

ชื่อเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
โดยใช้การเล่านิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง

ผู้วิจัย นางวิไลลักษณ์ ภาโส ปริญญา ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน)

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ทัศนีย์ นาคอุณหง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
ดร.สมปอง ศรีกัลยา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2555

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดประสบการณ์ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยใช้การเล่านิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง 2) เปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อการจัดประสบการณ์ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม โดยใช้การเล่านิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 10 คน โรงเรียนบ้านหัวนาคำโนนสมบัติ อำเภอกุดรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

ผลการวิจัย พบว่า

1. การพัฒนาการจัดประสบการณ์ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยใช้การเล่านิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 18 แผน สามารถสรุปเป็นขั้นตอนตามรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการได้ดังนี้ ช่วงที่ 1 ขึ้นวางแผน จัดเตรียมแผนการจัดประสบการณ์ ในหน่วยที่ 1-2 แผนที่ 1-6 สื่อและแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมท้ายช่วง ขึ้นปฏิบัติ ทดลองใช้แผนการจัดประสบการณ์ ปัญหาที่พบคือ การใช้เวลามากในการจัดกิจกรรมเพราะเด็กบางคนยังไม่เข้าใจขั้นตอนการร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ขึ้นสังเกต เด็กบางคนไม่กล้าพูด แสดงความคิดเห็นและไม่กล้าแสดงออก ขึ้นสะท้อนผลการปฏิบัติ การจัดกิจกรรมไม่ต่อเนื่องเท่าที่ควรและเด็กใช้เวลามากกว่าที่กำหนดไว้ในแต่ละแผน ช่วงที่ 2 ขึ้นวางแผนแผนการจัดประสบการณ์ ในหน่วยที่ 3-4 แผนที่ 7-12 สื่อและแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมท้ายช่วงสร้างความคุ้นเคยกับเด็ก อธิบายขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมและจุดประสงค์ไปให้

เด็กทุกคนเข้าใจ ชั้นปฏิบัติ เด็กขาดความมั่นใจ ครูใช้คำพูดคอยกระตุ้น โน้มน้าวให้เด็กร่วมกิจกรรม ให้กำลังใจด้วยการเสริมแรง ชื่นสังเกต เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความสนใจของเด็ก ครูต้องคอยกระตุ้นชี้แนะ ควบคุมสถานการณ์ให้กระบวนการจัดกิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ ชื่นสะท้อนผลการปฏิบัติ การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้เหมาะสมกับการแสดงสถานการณ์จำลองในแต่ละแผน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เมื่อเด็กทำได้ครูควรเสริมแรงให้กำลังใจด้วยคำพูดยกย่องชมเชย ช่วงที่ 3 ชั้นวางแผน ประกอบด้วยกิจกรรมที่ต้องเตรียมการล่วงหน้า ได้แก่ศึกษา วิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา แล้วศึกษา ทฤษฎี หลักการ เอกสารที่เกี่ยวข้อง จากนั้นสร้างเครื่องมือวิจัยและให้ความรู้แก่ช่วยวิจัยและเด็กกลุ่มเป้าหมาย 3.2 ชั้นปฏิบัติ เป็นการดำเนินการตามแผนการจัดประสบการณ์ที่วางไว้สรุปเป็นขั้นตอนในการจัดกิจกรรมดังนี้

ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นที่ผู้วิจัยนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการบอกวัตถุประสงค์ ให้เด็กทราบ แล้วใช้กิจกรรมหลากหลายในการกระตุ้นหรือเร้าความสนใจที่เด็กส่วนใหญ่ชอบ ได้แก่ การร้องเพลงประกอบท่าทาง การท่องคำคล้องจองประกอบท่าทาง การสนทนาและซักถาม จากนั้นผู้วิจัยเล่านิทานอีสปเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนต่อไป **ภาสารคาม**

ขั้นดำเนินการ เป็นขั้นที่แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่กลุ่มที่แสดงสถานการณ์จำลองและกลุ่มที่เป็นผู้ชมแล้วร่วมกันสนทนาถึงตัวละคร ในเนื้อเรื่องและสอดคล้องพฤติกรรมทางสังคมด้านความร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน จากนั้นให้เด็กกลุ่มที่แสดงใส่เครื่องแต่งกายตามบทบาทตัวละครของตนเองตามที่ได้วางแผนกันภายในกลุ่ม โดยครูและเพื่อนกลุ่มที่เป็นผู้ชมช่วยกันจัดฉากสถานการณ์จำลองเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องในนิทานอีสป เด็กในกลุ่มที่แสดงเริ่มแสดงละครตามบทบาทเนื้อเรื่องที่ครูเล่าตามความเข้าใจและความคิดของกลุ่มตนเอง

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย เป็นขั้นที่กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้แสดงร่วมกันนำเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงของกลุ่มที่แสดง ทั้งสิ่งที่ดีและสิ่งที่ควรเพิ่มเติมปรับปรุง

ขั้นสรุป เป็นขั้นที่เด็กและครูร่วมกันสรุปเนื้อเรื่องของนิทานและการทำกิจกรรมเพื่อสอดคล้องพฤติกรรมทางสังคมด้านความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม การช่วยเหลือและการแบ่งปัน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการใช้คำถาม แสดงความคิดเห็นและร่วมกันอภิปรายเพื่อหาข้อสรุป

ขั้นสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูผู้สอนของครูผู้สอน (ผู้วิจัย) และพฤติกรรมการเรียนรู้รวมทั้งพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก การสัมภาษณ์เด็ก

การประเมินย่อยท้ายแต่ละช่วง โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย

ขั้นตอนผลการปฏิบัติ เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากขั้นสังเกตมาวิเคราะห์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนา อันจะนำไปสู่การพัฒนาการจัดประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพตามต้องการ

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม โดยใช้การเล่นทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลองมีค่าร้อยละของพฤติกรรมทางสังคมหลังจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม กล่าวคือ ด้านความร่วมมือก่อนเรียนได้ค่าร้อยละเท่ากับ 58 และหลังเรียนร้อยละ 82 ด้านการช่วยเหลือก่อนเรียนได้ค่าร้อยละเท่ากับ 56 และหลังเรียนร้อยละ 86 ด้านการแบ่งปันก่อนเรียนได้ค่าร้อยละเท่ากับ 56 และหลังเรียนร้อยละ 86 ด้านการแบ่งปันก่อนเรียนได้ค่าร้อยละเท่ากับ 62 และหลังเรียนร้อยละ 84 และโดยรวมก่อนเรียนได้ค่าร้อยละเท่ากับ 58.67 และหลังเรียนร้อยละ 84 ตามลำดับ

3. ความพึงพอใจของเด็ก เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม โดยใช้การเล่นทานอีสป ประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง มีค่าเท่ากับ 2.74 โดยค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ชอบฟังนิทานอีสปที่คุณครูนำมาเล่าให้ฟังเพราะให้คติธรรมสอนใจในเรื่องความดี ความซื่อ ชอบปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนด้วยความเต็มใจและชอบฟังนิทานอีสปเพราะตัวละครเป็นสัตว์มีบทบาทเหมือนคน

TITLE : The development of experience to promote social behavior of early childhood using Aesop Storytelling with simulation.

AUTHOR : Mrs.Wilailak Phaso **DEGREE :** M.Ed. (Curriculum and Instruction)

ADVISOR : Asst. Prof. Dr.Thassanee Nakhunsong Chairman
Dr.Sompong Srikallaya Committee

RAJABHAT MAHA SRAKHAM UNIVERSITY, 2012

ABSTRACT

This research aims for development experience to promote the social behavior of young children by Aesop Storytelling with simulation, for compare the social behavior of children before and after the activities, and for determine the attitudes of children towards the Aesop Storytelling with simulation activities. The target group in this research consists of 10 children studying in preschool 2 from Ban Huanacam Nonsombat School, Gudrang District, Office of Mahasarakham primary education service area zone 3. This research using action research principle followed those of Kemmis and Mc Taggart's with 3 replicates in the first semester of 2011 academic year.

Research findings can be concluded as follows :

1. Promote development experiences and social behavior of early childhood by using the Aesop stories telling and simulation. A summary of the workshop research were as follows. The plan includes activities that require advance preparation: analyze the current situation and problem then study of relevant documents and theoretical, create a research tool and educate the audience target. The action is the implementation of the 18 plans that divided into three periods which a summary of the procedures in each plan as follow. Preparation stage is a stage that the researchers introduced into the lesson with purpose. Using a variety of activities to stimulate children's interest including singing, poem, and discussion and ask questions then the tales of Aesop to link into the next class. Proceeding

stage, the children are divided into two groups: the simulation and the audience to discuss the characters in the story and social behavior in cooperative activities, helping and sharing. Then the simulation children are wearing costumes based on characters of their own roles as planned. The teacher and the audience group setting scene match the Aesop Fable. The show begun with the staging of the story by teacher follows by understanding and ideas of the children. Analysis and discussion stage, the audience and the show group commented on the performance together in pro and con for further improve. Conclusion stage is that children and teacher shared the story of the stories and activities, comments and discuss for conclusion. The observation of teaching and teacher (researcher) and learning behavior and social behavior of children, interviews, evaluate the end of each session by researcher and research assistant. The reflection is derived from observed data analysis as guidelines for improvement and development. This will lead to the development of the required experience.

2. Early childhood has been organized by the tales of Aesop and simulation, the percentage of social behavior after the event higher than before. Collaboration aspect with 58 and 82 percent, assistance aspect were 56 and 86 percent, 62 and 84 of share value aspect and the overall percentage of 58.67 and 84 respectively.

3. Opinions of children towards the Aesop Storytelling with simulation of the mean was 2.74, which is also at high level. The average Top 3: I like hear stories Aesop's teacher to tell you that the morale of the moral good and evil, I agreed to conduct joint activities with the wholehearted, and I like hear stories Aesop's role because the character is like an animal.