

การใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
กรกฎาคม 2557

การใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้

กรกฎาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
กรกฎาคม 2557

สุชาติ วัฒนไย. (2557). การใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. ปรินุญานิพนธ์ กศ.ม.(วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . อาจารย์ที่ปรึกษาปรินุญานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ดร.สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาระดับและเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง อายุระหว่าง 4 - 5 ปี กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดทุ่งคอก (สุวรรณสาธุกิจ) อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 15 คนได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือก 1 ห้องเรียน จากจำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 15 คน จากจำนวน 15 คนทั้งชั้นเรียน ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 40 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนและแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับจุดประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.98 การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One – Group Pretest – Posttest Design สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ t- test แบบ Dependent Samples และCohen's d Effect Size

ผลการวิจัยพบว่า หลัง การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนระดับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยเมื่อพิจารณาราย ด้านพบว่า ด้านการเป็นผู้นำผู้ตามสูงขึ้นโดยมีค่า $\bar{x} = 1.91$ คะแนนส่วนด้านความเห็นอกเห็นใจสูงขึ้นโดยมีค่า $\bar{x} = 1.89$ คะแนน ด้านการช่วยเหลือแบ่งปันสูงขึ้นโดยมีค่า $\bar{x} = 1.97$ คะแนน ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้านสูงขึ้นโดยมีค่า $\bar{x} = 1.97$ คะแนนจากค่าคะแนน $\bar{x}$ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนระดับพฤติกรรมทาง สังคมของเด็กปฐมวัยในภาพรวมสูงขึ้นโดยมีค่า $\bar{x} = 1.94$ คะแนนอยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอกหรือขอร้องให้ร่วมมือและหลังการทดลองอยู่ในระดับที่ 3 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง เมื่อเปรียบเทียบระดับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยทั้งภาพรวมและรายด้านมีค่าสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01($t = 31.49, 31.01, 14.79, 19.31, 20.10, P = 0.0$) และมีขนาดของการส่งผล (Effect Size) รวมทุกด้าน ($d = 8.13$) ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ($d = 8.01$) ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน ($d = 5.18$) ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน ($d = 4.98$) และด้านความเห็นอกเห็นใจ ($d = 3.81$) อยู่ในระดับมากและอยู่ในระดับปานกลาง

THE USE OF ASEAN FOLK PLAY ACTIVITY TO DEVELOP THE SOCIAL BEHAVIOR
OF PRESCHOOL CHILDREN



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Educational Science and Learning Management
at Srinakharinwirot University

July 2014

Suchada Wattanayai. (2014). *The Use of ASEAN Folk Play Activity to Develop the Social Behaviors of Preschool Children*. Master thesis, M.Ed. (Educational Science and Learning Management). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc.P rof.Dr. Sirima Pinyoanuntapong, Assoc.Prof.Dr. Boonchird Pinyoanuntapong.

The purpose of this research was to study and compare the social behaviors of preschool children through the use of ASEAN folk play activity. The sample used in the study was 15 preschool boys and girls, with 4-5 years of age, who were studying in second year kindergarten in first semester of 2013 academic year at Wat Thungkhok (Suwansathukit) School in Songphinnong District, Suphanburi Province, under the jurisdiction of Office of the Basic Education Commission, selected by purposive sampling. One class of two was chosen and then 15 students were selected. The experiments were carried out within the period of 8 weeks, 3 days a week, and 40 minutes for each day.

The instruments used in the study were plans of ASEAN folk play activity and an evaluation form for the social behaviors of preschool children with the index of congruence (IOC) between the behaviors and objectives between 0.67-1.00 and with the whole paper reliability of 0.98. The research followed the one-group pretest-posttest design and the data were statistically analyzed by using dependent sample t-test and the Cohen's d effect size.

The results of study revealed that, after the use of ASEAN folk play activity, the levels of social behaviors of preschool children were higher in the individual areas of Leadership-Followership with $\bar{x} = 1.91$, Sympathy with $\bar{x} = 1.89$, Helping and Sharing with $\bar{x} = 1.97$, and Knowing the neighbors with $\bar{x} = 1.97$. When comparing the means before and after the use of ASEAN folk play activity, the level of social behaviors of preschool children in general was higher with $\bar{x} = 1.94$. Before the use of activity, the behaviors were at the level 2 in which the behaviors were expressed when friends or teacher told or asked to cooperate. After the use of activity, the behaviors were at the level 3 in which the behaviors were expressed by themselves. When comparing, the levels of social behaviors of preschool children after the use of activity were higher than those of before the use of activity both in general and in individual areas with statistical significance at the level of 0.1 ($t = 31.49, 31.01, 14.79, 19.31, 20.10, P = 0.0$). The effect sizes in general ($d = 8.13$) and in individual areas of Leadership-Followership ($d = 8.01$), Knowing the neighbors ($d = 5.18$), Helping and Sharing ($d = 4.98$), and Sympathy ($d = 3.81$) were at the high and middle levels.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
ของ
สุชาดา วัฒนไย

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่.....เดือน..... พ.ศ. 2557

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร. สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์) (รองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ)

.....ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์) (รองศาสตราจารย์ ดร. สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร. พัฒนา ชัชพงศ์)

ประกาศคุณูปการ

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สิริมา ภิญโญนนตพงษ์ ประธานควบคุม
ปริญญานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์
ดร.บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์ กรรมการที่ปรึกษา ที่กรุณาให้คำแนะนำทางด้านสถิติ จนทำให้
ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาครั้งนี้เป็นอย่างยิ่ง

กราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ และดร.พัฒนา ชัชพงศ์
กรรมการในการสอบที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมทำให้ปริญญานิพนธ์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
และคณาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาระดับปริญญาตรีทุกท่านที่กรุณาประสิทธิ์ประสาท วิชาความรู้ทักษะ
และกระบวนการต่าง ๆ จนทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สำเร็จด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพดล กองศิลป์ อาจารย์ ดร.ศศิธร อมรินทร์แสงเพ็ญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิรภรณ์ มั่นเศรษฐวิทย์ อาจารย์ ดร. ปิยลักษณ์ พฤกษ์วันอาจารย์นิติธร ปิลาวาสน์
และอาจารย์กนกกร พงศ์พันธ์สุภาพร ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและ
แนะนำข้อเสนอแนะต่างๆให้

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการ คณะครูผู้ปกครอง ตลอดจนนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ) อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรีสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐานที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทดลองทดลองจนการเก็บรวบรวม
ข้อมูลงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่และทุกท่านในครอบครัว ที่สนับสนุนช่วยเหลือให้กำลังใจ
และจุดประกายให้เรียนรู้ รวมถึงกัลยาณมิตร เพื่อน พี่ น้อง นิสิตสาขาการศึกษาปฐมวัยทุกท่าน และ
ผู้มีพระคุณทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวนามที่มีส่วนในการให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ผลักดันให้การวิจัย
ครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องบูชาแก่พระคุณ
บิดามารดา ผู้อบรมเลี้ยงดูตลอดจนพระคุณครูคณาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านทั้งในอดีตและ
ปัจจุบันที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

สุชาดา วัฒนไย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
สมมติฐานในการวิจัย.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม.....	8
ความหมายพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย.....	8
ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย.....	2
ความหมายพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย.....	12
ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย.....	13
แนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย.....	15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย.....	16
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์และกิจกรรม.....	
สำหรับเด็กปฐมวัย.....	18
ความหมายของการจัดประสบการณ์.....	18
หลักการจัดประสบการณ์.....	19
ประเภทของกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย.....	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย.....	24
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้านอาเซียน.....	26
ความหมายและความสำคัญของการเล่น.....	26
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น.....	27
พัฒนาการทางการเล่นของเด็กปฐมวัย.....	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ความสำคัญของการเล่นพื้นบ้านอาเซียน.....	32
ลักษณะการเล่นพื้นบ้านอาเซียน.....	33
การเล่นพื้นบ้านอาเซียนแต่ละประเทศ.....	33
ประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านอาเซียน.....	47
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้าน.....	49
3 วิธีดำเนินการวิจัย	50
การกำหนดกลุ่มประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	50
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50
แบบแผนการทดลองและวิธีดำเนินการทดลอง.....	55
การจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	60
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	71
สรุปผลการวิจัย.....	71
การอภิปรายผล.....	72
ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย.....	75
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	76
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	76
บรรณานุกรม	77

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก	82
ภาคผนวก ก	83
ภาคผนวก ข	99
ภาคผนวก ค	109
ประวัติย่อผู้วิจัย	111



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน	51
2 แบบแผนการทดลอง	55
3 วันและกิจกรรมที่ทำการทดลอง	56
4 เกณฑ์แปลความหมายพฤติกรรมทางสังคม	58
5 เกณฑ์การแปลผลค่าขนาดของการส่งผลของโคเฮน	59
6 ระดับค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม	61
7 ระดับค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมด้านความเห็นอกเห็นใจ	62
8 ระดับค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน	63
9 ระดับค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน	64
10 ระดับค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม	65
11 ระดับค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมรายด้านและโดยรวม	66
12 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมรายด้านและโดยรวม	67
13 ประสิทธิภาพการเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมรายด้านและรวม	69
14 ค่าขนาดส่งผลของพฤติกรรมทางสังคมรายด้านทุกด้านและโดยรวมของโคเฮน	70

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
2 แผนภูมิแสดงพฤติกรรมทางสังคมรายด้านและคะแนนรวมก่อนและหลัง.....	70



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และมีคุณธรรมจริยธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยการทำอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขนั้นต้องเริ่มที่พฤติกรรมทางสังคมของบุคคลที่อยู่ในสังคมนั้นในด้านต่างๆ ให้เข้าใจและการที่จะศึกษาพฤติกรรมทางสังคมให้ได้และมีประสิทธิภาพนั้น ต้องเริ่มปลูกฝังและให้ความรู้ในทางที่ถูกต้องให้เกิดขึ้น กับเด็กตั้งแต่วัยก่อนวัยเรียนเพราะสามารถสร้างลักษณะนิสัยและวิถีชีวิตที่ดีแก่เด็กได้ เป็นอย่างดี (มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช. 2542: 724-725) การพัฒนาเด็กให้เป็นบุคคลที่มีคุณลักษณะที่ดีและอยู่ในสังคมไทยได้อย่างเป็นสุขนั้นต้องเริ่มต้นพัฒนาตั้งแต่แรกเกิด ถึง 8 ปี เนื่องจากเด็กในวัยนี้เป็นเด็กที่อยู่ในวัยช่วงพลังสำคัญของชีวิต (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. 2556: 16) เด็กในวัย 3 - 6 ปีเป็นวัยที่เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นและจากสิ่งรอบตัว เด็กวัยนี้จึงชอบเล่นเป็นกลุ่มมากกว่าเล่นคนเดียวต้องการตัวแบบด้านสังคมและจริยธรรมเพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมเพราะเด็กเริ่มมีการอยู่ร่วมกับผู้อื่นเลือกเพื่อนของตนเองได้ช่วยเหลือผู้อื่นได้รู้จักการให้และ การรับดังนั้นจึงควรส่งเสริมพฤติกรรมทางที่เหมาะสมเพื่อช่วยให้เด็กมีพัฒนาการสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุขในอนาคต (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. 2550: 92) การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยเป็นรากฐานสำคัญที่ปลูกฝังลักษณะนิสัยให้กับเด็กในการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อเตรียมความพร้อมและนำเด็กไปสู่การพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

พัฒนาการทางสังคม หมายถึง ความสามารถของเด็กในการช่วยเหลือตนเองและสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนปรับตัวในการเล่นหรืออยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขทำหน้าที่ตามเวลาที่มีความรับผิดชอบรู้จักกาลเทศะการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน ซึ่งการจัดประสบการณ์ทางสังคมปฐมวัย (Bloom. 1964: 215) กล่าวไว้ว่า ความสำคัญในการจัดประสบการณ์ทางสังคมกับเด็กช่วงปฐมวัยมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของคนเราเป็นอย่างมากซึ่งสอดคล้องกับ แอนดรูส์ (Andrew. 1964: 215; 1968) ที่ได้กล่าวว่า ความสำคัญในการให้ประสบการณ์ทางสังคมกับเด็กในช่วงการศึกษาปฐมวัยมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของคนเราเป็นอย่างมากเด็กที่มีปัญหาด้านสังคมตั้งแต่วัยปฐมวัยมักจะไม่เป็นที่ยอมรับจากเพื่อนและยังนำไปสู่ปัญหาการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม

การจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับ เด็กควรคำนึงถึงตัวเด็กเป็นสำคัญเด็กแต่ละคนมีความสนใจแตกต่างกันออกไปจึงควรจัดให้มีกิจกรรมหลายประเภทที่เหมาะสมกับวัยตรงกับ ความสนใจและความต้องการของเด็กเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสและความสามารถกิจกรรมที่จัดควรมีทั้ง กิจกรรมที่ให้เด็กทำเป็นรายบุคคลกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่และควรมีความสมดุลคือให้มีทั้งกิจกรรม

ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนกิจกรรมที่ต้องเคลื่อนไหวและสงบกิจกรรมที่เด็กริเริ่มและครูริเริ่ม (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ . 2540: 23 - 24) การจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก ห้องเรียนสื่อและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆโดยให้เด็ก ได้มีส่วนร่วมในการกระทำและลงมือปฏิบัติทำให้เด็ก เกิดการเรียนรู้และส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์สังคมสติปัญญาได้ อย่างเหมาะสมตามวัยพร้อมที่จะเรียนรู้ในระดับต่อไปบุญมาศวิไล. 2544: 20) การจัดประสบการณ์นั้นเป็น การจัดการศึกษาแบบบูรณาการโดยผ่านการเล่นแบบเล่นปนเรียนด้วยการให้ครูสอดแทรกความรู้ใน ขณะที่เด็กเล่น (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2550: 48)

จากแนวการจัดประสบการณ์ที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเกิดขึ้นได้ หลายทิศทาง กิจกรรมเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนา การทางสังคมให้กับ เด็กได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกาย เพราะการที่เด็กได้เคลื่อนไหว ร่างกายเด็กได้ใช้ความสามารถทางร่างกายควบคู่ไปกับการใช้สติปัญญา และการเล่นยังส่งเสริม พัฒนาการทางสังคมที่ดีซึ่งการเล่นของเด็กนั้น เด็กจะได้รับความ สนุกสนาน เรียนรู้การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น การเคารพกฎ กติกา การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การช่วยเหลือกัน รู้จักการแสดงความรู้สึก ของตนเองและการยอมรับความรู้สึกของผู้อื่น ได้เรียนรู้การเป็นผู้นำผู้ตาม การเล่นจึงเป็นหัวใจ สำคัญที่นำเด็กไปสู่การพัฒนาทางสังคมจาก การที่เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ตรง ในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมการเล่นเพื่อที่จะให้เด็กเกิด พัฒนาการทางสังคมนั้น มีการจัดกิจกรรมในหลายรูปแบบ เช่น การเคลื่อนไหวพื้นฐาน กิจกรรมเข้า จังหวะ เกมเบ็ดเตล็ด การเล่นสมมติ การละเล่นพื้นบ้าน การเล่นเกมผลัด กิจกรรมเสริมสมรรถภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2534: 2-3) จากการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านให้กับ เด็กนั้นมีความสำคัญที่ช่วยส่งเสริม ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคมในทางที่ดีให้แก่เด็กเพราะใน ขณะที่เด็กได้เล่นกับผู้อื่น เด็กต้องปรับตัวเข้าหากันกับเพื่อน เรียนรู้การเจรจา การรับฟังผู้อื่น การใช้กฎกติการ่วมกัน เมื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นในสิ่งที่เด็กพึงพอใจและส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ อย่างเหมาะสมย่อมจะนำเด็กไป สู่การปรับตัวเข้าสู่สังคมอย่างมี ความสุขได้ การจัดกิจกรรมการเล่น พื้นบ้านสามารถจัดในรูปแบบของการบูรณาการนำการเล่นแบบพื้นบ้านไทยและการเล่นพื้นบ้าน ประเทศอื่นๆ ในอาเซียนรวมไว้เข้าด้วยกัน เพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในประชาคมอาเซียน ซึ่ง ประชาคมอาเซียนเปรียบได้กับการ รวมตัวเป็นครอบครัวเดียวกัน ต้องพึ่งพาอาศัย กันมีความ แข็งแกร่งและมีภูมิทัศน์ที่ดี สมาชิกในครอบครัวมีสภาพความเป็นอยู่ที่ ดีปลอดภัยและสามารถทำ มาค้าขายได้อย่างสะดวกยิ่งขึ้น(สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร 2555: 11) ประเทศสมาชิก “สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ” 10 ประเทศ หรือ“อาเซียน” มีเป้าหมายจะก้าว ไปสู่การเป็นประชาคมอาเซียนในปี 2558 (ค.ศ.2015) ประกอบด้วยสามด้านหลักได้แก่ (1) ประชาคมการเมืองและความมั่นคงอาเซียน (ASEAN Political - Security Community : APSC) (2) ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community : AEC) และ (3) ประชาคมสังคม และวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio - Cultural Community : ASCC) วิสัยทัศน์ร่วมของผู้นำ อาเซียนคือการสร้างประชาคมอาเซียนที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงมีกฎกติกาในการ

ทำงานและมีประชาชนเป็นศูนย์กลาง (ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างประชาคมอาเซียน) เป้าหมายหลักของการรวมตัวเป็นประชาคมอาเซียนคือการสร้างประชาคมที่มีความ แข็งแกร่ง ความ เจริญรุ่งเรือง ทางเศรษฐกิจสามารถสร้างโอกาสและรับมือสิ่งท้าทายทั้งด้านการเมือง ความมั่นคง เศรษฐกิจและภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้อย่างรอบด้านโดยให้ประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดีสามารถ ประกอบกิจกรรมทาง เศรษฐกิจได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น และประชาชนในอาเซียนมีความรู้สึกเป็น อันหนึ่งอันเดียวกัน (กรมอาเซียนกระทรวงการต่างประเทศ . 2555: 1) รูปแบบการเล่นพื้นบ้าน อาเซียน จึงมีเนื้อหาที่เด็กจะได้เล่นร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน มีการสนทนา พูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิด ความรู้สึกซึ่งกันและกัน เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินและเรียนรู้ วัฒนธรรมการเล่นพื้นบ้านในกลุ่มประเทศอาเซียนที่สืบทอดมาในวิถีชีวิตของผู้คนแต่ละประเทศ ใน อาเซียนตั้งแต่อดีตถึงจนถึงปัจจุบัน การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีลักษณะการเล่นที่ หลากหลาย มีทั้งการเล่นแบบที่มีบทร้อง เช่น รีรีข้าวสาร งูกินหาง การเล่นที่ใช้วัสดุอุปกรณ์เป็น สำคัญ เช่น ดึงนกกระสา หม้อครก การเล่นที่ฝึกไหวพริบ เช่น กา撲ไข่ เสือ ขยำหมู การเล่นที่ฝึก ทักษะสังคมเช่น ซ่อนไข่ หาหลานหรือยาย เป็นต้น (องค์การยูเนสโก . 2555. การละเล่นพื้นบ้าน ภูมิภาคเอเชียอาคเนย์. ออนไลน์.)

ดังนั้นผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมพฤติ กรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้ กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยหรือไม่ อย่างไร ซึ่งผลการวิจัยนี้จะเป็แนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยได้พัฒนา รูปแบบการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อพัฒนาพฤติ กรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้ กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนโดยมีจุดหมายเฉพาะดังนี้

1. เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยรวมก่อนการจัดกิจกรรมและ หลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
2. เพื่อศึกษาความแตกต่างและการเปลี่ยนแปลงของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของ เด็กปฐมวัยเป็นรายด้าน ได้แก่ การเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปัน การเรียนรู้เพื่อนบ้าน ก่อนการจัดกิจกรรมและ หลัง การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการประเมินและส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมโดยใช้ กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน ซึ่งผลของการศึกษาจะทำให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ในระดับปฐมวัยได้ใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้แก่เด็กปฐมวัยโดยใช้ กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนในระยะเวลาที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการและ

ความสนใจของเด็กเด็กปฐมวัยส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดทุ่งคอก (สุวรรณสาธุกิจ) อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง อายุระหว่าง 4 - 5 ปี กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดทุ่งคอก (สุวรรณสาธุกิจ) อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 15 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรจัดกระทำ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนชาย - หญิง ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปี กำลังศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดทุ่งคอก (สุวรรณสาธุกิจ) อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 15 คน

2. การจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน หมายถึง การจัดกิจกรรมเล่นกลางแจ้ง ที่เป็นการเล่นที่บ้าน จำนวน 4 ประเทศ ได้แก่ มาเลเซีย ไทย กัมพูชาและลาว ซึ่งการเล่นมีบทร้องและไม่มีบทร้องประกอบ มีกฎกติกาการเล่นที่ไม่ซับซ้อนโดยเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้วิธีการเล่น ทดลองเล่นการเล่นที่บ้านแต่ละชนิดของประเทศในกลุ่มอาเซียนได้แสดงความรู้สึก สีหน้า ท่าทาง ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นที่บ้านชนิดต่างๆ ซึ่งในการดำเนินกิจกรรมมี 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นนำ เป็นการเตรียมเด็กเข้าสู่กิจกรรมโดยแนะนำอุปกรณ์ ขั้นตอนการเล่น สาธิตวิธีการเล่นและสร้างข้อตกลงในการเล่นที่บ้านอาเซียน

ขั้นดำเนินกิจกรรมเด็กเข้ากลุ่มตามจำนวนของการเล่นที่บ้านแต่ละชนิด ครูมีหน้าที่ให้สัญญาณแนะนำกระบวนการต่างๆ และสังเกตการสนทนา การแสดงความรู้สึก แสดงสีหน้า ท่าทาง ความคิดเห็น การให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การเคารพกฎกติกาในการเล่น

พื้นบ้านอาเซียนของเด็กปฐมวัย

ขั้นสรุป เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วเด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์ และร่วมกันสรุปวิธีการ ขั้นตอนการเล่น ความรู้สึก ความคิดเห็นจากการทำกิจกรรมในด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและการเรียนรู้เพื่อนบ้าน

3. พฤติกรรมทางสังคม หมายถึงพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกถึงความรู้สึกการกระทำและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการช่วยเหลือการแบ่งปันความร่วมมือในการทำ กิจกรรมกลุ่มกับผู้อื่นเพื่อให้ผู้อื่นและสังคมยอมรับความรู้สึกของตนเองในขณะที่เด็กทำกิจกรรมดังนี้

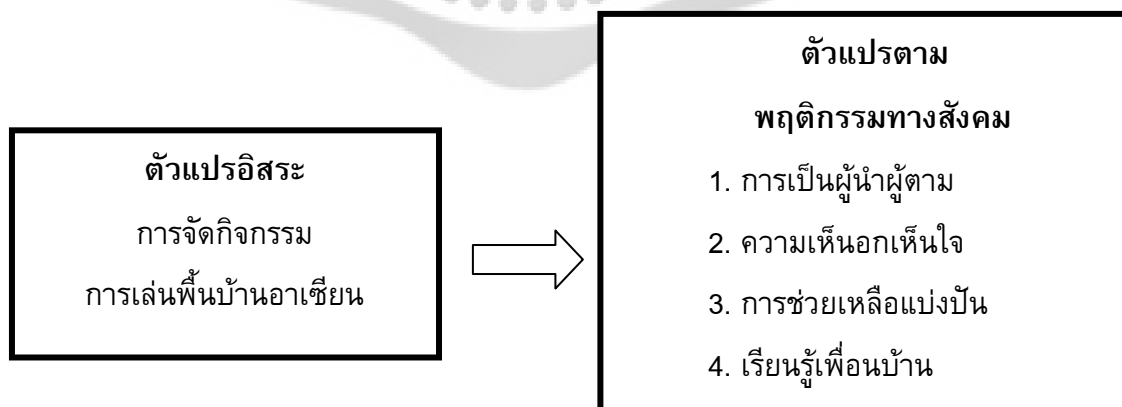
3.1 การเป็นผู้นำผู้ตาม หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการกระทำ เช่น อาสาสมัคร ออกมาสาธิตการเล่น เสนอความคิดเห็นแนวทางต่างๆ ในการเล่น รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและพร้อมที่จะร่วมมือปฏิบัติตาม ใช้อาสาสุภาพขณะเล่นร่วมกับเพื่อน

3.2 ความเห็นอกเห็นใจ หมายถึงพฤติกรรมที่สังเกตได้จากสีหน้า ท่าทาง และคำพูด เช่น พุดพลอบใจ กล่าวคำยกย่องชมเชย ปลอบโยนด้วยการสัมผัส ประบมือให้กำลังใจ มีความเกรงใจผู้อื่นไม่รบกวนหรือขัดขวาง ให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดพลาด

3.3 การช่วยเหลือแบ่งปัน หมายถึง พฤติกรรมที่สังเกตเด็กที่แสดงพฤติกรรมอย่างชัดเจน เช่น ช่วยพุด อธิบายวิธีการเล่นให้ผู้อื่นเข้าใจ ชวนผู้อื่นมาร่วมเล่นด้วย ดูแลเพื่อนที่บาดเจ็บขณะเล่น ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์การเล่นให้กับเพื่อน ช่วยเก็บอุปกรณ์เมื่อสิ้นสุดการเล่นแล้ว

3.4 การเรียนรู้เพื่อนบ้าน หมายถึง พฤติกรรมที่สังเกตเด็กที่แสดงพฤติกรรมอย่างชัดเจน เช่น พุด อธิบาย บอกลักษณะหรือวิธีการเล่นพื้นบ้านของประเทศลาว กัมพูชา ไทยและมาเลเซียได้

กรอบแนวคิดในการทำวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีพฤติกรรมทางสังคมก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนแต่ละช่วงสัปดาห์แตกต่างกัน โดยกำหนดสมมติฐานเฉพาะดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีความแตกต่างและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีความแตกต่างและการเปลี่ยนแปลงของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมเป็นรายด้าน ได้แก่ การเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและการเรียนรู้เพื่อนบ้าน ก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม
 - 1.1 ความหมายพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย
 - 1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย
 - 1.3 ความหมายพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
 - 1.4 ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
 - 1.5 แนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
 - 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 2.1 ความหมายของการจัดประสบการณ์
 - 2.2 หลักการจัดประสบการณ์
 - 2.3 ประเภทของกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
 - 3.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่น
 - 3.2 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น
 - 3.3 พัฒนาการทางการเล่นของเด็กปฐมวัย
 - 3.4 ความสำคัญของการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
 - 3.5 ลักษณะการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
 - 3.6 การเล่นพื้นบ้านอาเซียนแต่ละประเทศ
 - 3.7 ประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
 - 3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม

1.1 ความหมายพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ได้มีผู้ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคมไว้หลายทัศนะกล่าวคือ

เฮอร์ล็อก (ขจิตพรรณ ทองคำ. 2536: 9; อ้างอิงจาก Hurlock. 1978: 228) ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในการแสดงพฤติกรรมตามแบบแผนของพัฒนาการทางสังคมซึ่งหมายถึงการพัฒนาความสามารถในการแสดงพฤติกรรมกับแบบแผนที่สังคมยอมรับเพื่อเข้ากับสังคมได้

สิริมา ภิญโญนนตพงษ์ (2550: 91) ได้ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคมไว้ว่า พัฒนาการทางสังคมหมายถึงความสามารถของเด็กในการช่วยเหลือตนเองและสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนปรับตัวในการเล่นหรืออยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขทำหน้าที่ตามเวลาที่มีความรับผิดชอบรู้จักกาลเทศะการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2546: 127) ได้กล่าวว่าพัฒนาการทางสังคมเป็นพัฒนาการของความสามารถแสดงพฤติกรรมต่อบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับได้พฤติกรรมแสดงออกจะบ่งบอกให้เห็นถึงเจตคติและค่านิยมเฉพาะตนของบุคคลคนนั้น

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2525: 24) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่จะให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดีเพียงใดนั้นมี 3 ประการดังนี้

1. ลักษณะพฤติกรรมที่เหมาะสมเด็กจะเข้าสังคมได้ดีต้องประพฤติตามที่สังคมยอมรับและนิยมชมชอบซึ่งสังคมแต่ละสังคมย่อมมีมาตรฐานของตนเองเด็กจะต้องเข้าใจมาตรฐานและปฏิบัติให้เหมาะสม

2. บทบาทในสังคมหมายถึงแบบแผนพฤติกรรมที่ยึดถือปฏิบัติเป็นธรรมเนียมของสังคมซึ่งในแต่ละสังคมไม่เหมือนกันบทบาททางสังคมดังกล่าวได้แก่บทบาทพ่อแม่ของเด็กของครูฯลฯ ถ้าเด็กไม่เข้าใจและไม่สามารถปฏิบัติตามบทบาทที่สังคมกำหนดเด็กคนนั้นจะมีปัญหาการปรับตัวและอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

3. เจตคติต่อสังคมหมายถึงความรู้สึกของเด็กที่มีต่อสังคมเด็กจะต้องรู้สึกว่าเขาตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคมมีหน้าที่ต้องให้ความร่วมมือและมีความรู้สึกพอใจในสังคมของตนเด็กจึงจะมีความสุข

1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการทางสังคมของเด็กนั้นมีความสำคัญและจำเป็นที่บุคคลในสังคมนั้นต้องเรียนรู้เพื่อการปรับตัวให้ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและการที่เด็กจะมีชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ซึ่งการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีแบบแผนตามลำดับขึ้นอยู่กับอายุและประสบการณ์ที่เด็กได้รับการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในแต่ละช่วงอายุ ซึ่งอีริกสัน (Erikson) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะพัฒนาการในช่วงวัยของบุคคลว่าแต่ละช่วงวัย

ของชีวิตนั้นมีงานประจำซึ่งเป็นงานที่เด็กแต่ละคนควรจะได้ทำในช่วงนั้นๆซึ่งถ้าหากบุคคลใดไม่ประสบผลสำเร็จในงานนั้นจะส่งผลต่อการปรับตัวโดยพัฒนาการทางสังคมของเด็กนั้นเป็นไปตามขั้นตอนและสอดคล้องกันตามทฤษฎีต่อไปนี้

1.2.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของฮาวิกเฮิร์ส (Havighurst's Theory of Development)

ฮาวิกเฮิร์ส (Havighurst) ได้รับอิทธิพลแนวความคิดจากอีริกสัน (Erikson) เกี่ยวกับลักษณะของพัฒนาการแต่ละช่วงวัยของบุคคลโดยเขาอธิบายว่าในแต่ละช่วงวัยของชีวิตนั้นเป็นงานประจำวันเป็นงานที่เด็กแต่ละคนควรจะได้ทำในช่วงนั้นๆถ้าบุคคลใดไม่ประสบผลสำเร็จในงานนั้นจะมีผลต่อการปรับตัวฮาวิกเฮิร์สแบ่งงานที่แสดงถึงพัฒนาการทางสังคมในวัยทารกและวัยเด็กปฐมวัยออกเป็น 3 ประการ คือ ประการที่ 1 เด็กสามารถมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความจริงทางสังคมและทางกายภาพซึ่งหมายถึงการที่เด็กมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว เช่น พ่อแม่ โรงเรียน ครู และสิ่งต่างๆที่เด็กต้องเกี่ยวข้องกับ ประการที่ 2 เด็กสามารถที่จะเรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับพี่น้องและบุคคลอื่นๆรวมทั้งชอบเลียนแบบบุคคลอื่น ประการที่ 3 เด็กสามารถที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ถูกกับสิ่งที่ผิดและเริ่มมีพัฒนาการจริยธรรม (พรณี ชูชัย เชนจิต. 2538: 77- 78)

1.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน (Erikson's Theory of Development)

อีริกสัน (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์. 2545: 46) กล่าวว่าบุคลิกภาพจะสามารถพัฒนาได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละช่วงของอายุเด็กที่ประสบความพึงพอใจตามขั้นพัฒนาการต่างๆของแต่ละวัยถ้าเด็กได้รับการตอบสนองเต็มที่ก็จะมีบุคลิกภาพดีและพร้อมที่จะพัฒนาขั้นต่อไปอีริกสันได้แบ่งระยะพัฒนาการทางสังคมไว้ 8 ระยะ แต่สำหรับเด็กปฐมวัยที่เกี่ยวข้องมี 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ความไว้วางใจ - ความไม่ไว้วางใจ (Trust versus mistrust) เกิดขึ้นในวัยทารกอีริกสันถือว่าเป็นรากฐานที่สำคัญของพัฒนาการในวัยต่อไปเด็กทารกจำเป็นต้องมีผู้เลี้ยงดูเพราะช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ผู้เลี้ยงดูจะต้องเอาใจใส่เด็กถึงเวลาไหนก็ควรจะให้และปลดปล่อยความเคียดแค้นไม่สบายของทารกอันเนื่องมาจากการขับถ่ายเป็นต้นผู้เลี้ยงดูจะต้องสนองความต้องการของเด็กอย่างสม่ำเสมอเพราะเด็กมีความหวังว่าเวลาหิวจะมีคนมาให้นมเวลาที่ผ้าอ้อมเปียกจะมีคนมาเปลี่ยนให้เด็กจะอยู่ด้วยความหวังว่าพ่อแม่ผู้เลี้ยงดูจะมาช่วยสนองความต้องการของตนแล้วเด็กยังเชื่อมั่นตนเองว่ามีความสามารถที่จะใช้วิธีของตัวเองช่วยเหลือตนเองเป็นต้นว่าสามารถจะหาหัวนมและคว่ำมาดูดได้ อีริกสันกล่าวว่าความไว้วางใจเป็นรากฐานที่สำคัญของพัฒนาการทางบุคลิกภาพเด็กที่ขาดความไว้วางใจจะกลายเป็นคนที่ก้าวร้าวตีตัวออกจากสิ่งแวดล้อม

ขั้นที่ 2 ความเป็นตัวของตัวเองอย่างอิสระ—ความสงสัยไม่แน่ใจในตัวเอง (Autonomy versus and doubt or shame) อยู่ในวัย 2 - 3 ปี วัยนี้เป็นวัยที่เริ่มเดินได้สามารถที่จะพูดได้และความเจริญเติบโตของร่างกายช่วยให้เด็กมีอิสระพึ่งตนเองได้และมีความอยากรู้อยากเห็น

อยากจับสิ่งของต่างๆ เพื่อต้องการสำรวจว่าคืออะไรเด็กอยากมีอิสระเป็นตัวของตัวเองฉะนั้นเด็กวัยนี้จะต้องเรียนรู้พฤติกรรมหลายอย่างที่กำหนดโดยสังคมพ่อแม่และผู้เลี้ยงดูจำเป็นจะต้องรักษาสมดุลช่วยเด็กให้เป็นอิสระโดยต้องเป็นผู้ที่รู้จักใช้คำพูดอธิบายให้เด็กเข้าใจว่าสิ่งไหนทำได้สิ่งไหนทำไม่ได้พยายามเลี่ยงการดุเด็กเวลาที่ทำสิ่งไม่ถูกต้องแต่บางครั้งจำเป็นต้องปล่อยให้เด็กมีความอาย (Shame) และการสงสัยตัวเองว่าทำไม่ถูก (Doubt) เพราะเป็นสิ่งสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเพราะว่าทุกคนควรจะต้องมีความละเอียดใจไม่กล้าทำสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับด้วยอย่างไรก็ตามพ่อแม่ควรจะเน้นที่การให้โอกาสเด็กพึ่งตนเองมีความเป็นอิสระทำอะไรด้วยตนเองมากกว่าการมีความรู้สึกอายและสงสัยในตนเอง

ขั้นที่ 3 การเป็นผู้คิดริเริ่ม - การรู้สึกผิด (Initiative versus guilt) วัยเด็กอายุประมาณ 3 - 5 ปี อริคสันเรียกว่าเป็นวัยที่เด็กมีความคิดริเริ่มอยากจะทำอะไรด้วยตนเองจากจินตนาการของตนเองการเล่นสำคัญมากสำหรับวัยนี้เพราะเด็กจะได้ทดลองทำสิ่งต่างๆ จะสนุกจากการสมมติของต่างๆ เป็นของจริงเช่นอาจจะใช้ลังกระดาษเป็นรถยนต์ขบรถยนต์เหมือนผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตามเด็กก็ยังพยายามที่จะเป็นอิสระพึ่งตนเองอยากจะทำอะไรเองไม่พึ่งผู้ใหญ่เป็นวัยที่เด็กจะเลียนแบบจากผู้ใหญ่ทั้งด้านการพูดและการกระทำ อริคสันอธิบายการรู้สึกผิด (Guilt) เหมือนกับพรอยด์คือเน้น Resolution และ Oedipal Complex ดังที่ได้อธิบายมาแล้วดังนั้นเด็กชายวัยนี้ต้องการทำอะไรเหมือนพ่อเด็กหญิงอยากจะทำอะไรเหมือนแม่เด็กบางคนอาจทำงานสำเร็จตั้งแต่เมื่อเสร็จแล้วก็เป็นที่สมบรูณ์เรียบร้อยและถูกต้องเด็กบางคนอาจจะเรียนไม่เก่งแต่เล่นกีฬาเก่งเป็นต้นการช่วยเหลือแบบนี้จะช่วยทำให้เด็กไม่มีปมด้อยและมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองไม่เกลียดตนเองและไม่มีปมด้อย

ขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะทำกิจกรรมอยู่เสมอ - ความรู้สึกด้อย (Industry versus Inferiority) อริคสันใช้คำว่า Industry กับเด็กอายุประมาณ 6 - 12 ปี เนื่องจากเด็กวัยนี้มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและด้านร่างกายอยู่ในขั้นที่มีความต้องการที่จะทำอะไรอยู่เสมอไม่เคี้ยวหรืออยู่เฉยๆ แม้ว่าเด็กที่เจริญเติบโตในวัฒนธรรมที่ไม่มีการศึกษาในโรงเรียนทั่วโลกก็พบว่าเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่จะเริ่มฝึกหัดอาชีพสำหรับสังคมที่มีการศึกษาในโรงเรียนเด็กก็จะอยู่ในความพยายามอย่างมากผู้ใหญ่จะต้องพยายามช่วยให้เด็กได้รับสัมฤทธิ์ผลให้เขาจะต้องมีประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เขาคิดว่าคนเราเก่งมีความสามารถทำอะไรก็ได้เพื่อจะไม่ให้เกิดปมด้อยมีส่วนช่วยให้เด็กที่โชคไม่ดีที่ทำงานชั่วคนอื่นไม่ได้โดยพยายามหาสิ่งที่เด็กคนนั้นทำได้ดีกว่าเด็กคนอื่นและนอกจากนี้ให้เขาเห็นความสามารถพิเศษของเขาและประกาศให้คนอื่นเห็นด้วยเช่นเด็กบางคนอาจทำงานสำเร็จตั้งแต่เมื่อเสร็จแล้วเป็นผลงานที่มีความถูกต้องสมบรูณ์เด็กบางคนเรียนไม่เก่งแต่ทำกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้มือได้ดีหรือเล่นกีฬาเก่งการช่วยเหลือแบบนี้จะช่วยทำให้เด็กไม่มีปมด้อยและมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง

1.2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

อัลเบิร์ต แบนดูรา (สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. 2550: 65 - 66) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้นมีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อมซึ่งทฤษฎีนี้เน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้โดยการให้ตัวแบบโดยผู้เรียนจะทำการลอกเลียนแบบจากตัวแบบ การเรียนรู้ดังกล่าวนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบการสังเกตการตอบสนองและปฏิกิริยาต่างๆของตัวแบบสภาพแวดล้อมของตัวแบบผล การกระทำคำบอกเล่าและความน่าเชื่อถือของตัวแบบได้ซึ่งกระบวนการต่างๆของการเลียนแบบของ เด็กประกอบด้วย 4 กระบวนการคือ

1. กระบวนการดึงดูดความสนใจคือกิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กสังเกตตัวแบบและตัวแบบนั้นดึงดูดให้เด็กสนใจที่เลียนแบบควรเป็นพฤติกรรมง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อนง่ายต่อการเอาใจใส่ของเด็กที่เกิดการเลียนแบบและเกิดการเรียนรู้

2. กระบวนการคงไว้คือกระบวนการบันทึกหรือเก็บเป็นความจำการที่เด็กจะต้องมีความแม่นยำในการบันทึกสิ่งที่ได้เห็นหรือได้ยินเก็บเป็นความจำทั้งนี้เด็กดึงข้อมูลที่ได้จากตัวแบบออกมาใช้กระทำตามโอกาสที่เหมาะสมเด็กที่มีอายุมากกว่าจะเรียนรู้จากการสังเกตการกระทำที่ฉลาดของบุคคลอื่น ๆ ได้มากกว่าโดยประมวลไว้ในลักษณะของภาพพจน์และในลักษณะของภาษาและเด็กโตขึ้นนำประสบการณ์และสัญลักษณ์ต่างๆมาเชื่อมโยงและต่อมาจะการเรียนรู้มีเทคนิคที่นำมาช่วยเหลือความจำคือการท่องจำการทบทวนหรือการฝึกหัดคิดและการรวบรวมสิ่งที่เกี่ยวพันกันในเหตุการณ์ซึ่งจะช่วยให้เขาได้เก็บสะสมความรู้ไว้ในระดับซึ่งสามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการ

3. กระบวนการแสดงออกคือการแสดงผลการเรียนรู้ด้วยการกระทำคือ การที่เด็กมีผลสำเร็จในการเรียนรู้จากตัวแบบต่างๆเพื่อให้เกิดความแม่นยำเด็กจะต้องแสดงพฤติกรรมที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหวออกมาเป็นการกระทำออกมาในรูปของการใช้กล้ามเนื้อความรู้สึกด้วยการกระทำครั้งแรกไม่สมบูรณ์ดังนั้นเด็กจำเป็นต้องลองทำหลายๆ ครั้งเพื่อให้ได้ลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการเพื่อนำมาแก้ไขพฤติกรรมที่ยังไม่เข้ารูปเข้ารอยสิ่งนี้จะทำให้เกิดพัฒนาการในการ เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพเด็กที่มีอายุมากกว่าจะมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรงและสามารถควบคุมได้ดีกว่าเด็กที่มีอายุน้อย

4. กระบวนการจูงใจคือกระบวนการเสริมแรงให้กับเด็กเพื่อแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้องโดยเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบตัวแบบที่จะมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียงจากการเลียนแบบตัวแบบที่มาจากบุคคลที่เป็นเพศเดียวกันกับเด็กมากกว่าจะเป็นเพศตรงข้ามกันจากการเลียนแบบตัวแบบที่เป็นรางวัล เช่นเงินทองชื่อเสียงสถานภาพทางเศรษฐกิจสูงจากพฤติกรรมของบุคคลที่ถูกกลโหมมีแนวโน้มที่จะไม่นำมาเลียนแบบและจากการที่เด็กได้รับอิทธิพลจากตัวแบบที่มีความคล้ายคลึงกันกับเด็กได้แก่อายุหรือสถานภาพทางสังคม

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ของเด็กนั้นเกิดจากพฤติกรรมของเด็กที่มีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม พัฒนาการของเด็กวัย 3-5 ปี เป็นวัยที่เด็กมีความคิดริเริ่มในตนเองมีจินตนาการของตนเองในวัยนี้การเล่นมีความสำคัญมาก เพราะเด็กจะได้ทดลองทำสิ่งต่างๆ เกิดความสนุกจากการสมมติของต่างๆ เป็นของจริงเด็กพยายามที่จะเป็นอิสระพึ่งตนเองอยากจะทำอะไรเองไม่ฟังผู้ใหญ่เป็นวัยที่เด็กจะเลียนแบบจากผู้ใหญ่ทั้งด้านการพูดและการกระทำ

1.3 ความหมายพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

มีผู้ให้ความหมายของพฤติกรรมทางสังคมไว้หลายทัศนะกล่าวคือ

อิงลิชและอิงลิช (ขจิตพรณ ทองคำ. 2536: 12; อ้างอิงจาก English; & English. 1958: 506. *A Comprehensive Dictionary of Psychological and Psychoanalytical Terms*.) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมทางสังคมไว้ว่าพฤติกรรมทางสังคมหมายถึงพฤติกรรมที่แสดงออกเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากพฤติกรรมของบุคคลหรือองค์กรทางสังคมเช่นครอบครัวโรงเรียน ~~เห็น~~

กูด (จิตรา ชนะกุล. 2539: 12; อ้างอิงจาก Good. 1973: 44. *Dictionary of Education*) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมทางสังคมไว้ว่าเป็นการแสดงออกที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลซึ่งเป็นสมาชิกของสังคมหรือเป็นการแสดงออกของกลุ่มบุคคล

ดิน เมเยอร์ (ทัศนัย อุดมพันธ์. 2541: 12 - 13; อ้างอิงจาก Dinkmeyer. 1965: 159 - 160) เมื่อเด็กเริ่มเข้าโรงเรียนในระยะแรกนั้นเด็กเริ่มมองตัวเองว่าต่างจากคนอื่นเด็กจะแวดล้อมไปด้วยเพื่อนและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่คนอื่นมากกว่าพ่อแม่เด็กเริ่มมองตัวเองรู้จักวิเคราะห์ตัวเองเมื่อมีสิ่งที่ผ่านมากระทบความรู้สึกเด็กวัยนี้เริ่มรู้จักการแข่งขันและรู้จักประนีประนอมเด็กจะรู้สถานะของคนและรู้จักความสัมพันธ์ของตนเองกับวัฒนธรรมที่เขามีส่วนเกี่ยวข้อง

เพจ โทมัสและมาร์แชล (บุศรินทร์ สิริปัญญาธร. 2541: 11; อ้างอิงจาก Page, Thomas; & Marshall. 1977: 314. *International Dictionary of Education*) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมทางสังคมไว้ว่าพฤติกรรมทางสังคมหมายถึงพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลที่ได้รับการควบคุมโดยองค์กรทางสังคมหรือเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเพื่อพยายามมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น

จากความหมายของพฤติกรรมทางสังคมที่นักการศึกษาให้ไว้สรุปได้ว่าพฤติกรรมทางสังคม หมายถึง พฤติกรรมที่แต่ละบุคคลหรือกลุ่มบุคคลแสดงออกแตกต่างกันไป จากการได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม องค์กรทางสังคม ซึ่งเริ่มแรกเด็กจะได้รับอิทธิพลจากบุคคลใกล้ชิด เช่น พ่อ แม่ เมื่อเข้าสู่โรงเรียนก็จะได้รับอิทธิพลจากพฤติกรรมของเพื่อน เมื่อมีสิ่งที่ผ่านมากระทบความรู้สึกเด็กจะเรียนรู้พฤติกรรมของกลุ่มบุคคล องค์กรทางสังคมและรู้จักความสัมพันธ์ของตนเองกับวัฒนธรรมที่ตนเองเกี่ยวข้อง

1.4 ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

เฮอร์ล็อก (Hurlock. 1964: 237 - 239) กล่าวว่ารูปแบบของพฤติกรรมเด็กปฐมวัยที่ปรากฏในขณะที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมีดังต่อไปนี้คือการร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มการเป็นผู้นำการเป็นผู้ตามการเป็นผู้มีใจกว้างขวางซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบปันสิ่งของและการเห็นอกเห็นใจซึ่งแสดงออกมาในรูปของการช่วยเหลือป้อนโยนพฤติกรรมเหล่านี้มีผู้อธิบายรายละเอียดไว้ดังนี้

ซีเฟลด์ (Seefeldt. 1980: 7 - 11) ได้กล่าวถึงลักษณะของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยอายุ 5 - 6 ปี ไว้ดังนี้

1. ลักษณะทางสังคมของเด็กอายุ 5 ปี เด็กวัยนี้มีความเป็นมิตรมากขึ้นมีความกระตือรือร้นที่จะให้ความช่วยเหลือผู้อื่นเริ่มเข้ากลุ่มใหญ่ขึ้นจาก 2 คน เป็น 5 คน เริ่มมีเพื่อนที่ถูกใจเป็นพิเศษชอบเล่นละครสมมติเล่นเลียนแบบเล่นละครไปการทะเลาะกับเพื่อนลดน้อยลงเพราะเริ่มเข้าใจและยอมรับความสำคัญของผู้อื่นเป็นระยะที่เริ่มจะมีความเห็นคล้อยตามคนอื่นและเริ่มมีความรู้สึกไม่พอใจเมื่อเพื่อนในกลุ่มไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของกลุ่ม

2. ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 6 ปี เด็กเริ่มมีการประสานสัมพันธ์กับผู้อื่นดังจะเห็นได้จากลักษณะการเล่นที่เปลี่ยนไปคือเล่นเป็นกลุ่มและมักจะเป็นเพื่อนเพศเดียวกันในการเล่นยังชอบแสดงเป็นตัวเด่นเล่นรุนแรงพยายามจะเป็นที่หนึ่งในการเล่นต้องการชนะและถ้าหากการเล่นนั้นมีกฎเกณฑ์ที่ยากเกินความสามารถของตนก็พยายามปรับกฎนั้นให้มาเป็นประโยชน์กับตน

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2523: 7 - 13) ได้จำแนกพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3 - 6 ปี ซึ่งจะกล่าวถึงเด็กอายุ 5 ปี และ 6 ปี ดังนี้ อายุ 5 ปี มีความพอใจที่จะเล่นคนเดียวเป็นเวลานานๆ ชอบเล่นกับเพื่อนชอบเล่นแข่งขันและมีการร่วมทีมกันในการแข่งขันต้องให้ผู้ใหญ่ตัดสินบางครั้งไม่พอใจเมื่อเห็นเด็กโตกว่าเล่นรุนแรงอายุ 6 ปี เริ่มห่างจากผู้ใหญ่แต่ต้องการความช่วยเหลือและเรียกร้องคำชมเชยมักทะเลาะกับเพื่อนแต่ต้องการเพื่อนเล่นอาจจะรักเพื่อนบางคนเป็นพิเศษหวงของเล่น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2537: 504 - 509) กล่าวถึงลักษณะทางสังคมของเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 5 ขวบเด็กในวัยนี้มักจะมีความเป็นมิตรให้ความร่วมมือและชอบกระทำการสิ่งต่างๆ ให้ผู้อื่นพอใจเริ่มที่จะชอบการมีเพื่อนฝูงเป็นกลุ่มเด็กประมาณ 2 - 5 คนและชอบมีเพื่อนสนิทเด็กวัยนี้ชอบสนุกสนานกับการแสดงบทบาทสมมุติการแสดงละครการแสดงความคิดเห็นในกลุ่มลดน้อยลงเด็กในวัยนี้เริ่มที่จะสนใจสิ่งต่างๆ และสนใจผู้อื่นมากกว่าที่จะสนใจตนเองนั่นคือเด็กเริ่มลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางเด็กวัยนี้เป็นวัยที่ยอมรับกฎเกณฑ์ของกลุ่มซึ่งเท่าเทียมกันก็จัดได้ว่าเป็นช่วงวิกฤตของเด็กบางคนที่อยู่ในกลุ่มและไม่ยอมรับกฎเกณฑ์ของกลุ่ม

ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 6 ขวบ เด็กวัยนี้เริ่มที่จะมีการแลกเปลี่ยนของเล่นและร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ การเข้าเล่นร่วมกับเพื่อนในระยนี้มักจะเล่นกับเพศเดียวกันแต่อย่างไรก็ตามเด็กก็ยังจัดได้ว่าเป็นวัยที่ยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลางซึ่งเขามักสนใจเกี่ยวกับตนเองและสิ่งที่ผู้อื่นทำกับเขา กิจกรรมกลุ่มได้รับความนิยมอย่างมากสำหรับเด็กวัยนี้เด็กมักจะต้องการได้รับการยอมรับจากเพื่อนและมักแบ่งปันสิ่งของให้กับเพื่อนเมื่อต้องการให้เพื่อนยอมรับตนเอง

สิริมา ภิญโญนันตพงษ์ (2550: 91 - 92) กล่าวถึงลักษณะทางสังคมของเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 4 - 5 ปี เริ่มมีการช่วยเหลือตนเองได้แต่งตัวได้รับประทานอาหารได้ด้วยตนเองโดยไม่หกละเอะเทอะรู้จักทำความสะอาดหลังจากเข้าห้องน้ำห้องส้วมเริ่มมีการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการมีคุณธรรมจริยธรรมเล่นร่วมกับผู้อื่นได้รู้จักการให้อภัยและการขอโทษเริ่มช่วยเหลือผู้อื่นปฏิบัติตามกฎกติกาที่ตกลงร่วมกันมีความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายเริ่มรู้จักการเป็นผู้นำผู้ตามมีมารยาทในการอยู่ร่วมกันเริ่มมีการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมรู้จักแสดงความเคารพทั้งขณะถูกที่รักษาสีของที่ใช้ร่วมกันลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 5 - 6 ปี เริ่มมีการช่วยเหลือตนเองเลือกเครื่องแต่งกายของตนเองได้และแต่งตัวเองได้ใช้เครื่องมือเครื่องใช้ในการรับประทานอาหารได้ทำความสะอาดร่างกายได้เริ่มมีการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการมีคุณธรรมจริยธรรมเลือกเพื่อนของตนเองได้ช่วยเหลือผู้อื่นได้รู้จักการให้และการรับปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียนตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเป็นผู้นำผู้ตามที่ดีมีมารยาทในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นเล่นและทำงานร่วมกันในกลุ่มย่อยได้เริ่มมีการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมแสดงความเคารพได้เหมาะสมกับโอกาสทั้งขณะให้ถูกที่ช่วยดูแลรักษาสีแวดล้อมรอบตัว

มูสเซน และคนอื่นๆ (Mussen; other. 1969: 358) ได้กล่าวว่าการร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มหมายถึงการทำกิจกรรมร่วมกันของคน 2 คน หรือมากกว่าเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายร่วมกันเช่นในการเล่นเกมนการเล่นกีฬาเด็กจะเรียนรู้การเล่นและการทำงานร่วมกันกับเพื่อนคนอื่นเมื่ออายุเข้า 4 ปีและจะเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนได้เป็นเวลานานขึ้นทีละน้อยถ้าเด็กยังมีโอกาสในการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนมากเท่าใดเด็กก็จะเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนได้มากขึ้นเท่านั้น

คอร์ลิน และเอชเมอร์ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2528: 228; อ้างอิงจาก Collins; & Ashmors. 1970) อธิบายว่าการร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มหมายถึงการที่บุคคล 2 คนมีจุดมุ่งหมายอันเดียวกันในการกระทำต่างๆ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ในทำนองเดียวกัน

สเตาปี (Staub. 1971: 805 - 816) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการแบ่งปันพบว่าเด็กปฐมวัยเพศหญิงจะตอบสนองการขอร้องของเพื่อนมากกว่าเพศชายและเด็กชายจะแสดงพฤติกรรมแบ่งปันมากกว่าเพศหญิงในทำนองเดียวกันจากงานวิจัยของเบิร์ชและบิลล์แมน (Birch; & Billman. 1986: 387 - 395) แสดงให้เห็นว่าเด็กจะแสดงพฤติกรรมแบ่งปันให้เพื่อนที่คุ้นเคยมากกว่าคนที่คุ้นเคยน้อยกว่า

แนนซี และไมเคิล (Nancy; & Michael. 1979: 356 - 363) ได้กล่าวว่าการแบ่งปันเป็นการให้หรือยอมให้คนอื่นใช้ของที่ตนเคยเป็นเจ้าของมาก่อนได้ชั่วคราว

การช่วยเหลือเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมทางสังคมแนชและไมเคิล (Nancy; & Michael. 1979: 356 - 363) ได้กล่าวว่าการช่วยเหลือเป็นการพยายามที่จะช่วยบรรเทาความต้องการที่ไม่ใช่ทางอารมณ์กับผู้อื่นเช่นช่วยผู้อื่นโดยการให้ข้อมูลช่วยผู้อื่นทำงานหรือเสนอสิ่งของที่ตนไม่เคยเป็นเจ้าของมาก่อน

บี (Bee. 1985: 396 - 401) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการช่วยเหลือเพื่อนของเด็กปฐมวัยว่าเป็นการแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเชิงบวกซึ่งอายุ 2 - 3 ปี จะมีชนิดของการปฏิสัมพันธ์เชิงบวกด้วยการให้ เช่น เด็กจะเสนอให้ความช่วยเหลือหรือให้ของเล่นหรือพยายามปลอบใจเด็กคนที่ได้รับบาดเจ็บเด็กจะทำตามคำขอร้องหรือคำแนะนำของเพื่อนมากกว่าเด็กคนอื่นซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ในการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลทั้งในครอบครัวและบุคคลอื่นๆรวมทั้งเพื่อนดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการช่วยเหลือเป็นการพยายามที่จะช่วยบรรเทาความต้องการใช้คำพูดและหรือแสดงท่าทางเช่น ปลอบใจเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บให้สิ่งของที่ตนไม่เคยเป็นเจ้าของมาก่อนหรือช่วยเหลือเพื่อนทำงาน เป็นต้น

สรุปทัศนะของนักการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย พฤติกรรมของเด็กปฐมวัยที่ปรากฏในขณะที่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน คือ การร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกัน การเป็นผู้นำผู้ตาม การเป็นผู้มีใจกว้างขวาง ซึ่งแสดงออกมาในรูปของการแบ่งปันสิ่งของและการเห็นอกเห็นใจแสดงออกมาในรูปของการช่วยเหลือและปลอบโยนเด็กปฐมวัยเมื่ออายุเข้า 4 ปี จะเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนได้นานขึ้นถ้าเด็กมีโอกาสได้เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ยิ่งเด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้มากเท่าใดเด็กก็จะเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนได้มากขึ้นเท่านั้น ช่วงอายุ 5 ปี เด็กมีความพอใจที่จะเล่นคนเดียวเป็นเวลานานๆชอบเล่นกับเพื่อนชอบเล่นแข่งขันและมีการร่วมทีมกันในการแข่งขันต้องให้ผู้อื่นช่วยตัดสิน

1.5 แนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช. 2537: 31 - 36) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมพฤติกรรมชอบสังคมให้กับเด็กไว้ดังนี้

1. การปรับพฤติกรรมของเด็กต้องให้เด็กค่อยๆปรับพฤติกรรมทีละน้อยด้วยการเสริมแ เช่น ให้การเสริมแรงเวลาที่เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือเมื่อเด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ
2. การพัฒนาพฤติกรรมโดยให้ตัวแบบที่ดีการให้เด็กเห็นตัวอย่างที่ดีจะช่วยให้เด็กเลียนแบบตามเด็กมักจะชอบเลียนแบบผู้ที่เด็กชื่นชม เช่น พ่อ แม่ ครู ญาติพี่น้อง นักกีฬา นักร้อง ตัวละครในนิทานและผู้มีชื่อเสียง
3. การให้สัญญาเตือนพฤติกรรมโดยการแสดงออกด้วยวาจาหรือ อท่าทางว่าเด็กควรทำหรือไม่ด้วยคำพูดหรือการพยักหน้าเป็นการให้สัญญาเตือนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมก่อนที่เด็กจะทำอะไรลงไปจะดีกว่าการติเตียนเมื่อเด็กทำอะไรผิดลงไปแล้ว

สุขุมาล เกษมสุข (2547: 82 - 83) ได้กล่าวถึงแนวทางในการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้เด็กว่าความสัมพันธ์อันอบอุ่นของคนในครอบครัวและการเรียนรู้จากประสบการณ์ทางสังคมกับบุคคลต่างๆนอกครอบครัวและจากสถานการณ์สิ่งแวดล้อมอื่นๆจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคมที่ดีการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็กทำได้ดังนี้

1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีความรัก ความเมตตาต่อกัน เข้าใจกันมีน้ำใจต่อกันช่วยเหลือกันบิดามารดาต้องเป็นตัวอย่างของลูกและเป็นผู้สร้างบรรยากาศที่ดีดังกล่าวนในหมู่สมาชิกของครอบครัวจะช่วยให้เด็กเรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

2. ฝึกมารยาททางสังคมให้แก่เด็ก เช่น การไหว้ การทำความเคารพผู้ใหญ่ การเป็นคนยิ้มแย้มแจ่มใส การรู้จักขอบคุณ ขอโทษ การมีมารยาทในการรับประทานอาหาร การใช้คำพูด การรู้จักรอคอยเข้าแถว การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การมีมารยาทที่ดีจะช่วยให้เด็กสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น

3. ปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีเพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขเช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย การให้ความร่วมมือ การให้เกียรติผู้อื่น การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย เป็นต้น

4. ให้โอกาสเด็กได้มีประสบการณ์ทางสังคมกับบุคคลอื่นๆ เช่น ให้เด็กได้เล่นได้คบหากับเพื่อนๆในละแวกบ้านทั้งเพื่อนเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศพาลูกไปเข้าสังคมของผู้ใหญ่บ้างทั้งในหมู่เครือญาติและเพื่อนๆของบิดามารดาโดยบิดามารดาจะคอยดูแลและแนะนำให้ลูกรู้จักเลือกคบเพื่อนที่ดีรู้จักการวางตัวการสมาคมและการสร้างมิตรภาพกับบุคคลในระดับต่างๆ

จากแนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมดังกล่าว ครอบครัวและครูคือสิ่งสำคัญในการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมเป็นแบบอย่างที่ดีทางพฤติกรรมให้แก่เด็กปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีอย่างต่อเนื่องเมื่อพบพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กค่อยๆปรับลดพฤติกรรมโดยการเสริมแรงหรือส่งสัญญาณเตือนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมก่อนที่เด็กจะทำ หากมีการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมและปรับลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อย่างต่อเนื่องจะช่วยลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่อสังคมและยังเกิดผลดีต่อตัวเด็ก ครอบครัว และบุคคลอื่นในสังคมด้วย

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

งานวิจัยต่างประเทศ

วูด (Wood. 1977: 4837) ทำการศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นที่ยอมรับของสังคมกับการมีอำนาจในสังคมของนักเรียนอนุบาลโดยใช้เด็กในโรงเรียนเอกชนจำนวน 25 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างประชากรแยกเป็นเด็กชาย 15 คนและเด็กหญิง 10 คน ที่ใช้ภาษาพูดเดียวกันและเป็นคนระดับกลางเหมือนกันการเก็บรวบรวมข้อมูลแยกเป็น 2 ส่วน คือ การมีอำนาจในสังคมได้จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กแต่ละคนในช่วงที่เด็กเลือกทำกิจกรรมด้วยตนเองรวมเวลาที่สังเกตคนละ 120 นาที ส่วนพฤติกรรมการเป็นที่ยอมรับในสังคมคือการเป็นผู้นำและผู้ตามในกลุ่มเพื่อนการแสดงความคิดเห็นต่อเพื่อนและการแสดงออกที่ ใจรักและเป็นศรัทธากับผู้ใหญ่ ส่วนพฤติกรรมที่ไม่มีความสัมพันธ์กันคือการประจบผู้ใหญ่เพื่อให้เป็นที่ยอมรับการใช้ผู้ใหญ่ให้เกิดอำนาจและการแข่งขันกับกลุ่มเพื่อน

ซาโลเม (Salome. 1979: 1349) ได้วิจัยถึงความแตกต่างของปฏิสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย ระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชายในแง่ของ 1) วิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่ม 2) วิธีที่ใช้ในการรวมกับเด็กอื่นเป็นกลุ่มและ 3) การมีส่วนร่วมเล่นในกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 4 - 5 ปี จำนวน 30 คน เป็นชายและหญิงเท่ากันจากการสังเกตพฤติกรรมในขณะที่เด็กเล่นกับกลุ่มเพื่อนครั้งละ 10 นาที โดยสังเกตเด็กทีละคนรวมเวลาที่สังเกตคนละ 70 นาที ตลอดเวลา 5 สัปดาห์ ขณะสังเกตจะบันทึกเสียงแล้วนำไปวิเคราะห์พฤติกรรมผลการวิจัยพบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชายในด้านต่อไปนี้ คือ 1) วิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่ม 2) วิธีการรวมกับเด็กอื่นเป็นกลุ่ม 3) การมีส่วนร่วมเล่นในกลุ่ม

บาร์ – ทาล และคนอื่นๆ (Bar - Tal; other. 1982: 396 - 402) ได้ทำการศึกษาเชิงสังเกตกับพฤติกรรมความช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยจำนวน 156 คน ที่มีอายุระหว่าง 1 - 3 ปี เด็กแต่ละคนได้รับการสังเกต 3 ครั้งๆละ 10 นาที ในระหว่างกิจกรรมการเล่นอิสระในการสังเกตผู้สังเกตได้ลงรหัสพฤติกรรมความช่วยเหลือแต่ละอย่างที่เด็กแสดงออกมาไม่ว่าพฤติกรรมความช่วยเหลือจะเป็นพฤติกรรมที่เด็กได้แสดงออกมาจริง ๆ หรือแสดงออกมาในการเล่นแบบสร้างจินตนาการผลการวิจัยพบว่าโดยทั่วไปแล้วพฤติกรรมความช่วยเหลือของเด็กไม่เพิ่มขึ้นตามอายุแต่เด็กจะแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือในสถานการณ์ที่เป็นการเล่นแบบสร้างจินตนาการน้อยลงและแสดงพฤติกรรมความช่วยเหลือจริง ๆ ออกมามากขึ้นและเด็กช่วยเหลือเพื่อนด้วยการปลอมใจในสถานการณ์จริง ๆ มากขึ้นแต่ช่วยเหลือด้วยการให้สิ่งของแก่เพื่อนในสถานการณ์จริงน้อยลงเมื่ออายุมาก

บลาล็อค (Blalock. 1984: 172) ได้ศึกษาสังเกตเด็กอนุบาล 2 นักเรียนจำนวน 36 คน ในขณะที่เด็กกำลังอย่างเล่นอิสระและใส่รหัสพฤติกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์โดยใช้รหัสพฤติกรรมเด็ก (Child Behavior Code) ครูผู้สอนเป็นผู้ตอบแบบสอบถามและทำนายสถานภาพในเด็กแต่ละคนผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงสหสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนการยอมรับทางสังคมมิติ (Socio Metric) ของเด็กกับการทำนายการยอมรับเพื่อนที่ถูกทำนายและเด็กที่มีผลกระทบทางสังคมมิติ (Socio Metric) สูงตอบคำถามปลายเปิดน้อยและแสดงความรักและความรู้สึกทางคำพูดกับเพื่อนน้อย

งานวิจัยในประเทศ

ณัฐพร พงษ์สิงห์ (2539: บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผนกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งอย่างอิสระกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอนุบาล 2 อายุ 5 - 6 ปีจำนวน 30 คน โดยกลุ่มทดลองจะได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผนกลุ่มควบคุมได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกอย่างอิสระผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งอิสระแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิริรัตน์ ชูชีพ (2544: 37) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์และหลังจากจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ในสัปดาห์ที่ 1 หลังจัดประสบการณ์เคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ใน 1 สัปดาห์ เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมชอบสังคมเพิ่มขึ้นจากก่อนจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วีระพงศ์ บุญประจักษ์ (2545: 50) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยพบว่าเด็กปฐมวัยก่อนการจัดประสบการณ์และระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยในแต่ละช่วงสัปดาห์ที่มีพฤติกรรมทางสังคมโดยเด็กต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์พบว่าจะแนบพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เพิ่มขึ้นเมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้านได้แก่ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันความเห็นอกเห็นใจช่วยเหลือและแบ่งปันพบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมทั้ง 3 ด้านมีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์แบบคะแนนรวม

อริสา โสคำภา (2551: 65) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์พบว่าในแต่ละช่วงสัปดาห์เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมเพิ่มขึ้นจากก่อนจัดกิจกรรมเล่นนิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลองโดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่าพฤติกรรมทางสังคมของเด็กทั้งด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม การเห็นอกเห็นใจการช่วยเหลือแบ่งปันเกิดขึ้นในขณะที่เด็กได้เล่นร่วมกับเพื่อน ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เด็กจะรับรู้ความรู้สึก ความต้องการของผู้อื่น เข้าใจและใส่ใจความรู้สึกของเด็กคนอื่นมากยิ่งขึ้นเป็นการปรับตัวของเด็กเพื่อเข้าสู่สังคม

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

2.1 ความหมายของการจัดประสบการณ์

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536: 58) ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์ไว้ว่า การจัดประสบการณ์ หมายถึง การจัดกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ และการจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนให้กับเด็กปฐมวัยโดยให้ได้รับประสบการณ์ตรงจากการเล่น การลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีและเพื่อส่งเสริมพัฒนาการให้ครบทุกด้านทั้งทางร่างกาย จิตใจอารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยมีผู้มุ่งจะให้อ่านเขียนได้ ดังเช่นในระดับประถมศึกษาแต่เป็นการปูพื้นหรือพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ เช่น ทักษะในการสังเกตโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า

สิริมา ภิญโญนนตพงษ์ (2538: 13) ได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยมีหลายลักษณะคือ สิ่งที่เกิดขึ้นในโรงเรียนเนื่องจากความต้องการของเด็กมวลประสบการณ์ทั้งหมดของเด็กในโรงเรียนแผนสำหรับการสอนงานวิชาการต่างๆโปรแกรมการศึกษา

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2540: 49) กล่าวว่าการจัดประสบการณ์หมายถึงการจัดประสบการณ์ที่เด็กปฐมวัยควรได้รับมีการกำหนดจุดประสงค์การดเนินกิจกรรมโดยเน้นที่เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ และในการดำเนินกิจกรรมผู้สอนควรคำนึงถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและเด็ก เด็กกับเด็ก การจัดหาสื่ออุปกรณ์ให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเหมาะสมกับวัยโดยคำนึงถึงความครอบคลุมของการพัฒนาด้านร่างกายอารมณ์สังคมและสติปัญญา นงเยาว์ คลีกคล้าย (2543: 19) กล่าวว่าการจัดประสบการณ์หมายถึงการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาทางด้านร่างกายอารมณ์จิตใจสังคมและสติปัญญาในรูปแบบของการบูรณาการเนื้อหาวิชาต่างๆ

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2550: 48) กล่าวว่าการจัดประสบการณ์เป็นการจัดการศึกษาแบบบูรณาการโดยผ่านการเล่นแบบเล่นปนเรียนด้วยการให้ครูสอดแทรกความรู้ในขณะที่เด็กเล่น เบญจมาศ วิไล (2544: 20) กล่าวว่าการจัดประสบการณ์หมายถึงการจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนสื่อและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆโดยให้เด็กมีส่วนร่วมในการกระทำและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์สังคมสติปัญญาได้อย่างเหมาะสมตามวัยพร้อมที่จะเรียนรู้ในระดับต่อไป

2.2 หลักการจัดประสบการณ์

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2540: 23 - 24) ได้กำหนดหลักการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กไว้ดังนี้

กิจกรรมที่จัดควรคำนึงถึงตัวเด็กเป็นสำคัญเด็กแต่ละคนมีความสนใจแตกต่างกันออกไป จึงควรจัดให้มีกิจกรรมหลายประเภทที่เหมาะสมกับวัยตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็ก เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสและความสามารถกิจกรรมที่จัดควรมีทั้งกิจกรรมที่ให้เด็กทำเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่และควรมีความสมดุลคือให้มีทั้งกิจกรรมในห้องเรียนและนอกห้องเรียน กิจกรรมที่ต้องเคลื่อนไหวและสงบกิจกรรมที่เด็กริเริ่มและครูริเริ่ม

เวลาในการจัดกิจกรรมควรเหมาะสมกับวัยมีการยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็กเช่น

- วัย 3 ขวบมีช่วงความสนใจสั้นประมาณ 8 นาที
- วัย 4 ขวบมีช่วงความสนใจอยู่ประมาณ 12 นาที
- วัย 5 ขวบมีช่วงความสนใจอยู่ประมาณ 15 นาที

กิจกรรมที่จัดควรเน้นให้มีสื่อของจริงให้เด็กได้มีโอกาสสังเกตสำรวจค้นคว้า ทดลอง แก้ปัญหาด้วยตนเองมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับเด็กคนอื่นๆและผู้ใหญ่หน่วยศึกษานิเทศก์

กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 34 - 35) ได้กำหนดแนวทางการจัดประสบการณ์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546 ไว้ดังนี้

1. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการคือเหมาะสมกับอายุวุฒิภาวะและระดับพัฒนาการเพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ
 2. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้คือเด็กได้ลงมือกระทำเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เคลื่อนไหวสำรวจเล่นสังเกตสืบค้นทดลองและคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง
 3. จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการคือบูรณาการทั้งทักษะและสาระการเรียนรู้
 4. จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิดวางแผนตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิดโดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวกและเรียนรู้ร่วมกับเด็ก
 5. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน
 6. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก
 7. จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวันตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
 8. จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้
 9. ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดประสบการณ์ทั้งการวางแผนการสนับสนุนสื่อการสอนการเข้าร่วมกิจกรรมและการประเมินพัฒนาการ
 10. จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคลนำมาได้รตรงและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน
- สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร (2540: 16 - 17) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ไว้ว่ามีวิธีดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียนเป็นการเตรียมเด็กให้พร้อมและกระตุ้นให้เด็กสนใจที่จะร่วมกิจกรรมต่อไปกิจกรรมที่ใช้อาจเป็นการร้องเพลงคำคล้องจองปริศนาคำทายทายไขขลุ่ย ซึ่งจะใช้เวลาสั้นๆ

2. ชี้นำสอนเป็นการจัดกิจกรรมที่ต้องการให้เด็กได้รับความรู้และประสบการณ์ด้วยกิจกรรมหลายรูปแบบ เช่น

- 2.1 การสนทนาซักถามอภิปรายเป็นการพูดคุยซักถามระหว่างครูกับเด็กหรือเด็กกับเด็กซึ่งสื่อที่ใช้อาจเป็นของจริงของจำลองรูปภาพสถานการณ์จำลอง

2.2 การเล่านิทานครูจะเล่านิทานที่เกี่ยวกับเรื่องราวที่ครูต้องการให้เด็กเข้าใจหรือให้ปฏิบัติตามส่วนมากจะเป็นการปลูกฝังหรือการสอนในเรื่องที่เป็นนามธรรมวิธีการนี้จะช่วยให้เด็กเข้าใจได้ดีขึ้นเพราะเด็กวัยนี้จะชอบฟังนิทานและชอบเลียนแบบตัวละครในนิทานในการเล่านิทานอาจใช้รูปภาพหุ่นหรือส่วนต่างๆของร่างกายประกอบ

2.3 การสาธิตการปฏิบัติทดลองเป็นการสอนที่ทำให้เด็กได้สัมผัสประสบการณ์ตรงเพราะได้ทดลองปฏิบัติด้วยตนเองได้สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่ตนเองทดลองเป็นการฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาและส่งเสริมให้เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

2.4 การจัดทัศนศึกษาเป็นการสอนที่让孩子ได้รับประสบการณ์ตรงอีกรูปแบบหนึ่งอาจเป็นการพาเด็กไปเรียนนอกห้องเรียนรอบบริเวณโรงเรียนแต่ครูจะต้องดูแลเอาใจใส่ในเรื่องความปลอดภัย

2.5 การประกอบอาหารในบางหน่วยงานที่สอนเกี่ยวกับผักผลไม้เนื้อสัตว์ต่างๆครูอาจให้เด็กมีส่วนร่วมในการประกอบอาหารทั้งนี้เด็กจะได้รับประสบการณ์การสังเกตการเปลี่ยนแปลงของอาหารดิบ สุก รับประทานและกลิ่นของอาหารเรียนรู้ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสต่างๆและเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. สรุปบทเรียนเป็นการสรุปสิ่งต่างๆที่เรียนไปทั้งหมดให้เด็กได้เข้าใจยิ่งขึ้นซึ่งครูอาจใช้คำถามเพลงคำคล้องจองเกม ฯลฯ ในการสรุปเรื่องราว

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2550: 44 - 45) ได้กล่าวว่าหลักสูตรเป็นแผนการจัดการเรียนการสอนที่แสดงให้เห็นถึงจุดประสงค์สาระหลักสูตรวิธีการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลซึ่งหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2546 ของกระทรวงศึกษาธิการก็มีลักษณะเช่นกันกล่าวคือกำหนดจุดประสงค์สาระหลักสูตรและการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กซึ่งเน้นตารางกิจกรรมประจำวันที่เด็กต้องได้ปฏิบัติ 6 กิจกรรมทุกวันประกอบด้วยกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์กิจกรรมวงกลมหรือกิจกรรมเสริมประสบการณ์กิจกรรมกลางแจ้งกิจกรรมเสรีและเกมการศึกษา

สรุปได้ว่า หลักการจัดประสบการณ์ควรคำนึงถึงตัวเด็กเป็นสำคัญซึ่งเด็กแต่ละคนมีความสนใจแตกต่างกันออกไปจึงควรจัดให้มีกิจกรรมหลายประเภท เหมาะสมกับวัยมีความยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของเด็กเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง มีเวลาในการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมตามช่วงความสนใจของเด็กในแต่ละช่วงอายุ การจัดประสบการณ์ต้องเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

2.3 ประเภทของกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 34 - 35) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546 ไว้ว่า กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปีสามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้หลายรูปแบบเป็นการช่วยให้ทั้งผู้สอนและเด็กทราบว่าแต่ละวันจะทำกิจกรรมอะไรเมื่อใดและอย่างไรการจัดกิจกรรมประจำวันมีหลักการจัดและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวันดังนี้

1. หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน

1.1 กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน

1.2 กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที

1.3 กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรีเช่นการเล่นตามมุมการเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40-60 นาที

1.4 กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมในห้องและนอกห้องกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กกิจกรรมที่เป็นรายบุคคลกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่มและผู้สอนเป็นผู้ริเริ่มและกิจกรรมที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลังจัดให้ครบทุกประเภททั้งนี้กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรจัดสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออกกำลังมากนักเพื่อเด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

2. ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน การเลือกกิจกรรมที่จะนำมาจัดในแต่ละวันต้องให้ครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

2.1 การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อใหญ่ การเคลื่อนไหวและความคล่องแคล่วในการใช้วัยวะต่างๆจึงควรจัดกิจกรรมโดยให้เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้งเล่นเครื่องเล่นสนามเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรี

2.2 การพัฒนากล้ามเนื้อเล็กเพื่อให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตาจึงควรจัดกิจกรรมโดยให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นสัมผัส เล่นเกม ต่อภาพ ฝึกช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย หยิบจับชิ้นส่วน ใช้อุปกรณ์ศิลปะ เช่น สีเทียน กรรไกร พู่กันดินเหนียว ฯลฯ

2.3 การพัฒนาอารมณ์จิตใจและปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมเพื่อให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่นมีความเชื่อมั่นกล้าแสดงออกมีวินัยในตนเองรับผิดชอบข้อสัตย์ประหยัดเมตตา กรุณาเอื้อเฟื้อแบ่งปันมีมารยาทและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือจึงควรจัดกิจกรรมต่างๆ ผ่านการเล่นให้เด็กได้มีโอกาสตัดสินใจเลือกได้รับการตอบสนองตามความต้องการ ได้ฝึกปฏิบัติโดยสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมตลอดเวลาที่โอกาสเอื้ออำนวย

2.4 การพัฒนาสังคมนิสัยเพื่อให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดีแสดงออกอย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขช่วยเหลือตนเองในการทำกิจวัตรประจำวันมีนิสัยรักการทำงานรู้จักระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นจึงควรจัดให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ เช่น รับประทานอาหาร พักผ่อน นอนหลับ ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นปฏิบัติตามกฎกติกาข้อตกลงของส่วนรวม เก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ ฯลฯ

2.5 การพัฒนาการคิดเพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดรวบยอดสังเกตจำแนก

เปรียบเทียบจัดหมวดหมู่เรียงลำดับเหตุการณ์แก้ปัญหาจึงควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้สนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็กค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆทดลองศึกษานอกสถานที่ประกอบอาหารหรือจัดให้เด็กได้เล่นเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับวัยอย่างหลากหลายฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและในการทำกิจกรรมทั้งที่เป็นกลุ่มย่อยกลุ่มใหญ่หรือรายบุคคล

2.6 การพัฒนาภาษาเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสใช้ภาษาสื่อสารถ่ายทอดความรู้สึก

ความนึกคิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆที่เด็กมีประสบการณ์จึงควรจัดกิจกรรมทางภาษาให้มีความหลากหลายในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้มุ่งปลูกฝังให้เด็กรักการอ่านและบุคลากรที่แวดล้อมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษาทั้งนี้ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมทางภาษาที่เหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ

2.7 การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดริเริ่ม

สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและเห็นความสวยงามของสิ่งต่างๆรอบตัวโดยใช้กิจกรรมศิลปะและดนตรีเป็นสื่อใช้การเคลื่อนไหวและจังหวะตามจินตนาการให้ประดิษฐ์สิ่งต่างๆอย่างอิสระตามความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กเล่นบทบาทสมมติในมุมเล่นต่างๆเล่นน้ำเล่นทรายเล่นก่อสร้างสิ่งต่างๆ เช่น แท่งไม้รูปทรงต่างๆ ฯลฯ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2528: 41 - 42) ได้จัดทำตารางกิจกรรมประจำวันโดยแยกกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. กิจกรรมที่ต้องออกกำลังหรือสำรวจจิตใจมุ่งความสนใจไปยังคำพูดของครูหรือเพื่อนซึ่งได้แก่การเคลื่อนไหวและกิจกรรมกลุ่มโดยใช้เวลาไม่ควรเกิน 20 นาที

2. กิจกรรมที่เด็กทำเสรีเช่นการเล่นตามมุมต่างๆในห้องหรือเล่นกลางแจ้งกิจกรรมประเภทนี้เด็กจะทำความสนุกสนานเพลิดเพลินแม้จะใช้เวลานานขึ้นก็ไม่เบื่อหน่ายโดยทั่วไปมักจัดอยู่ในช่วงเวลา 30 - 40 นาที

3. กิจกรรมเล่นที่มีกติกาได้แก่เกมการศึกษาเวลาที่กำหนดให้จะอยู่ระหว่างประเภทที่ 1 และ 2 คือประมาณ 20 - 30 นาที

กิจกรรมที่ควรจัดให้เด็กปฐมวัยเป็นประจำทุกวันมีดังนี้

กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะเป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะเพื่อส่งเสริมจินตนาการความคิดสร้างสรรค์เรียนรู้จังหวะและการควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้โดยใช้จังหวะและดนตรีประกอบการเคลื่อนไหวเช่นเสียงเพลงจังหวะเสียงปรบมือเครื่องเคาะจังหวะและอุปกรณ์อื่นๆ

กิจกรรมสร้างสรรค์ (ศิลปะศึกษา) เป็นกิจกรรมที่ช่วยเด็กให้แสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการการรับรู้เกี่ยวกับความงามและควรส่งเสริมกระตุ้นให้เด็กแต่ละคนได้แสดงออกตามความรู้สึกและความสามารถของตนเองโดยใช้ศิลปะเช่นการวาดภาพระบายสีการปั้นการฉีกการตัดปะการพิมพ์การร้อยการประดิษฐ์หรือวิธีการอื่นที่เด็กได้คิดสร้างสรรค์และเหมาะสมกับการพัฒนาการ

กิจกรรมเสริมประสบการณ์หรือกิจกรรมในวงกลมเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ฝึกการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นเป็นกลุ่มทั้งกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อยกิจกรรมที่จัดมุ่งฝึกให้เด็กมีโอกาสฟังพูดสังเกตคิดแก้ปัญหาใช้เหตุผลและฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและเพิ่มพูนทักษะต่างๆด้วยวิธีการที่หลากหลาย

กิจกรรมกลางแจ้งหรือการเล่นกลางแจ้งเป็นกิจกรรมที่เด็กได้มีโอกาสออกไปนอกห้องเรียนไปสู่สนามเด็กเล่นทั้งที่เป็นกลางแจ้งหรือในร่มเพื่อให้เด็กได้ออกกำลังเคลื่อนไหวร่างกายและแสดงออกอย่างอิสระโดยยึดเอาความสนใจและความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นหลัก

เกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกระบวนการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆมีกฎเกณฑ์ง่ายๆเด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสีรูปร่างจำนวนประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ระยะเช่นเกมจับคู่จัดหมวดหมู่เรียงลำดับโดมิโนลือตโตภาพตัดต่อ ฯลฯ

กิจกรรมเสรีหรือการเล่นตามมุมเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เล่นอิสระตามมุมการเล่นหรือมุมประสบการณ์หรือศูนย์การเรียนรู้ที่จัดไว้ในห้องเรียนเช่นมุมบล็อกมุมบ้านมุมร้านค้ามุมหนังสือมุมวิทยาศาสตร์หรือมุมธรรมชาติเป็นต้นมุมต่างๆเหล่านี้เด็กมีโอกาสเลือกเล่นได้อย่างเสรีตามความสนใจและความต้องการของเด็กทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มย่อยกิจกรรมการเล่นแต่ละประเภทจะสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก (กรมวิชาการ. 2540ก: 27 - 44)

จากที่กล่าวมาสรุป ได้ว่า การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องคำนึงถึงความสนใจความต้องการของเด็กเป็นสำคัญ จัดในรูปแบบของกิจกรรมบูรณาการการผ่านการเล่นเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติจริงเกิดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์สังคมและสติปัญญา

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

งานวิจัยต่างประเทศ

ดิกสัน และคนอื่นๆ (สุภัค ไหวหากิจ. 2543: 15 - 18; อ้างอิงจาก Dixon and others. 1997: 3677 - 3771) ได้ศึกษาเด็ก 4 กลุ่มในจำนวน 3 กลุ่ม ที่ได้รับการเล่านิทานให้ฟังหลังการทำกิจกรรมคือฟังนิทานแล้วมีการสนทนาหรือพาศึกษานอกสถานที่หรือแสดงบทบาทเลียนแบบตัวคนอีกกลุ่มหนึ่งฟังนิทานโดยไม่มีกิจกรรมอื่นๆผลการทดลองพบว่าในการฟังนิทานนั้นถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องนั้นไปด้วยจะพัฒนาความคิดต่างๆได้ดีที่สุดแสดงว่าหลังจากเด็กฟังนิทานแล้วถ้าเด็กได้มีการสนทนาเล่าเรื่องได้ไปศึกษานอกสถานที่และได้มีการเลียนแบบตัวละครจะพัฒนาการคิดได้ดีกว่าเด็กที่ได้ฟังนิทานโดยไม่มีกิจกรรมอื่นๆ

ไบรแอนท์ และฮังเกอร์ฟอร์ด (Bryant; & Hungerford. 1977: 44 - 49) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์กลวิธีสอนความคิดรวบยอดและค่านิยมทางสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนอนุบาลโดยทดลองสอนเรื่องสิ่งแวดล้อมและปัญหามลภาวะใช้เวลาทดลองสอน 1 เดือน ผลปรากฏว่านักเรียนอนุบาลสามารถสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับผลสืบเนื่องของสิ่งแวดล้อมและสำนึกในโทษของพลเมืองที่มีต่อสิ่งแวดล้อมและได้อภิปรายเพิ่มเติมว่าข้อค้นพบนี้มีความสำคัญมากเนื่องจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสอนเช่นนี้ในระดับอนุบาลมีน้อยมากและการสอนเช่นนั้นก็มีใช้สิ่งที่กระทำได้ง่าย

งานวิจัยในประเทศ

วัลนา ธงจักร (2544: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริงผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริงในแต่ละสัปดาห์มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์โดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 เพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลา 6 สัปดาห์และเมื่อวิเคราะห์คะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้านพบว่าคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยทั้งสี่ด้านมีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์แบบคะแนนรวมทั้งหมดซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

วีระพงศ์ บุญประจักษ์ (2545: 50) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยพบว่าเด็กปฐมวัยก่อนการจัดประสบการณ์และระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยในแต่ละช่วงสัปดาห์มีพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เพิ่มขึ้นเมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้านได้แก่ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันความเห็นอกเห็นใจช่วยเหลือและแบ่งปันพบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมทั้ง 3 ด้าน มีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์แบบคะแนนรวม

สิริมงคล สุวรรณผา (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์พื้นฐานทางด้านภาษา ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยศึกษากับเด็กนักเรียนชาย - หญิงกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยรามคำแหงหัวหมากบางกะปิกรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่าความสามารถทางด้านภาษาของเด็กปฐมวัยด้านการฟังหลังการจัดประสบการณ์พื้นฐานทางด้านภาษาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และด้านการพูดหลังการจัดประสบการณ์พื้นฐานทางด้านภาษาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กมลรัตน์ กมลสุทธิ (2555: 99) ได้ศึกษาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์ตามแนวมอนเตสซอรีการศึกษาพบว่าทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์ตามแนวมอนเตสซอรีโดยรวมประกอบด้วย ด้านการจำแนกด้านการเรียงลำดับและด้านการนับหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์ตามแนวมอนเตสซอรีมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น

จากเอกสารที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยมีรูปแบบและวิธีการที่หลากหลายสามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้หลายด้านซึ่งครุมีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดและเรียนรู้ด้วยความสุขจากประสบการณ์ที่เด็กสนใจ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

3.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่น

ความสำคัญของการเล่นนั้นมีผู้ศึกษาค้นคว้าได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังนี้

สิทธา จินากุล (2547: 39) กล่าวถึง การเล่น เป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของเด็ก นอกจากความสนุกสนานเพลิดเพลิน ยังทำให้เกิดการเรียนรู้และใช้กำลังที่เหลือให้เกิดประโยชน์ ได้รับประสบการณ์อย่างมีคุณค่าด้วยตนเองและพัฒนาความสามารถรอบด้าน

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2544: 92-93) กล่าวว่า การเล่นยังเป็นการพักผ่อนเพราะขณะที่เด็กเล่นก็ได้ผ่อนคลายความเครียด เพื่อเตรียมเด็กให้เรียนรู้หน้าที่ของตนเองในอนาคต

รูดอล์ฟ (Rudolp. 1984; อ้างอิงจาก พิชนี สุวรรณชัย . 2543: 22) กล่าวว่า การเล่น เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการ และการเล่นนี้มีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผล
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยง
3. การเล่นเป็นการนำเด็กไปสู่ภาวะความสมดุลทางอารมณ์

เพียเจท์ (เยาพา เดชะคุปต์. 2545: 12; อ้างอิงจาก Piaget. n.d.) ได้กล่าวเอาไว้ว่า การเล่นจะมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเล่น เด็กสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ เข้ามาในสมองได้ เพียเจท์ได้แบ่งการเล่นไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

เกษลดา มานะจุติ (2529: 2-3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กไว้ว่า ช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาในแง่ต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ช่วยเด็กเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านทดลอง กระบวนการค้นคว้า สำรวจ ใช้กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้งห้า ตา มือ หู จมูก ปาก ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอื่นใดจะสอนได้ดีเท่า

2. ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมเชาว์ปัญญาจากการเล่นของเด็กจะเกิดความคิดริเริ่มแปลกๆ ใหม่ๆ รู้จักใช้สติปัญญาประยุกต์ ปรับปรุง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากอยู่เช่นเดิม หรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยพบเห็นแต่อย่างเดียว

3. ช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัยและปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกันและกัน

4. ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียดหรือสับสนทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อม ในระหว่างที่เด็กเล่น อารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้องใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ผิดหวัง จะได้รับการระบายออก เป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้

5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น จากกิจกรรมการเล่นเด็กจะได้เคลื่อนไหวแขน ขา และอวัยวะทุกส่วนของร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีขึ้น มีทักษะความคล่องแคล่วว่องไว มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้น

หรรษา นิลวิเชียร (2535: 85-86) ได้สรุปคุณค่าของการเล่นได้ดังนี้

1. การเล่น ทำให้เด็กเรียนรู้จากการดัดแปลง คิดยืดหยุ่น เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ใช้ก้านกล้วยมาสมมติเป็นม้า เป็นต้น

2. การเล่น ทำให้เด็กเรียนรู้การรอคอย ฝึกความอดทน ซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัยที่ดีตัว และเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต

3. การเล่นบทบาทต่างๆ ของบุคคลในชุมชน ทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคม ซึ่งจะมีผลทำให้เด็กคิดถึงอนาคตและบทบาทของบุคคลต่างๆ ในสังคม

4. การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้และพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะที่เล่นสมบทบาทผู้อื่น เด็กจะเริ่มเข้าใจว่า คนอื่นรู้สึกอย่างไร เมื่อมีความทุกข์หรือมีความสุข

5. การเล่นสมมติ จะช่วยให้ฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เด็กจะสร้างภาพพจน์เรื่องราวต่างๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะเลียนแบบธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงพูด ตลอดจนการเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ เด็กจะค้นหาวิชาการใหม่ๆ ในการเล่น วัสดุสิ่งของ เด็กจะเป็นใครไปไหน ทำอะไรเป็นความจริงและอะไรเป็นความฝัน

6. การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็กเล็ก มีคุณค่าต่อพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

7. การเล่นช่วยสร้างบรรยากาศของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในขณะที่เด็กเล่นด้วยกัน เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปันการเล่นด้วยกันกับเพื่อน เรียนรู้การระวังรักษาของเล่นกับเพื่อน และการเรียนรู้การเข้าสังคม

สรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจสำคัญในวัยเด็ก ธรรมชาติของเด็กชอบเล่น เพื่อเป็นการตอบสนองทางด้านอารมณ์ จิตใจ ให้เกิดความสนุกสนานและยังเป็นส่วนสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้อื่น รู้จักกฎเกณฑ์การอยู่ร่วมกันในสังคม การเคารพกฎกติกาการอยู่ร่วมกัน การเล่นของเด็กจะเกิดประสบการณ์จากการเรียนรู้ตามธรรมชาติส่งผลให้เด็กอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

3.2 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

การเล่นของเด็กสามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพได้ จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กซึ่งควรจัดประสบการณ์ในการเล่นให้เด็กได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ดังที่ ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (2525: 124) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเล่น ซึ่งสรุปได้ว่า ทฤษฎีการเล่นแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ได้ 2 กลุ่ม คือ ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of play) และทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play)

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก(Classical Theories of play) การเล่นคลาสสิกได้พัฒนาขึ้นช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 แต่เนื่องจากทฤษฎีเหล่านี้ไม่มีข้อมูลสนับสนุนจึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร ทฤษฎีเหล่านี้ ได้แก่

1.1 ทฤษฎีพลังงานที่เหลือใช้ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้พัฒนาโดยคาร์ล กรอสส์ (Karl Gross) ซึ่งได้แนวคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญทางทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันใดแก่ การเล่น แต่ทว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานที่เหลือใช้จากการประกอบภาระงานแล้ว นั่นคืออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) แพทริคพัฒนาทฤษฎีโดยอาศัยแนวความคิดที่ว่าการเล่นนั้น เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ โดยเขากล่าวว่า กิจกรรมการงานปัจจุบันนั้นต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันกันทำให้เกิดความเครียด ซึ่งไม่เหมือนกับสังคมสมัยโบราณซึ่งทำกิจกรรมต่างๆ โดยอาศัยกล้ามเนื้อมัดใหญ่ในชีวิต ได้แก่ การวิ่งกระโดด การปาของ กิจกรรมแบบนี้จึงกลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ แต่ทฤษฎีนี้ไม่ได้อธิบายการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน เพราะถ้าการเล่นนั้นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน แต่เด็กไม่ได้ทำงาน ทำไมเด็กจึงต้องเล่นด้วย

1.3 ทฤษฎีการกระทำซ้ำ (Repetition Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวความคิดมาจากดาร์วิน (Darwin) โดยความเชื่อที่ว่า มนุษย์มีวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวความคิดตัวเอง การเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษของมนุษย์ เช่น การที่เด็กเล่นน้ำนั้นถือว่าการบรรพบุรุษมาจากทะเล การเล่นดิน เล่นทราย ของเด็กนั้นเป็นการแสดงถึงการขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษ เป็นต้น แต่ทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายรูปแบบการเล่นใหม่ๆ ของเด็กตลอดจนการเล่นตุ๊กตา เป็นต้น

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) คาร์ล กรอสส์ ได้กล่าวว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตอนาคต เป็นทักษะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสัตว์บางชนิดที่ จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีจากแนวคิดนี้จึงถือว่าประสบการณ์ในการเล่นนั้นจะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก

2. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ได้แก่

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้นเริ่มจากการสังเกตของฟรอยด์(Freud) ต่อมา โรเบิร์ตวอลเดอร์(Robert Walder) ได้นำข้อสังเกตของฟรอยด์มารวมเข้าด้วยกันและอีริกเอริกสัน (Erik Erikson) ได้นำทฤษฎีนี้มาปรับปรุงดังนี้

ฟรอยด์ กล่าวถึงการเล่น เกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ เช่น การเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ แข่งรถ พยาบาล ฯลฯ เพื่อแสดงความต้องการที่จะทำให้ตนเองมีความพอใจ

วอลเดอร์ ได้เสนอแนะแนวคิดอีกแบบหนึ่งของการเล่นว่าเป็นประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจอย่างซ้ำๆ เช่น เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจเขาไม่สามารถที่จะลดมันได้หมดทันทีในเวลานั้น แต่เขาต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกเพื่อลดความเข้มข้นของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้น

อิริคสัน ได้อธิบายการเล่นของเด็กว่า เป็นการพัฒนาตามขั้นตอน เขาแบ่ง
การพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตัวเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยที่
ศูนย์กลางการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวเด็กเอง

ขั้นตอนที่ 2 การเล่นในโลกเล็กๆ ของเด็กเอง คือเด็กจะเล่นของเล่นและวัตถุ
ต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวเด็ก

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นในสังคม การเล่นขั้นนี้จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุระดับที่จะเข้า
สถานศึกษา เด็กจะเริ่มเล่นกับบุคคลอื่น

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ได้มีนักการศึกษาได้ให้ความเห็นไว้ดังนี้

เพียเจท์ (Piaget) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กว่าการเล่นเป็นสิ่ง
ที่สำคัญในการพัฒนาสติปัญญาให้แก่เด็กและการเล่นจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทาง
สติปัญญา ตั้งแต่วัยทารกถึงวัยเด็กตอนปลาย

ซัทตัน - สมิทส์ (Sutton - Smith) และเอลลิส (Ellis) กล่าวถึง ทฤษฎีการ
เรียนรู้ว่าการเล่นเป็นการเรียนรู้ การเล่นมีพัฒนาการเกิดขึ้นด้วยกระบวนการเดียวกับการเรียนรู้ คือ
การเล่นเกิดขึ้นในสภาพที่ผู้เล่นนั้นมีโอกาสสนองตอบต่อสิ่งเร้าต่างๆ และถ้าการสนองตอบได้รับการ
ส่งเสริมหรือสนับสนุนมากเท่าใดความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองก็จะยิ่งแน่นแฟ้นมากขึ้น
เท่านั้น การเล่นเป็นการเรียนตามหลักเชื่อมโยง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมี

2.2.1 สิ่งเร้าในสิ่งแวดล้อม คุณสมบัติของสิ่งเร้าที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และ
ดึงดูดใจผู้เล่น ความซับซ้อนที่ท้าทายให้เกิดความสงสัยใคร่รู้และความไม่ตรงกันหรือขัดแย้งกันของ
ข้อมูลที่สิ่งเร้าก่อให้เกิดปัญหาท้าทายขึ้นมา

2.2.2 โอกาสที่ผู้เล่นกระทำบ่อยๆ การที่รับรู้และได้รับการส่งเสริมสนับสนุน
พฤติกรรมที่ถูกต้องเป็นที่พอใจ (ประภาพรรณ สุวรรณสุข. 2545: 124-127)

สรุป จากแนวคิดของนักการศึกษาที่กล่าวถึงทฤษฎีและแนวคิดการเล่น พบว่า
การเล่นเกิดขึ้นตั้งแต่เด็กแรกเกิดจนนำไปสู่การเล่นในระดับสังคม การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้
ของเด็กที่ทำให้เด็กพึงพอใจ ทั้งนี้ควรคำนึงถึงระดับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัยในการเล่นประเภท
ต่างๆ ให้เหมาะสมกับเด็ก

3.3 พัฒนาการทางการเล่นของเด็กปฐมวัย

มิลลาร์ (นิตยา ประพฤติกิจ. 2542: 102; อ้างอิงจาก Millar. 1968) ได้จัดแบ่งลำดับขั้น
พัฒนาการด้านการเล่นของเด็กเป็น 4 ขั้นคือ

1. การเล่นตามลำพัง (Solitary Play) การเล่นในขั้นนี้เป็นขั้นแรกของเด็กเด็กจะเล่น
ตามลำพังคนเดียว

2. การเล่นเคียงข้างเพื่อน (Parallel Play) ขั้นนี้เด็กจะเล่นข้างๆ เพื่อน แต่ต่างคนต่าง
สนใจเฉพาะกิจกรรมหรือของเล่นของตนเองเท่านั้น

3. การเล่นกับเพื่อน (Associative Play) ขั้นนี้เด็กเริ่มสนใจที่จะเล่นกับผู้อื่นเล่นเป็นกลุ่มอาจมี 2-3 คน และอาจมีการเปลี่ยนกลุ่มเปลี่ยนกิจกรรมกันได้ การเล่นสมมติและการสร้างจินตนาการเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เด็กรู้จักการเล่นกับเพื่อนๆ รู้จักการรอคอยและการเก็บของเข้าที่ ถ้าหากมีครูคอยควบคุมเด็กอาจเลือกเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกัน สำหรับกิจกรรมบางอย่าง เช่น การก่อสร้างด้วยบล็อก สำหรับเด็กผู้ชาย มุมบ้านหรือแต่งตัวสำหรับเด็กผู้หญิง หรืออาจมีทั้งชายหญิง แต่เด็กบางคนชอบบังคับผู้อื่นจนเพื่อนๆ ทนไม่ได้ต้องออกจากการเล่น แสดงว่าเด็กคนนั้นไม่พร้อมที่จะเล่นกับเพื่อนๆ

4. การเล่นแบบร่วมมือ (Cooperative Play) เด็กวัย 5 ขวบ สามารถเล่นแบบร่วมมือกันเป็นกลุ่มๆ ซึ่งอาจมี 2-5 คน แต่อาจมีเด็กอายุ 4 ขวบ ที่สามารถเล่นร่วมมือกับเพื่อนได้ดี แต่เพียเจต์ (Piaget) เชื่อว่าการเล่นขั้นนี้จะปรากฏก็ต่อเมื่อเด็กอายุได้ 7-8 ขวบ ตามปกติแล้วเด็กวัย 5 ขวบ สามารถควบคุมอวัยวะและเคลื่อนไหวได้ค่อนข้างดี

ประภาพรรณ สุวรรณสุขและคณะ (2545: 621-625) ได้สรุปลำดับขั้นพัฒนาการการเล่นของเด็ก สอดคล้องกับพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กดังนี้

1. พัฒนาการทางการเล่นด้านร่างกาย มีลำดับขั้นดังนี้

1.1 ระยะแรก อายุ 0-2 ขวบ เด็กในช่วงวัยนี้จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการมองหรือการจ้องมอง พัฒนาการทางสายตานี้จะเกิดขึ้นควบคู่ไปกับการได้ยินเสียงด้วย ต้องการไขว่คว้าสิ่งของเข้าปาก ขว้างปาสิ่งของ การเคลื่อนไหว แขน ขา เป็นการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ที่พัฒนาก่อนกล้ามเนื้อย่อย

1.2 ระยะที่สอง อายุ 2-7 ขวบ เด็กในช่วงวัยนี้ต้องการการออกกำลังกายเพื่อให้ร่างกายแข็งแรงและเป็นการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อต่างๆ กล้ามเนื้อย่อยจะเริ่มมีพัฒนาการดีขึ้น เช่นเดียวกับกล้ามเนื้อใหญ่ โดยการวิ่ง ปีนป่าย กระโดด คลาน ชอบแสดงออกในการฝึกหัดให้เกิดความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว และการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อต่างๆ ของร่างกายโดยวิธีการเล่น

1.3 ระยะที่สาม อายุ 7-12 ขวบ เด็กที่อยู่ในช่วงวัยนี้ มีพัฒนาการทางความคิดสลับซับซ้อนมากขึ้น เรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเพศหญิงและเพศชาย การเล่นรวมกลุ่มเป็นเพศเดียวกันก็เกิดขึ้น ลักษณะการเล่นจะเล่นเป็นทีม มีกฎเกณฑ์และระเบียบ มีการแข่งขัน เด็กผู้ชายชอบเล่นใช้กำลัง เล่นกลางแจ้ง เด็กผู้หญิงจะเล่นเป็นกลุ่มทั้งในร่มและกลางแจ้ง จุดสนใจเด็กในวัยนี้จะอยู่ที่ของเล่น แต่อยู่ที่การฝึกทักษะการใช้กล้ามเนื้อต่างๆ ให้มีความคล่องแคล่วว่องไว ทรงตัวและการประสานสัมพันธ์กันอยู่ดียิ่งขึ้น

2. พัฒนาการทางการเล่นด้านจิตใจและอารมณ์ การเล่นไม่ได้เป็นการเล่นที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กเพื่อการเรียนรู้เท่านั้น แต่การเล่นจัดเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจและอารมณ์ของเด็กด้วย เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความรู้สึกมั่นคงและอบอุ่นทางอารมณ์ชื่นชมในความสวยงามสามารถสนองตอบความอยากรู้อยากเห็นและมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ลักษณะพัฒนาการทางการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์สามารถแบ่งเป็นลำดับขั้นตามแนวคิดของอิริคสัน (ประภาพรรณ สุวรรณสุข; และคณะ. 2545; Erikson. 1969)

2.1 ระยะเวลาหนึ่งเป็นระยะสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง เด็กวัยแรกเกิดจนถึงขวบปีแรก ลักษณะการแสวงหาความเชื่อมั่นโดยการไขว่คว้าให้สิ่งของมาอยู่ใกล้ตัว จับต้องได้ ใช้ปากดูดเพื่อรับรู้ความรู้สึก จุดสนใจของการเล่นและเครื่องเล่นของเด็กคือร่างกายของเด็กเอง เช่น นิ้วมือ นิ้วเท้า เป็นต้น

2.2 ระยะเวลาสอง เป็นระยะที่ต้องการทำหรือค้นคว้าด้วยตนเอง เด็กวัย 1-3 ขวบ เริ่มเรียนรู้ว่าตนเองมีความสามารถและความต้องการ เด็กเริ่มแสดงออกให้ผู้อื่นเห็นความเป็นตัวของตัวเอง ใช้ความเคลื่อนไหวเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ ใช้กิริยาประกอบคำพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ ระยะเวลาการเล่นมีบทบาทสำคัญเพราะเป็นแนวทางแสดงออกทางอารมณ์ เด็กจะชอบเล่นคนเดียวเพื่อให้รู้จักตนเองให้ดีขึ้น แต่บางครั้งจะรู้สึกสับสนในการพัฒนาอารมณ์ของตน ต้องการพึ่งผู้อื่นด้วย ดังนั้น บางครั้งเด็กจึงแสดงออกถึงความดื้อดึงขัดขืนบ้าง

2.3 ระยะเวลาสาม เป็นระยะมีความริเริ่ม เด็กวัย 4-5 ขวบ ต้องการทราบขอบเขตความสามารถของตนเอง เริ่มแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเองเป็นสมาชิกของครอบครัวสนใจกิจกรรมที่ผู้ใหญ่ทำ เด็กจะช่างซักถามมากที่สุด เพื่อเรียกร้องความสนใจของผู้อื่นและเพื่อให้ได้รับความสัมพันธ์ของตนเองต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม การเล่นจะมีลักษณะเพื่อตนเองมากกว่าส่วนรวม ไม่เล่นแบ่งเพศ ชอบเล่นเป็นหมู่ซึ่งไม่ใหญ่มาก เด็กช่วงนี้จะมีลักษณะพิเศษคือชอบพูดคนเดียว

2.4 ระยะเวลาสี่ เป็นระยะเริ่มรู้จักหน้าที่ รับผิดชอบภาระงาน ความสำเร็จที่ได้รับ เด็กวัย 6-12 ขวบ มีสภาพจิตใจที่อารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องมากที่สุด อยากเป็นผู้ชนะ อยากจะเป็นที่หนึ่งเสมอ ถ้าไม่สำเร็จก็อาจแสดงออกในรูปการวิวาทกับผู้อื่นลักษณะการเล่นจะเป็นการที่เด็กเริ่มรู้จักเล่นกับเพศเดียวกัน ในระยะแรกการเล่นอาจจบลงด้วยต่างคนต่างเลิกต่อมาเด็กมักจะเล่นกับเด็กที่มีอายุมากกว่า เล่นเป็นกลุ่มไม่ชอบเล่นตามลำพัง ซึ่งช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ บทบาทและอิทธิพลของการเล่นช่วงวัยนี้เป็นในรูปของการเรียนรู้สภาพจริง ๆ ของชีวิต

3. พัฒนาการทางการเล่นด้านความรู้ความเข้าใจหรือสติปัญญา โดยเพียเจต์ (Piaget. 1962; อ้างอิงจาก ประภาพรณ สุวรรณ สุข. 2545: 623 - 624) ได้แบ่งพัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้นดังนี้

3.1 ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสรู้สึกและกลไกเคลื่อนไหวต่างๆ ขั้นแรกของการเจริญวัย เด็กไม่สามารถแยกตนเองและสิ่งแวดล้อมออกจากกันได้ เด็กเชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างรวมอยู่ที่ตนเองต้องทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ฉะนั้นเด็กวัยก่อน 4 ขวบ ลักษณะการเล่นจึงเป็นการกระทำกิจกรรมที่เคลื่อนไหวอริยาบท มีการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้มากขึ้นและมีการย่ำซ้ำทวน การกระทำหรือการเล่นบ่อยๆ โดยไม่เบื่อหน่าย

3.2 ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ เมื่อเด็กมีพัฒนาการในด้านสติปัญญาเพิ่มขึ้นตามวุฒิภาวะเด็กมีความสามารถในการตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ใคร่เรียนและความต้องการใช้สมรรถภาพที่มีเพิ่มขึ้นเป็นไปในแนวที่เริ่มรู้จักใช้ความคิด มโนภาพและจินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่น เด็กอายุ 2-7 ขวบ เป็นระยะที่ความคิดด้านสัญลักษณ์ของเด็กพัฒนาขึ้น เด็กจะเอาใจใส่กับการเล่นที่มีการสมมติหรือกำหนดสิ่งเร้าต่างๆ รวมทั้งวัตถุของเล่นและตัวบุคคลให้เป็นตัวแทนของสิ่งต่างๆ ในสภาพที่เป็นจริงในชีวิต

3.3 ขั้นการเล่นสื่อความคิดความเข้าใจ เด็กอายุประมาณ 7 ขวบ การต่อเติมความคิด การเกิดความคิดรวบยอดมากขึ้น จัดหมวดหมู่ประเภทของวัตถุและเหตุการณ์ต่างๆ ได้ มีพัฒนาการด้านภาษามากพอที่จะสื่อความหมายกับบุคคลอื่น ดังนั้นการเล่นส่วนใหญ่ในระยะนี้จึงเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามาเกี่ยวข้องในการเล่น เช่น การเล่นบทบาท แม่ ลูกและหมอ เป็นต้น

4. พัฒนาการทางการเล่นด้านสังคม ลักษณะการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมจะเริ่มตั้งแต่เล่นคนเดียว เล่นใกล้ๆ คนอื่น สนใจการเล่นของผู้อื่นโดยเป็นเพียงส่วนประกอบของการเล่นและร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างมีบทบาทเต็มที่โดยมีพัฒนาการการเล่น คือ ระยะเริ่มแรกเด็กจะถือตัวเองเป็นจุดเด่นเป็นศูนย์กลางของความสำคัญยังไม่สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารกับผู้อื่นได้ เด็กยังต้องการการเรียนรู้ตนเอง ระยะที่สอง อายุ 2 ขวบ ลักษณะการเล่นจะเป็นการเล่นคนเดียว ระยะที่สาม เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่างๆ ได้ว่าแตกต่างหรือเหมือนกัน เริ่มสนใจและต้องการเล่นกับผู้อื่น ก่อนที่เด็กจะสามารถเล่นกับผู้อื่นได้อย่างเต็มที่นั้น ลำดับขั้นของการเล่นจะเป็นไปในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป คือ เมื่อยังไม่รู้จักเล่นด้วยกันก็ได้แต่เล่นคนเดียวใกล้ๆ กับเด็กอื่นก่อน ต่อมาพยายามจะเข้าร่วมเล่นโดยการเล่นเหมือนๆ กับเขา ยอมเป็นผู้ตามเป็นส่วนประกอบที่ทำให้การเล่นของผู้อื่นสมบูรณ์แล้วในที่สุดก็สามารถเล่นด้วยกัน โดยตนเองมีโอกาสนำบ้าง มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นบ้าง เด็กส่วนมากสามารถทำตนเป็นคนหนึ่งของกลุ่มได้สำเร็จเมื่ออายุประมาณ 4 ขวบ

สรุป พัฒนาการทางการเล่นของเด็กเป็นไปตามลำดับขั้นตอนในแต่ละช่วงอายุ เด็กจะเริ่มการเล่นจากที่ตนเองก่อนแล้วพัฒนาไปสู่การเล่นกับบุคคลอื่น นำไปสู่การเล่นเป็นกลุ่มในที่สุด โดยการเล่นช่วยพัฒนาพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญาให้แก่เด็ก

3.4 ความสำคัญของการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

องค์การยูเนสโก (2555: ออนไลน์) ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกอุดมไปด้วยวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ และมีความหลากหลายทางรูปแบบความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกความหลากหลายทางวัฒนธรรมดังกล่าวเกิดจากหลายชุมชนและกลุ่มชาติพันธุ์ประชากรของภูมิภาค กลุ่มเหล่านี้สามารถที่จะรักษาวัฒนธรรมและพัฒนาอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการหยั่งรากลึกแห่งคุณค่าทางสังคม แต่ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกจะกำลังถูกคุกคามด้วยกระบวนการโลกาภิวัตน์ที่เชื่อมโยงเข้าสู่ชนบท ภัยคุกคามเหล่านี้ก่อให้เกิดอันตรายกับมรดกทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติที่มีความเปราะบางและส่วนใหญ่มรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ถูกส่งต่อด้วยวาจาถ้ามรดกทางวัฒนธรรมดังกล่าวไม่ได้ถูกถ่ายทอดในเวลาที่เหมาะสม มนุษยชาติจะเผชิญกับการสูญเสียความรู้แบบดั้งเดิมที่ทรงคุณค่าและการเล่นที่เฉพาะเจาะจงของแต่ละภูมิภาคไป

3.5 ลักษณะการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

องค์การยูเนสโก (2555: ออนไลน์) เป็นเกมเด็กแบบดั้งเดิมเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่แยกออกไม่ได้จากชีวิตของผู้คนในชุมชนรูปแบบการเล่นมีความหลากหลายเช่นเดียวกับสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ที่ได้ก่อกำเนิดและเติบโตขึ้นมามีการใช้วัสดุที่มีอยู่ตามฤดูกาล รูปแบบของเกมเป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคมและวัฒนธรรมจึงส่งผลต่อการแสดงออกในลักษณะการเล่นและการแสดงทัศนคติ ซึ่งอาจจะสะท้อนให้เห็นในคนที่เล่นเกมเด็กแบบดั้งเดิมมักจะรวมความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมค่านิยมและทักษะที่มีอยู่ในสังคมเฉพาะเจาะจง

เกมสำหรับเด็กได้พัฒนาและมีวิวัฒนาการจากการปรับตัวของสมาชิกในชุมชน ผู้สูงอายุและเด็กรุ่นเก่าจะให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการเล่นความรู้ทางวัฒนธรรมค่านิยมและทักษะที่เกี่ยวข้องกับสังคมส่งต่อไปยังรุ่นน้อง เนื้อหาทางวัฒนธรรมจะถูกฝังอยู่ในเพลงและบทสวด รูปแบบและเนื้อหาของเกมสำหรับเด็กวิธีการเล่นและกระบวนการเล่นที่มีประสิทธิภาพจะนำไปสู่รูปแบบบูรณาการแบบองค์รวมของการศึกษาและการขัดเกลาทางสังคม รูปแบบและเนื้อหาของเกมถูกมองว่าเป็นหลักสูตรเฉพาะที่มีการเล่นเป็นกระบวนการทางธรรมชาติของนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และมีพี่เลี้ยงในชุมชนท้องถิ่นเป็นครู

สรุป การเล่นพื้นบ้านอาเซียนเป็นกิจกรรมการเล่นของสังคม ที่ได้รับการยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อกันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการเคลื่อนไหวกิริยาอาการเป็นส่วนใหญ่ อาจจะมีดนตรีการขับร้องหรือการฟ้อนรำประกอบ การเล่น มีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่างๆผู้เล่นจะเล่นด้วยความสมัครใจไม่ใช่เล่นเพราะถูกบังคับหรือผู้เล่นยึดถือเป็นอาชีพ นอกจากนี้ในการเล่นไม่ต้องสร้างเวลาสำหรับเล่น ไม่มีการสร้างฉากและเครื่องแต่งกายเป็นเฉพาะรวมทั้งไม่มีการแบ่งแยกผู้ดูและผู้เล่นออกจากกันแต่ผู้เล่นจะมีบทบาทเป็นทั้งผู้เล่นและผู้ดูในขณะเดียวกัน

3.6 การเล่นพื้นบ้านอาเซียนแต่ละประเทศ

การเล่นพื้นบ้านอาเซียนเป็นการเล่นพื้นบ้านจากประเทศสมาชิกอาเซียนจากจำนวน 4 ประเทศ ได้แก่ ประเทศไทย ประเทศมาเลเซีย ประเทศกัมพูชาและประเทศลาว ที่มีอาณาเขตติดต่อกันชายแดนติดกับประเทศไทยมีลักษณะเปรียบเสมือนบ้านพี่เมืองน้องกัน ซึ่งการเล่นพื้นบ้านนี้มีบทร้องและไม่มีบทร้องประกอบ มีกฎกติกาการเล่นที่ไม่ซับซ้อน

องค์การยูเนสโก (2555: ออนไลน์) ได้รวบรวมการเล่นพื้นบ้านจากประเทศไทย ประเทศกัมพูชา ประเทศลาวและประเทศมาเลเซียไว้ดังนี้

3.6.1 การเล่นพื้นบ้านมาเลเซีย ได้แก่ อวสาน เล็งกระป๋อง ดอกบัวจะบานเมื่อไหร่ น้ำแข็ง ดิ่งนกกระสา หาดหลาวหรือยาย บอลพิช ปากเป็ด แฮมเบอร์เกอร์ เป๊ปซี่ โคล่า ยิงโบไม้ แท็ก ฝ่าหวด เป็นต้น

ตัวอย่างภาพประกอบการเล่นพื้นบ้านมาเลเซีย



เกมหาหลานหรือยาย



เกมดิ่งนกกระสา



เกมอวสาน



เกมเล็งกระป๋อง

ที่มา: www.unescobkk.org/culture/ich/children-games

เกมหาหลานหรือยาย

วิธีการเล่น

1. ครั้งแรกผู้เล่นจะต้องเลือกที่จะเล่นบทบาทของ 'ยาย' โดยผู้เล่นทุกคนจะล้อมวงกันแล้ว “โอน้อยออก”
2. ใครที่พลิกฝ่ามือหงายหรือคว่ำลงต่างจากเพื่อนจะได้เล่นเป็นยาย หรืออีกทางเลือกหนึ่งผู้เล่นสามารถใช้วิธีการ “นับเท้า” โดยผู้เล่นทุกคนยืนอยู่ในวงกลมและหันเท้าข้างใดข้างหนึ่งเข้าในวงกลม ผู้เล่นคนหนึ่งเลือกหมายเลขที่จะสุ่มตัวอย่างเช่น เลข 10 ผู้เล่นคนอื่นๆ รอบวงจะเริ่มนับนิ้วเท้าไปยังหมายเลข 10 หากชี้ไปที่เท้าของผู้เล่นคนใดให้ผู้เล่นนั้นเล่นบทบาทของ 'หลาน'
3. ผู้เล่นทุกคนยืนเป็นวงกลม ยายปิดตาแล้วยืนอยู่ตรงกลางของผู้เล่นอื่นๆ
4. ผู้เล่นเป็นหลานจับมือกันและเดินไปรอบ ๆ วงกลมในทิศทางตามเข็มนาฬิกา แล้วพูดว่า “ยาย ยาย ค้นหาหลานว่าอยู่ที่ไหน คุณยายต้องแต่งงานกับโอรสของพระราชินี”
5. เมื่อหลานพูดจบยายตอบว่า “หลาน หนีไปไหนไม่ได้หรอก ยายแก่มีพลังตอนนี้จะหาคุณมาแทน”

6. เมื่อยายพูดจบหลานก็จะวิ่งหนีอย่างรวดเร็ว ยายที่ปิดตาต้องพยายามจับหนึ่งในผู้เล่นคนอื่นๆ ให้ได้และต้องระบุว่าหลานที่ถูกจับเป็นใคร โดยหลานสามารถหันเหความสนใจของคุณยายโดยการทำให้เสียงวิ่ง กระตืบเท้า หรือตะโกนชื่อแบบสุ่ม

7. ถ้ายายเดาตัวตนของผู้เล่นที่ถูกจับได้อย่างถูกต้องผู้เล่นที่ถูกจับต้องสลับไปเล่นเป็นยายและเกมจะเริ่มต้นอีกครั้ง

เกมน้ำแข็ง

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นจะต้องเลือกผู้ที่จะเล่นบทบาทของ “ไอซ์แมน” โดยผู้เล่นทุกคนจะล้อมวงกันแล้ว “โอน้อยออก” ใครที่พลิกฝ่ามือหงายหรือคว่ำลงต่างจากเพื่อนจะได้เล่นเป็น “ไอซ์แมน”

2. หลังจากที่ได้เลือก “ไอซ์แมน” แล้ว “ไอซ์แมน” จะนับ “หนึ่ง สอง สาม” เมื่อนับ “สาม” ผู้เล่นอื่น ๆ จะต้องเล่นเป็นน้ำผู้เล่น ที่เป็นน้ำต้องวิ่งไปรอบๆ พื้นที่เกมและพยายามที่จะหลีกเลี่ยงการถูกจับโดย “ไอซ์แมน”

3. หากผู้เล่นเป็นน้ำที่ถูกจับได้โดย “ไอซ์แมน” พวกเขาต้องถูกแช่แข็งขยับไม่ได้ต้องอยู่ในสิ่งที่ตำแหน่งที่พวกเขาอยู่ ถ้าหากผู้เล่นขยับหรือมีการเคลื่อนไหวจะถูกตัดออกจากเกมและต้องเล่นเป็น “ไอซ์แมน” ในรอบต่อไป

4. ผู้เล่นที่เป็นน้ำสามารถช่วยชีวิตเพื่อนร่วมทีมที่ถูกแช่แข็งได้โดยไปสัมผัสตัวเพื่อนร่วมทีมเพื่อให้คนที่ถูกแช่แข็งมีอิสระที่จะเคลื่อนไหวร่างกายและร่วมเล่นเกมได้อีก

5. ถ้า “ไอซ์แมน” สามารถจับผู้เล่นแช่แข็งได้หมดหมด “ไอซ์แมน” เป็นฝ่ายชนะ

6. เมื่อ “ไอซ์แมน” ชนะ “ไอซ์แมน” จะต้องหาคนมาแทนตนเอง โดยนับ “หนึ่ง สอง สาม” แล้วให้ผู้ที่ถูกแช่แข็งทั้งหมดรีบหมอบลงบนพื้นดิน ผู้เล่นที่ถูกแช่แข็งคนไหนหมอบลงพื้นดินช้าที่สุดต้องกลายเป็น “ไอซ์แมน” ในเกมถัดไป

เกมดอกบัวจะบานเมื่อไหร่

วิธีการเล่น

1. หาอาสาสมัครที่จะเป็นดอกบัว 1 คน ผู้เล่นที่เหลือผู้ยืนเป็นวงกลมและจับมือกัน ผู้เล่นเป็นดอกบัวยืนอยู่ตรงกลางของวงกลม

2. ผู้เล่นในวงกลมต้องเดินไปรอบ ๆ ในทิศทางเดียวในขณะที่จับมือ แล้วพูดว่า “ดอกบัว, ดอกบัว, เธอจะเบ่งบานเมื่อไหร่? วันนี้ พรุ่งนี้ วันมะรืน หรืออีกสามวันได้หรือไม่?”

3. ดอกบัวสามารถเลือกคำตอบจากสี่คำตอบเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งได้แก่ 今天 (วันนี้) 明天 (พรุ่งนี้) 后天 (วันมะรืน) หรือ 大后天 (สามวันต่อมา) ถัดจากเลือก “วันนี้” ดอกบัวจะต้องพยายามที่จะสลายมือของผู้เล่นแต่ละคนในวงกลมเพื่อฝ่าออกไป แต่ถ้าดอกบัวตอบ

"พรุ้งนี้", "วันมะรืน" หรือ "สามวันต่อมา" ผู้เล่นที่จับมือกันต้องเดินไปรอบๆ เป็นวงกลมและร้องเพลงอีกครั้ง

4. เกมจะดำเนินต่อไปจนกว่าดอกบัวจะได้ออกจากวงกลมได้สำเร็จ

เกมอวสาน

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นนั่ง (หรือยืน) ต่อๆ กันเป็นวงกลม แล้วยืนแขนออกมาสองข้างไปหาเพื่อน หรือถ้าผู้เล่นมีเพียงสองคนสามารถหันหน้าเข้าหากันก็ได้
2. ผู้เล่นหงายฝ่ามือของตนเองทางด้านซ้ายและคว่ำฝ่ามือของตนเองทางด้านขวาประกบกับมือของเพื่อนทั้งสองข้าง
3. ผู้เล่นทุกคนต้องพูดคำว่า "ตอนจบ นอนผีเสื้อ สำหรับแม่และเด็กผู้ชาย" และทำท่าทางประกอบคำพูดไปด้วยดังนี้
 - ให้ปรบมือของตนเองทั้งสองข้างพร้อมพูดคำว่า "ตอนจบ นอนผีเสื้อ สำหรับแม่และเด็กผู้ชาย"
 - ให้ง้างมือขวาคว่ำบนมือซ้ายของเพื่อน แล้วหงายมือซ้ายให้เพื่อน แล้วปรบฝ่ามือเพื่อนให้ได้อย่างรวดเร็วพร้อมพูดว่า "ตอนจบ นอนผีเสื้อ สำหรับแม่และเด็กผู้ชาย"
 - รอบสุดท้ายให้ผู้เล่นยกมือขึ้นปรบกับมือเพื่อนด้านข้างให้ได้อย่างรวดเร็ว 3 ครั้ง
4. ผู้เล่นต้องทำซ้ำโดยเวลาที่พวกเขาพูดแต่ละคำนี้พวกเขาจะต้องปรบมือของเพื่อนแต่ละคนให้ได้อย่างรวดเร็ว
5. จากนั้นผู้เล่นจะพูดคำว่า "อัสสัม" โดยกำมือเป็นกำปั้นด้วยมือทั้งสองและไขว้แขนของพวกเขาวัดตรงหน้าอกเพื่อให้กำปั้นของพวกเขาสัมผัสไหล่ (อัสสัมเป็นประเภทของอาหารที่มีรสเปรี้ยวได้รับความนิยมในประเทศมาเลเซีย)
6. สุดท้าย ผู้เล่นจะพูดคำว่า "ชีส" จากนั้นผู้เล่นจะต้องคลี่กำปั้นของพวกเขาแล้วทำให้เป็นรูปร่างกรรไกร ฝ่ามือหรือหีนด้วยมือของพวกเขา(คล้ายกับการเป่ายางลบ) โดยผลลัพธ์จะถูกกำหนดโดยฝ่าชนะหีน หีนชนะกรรไกรและกรรไกรตัดฝ่าชนะ

เกมดิงนกกระสา

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นต้องหาใบของต้นปาล์มหรือใบมะพร้าวที่แห้งแข็งแรงและกว้างที่จะนั่งได้
2. ใช้ไม้หรือหินลากเส้นจุดเริ่มต้นกับจุดสิ้นสุดบนทราย หรือใช้เก้าอี้ ต้นไม้เพื่อทำเครื่องหมายเขตพื้นที่เกม โดยผู้เล่นจะต้องกำหนดระยะในการเล่นซึ่งการเล่นส่วนใหญ่มักจะยาวมากหลายเมตร

3. ผู้เล่นจะเล่นเป็นคู่โดยคนหนึ่งจะเป็น “คนขับ” และอีกคนหนึ่งจะเป็น “คนดึง” โดยปกติแล้วผู้เล่นที่มีตัวโตกว่าและมีความแข็งแรงจะดึงในขณะที่ผู้เล่นที่ตัวเล็กกว่าจะเล่นเป็น “คนขับ”

4. แต่ละคู่ต้องอยู่ที่ตำแหน่งจุดเริ่มต้น ผู้เล่นเตรียมพร้อมที่จะดึงและพร้อมนั่งบนทางมะพร้าวหรือใบของต้นปาล์ม

5. เมื่อให้สัญญาณ “หนึ่ง สอง สาม” ผู้เล่นเริ่มที่จะลากเพื่อนร่วมทีมของพวกเขาไปสู่เส้นชัย ถ้าคนขับตกจากใบปาล์มหรือทางมะพร้าว ต้องกลับมายังจุดเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง แต่ละคู่จะต้องเดินทางเป็นเส้นตรงและรีบไปให้ถึงเส้นชัยก็จะเป็นฝ่ายชนะ

เกมเล็งไปที่กระป๋อง

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นควรมีกองกระป๋องเรียงต่อกันเป็นรูปทรงปิรามิดขนาดใหญ่แถวล่างควรจะมีกระป๋อง 7 ใบตามด้วยด้านบน 6 ใบ 5 ใบ 4 ใบ 3 ใบ 2 ใบต่อขึ้นไปจนเหลือกระป๋องด้านบนสุดเพียงใบเดียว

2. จากนั้นผู้เล่นใช้ชอล์กวาดเส้นห่างจากกระป๋องที่ตั้งไว้ประมาณ 20 เมตร

3. ผู้เล่นยืนเรียงกันเป็นแถวยาว จากนั้นหนึ่งในผู้เล่นเดินไปตามแถวแล้วนับผู้เล่นแต่ละคนโดยนับเป็นเลข 1 กับเลข 2 สลับกันไปจนกระทั่งหมดแถว ผู้เล่นแต่ละคนจะได้หมายเลขของตนเอง ผู้ที่ได้หมายเลข 1 อยู่ทีม A ผู้ที่ได้หมายเลข 2 อยู่ทีม B

4. เริ่มเกมแต่ละทีมจะต้องเลือกผู้เล่นที่เป็นตัวแทนของพวกเขาเป็นตัวแทนเป้ายิงจุด

5. ผู้ขว้างบอลยืนอยู่ด้านหลังเส้นที่วาดไว้ โดยมีอีกทีมยืนอยู่ด้านหลังกระป๋อง

6. ผู้ขว้างบอลคนแรก จะขว้างลูกบอลไปยังเป้าหมาย ถ้ากระป๋องล้มเพียง 4 กระป๋อง หรือน้อยกว่านั้น ต้องผลัดให้อีกทีมเล่นแทน

7. ถ้าผู้ขว้างบอลให้กระป๋องล้มมากกว่า 4 กระป๋อง อีกทีมก็จะพยายามค้นหาลูกบอลที่ขว้างมาได้เร็วที่สุด ในขณะเดียวกันผู้ขว้างก็ต้องรีบวิ่งไปที่เป้าหมายแล้วรีบสร้างมันให้เสร็จก่อนที่อีกฝ่ายจะหาบอลเจอ

8. ฝ่ายรับต้องยืนอย่างรอบคอบและพยายามเก็บบอลให้ได้เพราะการขว้างของทีมขว้างบอลแต่ละคนจะถูกตัดสินสิทธิ์ในการสร้างปิรามิดกระป๋องขึ้นมาใหม่

9. ถ้าฝ่ายรับสามารถป้องกันการโยนบอลได้พวกเขาก็จะได้รับคะแนนไป แต่ถ้าฝ่ายโยนบอลสามารถสร้างปิรามิดกระป๋องได้เต็มโดยไม่ถูกเปลี่ยนทีมผู้เล่นก็จะได้คะแนนไปในตอนท้ายของเกมทีมใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

3.6.2 การเล่นพื้นบ้านลาว ได้แก่ เตาคนถือ หม้อครก ซ่อนยางลบ ซ่อนไข่ กระโดดขาเดียว เสือขยำหมู ชีม้า ผ่านโซน เมล็ดข้าวลูลี่ กระโดดไม้ไผ่ ปั่นด้ายด้วยฝ่าหวด เป็นต้น

ตัวอย่างภาพประกอบการเล่นพื้นบ้านลาว



เกมกระโดดขาเดียว



เกมหม้อครก



เกมหมุนกระทะ



เกมซ่อนไข่

ที่มา: www.unescobkk.org/culture/ich/children-games

เกมเตาคนถือหิน

วิธีการเล่น

1. ก่อนเกมจะเริ่มขึ้นผู้เล่นจะต้องเลือกผู้เล่นคนหนึ่งเพื่อที่จะเป็นผู้เตาคนถือหิน ผู้เล่นที่เตาคนถือหินจะขดตัวอยู่บนพื้นดินคว่ำหน้าเพื่อให้แต่ผู้เล่นคนอื่นๆสามารถนำมือข้างหนึ่งของพวกเขาวางบนหลังได้
2. หนึ่งในผู้เล่นจะถือหินขนาดเล็กขว้างไปที่ฝ่ามือของผู้เล่นคนอื่นๆ (ยกเว้นผู้เตา) พร้อมทั้งร้องเพลง "กุ่มกุ่มกุ่มกุ่ม กุ่มกุ่มกุ่มกุ่ม"
3. ผู้เล่นที่ถือหินซ่อนหินไว้ในมือของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง จากนั้นทุกคนกำมือ ผู้เตาหินเงยหน้าขึ้นแล้วเดาว่าหินซ่อนอยู่ที่ใคร ถ้าตอบถูกคนที่ถูกเดาต้องผลัดมาเป็นผู้เตาคนถือหินแทน

เกมกระโดดขาเดียว

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นต้องขีดเส้นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดใหญ่ประมาณ 5 x 10 เมตรบนพื้นดิน ผู้เล่นสามารถวาดด้วยชอล์กใช้ไม้หรือหินลากเส้นหรือเพียงแค่ถอดรองเท้าวางเพื่อกำหนดพื้นที่การเล่นก็ได้
2. ผู้เล่นแต่ละคนอย่างน้อยออกกันใครที่ออกหินถือเป็นผู้ชนะได้เล่นเป็นผู้วิ่งหนี(ทีม A) ส่วนใครที่ออกกระดากับกรรไกรถือเป็นผู้แพ้ให้เป็นผู้ล่า(ทีม B)
3. หนึ่งในผู้เล่นทีม B จะเป็น 'นักล่า' เข้าสู่พื้นที่รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแล้วกระโดดบนขาข้างหนึ่งพยายามที่จะจับหนึ่งในผู้เล่นในทีม A แต่ไม่อนุญาตให้นักล่าวิ่งทั้งสองเท้าบนพื้นดินให้วิ่งเพียงขาเดียวเท่านั้นส่วนผู้ล่าที่เหลือรออยู่ที่รอบเขตการวิ่ง
4. ผู้เล่นในทีมวิ่งหนีต้องวิ่งไปรอบ ๆ พื้นที่เกมพยายามที่จะหลบฝ่ายตรงข้ามไม่ให้ถูกจับได้ ต้องระมัดระวังตลอดเวลาไม่ให้ก้าวออกไปข้างนอกสี่เหลี่ยมผืนผ้า
5. ถ้าผู้วิ่งหนีถูกจับได้จะต้องถูกตัดออกจากเกม แต่ถ้าในระหว่างการเล่นผู้ล่าเท้าแตะพื้นทั้งสองข้างก็ต้องออกจากเกมเช่นกันและจะมีผู้ล่าคนใหม่เข้ามาแทน เกมจะดำเนินต่อไปจนกว่าจะเหลือผู้เล่นเพียงคนเดียว ทีมใดเหลือผู้เล่นคนสุดท้ายเป็นฝ่ายชนะ

เกมหม้อครก

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นต้องมีถุงใส่ดินเตรียมไว้ พร้อมน้ำในแก้วสำหรับเท
2. ผู้เล่นเทดินลงพื้นให้เป็นกอง
3. ผู้เล่นแต่ละคนทำหลุมเล็กตื้นๆ ที่ด้านบนของกองดินโดยใช้ข้อศอกของพวกเขา กดลงไปบนกองดิน
4. ผู้เล่นค่อยๆ เทน้ำลงไปทีละน้อยลงในหลุมบนกองดินพอให้เปียกไม่มากนัก จากนั้นรอให้น้ำซึมลงดินจนเกือบแห้ง
5. ผู้เล่นค่อยๆ นำดินรอบๆ หลุมออกให้เหลือแต่ดินที่เปียกเกาะกันอยู่ ผู้เล่นแต่ละคนก็ได้ได้หม้อของตน ใครที่ทำหม้อได้สวยที่สุดไม่แตกหักถือเป็นผู้ชนะ

เกมเสืย้าหมู

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นต้องอาสาสมัครที่จะเป็นเสืยและหมู ผู้เล่นที่เหลือยืนจับมือเป็นวงกลมจับผู้เล่นเป็นหมูอยู่ในศูนย์กลางของวงกลมในขณะที่เสืยยืนข้างนอกวงกลม
2. ผู้เล่นที่จับมือกันอยู่ เดินไปรอบๆ วงกลมและร้องเพลง "ความสุขความสุข หมูกิน แกลบ หมูกินเพียงเล็กน้อย จากนั้นก็วิ่งหนี เสืยพยายามที่จะจับหมู,"

3. เมื่อเพลงหยุดผู้ที่กำลังยืนอยู่ใกล้ชิดกับหมูลดแขนลงเพื่อช่วยให้หมูวิ่งออกจากวงกลม
4. เสือออกไล่ล่าหมูและพยายามจะจับให้ได้ หมูต้องวิ่งไปรอบๆ พื้นที่ที่อยู่ด้านนอกวงกลมในขณะที่ถูกเสื้อมาไล่ โดยปกติหมูจะวิ่งไม่นานก่อนที่จะกลับไปในวงกลม
5. เมื่อหมูลงกลับเข้าไปข้างในได้อย่างปลอดภัยและเสือกถูกล้ออยู่ข้างนอกหมูถือว่าชนะเกม แต่ถ้าเสือกจับหมูได้ก่อนก็ถือว่าเสือกเป็นฝ่ายชนะ

3.6.3 การเล่นเกมบ้านกัมพูชา ได้แก่ ขโมยเจ้าสาว ตำรวจและโจร ฟุ จำปาจำปี แมวจับหนู ขโมยใบไม้ สามลบหนึ่ง กระโดดขาเดียว โซ่ นกอินทรีจับลูกไก่ โยนลูกขนไก่ กระโดดเชือกด้วยยางวง ขโมยที่หนึ่ง ซื่อแดงโม เป็นต้น

ตัวอย่างภาพประกอบการเล่นเกมบ้านกัมพูชา



เกมตำรวจและโจร



เกมเก็บใบไม้



เกมฟุ



เกมขโมยเจ้าสาว

ที่มา: www.unescobkk.org/culture/ich/children-games

เกมแมวไล่หนู

วิธีการเล่น

1. ก่อนที่เกมจะเริ่ม ผู้เล่นต้องหาอาสาสมัคร 2 คนที่จะเล่นเป็นแมวและหนู แต่ถ้าไม่มีอาสาสมัครผู้เล่นอาจใช้วิธี “โอน้อยออก” และ “เป่ายิงฉุบ” ผู้ชนะจะกลายเป็นแมวและผู้แพ้จะได้เล่นบทบาทเป็นหนู

2. ผู้เล่นที่เหลือทั้งหมดจะต้องยืนจับมือกันเป็นวงกลมขนาดใหญ่โดยผู้เล่นเป็นหนูจะต้องยืนอยู่ตรงกลางในขณะที่แมวยืนอยู่นอกวงกลม

3. แมวต้องพยายามที่จะจับหนูให้ได้โดยพยายามที่จะเข้าไปไล่จับแมวโดยวิ่งเข้าออกในวงกลม

4. แต่หนูจะมีความได้เปรียบกว่าแมว ผู้เล่นที่จับมือเป็นวงกลมจะต้องช่วยให้หนูวิ่งเข้าออกได้สะดวกโดยการยกมือที่ประสานกันขึ้นให้หนูผ่านเข้าออกได้ง่ายเพื่อหนีแมวและใช้มือที่ประสานกันแมวไม่ให้เข้าออกได้โดยง่าย ซึ่งแมวจะต้องพยายามพังแนวมือที่ประสานกันให้ได้เพื่อที่จะไปจับหนู

5. ถ้าแมวไม่สามารถที่จะทำลายวงกลมเพื่อไปจับหนูได้ ผู้เล่นเป็นแมวจะต้องเล่นเป็นแมวอีกครั้งในเกมต่อไป

เกมเก็บใบไม้

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นทุกคนต้องแบ่งออกเป็นสองทีมจำนวนเท่ากัน
2. แต่ละทีมจะยืนเรียงแถวหันหน้าเข้าหากันโดยระยะห่างควรจะมีความเหมาะสม 10 เมตร ระหว่างทั้งสองทีม
3. หนึ่งในอาสาสมัครของผู้เล่นจะเป็นผู้ตัดสิน โดย ในแต่ละเกมผู้ตัดสินจะเรียกคู่ของฝ่ายตรงข้ามแต่ละคนจากทั้งสองทีมเพื่อที่จะมาเล่น ผู้ตัดสินเป็นผู้รับผิดชอบต่อการตัดสินใจเลือกผู้ชนะของแต่ละรอบ
4. ในการเริ่มเล่นเกมแต่ละรอบ ผู้ตัดสินจะเรียกตัวแต่ละทีมไปข้างหน้าทีละ 1 คน ผู้ตัดสินจะวางกิ่งใบไม้ไว้ตรงกลางระหว่าง 2 ทีม เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณ ผู้เล่นทีมใดที่วิ่งมาถึงกิ่งใบไม้เป็นคนแรกและหยิบมันขึ้นมาได้อย่างรวดเร็วแล้ววิ่งกลับไปทีมนั้นของตัวเองจะถือว่าเป็นผู้ชนะในรอบนั้น
5. ถ้าผู้ที่จับกิ่งใบไม้ได้กลับเข้าทีมได้อย่างปลอดภัยพร้อมกับกิ่งใบไม้ในมือถือว่าทีมนั้นเป็นผู้ชนะรอบนั้นไป แต่ถ้าฝ่ายตรงข้ามของพวกเขาสามารถที่จะจับตัวหรือแย่งกิ่งใบไม้ไปได้ให้ฝ่ายนั้นชนะแทน
6. จากนั้นผู้ตัดสินจะเรียกคู่ต่อไปมาแข่งกัน (อาจเป็นใครก็ได้ในทีมโดยไม่ได้ลำดับ) เพื่อเล่นอีกครั้ง

เกมฟุ

วิธีการเล่น

1. ครั้งแรกที่ผู้เล่นจะต้องแบ่งออกเป็นสองทีมที่มีจำนวนเท่ากัน
2. ตัวแทนจากแต่ละทีมจะเป่ายางลบกันทีมผู้แพ้ (ทีม A) จะผลัดกันโจมตีทีมผู้ชนะ (ทีม B) ในการเล่นเกม

3. ก่อนที่เกมจะเริ่มต้นขึ้นแต่ละทีมจะต้องทำเครื่องหมายเขตดินแดนของพวกเขา โดยมีระยะห่างจากอีกทีมหนึ่งอย่างน้อย 5 เมตร จากนั้นผู้เล่นวาดเส้นแบ่งเขตตรงกลางระหว่างสองทีมบนพื้นดินด้วยชอล์ก

4. ทีม A เลือกผู้เล่นคนแรกของพวกเขาที่จะโจมตีผู้เล่นทีม B โดยข้ามเข้าไปในดินแดนของทีม B เพื่อจับตัวฝ่ายตรงข้ามกลับไปยังดินแดนของตัวเองโดยการวิ่งเข้าไปในเขตของทีม B ผู้เล่นต้องออกเสียงพูดคำว่าฟู่อย่างต่อเนื่อง

5. อย่างไรก็ตามทีม B สามารถหยุดการโจมตีของทีม A ได้หากทำให้อีกฝ่ายออกเสียงฟู่ต่อไม่ได้และบล็อกไม่ให้ทีม A ข้ามกลับไปยังฝั่งเดิม จะทำให้การโจมตีของฝ่าย A ล้มเหลวและฝ่ายทีม A ที่ข้ามมาจะต้องตกเป็นทีม B

6. ผู้เล่นทีม A ต้องผลักดันมาโจมตีทีม B เพื่อที่จะพาสมาชิกของทีม B ไปยังฝ่ายของตนเพื่อชนะเกม หากพวกเขาสามารถวิ่งข้ามเข้าไปในดินแดนของทีม B และสัมผัสถูกตัวผู้เล่นของทีมตนที่ถูกจับได้และพากลับมาได้ขณะที่ตัวเองออกเสียงฟู่อย่างต่อเนื่อง พวกเขาจะได้เป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้าพวกเขาทำภารกิจล้มเหลวก็ต้องแพ้และถือเป็นการจบเกม

เกมจำปา จำปี

วิธีการเล่น

1. เพื่อเริ่มเกมผู้เล่นจะต้องแบ่งทีมให้มีจำนวนเท่ากันทั้ง 2 ทีม ผู้เล่นแต่ละทีมต้องหาอาสาสมัครที่จะเป็นผู้นำทีมของแต่ละฝ่าย

2. ทั้ง 2 ทีมจะต้องนั่งเป็นแถวยาวและหันหน้าไปยังอีกทีมหนึ่งโดยมีระยะห่างประมาณ 5 เมตร หัวหน้าที่ทีมทั้งสองทีมจะต้องกระซิบชื่อดอกไม้ให้กับสมาชิกในทีมแต่ละคนของพวกเขา ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องได้รับชื่อที่แตกต่างกันซึ่งพวกเขาจะต้องจำไว้ แต่ต้องไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามของพวกเขาได้ยิน

3. ผู้นำทีมเป่ายี่งูกันเพื่อที่จะเริ่มเกม ผู้นำทีมที่ชนะจะเลือกสมาชิกของทีมฝ่ายตรงข้ามและปิดตาผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นที่โดนปิดตานั่งอยู่และยื่นแขนออกมาพร้อมทั้งแบฝ่ามือ

4. ผู้นำทีมเรียกหนึ่งในสมาชิกของทีมตนเองออกมา (เรียกเป็นชื่อดอกไม้) เพื่อให้มาข้างหน้าและสัมผัสกับฝ่ามือของผู้เล่นที่ถูกปิดตาอยู่ จากนั้นก็กลับไปนั่งที่ตำแหน่งเดิม โดยผู้เล่นที่กลับไปนั่งจะต้องระมัดระวังที่จะเจียบสบมากและทำให้เป็นเสียงเล็กๆ น้อยๆ เพื่อที่จะไม่ให้ผู้ที่ถูกปิดตารู้ว่าเป็นใคร

5. ผู้เล่นที่ถูกปิดตาจะต้องคาดเดาชื่อจริงของผู้เล่นที่สัมผัสฝ่ามือ ถ้าทายถูกผู้เล่นคนนั้นต้องย้ายทีมมายังผู้เล่นที่ทายได้ แต่ถ้าผู้เล่นทายไม่ผู้ที่ถูกปิดตาจะต้องเข้าร่วมทีมของผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่ง จากนั้นเกมจะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งโดยผลัดให้ผู้นำอีกทีมเป็นฝ่ายปิดตาบ้าง

6. ทีมที่ชนะคือทีมที่มีผู้เล่นมากที่สุดในตอนท้ายของเกม ผู้ชนะสามารถเลือกที่จะลงโทษทีมแพ้โดยลงโทษให้อีกฝ่ายตลกๆ เพื่อความสนุกสนาน

เกมตำรวจและขโมย

วิธีการเล่น

1. ก่อนเริ่มเกมผู้เล่นจะต้องตกลงกันว่าจะใช้อะไรเป็นสถานีตำรวจ ซึ่งอาจจะใช้ต้นไม้ การกำหนดพื้นที่เล็กๆ เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนมารวมกันที่สถานีตำรวจ
2. ผู้เล่นต้องแบ่งออกเป็น 2 ทีมเท่าๆ กัน ตัวแทนจากแต่ละทีมเป่ายางลบเพื่อหาผู้ชนะ ทีมผู้ชนะจะได้เล่นบทบาทของตำรวจในขณะที่ทีมของผู้แพ้จะได้เล่นเป็นโจร
3. เมื่อทั้งสองทีมได้เลือกบทบาทแล้ว ผู้เล่นเป็นโจรต้องรีบหนีออกจากสถานีตำรวจ โดยเร็วที่สุดกระจายไปทั่วทุกมุมของพื้นที่เกม
4. หลังจากนั้นทีมผู้เล่นเป็นตำรวจออกเดินทางไปตามติดตามโจร เมื่อตำรวจจับโจรพวกเขาจะต้องถืออาวุธไว้ด้านหลังของโจรและ 'ดึงเสื้อที่ด้านหลัง' ของโจรให้แน่นเพื่อให้โจรหนีไป แล้วพากลับไปยังสถานีตำรวจ โจรจะถูกจับไว้ที่สถานีตำรวจจนกว่าจะสิ้นสุดเกม
5. ที่สถานีตำรวจ ตำรวจต้องป้องกันโจรที่ถูกจับไม่ให้หนีออกมาจากสถานีได้
6. เมื่อโจรถูกจับได้หมดเกมก็จะเริ่มขึ้นใหม่อีกครั้ง

เกมขโมยเจ้าสาว

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นคนแรกต้องเลือกผู้เล่นออกมาอีกคนหนึ่งเพื่อเป็นคู่ของตน โดยมีผู้เล่นคนอื่นจับมือกันเป็นวงกลมขนาดใหญ่
2. คู่แรกเดินไปรอบๆ ด้านนอกของวงกลมที่จับมือกันไว้ พวกเขาสามารถเดินให้นานที่สุดเท่าที่พวกเขาต้องการ แต่เมื่อพร้อม พวกเขาจะต้องเลือกคู่ที่สองและตีมือของคู่นั้น
3. เมื่อพวกเขาตีมือผู้เล่นคู่ที่สองแล้วจะต้องรีบวิ่งหนีไปรอบๆ วงกลมให้เร็วที่สุด ขณะเดียวกันคู่ที่สองต้องวิ่งออกมาจากวงกลมไปในทิศทางตรงกันข้ามกับคู่แรกโดยการวิ่งทั้งสองคู่ต้องจับมือกันไว้ให้แน่น
4. เมื่อทั้งสองคู่วิ่งสวนทางกันให้พยายามตีมือของอีกฝ่ายให้หลุดจากกัน คู่อีใดที่สามารถวิ่งรอบวงกลมได้โดยที่มือไม่หลุดจากกันถือเป็นผู้ชนะ
5. ผู้แพ้จะต้องวิ่งไปรอบๆ วงกลมและเริ่มเกมใหม่อีกครั้ง แต่ถ้าหากผู้แพ้ๆ กันติดต่อกัน 3 ครั้ง อาจถูกลงโทษให้เดินท่าทางตลกๆ เพื่อความสนุกสนานของผู้เล่นคนอื่น ๆ

3.6.4 การเล่นเกมพื้นบ้านไทย ได้แก่ รีรีข้าวสาร กระโดดกบ กาปักไข่ ชีม้ก้านกล้วย

เดินกะลา งูกินหาง มอญซ่อนผ้า ปีนก้านกล้วย เป็นต้น

ตัวอย่างภาพประกอบการเล่นพื้นบ้านไทย



เกมรื้อข้าวสาร



เกมเดินกะลา



เกมกาปักไข่



เกมขี่ม้าก้านกล้วย

ที่มา: www.unescobkk.org/culture/ich/children-games

เกมรื้อข้าวสาร

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นทั้งหมดจับไม้สั้นไม้ยาวกัน ให้ผู้เล่น 2 คน ที่ได้ไม้ยาว ยื่นเอามือประสานกันเหนือศีรษะเป็นประตูโค้ง
2. ผู้เล่นคนอื่นๆ เกาะไหล่กันลอดใต้โค้งไปเรื่อยๆ สองคนที่เป็นประตูจะร้องเพลงประกอบเวลา แกลลอดใต้โค้ง ดังนี้ " รื้อข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกทองโบราณ เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้ให้ดี "
3. หัวแถวจะต้องเดินอ้อมหลังคนที่เป็นประตูครั้งละหนึ่ง เมื่อจบเพลงสองคนที่เป็นประตูจะกระตุกแขนลงกันคนสุดท้ายให้อยู่ระหว่างกลางแล้วคัดออกไป คนข้างหลังต้องระวังตัวให้ดี มิฉะนั้นตนเองต้องออกจากการเล่น ผู้เล่นต้องพยายามผ่านให้ได้หมดทุกคน

เกมกระโดดกบ

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นขีดเส้นเริ่มต้นและเส้นชัยให้ห่างกันอย่างน้อย 5 เมตร

2. ผู้เล่นทุกคนประจำที่จุดเริ่มต้นโดยเอาฝ่ามือขวาทั้ง 2 ข้างของตนเอาไว้
3. เมื่อกรรมการให้สัญญาณ ผู้เล่นทุกคนจะกระโดดออกจากเส้นเริ่มต้นไปจนถึงเส้นชัย ใครไปถึงก่อนจะเป็นผู้ชนะ

เกมกาปักไข่

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นทั้งหมดหาอาสาสมัครหรือโอน้อยออกเพื่อหาตัวผู้เป็นกาหนึ่งคน จากนั้นให้นำเอาวัตถุที่สมมติว่าเป็นไข่กา จำนวนเท่ากับผู้เล่นทั้งหมด (ยกเว้นกา) มาวางกองรวมกันไว้ที่กลางวงกลม ผู้เป็นกาจะคอยเฝ้าไข่กาไว้ มิให้ผู้เล่นคนหนึ่งคนใดมาแย่งเอาไปได้
2. ผู้เล่นคนอื่นๆ จะอยู่รอบๆ วงกลม และหาโอกาสแย่งไข่กาออกจากวงกลม คนหนึ่งๆ จะหยิบไข่กาที่พองก็ได้ แต่ต้องระวังอย่าให้ผู้เป็นกาถูกตัวได้ถ้ากาถูกตัวผู้ใดได้ ผู้นั้นจะต้องทำหน้าที่เป็นกาแทน ส่วนผู้เป็นกาอยู่เดิมจะออกมาเป็นผู้แย่งบ้าง และไข่กาที่สามารถแย่งออกมาได้นั้นจะต้องนำกลับคืนเพื่อเริ่มเล่นใหม่
3. ถ้าผู้เล่นสามารถแย่งไข่กาออกมาได้หมด ต้องให้ผู้เล่นส่วนหนึ่งช่วยกันปิดตาผู้เป็นกา อีกส่วนหนึ่งนำไข่กาไปซ่อนภายในขอบเขตบริเวณที่กำหนดไว้ เมื่อซ่อนเสร็จจึงเปิดตาผู้เป็นกาเพื่อให้มองหาไข่กา ขณะที่ผู้เป็นกาออกมาหาไข่กา นั้น ผู้เล่นคนอื่นๆ จะต้องเดินตามผู้เป็นกาไปด้วย เพื่อหยอกล้อผู้เป็นกา แต่ต้องระวังเพราะถ้าผู้เป็นกาหาไข่กาพบและใช้ไข่กา นั้นขว้างถูกผู้เล่นคนใด ผู้เล่นคนนั้นจะต้องเป็นกาแทน และเริ่มเล่นใหม่ต่อไป แต่ถ้าผู้เป็นกาขว้างไม่ถูกใครเลย ผู้เป็นกา นั้นก็ต้องเป็นกาต่อไป
4. หากผู้เป็นกาหาไข่กาไม่พบและยอมแพ้ จะถูกผู้เล่นทุกคนช่วยกัน จูงหูไปยังที่ซ่อนไข่กา เมื่อถึงที่ซ่อนไข่กาแล้ว ถ้ากาสามารถใช้ไข่กาขว้างถูกผู้เล่นคนใดได้ ผู้เล่นคนนั้นก็ต้องเป็นกาแทนและเริ่มเล่นใหม่ต่อไป แต่ถ้าขว้างไม่ถูกใครเลย ผู้เป็นกาก็ต้องเป็นกาต่อไป
5. ผู้เล่นคนใดเป็นกามากครั้งที่สุดจะถือว่าเป็นผู้แพ้ ผู้เล่นคนใดเป็นกาน้อยครั้งที่สุดหรือไม่เคยเป็นกาเลยจะถือว่าเป็นผู้ชนะ

เกมขี่ม้าก้านกล้วย

วิธีการเล่น

1. ตัดก้านกล้วยมาทำเป็นรูปม้า โดยด้านบนหักพับเป็นหัวม้า ตอนปลายเหลือใบกล้วยเล็กน้อยเพื่อสำหรับทำเป็นหาง
2. จากนั้นให้ใช้เชือกผูกก้านกล้วยส่วนหัวและหาง แล้วให้ผู้เล่นขี่คร่อมก้านกล้วย สะพายเชือก แล้ววิ่งควมเป็นม้า
3. ผู้เล่นขีดเส้นเพื่อกำหนดจุดเริ่มต้น และเส้นชัย (คล้ายการวิ่งแข่งขัน) การแข่งขันจะแข่งระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ใครควมมาถึงเส้นชัยก่อนเป็นฝ่ายชนะ

เกมงูกินหาง

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายฝ่ายที่ 1 จะต้องเป็น “ฟอง” 1 คน ฝ่ายที่ 2 มี “แม่” 1 คนที่เหลือเป็น “ลูก” ซึ่งผู้เล่นเป็นลูกจะต้องเกาะเอาผู้เล่นเป็นแม่ไว้
2. จากนั้น ฟองเริ่มถามว่า “แม่เอ๋ย” แม่และลูกก็ร้องตอบว่า “เอ๋ย” ฟองและแม่จะร้องต่อว่า

ฟอง : “แม่เอ๋ยกินน้ำบ่อไหน”

แม่ : “กินน้ำบ่อโสโกโยกไปโยกมา” พร้อมแสดงอาการส่ายตัวไปมา

ฟอง : “แม่เอ๋ยกินน้ำบ่อไหน”

แม่ : “กินน้ำบ่อหินบินไปบินมา” พร้อมแสดงอาการบินไปบินมา

ฟอง : “แม่เอ๋ยกินน้ำบ่อไหน”

แม่ : “กินน้ำบ่อทรายย้ายไปย้ายมา” พร้อมแสดงอาการส่ายตัวไปมา

ฟอง : “กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว”

3. พอช่วงท้ายฟองถามว่า “กินหัว กินหาง” แม่ตอบว่า “กินกลางตลอดตัว” ฟองก็จะไล่จับลูกจากปลายแถว ฝ่ายแม่จะต้องกางมือเพื่อป้องกันลูก หากลูกตัวใดถูกฟองดึงจนหลุดออกจากแถวไป ก็จะต้องออกจากการเล่น

4. ผู้เล่นที่เหลือก็เริ่มเล่นกันอีกครั้งจนกว่าลูกจะถูกจับจนหมด

เกมเดินกะลา

วิธีการเล่น

1. ขีดเส้นชัย โดยห่างจากเส้นเริ่มต้น 3 เมตรหรือ 5 เมตรหรือตามแต่จะตกลงกันเอง
2. ผู้เล่นจะต้องขึ้นไปยืนบนกะลาที่คว่ำลงทั้งสองซีก โดยใช้นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้คืบหนีบเชือกไว้ มือจับเชือกให้ตึงได้ถนัด
3. เริ่มเล่นโดยการให้ทุกคนเดินจากเส้นเริ่มต้นเพื่อแข่งขันกัน ใครที่ถึงเส้นชัยก่อนก็ชนะ หรือถ้าไม่เล่นแบบแข่งขันกัน ก็ใช้เล่นเดินในสวนหรือที่สนามก็ได้ สามารถใช้เป็นการออกกำลังกายก็เป็นการเล่นที่สนุกอีกแบบ

สำหรับการเล่นพื้นบ้านไทยได้มีผู้จัดแยกประเภทของการเล่นไว้ ดังนี้

ผะอบ โปชะกฤษณะ และคนอื่นๆ (2522: 14-17) ได้แบ่งการละเล่นของภาคกลางออกเป็น 6 ประเภท

1. การละเล่นกลางแจ้งประเภทที่มีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ
2. การละเล่นในร่มประเภทที่มีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ
3. การละเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
4. การละเล่นบทร้องเลียน

5. การเล่นเกมประเภทเบ็ดเตล็ด

6. การเล่นเกมปริศนาคำทาย

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524: 3) ได้แบ่งประเภทการเล่นของเด็กไทยไว้ 6 ประเภท

ประเภทของการเล่นพื้นบ้านแบ่งเป็น 6 ประเภท

1. การเล่นเกมเป็นนินยาและการเลียนแบบ

2. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่

5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นเกมเพลง

6. เกมันทนาการ

คณาจารย์ชมรมเด็ก (2545: 11) ได้แบ่งประเภทของการเล่นออกเป็น 11 ประเภท

ใหญ่ๆ แต่จะนำมากล่าวถึงเฉพาะประเภทที่ตรงกับการเล่นของเด็กไทยดังนี้

1. การเล่นเกม เช่น ทายหัวก้อย โพงพาง คลุมไก่ ขายดอกไม้

2. การกระโดด เช่น การกระโดดเชือกเดี่ยว การกระโดดเชือกคู่ ตั้งเต

3. ประเภทซ่อนหา เช่น ซ่อนหา กากไข่

4. ประเภทปรับ เช่น การเล่นเกมที่มีการปรับผู้แพ้ให้รำ ให้ร้องเพลง เขกเข่า กินน้ำ ฯลฯ

ได้แก่ ช่วงเขลย ชีมีาส่งเมือง

5. ประเภทไล่ - จับ เช่น มอญซ่อนผ้า งูกินหาง ไล่ให้ทัน อ้ายเข้อ้ายโขง โปลิสจับขโมย

6. ประเภทคัดลอก เช่น รีรีข้าวสาร ลิงชิงหลัก

7. ประเภทกระโดดข้าม เช่น เสือข้ามห้วย

8. ประเภทที่มีการใช้กระดานดินสอ หรือการวาดรูป เช่น เสือตกถั่ง จู๋นางเข้าห้อง

9. ประเภทของความแม่นยำ เช่น หมากเก็บ อีตัก ดิ๊ดลูกหิน เป่ายาง หรือเป่ากบ

10. ประเภทไม้ เช่น ไม้หึ่ง

11. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก เช่น ตบแผละ จำจี้ แมงมุมขยุ้มหลังคา ตีไก่ ขี้ตุ๋กกลางนา

จับปูดำ เป่ายิงจูป

3.7 ประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

นิตยา ประพฤตกิจ (2536: 92) ได้สรุปประโยชน์ของการเล่นดังนี้

1. การเล่นเกมช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นเกมที่

จำเป็นต้องอยู่นอกห้องเรียนจะช่วยให้เด็กได้รับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์และได้ตักน้ำเทใส่ภาชนะไปมา ได้อาบน้ำตุ๋กตาได้รดน้ำต้นไม้ ส่วนการเล่นทรายก็เช่นเดียวกัน โรงเรียนควรมีบ่อทรายอยู่นอกห้องเรียนเพราะการเล่นทรายต้องมีเครื่องใช้หลายอย่างและเด็กต้องมีอิสระในการเล่นทั้งขุด ตัก ก่อภูเขา และถ่ายเท เป็นต้น

2. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจธรรมชาติ บางครั้งครูควรวางแผนเพื่อให้ เด็กเข้าใจธรรมชาติเมื่อเด็กออกไปเล่นในสนาม เช่น รู้จักพุ่มไม้ต้นไม้ใหญ่สำหรับให้เด็กปีนป่าย แต่ครูต้องคอยตรวจสอบว่าต้นไม้เหล่านั้นไม่เป็นอันตรายต่อเด็กหรือกิ่งไม้ไม่เปราะ นอกจากนี้อาจให้เด็กใช้ตาข่ายจับผีเสื้อหรือดักแตนเพื่อนำมาศึกษาด้วยกัน

3. การเล่นเป็นวิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา เด็กอาจเลือกของเล่นที่เป็นตัวแทนสิ่งที่เขากลัวหรือเกลียด การเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของเด็ก เช่น ถ้าต้องการความรัก ความเอาใจใส่ เด็กจะเล่นโดยสมมติตัวเองเป็นทารกเพราะถ้าเล่นสมมติเป็นทารกแล้วเด็กจะได้รับการดูแลเอาใจใส่ทะนุถนอม

4. การเล่นของเด็กแสดงถึงลักษณะนิสัยของเด็ก ถ้าเราสังเกตเด็กขณะเล่นจะเห็นว่าเด็กมีทั้งสนุก หวาดกลัว และมีความหวัง ดังนั้นการสังเกตขณะเด็กเล่นจะช่วยให้ผู้ใหญ่ได้เข้าใจลักษณะนิสัยของเด็กแต่ละคน

5. จากการศึกษาของ Dansky and Silverman พบว่า การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และยังพบว่า การสร้างสรรค์และการคิดค้นเล่นอะไรใหม่ๆ จะช่วยให้เด็กเป็นคนคิดอย่างนิรนัยหรือคิดอย่างกว้างไกลในภายหลัง

6. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้หลายอย่าง มีความสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักใช้เครื่องเล่นและของเล่นกับเพื่อน รู้จักผลัดเปลี่ยนกันเล่น รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักขอร้องหรือบอกความประสงค์ของตนเอง รู้จักบทบาทและหน้าที่ของผู้เป็นพ่อ - แม่ - ลูก และหมอ การปีนป่าย ห้อยโหน เดินหรือกระโดด ทำให้เด็กได้ออกกำลังกายกล้ามเนื้อและเพิ่มพูนความสมบูรณ์ของร่างกายขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อนได้พูดคุยสนทนากันเป็นการกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาอย่างกว้างขวาง

7. การเล่นช่วยสร้างเด็กให้มีความเชื่อมั่นในตนเองในตัวผู้อื่นและในสิ่งแวดล้อม เมื่อเด็กเล่นและทำอะไรได้เสร็จเด็กจะรู้สึกว่าคุณค่า รู้สึกพึงพอใจและมั่นใจในตนเอง แต่ในบางสถานการณ์เมื่อเด็กเปิดความรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่าหรือเกิดความกลัวขึ้นมา เด็กจะลดความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังนั้นการเล่นอย่างธรรมชาติหรือการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ง่าย ๆ หรือการปฏิบัติตามคำชี้แจง จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และเกิดความมั่นใจในตนเองจากการเล่นได้

สรุปได้ว่า การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กช่วยให้เด็กเกิดทักษะต่างๆ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เด็กมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก มีอิสระทางความคิดมีจินตนาการสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

สรุป การเล่นพื้นบ้านอาเซียนเป็นที่ยอมรับร่วมกันในสังคมของแต่ละประเทศในอาเซียนเป็นสมบัติร่วมกันของคนในสังคม มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งด้วยการสอน แนะนำหรือเล่นเลียนแบบกัน เป็นการเล่นที่ไม่ซับซ้อนมีความยืดหยุ่น เล่นเพื่อความสนุกสนานไม่เน้นผลแพ้ชนะ จึงมีคุณค่าและมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมเชื่อมโยงประสบการณ์ทางสังคมให้กับเด็กทำให้เด็กกล้าคิด กล้าแสดงออก รู้จักการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วัฒนธรรมการเล่นของประเทศเพื่อนบ้าน ดังนั้น ลักษณะเด่นของการเล่นพื้นบ้านอาเซียน จึงมีส่วนช่วยในการกระตุ้นและพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมได้อีกหนทางหนึ่ง

3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

งานวิจัยในประเทศ

วีระพงศ์ บุญประจักษ์ (2545: 50) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยพบว่า เด็กปฐมวัยก่อนการจัดประสบการณ์และระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยในแต่ละช่วงสัปดาห์มีพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เพิ่มขึ้นเมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้านได้แก่ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันความเห็นอกเห็นใจช่วยเหลือและแบ่งปันพบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมทั้ง 3 ด้าน มีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์แบบคะแนนรวม

สรวงสุตา มูลมา และคณะ (2551: 143) เพื่อศึกษาความสามารถของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับปฐมวัยในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่โดยวิธีฝึกการใช้กล้ามเนื้อด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนอนุบาลปัญญาคุณลพบุรีจังหวัดอุบลราชธานี มีระดับสติปัญญา 50-70 อายุ 6-10 ปี จำนวน 8 คนดำเนินการทดลอง 8 สัปดาห์ ฤๅละ 5 วันวันละ 45 นาทีผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 หลังจากได้รับการฝึกใช้กล้ามเนื้อด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ยุพิน สีแก่ (2555: 68) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเล็กน้อยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเล็กน้อยจากการประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ระหว่างการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาแสดงว่ากิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ดังนั้นความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยส่งผลให้ความสามารถในการเล่น พื้นบ้านไทยของนักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญาสูงขึ้นโดยมีค่าเฉลี่ย 27.67 หมายถึงความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่อยู่ในระดับดีและจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยจะเห็นว่าความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่หลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

จากผลการวิจัยดังกล่าว การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านทำให้เด็กมีพัฒนาการทางทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการเล่นพื้นบ้านเด็กได้เรียนรู้การปรับตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการรักใคร่สามัคคี ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเป็นการออกกำลังกายผ่านการเล่นที่สนุกสนาน ทำให้ร่างกายแข็งแรง มีความสุขในการเล่น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและรวบรวมข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการสุ่มตัวอย่างครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดทุ่งคอก (สุวรรณสาธุกิจ) อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 15 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัย ชาย หญิง จำนวน 15 คน อายุระหว่าง 4 - 5 ปี กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดทุ่งคอก (สุวรรณสาธุกิจ) อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) เลือก 1 ห้องเรียนจากจำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 15 คน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้า

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียน
2. แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยในการเล่นที่บ้านอาเชียน

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียน

1. ศึกษาเอกสารตำรา ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการจัด ประสิทธิภาพสำหรับเด็กปฐมวัยของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2540) กระทรวงศึกษาธิการ (2545) กุลยา ดันติผลาชีวะ (2550) การจัดประสิทธิภาพสำหรับเด็กปฐมวัยควรคำนึงถึงตัวเด็กเป็นสำคัญ มีกิจกรรมที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัย ตรงกับความสนใจความต้องการของเด็ก ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงพัฒนาการวุฒิภาวะของเด็กทุกคน

2. จากการศึกษาเอกสาร สื่อมัลติ มีเดีย ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการ เล่นพื้นบ้านอาเซียนของ องค์การยูเนสโก กรุงเทพฯ (2555) ลักษณะของการ เล่นพื้นบ้านอาเซียนมีความหลากหลายทาง วัฒนธรรมซึ่งเกิดจากหลายชุมชนและกลุ่มชาติพันธุ์ของประ ชากรในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ การ เล่น ของแต่ละประเทศมีอัตลักษณ์เป็นของตนเอง แต่การเล่นบางชนิดสามารถพบได้หลากหลายประเทศ ในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ที่ประชากร ชุมชนมีลักษณะการดำรงชีวิตสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกัน เช่น ประเทศไทย ลาว กัมพูชา และ มาเลเซีย เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการคัดเลือกการเล่น พื้นบ้านอาเซียน ทั้งประเทศไทยและประเทศที่อยู่รอบๆ ประเทศไทย ได้แก่ ลาว กัมพูชา มาเลเซีย ออกมาประเทศละ 8 ชนิด รวมทั้งหมด 32 ชนิด

3. การคัดเลือกการเล่นพื้นบ้านอาเซียน นำการเล่นพื้นบ้านอาเซียนทั้งหมด 32 ชนิดให้ บุคลากรภายในโรงเรียนคัดเลือกการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่เหมาะสมกับพัฒนาการของ เด็กปฐมวัย มากที่สุดประเทศละ 6 ชนิด ดังนี้

- 3.1 ผอ.ประสงค์ พวงวรินทร์ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดทุ่งคอก
อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี
- 3.2 อาจารย์ประไพ อุดมผล หัวหน้าฝ่ายวิชาการโรงเรียนวัดทุ่งคอก
อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี
- 3.3 อาจารย์รัชชา วิภาณรัตน์ หัวหน้าสายชั้นอนุบาลโรงเรียนวัดทุ่งคอก
อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี

ตาราง 1 การเล่นพื้นบ้านอาเซียน 24 รายการ ใน 8 สัปดาห์

สัปดาห์ที่	วัน	ชื่อการเล่นพื้นบ้านอาเซียน	ประเทศอาเซียน
1	อังคาร	รื้อข้าวสาร	ไทย
	พฤหัสบดี	เตาคนถือหิน	ลาว
	ศุกร์	ขโมยเจ้าสาว	กัมพูชา
2	อังคาร	กระโดดกบ	ไทย
	พฤหัสบดี	หม้อครก	ลาว
	ศุกร์	ตำรวจและโจร	กัมพูชา
3	อังคาร	กาปักไข่	ไทย
	พฤหัสบดี	หมุนกระทะ	ลาว
	ศุกร์	อวสาน	มาเลเซีย
4	อังคาร	ขี่ม้าก้านกล้วย	ไทย
	พฤหัสบดี	ซ่อนไข่	ลาว
	ศุกร์	เลี้ยงไก่ที่กระป๋อง	มาเลเซีย

ตาราง 1 การเล่นพื้นบ้านอาเซียน 24 รายการ ใน 8 สัปดาห์ (ต่อ)

สัปดาห์ที่	วัน	ชื่อการเล่นพื้นบ้านอาเซียน	ประเทศอาเซียน
5	อังคาร	น้ำแข็ง	มาเลเซีย
	พฤหัสบดี	กระโดดขาเดียว	ลาว
	ศุกร์	จำปา จำปี	กัมพูชา
6	อังคาร	ดอกบัวจะบานเมื่อไหร่	มาเลเซีย
	พฤหัสบดี	งูกินหาง	ไทย
	ศุกร์	แมวจับหนู	กัมพูชา
7	อังคาร	ขโมยใบไม้	กัมพูชา
	พฤหัสบดี	ตึงนกกระสา	มาเลเซีย
	ศุกร์	เสือขยำหมู	ลาว
8	อังคาร	ฟู่	กัมพูชา
	พฤหัสบดี	หาหลานหรือยาย	มาเลเซีย
	ศุกร์	เดินกะลา	ไทย

4. ดำเนินการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนโดยกำหนดจุดประสงค์
เนื้อหาการดำเนินกิจกรรมสื่อการเรียนรู้และประเมินผลซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.1 กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเป็นส่วนที่ระบุถึงกิจกรรมต่างๆที่จัดไว้ให้เด็กใน
แต่ละวัน

4.2 จุดประสงค์เป็นผลสัมฤทธิ์ที่แสดงถึงความสามารถในการปฏิบัติตามกิจกรรมจน
บรรลุเป้าหมาย

4.3 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมเป็นส่วนที่ระบุถึงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมโดยแบ่ง
ออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้คือ

ขั้นนำ

1) นำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการสนทนา การร้องเพลง หรือการทำท่าทางประกอบเพื่อ
เป็นการบริหารกล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็กเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและสร้าง
ความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม

2) ครูแนะนำขั้นตอน สาธิตวิธีการเล่นพื้นบ้านอาเซียน วัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการ
เล่นพื้นบ้านอาเซียนโดยเน้นให้เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายและแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นเกี่ยวกับการ
เล่นพื้นบ้านอาเซียน

3) เด็กและครูสนทนาเกี่ยวกับขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
โดยเด็กออกมาสาธิตการทำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

4) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับข้อปฏิบัติและข้อควรระวังในขณะปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

ขั้นตอนการ

- 1) แบ่งกลุ่มจำนวนผู้เล่นอย่างเหมาะสมกับการเล่นพื้นบ้านแต่ละชนิด
- 2) เด็กแต่ละคนหรือตัวแทนเด็กแต่ละกลุ่มออกมารับวัสดุอุปกรณ์แล้วเตรียมพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนรอฟังสัญญาณจากครู
- 3) เด็กปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
- 4) เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วให้ทุกคนแต่ละกลุ่มร่วมกันเก็บอุปกรณ์ ทำความสะอาดสถานที่และล้างมือ

ขั้นสรุป

เด็กและครูร่วมกันสรุปขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน โดยที่ครูใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นให้เด็กได้เสนอความคิดเห็นในด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม การช่วยเหลือ แบ่งปัน ความเห็นอกเห็นใจและการเรียนรู้เพื่อนบ้าน ความรู้สึกพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

5. นำแผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการจัดประสบการณ์จำนวน 3 ท่าน คือ

5.1 อาจารย์ ดร.ศศิธร อมรินทร์แสงเพ็ญ

อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี

5.2 อาจารย์ ดร.ปิยลักษณ์ พุกกะวัน

อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

5.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ มั่นเศรษฐวิทย์

อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เสนอแนะให้ปรับปรุงขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้ชัดเจน เข้าใจง่าย ปรับปรุงเนื้อหาในขั้นตอนการดำเนินการให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

6. ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7. นำแผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นไปตามขั้นตอนที่ปรับปรุง

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคม

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคมการสังเกตและการบันทึก

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคมของ ภรณ์ คุรุรัตน์ (2523) สิริมา ภิญโญนันตพงษ์ (2550) ทศนัย อุดมพันธ์ (2541) ขจิตพรรณ ทองคำ (2536) บุศรินทร์ สิริปัญญาธร (2541) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2537) เด็กปฐมวัยเมื่ออายุเข้า 4 ปี สามารถเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนได้นานขึ้นถ้าเด็กได้มีโอกาสเล่นและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนมากเท่าใด เด็กจะเรียนรู้ที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนได้มากขึ้นเท่านั้น ช่วงอายุ 5 ปี เด็กชอบเล่นแข่งขันชอบเล่นกับเพื่อนและมีการร่วมทีมกัน

1.2 ศึกษาทฤษฎีเกณฑ์การให้คะแนนของ บุญเชิด ภิญโญนันตพงษ์ (2538) การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินพฤติกรรมโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างลักษณะพฤติกรรมทางสังคมและจุดประสงค์

2. สร้างแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ การเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและการเรียนรู้เพื่อนบ้าน

3. กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้ 3 คะแนน คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง

2 คะแนน คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูช่วยร้องให้ร่วมมือ

1 คะแนน คือ เด็กไม่แสดงพฤติกรรมทางสังคมหรือปฏิเสธที่จะทำ

4. นำแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมทดลองใช้กับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยให้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมด้วยกฎเกณฑ์การให้คะแนนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อศึกษาความชัดเจนของกฎเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. นำแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหาความเหมาะสมของแบบสังเกตจำนวน 3 ท่าน คือ

5.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล กองศิลป์ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม)

5.2 อาจารย์กณิการ์ พงศ์พันธุ์สถาพร

โรงเรียนสาธิตพัฒนา

กรุงเทพมหานคร

5.3 อาจารย์นิติธร ปิลวาสน์

ศึกษานิเทศก์สำนักงานเขตพื้นที่การ

ศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช 2

ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์ (IOC) แล้วคัดเลือกข้อที่ได้คะแนนตั้งแต่ .67 - 1.00 จำนวน 22 ข้อ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเสนอแนะให้ปรับปรุงข้อสังเกตให้มีความชัดเจน ใช้คำอธิบายที่กระชับ เข้าใจง่าย

6. นำแบบ ประเมิน พฤติกรรมทางสังคมที่ได้รับ การตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตาม คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7. การแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงของแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมโดยนำแบบสังเกต พฤติกรรมทางสังคมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านลงความเห็นและให้คะแนนแบบสังเกต แล้วนำคะแนนที่ได้จากการลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง พฤติกรรมกับจุดประสงค์ (IOC)

8. นำแบบ ประเมิน พฤติกรรมทางสังคมที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับเด็กนักเรียนอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน ด้วย การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่เหมือนกับการทดลองจริงเป็นเวลา 1 สัปดาห์ แล้วให้ผู้ ประเมิน 2 คน คือผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย สังเกตและให้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมตามเกณฑ์การให้ คะแนนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น บันทึกคะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

9. วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของข้อรายการพฤติกรรมทางสังคม โดยใช้ Item-Total Statistics ได้ค่า $r = .606 - .879$ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในเกณฑ์สูงทุกข้อรายการ จึงนำคะแนนมา คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของผู้ประเมินโดยใช้วิธีการของ Burry - Stock. (1996) ได้ค่า $RAI = .89$ ซึ่งมีค่าสูงตามเกณฑ์ของ Fleiss (1981) และ Cicchetti and Sparrow (1981) สามารถนำมาใช้ในการวิจัยได้

10. นำแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

แบบแผนการทดลองและวิธีการดำเนินการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งเชิงทดลอง (Quasi Experimental Research) เป็นตาม แบบแผนการทดลอง One - Group Pretest - Posttest Design (สิริมาภิญาญอนันตพงษ์. 2550: 18) เพื่อความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการดำเนินการแบบกึ่งทดลอง

ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง

Pre-test	Treatment	Post-test
T1	X	T2

เมื่อ	T1	แทน	การสังเกตก่อนทดลอง
	X	แทน	การดำเนินกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียน
	T2	แทน	การสังเกตหลังการทดลอง

วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 เป็นเวลา 8 สัปดาห์โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยจัดเตรียมสภาพแวดล้อมภายในสถานที่ทำการทดลองให้เหมาะสม
2. ผู้วิจัยทำการสังเกตและประเมินตามแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลอง (Pre-test) จากนั้นนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์และเก็บคะแนนไว้เป็นหลักฐาน
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียนกับกลุ่มตัวอย่างเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพฤหัสบดีและวันศุกร์ วันละ 40 นาที ในช่วงเวลา 09.30-10.10 น. รวม 24 วัน จนสิ้นสุดการทดลอง ดังแสดงในตาราง 3 ตาราง 3 วันและกิจกรรมที่ทำการทดลอง

การจัดกิจกรรม	ระยะเวลาที่ทำ	วันที่	เวลา
	การทดลอง	ทำการทดลอง	
กิจกรรมการเล่น ที่บ้านอาเชียน	8 สัปดาห์	วันอังคารวันพฤหัสบดี วันศุกร์	09.30-10.10 น.

4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองจนครบ 8 สัปดาห์ จากนั้นทำการประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังการทดลอง (Posttest) หลังการทดลองซึ่งใช้แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมชุดเดียวกันกับที่ใช้ครั้งแรกก่อนการทดลอง จากนั้นนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

5. นำข้อมูลที่ได้จากการ ประเมินพฤติกรรมทางสังคมของ เด็กปฐมวัย ไปทำการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. หาสถิติพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ก่อนการทดลองและขณะทำการทดลองโดยนำข้อมูลไปหาคะแนนเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยการใช้การคำนวณในโปรแกรม SPSS FOR WINDOWS

2. วิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมทางสังคม โดยใช้วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated – measures ANOVA) โดยการใช้การคำนวณในโปรแกรม SPSS FOR WINDOWS

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือ

1.1 การแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างลักษณะพฤติกรรมทางสังคมและจุดประสงค์ (บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์ 2545: 45)

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

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างลักษณะพฤติกรรมกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 การหาค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกตโดยการนำแบบประเมินไปทดลองใช้ (Try Out) กับเด็กอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน วิธีหาค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกต 2 คน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้สังเกต RAI (Burry - Stock. 1996: 256)

$$RAI = 1 - \frac{\sum_{k=1}^K \sum_{n=1}^N |R_{1kn} - R_{2kn}|}{KN(I-1)}$$

เมื่อ	RAI	แทน	ดัชนีความสอดคล้องของผู้ประเมิน
	R_{1kn}, R_{2kn}	แทน	ผลการสังเกตของผู้สังเกตคนที่ 1 และคนที่ 2 ตามลำดับ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	I	แทน	จำนวนช่วงคะแนน

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทำการวิเคราะห์

2.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) และหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

โดยใช้โปรแกรม SPSS FOR WINDOWS

2.2 เปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
เล่นิทานอาเซียนแบบไม่จบเรื่องโดย ใช้ค่าแจกแจง t-test แบบ dependent sample
(บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. 2526: 99) ดังนี้

โดยที่

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}}$$

$$S_{\bar{D}} = \frac{S_D}{\sqrt{n}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
	D	แทน	คะแนนความแตกต่าง
	n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	$\bar{D}$	แทน	ค่าเฉลี่ยคะแนนความแตกต่าง
	$S_{\bar{D}}$	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลต่าง

2.3 หาค่าขนาดส่งผล (Effect Size) สำหรับ t-test แบบ Dependent Samples โดยใช้สูตร Cohen's d (Cohen. 1988: 19-74) ดังนี้

$$d = \frac{t}{\sqrt{n}}$$

เมื่อ d แทน	ค่าขนาดของการส่งผลของ Cohen's d
t แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
n แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

การแปลระดับพฤติกรรมทางสังคมสำหรับเด็กปฐมวัย

ตาราง 4 เกณฑ์แปลความหมายพฤติกรรมทางสังคม (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2554: 81)

ค่าเฉลี่ย	ระดับ	แปลความหมายพฤติกรรม
1.35 - 2.00	ระดับที่ 3	คือเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง
0.68 - 1.34	ระดับที่ 2	คือเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือ
0.00 - 0.67	ระดับที่ 1	คือเด็กไม่แสดงพฤติกรรมทางสังคมหรือปฏิเสธที่จะทำ

ตาราง 5 เกณฑ์การแปลผลค่าขนาดของการส่งผลตามตารางมาตรฐานของโคเฮน Cohen's d (StatisticsLectures. 2012)

ระดับ	ค่าขนาดการส่งผล (Effect Size)
น้อย	0.2
ปานกลาง	0.5
มาก	0.8

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลให้เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
k	แทน	จำนวนข้อของแบบวัดพัฒนาการด้านการพูดทั้งหมด
$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
$S_{\bar{D}}$	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนความแตกต่าง
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t. distribution
$\bar{D}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนความแตกต่าง
SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
P	แทน	ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ
**	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
***	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียน

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาระดับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

1.1 ผลการศึกษาระดับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามด้านความเห็นอกเห็นใจด้านการช่วยเหลือแบ่งปันด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน และคะแนนรวมของเด็กปฐมวัยที่วัดก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเป็นรายบุคคลดังแสดงในตาราง 6-14

ตาราง 6 ระดับค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำ
ผู้ตามของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

เด็กปฐมวัย	วัดก่อน	ระดับ	วัดหลัง	ระดับ
	$\bar{X}$		$\bar{X}$	
คนที่ 1	1.21	ระดับ 2	1.86	ระดับ 3
คนที่ 2	1.00	ระดับ 2	1.71	ระดับ 3
คนที่ 3	1.21	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 4	1.00	ระดับ 2	1.93	ระดับ 3
คนที่ 5	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 6	1.00	ระดับ 2	1.93	ระดับ 3
คนที่ 7	1.00	ระดับ 2	1.86	ระดับ 3
คนที่ 8	1.00	ระดับ 2	1.71	ระดับ 3
คนที่ 9	1.21	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 10	1.00	ระดับ 2	1.93	ระดับ 3
คนที่ 11	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 12	1.14	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 13	1.14	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 14	1.14	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 15	1.00	ระดับ 2	1.79	ระดับ 3

ผลการวิเคราะห์ตาราง 6 ปรากฏว่า เด็กปฐมวัยทั้ง 15 คน ก่อนการทดลองมีพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามอยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือและหลังการทดลองอยู่ในระดับที่ 3 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง โดยทั้งหมดมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามสูงขึ้น 1 ระดับ

ตาราง 7 ระดับค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมด้านความเห็นอกเห็นใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

เด็กปฐมวัย	วัดก่อน	ระดับ	วัดหลัง	ระดับ
	$\bar{X}$		$\bar{X}$	
คนที่ 1	1.25	ระดับ 2	1.50	ระดับ 3
คนที่ 2	1.00	ระดับ 2	1.88	ระดับ 3
คนที่ 3	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 4	1.00	ระดับ 2	1.75	ระดับ 3
คนที่ 5	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 6	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 7	1.00	ระดับ 2	1.50	ระดับ 3
คนที่ 8	1.00	ระดับ 2	1.75	ระดับ 3
คนที่ 9	1.25	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 10	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 11	1.13	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 12	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 13	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 14	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 15	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3

ผลการวิเคราะห์ตาราง 7 ปรากฏว่า เด็กปฐมวัยทั้ง 15 คน ก่อนการทดลองมีพฤติกรรมทางสังคมด้านความเห็นอกเห็นใจอยู่ในระดับที่ 2 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือและหลังการทดลองอยู่ในระดับที่ 3 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง โดยทั้งหมดมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมด้านความเห็นอกเห็นใจสูงขึ้น 1 ระดับ

ตาราง 8 ระดับค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือ
แบ่งปันของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียน

เด็กปฐมวัย	วัดก่อน	ระดับ	วัดหลัง	ระดับ
	$\bar{X}$		$\bar{X}$	
คนที่ 1	1.07	ระดับ 2	1.93	ระดับ 3
คนที่ 2	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 3	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 4	1.00	ระดับ 2	1.79	ระดับ 3
คนที่ 5	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 6	1.00	ระดับ 2	1.86	ระดับ 3
คนที่ 7	1.14	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 8	1.14	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 9	1.14	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 10	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 11	1.07	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 12	1.43	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 13	1.50	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 14	1.43	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 15	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3

ผลการวิเคราะห์ตาราง 8 ปรากฏว่า เด็กปฐมวัยทั้ง 15 คน ก่อนการทดลองมีพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือแบ่งปันอยู่ในระดับที่ 2 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือและหลังการทดลองอยู่ในระดับที่ 3 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง โดยทั้งหมดมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือแบ่งปันสูงขึ้น 1 ระดับ

ตาราง 9 ระดับค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมด้านการเรียนรู้
เพื่อนบ้านของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

เด็กปฐมวัย	วัดก่อน	ระดับ	วัดหลัง	ระดับ
	$\bar{X}$		$\bar{X}$	
คนที่ 1	1.13	ระดับ 2	1.75	ระดับ 3
คนที่ 2	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 3	1.25	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 4	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 5	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 6	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 7	1.25	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 8	1.25	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 9	1.25	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 10	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 11	1.00	ระดับ 2	1.75	ระดับ 3
คนที่ 12	1.38	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 13	1.38	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 14	1.38	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 15	1.13	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3

ผลการวิเคราะห์ตาราง 9 ปรากฏว่า เด็กปฐมวัยทั้ง 15 คน ก่อนการทดลองมีพฤติกรรมทางสังคมด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้านอยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือและหลังการทดลองอยู่ในระดับที่ 3 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง โดยทั้งหมดมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้านสูงขึ้น 1 ระดับ

ตาราง 10 ระดับค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมของ
เด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน

เด็กปฐมวัย	วัดก่อน	ระดับ	วัดหลัง	ระดับ
	$\bar{X}$		$\bar{X}$	
คนที่ 1	1.16	ระดับ 2	1.80	ระดับ 3
คนที่ 2	1.00	ระดับ 2	1.89	ระดับ 3
คนที่ 3	1.11	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 4	1.00	ระดับ 2	1.86	ระดับ 3
คนที่ 5	1.00	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 6	1.00	ระดับ 2	1.93	ระดับ 3
คนที่ 7	1.09	ระดับ 2	1.86	ระดับ 3
คนที่ 8	1.09	ระดับ 2	1.86	ระดับ 3
คนที่ 9	1.20	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 10	1.00	ระดับ 2	1.98	ระดับ 3
คนที่ 11	1.05	ระดับ 2	1.95	ระดับ 3
คนที่ 12	1.25	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 13	1.27	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 14	1.25	ระดับ 2	2.00	ระดับ 3
คนที่ 15	1.02	ระดับ 2	1.93	ระดับ 3

ผลการวิเคราะห์ตาราง 10 ปรากฏว่า เด็กปฐมวัยทั้ง 15 คน ก่อนการทดลองมีพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมอยู่ในระดับที่ 2 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือและหลังการทดลองอยู่ในระดับที่ 3 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเองโดยทั้งหมดมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมสูงขึ้น 1 ระดับ

แสดงว่าพฤติกรรมทางสังคมรายด้านทุกด้านและโดยรวมของ เด็กปฐมวัยรายบุคคลก่อนการทดลองทุกคนอยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ และหลังการทดลองทุกคนอยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยโดยทั้งหมดมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมในทุกด้านสูงขึ้น 1 ระดับ

1.2 ผลการศึกษาระดับพฤติกรรมทางสังคมรายด้านและรวม

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามด้านความเห็นอกเห็นใจด้านการช่วยเหลือแบ่งปันด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน และคะแนนรวมของเด็กปฐมวัย ที่วัดก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน และคะแนนรวม มาวิเคราะห์ หาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นกลุ่มดังแสดงในตาราง 11 โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายข้างต้น

ตาราง 11 ระดับค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมรายด้านและโดยรวมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

พฤติกรรมทางสังคม	วัดก่อน			วัดหลัง		
	$\bar{X}$	SD	ระดับ	$\bar{X}$	SD	ระดับ
ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม	1.07	0.20	ระดับ 2	1.91	0.26	ระดับ 3
ด้านความเห็นอกเห็นใจ	1.04	0.16	ระดับ 2	1.89	0.26	ระดับ 3
ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน	1.13	0.22	ระดับ 2	1.97	0.15	ระดับ 3
ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน	1.16	0.23	ระดับ 2	1.97	0.18	ระดับ 3
รวม	1.10	0.21	ระดับ 2	1.94	0.22	ระดับ 3

ผลการวิเคราะห์ตาราง 11 ปรากฏว่า

พฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.07 คะแนนอยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.91 คะแนน อยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง

พฤติกรรมทางสังคมด้านความเห็นอกเห็นใจของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.04 คะแนน อยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.89 คะแนน อยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง

พฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือแบ่งปันของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.13 คะแนน อยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.97 คะแนน อยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง

พฤติกรรมทางสังคมด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้านของ เด็กปฐมวัยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.16 คะแนน อยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.97 คะแนน อยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง

พฤติกรรมทางสังคมโดยรวมของ เด็กปฐมวัยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.10 คะแนน อยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.94 คะแนน อยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง

แสดงว่าพฤติกรรมทางสังคมรายด้านทุกด้านและโดยรวมของ เด็กปฐมวัยทั้งกลุ่มก่อนการทดลองอยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือเรียงตามลำดับดังนี้ ด้านความเห็นอกเห็นใจด้านการเป็นผู้นำผู้ตามคะแนนโดยรวม ด้านการช่วยเหลือแบ่งปันและด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน และหลังทดลองอยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเองเรียงตามลำดับดังนี้ ด้านความเห็นอกเห็นใจด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม คะแนนโดยรวม ด้านการช่วยเหลือแบ่งปันและด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

2.1 ผลการทดสอบนัยสำคัญของการเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามด้านความเห็นอกเห็นใจด้านการช่วยเหลือแบ่งปันด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน และคะแนนรวมของเด็กปฐมวัยที่วัดก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมาหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความแตกต่างและและทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่างโดยใช้ t- test แบบ Dependent Sample ดังแสดงในตาราง 12

ตาราง 12 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมรายด้านและรวมของเด็กปฐมวัยที่วัดก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

พฤติกรรมทางสังคม	k	$\bar{D}$	S_D	$S_{\bar{D}}$	t	df	p	แปลผล
ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม	7	.84	.11	.02	31.01**	14	.00	มีนัยสำคัญ
ด้านความเห็นอกเห็นใจ	4	.85	.22	.06	14.79**	14	.00	มีนัยสำคัญ
ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน	7	.84	.17	.04	19.31**	14	.00	มีนัยสำคัญ
ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน	4	.81	.16	.04	20.10**	14	.00	มีนัยสำคัญ
รวม	22	.84	.10	.03	31.49*	14	.00	มีนัยสำคัญ

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 12 ปรากฏว่า

พฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามของ เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น .84 คะแนน ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01($t_{(14)} = 31.01$, $p = .00$)

พฤติกรรมทางสังคมด้านความเห็นอกเห็นใจของ เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น .85 คะแนน ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01($t_{(14)} = 14.79$, $p = .00$)

พฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือแบ่งปันของ เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น .84 คะแนน ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ .01($t_{(14)} = 19.31$, $p = .00$)

พฤติกรรมทางสังคมด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้านของ เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น .81 คะแนน ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ .01($t_{(14)} = 20.10$, $p = .00$)

พฤติกรรมทางสังคมโดยรวมของ เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น .84 คะแนน ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01($t_{(14)} = 31.49$, $p = .00$)

แสดงว่าหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน เด็กปฐมวัยมีคะแนนพฤติกรรมทางสังคมรายด้านและโดยรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2.2 ผลการหาประสิทธิภาพของการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามด้านความเห็นอกเห็นใจด้านการช่วยเหลือแบ่งปันด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน และคะแนนรวมของเด็กปฐมวัยที่วัดก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนนำมาหาประสิทธิภาพการเรียนรู้ โดยคำนวณจากอัตราร้อยละของคะแนนผลต่างกับคะแนนผลต่างสูงสุด ดังแสดงในตาราง 13

ตาราง 13 ประสิทธิภาพการเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมรายด้านและรวมของเด็กปฐมวัยที่วัดก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

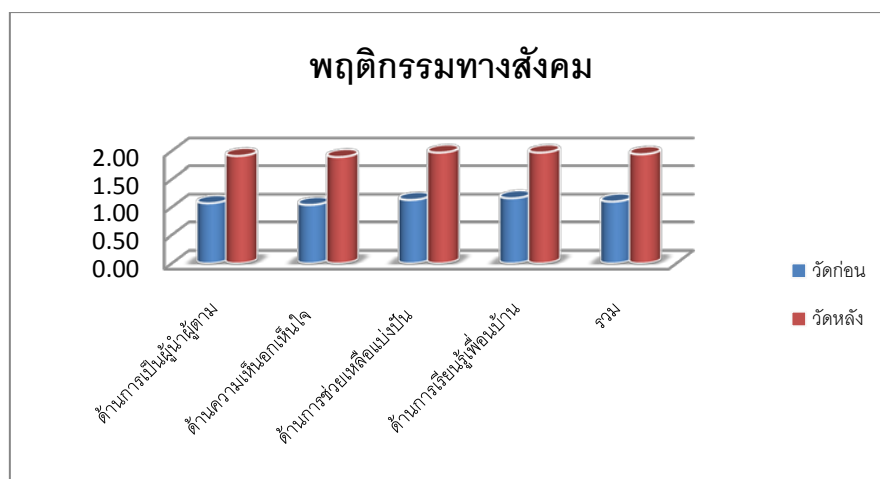
พฤติกรรมทางสังคม	k	อัตราร้อยละคะแนนแตกต่างที่เพิ่มขึ้น	แปลผล
ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม	7	91.22	ผ่านเกณฑ์ 80%
ด้านความเห็นอกเห็นใจ	4	88.09	ผ่านเกณฑ์ 80%
ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน	7	97.13	ผ่านเกณฑ์ 80%
ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน	4	96.42	ผ่านเกณฑ์ 80%
รวม	22	93.27	ผ่านเกณฑ์ 80%

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 13 ปรากฏว่า

เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีประสิทธิภาพการเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคม ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ด้านความเห็นอกเห็นใจ ด้านการช่วยเหลือแบ่งปันด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน และคะแนนรวม คิดเป็นอัตราส่วนเฉลี่ยร้อยละสูงขึ้นเป็น 91.22, 88.09, 97.13, 96.42 และ 93.27ตามลำดับ ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

2.3 ผลการนำเสนอแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามด้านความเห็นอกเห็นใจด้านการช่วยเหลือแบ่งปันด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน และคะแนนรวมของเด็กปฐมวัยที่วัดก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมาหาค่าเฉลี่ยและนำเสนอเปรียบเทียบด้วยแผนภูมิแท่งดังภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 2 การเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมรายด้านและคะแนนรวมก่อนและหลังทดลอง

นอกจากนั้นผู้วิจัยได้คำนวณค่าขนาดส่งผล (Effect Size) โดยใช้สูตรขนาดส่งผลของโคเฮน (Cohen's d) ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 14

ตาราง 14 ค่าขนาดส่งผลของพฤติกรรมทางสังคมรายด้านทุกด้านและโดยรวมของโคเฮน (Cohen's d)

พฤติกรรมทางสังคม	t	n	Cohen's d	ขนาดส่งผลระดับ
1.ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม	31.01	15	8.01	มาก
2.ด้านความเห็นอกเห็นใจ	14.79	15	3.81	ปานกลาง
3.ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน	19.31	15	4.98	ปานกลาง
4.ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน	20.10	15	5.18	มาก
รวมทุกด้าน	31.49	15	8.13	มาก

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 14 ปรากฏว่าการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมีขนาดส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคม รายด้านและโดยรวมไม่เท่ากันโดยเรียงตามลำดับดังนี้ขนาดส่งผลระดับมากรวมทุกด้าน ($d=8.13$) ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ($d=8.01$) ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน ($d=5.18$) และขนาดส่งผลระดับปานกลาง ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน ($d=4.98$) และด้านความเห็นอกเห็นใจ ($d=3.81$)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน มีจุดมุ่งหมายในการวิจัย คือ เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยรวมและเพื่อศึกษาความแตกต่างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยเป็นรายด้านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี กำลังศึกษาระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดทุ่งคอก (สุวรรณสาธุกิจ) อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือก 1 ห้องเรียนจากจำนวน 2 ห้องเรียนจำนวน 15 คนจากจำนวน 15 คนทั้งชั้นเรียน ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ตัวแปรจัดกระทำ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

การเก็บข้อมูลโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนและแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ RAI = .89

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ซึ่งทำการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับปฐมวัย โดยสร้างความคุ้นเคยกับเด็กเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ จัดเตรียมสภาพแวดล้อมในสถานที่ทดลองให้เหมาะสม ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลองในแต่ละช่วงสัปดาห์และดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนด้วยตนเอง จำนวน 8 สัปดาห์ เมื่อดำเนินการครบ 8 สัปดาห์ นำแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยมาทดสอบอีกครั้งและนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

สรุปผลการวิจัย

หลังจากที่เด็กปฐมวัยได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน มีพฤติกรรมทางสังคมดังนี้

1. ระดับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังจากการได้รับการจัดกิจกรรมโดยรวมโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.94 คะแนน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านการเป็นผู้นำผู้ตามมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.91คะแนน ด้านความเห็นอกเห็นใจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.89 คะแนน ด้านการช่วยเหลือแบ่งปันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.97 คะแนน และด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้านมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.97 คะแนน

2. พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังจากการได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนโดยรวมพบว่า เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้น มีค่าผลต่างคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.84 คะแนน ซึ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า หลังจากการจัด

กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมการเล่นเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและการเรียนรู้เพื่อนบ้านสูงขึ้น โดยมีค่าผลต่างคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.84, 0.85, 0.84 และ 0.81 ตามลำดับ ซึ่งทุกด้านสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากผลการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้นทั้งโดยรวมและรายด้าน หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนช่วยส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยให้พัฒนาอยู่ในระดับที่ดีขึ้น ทั้งนี้สามารถอภิปรายได้ดังนี้ คือ

1. ด้านการเป็นผู้นำผู้ตามเด็กปฐมวัยมีระดับพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับที่ 2 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอกหรือขอร้องให้ร่วมมือค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.07 คะแนน หลังการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับอยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเองค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.91 คะแนน แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนช่วยส่งเสริมในเรื่องการเป็นผู้นำผู้ตามได้ เนื่องจากกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเป็นกิจกรรมที่เด็กได้เรียนรู้พฤติกรรมของบุคคลผ่านการเล่นและลงมือกระทำด้วยตัวเด็กเอง เด็กมีโอกาสนปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ได้เป็นทั้งตัวแบบซึ่งในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้ตัวแบบจากเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัลเบิร์ต แบนดูรา (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์, 2550: 65-66) กล่าวว่า บุคคลเกิดการเรียนรู้โดยการ ไรให้ตัวแบบ ผู้เรียนจะทำการลอกเลียนแบบจาก ตัวแบบ โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ เช่น กิจกรรมการเล่นกาปักไข่ เด็กแต่ละคนต้องช่วยกันแย่งไข่ของอีกาออกมาจากวงกลม โดยการแย่งไข่ของอีกาเด็กแต่ละคนจะเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน เดินไปแย่งตามปกติ ทำท่าทางล้อหลอก หรือการแอบแย่ง โดยเด็กที่มีความคล่องแคล่ว รู้จักหลบหลีก มีความกล้า อาจเป็นตัวแบบในการทำท่าทางลอกเลียนแบบ ของเด็กคนอื่น ๆ ภายในกลุ่ม และเรียนรู้ ตัวแบบจากเพื่อนคนอื่น ๆ เพื่อให้การเคลื่อนไหว มีความหลากหลายระหว่งท่ากิจกรรม โดยหลังทำกิจกรรมเด็ก ๆ จะมีความต้องการเริ่มเล่นใหม่ อีกครั้งจึงเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยเกิดความสนใจ กระตือรือร้นมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ สามารถเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามส่งผลให้พฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามอยู่ในระดับที่ดีขึ้น ประกอบกับพฤติกรรมทางสังคมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามเป็นพฤติกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาที่ตกลงร่วมกัน มีความรับผิดชอบในสิ่งที่ได้รับมอบหมายทำให้เด็กเกิดมารยาทในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ดังนั้นการที่เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนส่งผลให้เด็กมีระดับพฤติกรรมด้านการเป็นผู้นำผู้ตามสูงขึ้นอย่างชัดเจน

2. ด้านความเห็นอกเห็นใจ เด็กปฐมวัยมีระดับพฤติกรรมทางสังคมด้านความเห็นอกเห็นใจก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับที่ 2 คือ แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอกหรือขอร้องให้ร่วมมือค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.91 คะแนน หลังการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับอยู่ในระดับที่ 3 คือ เด็กแสดง

พฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.89 คะแนน แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนช่วยส่งเสริมพฤติกรรมในด้านความเห็นอกเห็นใจของเด็กปฐมวัยได้ เนื่องจากกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนเป็นกิจกรรมที่เด็กได้ปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเป็นกระบวนการเล่นเป็นกลุ่มทำให้เด็กเรียนรู้การให้อภัยเห็นอกเห็นใจเมื่อเพื่อนทำผิดไม่เยาะเย้ยหัวเราะเพื่อน ปลอดภัยให้กำลังใจเพื่อนด้วยการแสดงออกทางแวต สีน้า คำพูด ด้วยความเห็นใจ โอบกอดให้กำลังใจเมื่อเพื่อนเล่นผิดพลาดหรือบาดเจ็บโดยเด็กที่ทำผิดพลาดจะทำตามคำแนะนำของเพื่อนและกลับเข้าสู่กิจกรรมการเล่นอย่างมีความสุข เนื่องจากกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างทำกิจกรรม เช่น การทำงานร่วมกัน การช่วยเหลือ การให้กำลังใจ การให้อภัย และคำแนะนำต่างๆจากครูในระหว่างทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ บี (Bee, 1985: 396 - 401) กล่าวว่า การปฏิสัมพันธ์เชิงบวกด้วยการให้ เช่น เด็กให้ของเล่นหรือพยายามปลอดภัยเด็กคนที่ได้รับบาดเจ็บ เด็กจะทำตามคำขอร้อง หรือคำแนะนำของเพื่อนมากกว่าเด็กคนอื่นซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ในการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลทั้งในครอบครัว และบุคคลอื่นๆ รวมทั้งเพื่อน เช่น กิจกรรมการเล่นกระโดดกบ เด็กแต่ละคนต้องผูกเชือกที่ข้อเท้าของตนเองไว้ด้วยกัน และแข่งกันกระโดดไปให้ถึงเส้นชัยโดยระหว่างที่กระโดด เด็กบางคนอาจเซล้มลง โดยเพื่อนที่อยู่ติดกันมีการแสดงอาการถึงความห่วงใยถามอาการว่าเป็นอย่างไร เจ็บไหม บางคนใช้ปากเป่าหัวเขาให้เพื่อนที่ล้มแล้วพูดว่า “ไม่เป็นไรนิดเดียวเอง” บางคนกระโดดไปได้ 3-4 ครั้งก็กระโดดต่อไปไม่ไหวเพื่อนที่ถึงเส้นชัยก่อนมีการตะโกนเชียร์ และปรบมือให้กำลังใจเพื่อนคนที่เหลือให้ถึงเส้นชัยด้วยความดีใจไม่ได้แสดงท่าทีเยาะเย้ยหรือล้อเพื่อน ทำให้เพื่อนที่เหลือสามารถกระโดดต่อจนถึงเส้นชัย หลังจากนั้นมีการให้กำลังใจแก่คนสุดท้ายด้วย คำพูดหรือการโอบกอด หรือการแสดงออกด้วยท่าทางโดยจากบันทึกคำพูดเด็กจะมีการพูดให้กำลังใจหรือเห็นอกเห็นใจ เช่น "สู้ๆ" "เจ็บไหม" "ไม่เป็นไรนิดเดียวเอง" "สู้เค้าอีกนิดเดียว" เป็นต้น จึงเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีความเอื้ออาทรต่อผู้อื่น มีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นมีการให้กำลังใจปลอดภัยไม่อวดหรือซ้ำเติมผู้อื่นดังนั้นการที่เด็กได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนส่งผลให้เด็กมีระดับพฤติกรรมด้านความเห็นอกเห็นใจสูงขึ้นอย่างชัดเจน

3. ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน เด็กปฐมวัยมีระดับพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือแบ่งปันก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับที่ 2 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอกหรือขอร้องให้ร่วมมือค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.13 คะแนน หลังการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับอยู่ในระดับที่ 3 คือเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.97 คะแนน แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนช่วยส่งเสริมพฤติกรรมในด้านการช่วยเหลือแบ่งปันของเด็กปฐมวัยได้ เนื่องจากกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียนเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กเล่นและทำกิจกรรมร่วมกัน มีการแบ่งกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การให้ความร่วมมือช่วยเหลือกันและเอื้อต่อการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมด้านต่างๆ สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ทำกิจกรรมจึงมีความหลากหลายและมีปริมาณที่จำกัด ทำให้เด็กได้เรียนรู้พฤติกรรมช่วยเหลือแบ่งปัน การให้ความร่วมมือ การมีส่วนร่วมการแสดงออกถึงการมีน้ำใจ ตลอดจนให้ความช่วยเหลือเมื่อถูกร้องขอซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรงในขณะทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ ปรัชญาของ จอห์น ดิวอี้ ที่กล่าวว่า เด็กเรียนรู้ได้ดีจากการกระทำและ

ประสบการณ์ตรง (Learning by doing) พัฒนา ชัซพงส์ (2540: 15) ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือซึ่งกันและกันมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก บาร์ – ทาล และคนอื่นๆ (BAR – TAL; & OTHER. 1982: 396 - 402) กล่าวว่า เด็กจะแสดงพฤติกรรมการช่วยเหลือในสถานการณ์ที่เป็นการเล่นแบบสร้างจินตนาการน้อยลงและแสดงพฤติกรรมการช่วยเหลือ อจจริง ๆ ออกมามากขึ้นในสถานการณ์จริง เช่น กิจกรรมการเล่นเดินกะลา เมื่อเด็กทำอุปกรณ์การเดินกะลาสสำเร็จก่อน จึงสำรวจเพื่อนในกลุ่มและให้ความช่วยเหลือ โดยการช่วยทำกิจกรรม หรือการแบ่งปันวัสดุในเพื่อนที่วัสดุขาดหรือเสียหาย ทั้งได้รับการร้องขอ และไม่มีการร้องขออย่างสมัครใจและเต็มใจ โดยจากบันทึกคำพูดเด็กจะมีการร้องขอและให้ความช่วยเหลือกัน เช่น "มีอะไรให้ช่วยไหม" "ของครบไหม" "ของขาดไหม" "ทำแบบนี้ง่ายกว่า" "เดี๋ยวเราแบ่ง(วัสดุ)ให้" เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีความช่วยเหลือเกื้อกูล รู้จักการแบ่งปันให้กับผู้อื่นไม่ว่าจะโดยถูกร้องขอหรือไม่ ส่งผลให้พฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือแบ่งปันอยู่ในระดับที่สูงขึ้นอย่างชัดเจน

4. ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน เด็กปฐมวัยมีระดับพฤติกรรมทางสังคมด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับที่ 2 คือแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูปอบหรือขอร้องให้ร่วมมือค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.16 คะแนน หลังการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับอยู่ในระดับที่ 3 คือเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.97 คะแนน แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนช่วยส่งเสริมพฤติกรรมในด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้านของเด็กปฐมวัยได้ เนื่องจากกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กเล่นและทำกิจกรรมที่มีความหลากหลายของวัฒนธรรม ทำให้เด็กได้เรียนรู้วัฒนธรรมของกลุ่มประเทศอาเซียนผ่านการเล่นและคำแนะนำของครู โดยพบว่าบางกิจกรรมมีความคล้ายคลึงตามภูมิภาคต่างๆ เช่น กิจกรรมการเล่นเล็งไปที่กระป๋องซึ่งเป็นการเล่นของมาเลเซีย มีความคล้ายคลึงกับการเล่นในภาคใต้ ทำให้ทราบว่า วัฒนธรรมและการเล่นประเภทต่างๆ มีความคาบเกี่ยวกันกับประเทศเพื่อนบ้าน เช่น บันทึกคำพูดของเด็กขณะทำกิจกรรมการเล่นเล็งไปที่กระป๋องเป็นการเล่นของมาเลเซีย มีเด็กหนึ่งคนในชั้นเรียนตอบแทนว่า "แถวบ้านก็เล่น นี" ซึ่งเมื่อสอบถามพบว่าเนื้อหามีความใกล้เคียงสอดคล้องกันในหลายๆ ส่วน และเมื่อสอบถามเบื้องต้นพบว่าเด็กย้ายมาจากจังหวัด นราธิวาส ซึ่งมีพื้นที่ติดต่อกับประเทศมาเลเซีย ทำให้ทราบว่าวัฒนธรรมหรือกิจกรรมการเล่นมีความคล้ายคลึงกัน ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้และถ่ายทอดแก่เพื่อนๆ ในขณะที่ทำกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว ในกรณีกิจกรรมการเล่นที่แปลกใหม่เด็กจะสอบถามวิธีการเล่นเป็นพิเศษ และให้ความสนใจถึงที่มา มีการคาดเดาชื่อประเทศ แข่งกันคาดเดาในกลุ่มเพื่อน ว่ากิจกรรมการเล่นอยู่ในประเทศอะไร และเมื่อครูได้ตั้งคำถามแก่เด็กในกิจกรรม เด็กมีความสนใจ มีความพยายามคาดเดาเป็นพิเศษ ซึ่งสอดคล้องกับ สิริมา ภิญญอนันตพงษ์ (2533: 58) กล่าวถึง ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ เพียเจต์ (Piaget) เด็กจะค่อยๆ ซึมซับ หรือดูดซึม (Assimilation) ประสบการณ์และข้อมูลต่างๆ เข้ามาสะสมเพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ เมื่อเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ๆ เพื่อรวมประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ เข้ากันเป็นระบบที่ตนเองสามารถเข้าใจได้เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญาใหม่ขึ้น

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยการเล่นไปพร้อมกับการเรียนรู้ มีสื่อต่างๆคอยสอดแทรกส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมในด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านการเป็นผู้นำผู้ตามด้านความเห็นอกเห็นใจ ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน และด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้านนอกเหนือจากกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนซึ่งเป็นส่วนหลักให้แก่เด็ก สภาพแวดล้อมยังส่งผลต่อการจัดกิจกรรม โดยพบว่า สภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมนั้นพื้นที่จัดกิจกรรมควรมีแสงสว่างเพียงพอไม่ร้อนจนเกินไป อาจอาศัยร่มเงาจากต้นไม้สนามหญ้าหรือลานกว้าง ที่มีขนาดพื้นที่เหมาะสมต่อการจัดกิจกรรม และไม่ควรมีเสียงดังมารบกวนระหว่างทำกิจกรรมนอกจากนั้น เนื้อหาการจัดกิจกรรมของเด็กนั้นควรเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เด็กมีความมั่นใจ สนุกสนานและมีความเป็นอิสระ เยาวพา เตชะคุปต์ (2542: 75-76) ดังนั้นเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนจึงมีพฤติกรรมทางสังคมในด้านต่างๆ อยู่ในระดับที่ดีขึ้น

ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นสนุกสนาน พร้อมการเรียนรู้ ตั้งแต่การวางแผนการสอน สื่อ วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ทำให้เด็กเกิดความตื่นเต้น กระตือรือร้น สนใจในกิจกรรม และการให้เด็กได้ร่วมกิจกรรมกลุ่มทำให้เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมในด้านต่างๆ สูงขึ้น
2. การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมส่งผลให้เด็กเกิดสมาธิในการเรียนรู้ระหว่างทำกิจกรรมซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องตั้งแต่ช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม ช่วงเวลาเช้า เด็กๆ จะมีเรียวแรง และสมาธิมากกว่าช่วงบ่าย เนื่องจากเด็กยังมีความสนใจและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม เพราะช่วงบ่ายเป็นช่วงที่เด็กเริ่มอ่อนล้า และเริ่มรอคอยการมารับของผู้ปกครอง ส่งผลให้ความสนใจและสมาธิจะต่ำกว่าช่วงเช้า ในด้านสภาพแวดล้อม พื้นที่การจัดกิจกรรมควรมีพื้นที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมกลุ่ม ไม่คับแคบมากเกินไป อาจเป็นพื้นที่ลานนุ่ม เช่น สนามหญ้า หรือลานแข็ง เช่น พื้นคอนกรีต ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละกิจกรรม ในด้านแสงสว่างควรมีแสงสว่างมากเพียงพอแต่ไม่มากจนร้อนเพราะอาจทำให้เด็กอ่อนล้าขณะทำกิจกรรมได้ไวกว่าปกติ ด้านเสียงรบกวน พื้นที่จัดกิจกรรมควรหลีกเลี่ยงพื้นที่ที่มีการสัญจรหนาแน่น เพราะอาจเป็นการเบี่ยงเบนสมาธิของเด็กระหว่างทำกิจกรรม ดังที่กล่าวมาจะพบว่า สภาพแวดล้อมจะมีบทบาทให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็กซึ่งขึ้นอยู่กับครูผู้สอนซึ่งเป็นผู้คัดเลือกพื้นที่ที่มีความเหมาะสม
3. ประสบการณ์เดิมของเด็กอาจส่งผลต่อความไวในการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนเป็นกิจกรรมด้านสังคมที่มีเกี่ยวเนื่องต่อประเทศในภูมิภาคอาเซียน ซึ่งศิลปวัฒนธรรมในบางพื้นที่อาจมีความคาบเกี่ยวกัน ดังนั้นการวางแผนการสอนอาจต้องมีความสอดคล้องต่อภูมิหลังหรือประสบการณ์เดิมของเด็กเพื่อประโยชน์สูงสุดของตัวเด็กเอง

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การเลือกกิจกรรมควรเลือกกิจกรรมตั้งแต่การจัดกลุ่มย่อย 3-5 คน ไปถึงการจัดกลุ่มใหญ่ 15 คน เพื่อให้เด็กสามารถปรับพฤติกรรมทางสังคมได้ง่าย
2. ในการจัดกิจกรรม สื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์ในการใช้ ควรมีความหลากหลาย หรือจัดมาไม่ครบ ไม่เพียงพอเพื่อกระตุ้นพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก โดยครูมีบทบาทคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำ
3. ในการจัดกิจกรรมครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมมากกว่า 1 ครั้ง เปิดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ เปิดกว้างทางด้านจินตนาการ และครูคอยสอดแทรกและแนะนำเนื้อหาเพื่อนบ้านเพิ่มเติมระหว่างทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและวิจัยตัวแปรตามด้านอื่นๆ เช่น ด้านระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การรอคอย คุณธรรม เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาความเกี่ยวเนื่องของภูมิภาคต่างๆภายในประเทศและประเทศอาเซียน รอบตัวเด็กมากยิ่งขึ้น เพื่อเปรียบเทียบหาความเหมือนแตกต่างของกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนแบบเจาะจงมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540.

กรุงเทพฯ: ศุภสภา.

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). คู่มือหลักสูตรก่อนปฐมวัย พุทธศักราช 2540 (อายุ 3 – 6 ปี).

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กมลรัตน์ กมลสุทธิ. (2555). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวมอนเตสซอร์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

กรมอาเซียน กระทรวงการต่างประเทศ. (2555). การรวมตัวเป็นประชาคมอาเซียนภายในปี 2558 (ค.ศ. 2015). กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

กาญจนา สุวรรณธาร. (2537). ความเชื่อมั่นในตนเองและความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างที่ครูมีปฏิสัมพันธ์และไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็ก. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2550). อัจฉริยาจารย์การศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ศูนย์การพิมพ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เกษลดา มานะจุติ. (2529). สื่อการเรียนรู้และเครื่องเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน. เชียงใหม่: วิทยาลัยครู เชียงใหม่.

ขจิตพรพร ทอคำ. (2536). การเล่นบทบาทสมมติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่นที่มีผลต่อการคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและความสามารถทางภาษา. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2528). การศึกษาสภาพการอบรมในศูนย์เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ศรีเดชา.

คณาจารย์ชมรมเด็ก. (2545). การละเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

จรินทร์ ธานีรัตน์. (2524). เกม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

จิตรา ชนะกุล. (2539). ความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมในวงกลมแบบกลุ่มย่อย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537). เอกสารชุดวิชาสื่อการสอน ระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 8 - 15. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ณัฐพร พงษ์สิงห์. (2539). พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่นบล็อกเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).

- กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ทัศนัย อุดมพันธ์. (2541). การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์
ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นลินี คูและโอม รัชเวทย์. (2552). การละเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพฯ: แสงแดด.
- นฤมล ปิ่นดอนทอง. (2544). การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมสร้างมนต์
ด้านจำนวน. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- นิตยา ประพุดติกิจ. (2536). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินติ้งเฮาส์.
- (2542). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: โอเดรียนส์โตร์.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2526). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์: แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ:
ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- (2539). การวัดและการประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
หน้า 146.
- (2545). รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่องการวัดประเมินผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ:
ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2544). การเล่นในร่มและเล่นกลางแจ้ง. การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุศรินทร์ สิริปัญญาธร. (2541). แนวโน้มและอัตราการเปลี่ยนแปลงความร่วมมือของเด็กปฐมวัย
ที่เกิดจากศิลปะแบบสื่อผสมเป็นกลุ่ม. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- เบญจมาศ วิไล. (2544). การส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรม
ศิลปะสร้างสรรค์ประกอบการประเมินสภาพจริง. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประภาพรพรณ สุวรรณสุข; และคณะ. (2545). เด็กกับการเล่น. พฤติกรรมวัยเด็ก. หน่วยที่ 10:
นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ผอบ โปษกฤษณะ และคนอื่นๆ. (2522). การเล่นของเด็กไทยภาคกลาง กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ
- พรณี ชูทัย เจนจิต. (2528). จิตวิทยาการเรียนการสอน พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์.
- พัชนี สุวรรณชัย. (2543). ผลการเรียนรู้กิจกรรมการเล่นกลางแจ้งแบบเป็นสถานที่ที่มีต่อสมรรถภาพ
ทางกลไกของนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษา. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ภรณ์ี คุรุรัตน์. (2523). เด็กก่อนวัยเรียน. นนทบุรี: โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด.
- (2540). เด็กก่อนวัยเรียนเรียนรู้อย่างไร. นนทบุรี: สถานสงเคราะห์หญิง ปากเกร็ด.

- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2537). *วรรณกรรมและลีลาคดีระดับปฐมวัยศึกษา*. หน่วย 1 – 7. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ยุพิน สีแก่. (2555, มกราคม-มิถุนายน). “การศึกษาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเล็กน้อยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย”. *วารสารวิจัย มสส สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*. 5(1): 61-70.
- เยาวพา เตชะคุปต์. (2545). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วีระพงศ์ บุญประจักษ์. (2545). *การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วัลนา ธรจักร. (2544). *ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริง*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริรัตน์ ชูชีพ. (2544). *พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สรวงสุตา มูลมา; และคณะ. (2551, พฤษภาคม-สิงหาคม). “การศึกษาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา ระดับปฐมวัย”. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*. 2(2):143 -150.
- สิทธา จินากุล. (2547). *รายงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เด็กปฐมวัยโดยการเล่นอิสระด้วยเครื่องเล่นพัฒนา*. หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดยะลา.
- สิริมงคล สุวรรณผา. (2546). *ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์พื้นฐานทางด้านภาษาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. (2550). *การวิจัยการศึกษาด้านปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- . (2545). *การวัดและประเมินแนวใหม่: เด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอนสาขาการศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- . (2550). *เอกสารประกอบการเรียนวิชา ECED 201 การศึกษาปฐมวัย Early Childhood Education*. หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตสาขาการศึกษาปฐมวัย.
- . (2538). *แนวคิดสู่แนวปฏิบัติ: แนวการจัดประสบการณ์เด็กปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.
- . (2556). *ประชุมวิชาการ: การวิจัยทางการศึกษาระดับชาติครั้งที่ 2 พลังการเรียนรู้เข้าสู่สากล*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สุขุมล เกษมสุข. (2547). เอกสารคำสอนรายวิชาปถ 301 การศึกษาเด็ก.ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุภัค ไหวหากิจ. (2543). *เปรียบเทียบการรับรู้วินิจฉัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหัตถกรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร. (2540). *แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2 เล่มที่ 1*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2528). *การศึกษาสภาพการอบรมในศูนย์เด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ศรีเดชา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2554). *การบรรยายทางวิชาการเพื่อสร้างความตระหนัก เรื่อง การก้าวสู่ประชาคมอาเซียน*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดีการพิมพ์.
- สำนักเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2555). *การก้าวสู่ประชาคมอาเซียน*. กรุงเทพฯ: สำนักการพิมพ์สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอเดรียนสโตร์.
- องค์การยูเนสโก กรุงเทพฯ. (2555). *การละเล่นพื้นบ้านในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์*. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2556, จาก <http://www.unescobkk.org/culture/ich/children-games>
- อริสา โสคำภา. (2551). *พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นหัตถกรรมประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Bar - Tal, D.; et al. (1982, June). Helping Behavior Among Preschool Children : An Observational Study. *Child Development*. (53): 396— 402.
- Bloom, B.S. (1964). *Stability and Change n Human Characteristics*. New York: John Wiley and Son.
- Bryanyt, C.K.; & H.R. Ungerford. (1977, July). An Analysis of strategies for teaching Environmental Concepts and values Classification in Kindergarten. *Journal of Environment Education*. 9(1): 44 - 49.
- Hurlock, E.B. (1964). *Child Development*. 5th ed. New York: McGraw - Hill.
- Salome, Este. (1979, September). Play with Peer : A Comparison of the Social International of Preschool Girls and Boy. *Dissertation Abstracts International*. 40: 1349 - A.
- Seefeldt, C. (1980). *Teaching Young Children*. New Jersey: Prentice - Hall Inc.
- Wood, Helen Louise. (1977, February). The Relationship Between Sociometric Status and Social Competence in Kindergarten Children. *Dissertation Abstracts International*. 37: 4837 – A.
- Staub , e. (1971, September). “The Use of Role Playing and Induction in Children is Learning of Helping and Sharing Behavior.” *Child Development*. 42(3): 805-816.



ภาคผนวก ก

- คู่มือการใช้แผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอาเซียน
- รูปแบบแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
- ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

คู่มือการใช้แผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอาเซียน

หลักการและเหตุผล

การส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมให้กับเด็กปฐมวัยสามารถจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมได้หลากหลายวิธีและวิธีหนึ่งที่สามารถจัดให้กับเด็กได้คือการจัดการเล่นพื้นบ้านอาเซียน แผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นการจัดประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงได้เรียนรู้ผ่านการเล่นด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้ดูแลและแนะนำเด็กทุกคนมีโอกาสได้ทำกิจกรรม โดยเฉพาะการเน้นให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเป็นรายด้าน ได้แก่ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ด้านความเห็นอกเห็นใจ ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน ด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน เพื่อให้เด็กได้มีการพัฒนาการด้านสังคมโดยครูมีบทบาทในการจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 40 นาที คือ วันอังคาร วันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยต่อไป

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ได้แก่ การเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและการเรียนรู้เพื่อนบ้านจากการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

เนื้อหา

การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมในด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและการเรียนรู้เพื่อนบ้านโดยที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนด้วยตนเอง

หลักการจัดกิจกรรม

1. การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนจัดในช่วงกิจกรรมกลางแจ้ง สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ วันละ 40 นาที รวมทั้งสิ้น 8 สัปดาห์
2. ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมเป็นการจัดให้เด็กมีประสบการณ์ตรงในลงมือเล่นการเล่นพื้นบ้านอาเซียนโดยเปิดโอกาสให้ใช้สื่ออุปกรณ์การเล่นรวมถึงวิธีการเล่นที่หลากหลายเน้นให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เรียนรู้การเล่นร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความเห็นอกเห็นใจและเรียนรู้การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดีโดยมีกระบวนการในการทำกิจกรรม 3 ขั้นตอนคือขั้นนำขั้นดำเนินการและขั้นสรุป
3. ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์สร้างความคุ้นเคยกับเด็กสัปดาห์ที่ 1 - 8 ดำเนินการจัดกิจกรรมกลางแจ้งการทดลองเล่นพื้นบ้านอาเซียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมจะแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มตามลักษณะวิธีการเล่นพื้นบ้านอาเซียนแต่ละการเล่น

ขั้นนำ

1. นำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการเคลื่อนไหวร่างกาย ออกกำลังกาย ร้องเพลง ปริศนาคำทาย หรือการใช้สื่ออย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและสร้างความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม
2. ครูแนะนำชื่อการเล่นพื้นบ้านอาเซียนวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการเล่นพื้นบ้านอาเซียน โดยเน้นให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
3. ครูอธิบายวิธีการเล่นพร้อมให้เด็กอาสาสมัครออกมาสาธิตเกี่ยวกับขั้นตอนการทำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
4. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับข้อปฏิบัติและข้อควรระวัง ในขณะปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

ขั้นดำเนินการ

1. เด็กเข้ากลุ่มตามลักษณะการเล่นแต่ละชนิด
2. เด็กแต่ละกลุ่มรับวัสดุอุปกรณ์โดยครูมีบทบาทในการให้คำแนะนำและเปิดโอกาสให้เด็กได้สนทนาและเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้วัสดุอุปกรณ์
3. ครูให้สัญญาณการเริ่มและหยุดเกม ดูแลให้คำแนะนำการเล่น
4. เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วให้ทุกคนแต่ละกลุ่มร่วมกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดสถานที่ให้เรียบร้อย

ขั้นสรุป

เด็กและครูร่วมกันสรุปขั้นตอนในการเล่นการเล่นพื้นบ้านอาเซียนโดยที่ครูใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นให้เด็กอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นร่วมกัน การเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจการช่วยเหลือแบ่งปันและการเรียนรู้เพื่อนบ้านในอาเซียน

บทบาทเด็ก

1. ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองร่วมกับเพื่อนอย่างมีความสุข สนุกสนาน
2. เด็กเล่าถึงวิธีการเล่นพื้นบ้านอาเซียนและช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์ทำความสะอาดสถานที่หลังจากทำกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว

บทบาทครู

1. อธิบายข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

2. กระตุ้นให้เด็กสนใจที่จะทำกิจกรรมให้แรงเสริมในทางบวก ขณะที่เด็กทำกิจกรรม
อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือตามโอกาสเหมาะสม
3. จัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเชียนโดยครูมีบทบาทในการสังเกตเด็กที่ได้ลงมือปฏิบัติ
จริงในการเล่นร่วมกับเพื่อนการถามตอบโดยเก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่องและนำผลที่ได้มาสะท้อนใน
การปรับบทบาทครู บทบาทเด็กและปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กต่อไป
4. สามารถสังเกตจดจำและเขียนบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กจากการพูดคุย
และการปฏิบัติกิจกรรมของเด็กได้



ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

ความคิดรวบยอด

การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน เป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติสุขทั้งในด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและการเรียนรู้เพื่อนบ้านอาเซียน

เนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ได้นำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนมาใช้ในช่วงกิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่จัดขึ้นในครั้งนี้ คำนึงถึงพัฒนาการทางสังคมของเด็กในวัย 4-5 ปี และในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนไว้ดังนี้

การเล่นพื้นบ้านอาเซียน

สัปดาห์ที่	วันที่ดำเนินกิจกรรม เวลา 09.30 -10.10 น.	ชื่อการเล่นพื้นบ้านอาเซียน	ประเทศอาเซียน
1	อังคาร พฤหัสบดี ศุกร์	รีรีข้าวสาร เดาคนถือหิน ขโมยเจ้าสาว	ไทย ลาว กัมพูชา
2	อังคาร พฤหัสบดี ศุกร์	กระโดดกบ หม้อครก ตำรวจและโจร	ไทย ลาว กัมพูชา
3	อังคาร พฤหัสบดี ศุกร์	กาปักไข่ หมุนกระทะ อวสาน	ไทย ลาว มาเลเซีย
4	อังคาร พฤหัสบดี ศุกร์	ขี้มำก้านกล้วย ซ่อนไข่ เล็งไปที่กระป๋อง	ไทย ลาว มาเลเซีย

สัปดาห์ที่	วันที่ดำเนินกิจกรรม เวลา 09.30 -10.10 น.	ชื่อการเล่นพื้นบ้านอาเซียน	ประเทศอาเซียน
5	อังคาร พฤษภาคม ศุกร์	น้ำแข็ง กระโดดขาเดียว จำปา จำปี	มาเลเซีย ลาว กัมพูชา
6	อังคาร พฤษภาคม ศุกร์	ดอกบัวจะบานเมื่อไหร่ งูกินหาง แมวจับหนู	มาเลเซีย ไทย กัมพูชา
7	อังคาร พฤษภาคม ศุกร์	ขโมยใบไม้ ดิ่งนกกระสา เสือขยำหมู	กัมพูชา มาเลเซีย ลาว
8	อังคาร พฤษภาคม ศุกร์	ฟุ หาหลานหรือยาย เดินกะลา	กัมพูชา มาเลเซีย ไทย

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน

เกมกาปักไข่

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 1

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม
 - การเป็นผู้นำผู้ตาม:สามารถปฏิบัติตามกฎกติกาข้อตกลง ร่วมแสดงความคิดเห็นและรับฟังผู้อื่นกล้าพูดแนะนำชักชวนเพื่อนในกลุ่มในการทำกิจกรรมได้
 - ความเห็นอกเห็นใจ:สามารถแสดงความเห็นใจ ห่วงใยเพื่อน ให้กำลังใจหรือปลอบใจเพื่อนได้
 - การช่วยเหลือแบ่งปัน:สามารถช่วยพูดอธิบายวิธีการเล่นชักชวนเพื่อนเปิดโอกาสให้เพื่อนทำกิจกรรมหรือช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ทำความสะอาดสถานที่การทำกิจกรรมได้
 - การเรียนรู้เพื่อนบ้าน:สามารถบอกชื่ออธิบายวิธีการเล่นและประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านไทยได้
2. เพื่อให้เด็กได้รู้จักวิธีการเล่นเกมกาปักไข่ของประเทศไทย
3. เพื่อให้เด็กได้รู้จักวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมกาปักไข่
4. เพื่อให้เด็กได้ร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนานและรู้จักวัฒนธรรมการเล่นพื้นบ้านของประเทศไทย

เนื้อหา

กาปักไข่เป็นกีฬาพื้นเมืองเก่าแก่ที่เล่นสืบเนื่องต่อกันมาเป็นเวลานานแล้ว กาปักไข่นิยมเล่นกันในจังหวัดต่างๆ ของภาคกลางสมัยก่อน เช่น นครปฐม กรุงเทพฯ ธนบุรี และกาญจนบุรี เป็นต้น การเล่นกาปักไข่เป็นการเล่นเลียนแบบชีวิตสัตว์ คือ กา ซึ่งหวงไข่เมื่อมีคนมาแย่งไข่ก็จะป้องกันรักษาไข่ของตนไว้สมัยก่อนกีฬาการปักไข่มักเล่นกันในงานขึ้นปีใหม่ เทศกาลตรุษสงกรานต์และงานรื่นเริงอื่นๆ ของชาวบ้าน เพื่อเป็นการออกกำลังกาย สามานสามัคคีในหมู่คณะ และได้สนุกสนานร่วมกัน ปัจจุบันการเล่นกาปักไข่ยังคงมีเล่นอยู่โดยทั่วไป

แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. เด็กจับมือเป็นวงกลม เด็กอาสาสมัครออกมาหาเพื่อนๆ เคลื่อนไหวร่างกายท่าทางสัตว์ต่างๆ อย่างอิสระตามจินตนาการ
2. ครูแนะนำวิธีการเล่นและให้เด็กอาสาสมัครออกมาสาธิตวิธีการเล่นให้เพื่อนๆ เข้าใจ

ขั้นดำเนินการ (ประมาณ 25 นาที)

1. เด็กๆ ช่วยกันใช้ซอล์กซ์ติดเส้นเป็นวงกลม จากนั้นผู้เล่นทั้งหมดหาอาสาสมัครหรือโหนดน้อยออกเพื่อหาตัวผู้เป็นกาหนึ่งคน จากนั้นให้นำเอาวัตถุที่สมมติว่าเป็นไข่กา เช่น ผลไม้ รองเท้า หรือสิ่งของที่หยิบจับสะดวก จำนวนเท่ากับผู้เล่นทั้งหมด (ยกเว้นกา) มาวางกองรวมกันไว้ที่กลางวงกลม ผู้เป็นกาจะคอยเฝ้าไข่กาไว้ มิให้ผู้เล่นคนหนึ่งคนใดมาแย่งเอาไปได้
2. ผู้เล่นคนอื่นๆ จะอยู่รอบๆ วงกลม และหาโอกาสแย่งไข่กาออกจากวงกลม คนหนึ่งๆ จะหยิบไข่กาที่ฟองก็ได้ แต่ต้องระวังอย่าให้ผู้เป็นกาถูกตัวได้ถ้าถูกตัวผู้ใดได้ ผู้นั้นจะต้องทำหน้าที่เป็นกาแทน ส่วนผู้เป็นกาอยู่เดิมจะออกมาเป็นผู้แย่งบ้าง และไข่กาที่สามารถแย่งออกมาได้นั้น จะต้องนำกลับคืนเพื่อเริ่มเล่นใหม่
3. ถ้าผู้เล่นสามารถแย่งไข่กาออกมาได้หมด ต้องให้ผู้เล่นส่วนหนึ่งช่วยกันปิดตาผู้เป็นกา อีกส่วนหนึ่งนำไข่กาไปซ่อนภายในขอบเขตบริเวณที่กำหนดไว้ เมื่อซ่อนเสร็จจึงเปิดตาผู้เป็นกา เพื่อให้มองหาไข่กา ขณะที่ผู้เป็นกาออกหาไข่กา นั้น ผู้เล่นคนอื่นๆ จะต้องเดินตามผู้เป็นกา มาด้วย เพื่อหยอกล้อผู้เป็นกา แต่ต้องระวังเพราะถ้าผู้เป็นกาหาไข่กาพบและใช้ไข่กา นั้นขว้างถูกผู้เล่นคนใด ผู้เล่นคนนั้นจะต้องเป็นกาแทน และเริ่มเล่นใหม่ต่อไป แต่ถ้าผู้เป็นกาขว้างไม่ถูกใครเลย ผู้เป็นกา นั้นก็ต้องเป็นกาต่อไป
4. หากผู้เป็นกาหาไข่กาไม่พบและยอมแพ้ จะถูกผู้เล่นทุกคนช่วยกัน จูงหูไปยังที่ซ่อนไข่กา เมื่อถึงที่ซ่อนไข่กาแล้ว ถ้าสามารถใช้ไข่กา ขว้างถูกผู้เล่นคนใดได้ ผู้เล่นคนนั้นก็ต้องเป็นกาแทนและเริ่มเล่นใหม่ต่อไป แต่ถ้าขว้างไม่ถูกใครเลย ผู้เป็นกาก็ต้องเป็นกาต่อไป
5. ผู้เล่นคนใดเป็นกามากครั้งที่สุดจะถือว่าเป็นผู้แพ้ ผู้เล่นคนใดเป็นกาน้อยครั้งที่สุดหรือไม่เคยเป็นกาเลยจะถือว่าเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป (ประมาณ 10 นาที)

1. เด็กและครูช่วยกันสรุปถึงวิธีการเล่นกาฟักไข่
2. เด็กแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับการเล่นกาฟักไข่ร่วมกับเพื่อน ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปัน และเรียนรู้เพื่อนบ้าน
3. เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับการปฏิบัติตน ในด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและเรียนรู้เพื่อนบ้าน

สื่อการเรียนรู้

1. สิ่งของแทนไข่กา เช่น ผลไม้ รองเท้า หรือสิ่งของที่หยิบจับสะดวก
2. ซอลล์ก

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมขณะเล่น
2. สังเกตการสนทนา และตอบคำถาม

ภาคผนวก

วิธีการเล่นกาฟักไข่

1. ผู้เล่นทั้งหมดหาอาสาสมัครหรือโอน้อยออกเพื่อหาตัวผู้เป็นกาหนึ่งคน จากนั้นให้นำเอาวัตถุที่สมมติว่าเป็นไข่กา เช่น ผลไม้ สิ่งของที่หยิบจับสะดวก จำนวนเท่ากับผู้เล่นทั้งหมด (ยกเว้นกา) มาวางกองรวมกันไว้ที่กลางวงกลม ผู้เป็นกาจะคอยเฝ้าไข่กาไว้ มิให้ผู้เล่นคนหนึ่งคนใดมาแย่งเอาไปได้

2. ผู้เล่นคนอื่นๆ จะอยู่รอบๆ วงกลม และหาโอกาสแย่งไข่กาออกจากวงกลม คนหนึ่งๆ จะหยิบไข่กาที่ฟองก็ได้ แต่ต้องระวังอย่าให้ผู้เป็นกาถูกตัวได้ถ้าถูกตัวผู้ใดได้ ผู้นั้นจะต้องทำหน้าที่เป็นกาแทนส่วนผู้เป็นกาอยู่เดิมจะออกมาเป็นผู้เฝ้าบ้างและไข่กาที่สามารถแย่งออกมาได้นั้นจะต้องนำกลับคืนเพื่อเริ่มเล่นใหม่

3. ถ้าผู้เล่นสามารถแย่งไข่กาออกมาได้หมด ต้องให้ผู้เล่นส่วนหนึ่งช่วยกันปิดตาผู้เป็นกา อีกส่วนหนึ่งนำไข่กาไปซ่อนภายในขอบเขตบริเวณที่กำหนดไว้เมื่อซ่อนเสร็จจึงเปิดตาผู้เป็นกา เพื่อให้มองหาไข่กา ขณะที่ผู้เป็นกาออกมาหาไขกานั้นผู้เล่นคนอื่นๆ จะต้องเดินตามผู้เป็นกาไปด้วย เพื่อหยอกล้อผู้เป็นกา แต่ต้องระวังเพราะถ้าผู้เป็นกาหาไข่กาพบและใช้ไขกานั้นขว้างถูกผู้เล่นคนใด ผู้เล่นคนนั้นจะต้องเป็นกาแทน และเริ่มเล่นใหม่ต่อไป แต่ถ้าผู้เป็นกาขว้างไม่ถูกใครเลย ผู้เป็นกานั้นก็ต้องเป็นกาต่อไป

4. หากผู้เป็นกาหาไข่กาไม่พบและยอมแพ้ จะถูกผู้เล่นทุกคนช่วยกันจูงหูไปยังที่ซ่อนไข่กา เมื่อถึงที่ซ่อนไข่กาแล้วถ้าสามารถไขไขกานั้นขว้างถูกผู้เล่นคนใดได้ผู้เล่นคนนั้นก็ต้องเป็นกาแทน และเริ่มเล่นใหม่ต่อไป แต่ถ้าขว้างไม่ถูกใครเลยผู้เป็นกาก็ต้องเป็นกาต่อไป

5. ผู้เล่นคนใดเป็นกามากครั้งที่สุดจะถือว่าเป็นผู้แพ้ผู้เล่นคนใดเป็นกาน้อยครั้งที่สุดหรือไม่เคยเป็นกาเลยจะถือว่าเป็นผู้ชนะ

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน

เกมขโมยใบไม้

สัปดาห์ที่ 7 ครั้งที่ 1

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม
 - การเป็นผู้นำผู้ตาม:สามารถปฏิบัติตามกฎกติกาข้อตกลง ร่วมแสดงความคิดเห็นและรับฟังผู้อื่น กล่าวพูดแนะนำชักชวนเพื่อนในกลุ่มในการทำกิจกรรมได้
 - ความเห็นอกเห็นใจ:สามารถแสดงความเห็นใจ ห่วงใยเพื่อน ให้กำลังใจหรือปลอบใจเพื่อนได้
 - การช่วยเหลือแบ่งปัน:สามารถช่วยพูดอธิบายวิธีการเล่นชักชวนเพื่อนเปิดโอกาสให้เพื่อนทำกิจกรรมหรือช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ทำความสะอาดสถานที่การทำกิจกรรมได้
 - การเรียนรู้เพื่อนบ้าน:สามารถบอกชื่ออธิบายวิธีการเล่นและประโยชน์ของการเล่นที่บ้านกัมพูชาได้
2. เพื่อให้เด็กได้รู้จักวิธีการเล่นเกมขโมยใบไม้ของประเทศกัมพูชา
3. เพื่อให้เด็กได้รู้จักวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมขโมยใบไม้
4. เพื่อให้เด็กได้ร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนานและรู้จักวัฒนธรรมการเล่นที่บ้านของประเทศกัมพูชา

เนื้อหา

เกมขโมยใบไม้เป็นเกมที่เล่นโดยเด็กที่อาศัยอยู่ในชุมชนชนเมืองรอบกรุงพนมเปญประเทศกัมพูชา ในเกมผู้เล่นต้องพยายามที่จะเอาชนะฝ่ายตรงข้ามของพวกเขาโดยใช้การวิ่งช่วงซึ่งกิ้งใบไม้ที่มีขนาดเล็กและรีบวิ่งนำกลับไปเพื่อร่วมทีมของพวกเขาโดยไม่ให้อีกฝ่ายจับ

แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ (5นาที)

1. เด็กจับมือเป็นวงกลม เด็กผลัดกันออกมานำเพื่อนๆบริหารร่างกายคนละ 1 ท่า
2. ครูแนะนำวิธีการเล่นและให้เด็กอาสาสมัครออกมาสาธิตวิธีการเล่นเกมขโมยใบไม้ให้เพื่อนๆเข้าใจ

ขั้นตอนการ (ประมาณ 25 นาที)

1. เด็กๆช่วยกันขีดเส้นแบ่งทีมด้วยชอล์ก
2. ครูขออาสาสมัครเด็กมาเป็นกรรมการ 1 คน จากนั้นแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองทีมจำนวนเท่าๆกันโดยการล่าน้อยออก
3. แต่ละทีมจะยืนเรียงแถวหันหน้าเข้าหากันโดยระยะห่างควรจะมียะทางประมาณ 10 เมตรระหว่างทั้งสองทีมโดยใช้ชอล์กหรือไม่ขีดเส้นแบ่งเขตแดนไว้และขีดเส้นตรงกึ่งกลางไว้ด้วย
4. ในแต่ละเกมกรรมการผู้ตัดสินจะเป็นผู้เลือกและเรียกผู้เล่นมาฝ่ายละ 1 คน เพื่อที่จะมาเล่น ผู้ตัดสินเป็นผู้รับผิดชอบต่อการตัดสินใจว่าฝ่ายใดเป็นผู้ชนะของแต่ละรอบ
5. ในการเริ่มเล่นเกมแต่ละรอบ ผู้ตัดสินจะวางกิ้งโบไม้ไว้ตรงกลางระหว่าง 2 ทีม เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณ ผู้เล่นทั้งสองทีมที่กรรมการเลือกมาต้องรีบวิ่งมาถึงกิ้งโบไม้ให้เร็วที่สุด ผู้มาถึงเป็นคนแรกรีบหยิบมันขึ้นมาให้รวดเร็วแล้วรีบวิ่งกลับไปเขตแดนทีมของตนเองถึงจะถือว่าเป็นผู้ชนะในรอบนั้น
6. ถ้าผู้ที่จับกิ้งโบไม้ได้กลับเข้าทีมได้อย่างปลอดภัยพร้อมกับกิ้งโบไม้ในมือถือว่าทีมนั้นเป็นผู้ชนะรอบนั้นไป แต่ถ้าฝ่ายตรงข้ามของพวกเขาสามารถวิ่งตามไปจับตัวหรือแย่งกิ้งโบไม้ไปได้ก่อนให้อีกฝ่ายนั้นชนะแทน
7. จากนั้นผู้ตัดสินจะเรียกผู้เล่นคู่ต่อไปมาแข่งกัน (อาจเป็นใครก็ได้ในทีมโดยกรรมการจะเป็นผู้ตัดสินเลือกมาให้ใครแข่งกับใคร) เพื่อเล่นอีกครั้ง

ขั้นสรุป (ประมาณ 10 นาที)

1. เด็กและครูช่วยกันสรุปถึงอุปกรณ์และวิธีการเล่นเกมเก็บโบไม้
2. เด็กแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับการเล่นเกมเก็บโบไม้ร่วมกับเพื่อน ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปัน และเรียนรู้เพื่อนบ้าน
3. เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับการปฏิบัติตน ในด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและเรียนรู้เพื่อนบ้าน

สื่อการเรียนรู้

1. กิ้งโบไม้
2. ชอล์กหรือกิ้งโบ

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมขณะเล่น
2. สังเกตการสนทนา และตอบคำถาม

ภาคผนวก

วิธีการเล่นเกมชโมยโบไม้

1. เด็ก ๆ ช่วยกันขีดเส้นแบ่งทีมด้วยชอล์ก
2. ครูขออาสาสมัครเด็กมาเป็นกรรมการ 1 คน จากนั้นแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองทีมจำนวนเท่าๆกันโดยการล่าน้อยออก
3. แต่ละทีมจะยืนเรียงแถวหันหน้าเข้าหากันโดยระยะห่างควรจะมีระยะทางประมาณ 10 เมตรระหว่างทั้งสองทีมโดยใช้ชอล์กหรือไม้ขีดเส้นแบ่งเขตแดนไว้และขีดเส้นตรงกึ่งกลางไว้ด้วย
4. ในแต่ละเกมกรรมการผู้ตัดสินจะเป็นผู้เลือกและเรียกผู้เล่นมาฝ่ายละ 1 คน เพื่อที่จะมาเล่น ผู้ตัดสินเป็นผู้รับผิดชอบต่อการตัดสินใจว่าฝ่ายใดเป็นผู้ชนะของแต่ละรอบ
5. ในการเริ่มเล่นเกมแต่ละรอบ ผู้ตัดสินจะวางกิ้งโบไม้ไว้ตรงกลางระหว่าง 2 ทีม เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณ ผู้เล่นทั้งสองทีมที่กรรมการเลือกมาต้องรีบวิ่งมาถึงกิ้งโบไม้ให้เร็วที่สุด ผู้มาถึงเป็นคนแรกรีบหยิบมันขึ้นมาให้รวดเร็วแล้วรีบวิ่งกลับไปเขตแดนทีมของตนเองถึงจะถือว่าเป็นผู้ชนะในรอบนั้น
6. ถ้าผู้ที่จับกิ้งโบไม้ได้กลับเข้าทีมได้อย่างปลอดภัยพร้อมกับกิ้งโบไม้ในมือถือว่าทีมนั้นเป็นผู้ชนะรอบนั้นไป แต่ถ้าฝ่ายตรงข้ามของพวกเขาสามารถวิ่งตามไปจับตัวหรือแย่งกิ้งโบไม้ไปได้ก่อนให้อีกฝ่ายนั้นชนะแทน
7. จากนั้นผู้ตัดสินจะเรียกผู้เล่นคู่ต่อไปมาแข่งกัน (อาจเป็นใครก็ได้ในทีมโดยกรรมการจะเป็นผู้ตัดสินเลือกมาให้ใครแข่งกับใคร) เพื่อเล่นอีกครั้ง

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านอาเซียน

เกมเล็งไปที่กระป๋อง

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 3

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม
 - การเป็นผู้นำผู้ตาม:สามารถปฏิบัติตามกฎกติกาข้อตกลง ร่วมแสดงความคิดเห็นและรับฟังผู้อื่น กล่าวพูดแนะนำชักชวนเพื่อนในกลุ่มในการทำกิจกรรมได้
 - ความเห็นอกเห็นใจ:สามารถแสดงความเห็นใจ ห่วงใยเพื่อน ให้กำลังใจหรือปลอบใจเพื่อนได้
 - การช่วยเหลือแบ่งปัน:สามารถช่วยพูดอธิบายวิธีการเล่นชักชวนเพื่อนเปิดโอกาสให้เพื่อนทำกิจกรรมหรือช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ทำความสะอาดสถานที่การทำกิจกรรมได้
 - การเรียนรู้เพื่อนบ้าน:สามารถบอกชื่ออธิบายวิธีการเล่นและประโยชน์ของการเล่นที่บ้านมาเลเซียได้
2. เพื่อให้เด็กได้รู้จักวิธีการเล่นเกมเล็งไปที่กระป๋องของประเทศมาเลเซีย
3. เพื่อให้เด็กได้รู้จักวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมเล็งไปที่กระป๋อง
4. เพื่อให้เด็กได้ร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนานและรู้จักวัฒนธรรมการเล่นที่บ้านของประเทศมาเลเซีย

เนื้อหา

เกมเล็งไปที่กระป๋องเป็นเกมที่เล่นโดยเด็กที่อาศัยอยู่ในชุมชนมาเลย์ในเมืองปีนังประเทศมาเลเซีย ในเกมผู้เล่นจะผลัดกันพยายามใช้บอลปาไปที่กระป๋องที่ซ้อนกันอยู่ หากทีมใดทำลายกระป๋องให้ล้มลงได้ไม่ต่ำกว่าสี่กระป๋องและสามารถก่อสร้างกระป๋องให้เป็นทรงปิรามิดเหมือนเดิมได้ทันช่วงที่ก่อนที่อีกทีมจะขัดขวางสำเร็จ ทีมของพวกเขาจะได้กำชัยชนะไป

แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. เด็กจับมือเป็นวงกลม เด็กอาสาสมัครออกมานำเพื่อนๆ เคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระตามจินตนาการ
2. ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมเล็งไปที่กระป๋องและให้เด็กอาสาสมัครออกมาสาธิตวิธีการเล่นให้เพื่อนๆ เข้าใจ

ขั้นตอนการ (ประมาณ 25 นาที)

1. เด็กๆช่วยกันกำหนดตำแหน่งการเล่นและขีดเส้นด้วยกิ้งไม้
2. เด็กๆเลือกเพื่อนมาเป็นกรรมการตัดสิน 1 คนโดยใช้วิธีการช่วยกันคิดตัวเลขมาจำนวนหนึ่งแล้วช่วยกันนับนิ้วเพื่อนๆที่ยืนล้อมวงเรียงกันให้เท่ากับจำนวนที่กำหนดขึ้น หากตัวเลขหยุดที่มือใครคนนั้นต้องเป็นกรรมการตัดสิน
3. จากนั้นกรรมการตัดสินแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองทีม ได้แก่ ทีม A และทีม B แต่ละทีมมีจำนวนเท่าๆกัน
4. ผู้เล่นช่วยกันเตรียมกระป๋องเรียงต่อกันเป็นรูปทรงปิรามิดขนาดใหญ่แถวล่างมีกระป๋อง 7 ใบตามด้วยชั้นต่อไป 6 ใบ 5 ใบ 4 ใบ 3 ใบ 2 ใบต่อขึ้นไปจนเหลือกระป๋องด้านบนสุดเพียงใบเดียว โดยกระป๋องห่างเส้นที่กำหนดไว้ประมาณ 10 เมตร
5. เริ่มเกมแต่ละทีมจะต้องเลือกผู้เล่นที่เป็นตัวแถมออกมาเป่ายางจนกว่าทีมใดจะเริ่มขว้างบอลก่อน
6. ทีมที่เป่ายางจนจะเป็นผู้ขว้างบอลโดยยืนเป็นแถวตอนลึกอยู่ด้านหลังเส้นที่ขีดไว้ โดยมีอีกทีมยืนเป็นหน้ากระดานอยู่ด้านข้างกระป๋องทั้งสองข้างห่างพอสมควร
7. ผู้ขว้างบอลคนแรก จะขว้างลูกบอลไปยังเป้าหมาย ถ้ากระป๋องล้มเพียง 4 กระป๋องหรือน้อยกว่านั้น ต้องผลัดให้อีกทีมเล่นแทน
8. แต่ถ้าขว้างบอลแล้วกระป๋องล้มมากกว่า 4 กระป๋อง ทีมที่ยืนข้างกระป๋องก็จะพยายามค้นหาลูกบอลที่ทีมขว้างขว้างมาให้ได้เร็วที่สุด ในขณะที่เดียวกันทีมผู้ขว้างก็ต้องรีบวิ่งไปที่กระป๋องที่ล้มลงแล้วช่วยกันสร้างมันให้เหมือนเดิมให้เสร็จก่อนที่อีกฝ่ายจะหาบอลเจอ
9. ฝ่ายที่ยืนรอเก็บบอลต้องยืนอย่างระมัดระวังและพยายามเก็บบอลให้ได้เร็วที่สุดเพราะผู้ขว้างบอลแต่ละคนจะถูกตัดสินสิทธิ์ในการสร้างปิรามิดกระป๋องขึ้นมาใหม่หากอีกฝ่ายเก็บบอลได้
10. ถ้าฝ่ายรับสามารถป้องกันการต่อปิรามิดโดยหาบอลได้เร็วพวกเขาก็จะได้รับคะแนนไป แต่ถ้าฝ่ายโยนบอลสามารถช่วยกันสร้างปิรามิดกระป๋องได้เสร็จก่อนก็จะไม่ถูกเปลี่ยนทีมผู้เล่นทีมขว้างก็จะได้คะแนนในตอนท้ายของเกมทีมใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นสรุป (ประมาณ 10 นาที)

1. เด็กและครูช่วยกันสรุปถึงวิธีการเล่นเกมเล็งไปที่กระป๋อง
2. เด็กแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับการเล่นเกมเล็งไปที่กระป๋องร่วมกับเพื่อน ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปัน และเรียนรู้เพื่อนบ้าน
3. เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับการปฏิบัติตน ในด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือแบ่งปันและเรียนรู้เพื่อนบ้าน

สื่อการเรียนรู้

1. ลูกบอลขนาดเล็ก
2. กระป๋อง
3. ซอล์กหรือกิ่งไม้ไม้

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมขณะเล่น
2. สังเกตการสนทนา และตอบคำถาม

ภาคผนวก

วิธีการเล่นเกมเลี้ยงไปที่กระป๋อง

1. เด็ก ๆ ช่วยกันกำหนดตำแหน่งการเล่นและขีดเส้นด้วยกิ่งไม้
2. เด็ก ๆ เลือกเพื่อนมาเป็นกรรมการตัดสิน 1 คนโดยใช้วิธีการช่วยกันคิดตัวเลขมาจำนวนหนึ่งแล้วช่วยกันนับนิ้วเพื่อน ๆ ที่ยืนล้อมวงเรียงกันให้เท่ากับจำนวนที่กำหนดขึ้น หากตัวเลขหยุดที่มือใครคนนั้นต้องเป็นกรรมการตัดสิน
3. จากนั้นกรรมการตัดสินแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองทีม ได้แก่ ทีม A และทีม B แต่ละทีมมีจำนวนเท่า ๆ กัน
4. ผู้เล่นช่วยกันเตรียมกระป๋องเรียงต่อกันเป็นรูปทรงปิรามิดขนาดใหญ่แถวล่างมีกระป๋อง 7 ใบตามด้วยชั้นต่อไป 6 ใบ 5 ใบ 4 ใบ 3 ใบ 2 ใบต่อขึ้นไปจนเหลือกระป๋องด้านบนสุดเพียงใบเดียว โดยกระป๋องห่างเส้นที่กำหนดไว้ประมาณ 10 เมตร
5. เริ่มเกมแต่ละทีมจะต้องเลือกผู้เล่นที่เป็นตัวแทนออกมาเป่ายางจุบว่าทีมใดจะเริ่มขว้างบอลก่อน
6. ทีมที่เป่ายางจุบชนะจะเป็นผู้ขว้างบอลโดยยืนเป็นแถวตอนลึกอยู่ด้านหลังเส้นที่ขีดไว้ โดยมีอีกทีมยืนเป็นหน้ากระดานอยู่ด้านข้างกระป๋องทั้งสองข้างห่างพอสมควร
7. ผู้ขว้างบอลคนแรก จะขว้างลูกบอลไปยังเป้าหมาย ถ้ากระป๋องล้มเพียง 4 กระป๋องหรือน้อยกว่านั้น ต้องผลัดให้อีกทีมเล่นแทน
8. แต่ถ้าขว้างบอลแล้วกระป๋องล้มมากกว่า 4 กระป๋อง ทีมที่ยืนข้างกระป๋องก็จะพยายามค้นหาลูกบอลที่ทีมขว้าง ๆ มาให้ได้เร็วที่สุด ในขณะที่เดียวกันทีมผู้ขว้างก็ต้องรีบวิ่งไปที่กระป๋องที่ล้มลงแล้วช่วยกันสร้างมันให้เหมือนเดิมให้เสร็จก่อนที่อีกฝ่ายจะหาบอลเจอ

9. ฝ่ายที่ยืนรอเก็บบอลต้องยืนอย่างระมัดระวังและพยายามเก็บบอลให้ได้เร็วที่สุดเพราะผู้ขว้างบอลแต่ละคนจะถูกตัดสิทธิ์ในการสร้างปรางค์กระป๋องขึ้นมาใหม่หากอีกฝ่ายเก็บบอลได้

10. ถ้าฝ่ายรับสามารถป้องกันการต่อปรางค์โดยหาบอลได้เร็วพวกเขาก็จะได้รับคะแนนไป แต่ถ้าฝ่ายโยนบอลสามารถช่วยกันสร้างปรางค์กระป๋องได้เสร็จก่อนก็จะไม่ถูกเปลี่ยนทีมผู้เล่นทีมขว้างก็จะได้คะแนนในตอนท้ายของเกมทีมใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ



ภาคผนวก ข

- คู่มือการใช้แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคม
- แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคม

คู่มือการใช้แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคม

คำชี้แจง

1. การประเมินและการบันทึกลงในแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเป็นผู้นำผู้ตาม 7 ข้อ ด้านความเห็นอกเห็นใจ 4 ข้อ ด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน 7 ข้อ และด้านการเรียนรู้เพื่อนบ้าน 4 ข้อ รวมจำนวน 22 ข้อ
2. แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยเป็นการบันทึกทั้งในรูปของความถี่ (จำนวนครั้ง) และระดับคุณภาพของพฤติกรรมจัดเป็น 3 ระดับ
3. เวลาที่ใช้ในการประเมินประเมินในช่วงเวลาจัดกิจกรรมกลางแจ้งเป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพฤหัสบดีและวันศุกร์ โดยทำการประเมินและบันทึกในชั้นดำเนินการกิจกรรมช่วงเวลา 9.20 – 10.00 นาฬิกา รวมเวลา 40 นาที
4. การสุ่มเวลาในการประเมินพฤติกรรมทางสังคมตามตารางสุ่มเวลาประเมินพฤติกรรมทางสังคมใช้นาฬิกาจับเวลาในการให้สัญญาณเริ่มและหมดเวลาการประเมิน

ข้อปฏิบัติในการประเมิน

1. เขียนชื่อผู้ประเมินผู้ถูกประเมิน (เด็ก) วันเดือนปีที่ทำการประเมิน
2. ผู้ช่วยผู้ประเมินรวมจำนวน 2 คนทำการประเมินพฤติกรรมทางสังคม
3. การประเมินให้ผู้ประเมินทั้ง 2 คนคือผู้ช่วยผู้วิจัยทำการประเมินพร้อมกันในช่วงเวลาเดียวกันผู้ประเมินจะประเมินเด็กทีละคนใช้เวลาในการประเมินเด็กคนละ 1 นาที

การบันทึกแบบประเมิน

เมื่อประเมินพฤติกรรมทางสังคมตรงกับข้อใดและช่องระดับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมตรงกับข้อใดให้ทำเครื่องหมาย (/) ลงในช่องนั้นถ้าเกิดพฤติกรรมทางสังคมช่องระดับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมซ้ำช่องเดิมให้ทำเครื่องหมาย (/) เพิ่มลงในช่องเดิมตามจำนวนครั้งที่เกิดพฤติกรรมซ้ำ โดยทำการบันทึกดังนี้

- | | |
|------------------|---|
| ให้ ระดับคะแนน 3 | คือ บันทึกเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้ด้วยตนเอง |
| ระดับคะแนน 2 | คือ บันทึกเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอก/ขอร้องให้ร่วมมือ |
| ระดับคะแนน 1 | คือ บันทึกเมื่อเด็กไม่แสดงพฤติกรรมทางสังคมหรือปฏิเสธที่จะทำ |

การเตรียมการในการประเมิน

1. ผู้ประเมินศึกษาคู่มือในการประเมินให้เข้าใจกระบวนการในการประเมินทั้งหมดเพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้แบบประเมิน
2. จัดเตรียมสภาพแวดล้อมและอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมไว้ให้เรียบร้อยล่วงหน้า
3. จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการประเมิน ได้แก่ คู่มือการใช้แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย นาฬิกาจับเวลา 1 เรือนและแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมไว้ให้เรียบร้อย
4. ผู้ประเมินควรสร้างความคุ้นเคยกับผู้ถูกประเมินก่อนที่จะทำการประเมิน
5. ก่อนเริ่มทำการประเมินควรให้ผู้ประเมินและผู้ถูกประเมินได้ทำธุระส่วนตัวให้เรียบร้อยก่อน เช่น ดื่มน้ำ เข้าห้องน้ำ เป็นต้น

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
1. การเป็นผู้นำผู้ตาม 1.1 ปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่น 1.2 ปฏิบัติตนตามข้อตกลงของกลุ่ม 1.3 เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมตามคำแนะนำของเพื่อน	3	เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้เลย
	3	เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มได้เลย
	3	เด็กสามารถปฏิบัติตามคำแนะนำของเพื่อนได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถปฏิบัติตามคำแนะนำของเพื่อนได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถปฏิบัติตามคำแนะนำของเพื่อนได้เลย

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
1.4 เป็นผู้นำกลุ่ม กล้าพูดแนะนำ ชักชวนให้เพื่อนทำกิจกรรม	3	เด็กสามารถเป็นผู้นำกลุ่ม กล้าพูดแนะนำ ชักชวนให้เพื่อนทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถเป็นผู้นำกลุ่ม กล้าพูดแนะนำ ชักชวนให้เพื่อนทำกิจกรรมได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถเป็นผู้นำกลุ่ม ไม่กล้าพูดแนะนำ ชักชวนให้เพื่อนทำกิจกรรมได้เลย
1.5 พูดหรือร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆในกลุ่ม	3	เด็กสามารถพูดหรือร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆในกลุ่มได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถพูดหรือร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆในกลุ่มได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถพูดหรือร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆในกลุ่มได้เลย
1.6 รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม	3	เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มได้เลย
1.7 ทำหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมายให้ด้วยความเต็มใจ	3	เด็กสามารถทำหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมายให้ด้วยความเต็มใจได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถทำหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมายให้ด้วยความเต็มใจได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถทำหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมายให้ได้เลย

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
2. ความเห็นอกเห็นใจ 2.1 แสดงความเห็นใจ ห่วงใยเพื่อนด้วยสีหน้า แววตา ท่าทางหรือการ สัมผัส 2.2 .ให้กำลังใจเพื่อน โดยการกล่าวยกย่อง ชมเชย ปรบมือ 2.3 ให้อภัยเมื่อเพื่อน ทำผิด 2.4 ปล่อยใจเมื่อเพื่อน ทำผิด	3	เด็กสามารถแสดงความเห็นใจ ห่วงใยเพื่อนด้วยสีหน้า แววตา ท่าทางหรือการสัมผัสได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถแสดงความเห็นใจ ห่วงใยเพื่อนด้วยสีหน้า แววตา ท่าทางหรือการสัมผัสได้เป็นบางครั้ง โดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถแสดงความเห็นใจ ห่วงใยเพื่อนด้วยสีหน้า แววตา ท่าทางหรือการสัมผัสได้เลย
	3	เด็กสามารถให้กำลังใจเพื่อนโดยการกล่าวยกย่อง ชมเชย ปรบมือได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถให้กำลังใจเพื่อนโดยการกล่าวยกย่อง ชมเชย ปรบมือได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถให้กำลังใจเพื่อนโดยการกล่าวยกย่อง ชมเชย ปรบมือได้เลย
	3	เด็กสามารถให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดได้เป็นบางครั้ง โดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดได้เลย
	3	เด็กสามารถปล่อยใจเมื่อเพื่อนทำผิดได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถปล่อยใจเมื่อเพื่อนทำผิดได้เป็นบางครั้ง โดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถปล่อยใจเมื่อเพื่อนทำผิดได้เลย

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
3. การช่วยเหลือแบ่งปัน 3.1 ช่วยจัดเตรียม สถานที่หรือวัสดุอุปกรณ์ ในการทำกิจกรรม 3.2 .ช่วยพูด อธิบาย วิธีการเล่นให้กับเพื่อน 3.3 ช่วยพูดสนับสนุน เพื่อนในการลงมือทำ กิจกรรม 3.4 ลงมือช่วยเหลือ เพื่อนในการทำกิจกรรม	3	เด็กสามารถช่วยจัดเตรียมสถานที่หรือวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถช่วยจัดเตรียมสถานที่หรือวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถช่วยจัดเตรียมสถานที่หรือวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมได้เลย
	3	เด็กสามารถช่วยพูด อธิบายวิธีการเล่นให้กับเพื่อนได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถช่วยพูด อธิบายวิธีการเล่นให้กับเพื่อนได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถช่วยพูด อธิบายวิธีการเล่นให้กับเพื่อนได้เลย
	3	เด็กสามารถช่วยพูดสนับสนุนเพื่อนในการลงมือทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถช่วยพูดสนับสนุนเพื่อนในการลงมือทำกิจกรรมได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถช่วยพูดสนับสนุนเพื่อนในการลงมือทำกิจกรรมได้เลย
	3	เด็กสามารถลงมือช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถลงมือช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถลงมือช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมได้เลย

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
3.5 พุดชักชวนให้เพื่อนร่วมเล่นหรือร่วมใช้วัสดุอุปกรณ์ร่วมกัน	3	เด็กสามารถพุดชักชวนให้เพื่อนร่วมเล่นหรือร่วมใช้วัสดุอุปกรณ์ร่วมกันได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถพุดชักชวนให้เพื่อนร่วมเล่นหรือร่วมใช้วัสดุอุปกรณ์ร่วมกันได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่สามารถพุดชักชวนให้เพื่อนร่วมเล่นหรือร่วมใช้วัสดุอุปกรณ์ร่วมกันได้เลย
3.6 .เปิดโอกาสให้เพื่อนได้เล่นเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มด้วย	3	เด็กสามารถเปิดโอกาสให้เพื่อนได้เล่นเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มด้วยได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถเปิดโอกาสให้เพื่อนได้เล่นเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มด้วยได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่เปิดโอกาสให้เพื่อนได้เล่นเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มได้เลย
3.7 ลงมือช่วยเก็บของวัสดุอุปกรณ์เมื่อเลิกใช้หรือทำความสะอาดสถานที่ทำกิจกรรม	3	เด็กสามารถลงมือช่วยเก็บของวัสดุอุปกรณ์เมื่อเลิกใช้หรือทำความสะอาดสถานที่ทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถลงมือช่วยเก็บของวัสดุอุปกรณ์เมื่อเลิกใช้หรือทำความสะอาดสถานที่ทำกิจกรรมได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูบอกขอร้อง
	1	เด็กไม่ลงมือช่วยเก็บของวัสดุอุปกรณ์เมื่อเลิกใช้หรือไม่ช่วยทำความสะอาดสถานที่ทำกิจกรรมเลย
4. เรียนรู้เพื่อนบ้าน		
4.1 บอกชื่อการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซีย	3	เด็กสามารถบอกชื่อการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถบอกชื่อการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครูชี้แนะ
	1	เด็กไม่สามารถบอกชื่อการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้เลย

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
4.2 เล่า/อธิบายวิธีการ เล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/ กัมพูชา/มาเลเซีย	3	เด็กสามารถเล่า/อธิบายวิธีการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/ กัมพูชา/มาเลเซียได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถเล่า/อธิบายวิธีการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/ กัมพูชา/มาเลเซียได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือครู ชี้แนะ
	1	เด็กไม่สามารถเล่า/อธิบายวิธีการเล่นพื้นบ้านไทย/ ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้เลย
4.3 บอกวัสดุอุปกรณ์ การเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/ กัมพูชา/มาเลเซีย	3	เด็กสามารถบอกวัสดุอุปกรณ์การเล่นพื้นบ้านไทย/ ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถบอกวัสดุอุปกรณ์การเล่นพื้นบ้านไทย/ ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือ ครูชี้แนะ
	1	เด็กไม่สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์การเล่นพื้นบ้าน ไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้เลย
4.4 บอกประโยชน์ ของการเล่นพื้นบ้านไทย/ ลาว/กัมพูชา/มาเลเซีย	3	เด็กสามารถบอกประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านไทย/ ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถบอกประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านไทย/ ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้เป็นบางครั้งโดยเพื่อนหรือ ครูชี้แนะ
	1	เด็กไม่สามารถบอกประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้าน ไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซียได้เลย

แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ชื่อผู้สังเกต.....นามสกุล.....ชื่อเกม.....

ชื่อนักเรียน.....นามสกุล.....ชั้นอนุบาล 2/.....

สัปดาห์ที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2556

รายการพฤติกรรมทางสังคม	ระดับคะแนน			รวม คะแนน ประเมิน
	3 มาก	2 ปานกลาง	1 น้อย	
1. การเป็นผู้นำผู้ตาม				
- ปฏิบัติตามกฎหมายกติกาการเล่น				
- ปฏิบัติตนตามข้อตกลงของกลุ่ม				
- เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมตามคำแนะนำของเพื่อน				
- เป็นผู้นำกลุ่ม กล่าวพูดแนะนำ ชักชวนให้เพื่อนทำกิจกรรม				
- พูดหรือร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆในกลุ่ม				
- รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม				
- ทำหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมายให้ด้วยความเต็มใจ				
2. ความเห็นอกเห็นใจ				
- แสดงความเห็นใจ ห่วงใยเพื่อนด้วยสีหน้าแววตาท่าทางหรือการสัมผัส				
- ให้กำลังใจเพื่อนโดยการกล่าวยกย่องชมเชย ประบมือ				
- ให้อภัยเพื่อนทำผิด				
- ปลอบใจเมื่อเพื่อนทำผิด				
3. การช่วยเหลือแบ่งปัน				
- ช่วยจัดเตรียมสถานที่หรือวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม				
- ช่วยพูด อธิบายวิธีการเล่นให้กับเพื่อน				
- ช่วยพูดสนับสนุนเพื่อนในการลงมือทำกิจกรรม				
- ลงมือช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม				
- พูดชักชวนให้เพื่อนร่วมเล่นหรือร่วมใช้วัสดุอุปกรณ์ร่วมกัน				
- เปิดโอกาสให้เพื่อนได้เล่นเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มด้วย				
- ลงมือช่วยเก็บของวัสดุอุปกรณ์เมื่อเลิกใช้หรือทำความสะอาดสถานที่ทำกิจกรรม				

4. เรียนรู้เพื่อนบ้าน				
- บอกชื่อการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซีย				
- เล่า/อธิบายวิธีการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซีย				
- บอกวัสดุอุปกรณ์การเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซีย				
- บอกประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านไทย/ลาว/กัมพูชา/มาเลเซีย				
รวม				





ภาคผนวก ค
บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมสำหรับเด็กปฐมวัย
 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพดล กองศิลป์ อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร
 2. อาจารย์กณิการ์ พงศ์พันธุ์สถาพร อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตพัฒนา กรุงเทพมหานคร
 3. อาจารย์นิติธร ปิลวาสน์ ศึกษาในเทศก์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2
2. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอาเซียน
 1. อาจารย์ ดร. ศศิธร อมรินทร์แสงเพ็ญ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี
 2. อาจารย์ ดร. ปิยลักษณ์ พฤกษ์วัน อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก
 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ มั่นเศรษฐวิทย์ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จังหวัดยะลา



ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสุชาดา วัฒนไย
วันเดือนปีเกิด	2 ตุลาคม 2530
สถานที่อยู่	410 ม. 5 ตำบลชัยนาท อำเภอเมือง จังหวัดชัยนาท 17000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2548	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จาก โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
พ.ศ. 2554	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย) จาก มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2557	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

