้งในส่วนที่เกิดขึ้นกับเด็กและปัญหาอุปสรรคในการจัด
ประสบการณ์)

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา : (ระบุข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
ของผู้บริหารสถานศึกษา)

การเขียนแผนการจัดประสบการณ์ แบบที่ 2

ชื่อหน่วย : (ชื่อหัวเรื่องที่จะนำไปสอนเด็กได้จากหลักสูตรหรือความสนใจของเด็ก)

จุดประสงค์ : (เป้าหมายพฤติกรรมทั่วไปที่ต้องการให้เกิดเมื่อเด็กทำกิจกรรมครบตามระยะเวลา
ที่ผู้สอนวางแผนไว้ อาจเป็น 1 สัปดาห์ หรือ 2 สัปดาห์ ทั้งนี้ควรอยู่บน
พื้นฐานพัฒนาการ ธรรมชาติของเด็กและจุดหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร
การศึกษาปฐมวัย/สถานศึกษาปฐมวัย)

| วันที่
1 | จุดประสงค์ | สาระการเรียนรู้ | | กิจกรรม | สื่อ | การประเมิน |
|-------------|--|------------------------------------|--|--|---|--|
| | | สาระ
ที่ควร
เรียนรู้ | ประสบการณ์
สำคัญ | | | |
| | กิจกรรม
(ระบุชื่อ
กิจกรรมเช่น
เคลื่อนไหว
และจังหวะ
เล่นกลางแจ้ง
ฯลฯ
และระบุ
จุดประสงค์
ของกิจกรรม
เป็นข้อ ๆ) | (สาระที่
จะให้เด็ก
เรียนรู้) | (ประสบการณ์
สำคัญที่คาดว่าจะ
เกิด) | (ดำเนิน
กิจกรรมเป็น
ขั้นตอนตั้งแต่
ต้นจนจบต้อง
สอดคล้อง
สาระการเรียนรู้
ช่วงเวลาของ
กิจกรรมที่จัด
และหลักการ
จัดการศึกษา
ปฐมวัย) | (ชื่อสื่อ
อุปกรณ์
ที่ใช้ใน
การทำ
กิจกรรม) | (ระบุวิธีการ
ประเมินซึ่ง
สอดคล้องกับ
จุดประสงค์
กิจกรรม) |

บันทึกหลังสอน : (ระบุผลการสอนทั้งในส่วนที่เกิดขึ้นกับเด็กและปัญหาอุปสรรคในการจัด
ประสบการณ์)

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา : (ระบุข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
ของผู้บริหารสถานศึกษา)

หมายเหตุ : เป็นการเขียนแผนการจัดประสบการณ์แบบกิ่งตาราง โดยภายในตารางจะเขียน
กิจกรรมที่จัดในแต่ละวันอย่างละเอียดจบทุกกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์

3. ความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

ความหมายของความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

3.1 ความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

ความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่
การเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ ในขั้นที่สูงขึ้นไป อันได้แก่ ความสามารถเกี่ยวกับการสังเกต การ
จำแนกและการเปรียบเทียบ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของความสามารถทางคณิตศาสตร์ ไว้ ดังนี้

อำพรวรรณ เนียมคำ (2545 : 6) ได้กล่าวถึงทักษะความสามารถทาง
คณิตศาสตร์ ว่าเด็กควรจะได้เตรียมความพร้อมในเรื่องของการสังเกต การเปรียบเทียบตาม
รูปร่าง น้ำหนัก ขนาด สิ่งที่เหมือนและแตกต่างกัน การบอกตำแหน่งของสิ่งของ การ
เปรียบเทียบจำนวน และการจัดเรียงลำดับความยาว ความสูง และขนาด และคณิตศาสตร์เป็น
ภาษาสากลที่เกี่ยวข้องกับการคิดอย่างมีแบบแผน และมีโครงสร้าง ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการ
เรียนรู้วิชาแขนงอื่น ๆ ทำให้วิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้าเป็นพื้นฐานงานวิจัยทุกประเภทที่
เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ วิชาคณิตศาสตร์ จึงเป็นวิชาทักษะที่สามารถเรียนรู้ได้
ด้วยการกระทำโดยเฉพาะกับเด็กปฐมวัย

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2530 : 223) ระบุไว้ว่า
การจัดประสบการณ์เพื่อสร้างความสามารถทางคณิตศาสตร์ในชั้นเรียนเด็กเล็ก เด็กควรได้รับ
การฝึกในเรื่องของการเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ตามรูปร่าง สี ขนาด น้ำหนัก และปริมาณ
ตำแหน่งสิ่งของ ใกล้-ไกล บน-ล่าง หน้า-หลัง การจัดลำดับเวลาและเหตุการณ์ก่อน-หลัง การ
นับปากเปล่า 1-30 การเปรียบเทียบจำนวน โดยจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง การนับโดยรู้ค่าและ
ความหมายจำนวน 1-10 ความหมายของคำว่า มี-ไม่มี การรวมของเป็นหมวดหมู่ หรือแยก

เป็นหมู่อ้อย โดยเพิ่มหรือลดจำนวนภายใน 1-10 ตลอดทั้งเรื่องของความหนา – บาง สูง – ต่ำ ล้วน – ยาว และรูปเรขาคณิต วงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม

จากความหมายของดังกล่าว สรุปได้ว่า ความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ หมายถึง สภาพการเรียนรู้ของบุคคลที่สามารถเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างบังเกิดผลและมีประสิทธิภาพ โดยขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะทางร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ หรือการฝึกฝนหรือทั้งสองอย่างประกอบกัน

3.2 ความสำคัญของความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

ได้มีผู้ให้ความสำคัญของความสามารถทางคณิตศาสตร์ไว้ดังนี้

อำพลวรรณ เนียมคำ (2545 : 7) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความสามารถทักษะทางคณิตศาสตร์ไว้ว่าความสามารถทางคณิตศาสตร์เป็นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ช่วยให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนคณิตศาสตร์เบื้องต้น ได้แก่ รู้จักสังเกต เปรียบเทียบ การแยกหมู่ การรวมหมู่ การเพิ่มขึ้น และการลดลง ช่วยขยายประสบการณ์เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ให้สอดคล้อง โดยลำดับจากง่ายไปหายาก ช่วยให้เด็กเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ และใช้ภาษาเกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์ได้ถูกต้อง ช่วยฝึกทักษะเบื้องต้นในการคิดคำนวณ โดยการสร้างเสริมประสบการณ์แก่เด็กปฐมวัยเพื่อฝึกการเปรียบเทียบรูปทรงต่าง ๆ และบอกความแตกต่างในเรื่อง ขนาด น้ำหนัก ระยะเวลา จำนวนของสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวได้สามารถแยกของเป็นหมวดหมู่ เรียงลำดับใหญ่ เล็ก สูง ต่ำ แยกเป็นหมู่อ้อยได้ โดยการเพิ่มหรือลด ทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เด็กพร้อมที่จะคิดคำนวณในขั้นต่อไป ช่วยให้สัมพันธ์กับกิจกรรมศิลปะภาษา และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้น จึงต้องให้สัมพันธ์กับตัวเด็กเองช่วยให้มีใจรักคณิตศาสตร์ และขอบเขตการศึกษาค้นคว้าพยายามจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เกม เพลง เพื่อเร้าใจให้เด็กสนใจเกิดความสนุกสนาน และได้ความรู้โดยไม่รู้ตัว เมื่อเด็กรักวิชาคณิตศาสตร์ เด็กจะสนใจกระตือรือร้น อยากเรียนรู้ อยากค้นคว้าหาเหตุผลด้วยตนเอง การค้นคว้าหาเหตุผลได้เอง ทำให้เข้าใจและจำได้ เกิดความภูมิใจ อยากจะหาเหตุผลต่อไป

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2526 : 245-246) ได้อธิบายถึงความสำคัญของความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ไว้ว่า ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนคณิตศาสตร์เบื้องต้น ได้แก่ การรู้จักสังเกต เปรียบเทียบ การแยกหมู่ การรวมหมู่ การเพิ่มขึ้นและการลดลงช่วยขยายประสบการณ์เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ ให้สอดคล้องโดยลำดับจากง่ายไปหายาก ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ และใช้ภาษาเกี่ยวกับวิชา

คณิตศาสตร์ได้ถูกต้อง ช่วยฝึกความพร้อมเบื้องต้นในการคิดคำนวณ โดยการสร้างเสริมประสบการณ์แก่ผู้เรียนระดับปฐมวัย ก็เพื่อเปรียบเทียบรูปทรงต่าง ๆ และบอกความแตกต่างในเรื่องของขนาด น้ำหนัก ระยะเวลา จำนวนของสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวได้ สามารถแยกของเป็นหมวดหมู่ แยกเรียงลำดับ ใหญ่-เล็ก ,สูง-ต่ำ แยกเป็นหมู่ย่อยได้โดยเพิ่มขึ้นหรือลดลง ความพร้อมเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนพร้อมที่จะคิดคำนวณในชั้นต่อ ๆ ไป ช่วยให้สัมพันธ์กับศิลปะภาษา และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นจึงต้องให้สัมพันธ์กับผู้เรียนเอง ช่วยให้มีใจรักคณิตศาสตร์ และชอบเขตการค้นคว้า ควรพยายามจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เกม เพลง เพื่อเร้าให้ผู้เรียนสนใจ เกิดความสนุกสนานได้ความรู้โดยไม่รู้สึกลำบาก เมื่อผู้เรียนรักวิชาคณิตศาสตร์ ผู้เรียนจะสนใจและกระตือรือร้นอยากเรียนรู้ อยากค้นคว้าหาเหตุผลด้วยตนเอง การค้นคว้าหาเหตุผลได้เองทำให้เข้าใจและจำได้ เกิดความภูมิใจอยากหาเหตุผลต่อไป วิชาคณิตศาสตร์ เป็นวิชาที่เป็นเหตุเป็นผล ผู้ที่จะเรียนวิชาคณิตศาสตร์ได้จำเป็นต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถในการให้เหตุผลหรือเข้าใจในเรื่องความเป็นเหตุเป็นผล อาจทำโดยตั้งปัญหาให้ผู้เรียนคิดหาเหตุผล หากคำตอบ ให้ค้นคว้าเองโดยครูจัดสื่อการเรียนการสอนให้ผู้เรียน เพื่อให้เกิดความมั่นใจและการตัดสินใจที่ถูกต้อง วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ใช้ได้ตลอดชีวิต ในชีวิตประจำวันของมนุษย์มีการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และจะต้องเริ่มฝึกตั้งแต่ผู้เรียนเริ่มเรียนจึงจะทำให้การเรียนคณิตศาสตร์ประสบผลสำเร็จ

สรุปได้ว่า ความพร้อมเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก เมื่อเด็กพร้อมที่จะเรียนแล้วได้เรียนจะเกิดความพอใจ แต่ถ้าไม่พร้อมที่จะเรียนแล้วถูกบังคับให้เรียนจะเกิดความคับข้องใจและมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น ก่อนสอนครูควรตรวจสอบความพร้อมของเด็กก่อน

3.3 จุดมุ่งหมายในการเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

ได้มีผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายในการเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ไว้ดังนี้

เยวพา เตชะคุปต์ (2528 : 71) ได้บอกจุดมุ่งหมายของการสอนคณิตศาสตร์ว่าควรสอนให้เด็กเกิดความเข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องของคณิตศาสตร์
2. มีความสามารถในการแก้ปัญหา
3. มีทักษะและวิธีการในการคิดคำนวณ
4. สร้างบรรยากาศในการคิดอย่างสร้างสรรค์
5. ส่งเสริมความเป็นเอกลักษณ์บุคคลในตัวเอง

หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 119) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนคณิตศาสตร์ในสถานศึกษาปฐมวัยไว้ดังนี้

1. มีโอกาสได้จัดการจัดกระทำและสำรวจวัสดุในขณะที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับคณิตศาสตร์
2. มีส่วนในกิจกรรมที่เกี่ยวกับโลกทางด้านกายภาพก่อนเข้าไปสู่โลกของการคิดด้านนามธรรม
3. มีโอกาสพัฒนาทักษะด้านการจัดหมวดหมู่ การเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ การวัด การทำกราฟ การนับ และการจัดการด้านจำนวน

นิตยา ประพฤติกิจ (2541 : 6) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายในการสอนคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัยศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ (Mathematical Concepts) เช่น การบวกหรือการเพิ่ม การลบหรือการลบ
2. เพื่อให้เด็กรู้จักและใช้กระบวนการ (Process) ในการหาคำตอบ เช่น เมื่อเด็กบอกว่า “กิ้ง” หนักกว่า “ดาว” แต่บางคนบอกว่า “ดาว” หนักกว่า “กิ้ง” เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องจะต้องมีการชั่งน้ำหนักและบันทึกน้ำหนัก
3. เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจ (Understanding) พื้นฐานเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ เช่น รู้จักคำศัพท์และสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ขั้นต้น
4. เพื่อให้เด็กฝึกฝนทักษะ (Skills) คณิตศาสตร์พื้นฐาน เช่น การนับ การวัด การจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ การลำดับ เป็นต้น
5. เพื่อส่งเสริมให้เด็กค้นคว้าหาคำตอบ (Explore) ด้วยตนเอง
6. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความรู้ (Knowledge) และอยากค้นคว้าทดลอง (Experiment)

3.4 แนวความคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มักสนใจสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ชอบซักถาม และต้องการคำตอบจากผู้ใหญ่ แต่ความเข้าใจของเด็กยังจำกัดอยู่เพราะยังไม่มีประสบการณ์มากพอและบางเรื่องมีความซับซ้อนเกินกว่าที่เด็กจะเข้าใจได้ เนื่องจากไม่เข้าใจในเรื่องของนามธรรมและเวลาคิดสามารถมองได้เพียงแง่มุมเดียว ไม่สามารถคิดย้อนกลับไปตามเหมือนผู้ใหญ่ได้ ดังนั้นความเข้าใจของเด็กจึงขึ้นอยู่กับสิ่งที่เขาเคยพบเห็นมาเป็นเรื่องง่าย ๆ สำหรับทางด้าน

ความสามารถทางคณิตศาสตร์แนวคิดและเนื้อหาที่ได้ปฐมวัยควรมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวนี้ คือ สามารถสังเกตและจำแนกความเหมือนความแตกต่างของสิ่งต่าง ๆ ได้ สามารถเปรียบเทียบขนาด รูปร่าง สี น้ำหนัก สัดส่วน รูปทรงและจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ได้ รู้ค่าของจำนวนอย่างน้อย 1-10 และสามารถนับเรียงลำดับได้ (อำพรพรรณ เนียมคำ. 2545 : 9)

นิตยา ประพตติกิจ (2541 : 25-26) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ควรประกอบด้วย การนับ ตัวเลข การจับคู่ การจัดประเภทการเปรียบเทียบ การจัดลำดับ รูปทรง และเนื้อที่ การวัด เซต เศษส่วน การทำตามแบบหรือลวดลาย และการอนุรักษ์

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2537 : 26) ได้ระบุไว้ว่า แนวการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ได้กำหนดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ไว้ ได้แก่

1. การสังเกต จำแนก และการเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ตามสี รูปร่าง รูปทรง ขนาด ปริมาณ น้ำหนัก ปริมาตร ความยาว ความสูง ระยะทาง
2. การจัดประเภทและหมวดหมู่สิ่งต่าง ๆ ตามรูปร่าง ขนาด ความยาว ความสูงและจำนวนได้
3. การเรียงลำดับ ตามขนาด ความยาว ความสูง ปริมาณ ระยะทาง ปริมาตร และการจัดลำดับเวลา เหตุการณ์
4. การรู้ตำแหน่งสิ่งต่าง ๆ ตำแหน่ง ใน- นอก ตำแหน่งบน-ล่าง และตำแหน่งด้านหน้า- ด้านข้าง - ด้านหลัง
5. การชั่ง ตวง วัด และคาดคะแนนได้
6. การนับปากเปล่า 1-30
7. การรู้ค่าจำนวน 1-10
8. การรู้ลำดับที่ 1-10
9. การเพิ่ม-ลด ภายในจำนวน 1-10

จากแนวคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยดังที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าหลักสำคัญอยู่ที่กระบวนการทางความคิดและการพัฒนาความสามารถด้านการรู้ค่าจำนวน 1-10 การจัดหมวดหมู่ การจำแนกเปรียบเทียบ และการหาความสัมพันธ์ สิ่งเหล่านี้เด็กจะได้รับจากประสบการณ์ตรงที่เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวในชีวิตประจำวันของตัวเอง และการจัดกิจกรรมประจำวันแต่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมที่

ครอบคลุมเนื้อหาและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กเพื่อที่เด็กจะได้พัฒนาความสามารถทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

3.5 การพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ระดับปฐมวัย

ในการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ระดับปฐมวัย มีลักษณะการพัฒนา โดยการจัดประสบการณ์และมีวิธีการที่จะให้เกิดความสามารถทางคณิตศาสตร์ที่แตกต่างไปจากคณิตศาสตร์ในระดับอื่น ๆ ดังที่ อำพวรรณ เนียมคำ (2545 : 13) ได้ให้แนวคิดไว้ว่า เด็กปฐมวัยเป็นเด็กที่มีลักษณะชอบอิสระ อยากเป็นตัวของตัวเอง อยากช่วยตัวเอง ชอบการเคลื่อนไหว ไม่ชอบอยู่นิ่ง คล่องแคล่วว่องไว ชอบพูด ชอบซักถาม ชอบแสดงความคิดเห็น และชอบแก้ปัญหา รู้สึกสนุกสนานกับการเล่นหรือการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ฉะนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หรือการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความสามารถพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กในวัยนี้ จึงควรเริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเด็กที่สุด โดยการสังเกตสิ่งที่เป็นส่วนใหญ่มาก่อน เช่น การสังเกตสิ่งของเครื่องใช้ที่รู้จัก แล้วค่อย ๆ สังเกตส่วนย่อยของสิ่งนั้นอย่างละเอียดจนสามารถจำแนกสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต ขณะเดียวกันเด็กจะสามารถเปรียบเทียบวัตถุรอบ ๆ ตัว เช่น เปรียบเทียบขนาดรูปร่าง น้ำหนัก สี ฯลฯ และควรจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์โดยเริ่มจากวัตถุที่เป็นของจริงแล้วจึงนำไปสู่วัตถุจำลองและสัญลักษณ์ในที่สุด นอกจากนี้การจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดของเด็กบรรยากาศที่อิสระ ไม่เคร่งเครียด จะช่วยให้เด็กรู้สึกสบายใจและอบอุ่น มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองอันที่จะเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการคิด นอกจากนี้ยังได้มีผู้กล่าวถึงหลักการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ไว้ดังต่อไปนี้

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2532 : 243-244) ได้กล่าวถึงหลักการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ตามแนวทางการจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์แก่เด็กปฐมวัยสรุปได้ ดังนี้

1. เด็กเรียนจากประสบการณ์ตรงจากของจริง ฉะนั้นการสอนจะต้องหาอุปกรณ์ซึ่งเป็นของจริงให้มากที่สุด และเริ่มจากการสอนแบบรูปธรรมไปหาคณิตนามธรรม คือ
 - 1.1 ขึ้นใจของจริง เพื่อจะให้เด็กนับหรือเปรียบเทียบสิ่งของที่หามาให้เด็กนับหรือเปรียบเทียบ ควรเป็นของจริง เช่น ผลไม้ ดินสอ
 - 1.2 ขึ้นใจรูปภาพแทนของจริง ถ้าหาของจริงไม่ได้ก็เขียนรูปภาพแทน

1.3 ชั้นกึ่งรูปภาพ คือ สมมติเครื่องหมายต่าง ๆ แทนภาพหรือจำนวนซึ่งจะให้เด็กนับหรือคิด

- 1.4 ชั้นนามธรรม ซึ่งเป็นขั้นสุดท้ายจึงจะใช้ตัวเลข เครื่องหมายบวก ลบ
2. เริ่มจากสิ่งที่ย่าง ๆ ใกล้ตัวเด็กจากง่ายไปหายาก
3. สร้างความเข้าใจและรู้ความหมายมากกว่าให้จำ โดยให้เด็กค้นคว้าด้วยตนเอง หัดตัดสินใจเอง โดยการถามให้เด็กคิดหาเหตุผลมาตัดสินใจตอบ
4. ฝึกให้คิดจากปัญหาในชีวิตประจำวันของเด็ก เพื่อขยายประสบการณ์ให้สัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม

5. จัดกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนานและได้รับความรู้ไปด้วย เช่น

- 5.1 เล่นเกมต่อภาพ จับคู่ภาพ ต่อตัวเลข
- 5.2 เล่นต่อบล็อก ซึ่งมีรูปร่างและขนาดต่าง ๆ
- 5.3 การเล่นในมุมบ้าน เล่นขายของ
- 5.4 แบ่งสิ่งของเครื่องใช้ แลกเปลี่ยนสิ่งของกัน
- 5.5 ท่องคำคล้องจองเกี่ยวกับจำนวน
- 5.6 ร้องเพลงเกี่ยวกับการนับ
- 5.7 เล่นทายปัญหาและตอบปัญหาเขาวัว

6. จัดกิจกรรมให้เข้าใจในขั้นตอนให้มีประสบการณ์ให้มากแล้วสรุปกฎเกณฑ์เพื่อจำเป็นอันดับสุดท้าย

7. จัดกิจกรรมทบทวน โดยตั้งคำถามให้ตอบปากเปล่า หรือสร้างเรื่องราวให้คิดสร้างสรรค์ให้เด็กคิดปัญหาและหาเหตุผลข้อเท็จจริง

3.6 วิธีการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ "ได้มีผู้กล่าวถึงวิธีการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ไว้ ดังนี้

นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2537 : 619) ได้กำหนดวิธีการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัยไว้ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตร เพื่อให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ ขอบข่ายของเนื้อหา วิธีสอน วิธีจัดกิจกรรม สื่อการเรียนการสอนและการประเมิน การเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

2. ศึกษาพัฒนาการด้านต่าง ๆ ความต้องการและความสามารถของเด็กปฐมวัยเพื่อจะได้จัดกิจกรรมและประสบการณ์ให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กสนองความต้องการและ วัตถุประสงค์กับความสามารถของเด็ก

3. จัดหาสื่อการเรียนรู้ที่เด็กสามารถจับต้องได้ให้เพียงพอ โดยใช้ของจริงของจำลอง รูปภาพจากสิ่งแวดล้อมที่รอบตัวเด็ก และเด็กคุ้นเคย ครูต้องจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อการเรียนรู้ให้มาก เพื่อให้กิจกรรมต่าง ๆ ในการเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์เป็นรูปธรรม ทั้งนี้เพราะคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีลักษณะเป็นนามธรรม

4. จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ให้สัมพันธ์สอดคล้องกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. จัดกิจกรรมโดยเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ให้เด็กลงมือปฏิบัติเอง ให้เด็กได้ใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ โดยครูเป็นผู้ดูแลอย่างใกล้ชิดอยู่ตลอดเวลา

6. ฝึกให้เด็กเคยชินต่อการแก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์ มีอิสระในการคิดส่งเสริมให้เด็กค้นคว้าเหตุผลด้วยตนเองให้มากที่สุดจากการปฏิบัติกิจกรรม

7. ในการจัดกิจกรรมครูต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย แม้ว่าเด็กจะอยู่ในวัยเดียวกัน แต่ประสบการณ์เดิม ระดับสติปัญญา ความสามารถ ความสนใจของเด็กแต่ละคนอาจไม่เหมือนกัน ครูต้องดูแลอย่างทั่วถึง และปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน

8. ประสานงานขอความร่วมมือจากผู้ปกครองของเด็กในการให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่บ้าน ซึ่งมีส่วนช่วยเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ ในการเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์และจัดหาของเล่น และสื่อช่วยเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์มาให้เด็กอย่างเพียงพอ

กระทรวงศึกษาธิการ (2540 : 32) ได้ระบุว่า กิจกรรมทางคณิตศาสตร์ไว้ในแนวการจัดประสบการณ์ระดับก่อนประถมศึกษาไว้ว่า ควรมีวัสดุอุปกรณ์หรือสื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ให้เด็กได้มีโอกาส สังเกต สัมผัส ทดลอง สำรวจ ค้นคว้า แก้ปัญหาด้วยตนเอง และมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น ๆ และผู้ใหญ่ ครูเป็นผู้จัดสภาพแวดล้อม เตรียมกิจกรรม จัดหาสื่อ คอยสังเกตพฤติกรรมเด็กตั้งคำถาม กระตุ้นให้เด็กคิด ให้ข้อเสนอแนะและให้ความช่วยเหลือ

3.6 การเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

การเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์จะเป็นการปูพื้นฐานที่ดีและปลูกฝังให้เด็กได้พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา การสืบสวน และมีความสามารถในการคิดคำนวณ และเป็นการปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์เมื่อเติบโตขึ้น ถ้าได้รับการปูพื้นฐานอย่างถูกต้อง (เยวพา เศษะคุปต์. 2528 : 78) คณิตศาสตร์เป็นวิชาเกี่ยวกับตัวเลขและสัญลักษณ์ ต้องอาศัยพื้นฐานของการสังเกตเปรียบเทียบ ลำดับ และอื่นๆ จึงสามารถเข้าใจได้ง่าย การสอนคณิตศาสตร์จะได้ผลดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับเรื่องมาจากการเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ในเรื่องดังกล่าวแก่เด็กเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งมีจุดประสงค์ในการเตรียมความพร้อมดังนี้ (จุลพงษ์ พันอินานกุล. 2542 : 41 – 44)

1. เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางคณิตศาสตร์แก่เด็ก เช่น ทักษะการสังเกต ทักษะด้านการเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ อันเป็นการเตรียมเด็กและส่งเสริมให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนคณิตศาสตร์ต่อไป
2. เพื่อช่วยให้เด็กเกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ขั้นต่อไป เพราะวิชาคณิตศาสตร์แต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่
3. เพื่อให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เด็กที่มีความพร้อมย่อมมีความพอใจ มีกำลังใจ มีแรงจูงใจ
4. เพื่อให้เด็กรู้จักใช้กล้ามเนื้อและสายตาให้สัมพันธ์กัน เด็กมีความพร้อมในการเรียนสัญลักษณ์ ตัวเลขและอื่นๆ
5. เพื่อประโยชน์ในการจัดชั้นเรียน จัดเนื้อหาวิชาและจัดวิธีสอนให้เหมาะสมกับเด็กความพร้อมทางคณิตศาสตร์ หรือความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ หมายถึงพัฒนาการระดับหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนคณิตศาสตร์ได้ โดยมีอุปสรรคต่างๆ ไม่มากนักหรือสามารถเรียนได้ในอัตราเร็ว ซึ่งเป็นอัตราปกติในเด็กทั่วไป พัฒนาการดังกล่าวอาจเนื่องมาจากวุฒิภาวะหรือการเรียนรู้ที่ผ่านมาหรือจากอิทธิพลทั้งสองสิ่งประกอบกัน (อารมณ สุวรรณपाल. 2547 : 805)

ฮิลเดรท (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และพิศเพลิน เขียนหวาน. 2547 : 80 ; อ้างอิงมาจาก Gertude Hildret. 1950 : 341) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบความสำคัญของความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ดังนี้

1. ความสามารถทางสมองหรือการมีวุฒิภาวะทางการคิดหาเหตุผลเชิงนามธรรม

2. การรับรู้ด้วยสายตาและการฟัง
3. การใช้กล้ามเนื้อมือและประสาทตา
4. ความรู้เกี่ยวกับศัพท์
5. ความสนใจเกี่ยวกับจำนวน
6. ภาวะทางอารมณ์และบุคลิกภาพของผู้เรียน

การเตรียมความพร้อมในการเรียนคณิตศาสตร์ให้แก่เด็กเก่งคณิตศาสตร์จะต้องฝึกให้เด็กได้พัฒนาทางด้านสายตาาก่อนเป็นอันดับแรก หากเด็กไม่สามารถใช้สายตาในการจำแนกจัดแบ่งประเภทแล้ว เด็กจะมีปัญหาด้านการเรียนรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ต่อไป (โรงเรียนวัดไทร. 2546 : เว็บไซต์)

ดังนั้น วิธีการเตรียมความพร้อมพื้นฐาน ทางคณิตศาสตร์ให้แก่เด็กปฐมวัยควรเน้นให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากสิ่งที่ใกล้ตัวที่ง่ายไปหายาก ได้มีโอกาสสังเกต สัมผัส ทดลอง สำรวจ ค้นคว้า แก้ปัญหาด้วยตนเอง จากสภาพแวดล้อมในโรงเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อให้เด็กได้ใช้ความสามารถอย่างเต็มที่และเรียนรู้อย่างมีความสุข เป็นการขยายประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น โดยมีครูจะเป็นผู้จัดเตรียมกิจกรรมและคอยสังเกตดูแลให้ความช่วยเหลือเด็ก หากเด็กในวัยนี้ได้รับการพัฒนาความสามารถพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เป็นอย่างดีย่อมเป็นรากฐานของความคิดและความเข้าใจที่ดีต่อคณิตศาสตร์ในระดับสูงขึ้นไป

3.7 การประเมินผลการพัฒนาความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย
ได้มีนักวิชาการได้กล่าวถึงการประเมินผลการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ไว้ ดังต่อไปนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2540 : 47) ระบุไว้ว่า วิธีการประเมินที่เหมาะสมและควรใช้เด็กอายุ 3-6 ปี ได้แก่ การสังเกต การสนทนา การสัมภาษณ์ การรวบรวมผลงานหรือชิ้นงานที่แสดงออกถึงการทำงานอย่างเต็มความสามารถในการพัฒนาการ แต่แต่ละด้านของเด็กเป็นรายบุคคล ทั้งนี้อาจมีการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กโดยการจัดทำเป็นแฟ้มรายบุคคล

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2534 : 95-97) ได้กำหนดหลักการสำหรับวิธีการประเมินผลการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ระดับปฐมวัยศึกษา ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ดังตาราง 1

ตารางที่ 1 การประเมินผลพฤติกรรมและความสามารถทางคณิตศาสตร์โดยสำนักคณะกรรมการ
การศึกษาเอกชน

| พฤติกรรมและความสามารถ | วิธีประเมิน |
|--|---|
| 1. เรียงลำดับขนาดต่าง ๆ ได้มากขึ้น | 1. สังเกตการปฏิบัติกิจกรรมของเด็ก |
| 2. เรียงลำดับรูปทรงตามตัวอย่างได้ 7 รูป | 2. สังเกตการวางรูปทรงตามตัวอย่าง |
| 3. รู้จักและบอกว่าคุณสมบัติมีจำนวนเท่ากัน
น้อยกว่าและมากกว่า | 3. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมของเด็ก |
| 4. บอกกลุ่มที่มีจำนวน 2,3,4,5...10 ได้ | 4. สังเกตจากคำตอบของเด็กและการเลือก
กลุ่มที่มีจำนวน 2,3,4,5...10 ได้ |
| 5. บอกเวลา เช้า กลางวัน เย็น และ
กลางคืนได้ | 5. สังเกตจากคำตอบและบทบาทที่เด็ก
แสดง |
| 6. บอกชื่อวันใน 1 สัปดาห์ได้ | 6. สังเกตจากคำตอบของเด็ก |
| 7. รู้จักเงิน 25 , 50 สตางค์ และสามารถใช้
เงิน 10 บาทได้ | 7. สังเกตจากการเล่นใช้เงิน เก็บเงิน |
| 8. เปรียบเทียบและบอกความแตกต่างของ
น้ำหนัก หนัก-เบาได้ | 8. สังเกตจากการปฏิบัติ และการตอบ
คำถาม |
| 9. บอกความแตกต่างของสิ่งของ รูปภาพ
หรือกราฟแท่งที่มีลักษณะสั้น - ยาว สูง -
ต่ำ ได้ | 9. สังเกตจากคำตอบของเด็ก |
| 10. บอกอุณหภูมิ ร้อน - เย็นได้ | 10. สังเกตจากคำตอบของเด็ก |

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 43-52) ได้ให้หลักการ
สำคัญสำหรับวิธีการประเมินการพัฒนาทักษะความสามารถทางคณิตศาสตร์ระดับปฐมวัย
ศึกษาที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ไว้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การประเมินพฤติกรรมและความสามารถทางคณิตศาสตร์ โดยสำนักคณะกรรมการ
การประถมศึกษาแห่งชาติ

| พฤติกรรมและความสามารถ | วิธีประเมิน |
|---|---|
| 1. การรู้ค่าจำนวน
1.1 บอกหรือแสดงค่าจำนวน 1-10 | 1. สังเกตการณ์หยิบหรือนับจำนวนสิ่งต่าง ๆ ของเด็กขณะทำกิจกรรมในสถานการณ์ปกติ |
| 2. ความสามารถในการจัดหมวดหมู่
2.1 จัดหมวดหมู่สิ่งต่าง ๆ ได้ 4
ลักษณะ | 2. สังเกตการณ์ที่เด็กบอกหรือจำแนกสิ่งต่าง ๆ เป็นหมวดหมู่ตามคุณลักษณะของสิ่งของ เช่น สี รูปร่าง รูปทรง ขนาด จำนวน น้ำหนัก ประเภท ประโยชน์ |
| 3. ความสามารถในการจำแนกเปรียบเทียบ
3.1 การจำแนก เปรียบเทียบ ความเหมือน ความต่าง
3.2 จำแนกเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ได้ 6-10
ลักษณะ | 3. สังเกตจากการที่เด็กบอกหรือแสดงการจำแนกเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ตามคุณลักษณะ/คุณสมบัติ เช่น สี รูปร่าง รูปทรง ขนาดมิติ น้ำหนัก ปริมาตร ปริมาตร จำนวน เสียง กลิ่น รส ฯลฯ |
| 4. ความสามารถในการหาความสัมพันธ์
4.1 เข้าใจตำแหน่ง ระยะ ทิศทาง แสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ | 4. สังเกตการณ์บอกแสดงตำแหน่ง ระยะ ทิศทาง ใน - นอก บน - ต่ำ เข้า - ออก หน้า - หลัง ใกล้ - ไกล ฯลฯ สังเกตจากการที่เด็กบอกหรือแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ตามประเภท เช่น สิ่งที่อยู่กัน
สิ่งที่ตรงกันข้ามกันสิ่งที่เป็นอนุกรม |

สรุปได้ว่า ความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เป็นความสามารถที่เด็กได้รับประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องการสังเกต การวัด การรู้ค่าตัวเลข การจำแนกเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ ความยาว ความสูง ขนาดและคุณลักษณะอื่น ๆ ช่วยให้เด็กรู้จักคิดอย่างมีเหตุผลและรู้จักการคิดแก้ปัญหา และคณิตศาสตร์มีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะจะทำให้เด็กได้เข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีผลมากยิ่งขึ้น จึงจำเป็นจะต้องจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับเด็ก ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ในระดับต่อไป

โดยจัดประสบการณ์เริ่มจากง่ายไปหายาก เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากสิ่งใกล้ตัวที่ง่ายไปยาก และเป็นกิจกรรมสนุกสนานที่ได้รับความรู้ไปด้วย เช่น การเล่นเกมรวมทั้งการฝึกให้เด็กคิด โดยตั้งคำถามหรือสร้างเรื่องราวให้คิดซ้ำจากปัญหาในชีวิตประจำวัน มีวิธีการประเมินที่เหมาะสมที่ใช่กับเด็กอายุ 3-5 ปี ได้แก่ การสังเกต การบันทึกพฤติกรรม การสนทนา การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็กที่เก็บอย่างมีระบบ นำข้อมูลการประเมินมาพิจารณาปรับปรุงวางแผนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนได้รับการพัฒนาตามจุดหมายของหลักสูตร

4. การเล่นเกมของเด็กปฐมวัย

4.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่น

รูคอล์ฟ และ โคเฮน (ศิริพร เลิศพันธ์. 2548 : 46 ; อ้างอิงมาจาก Rudolph and Cohen. 1984 : 96) ให้นิยามว่า การเล่นเกมเป็นกระบวนการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน ของเด็กคือด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งการเล่นนี้มีองค์ประกอบ 3 ประการคือ

1. การเล่นเกมนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การเล่นเกมเน้นการเชื่อมโยง
3. การเล่นเกมเน้นการนำเด็กไปสู่สมดุทางอารมณ์

เพียเจท์ (เยวพา เดชะคุปต์. 2542 : 12 ; อ้างอิงมาจาก Piaget.) ได้ให้ความสำคัญจากการเล่นเกมจะสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะเด็กตอบสนองสิ่งเร้าเด็กจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมองได้ เพียเจท์ ได้กล่าวถึงการเล่นไว้ 3 ประเภท คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นเกมช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

สไปเดค และซาราโค (ประภาพรณ สุวรรณสุข. 2542 : 117 ; อ้างอิงมาจาก Spodek and Saracho. 1995) ได้ให้ ความหมายของการเล่นว่า มีความหลากหลาย เล่นละครก็เรียกว่า “เล่น” เล่นดนตรี ก็เรียกว่า “เล่น” เด็ก ๆ กระโดดโลดเต้นก็เรียกว่า “เล่น”

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2533 : 165 – 168) ได้ให้ความหมายของการเล่นเกมของเด็กปฐมวัยดังนี้

1. การเล่นเกมเป็นความสุขของเด็ก
2. การเล่นเกมเป็นการสนองความต้องการของเด็ก

- 2.1 ความอยากรู้อยากเห็น
- 2.2 ความต้องการทางกาย
- 2.3 ความต้องการจิตใจ
- 2.4 การเล่นเป็นการทดแทนในสิ่งที่เด็กต้องการและอยากเป็น
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ของเด็ก จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ดังนี้
 - 3.1 ช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว
 - 3.2 ช่วยให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง
 - 3.3 ช่วยให้เด็กเรียนรู้ในการที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น
 - 3.4 ช่วยให้เด็กเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อสังคม
4. การเล่นเป็นงานของเด็ก
5. การเล่นเป็นการเตรียมชีวิตเด็ก
6. การเล่นเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาเด็ก การเล่นช่วยพัฒนาเด็กทั้ง 4 ด้าน คือ

ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

จิรกรณ ศิริประเสริฐ (2545 : 4) ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า การเล่นไม่มีกฎกติกาที่แน่นอน เป็นเวลาเล่นที่คล้ายกับเกมมาก แต่ไม่มีการแข่งขัน จึงไม่มีผลของการเป็นฝ่ายแพ้หรือฝ่ายชนะ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตัวอย่างเช่นการเล่นเลียนแบบสัตว์ชนิดต่าง ๆ หรือการเล่นที่เกิดจากการจินตนาการและแสดงออกเกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น ฝนตก พายุ หรือการนำเอาทั้งทางมะพร้าวมาสานหรือถักเป็นพวงมาลัย เป็นต้น

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 1031) ได้ให้ความหมายไว้ว่าคำว่า “เล่น” เป็นกริยา แปลว่า ทำเพื่อสนุกสนานหรือผ่อนคลาย สาระวน หรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลินเป็นเฉพาะ เมื่อเติมคำว่า “การ” ก็หมายถึง การกระทำเพื่อความสนุกสนาน หรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน คำว่า การเล่นมักใช้กับคำว่า “การละเล่น” ซึ่งแปลว่า มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

พัชรี สวนแก้ว (2545 : 66) ได้ให้ความหมายการเล่นของเด็กว่า หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยที่เด็กไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น การเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็ก ไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น

ฮัท และกิบบี้ (บุญเยี่ยม จิตรดอน. 2542 : 92 – 93 ; อ้างอิงมาจาก Hutt and Gibby. n.d.) การเล่นเป็นที่เกิด โดยเฉพาะเจาะจงมากกว่าที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานและเป็นการคลายความเครียดรวมทั้งได้พักผ่อนไปในตัว

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การเล่นเป็นหัวใจของเด็กและมีความสำคัญอย่างยิ่ง ช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นการเตรียมประสบการณ์เพื่อที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

4.2 ความสำคัญของการเล่น

เกษลดา มานะจตุติ (2529 : 97) ได้สรุปไว้ว่า ความสำคัญของการเล่นสามารถสนองต่อวัตถุประสงค์หลายอย่างของเด็ก เช่น ได้สนองความอยากรู้อยากเห็นตอบสนองต่อความรู้สึกทางร่างกาย ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ฝึกการโต้ตอบ เหล่านี้เป็นสิ่งที่บุคคลต้องเรียนรู้ก่อนถึงวัยผู้ใหญ่

จริยวัตร คมพยัคฆ์ (2525 : 290 – 300) ได้ให้ความสำคัญของการเล่นว่ามีความสำคัญต่อพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา คือ

1. ด้านร่างกาย การเล่นเสริมสร้างความแข็งแรงและพัฒนากล้ามเนื้อ เพราะขณะเล่นเด็กมีการเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วน ซึ่งจะทำให้กล้ามเนื้อได้ทำงานประสานกันและได้ใช้พลังงาน

2. ด้านอารมณ์ และจิตใจ การเล่นบางอย่างสามารถช่วยให้เด็กระบายอารมณ์จากความรู้สึกนึกคิดภายในออกมาเป็นการกระทำเช่น เด็กที่กำลังโกรธอาจจะระบายอารมณ์ออกมากระแทกของเล่น เขย่าหรือ เตะลูกบอล

3. ด้านสังคม การเล่นทำให้เด็กรู้จักใช้เหตุ เรียนรู้การปรับตัวเข้ากับสังคมรู้จักแบ่งปันเห็นอกเห็นใจ รู้จักการรอคอย การแลกเปลี่ยน เพราะการเล่นบางอย่างต้องเล่นกับผู้อื่น และการเล่นบางอย่างเป็นการแข่งขัน ผู้เล่นต้องเคารพกติกา มีความยุติธรรม รู้แพ้รู้ชนะ ดังนั้นการเล่นจึงมีส่วนส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมมากเพราะการเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกตนเอง เพื่อปรับตัวในสังคมต่อไป

4. ด้านสติปัญญา การเล่นและของเล่นชนิดต่าง ๆ ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ได้รับความรู้สึกนึกคิด และความเข้าใจที่มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว อีกทั้งในขณะที่เล่นเด็กยังใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ง่ายและมีประสิทธิภาพ

มณีวรรณ พรหมน้อย (2526 : 18) ให้แนวคิดว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กเพราะเป็นสิ่งที่ช่วยระบายความรู้สึก และอารมณ์รวมทั้งช่วยหันเหความกังวลซึ่งเด็กอาจได้รับมาเป็นความเพลิดเพลินสนุกสนาน การเล่นของเด็กต้องการการเรียนรู้ตามลำดับขั้นซึ่งจำเป็นจะต้องได้รับความร่วมมือจากบุคคลใกล้ชิดในการจัดของเล่นและการเล่นที่เหมาะสมกับเด็ก

ในการเล่นควรจะปล่อยให้เด็กมีอิสระเต็มที่ในขณะที่เล่น เพราะการได้เล่นในสิ่งที่ตนชอบจะช่วยให้เด็กปรับตัว และทำให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เด็กได้รับในขณะที่เล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์แก่ชีวิตเด็กต่อไป

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2532 : 532) ระบุว่า การเล่นของเด็กจะรวมอยู่กับกิจกรรมต่าง ๆ การเล่นของเด็กช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ช่วยพัฒนาด้านทักษะในการฟัง การพูด การเคลื่อนไหว พัฒนาด้านสังคมรู้จักผลัดเปลี่ยน รอคอย เป็นผู้นำผู้ตาม รู้จักหน้าที่ รู้จักทำงาน ซึ่งการเล่นชนิดต่าง ๆ จะช่วยเตรียมสำหรับชีวิตสำหรับชีวิตในอนาคต

ทิพวรรณ คันธา (2542 : 1) ได้สรุปถึงความสำคัญของการเล่นว่ามีความสำคัญต่อวัยเด็กมาก อาจกล่าวได้ว่า “การเล่นกับเด็กเป็นของคู่กัน” ตรงข้ามหากเด็กคนใดหยอหยงหาเสรีภาพ ย่อมเป็นเด็กมีปัญหาแน่นอน อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคมและสติปัญญาของเด็กไปพร้อมกัน นอกจากนี้ยังเสริมสร้างนิสัยที่ดีให้กับเด็กในการรู้จักการปกครองระเบียบ กตিকা มารยาท รู้จักแพ้ รู้จักชนะ สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ อันจะส่งผลให้มีการพัฒนาทางสังคมต่อไป

เพ็ญเจท์ (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 12 ; อ้างอิงมาจาก Moffitt and Swidolw. 1979 : 2) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางสติปัญญา จากการเล่นเด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้าเขาจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้าในสมอง เพ็ญเจท์ ยังได้พูดถึงการเล่นเอาไว้ 3 ประการคือ

1. บทบาทของการเล่นคือการระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

จะเห็นได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญสำหรับเด็กเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน อันเป็นพื้นฐานสำหรับเป็นผู้ใหญ่ในอนาคตของเด็กและการเล่นเป็นการเปิดโอกาสในการเรียนรู้ของเด็กทั้งทางด้านการปรับตัว การยอมรับกฎกติกาการยอมรับเพื่อน และเป็นกิจกรรมที่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง

4.3 รูปแบบการเล่น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 171 – 172) ระบุว่าแบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกตามที่ได้แสดงออก มีทั้งพฤติกรรมการเล่นของตนเองตามลำพังและการเล่นกับผู้อื่น การเล่นของตนเองตามลำพังเป็นลักษณะที่เด็กเล่นของตนเอง โดยจะเริ่มจากการสังเกตสำรวจดูก่อนการเล่นกับผู้อื่น

พัชรี สวนแก้ว (2545 : 72 – 74) กล่าวว่าเด็กจะเล่นอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับอายุของเด็ก เป็นส่วนใหญ่ กล่าวคือ เด็กที่มีอายุแตกต่างกันจะเล่นแตกต่างกันออกไป ซึ่งการเล่นของเด็ก ปฐมวัยแบ่งไว้ดังนี้

1. การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ เป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่เล่นประจำและเป็นการเล่นคนเดียวมากกว่าที่จะเล่นกับเพื่อน เป็นการเล่นของเด็กเล็ก ซึ่งไม่สามารถจะทำตามกฎเกณฑ์ได้ แต่เมื่อถึงปลายระยะวัยเด็ก การเล่นดังกล่าวจะลดน้อยลงไป เพราะในระยะนี้เด็กจึงหันไปเล่นอย่างอื่นแทน

2. การเล่นบทบาทสมมติ การเล่นชนิดนี้เป็นการเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์ อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยสมมติเป็นสิ่งที่เด็กชอบ การเล่นสมมุติจัดเป็นการเล่นที่ต้องใช้ภาษา และแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาด้วยการเล่นชนิดนี้ เด็กจะได้เรียนรู้จากเด็กโตกว่า ได้มากขึ้น โดยเฉพาะกับพี่น้องของตนเอง ในเด็กกลุ่มที่มีอายุแตกต่างกัน เด็กจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน มากกว่าในระดับอายุเดียวกัน หรือเพศเดียวกัน เพราะเด็กจะได้เรียนรู้จากเด็กที่อายุมากกว่าในกลุ่ม นั้น การเล่นสมมุติของเด็กในระยะนี้จะแสดงถึงหน้าที่ต่าง ๆ ในชีวิตของเด็กต่อไป เด็กคนใดที่มีความคับข้องใจมากก็จะยิ่งชอบการเล่นแบบสมมุติมากขึ้น หรือเด็กที่ปรับตัวไม่ได้ก็จะชอบเล่นสมมุติมากกว่าเด็กที่ปรับตัวได้ดี แบบแผนของการเล่นแบบสมมุติ เป็นไปตาม พัฒนาการของเด็ก มีผู้สังเกตเด็กอายุต่ำกว่า 3 ขวบ สนใจที่จะตั้งชื่อคน เช่น ชื่อตุ๊กตา หรือสิ่งของอื่น ๆ นอกจากนั้นเด็กยังสมมุติว่าตนเองได้กระทำการต่าง ๆ เช่น จับแก้วเปล่าขึ้นมาดื่มน้ำ และสมมุติตนเองได้ดื่มน้ำ เป็นต้น การเล่นเกือบทุกชนิดในระยะนี้เด็กจะใช้วัสดุเกือบทุกชนิดที่อยู่ใกล้ตัว แต่ภายหลัง 3 ขวบ การเล่นของเด็กจะรวมการนึกคิดอย่างใดอย่างหนึ่งเข้ามาด้วย และการใช้วัสดุต่าง ๆ ก็เริ่มชัดเจนขึ้น

3. การเล่นแบบสร้างสรรค์ เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการเล่นของเด็ก เมื่อเด็กอายุ 5-6 ขวบ เด็กจะเล่นแบบสร้างสรรค์ได้โดยบังเอิญ เช่น เด็กนำวัตถุมาประกอบกันเป็นรูปร่างต่าง ๆ และบางครั้งบังเอิญคล้ายกับวัตถุอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งจะทำให้เด็กรู้สึกดีในความสำเร็จของตนเองมาก เป็นต้น ตั้งแต่อายุ 6 ขวบ เป็นต้นมาเด็กมักใช้สิ่งของต่าง ๆ สำหรับสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็ตามที่เด็กชอบแต่เมื่ออายุมากขึ้นเด็กจะรู้จักแยกแยะของจริงและของที่อยู่ในจินตนาการได้ การเล่นแบบสมมุติก็จะน้อยลงและหันมาเล่นแบบสร้างสรรค์มากขึ้น เด็กแต่ละคนจะมีความสามารถเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ต่าง ๆ กันอย่างเห็นได้ชัด

4. การรวบรวมสิ่งของ เมื่อเด็กอายุประมาณ 3 ขวบ เด็กจะต้องการเก็บรวบรวมสิ่งของที่เด็กชอบแม้ว่าจะเป็นสิ่งของที่ไม่ให้คุณค่านัก และเมื่อรวบรวมของอย่างใดอย่าง

หนึ่งไว้ได้แล้วบางครั้งเด็กจะลืมหรือไม่ค่อยสนใจในสิ่งนั้นมากเช่นเดิม โดยปกติแล้ว สิ่งของที่เด็กเก็บรวบรวมได้มักจะเก็บรวบรวมไว้ในกระเป๋าเสื้อกระเป๋ากางเกง เด็กอาจจะหาที่ ซ่อนของตนเองแห่งใดแห่งหนึ่งก็ได้ ในระยะแรกเด็กจะเก็บรวบรวมสิ่งที่ตนสนใจก่อน แต่ ภายหลังเด็กจะเลือกเก็บเฉพาะสิ่งที่ตนสนใจมากที่สุดเท่านั้น และส่วนมากนั้นเด็กชายทุก ๆ ระดับอายุจะเก็บรวบรวมสิ่งของมากกว่าเด็กหญิง

5. การเล่นเกมและการแข่งขัน เด็กจะเริ่มเล่นเกมต่าง ๆ กับแม่ของตนก่อน เกม ที่เด็กเล่นส่วนมากชอบเล่นกันเสมอ ได้แก่ เล่นซ่อนหา เล่นกับกระจกเงา ฯลฯ เมื่อเด็กเริ่ม เติบโตได้เด็กจะชอบเล่นซ่อนหาเมื่อเด็กอายุ 4 – 5 ปี เด็กจะเริ่มชอบเล่นกับเพื่อนบ้าน โดยไม่ จำกัดจำนวนผู้เล่น เด็กจำเอาอย่างการเล่นแบบผู้ใหญ่หรือเด็กที่โตกว่า ระยะเวลาการเล่นของเด็ก ยังง่ายและเป็นระยะสั้น ๆ กฎเกณฑ์ตั้งกันเองในขณะนั้น เช่น การเล่นซ่อนหา เล่นตำรวจจับ ผู้ร้ายเป็นต้น และเมื่อเด็กอายุ 5 ขวบ เด็กจะเล่นกีฬาจำพวกกระโดดไกล ตะพุดบอล แต่เด็กจะ เล่นกีฬาชนิดใดขึ้นอยู่กับพัฒนาการของกล้ามเนื้อ และพัฒนาการทางสติปัญญาด้วย

6. การอ่าน ในปีแรกของชีวิต เด็กจะชอบที่เป็นทำนอง เมื่อเด็กอายุได้ 2 ขวบ เด็กจะชอบดูรูปภาพในหนังสือทั้งรูปคนและรูปสัตว์ ในบางครั้งขณะที่เด็กดูรูปภาพ เด็กอาจจะเล่า เรื่องราวเกี่ยวกับภาพนั้นด้วยก็ได้ แม้ว่าเด็กจะไม่เข้าใจคำบางคำเด็กก็จำแสดงออกมาทางสีหน้าเมื่อ มีผู้อ่านหนังสือให้ฟัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่ออยู่กับแม่ประสบการณ์ในการอ่านของเด็กจะมี อิทธิพลต่อความสนใจในการอ่านเมื่อเด็กโตขึ้น โดยทั่วไปเด็กปฐมวัยจะชอบหนังสือเล่ม เล็ก ๆ ที่จับถือได้ง่ายภายในมีภาพและเรื่องสั้น ๆ สำหรับอ่าน แต่เนื่องจากเด็กไม่เข้าใจคำ ต่าง ๆ มากพอ เด็กจึงชอบให้ผู้อื่นอ่านนิทานที่เป็นกลอนให้ฟัง เนื่องจากเด็กเลือกอ่านหนังสือ ตามใจชอบไม่ได้เพราะเด็กอ่านตามที่ครูหรือแม่จัดหาให้ เด็กจึงมีขอบเขตจำกัดในการอ่าน อย่งไรก็ตามเด็กมักชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับบุคคลที่คุ้นเคย เช่น พ่อแม่ พี่น้อง ครู หรือ เกี่ยวกับสัตว์ที่ชอบ และที่อยู่ในชีวิตประจำวันซึ่งเด็กพบเห็นอยู่เสมอ เช่น สุนัข นก และที่มีอยู่ใน ชีวิตประจำวัน ซึ่งเด็กอาจพบเห็นอยู่เสมอ

7. ภาพยนตร์ การดูภาพยนตร์ไม่ว่าทางโทรทัศน์ จัดเป็นการเล่นอย่างหนึ่ง ของเด็กอายุ 5 ขวบ จะดูภาพยนตร์โดยไม่รู้ความหมายของการดูภาพยนตร์มากกว่าดูเพื่อความ สนุกสนาน

8. วิทยุ การฟังตั้งแต่ระยะที่เด็กทารกเริ่มรู้จักการฟังเพลงแล้ว แต่เด็กจะเริ่ม สนใจฟังวิทยุอย่างจริงจังเมื่ออายุ 3 ปี

9. โทรทัศน์ เด็กมักใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากกว่าการเล่นชนิดอื่น ๆ เด็กที่ยังไม่ได้เข้าโรงเรียนจะมีเวลาในการดูโทรทัศน์มากกว่าเด็กที่เข้าโรงเรียนแล้ว เพราะการดูแลเป็นการเล่นอย่างหนึ่งของเด็ก เด็กจะใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากที่สุดเมื่ออายุ 6 ปี และหลังจากนั้นจะเริ่มลดลง เนื่องจากเด็กมีเวลาน้อยลง และเริ่มจะสนใจในเกมการเล่นอย่างอื่นเพิ่มขึ้น

ปาร์เตน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2533 : 172 ; อ้างอิงมาจาก Parten. n.d.) ได้ทำการสังเกตและจัดพฤติกรรมการเล่นกับผู้อื่นของเด็กไว้ตามลำดับดังนี้

1. ไม่เล่น ในการนำเด็กเข้าเล่นกับเด็กอื่น ๆ ในระยะแรก เด็กอาจจะรู้สึกแปลกที่เพราะไม่คุ้นเคยกับสถานที่และการเล่น จึงยังไม่ยอมเล่น
2. เล่นคนเดียว ต่อมาเมื่อสนใจในของเล่นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ก็จะเข้ามาหยิบของนั้นคนเดียว
3. ดูคนอื่นเล่น บางคนจะหยุดเล่นของที่ตนเล่น แล้วยืนดูคนอื่น
4. เล่นใกล้ ๆ คนอื่น ๆ ต่อมาอาจสนใจกิจกรรมการเล่นของเด็กอีกคนหนึ่งจึงค่อย ๆ กระโดดเข้าไปยืนดูและเล่นอยู่ใกล้ ๆ

สมิท (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2533 : 19 – 21 ; อ้างอิงมาจาก Smith. 1972) สรุปการเล่นมี 4 รูปแบบ

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็น และทราบการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของเด็ก การเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือรู้ความหมายได้ทันทีในการเล่นเลียนแบบนี้เด็กมักจะเล่นเลียนแบบที่ตนคุ้นเคยและเห็นว่าสถานการณ์ สิ่งของเด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน
2. การเล่นสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำตัวของเด็กระยะ 3 – 6 ปี และเป็นรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ คือมีการสนใจสงสัยและกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว ในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ มากกว่าเพียงการสัมผัสจับต้อง หรือดูเฉย ๆ เด็กอาจจับจี๊ซของเล่นไปมา ลองดมหรือฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของเครื่องเล่นและค้นหาที่มาของเสียงด้วยการถอดออกมาดู การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้ และมีประสบการณ์มาก่อน
3. การเล่นทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้จากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นพื้นฐาน สิ่งที่ได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็ก

นำมาเล่นเพื่อทดสอบว่าคุณสมบัติของเล่น และวิธีการเล่นที่วางไว้ จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่อย่างไร และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เด่นชัด คือ ส่งเสริมพัฒนาการด้านการรู้คิดอย่างมีเหตุและผลที่ได้จากการสรุปปรากฏที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเป็นการช่วยตัวเองด้วย

4.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

1. ทฤษฎีกำลังเหลือ หรือทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory) หรือบางครั้งเรียกทฤษฎีนี้ตามชื่อผู้คิดทฤษฎี คือ ทฤษฎีสเปนเซอร์ ซิลเลอร์ (Spencer Schiller Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงว่า คนเรามีทั้งการสะสมและการใช้หรือระบายพลังงาน โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่นพลังงานส่วนใหญ่ที่นอกเหนือไปจากการเรียน การพักผ่อนก็จะใช้หนักไปทางด้านการเล่นอาจจะเล่นเป็นส่วนบุคคลหรือทีม โดยเฉพาะการเล่นประเภทต่อสู้ ผจญภัย ซึ่งในการเล่นนี้ ถ้าเด็กไม่ได้รับการควบคุม อบรมสั่งสอน เด็กอาจจะนำพลังที่เกินนี้ไปใช้ในทางที่ผิดซึ่งถือเป็นปัญหาทางสังคมที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เกิดจากวัยรุ่น อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีนี้ก็มีได้หมายถึง การระบายพลังงานออกโดยใช้ การเล่นเป็นสื่อเท่านั้น แต่ยังเน้นการเล่นในส่วนที่จะช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานขึ้นมาและเป็นลักษณะที่ต่อเนื่องกันด้วย การสร้างและการใช้จะต้องค่อยเป็นค่อยไป โครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะและระบบต่าง ๆ ภายในร่างกายจึงจะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทฤษฎีนันทนาการ (Recreation Theory) ซึ่งมีเนื้อหาใจความว่า คนเราจำเป็นต้องมีการพักผ่อน และกระทำกิจกรรมอันเป็นการเสาะแสวงหาความรื่นเริงบันเทิงใจ ซึ่งเป็นทางออกอันหนึ่งในการสนองความต้องการตามธรรมชาติ อันเป็นความต้องการที่ขาดเสียมิได้ ถ้าหากขาดกิจกรรมนี้ไปพลังงานที่เสียไปจะไม่ได้กลับคืนมา จะทำให้การประกอบกิจกรรมอื่น ๆ เกือบทุกด้านเสื่อมประสิทธิภาพลง ธรรมชาติของคนจะมีการทำกิจกรรมดังกล่าวนี้ตลอดมา เพียงแต่ไม่รู้เท่านั้นว่าได้ประกอบกิจกรรมนันทนาการแล้วและการกระทำดังกล่าวนี้ก็จะเกิดความสมัครใจของผู้กระทำเอง ช่วยให้ผู้กระทำเกิดความสดชื่น สนุกสนาน กระปรี้กระเปร่า และช่วยให้รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม

3. ทฤษฎีการผ่อนคลายความเครียด (Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้ส่วนคล้ายคลึงกับทฤษฎีนันทนาการ แต่จะเน้นการผ่อนคลายความเครียดไปที่ร่างกายเป็นส่วนใหญ่ กล่าวคือ ความเครียดที่เกิดจากการที่ต้องใช้ร่างกายอย่างระมัดระวังในงานที่ประณีต เช่น ช่างซ่อม นาฬิกาข้อมือ ช่างเจียรระโนเพชรพลอย ที่ต้องใช้สายตา และนิ้วมือ คร่ำเคร่งอยู่กับสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ

ซึ่งถ้าได้ผ่อนคลายความเครียด โดยการละจากนั้นสักครู่ ประเดี้ยวประด้าว ลูกขึ้นยืน เดินไป-เดินมา ออกไปสู่อากาศข้างนอก เปลี่ยนบรรยากาศไปชมนกชมไม้ รับสายลมแสงแดด แล้วกลับมาทำงานขึ้นนั้นต่อทฤษฎีนี้เชื่อว่า การที่คนเรามีโอกาสผ่อนคลายความเครียดเพียงชั่วระยะเวลาเล็กน้อย ก็จะช่วยให้ร่างกายมีความสดชื่น พร้อมทั้งจะประกอบกิจกรรมนั้น ๆ ต่อไปได้อีกนานและมีประสิทธิภาพ

4. ทฤษฎีสัญชาตญาณ (The Instinct or Groose Thoery) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการกระทำของคน เช่น เดิน วิ่ง กระโดด หัวเราะ หรืออื่น ๆ เป็นการแสดงออกโดยสัญชาตญาณ เมื่อคนได้มาเล่นการเล่นจะช่วยให้การเคลื่อนไหวหรือการกระทำที่เกิดจากสัญชาตญาณ พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นการพัฒนาความเจริญงอกงามตามธรรมชาติของมนุษย์

5. ทฤษฎีสังคมสัมพันธ์ หรือสังคมประสาน (The Social Contact Theory) ทฤษฎีนี้ ต้องการชี้ให้เห็นว่าคนเป็นสัตว์สังคมประเภทหนึ่ง เด็กเกิดมาจากพ่อแม่ เด็กต้องมีพ่อแม่ ซึ่งเป็นสมาชิกของสังคม แวดล้อมด้วยสิ่งต่าง ๆ นานัปการ การติดต่อประสานสัมพันธ์ทางสังคม เป็นสิ่งที่ขาดเสียมิได้ การเล่นจะเป็นสื่ออันหนึ่งที่เสริมสร้างความประสานสัมพันธ์ในสังคมที่ดีขึ้น การเล่นจะช่วยให้เด็กมีชีวิตอยู่ในสังคมได้ดี อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

6. ทฤษฎีการแสดงออกของตนเอง (The Self Expression Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมการแสดงออกทางหนึ่งของคน คนคิดจะทำอะไร คิดอย่างไร จะแสดงให้เห็นได้โดยการเล่น บางครั้งการแสดงออกนี้ยังช่วยเปิดโอกาสให้บุคคลได้แสดงความรู้สึกที่ต่ำต้อย หรือล้มเหลวในด้านอื่น ๆ ของชีวิต อย่างไรก็ตาม การแสดงออกของคนที่ควรมิชอบเขตจำกัดไม่มากเกินไป มิฉะนั้นจะทำให้ผลการชดเชยนั้น ๆ เสียไปด้วย

7. ทฤษฎีรับช่วงมรดก หรือกล่าวซ้ำ (Inheritance or Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงว่า การเล่นเป็นมรดกของบรรพบุรุษที่บุคคลรุ่นปัจจุบันรับช่วงมา และได้นำมาปฏิบัติสืบต่อกันมาอีก (เป็นการกล่าวซ้ำ) อย่างไรก็ตามการเล่นดังกล่าวก็ได้รับการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น และแน่นอน การเล่นของคนในแต่ละชาติ ภาษา ย่อมจะแตกต่างกันออกไป ตามสังคมที่อยู่อาศัยที่ตนเกี่ยวข้องกับอยู่

จากทฤษฎีทั้ง 7 นี้ อาจสรุปธรรมชาติของการเล่น ได้ดังนี้

1. การเล่นเป็นการเลียนแบบผู้ใหญ่
2. การเล่นต้องลองผิดลองถูก
3. การเล่นจะต้องสนุกสนานเพลิดเพลิน
4. การเล่นจะเป็นไปในระบบหมู่พวก

5. การเล่นเกิดจากการมีแรงจูงใจมากระตุ้น
6. ธรรมชาติของการเล่นจะแตกต่างกันไปตามความสนใจของเพศแต่ละวัย
7. การเล่นควรมี ระเบียบ กติกา กฎเกณฑ์

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2540 : 13 - 16) ได้สรุปถึงทฤษฎีการเล่นว่า แบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 2 กลุ่ม ทฤษฎีดังนี้

1. ทฤษฎีการเล่นแบบเดิม (Classical Theories of Play) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเล่นแบบเดิมเริ่มต้นระหว่างศตวรรษที่ 20 ได้แก่

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการได้แก่ การทำงานหรือประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายซึ่งหมายถึงการเล่น ดังนั้นการเล่นจะเกิดขึ้นได้เมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการทำงาน

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) มีแนวคิดว่าการเล่นเป็นการสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความต้องการที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์

1.3 ทฤษฎีการกระทำซ้ำ (Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าการเล่นของมนุษย์ เช่น การเดินเล่น เล่นทรายของเด็กนั้นเลียนแบบมาจากบรรพบุรุษ

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) แนวคิดของทฤษฎีนี้ เชื่อว่า การเล่นเป็นลักษณะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึกให้เตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคต และประสบการณ์ในการเล่นจะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็กด้วย

2. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ได้แก่

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ สนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้นเริ่มจากการสังเกตของฟรอยด์ (Freud) โดยกล่าวว่าการเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจและการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจนั้น จะต้องสนองด้วยการเล่น เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์ อวกาศ นักแข่งรถ พยาบาล หรือแม่ ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนมีความพึงพอใจมากขึ้น นอกจากนี้ ฟรอยด์ ยังมองเห็นว่าการเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัดเพราะการเล่นสามารถ ลดการไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ ต่อมา อีริก อีริกสัน (Erik Erickson) ได้ขยายทฤษฎีนี้โดยอธิบายการเล่นของเด็กเพื่อให้เข้าใจมากขึ้น ซึ่งได้อธิบายการเล่นของเด็กกว่าเป็นการพัฒนาตามขั้นตอนของการพัฒนาของเด็กออกเป็น 3 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตนเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยศูนย์ของการเล่นอยู่ที่ตัวเด็กเอง ในระยะแรกเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่น เพราะการ

เล่นของเด็กในขณะนี้เริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซ้ำ ๆ รวมทั้งการส่งเสียงซ้ำ ๆ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนี้เป็นสิ่งการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เขาอยู่

ขั้นที่ 2 การเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็ก คือเด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่าง ๆ รอบตัวเด็ก ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กนี้จะเป็นการช่วยให้เด็กปรับตัวให้เข้ากับสังคมสิ่งแวดล้อม ที่มีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ เช่น สิ่งของนั้นอาจแตกสลายสูญหายไปได้หรือเป็นสิ่งของของคนอื่น อีกทั้งอาจถูกควบคุมจากผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า

ขั้นที่ 3 การเล่นในสังคม เป็นช่วงอายุที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัยเด็ก เริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างขึ้น รู้จักแบ่งปันของกับผู้อื่น ขั้นนี้เป็นขั้นสุดท้ายของพัฒนาการของขั้นแรกในขั้นนี้เด็กจำเป็นต้องเรียนรู้ว่าเมื่อใดเขาจะเล่นคนเดียว และเมื่อใดเขาจะเล่นเป็นกลุ่ม

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาเพียเจท์ (Piaget) มองการเล่นเป็นการพัฒนาการด้านสติปัญญา ซึ่งกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจากการใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจจับต้องวัตถุ นับว่าเป็นการฝึกเล่น และพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับพัฒนาการทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Sensorimotor) การเล่นชนิดนี้ ยุติลงเมื่อเด็กอายุ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Construction Play) เด็กจะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งนับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ ส่วนการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลาย 2 ขวบและพัฒนาได้อย่างเต็มที่ เมื่ออายุประมาณ 3-4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์นี้ได้ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้วโดยใช้สัญลักษณ์และอ้างถึงวัตถุที่ไม่มีอยู่ในขณะนั้น โดยใช้ภาษาท่าทางที่แสดงออกถึงความคิดนั้น

มิเชล และมาสัน (วาโร เฟิงสวัสต์, 2542 : 122 – 124 ; อ้างอิงมาจาก Mitchell and Mason, 1948) ให้นิยามถึงการแบ่งทฤษฎีการเล่นออกเป็น 4 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories) ประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์เป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นและสะสมพลังงานไว้ในตัว ถ้าหากมีพลังงานเหลือใช้มนุษย์ก็จะใช้ไปในทางบันเทิงโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย

1.2 ทฤษฎีฝึกหัด (The Pro – Exercise Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าเด็กเล่นเพื่อฝึกหัดและทำให้สัญชาตญาณการอยู่รอดเป็นผลสมบูรณ์ เด็กจึงต้องอาศัยการเล่นเป็นการทดลองพัฒนาประสาทสัมผัส อันจะส่งผลพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ต่อไป

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (The Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเล่นเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษมาแสดงอีกครั้งหนึ่ง พฤติกรรมการเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้าย ๆ กับขั้นตอนการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์

1.4 ทฤษฎีนันทนาการ (The Recreation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไป จะต้องหาวิธีสะสมไว้ การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังงานทางร่างกายและจิตใจ การเล่นจะทำให้สดชื่น และเรียกพลังงานให้กลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่

1.5 ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การทำงานจะทำให้เหน็ดเหนื่อยทั้งสมองและกล้ามเนื้อ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่

2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories) ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของฟรอยด์ (Freud) อิริคสัน (Erikson) และเพลเลอร์ (Peller) ได้กล่าวไว้ว่าการเล่นจะถูกนำโยงกับความเป็นผู้ใหญ่ภายในตัวเด็ก เมื่อเด็กเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากเกินควบคุม เด็กจะสร้างเรื่องราวสมมุติขึ้น โดยการเล่นจินตนาการ ความคิด ความฝันและการเล่นซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง โดยทฤษฎีนี้จะเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของแต่ละคนที่เกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านอารมณ์และสังคม ฟรอยด์ (Freud) มีความเชื่อว่าการเล่นเป็นทางออกให้แสดงความรู้สึกต่าง ๆ ออกมา อิริคสัน (Erikson) เชื่อว่าการเล่นช่วยให้เด็กได้ฝึกหัด ทดลอง และเรียนรู้สถานการณ์ของการเป็นผู้ใหญ่ พัฒนาการทางการเล่นของเด็กมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ระยะเวลาว่างไปหาของเล่น (Autoccosmis) เป็นระยะที่เด็กมีความสุขจากการที่ได้สัมผัสร่างกายของตนเองและมารดา

2.2 ระยะเวลาของเล่นไปสู่การเล่น (Microsphere) เป็นระยะที่เด็กสร้างโลกของตนเอง โดยการเล่นสมมติกับการของเล่น

2.3 ระยะเวลาการเล่นไปสู่การทำงาน (Macrosphere) เป็นระยะที่เด็กมีพฤติกรรมการเล่นบทบาทสมมติในบทบาทอาชีพต่าง ๆ เช่น นายของ ทำครัว โทรศัพท์ เป็นต้น นอกจากนี้ พาร์เทน (Parten) ได้จัดแบ่งพฤติกรรมการเล่นทางสังคมออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

2.3.1 **ขั้นเฝ้าดู (Unoccupied Behavior)** ในขั้นนี้ดูเหมือนว่าเด็กจะไม่เล่น แต่จะเฝ้าดูว่าอะไรที่เป็นที่น่าสนใจสำหรับตน เด็กจะเคลื่อนไหวร่างกายอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย และไม่มีจุดมุ่งหมาย

2.3.2 **ขั้นสังเกต (Onlooker Behavior)** ในขั้นนี้เด็กจะใช้เวลาส่วนใหญ่ อยู่กับการสังเกตกิจกรรม และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

2.3.3 **ขั้นเล่นอิสระหรือเล่นคนเดียว (Solitary independent Play)** เป็นระยะ ที่เด็กเล่นของเล่นคนเดียว ไม่เล่นหรือพูดใกล้คนอื่น ๆ

2.3.4 **ขั้นเล่นขนาน (Parallel Play)** เป็นการเล่นของเด็กตั้งแต่สองคน ขึ้นไปที่เล่นกิจกรรมหรือของเล่นที่คล้าย ๆ กัน แต่ไม่เล่นด้วยกัน

2.3.5 **ขั้นเล่นร่วมกัน (Associative Play)** เป็นขั้นที่เด็กจะเล่นร่วมกันเป็น กลุ่มแต่ละคนจะมีพฤติกรรมหรือ ความสนใจของตนเอง โดยไม่มีเป้าหมายร่วมกัน

2.3.6 **ขั้นร่วมมือ (Cooperative Play)** ในขั้นนี้กิจกรรมการเล่น จะมี จุดมุ่งหมายมีทิศทาง มีการแบ่งปัน มีบทบาทหน้าที่ มีการช่วยเหลือของกลุ่ม และจะมีเด็กบางคน ที่ แสดงตนเป็นผู้นำการเล่น

3. ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive – developmental Theories) เพียเจท์ (Piaget) เป็นผู้นำทางทฤษฎีสติปัญญา ได้กล่าวถึงการเล่นของเด็กว่า เกิดขึ้นภายในจิตใจเด็ก อันเป็นผลมาจากการพัฒนาด้านสติปัญญาเพียเจท์ได้กล่าวถึงการเล่นของเด็กว่าจะเริ่มตั้งแต่แรกเกิด เด็กวัยทารกจะเลียนแบบและกิริยาจากบุคคล หรือสัตว์ หรือจากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว แล้วค่อย ๆ พัฒนาการเล่นเป็นสามรูปแบบ คือ 1) การเล่นฝึก (Practice Play) 2) การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) และ 3) การเล่นที่มีกฎกติกา (Games with Rules)

3.1 **การเล่นฝึก** การเล่นฝึกจะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นประสาทสัมผัส (Sensory Mother Stage) เด็กจะทำกริยาที่ตนเองพอใจซ้ำ ๆ เป็นการเล่นที่ไม่ใช่เกมที่แท้จริง แต่เป็นการกระทำเพื่อความ สุข ความพอใจ การเล่นของเด็กในลักษณะนี้จะอยู่ในช่วงอายุแรกเกิด จนถึงเดือนแรก

3.2 **การเล่น โดยใช้สัญลักษณ์** เป็นการเล่นที่คัดแปลงหรือบิดเบือนความเป็นจริงแล้วนำมาแทนวัสดุสิ่งของ เช่น การที่เด็กเล่น โดยใช้กล่องแทนรถยนต์ ใช้ไม้แทนทหาร หรือใช้ไม้กวาดแทนม้า สิ่งเหล่านี้แสดงว่าเขากำลังเล่นสมมติ หรือเล่น โดยใช้สัญลักษณ์ การเล่นของเด็กลักษณะนี้จะเกิดขึ้นมากในเด็กอายุ 2 – 5 ปี

3.3 การเล่นที่มีกติกา จะเกิดขึ้นกับเด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 4 – 7 ปี
การเล่นที่ใช้การคิดแบบรูปธรรมจะเกิดขึ้นในเด็กอายุ 7-11 ปี การเล่นที่มีกติกาของเด็กนั้นจะมี
กฎเกณฑ์ที่ง่าย ๆ เด็ก ๆ ช่วยกันกำหนดขึ้นมาเอง หรือ บางเรื่องอาจจะถูกกำหนดก่อนแล้ว
ซึ่งเป็นเกมที่สืบมาหลายชั่วอายุคน เช่น การเล่นซ่อนหา ไล่จับ เป็นต้น

4. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories) ทฤษฎีนี้จะเน้นความสำคัญของ
โครงสร้างและสถานการณ์ที่ทำให้การเล่นแตกต่างกันออกไป จากผลวิจัยการเล่นตามทฤษฎี
สิ่งแวดล้อมพบว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมี 5 ประการ 1) จำนวนเด็ก
2) วัสดุที่ใช้ในการเล่น 3) เพศของเพื่อนเล่น 4) การควบคุมของผู้ใหญ่ และ 5) สนามเด็กเล่น

สรุป การเล่นของเด็กปฐมวัยเป็นการเรียนรู้ของเด็กที่เกิดจากประสบการณ์ลงมือ
ปฏิบัติของเด็ก ทั้งที่เลือกทำกิจกรรมเองและกิจกรรมที่ถูกกำหนดไว้ ช่วยให้เด็กเรียนรู้
การปรับตัว การยอมรับกฎกติกา การยอมรับบทบาทผู้อื่น ได้อย่างธรรมชาติ และช่วยให้เด็กเกิด
ความสนุกสนานพร้อมส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน สำหรับรูปแบบการเล่นของเด็กเกิดจาก
การเรียนรู้และแสวงหา นำไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้
และมีประสบการณ์มาก่อนเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กที่มีพัฒนาการรูปแบบการเล่นตาม
วัย และทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น ที่สำคัญการเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นมีทั้ง
การเล่นในร่มและเล่นกลางแจ้ง การเลือกการเล่นให้เหมาะสมกับเด็ก ครูควรคำนึงถึง
การพัฒนาการของเด็ก การเล่นสามารถยืดหยุ่นได้ไม่ยึดหลักเกณฑ์มากเกินไป

5. การละเล่นพื้นบ้านของไทย

5.1 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2546 ได้ให้ความหมายของคำว่า
“เล่น” และ “การเล่น” ไว้ดังนี้

“เล่น” หมายถึง ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์ทำหรือพูดอย่างไม่จริงจัง
ร่วมด้วย

“การเล่น” หมายถึง มหรสพการแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลาย
อารมณ์ให้เกิดความเพลิดเพลิน

“การเล่นของเด็กไทย” หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความ
สนุกสนาน หรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

สาร สารทัศนานันท์ (2529 : 3) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมที่ชาวบ้านร่วมทำขึ้นเพื่อความสนุกสนานและอื่น ๆ ในแต่ละท้องถิ่นหรือตำบล หมู่บ้าน บางอย่างอาจเหมือนกันกับท้องถิ่นอื่นบางอย่างอาจแตกต่างกันไปบ้างตามความนิยมของท้องถิ่นนั้น

จารุวรรณ ธรรมวัตร (2530 : 198 – 199) ได้ให้ความหมายว่า หมายถึงการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยว่าการเล่นทุกชนิดนอกจากจะให้ความเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว ยังมีคุณค่าอื่น แอบแฝงอยู่ เช่น เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ การเล่นหลายชนิดฝึก ให้เด็กรู้จักการสังเกต ใช้ไหวพริบ การเล่นทายปริศนา สอนให้เด็กได้เรียนรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คุณค่าของการเล่น คือ การเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคม ทำให้เด็กเข้ากับเพื่อนได้ โดยเพื่อนยอมรับอย่างเต็มใจ การเล่นของเด็กแบ่งได้หลายประเภท คือการเล่นกลางแจ้งและการ เล่นในร่ม ถ้าแบ่งตามกติกาการเล่นก็จะเป็นการเล่นที่มีกติกาการเล่นที่มีบทร้องประกอบและการ เล่นที่ไม่มีบทร้องประกอบ

จิรนาพร อากาศเหม (2532 : 22) ได้สรุปการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย คือ การ เล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนานทั้งนี้รวมถึงการแสดงที่มีบทร้อง บทรา ประกอบกัน อันเป็นประเพณีนิยมในท้องถิ่นและเป็นการเล่นกันระหว่างเด็กโดยนำมาเล่น ตามวิธีเล่นที่ฝึกฝนต่อกันมา เช่น หมากเก็บ เตย ซึ่งมีลักษณะเป็นทั้ง การเล่น และเกม คือเล่น เพื่อความสนุก เช่น จ้ำจี้ เล่นขายของ และการละเล่นบางชนิดมีลักษณะเป็นการแข่งขันกัน มี กฎเกณฑ์ เช่น อีตัก เตย เป็นต้น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 650) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมการเล่นของสังคมซึ่งไม่ทราบที่มา แต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อ ๆ กันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการเคลื่อนไหวกิริยาอาการเป็นส่วนใหญ่ อาจจะมีดนตรี การขับร้อง หรือการฟ้อนรำประกอบการเล่นมีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อความ สนุกสนานเพลิดเพลินใน โอกาสต่างผู้เล่นจะเล่นด้วยความสมัครใจ ไม่ใช่เพราะถูกว่าจ้างหรือผู้ เล่นยัดการเล่นเป็นอาชีพ นอกจากนี้การเล่นไม่ต้องสร้างเวทีในการเล่น ไม่มีการสร้างฉากและ เครื่องเล่นแต่งกายเป็นการเฉพาะ รวมทั้งไม่มีการแบ่งแยกผู้ดูและผู้เล่นออกจากกัน แต่ผู้เล่น จำต้องบทบาทเป็นทั้งผู้เล่นและผู้ดูในขณะเดียวกัน

นระรงค์ ชาวเพ็ชร (2542 : 23) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของ เด็กไทยว่า หมายถึง การเล่นมีจุดมุ่งหมายเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ทั้งนี้รวมถึง

การแสดงที่มีทั้งบทร้องบทรำประกอบกัน อันเป็นประเพณีนิยมในท้องถิ่นและเป็นการเล่นกันระหว่างเด็ก โดยนำมาเล่นตามวิธีเล่นที่ฝึกฝนต่อกันมา เช่น หมากเก็บ เตย เป็นต้น

พรพนา ช่างเกวียน (2544 : 13) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมการละเล่นที่สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษในอดีต เป็นระยะเวลาอันยาวนาน มีการเล่นเฉพาะถิ่น เป็นการเล่นที่เรียบง่าย มีกติกาที่ไม่ซับซ้อนยุ่งยาก

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2545 : 37) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน ว่าหมายถึง การละเล่นพื้นบ้านที่คนไทยนิยมเล่นกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในท้องถิ่นต่าง ๆ ของไทยก่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริงผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งเด็กได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านเป็นการละเล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงผ่อนคลายความตึงเครียด มีกฎกติกาหรือไม่มีกฎกติกา มีบทร้องหรือไม่มีบทร้อง อาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้

5.2 ประเภทและลักษณะของการละเล่นของเด็กไทย

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 : 29-39) ได้แบ่งประเภทของการละเล่นออกเป็น 11 ประเภทใหญ่ ๆ แต่จะนำมากล่าวถึงเฉพาะที่ตรงกับการละเล่นของเด็กไทย ดังนี้ คือ

1. การเล่นทาย เช่น ทายหัวก้อย โพงพาง คลุมไก่อ ขายดอกไม้
2. การกระโดด เช่น การกระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ ตีงเต
3. ประเภทซ่อนหา เช่น ซ่อนหา กากีไก่
4. ประเภทปรับ ได้แก่ การเล่นที่มีการปรับผู้แพ้ให้รำ ให้ร้องเพลง เขกเข้า กินน้ำ ฯลฯ เช่น ช่วงชัย หรือช่วงเขลย ซี่ม้าส่งเมือง
5. ประเภทไล่ – จับ เช่น มอญซ่อนผ้า งูกินหาง ไล่ให้ทัน ตะเข้ตะโขง โปลิศจับขโมย เอาเถิด เตย

6. ประเภทคัดออก เช่น วีรีข้าวสาร ลิงชิงหลัก
7. ประเภทกระโดดข้าม เช่น เลื้อยข้ามห้วย
8. ประเภทที่มีการใช้กระดาษดินสอ หรือการวาดรูป เช่น เลื้อยตักถังนางเข้าห้อง

9. ประเภทความแม่นยำ เช่น หมากเก็บ อีตัก คีตลูกหิน เป่ายาง หรือ เป่ากบ
10. ประเภทไม้ เช่น ไม้หึ่ง
11. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก เช่น ตบแผละ จ้ำจี้ แมงมุมขยุ้มหลังคา ตีไก่ ซี่ตุ๋กลางนา เป่ายิงจวบ จับปูดำ จี๋จ้อเจี๊ยบ

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2519 : 49 -75) ได้จัดแบ่งการละเล่นของเด็กไทยออกเป็น 16 ประเภทใหญ่ ๆ ตามการแบ่งของ วาร์เรน อี โรเบอร์ต ได้ดังนี้ คือ

1. ประเภทการเดันทาย (Guessing Game)
2. ประเภทการนับ (Counting Game)
3. ประเภทการกระโดดเชือก (Rope-Jumping Game)
4. ประเภทการซ่อนหา (Hiding Game)
5. ประเภทการปรับ (Forfeit Game)
6. ประเภทการไล่จับ (Chasing Game)
7. ประเภทลูกบอล (Ball Game)
8. ประเภทคัดลอก (Elimination Game)
9. ประเภทกระโดดข้าม (Jumping Game)
10. ประเภทตลก (Practical Game)
11. ประเภทกระดาษดินสอ (Paper and Pencil)
12. ประเภทความแม่นยำ (Game of Pexterity)
13. ประเภทเกี้ยว (Courtship Game)
14. ประเภทไม้ (Stick Game)
15. ประเภทสำหรับเด็ก (Little Girl Game)
16. ประเภทร้องเพลงระบำ (Sing Game)

ประทีป คังนี่
 สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2523 : 5) ได้แบ่งประเภทการละเล่นของเด็กไทยไว้ 7

1. การละเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การละเล่นโดยการเลียนแบบประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การละเล่นโดยวิธีเลียนแบบการหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การละเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกติกาคือ
7. การเล่นการแข่งขันโดยมีการพนัน

เจลีเยว มานิลีส (ศิริพร เลิศพันธ์. 2548 : 61 – 73 ; อ้างอิงมาจาก เจลีเยว มานิลีส. 2523) ได้รวบรวมการละเล่นของไทยประเภทต่าง ๆ ศึกษาประวัติและวิธีการเล่น โดยอธิบายเป็นภาษาอังกฤษชื่อ “Thai Traditional Games Sports” แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ตอน คือ

1. Blood Sports เช่น กีฬาชนไก่ กัดจิ้งหรีด มวยไทย
2. Team Sports เช่น แข่งเรือ แข่งวัว ไม้หิ้ง เตย
3. Child and Ramp Sports เช่น ชักกะเยอ ช่างรำ
4. Board and Table Sports เช่น หมากรุก หมากรุกม

ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ (จิราภรณ์ ปนาทกุล. 2531 : 14 ; อ้างอิงมาจาก ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์. 2528) แบ่งการการละเล่นของเด็กไทยออกตามกติกากการเล่นได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. การเล่นที่เน้นการแพ้ชนะ ได้แก่ การเล่นที่มีผู้แพ้ชนะที่แน่นอน ซึ่งผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายยอมรับ การเอาชนะกันในการเล่นที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่ามีค่าสำคัญนั้นต้องเป็นการแพ้ชนะที่เกิดจากความชำนาญ และความสามารถที่เหนือกว่าของฝ่ายใดหนึ่ง ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสลับเปลี่ยนตัวผู้เล่น
2. การเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อฆ่าเวลาเพื่อความสนุกสนานเพื่อการออกกำลังกายและการฝึกฝนตนเองในบางด้าน ผู้เล่นจะแพ้หรือชนะก็ไม่รู้สึกว่าสำคัญ อาจเป็นการที่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสได้สลับเปลี่ยนหน้าที่กัน จึงทำให้ลดความรู้สึกเรื่องแพ้ชนะลง

สุนีย์ เลี้ยวเพ็ญวงษ์ และโฆสิต แจ็งสกุล (ศิริพร เลิศพันธ์. 2548 : 64 ; อ้างอิงมาจาก สุนีย์ เลี้ยวเพ็ญวงษ์ และโฆสิต แจ็งสกุล. 2527)

1. การละเล่นที่ต้องใช้สมรรถภาพทางกาย และทักษะการเคลื่อนไหว โดยแบ่งย่อยลักษณะและวิธีการการเล่นได้ คือ

- 1.1 ประเภทไล่จับ
- 1.2 ประเภทที่ต้องใช้กำลัง
- 1.3 ประเภททำลายความสามารถของตนเอง
2. การละเล่นที่ต้องใช้สมอง กลยุทธ์ และไหวพริบการวางแผน
3. การละเล่นทั่วไปที่ไม่สามารถจัดอยู่ในพวกใดได้ชัดเจน

สรุปได้ว่าประเภทของการละเล่นของเด็กไทยแบ่งได้หลายประเภท ตามลักษณะการเล่น สถานที่เล่น จำนวนผู้เล่น ซึ่งการเล่นแต่ละประเภทมีข้อแตกต่างกันไป การเล่นแต่

ละชนิดให้ความสนุกสนานส่งเสริมพัฒนาการเด็กในแต่ละด้านเพื่อพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต

5.3 ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 650 – 651) ระบุว่าลักษณะการละเล่นพื้นบ้านของไทยมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นกิจกรรมของสังคมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและสภาพของสังคมนั้น ๆ ดังนั้นลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทยจึงน่าจะมีลักษณะสอดคล้องกับสภาพสังคมไทย ซึ่งอาจจะมีลักษณะบางประการเหมือนหรือแตกต่างกับการละเล่นพื้นบ้านของสังคมอื่น ๆ ซึ่งขอกกล่าวถึงลักษณะการละเล่นพื้นบ้านของไทยในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

1. ความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตผูกพันกับธรรมชาติ และใช้เวลาอยู่กับการประกอบอาชีพทางการเกษตร การเล่นของไทยจึงเล่นในเวลาว่างเว้นจากภารกิจไร่นา โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงว่างภายหลังการเก็บเกี่ยวพืชผล คือ ในเทศกาลต่าง ๆ ได้แก่ วันตรุษสงกรานต์ การละเล่นพื้นบ้านมักนิยมเล่นมี ระเบียบ ช่วงเช้า ชักกะเขมอมอญซ่อนผ้า เป็นต้น นอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านบางอย่างนำมาเล่นในเวลาเย็นและกลางคืนซึ่งเป็นเวลาที่มีโอกาสพักผ่อนจากการงานประจำ ถ้าเป็นการละเล่นของเด็กโดยทั่วไปไม่ต้องทำงานตลอดทั้งวันเหมือนผู้ใหญ่ เด็กจึงเล่นได้ตลอดเวลาและมีอิสระในการเล่นเต็มที่ แม้ว่าผู้ใหญ่จะมอบหมายให้ทำงาน เช่น เลี้ยงน้อง พาวัวควาย ไปเลี้ยงทุ่งนา เป็นต้น เด็กก็จะใช้เวลาขณะทำงานเล่นไปพร้อม ๆ กันด้วย

2. วิธีการเล่น การเล่นเป็นกิจกรรมทางสังคมซึ่งทำให้คนเล่นมีโอกาสพบปะสัมพันธ์กัน ได้พูดคุยและเล่นสนุกสนานร่วมกันทำให้ได้รับความเพลิดเพลิน มีชีวิตจิตใจเบิกบานมีสุขภาพกายและจิตที่ดีซึ่งเป็นลักษณะของการนันทนาการอย่างหนึ่ง ดังนั้นลักษณะการเล่นที่เป็นการละเล่นพื้นบ้าน จึงไม่เคร่งเครียดหรือเอาจริงจัง แม้นจะมีกติกาหรือข้อกำหนดในการเล่นเป็นกติกาที่ไม่แน่นอนตายตัวผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนกติกาได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมในขณะที่เล่นจะเห็นได้จากการเล่นจ้ำจี้ ไม่ได้กำหนดจำนวนผู้เล่น เล่นสนุกไม่ต้องการเอาชนะกันจริงจังกแต่ในเวลาเล่นผู้เล่นมีอิสระที่จะปรับวิธีการเล่นให้สอดคล้องกับกลุ่มที่เล่นและเป้าหมายที่ต้องการเล่นร่วมกัน ดังนั้นจึงพบว่าการละเล่นพื้นบ้านอย่างหนึ่ง ๆ มีลักษณะของวิธีการเล่นไม่เหมือนกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นการเล่นต่างถิ่นกัน วิธีการเล่นจะถูกคัดแปลงจนมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจจะเป็นบทร้องประกอบการเล่น กติกาการเล่น การใช้อุปกรณ์การเล่น เป็นต้นนอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านยังมีขั้นตอนการเล่นที่น่าสนใจ กล่าวคือถ้ามี

เล่นเป็นจำนวนมากจะมีขั้นตอนการคัดเลือก “คนเป็น” หรือคนที่ต้องสวมบทบาทเป็นบุคคลหรือตัวที่กำหนดขึ้นขั้นตอนแรกนี้ในแต่ละถื่นมีวิธีการเลือกที่มีชื่อเลือกแตกต่างกันออกไป เช่น การเล่นซ่อนหาจะกำหนด “คนเป็น” ซึ่งมีบทบาทเป็นผู้หา ส่วนคนอื่นเป็นผู้ซ่อน บางถื่นมีการคัดเลือก “คนเป็น” ด้วยการ โอลาหรือ โอลาเหล่าตาเป๊ะ หรือเป่ายิงฉุบ บางถื่นมีชื่อเรียกอย่างอื่น คือ โอน้อยออกโอแปลกประหลาดและวันทู่ซ่ม (ภาคใต้) และบางถื่นคัดเลือกด้วยการจับไม้สั้นไม้ยาว เป็นต้นนอกจากนี้ก่อนสิ้นสุดการเล่นเมื่อหากคนแพ้ได้ก็อาจจะมีขั้นตอนการปรับคนแพ้ ได้แก่ กินโต๊ะหรือ ขอมให้คนชนะจีหลังพาไปยังจุดที่กำหนดหรือยึดเอาสิ่งของที่ผู้เล่นเป็นของตนเอง เป็นต้นว่า ลูกหิน ยาง เมล็ดมะขาม ขั้นตอนการเล่นเช่นนี้ไม่ได้กำหนดไว้แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับคนเล่นจะกำหนดและตกลงร่วมกันจากลักษณะในการเล่นการละเล่นพื้นบ้าน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 656 – 657) ระบุว่า ลักษณะเฉพาะแต่ละอย่างมีลักษณะเฉพาะในด้านเวลาที่เล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น และอุปกรณ์การเล่น ลักษณะเหล่านี้เป็นปัจจัยที่กำหนดการเล่นของเด็กและผู้ใหญ่ จนมีผู้นำไปใช้เป็นเกณฑ์แบ่งประเภทของการละเล่น ได้แก่ แบ่งประเภทกลางแจ้ง ประเภทในร่ม ประเภทใช้วัสดุ ประเภทเล่นเป็นหมู่คณะประเภทมีบทหรือและบทเจรจาโต้ตอบประกอบการเล่น บางครั้งอาจแบ่งเป็นกีฬาเกมการสวมบทบาท ฯลฯ ตามแต่จะพิจารณาว่าจะใช้ลักษณะเฉพาะแง่ใดเป็นเครื่องกำหนด ลักษณะของการเล่นที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพื้นบ้านที่ยกตัวอย่าง ได้แก่

1. เวลาที่ใช้ การละเล่นแต่ละชนิดใช้เวลาเล่นแตกต่างกัน ผู้เล่นจะตัดสินใจว่าเวลาที่มืออยู่สำหรับการเล่นมีมากน้อยเพียงใด ถ้ามีเวลาน้อยก็จะเลือกการละเล่นชนิดที่จบได้ในเวลาที่จำกัด ถ้ามีเวลามากก็จะเลือกการละเล่นที่ซับซ้อนมากขึ้น ใช้เวลาเล่นกว่าจะรู้แพ้รู้ชนะนานขึ้น
2. จำนวนผู้เล่น เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจว่าจะเลือกเล่นอะไรดีถ้าจำนวนผู้เล่นมีมากก็มักจะเล่นแข่งขันกัน โดยแบ่งเป็น 2 – 3 ฝ่าย ถ้ามีคนจำนวนเพียง 2 – 3 คนก็มีโอกาสปรึกษากันว่าจะเลือกเล่นอะไรได้มากกว่า โดยอาจเลือกแข่งขัน หรือไม่แข่งขันก็ได้
3. กติกาในการเล่น การละเล่นหลายอย่างกำหนดกติกาการเล่นไว้ชัดเจน เป็นแบบแผนที่ผู้เล่นรับรู้กันแต่ถ้ามีบางคนไม่รู้กติกาคคนที่เล่นจะอธิบายกติกาให้ฟัง แต่มีการละเล่นบางอย่างที่ผู้เล่นจะตกลงกติกาใหม่ร่วมกันได้ หรืออาจปรับวิธีการเล่น กติกาหรือบทบาทของผู้เล่นแต่ละคนให้เหมาะสมกับเวลา จำนวนผู้เล่น ลักษณะผู้เล่น และอุปกรณ์การเล่นที่มีอยู่
4. อุปกรณ์การเล่น เป็นของเล่นประเภทวัสดุอุปกรณ์ หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่ประกอบการเล่น อาจจะมีชื่อหรือประดิษฐ์ขึ้นเอง บางชิ้นใช้ได้ชั่วคราว บางชิ้นใช้ได้ถาวร

นอกจากนี้จำนวนและขนาดของอุปกรณ์การเล่นก็มีอิทธิพลต่อการเล่นเช่นกัน กล่าวคือการเล่นที่เล่น ได้คล่องตัวนำมาเล่นได้บางโอกาส มักเป็นการเล่นที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์การเล่นขนาดใหญ่ จำนวนมากและใช้เวลาทำนาน จะไม่นิยมเล่นกันบ่อย ๆ นอกจากจะเล่นในโอกาสสำคัญ ๆ หรือเก็บไว้วัดคนอื่น ๆ

ข้อควรปฏิบัติในการเล่น

สาร สารทัศนันทน์ (2529 : 7) เสนอว่า ก่อนที่จะมีการเล่นควรคำนึงถึงข้อปฏิบัติ ดังนี้

1. ก่อนการเล่น ควรจะได้มีการเตรียมบางอย่างไว้ให้พร้อมเพื่อให้การเล่นดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ว่า เป็นต้นว่า จัดสถานที่ที่เหมาะสม เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ไว้ให้พร้อมเรียบร้อย หากจำเป็นต้องมีอุปกรณ์ก็ควรจัดหาให้พร้อมมีสภาพเรียบร้อยครบถ้วนปลอดภัย จัดสถานที่ให้เหมาะสมแก่การเล่นแต่ละอย่างก่อนลงมือเล่นควรซักซ้อมวิธีการเล่น ตลอดจนกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจ เพื่อไม่ให้มีปัญหาเกิดขึ้นภายหลังจัดแบ่งผู้เล่นตามลำพัง ตามความสามารถพอเหมาะสมกับทุกฝ่าย เพื่อความเป็นธรรม เป็นต้น

2. ขณะดำเนินการเล่น ในขณะดำเนินการเล่นผู้ควบคุมหรือผู้เป็นหัวหน้า ควรดูแลใกล้ชิดให้ผู้เล่นได้รับความเป็นธรรมและปลอดภัยไม่ให้ผู้เล่นเอาเปรียบซึ่งกันและกัน แก้ปัญหาเมื่อเกิดขึ้น และพยายามดูแลการเล่นให้ดำเนินไปตามกติกาหรือข้อตกลง ให้เป็นที่สนุกสนานและพอใจของทุกฝ่าย เป็นต้น

3. ภายหลังการเล่น ควรเสนอแนะผู้เล่นให้มีใจกว้าง รู้แพ้รู้ชนะ และรู้จักช่วยมือด้วยกันด้วยความยินดีและเกิดความสุขสนทนากัน หากมีข้อบกพร่องอะไรก็เสนอแนะ เพื่อจะได้แก้ไขหากจะมีโอกาสเล่นในโอกาสหน้า จัดเก็บอุปกรณ์และความสะอาดของสถานที่เล่นให้เรียบร้อยนัดหมายผู้เล่นหากจะมีการเล่นอีกในวันต่อไป เป็นต้น

สรุปได้ว่า การเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นกิจกรรมการเล่นที่สืบทอดต่อ ๆ กัน มาจากบรรพบุรุษจนถึงปัจจุบัน ถือเป็นสมบัติร่วมกันของคนในสังคม สะท้อนให้เห็นว่าเป็นที่ยอมรับร่วมกัน ด้วยการเล่นเลียนแบบกันเด็กเล็กจะเรียนรู้วิธีการเล่นจากเด็กโตและผู้ใหญ่ เป็นการเล่นที่สนุกสนาน ไม่เป็นอันตราย สมควรอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กได้เล่นเพื่อสืบทอดและมองเห็นคุณค่ามรดกของสังคมไทย เล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม แบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ การเล่นที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ การเล่นที่ใช้สมรรถภาพทางร่างกาย และการเล่นร่วมสมัยตามวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ สามารถ

ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นได้ตามความเหมาะสมตามสถานการณ์ โดยผู้เล่นสามารถตกลง กำหนดกติกาในการเล่นร่วมกัน แสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วยและที่สำคัญการเล่นมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก จึงมีความเหมาะสมมากที่จะนำมาจัด ประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัย

5.4 การละเล่นพื้นบ้านของไทยพัฒนาความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ได้กำหนดพัฒนาการด้านสติปัญญาสำหรับเด็กอายุ 5 ปี และประสบการณ์สำคัญที่ควรส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่ เรื่องการคิด การใช้ภาษา เรื่องการสังเกต การจำแนก และการเปรียบเทียบ เรื่องจำนวน เรื่องมิติสัมพันธ์การรับรู้ตำแหน่งของสิ่งต่างๆ และเรื่องเวลา ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 20 เรื่อง โดยจัดประสบการณ์ผ่านการละเล่นพื้นบ้านของไทย จำนวน 20 ชนิด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 วิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้านของไทย เนื้อหาการจัดประสบการณ์ เพื่อเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

| ประเภทขอการละเล่นพื้นบ้านของไทย | เนื้อหาความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ | พฤติกรรม | จำนวนแผน | เวลา (ชั่วโมง) |
|---------------------------------|--------------------------------------|---|----------|----------------|
| 1. การเล่น โพงพาง | การสังเกตความเหมือน-ความต่าง | การสังเกตลักษณะรูปร่างที่เหมือน-ต่างกันของปลา | 1 | 1 |
| 2. การเล่นส่องกระจก | การสังเกตความเหมือน-ความต่าง | สังเกตท่าทางต่างๆ ที่เหมือนกัน-ต่างกัน | 1 | 1 |
| 3. การเล่นมอญซ่อนผ้า | ด้านการรับรู้ตำแหน่งหน้า-หลัง | รับรู้ตำแหน่งด้านหน้าและด้านหลัง | 1 | 1 |
| 4. การเล่นซ่อนหลัก | ด้านการรับรู้ตำแหน่งหน้า-หลัง | รู้จักตำแหน่งของตนเอง | 1 | 1 |

| ประเภทของการละเล่น
พื้นบ้านของไทย | เนื้อหาความพร้อม
พื้นฐานทาง
คณิตศาสตร์ | พฤติกรรม | จำนวน
แผน | เวลา
(ชั่วโมง) |
|--------------------------------------|--|---|--------------|-------------------|
| 5. การเล่นเกมซ่อนหา
ห้วย | การรับรู้การ
เรียงลำดับ | เรียงลำดับทำใน
การเล่น | 1 | 1 |
| 6. การเล่นเกมหาค้างคาว | การรับรู้การ
เรียงลำดับ | เล่นตามลำดับที่ละ
ขั้น | 1 | 1 |
| 7. การเล่นเกมมด | ด้านการรับรู้ตำแหน่ง
บน-ล่าง | ตำแหน่งบน-ล่าง
ของมือ | 1 | 1 |
| 8. การเล่นเกมลอดถ้ำ | ด้านการรับรู้ตำแหน่ง
บน-ล่าง | ยกมือประสานขึ้น
ข้างบน เดินลอดลง
ข้างล่าง | 1 | 1 |
| 9. การเล่นเกมไล่หนู | ด้านตำแหน่งใน-นอก | ตำแหน่งในวงกลม
และนอกวงกลม | 1 | 1 |
| 10. การเล่นเกมกินข้าว | ด้านตำแหน่งใน-นอก | ตำแหน่งในคอกวัว
และนอกคอกวัว | 1 | 1 |
| 11. การเล่นเกมกะลา | การเปรียบเทียบ
ระยะทางใกล้-ไกล | เปรียบเทียบ
ระยะทาง
จากการเดินกะลา | 1 | 1 |
| 12. การเล่นเกมตีลูกกลิ้ง | การเปรียบเทียบ
ระยะทางใกล้-ไกล | เปรียบเทียบ
ระยะทาง
จากการตีลูกกลิ้ง | 1 | 1 |
| 13. การเล่นเกมรีรีข้าวสาร | การเปรียบเทียบ
ความสูง-ต่ำ | เรียงลำดับตามความ
สูงของผู้เล่น | 1 | 1 |
| 14. การเล่นเกมขาโดกเอก | การเปรียบเทียบ
ความสูง-ต่ำ | เปรียบเทียบความ
สูงของขาโดกเอก | 1 | 1 |
| 15. การเล่นเกมม้าก้านกล้วย | การเปรียบเทียบ
ความยาว | การเปรียบเทียบ
ความยาวของม้า
ก้านกล้วย | 1 | 1 |

| ประเภทของการละเล่น
พื้นบ้านของไทย | เนื้อหาความพร้อม
พื้นฐานทาง
คณิตศาสตร์ | พฤติกรรม | จำนวน
แผน | เวลา
(ชั่วโมง) |
|--------------------------------------|--|---|--------------|-------------------|
| 16. การเล่นกระโดดเชือก | การเปรียบเทียบ
ความยาว | การเปรียบเทียบ
ความยาวของเชือก
กระโดด | 1 | 1 |
| 17. การเล่นงูกินหาง | การเปรียบเทียบ
จำนวนมากกว่า-
น้อยกว่าจำนวน
เท่ากัน-ไม่เท่ากัน | เปรียบเทียบจำนวน
สมาชิก | 1 | 1 |
| 18. การเล่นเป่ากบ | การเปรียบเทียบ
จำนวนมากกว่า-
น้อยกว่าจำนวน
เท่ากัน-ไม่เท่ากัน | เปรียบเทียบจำนวน
ของยางวง | 1 | 1 |
| 19. การเล่นโยนห่วง | การรู้ค่าจำนวน 1-10 | นับจำนวนห่วง
ที่คล้องหลัก | 1 | 1 |
| 20. การเล่นอีดัก | การรู้ค่าจำนวน 1-10 | นับจำนวนเม็ด
มะขามจากการดัก | 1 | 1 |
| รวม 20 | | | 20 | 20 |

6. บริบทโรงเรียนหนองไม้พลวงวิทยาคม

โรงเรียนหนองไม้พลวงวิทยาคม ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2477 โดยอาศัยศาลาวัดเจริญธรรม
หนองกุง บ้านหนองกุง หมู่ที่ 9 ตำบลหัววัง อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นที่ศึกษา
เล่าเรียนทำการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-4 มีนายกัน ภูสีสัน เป็นครูใหญ่คนแรก

เมื่อปี พ.ศ. 2484 ย้ายจากวัดเจริญธรรมหนองกุง มาตั้งโรงเรียนหนองไม้พลวง
วิทยาคม จนถึงปัจจุบัน ตั้งอยู่ที่บ้านหนองกุง หมู่ที่ 12 ตำบลหัววัง อำเภอยางตลาด
จังหวัดกาฬสินธุ์

พื้นที่โรงเรียน มีพื้นที่ 13 ไร่ 1 งาน 25 ตารางวา

อาณาเขต ทิศเหนือ จดกับ บ้านลาดสระบัว

ทิศตะวันออก จดกับ บ้านเสียว

ทิศใต้ จดกับ บ้านหนองโจด

ทิศตะวันตก จดกับ บ้านหนองกุง หมู่ที่ 12

เขตบริการของโรงเรียน คือบ้านหนองโจด หมู่ที่ 7 บ้านหนองกุง หมู่ที่ 9

บ้านหนองกุงน้อย หมู่ที่ 12 และบ้านหนองกุง หมู่ที่ 13 มีอาคารเรียน 2 หลัง อาคารเอนกประสงค์ 1 หลัง ห้องน้ำห้องส้วม จำนวน 2 หลัง 8 ที่ ศาลาประชาธิปไตย 8 หลัง เปิดทำการสอน ตั้งแต่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 จนถึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเวลาราชการ คือ 08.30 น.-15.30 น. นายชวนจิต ภูมัตย์ เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน บุคลากรครู 11 คน นักเรียน 203 คน นักการภารโรง 1 คน จำนวนครูเพียงพอกับจำนวนนักเรียน มีระบบอินเทอร์เน็ตไว้บริการทั้งนักเรียน และชุมชน

คำขวัญ สามัคคี มีวินัย ใฝ่การศึกษา

สีประจำโรงเรียน ชมพู - เขียว

อักษรย่อ น.พ.ว.

วิสัยทัศน์ โรงเรียนสวย นักเรียนพร้อม ครูดี เทคโนโลยีนำ

คุณธรรมเด่น ภูมิปัญญาหนุน ชุมชนร่วม

พันธกิจ

1. ปรับปรุงสภาพโรงเรียนให้สวย สะอาด ปลอดภัย ร่มรื่น น่าอยู่น่าเรียน
 2. จัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความพร้อมทั้ง ดี เก่ง มีความสุข
 3. พัฒนาครูให้มีความรู้ความสามารถ ในการจัดกระบวนการเรียนการสอน
- ที่สนองต่อความต้องการของผู้เรียนและท้องถิ่น บิดผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ
4. นำเทคโนโลยีมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน
 5. พัฒนานักเรียนและครูให้มีคุณธรรม จริยธรรม อันดี
 6. นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสนับสนุนการเรียนการสอน
 7. สนับสนุนชุมชน องค์กร ให้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

สภาพทั่วไป โรงเรียนจัดอยู่ในเขตชนบท อยู่ห่างจากอำเภอขามเฒ่าระยะทาง 9

กิโลเมตร อยู่ห่างจากองค์การบริหารส่วนตำบลห้วยวัง 2 กิโลเมตร มีถนนลาดยางเชื่อมต่อกับอำเภอ ในชุมชนถนนทุกสายเป็นถนนคอนกรีตสะดวกสบายในการคมนาคม มีตู้โทรศัพท์ 5

ที่มีหนองสาหรณ 2 แห่ง ประชาชนร้อยละ 98 นับถือศาสนาพุทธ มีวัดเป็นศูนย์รวมจิตใจของชุมชน 2 แห่ง และสำนักสงฆ์ 1 แห่ง ชุมชนใช้ภาษาถิ่นคือภาษาอีสานในการสื่อสาร อาชีพหลักคือทำนา อาชีพรองคือเย็บผ้าและค้าขายผลิตภัณฑ์จากผ้าซึ่งเป็นสินค้า OTOP ของชุมชน สภาพเศรษฐกิจรายได้โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง มีความเชื่อในเรื่องไสยศาสตร์ โชคลาภ และสิ่งลึกลับ

แหล่งเรียนรู้ ได้แก่ หนองสาหรณ วัด โรงงานเย็บผ้าแปรรูปผลิตภัณฑ์จากผ้า โรงทำขนมจีน อุ้งช่อมรดยนต์ ร้านช่อมรดจกรยาน ไร่เสริมสวย ฯลฯ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น การทอผ้า ทำหมอนขิด ทอเสื่อกก หมอยาสมุนไพร หมอพรหมณ์บายศรีสู่ขวัญ ทำพานบายศรี และนวดแผนโบราณ

ปัญหาของชุมชน คนว่างงาน ความรู้ต่ำ เด็กเรียนไม่จบ เด็กติดเกมจากตู้เกมและเกมคอมพิวเตอร์

สรุปได้ว่า บริบทของโรงเรียนหนองไม้พลวง มีครูเพียงพอกับจำนวนนักเรียน โรงเรียนมีระบบอินเทอร์เน็ตไว้บริการนักเรียนและชุมชน อาชีพหลักของชุมชน คือทำนา และอาชีพรองคือเย็บผ้าและค้าขายผลิตภัณฑ์จากผ้าซึ่งเป็นสินค้า OTOP ของชุมชน ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่สำคัญอย่างยิ่งที่นักเรียนจะใช้ในการประกอบอาชีพต่อไป

7. ความพึงพอใจ

ได้มีนักการศึกษาหลาย ๆ ท่าน ได้ให้ความหมายของคำว่าความพึงพอใจไว้ดังนี้

1. ความหมายของความพึงพอใจ

กิติมา ปรีดีดิติก (2529 : 321) ได้กล่าวว่า ความพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งสูงใจในด้านต่าง ๆ ของงานและผู้ปฏิบัติงานนั้นได้รับการตอบสนองความต้องการของเขาได้

ก๊อต (ธนศักดิ์ อนันต์เรือง 2547 อ้างอิงจาก Good, 1973 : 161) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพหรือระดับความพึงพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจและเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

ประชุม พลเมืองดี (2523 : 7) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า ความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีความสัมพันธ์ต่อสิ่งเร้า ต่างเป็นผลเนื่องมาจากที่บุคคลประเมินผลสิ่งนั้นแล้วพอใจต้องการหรือคืออย่างไร

พิน คงพลู (2529 : 389) ได้สรุปว่า ความหมายของความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน คือ ความรู้สึกชอบ ยินดี เต็มใจหรือเจตคติ ที่ดีของบุคคลที่มีต่องานที่เขาปฏิบัติ ความพึงพอใจ เกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการ ทั้งด้านวัตถุและจิตใจ

มอร์ส (ชนศักดิ์ อนันต์เรื่อง 2547 อ้างอิงจาก Morse. 1955 : 27) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถถอดความเครียดของผู้ที่ทำงานให้ลดน้อยลง ถ้าเกิดความเครียดมาก จะทำให้เกิดความไม่พอใจในการทำงาน และความเครียดนี้มีผลมาจากความต้องการของมนุษย์ เมื่อมนุษย์มีความต้องการมากจะเกิดปฏิกิริยา เรียกร้องหาวิธีตอบสนองความเครียดก็จะลดน้อยลงหรือหมดไปความพึงพอใจก็จะมากขึ้น

สลใจ วิบูลกิจ (2534 : 42) กล่าวว่า ความพึงใจ หมายถึง สภาพของ อารมณ์ของบุคคลที่มีต่อองค์ประกอบของงานและสภาพแวดล้อมในการทำงานที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของบุคคลนั้น ๆ

ศุภศิริ โสมาเกตู (2544 : 49) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้น ความพอใจในการเรียนรู้จึงหมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนและต้องดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

แอปเปิลไวท์ (ชนศักดิ์ อนันต์เรื่อง. 2547 ; อ้างอิงจาก Applewhite. 1965 : 6) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งความหมายกว้างรวมไปถึงความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้วย การมีความสุขที่ทำงานร่วมกับคนอื่นที่เข้ากันได้ มีทัศนคติที่ดีต่องานด้วย

2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

ในการปฏิบัติงานใด ๆ ก็ตาม การที่ผู้ปฏิบัติงานจะเกิดความพึงพอใจต่อการทำงานนั้นมากน้อย ขึ้นอยู่กับสิ่งจูงใจในงานที่มีอยู่ การสร้างสิ่งจูงใจหรือแรงกระตุ้นให้เกิดกับผู้ปฏิบัติงานจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้การปฏิบัติงานนั้น ๆ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้มีนัยการศึกษาในสาขาต่าง ๆ ทำการศึกษาค้นคว้าและตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับการจูงใจในการทำงานไว้ดังนี้

เผชิญ กิจระการ (2542 : 30-36) ได้กล่าวถึงแนวคิดของแฮดฟีลด์ และ ลิวส์แมน ที่ได้ทำการพัฒนาแนวคิดของนักวิจัยต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือวัดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน พบว่าองค์ประกอบที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจ ซึ่งเป็นที่นิยมแพร่หลายในปัจจุบัน ประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ประการ ดังนี้

ตัวแปรที่ 1 องค์ประกอบเกี่ยวกับงานที่ทำในปัจจุบัน แบ่งเป็น

1. ความตื่นตื้น/น่าเบื่อ
2. ความสนุกสนาน/ความไม่สนุกสนาน
3. ความโล่ง/ความกลัว
4. ความท้าทาย/ไม่ท้าทาย

ตัวแปรที่ 2 องค์ประกอบทางด้านค่าจ้าง ประกอบด้วย

1. ถือว่าเป็นรางวัล/ไม่เป็นรางวัล
2. มาก/น้อย
3. ยุติธรรม/ไม่ยุติธรรม
4. เป็นทางบวก/เป็นทางลบ

ตัวแปรที่ 3 องค์ประกอบทางการเลื่อนตำแหน่ง

1. ยุติธรรม/ไม่ยุติธรรม
2. เชื่อถือได้/เชื่อถือไม่ได้
3. เป็นเชิงบวก/เป็นเชิงลบ
4. เป็นเหตุผล/ไม่เป็นเหตุผล

ตัวแปรที่ 4 องค์ประกอบทางด้านผู้บังคับบัญชา

1. อยู่ใกล้/อยู่ไกล
2. ยุติธรรมแบบจริงจัง/ยุติธรรมแบบไม่จริงจัง
3. เป็นมิตร/ค่อนข้างไม่เป็นมิตร
4. เหมาะสมทางคุณสมบัติ/ไม่เหมาะสมทางคุณสมบัติ

ตัวแปรที่ 5 องค์ประกอบทางด้านเพื่อนร่วมงาน

1. เป็นระเบียบเรียบร้อย/ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย
2. จงรักภักดีต่อสถานที่ทำงาน/ไม่จงรักภักดีต่อสถานที่ทำงานและเพื่อนร่วมงาน
3. สนุกสนานร่าเริง/ดูไม่มีชีวิตชีวา
4. คุ้นเคยใจเอาจริงเอาจัง/ดูเหนียวหนำย

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช (2537 : 141-144) ระบุว่า การแบ่งความ

ต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีแมคคลีแลนด (David McClelland) ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ความต้องการสัมฤทธิ์ผล (Needs for Achievement) เป็นพฤติกรรมที่จะกระทำการใด ๆ ให้เป็นผลสำเร็จเลิศ มาตรฐานหรือแรงขับที่นำไปสู่ความเป็นเลิศ

2. ความต้องการสัมพันธ (Needs for Affixation) เป็นความปรารถนาที่จะสร้างมิตรภาพและมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น

3. ความต้องการอำนาจ (Needs for Power) เป็นความต้องการควบคุมผู้อื่นมีอิทธิพลต่อผู้อื่น

มาสโลว์ (ชนศักดิ์ อนันต์เรือง 2547 อ้างอิงจาก Maslow. 1970 :69-80) ได้เสนอทฤษฎีลำดับขั้นของความ ต้องการ (Hierarchy of Needs) นับว่าเป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับ การยอมรับอย่างกว้างขวาง ซึ่งตั้งอยู่บน สมมติฐานที่ว่า “มนุษย์เรามีความต้องการอยู่เสมอ ไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ความต้องการสิ่งอื่น ๆ ก็จะเกิดขึ้นมาอีก ความต้องการของคนเราอาจซ้ำซ้อนกัน ความต้องการอย่างหนึ่งอาจยังไม่ทันหมดไป ความต้องการอีกอย่างหนึ่งก็เกิดขึ้น” ความต้องการของมนุษย์มีลำดับขั้น ดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) เป็น ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เน้นสิ่งจำเป็นในการดำเนินชีวิต ได้แก่ อาหาร อากาศ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ความต้องการพักผ่อน ความต้องการทางเพศ

2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) ความมั่นคงในชีวิต ทั้งที่เป็นอยู่ปัจจุบันและอนาคต ความเจริญก้าวหน้า อบอุ่นใจ

3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เป็นสิ่งสูงใจที่สำคัญต่อ การเกิดพฤติกรรมต้องการให้สังคมยอมรับตนเองเข้าเป็นสมาชิก ต้องการความเป็นมิตร ความรักจาก เพื่อนร่วมงาน

4. ความต้องการมีฐานะ (Esteem Needs) มีความอยากเด่นในสังคม มีชื่อเสียง อยากให้บุคคลยกย่องสรรเสริญตนเอง อยากมีความเป็นอิสระเสรีภาพ

5. ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จในชีวิต (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการในระดับสูง อยากให้ตนเองประสบความสำเร็จทุกอย่างในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นไปได้ยาก

แมคเกรเกอร์ (ชนศักดิ์ อนันต์เรือง 2547 อ้างอิงจาก McGreger. 1960 : 33-58) ได้ศึกษาธรรมชาติของมนุษย์และได้อธิบายลักษณะของมนุษย์ว่ามี 2 ประเภท คือ

1. คนประเภทเอกซ์ (X) มีลักษณะดังต่อไปนี้
 - 1.1 มีสัญชาตญาณที่จะหลีกเลี่ยงการทำงานทุกอย่างเท่าที่จะทำได้
 - 1.2 มีความรับผิดชอบน้อย
 - 1.3 ชอบให้สั่งการ
 - 1.4 ไม่มีความริเริ่มสร้างสรรค์ในการปรับปรุงองค์กร
 - 1.5 มีความปรารถนาให้ตอบสนองความต้องการด้านร่างกายและ

ความปลอดภัย

2. คนประเภทวาย (Y) มีลักษณะดังต่อไปนี้
 - 2.1 ชอบทำงาน เห็นว่าการทำงานเป็นของสนุก เหมือนการเล่นหรือ

การพักผ่อน

- 2.2 มีความรับผิดชอบในการทำงาน
- 2.3 มีความทะเยอทะยานและกระตือรือร้น
- 2.4 ตั้งการตนเอง และสามารถควบคุมตนเองได้
- 2.5 มีความริเริ่มสร้างสรรค์ในการปรับปรุงงานและองค์การพัฒนา

วิธีทำงาน

- 2.6 ปรารถนาด้วยเกียรติยศ ชื่อเสียง ความสมหวังในชีวิต

สก็อตต์ (ชนคักดี อนันต์เรือง. 2547 ; อ้างอิงจาก Scott. 1970 : 124)

ได้เสนอแนวคิดในเรื่องการจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานที่จะให้ผลเชิงปฏิบัติ

มีลักษณะดังนี้

1. งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัว งานนั้นจะมีความหมาย

สำหรับผู้ทำ

2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้ โดยใช้ระบบ

การทำงานและการควบคุมที่มีประสิทธิภาพ

3. เพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงานจะต้องมีลักษณะ

ดังนี้

- 3.1 คนทำงานมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย
- 3.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง
- 3.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้

เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียน
มีส่วนในการเลือกเรียนตามความสนใจและมีโอกาสร่วมกันตั้งจุดประสงค์หรือความมุ่งหมาย
ในการทำกิจกรรม ได้เลือกวิธีแสวงหาความรู้ด้วยวิธีที่ผู้เรียนถนัดและสามารถค้นหาคำตอบได้

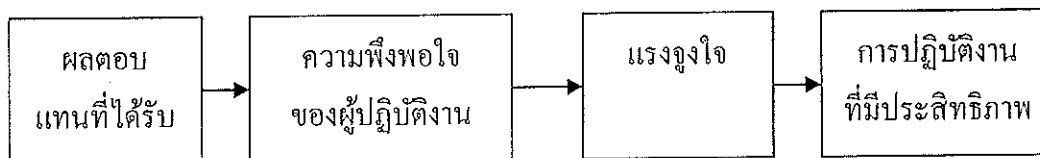
เฮิร์ซเบอร์ก (ชนัคคี อนันต์เรื่อง 2547 ; อ้างอิงจาก Herzberg, 1959 :
113-115) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นข้อมูลเหตุที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เรียกว่า
The Motivation Hygiene Theory ทฤษฎีนี้ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจใน
การทำงาน 2 ปัจจัย คือ

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการงานซึ่งมี
ผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น ความสำเร็จของงาน การได้รับการยอมรับนับ
ถือ ลักษณะของงาน ความรับผิดชอบ ความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมใน
การทำงานและหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น เงินเดือน โอกาสที่จะ
ก้าวหน้าในอนาคต สถานะของอาชีพ สภาพการทำงาน เป็นต้น

ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะ
กระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์
ครูผู้สอนซึ่งในสภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษา จึงต้อง
คำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้ การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้หรือ
การปฏิบัติงานมีแนวคิดพื้นฐานที่ต่างกัน 2 ลักษณะ คือ

1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน การตอบสนองความต้องการ
ผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน
ที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนอง ทศนะตามแนวคิดดังกล่าวสามารถแสดงด้วยแผนภาพที่ 1
(สมยศ นาวิการ, 2521 : 155)



แผนภาพที่ 1 ความพึงพอใจนำไปสู่ผลการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ

จากแนวคิดดังกล่าว ครูผู้สอนที่ต้องการให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง บรรลุผลสำเร็จ จึงต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศและสถานการณ์รวมทั้งสื่อ อุปกรณ์การเรียน การสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียน เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เรียนให้มีแรงจูงใจใน การทำกิจกรรมจนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2. ผลของการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจ ความสัมพันธ์ระหว่าง ความพึงพอใจและผลการปฏิบัติงานจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลการปฏิบัติงานที่ดี จะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสม ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ ผลการ ปฏิบัติงานย่อมได้รับการตอบสนองในรูปของรางวัลหรือตอบแทน ซึ่งแบ่งออกเป็นผลตอบแทน ภายใน (Intrinsic Rewards) หรือผลตอบแทนภายนอก (Extrinsic Rewards) โดยผ่านการรับรู้ เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ปริมาณของผลตอบแทนที่ผู้ปฏิบัติงาน ได้รับ นั่นคือความพึงพอใจในงานของผู้ปฏิบัติงานจะถูกกำหนด โดยความแตกต่างระหว่าง ผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจริงและการรับรู้เรื่องเกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทนที่รับรู้แล้ว ความพึงพอใจย่อมเกิดขึ้น (สมยศ นาวิกาน. 2521 : 119)

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว เมื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผลตอบแทน ภายในหรือรางวัลภายในเป็นผลด้านความรู้สึของผู้เรียนที่เกิดแก่ตัวผู้เรียนเอง เช่น ความรู้สึก ต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้นเมื่อสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่างๆ และสามารถดำเนินงานภายใต้ความ ยุ่งยากทั้งหลายได้สำเร็จ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ความมั่นคง ตลอดจนได้รับการยกย่องจากบุคคล อื่น ส่วนผลตอบแทนภายนอก เป็นรางวัลที่ผู้อื่นจัดหาให้มากกว่าที่ตนเองให้ตนเอง เช่น การได้ รับคำยกย่องชมเชยจากครูผู้สอน พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือแม้แต่การได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนในระดับที่น่าพอใจ

จากความหมายและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ ในการเรียน หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนที่แสดงถึงความพอใจ ประทับใจ ชอบใจใน การร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนและต้องดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

มณี ผ่านจันทาร (2545 : 64) ได้ศึกษาสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็ก ปฐมวัยด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน กับนักเรียนอนุบาล จำนวน 60 คน เป็นนักเรียนชาย-หญิง อายุ 4-6 ปีที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นอนุบาล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 ของโรงเรียนบ้านดง

แจ้งโนนสูง และโรงเรียนบ้านนาวี จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า หลังการทดลองเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านมีลักษณะที่พึงประสงค์มากกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กฤษฎณา บุตรพรม (2546 : 114-121) ได้ศึกษาการพัฒนาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การเล่นพื้นบ้านของไทยในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนบ้านชัยศรี จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 18 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดประการณ์พัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์โดยใช้การเล่นพื้นบ้านของไทยมีพฤติกรรมทางสติปัญญาด้านทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ด้านการเปรียบเทียบ ด้านบอกตำแหน่ง ด้านการนับจำนวน ด้านการสังเกตและด้านการเรียงลำดับ รวมทุกด้านมีคะแนนเฉลี่ย 9.80 คิดเป็นร้อยละ 81.67 และคะแนนเฉลี่ยของการประเมินพัฒนาการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 86.11 และ 58.89 ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนสูงขึ้น

กรรณิกา ทวีนนท์ (2547 : 74) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาจากสื่อธรรมชาติ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาจากสื่อธรรมชาติ มีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่เรียนด้วยเกมการศึกษาจากสื่อธรรมชาติ มีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.7083 มีความรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 70.83 และระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก คิดเป็นร้อยละ 100

ประกายทิพย์ แลบัว (2547 : 108-112) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการด้วยการเล่นในห้องถื่น ชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 36 คน โดยใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการตามรูปแบบของ Kemmis และ MaTaggart ซึ่งดำเนินการศึกษาใน 2 วงจร ผลการศึกษาพบว่า (1) วงจรปฏิบัติการที่ 1 ผลการจัดประสบการณ์เชิงปริมาณ และผลการปฏิบัติการเชิงคุณภาพพบว่าการจัดประสบการณ์มีกระตุ้นความสนใจและความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี

สุธิดา หงส์ศรีหมั่น (2547 : 81-88) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ชั้นอนุบาล 2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านจัมปา อำเภอโพธิ์ชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์

แบบบูรณาการ สำหรับเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นอนุบาล 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.27/92.53 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.70 นักเรียนมีคะแนนความพร้อมทางคณิตศาสตร์หลังเรียนเพิ่มขึ้นจากคะแนนด้วยการทดสอบย่อยระหว่างเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

ศิริพร เลิศพันธ์ (2548 : 110) ได้ศึกษาผลการพัฒนาทักษะทางสังคม ด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่าง 32 คน นักเรียนชาย-หญิง ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโพนขาว และ โรงเรียนเมืองทุ่งวิทยา จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 32 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมีทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นมากกว่าการจัดกิจกรรมการละเล่นกลางแจ้งตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จารุศักดิ์ รัตนรังสิกุล (2548 : 15-105) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอน เพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 44 คน ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ รูปแบบการสอนที่พัฒนา มีประสิทธิภาพ 84.66/83.86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ .5559 แสดงว่านักเรียนมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์หลังจากเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ร้อยละ 55.59 นักเรียนที่เรียนด้วยโดยรูปแบบการสอนที่พัฒนามีพฤติกรรมในการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ต๋องใจ คล่องตา (2549 : 131-134) ได้ศึกษาการพัฒนาผลการจัดประสบการณ์ การเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้การละเล่นของเด็กไทย กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนบ้านกงพานจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 30 คน ผลการศึกษา พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์เพื่อการเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้การละเล่นของเด็กไทย มีประสิทธิภาพ 84.77/82.90 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่ากับ 0.5587 และนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์เพื่อการเตรียมความพร้อมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ อยู่ในระดับ มาก

สุภาภรณ์ สงนวน (2551 : 87-91) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านกับการจัดกิจกรรมแบบ

ปกติ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาล 2 จำนวน 44 คน จาก 2 ห้องเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ของโรงเรียนบ้านพราน ตำบลพราน อำเภอขุนหาญ จังหวัดศรีสะเกษ จากผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านมีทักษะทางสังคมทั้ง 6 ด้าน หลังการจัดกิจกรรมสูงขึ้น อยู่ในระดับดี และมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านมีทักษะทางสังคมทั้ง 6 ด้านสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

จิริคอส (Chiricos, 2000 : 4378 – A) ได้ทำการศึกษาเพื่อกำหนดว่ามีความสัมพันธ์ทั้งหน้าทีระหว่างการใช้กลยุทธ์การสอนตามเหตุการณ์ที่พัฒนาขึ้นกับการบรรลุความสำเร็จในทักษะตามสังคมสำหรับเด็กเล็กเดินเตาะแตะที่มีพัฒนาการช้าหรือไม่ วิธีการศึกษาใช้เส้นฐานหลายอย่างที่ออกแบบครอบคลุมเด็ก ๆ ทุกคน ซึ่งใช้วิธีการยืดเวลาในการให้รู้จักการแทรกแซง เพื่อแสดงให้เห็นการควบคุมทางการทดลองเกี่ยวกับตัวแปรอิสระการออกแบบเส้นฐานหลายอย่างเหมาะสมกับการใช้กับพฤติกรรมที่ไม่ใช่การกระทำสิ่งตรงกันข้าม เช่น ทักษะทางสังคม Tawney และ Gast, 1984 พฤติกรรมจำเพาะที่เป็นเป้าหมายในการแทรกแซงคือ การเรียนแบบเพื่อน การศึกษาครั้งนี้มุ่งให้นิยามการเรียนแบบเพื่อนอันเป็นความสามารถของผู้เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อเรียนแบบ โดยอิสระในพฤติกรรมการเล่นแบบเพื่อน 1 คนขึ้นไปในกลุ่มการเล่นนั้น เช่น เพื่อนคนหนึ่งกำลังป้อนอาหารตุ๊กตาเด็ก พฤติกรรมเป้าหมายสำหรับผู้มีส่วนร่วมคือจะป้อนอาหารตุ๊กตาเด็กน้อย โดยอิสระแต่ผู้เดียวผู้ร่วมอื่น ๆ เป็นเด็กเดินเตาะแตะ 3 คนที่มีพัฒนาการช้าระหว่างอายุ 21 – 27 เดือน ครูการศึกษานักเรียนพิเศษที่ใช้เป็นผู้แทรกแซงในการศึกษาครั้งนี้และนำกลยุทธ์การสอนตามเหตุการณ์ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ซึ่งใช้ระบบที่มีความพร้อมกันที่น้อยที่สุดถึงมากที่สุด เพื่อส่งเสริมการเรียนแบบโดยอิสระของเพื่อน ใช้ระดับการบันทึกการช่วยเหลือเพื่อบันทึกต่างระดับกันที่ระดับความพร้อมกันที่พฤติกรรมเป้าหมายที่เกิดขึ้น ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการช่วยเหลือที่ผู้เข้าร่วมแต่ละคนต้องการเรียนแบบเพื่อนกับบันทึกไว้ด้วย โดยมีตัวแปรตาม คือ การเรียนแบบโดยอิสระของเพื่อน โดยเพื่อนเรียนแบบผลการศึกษาปรากฏดังนี้ เด็กทั้ง 3 คน ที่เข้าร่วมการวิจัยได้เพิ่มจำนวนครั้งที่ตนสามารถเรียนแบบเพื่อนได้โดยอิสระอย่างมากพอความสามารถที่จะเรียนแบบเพื่อน โดยอิสระมีมากพอตลอดเวลาสำหรับผู้ร่วมวิจัยทั้ง 3 คนนั้น

ชเนปส์ (Schneps. 2002 : 2092 – B) ได้ทำการศึกษาเพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและภาษากับปัญหาทางพฤติกรรมในนักเรียนก่อนประถมที่มีความเสี่ยงกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กก่อนวัยเรียนจำนวน 51 คน อายุระหว่าง 3 – 5 ปี วิธีการศึกษา ทำการประเมินปัญหาจากภายนอกและภายใน โดยใช้แบบประเมินเชิงคลินิกของเด็กพื้นฐานถึงระดับก่อนวัยเรียนด้านภาษา ประเมินทักษะทางสังคมด้วยแบบวัดพฤติกรรมเด็กก่อนวัยเรียนถึงอนุบาล (แบบวัดรายงานของครู) และค่านิยมทดสอบย่อยด้านสังคม การรู้จักตนเองเกี่ยวกับแบบวัดมโนคติเบื้องต้น ฉบับแก้ไขของ Bracken ผลการศึกษาพบว่า การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณบ่งชี้ หลังการควบคุมเพื่อการประเมินไอคิวทางวจนภาษา (ไม่ใช่ภาษาพูด) แล้ว ทักษะทางภาษามีความสัมพันธ์กับปัญหาพฤติกรรมภายใน แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับปัญหาพฤติกรรมจากภายนอก ผลการวิเคราะห์การถดถอยอีกด้านหนึ่ง บ่งชี้ว่า หลังการควบคุมเพื่อการประเมินไอคิวทางอวจนภาษาแล้ว รายงานเกี่ยวกับทักษะทางสังคมมีความสัมพันธ์กับปัญหาพฤติกรรมทั้งภายนอกและภายใน ประการสุดท้าย การวิเคราะห์ความถดถอยเพิ่มเติม บ่งชี้ว่า ทักษะทางสังคมเป็นตัวกลางให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับปัญหาพฤติกรรมภายใน

จาลาลิ (Jalali. 2004 : 2532-A) ได้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านและเข้าใจและทักษะคณิตศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมในวิชาคณิตศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยอเมริกา สรุปว่าวิธีการอธิบายคำถามมีความสำคัญช่วยให้นักเรียนตอบได้ถูกต้อง จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่เรียนด้วยวิชานี้ พบว่าการเป็นเจ้าของภาษาไม่ได้เป็นปัจจัยในการเข้าใจภาษาคณิตศาสตร์ ซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่างโจทย์ปัญหาที่ถามในการสอบและสิ่ง que นักเรียนได้เรียนน้อยมาก และนักเรียนยังขาดความเข้าใจและพื้นฐานด้วย ถ้า นักเรียนถูกคาดหวังให้เรียนความคิดที่สอนในวิชาคณิตศาสตร์ ก็ควรมีการเน้นการสอนภาษาและคำศัพท์ทางคณิตศาสตร์ และสนใจในเรื่องความคิดพื้นฐาน โจทย์ปัญหาควรถูกพูดในแบบที่นักเรียนสามารถเข้าใจได้ นักเรียนต้องได้ฝึกแบบความคิดสู่สูตรและสู่ความคิด ผู้สอนต้องทำให้เกิดความคิดและปัญหาสัมพันธ์กัน นักเรียนควรมีโอกาสได้แสดงความเข้าใจความคิดทางคณิตศาสตร์ด้วยการถามและการเขียน ตลอดจนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนหรือการทำงานกลุ่มย่อย

โคลแมน (Coleman. 2004 : 1288-A) ได้ศึกษาการเตรียมความพร้อมและผลสัมฤทธิ์ด้านคณิตศาสตร์ของโรงเรียนอนุบาล ผลการศึกษาพบว่า การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเตรียมพร้อมของโรงเรียนและผลสัมฤทธิ์ด้านคณิตศาสตร์กับการสำรวจ

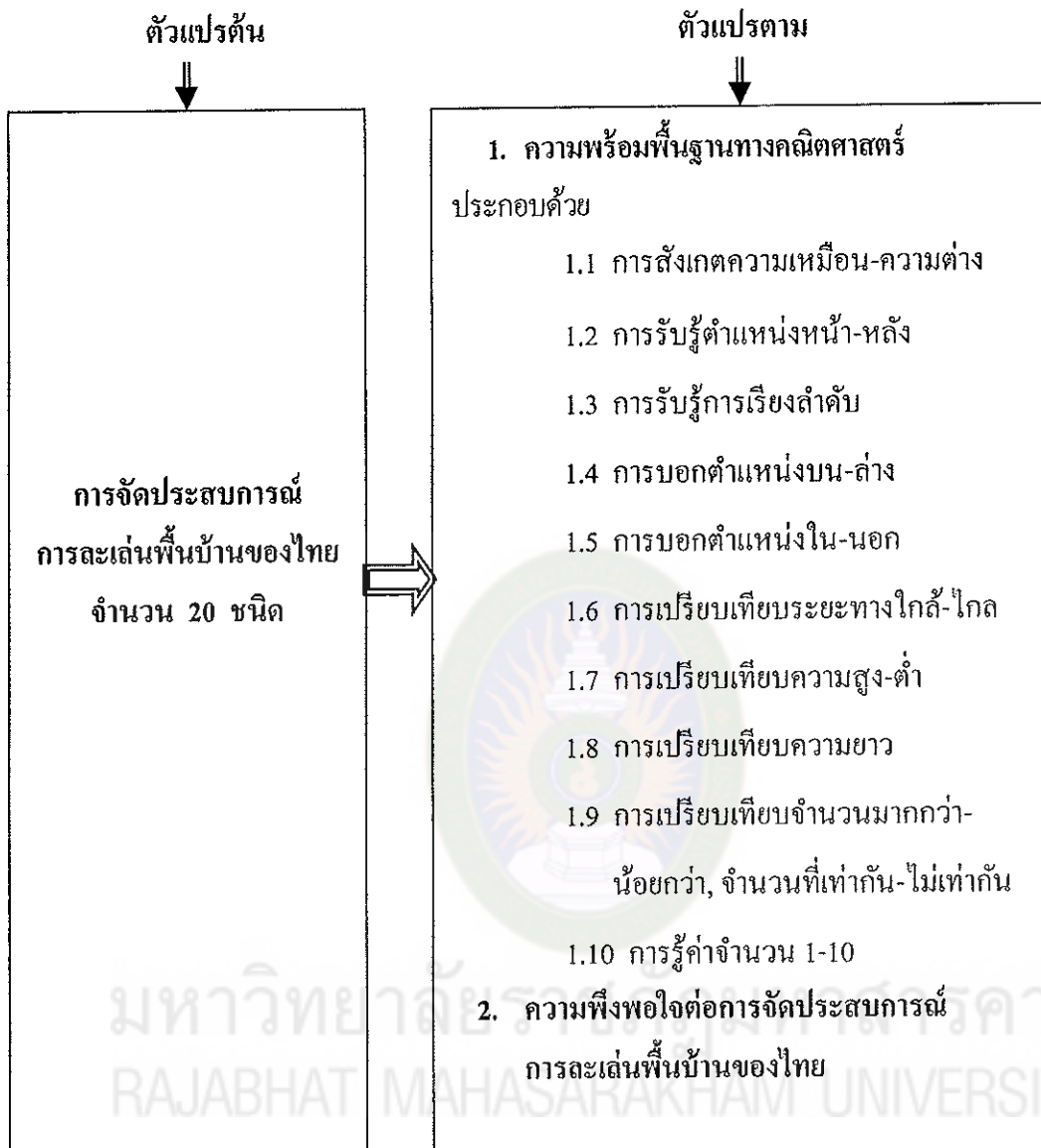
คุณภาพของครูมีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านคณิตศาสตร์ที่มาจากความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ โดยการเปรียบเทียบครูที่ประสบความสำเร็จมากน้อยต่างกันของโรงเรียนอนุบาล คุณภาพของครูประเมินตามข้อกำหนดของรัฐ ประกอบด้วย

ข้อมูลของครู (การรับรองภาวะเด็กแรกเกิด การพัฒนาประสบการณ์สอน และจำนวนวิชาที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการที่เรียนในวิทยาลัย) การปฏิบัติการณ์จะสามารถสนับสนุนลักษณะเด่นของการเตรียมการของครูที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนการศึกษานี้ตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ (คะแนนประเมินวิชาคณิตศาสตร์ภาคฤดูใบไม้ร่วง) และผลสัมฤทธิ์ด้านคณิตศาสตร์ (คะแนนประเมินวิชาคณิตศาสตร์ภาคฤดูใบไม้ผลิ) และการวัดคุณภาพของครูทั้งสองระดับ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านในเด็กปฐมวัยช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็ก เป็นการฝึกเด็กปฐมวัยให้เป็นผู้มีระเบียบ วินัย และความรับผิดชอบ มีความสามัคคีในหมู่คณะ รู้จักกฎกติกาในการเล่น การปรับตัวเมื่อทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เด็ก ๆ เหล่านี้ก็จะมีความเหมาะสมที่จะเป็นกำลังของประเทศชาติอันเป็นคุณค่าทางสังคมที่พึงปรารถนา การเล่นพื้นบ้านของไทยจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการเล่นจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็กตลอดเวลา ส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ของเด็กปฐมวัย คือด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเอาการเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยสร้างเป็นกรอบแนวคิดต่อไปนี้

9. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ได้ดังแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย