

ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

ปริญญานิพนธ์

ของ

ไฉไลรัตน์ ฐปชัยภูมิ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

มีนาคม 2549

ลิขสิทธิ์ของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

บทคัดย่อ

ของ

ไฉไลรัตน์ รูปชัยภูมิ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

มีนาคม 2549

๒ 285591 ร.3

ไอลไรต์น์ รูปชัยภูมิ. (2549). ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมการเล่นไทย. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).

กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม :

รองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เดชะคุปต์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็ก
ปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้คือ เด็กปฐมวัยชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่
ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร
จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi – stage random sampling) ผู้วิจัยเป็น
ผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยทำการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที
รวมระยะเวลาในการทดลองทั้งสิ้น 24 วัน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทยและแบบ
ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย แบบแผนการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ
one – group – pretest – posttest design และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้ทดสอบค่า
t – test สำหรับ dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเล่นไทยทำให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการ
แก้ปัญหาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

PROBLEM - SOLVING ABILITY OF YOUNG CHILDREN EXPERIENCING
THAI FOLKLORE PLAY ACTIVITIES

AN ABSTRACT
BY
CHAILAIRAT RUPCHAIYAPHUM

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Early Childhood Education
at Srinakharinwirot University
March 2006

Chailairat Rupchaiyaphum. (2006). *Problem - Solving Ability Of Young Children Experiencing Thai Folklore Play Activities*. Master thesis, M.Ed. (Early childhood Education). Bangkok : Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Assoc. Prof Dr. Yawvapa Tejagupta, Assist. Prof Jiraporn Boonsong.

The purpose of this the study was to compare problem – solving ability score of young children (5 - 6 years) before and after engaged in thai folklore play activities.

The sample of this study were children 5 – 6 years old who studied in kindergarten 2 , first semester, academic year 2005 in Watpatumwanaram School, Bangkok: The multi -- stage random sampling was use to select 18 children. The experiment was carried by the researcher for 8 weeks, 3 days per week 30, minutes per day, totally 24 times.

The research instruments were The Thai Folklore Play Activities Plan and Problem - Solving Test for young children. The design of this study was one – group -- pretest – posttest design The t – test for Dependent Samples type was used to analyzed the data

The result of this study showed that the problem - solving ability of young children before and after engaging in thai folklore play activities was significant difference at .01 level

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

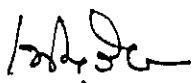
ของ

ไฉไลรัตน์ รูปชัยภูมิ

ได้รับการอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

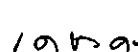
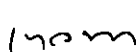


..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

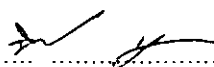
วันที่ 10 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2549

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์



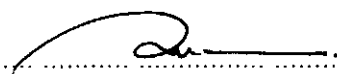
ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เดชะคุปต์)



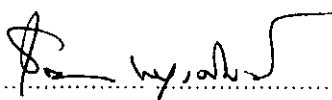
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง)



กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(รองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ)



กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์ ดร.สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาและความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากรองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เดชะคุปต์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิราภรณ์ บุญส่ง กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำข้อคิดและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีตลอดมา ขอกราบขอพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ และ อาจารย์ ดร.สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์ กรรมการสอบปริญญานิพนธ์ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม และ ขอกราบขอพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ และ อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงศ์ ที่อบรมสั่งสอนประสิทธิ์ประสาทวิชาให้แก่ศิษย์ ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบขอพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัตนา จีวแหลม อาจารย์สุรินทราภรณ์ อนันต์มณฑพงศ์ อาจารย์ วิไลนดา พงศ์ธราธิก อาจารย์สุทธาภา โชติประดิษฐ์ อาจารย์เป๋ลว บุริสาร และอาจารย์อภิรติ สีนวล ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอกราบขอพระคุณผู้บริหาร ครูประจำชั้น และขอขอบคุณนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนวัดปทุมวนาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการทดลองและเก็บข้อมูลจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอรำลึกถึงคุณพ่อวิชัย รูปชัยภูมิ และกราบขอพระคุณคุณแม่จีระประภา มาเมือง ที่เป็นกำลังใจแก่ลูกเสมอมา ขอขอบคุณเพื่อน ๆ วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย รุ่น 19 และรุ่น 20 ที่ให้คำแนะนำและเป็นกำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ด้วยดีตลอดมา

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ซึ่งมีส่วนช่วยในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จสมบูรณ์ขึ้น

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องเทอดพระคุณของบิดา มารดา ที่ได้อบรมเลี้ยงดูให้โอกาสสนับสนุนและส่งเสริมการศึกษา รวมทั้งพระคุณของอาจารย์ทุกท่านในอดีตและปัจจุบันที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้และมีส่วนวางรากฐานสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จ

ใจไฉรัตน์ รูปชัยภูมิ

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
	ความสำคัญของการวิจัย.....	5
	ขอบเขตของการวิจัย.....	5
	ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	5
	กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	5
	ตัวแปรที่ศึกษา.....	6
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
	สมมติฐานในการวิจัย.....	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา.....	7
	ความหมายของการแก้ปัญหา.....	8
	ความสำคัญในการแก้ปัญหา.....	9
	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา.....	10
	ประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหา.....	12
	องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการแก้ปัญหา.....	14
	วิธีและลำดับในการแก้ปัญหา.....	16
	การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย.....	17
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา.....	19
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่น.....	21
	ความหมายของการละเล่น.....	21
	ความสำคัญของการละเล่น.....	22
	ประวัติความเป็นมาและการสืบทอดวัฒนธรรมการละเล่น.....	24
	ประเภทของการละเล่น.....	26

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ) ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการละเล่น.....	29
การจัดประสบการณ์การละเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่น.....	33
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	37
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	37
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	46
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	51
ความมุ่งหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	51
สมมติฐานที่ใช้ในการวิจัย.....	51
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	51
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	52
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	52
วิธีดำเนินการทดลอง.....	52
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	52
อภิปรายผล.....	53
ข้อสังเกตในการวิจัย.....	56
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้.....	57
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย.....	57
บรรณานุกรม.....	58

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก.....	65
ภาคผนวก ก.....	66
ภาคผนวก ข.....	72
ภาคผนวก ค.....	75
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	77

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการทดลอง.....	41
2 กำหนดการสอนในการทดลอง.....	42
3 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด กิจกรรมการเล่นไทยก่อนและหลังการทดลอง.....	46
4 การเปลี่ยนแปลงความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัด กิจกรรมการเล่นไทยเป็นรายบุคคล.....	47
5 วิธีแก้ปัญหของเด็กปฐมวัยจำแนกตามเพศ	48

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 9 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2544 : ง) กำหนดวิสัยทัศน์ในการวางรากฐานแก่คนไทยและสังคมไทยในอนาคตให้คนไทยตระหนักถึงความจำเป็นและความสามารถในการคิดเป็น ทำเป็น มีเหตุผล มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีทัศนคติและกระบวนการการทำงานที่มีประสิทธิภาพและคุณภาพ รู้เท่าทันโลกเพื่อพร้อมที่จะรับกระแสการเปลี่ยนแปลงหลักของโลกทั้งที่เป็นการพัฒนาและปัญหาที่จะตามมา ซึ่งสอดคล้องกับแนวการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพของโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและมุ่งพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มประสิทธิภาพ จัดแนวการศึกษา เน้นทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 : 14) นอกจากนี้พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงมีพระบรมราโชวาทเกี่ยวกับการศึกษาว่าใจความว่า “การจัดการศึกษา นอกจากจะมุ่งสอนคนให้เป็นคนเก่งแล้ว จำเป็นอย่างยิ่งที่จะอบรมให้เป็นคนดีพร้อมกันไปด้วย ประเทศจะได้คนที่มีคุณภาพ คือ ทั้งเก่ง ทั้งดี มาเป็นกำลังของบ้านเมือง ให้ความเก่งเป็นปัจจัยและพลังสำหรับการสร้างสรรค์ ให้ความดีเป็นปัจจัยเพื่อประดับประดาครอบหุ้มนำความเก่ง ให้ไปในทางที่อำนวยผลประโยชน์อันพึงประสงค์ ทั้งนี้แต่ละครบครัว โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย สามารถอบรมสั่งสอน ฝึกฝนคนให้รู้จักใช้ความคิด ใช้สติปัญญาของตนประกอบวิชาการให้สมกับคำยกย่องว่าเป็นมนุษย์สมบูรณ์ เป็นกำลังสำคัญให้ชาติเจริญ เพราะชาติประกอบด้วยสังคมต่าง ๆ เมื่อชาติประกอบด้วยบุคคลที่รู้จักใช้ปัญญาเพื่อวินิจฉัยพิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ แล้วก็ย่อมจะช่วยให้โลกนี้สันติสุขได้” (ชลรส นงค์ภา. 2546 : 29 - 30)

การแก้ปัญหา เป็นพื้นฐานการคิดที่สำคัญที่สุดของการคิดทั้งหมด ซึ่งคนเราจำเป็นอย่างยิ่งที่จะเผชิญกับปัญหาเมื่ออยู่ในสังคม จึงต้องใช้การคิดเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา การแก้ปัญหา ถือเป็นความสามารถที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้ที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาจึงมิใช่เพียงการรู้จักคิดและการใช้สมอง หรือเป็นการรู้จักที่มุ่งพัฒนาสติปัญญาแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาวิสัยทัศน์ วิธีคิด ค่านิยม

ความรู้ ความเข้าใจ ในสภาพการณ์ของสังคมได้ดีอีกด้วย ควรฝึกฝนเยาวชนให้มีโอกาสฝึกคิด
แก้ปัญหาให้มาก (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2541 : 103 ; อ้างอิงจาก Eberle & Slanish. 1996 : 9)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นการวางรากฐานเพื่อฝึกฝนการแก้ปัญหาจึงควรเริ่มตั้งแต่วัยเด็กเพราะ
เป็นช่วงที่มนุษย์พัฒนาความสามารถที่จะเรียนรู้มากที่สุด โดยเฉพาะพัฒนาการทางสติปัญญาของ
บุคคล เพราะสติปัญญาของเด็กเมื่ออายุ 1 ปี จะพัฒนาร้อยละ 20 อายุ 4 ปี จะพัฒนาเป็นร้อยละ
50 และในช่วงอายุระหว่าง 4 — 8 ปี สติปัญญาของเด็กจะพัฒนาเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 30 เป็นร้อยละ 80
ส่วนอีกร้อยละ 20 ที่เหลือจะพัฒนาในช่วงที่เด็กมีอายุ 8 ปีขึ้นไปซึ่งแสดงให้เห็นว่าบุคคลมีพัฒนาการ
ทางสติปัญญามากที่สุดในช่วงปฐมวัย (รติชน พิริยสส์. 2543 : 12— 13 ; อ้างอิงจาก Bloom)
นอกจากนี้นักวิทยาศาสตร์ได้ค้นพบว่าเซลล์สมองของเด็กในช่วง 6 ปีแรกของชีวิตนั้นแตกกิ่งก้านสาขา
ไปได้อย่างรวดเร็วมากถึง 90 % ของการเจริญเติบโตตลอดชีวิต แขนงกิ่งก้านเหล่านี้ เป็นตัวกำหนด
ความสามารถ ความเฉลียวฉลาด อารมณ์และพฤติกรรมของเด็ก ตลอดจนพัฒนาการในด้านต่าง ๆ
การส่งเสริมพัฒนาการในช่วงปฐมวัยจึงเป็นการปูพื้นฐานให้เด็กมีความพร้อมในการใช้ชีวิตต่อไป
(รติชน พิริยสส์. 2543 : 15)

ทิสนา แชมมณี (2544 : 103 — 112) กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูและการให้การศึกษา
สำหรับเด็กปฐมวัยจึงมีความสำคัญยิ่งต่อการวางรากฐานของชีวิตให้เจริญเติบโตเป็นประชากรที่มี
คุณภาพสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและสติปัญญา เพื่อเป็นตัวแทนของผู้ใหญ่นำ
ประเทศชาติพัฒนาเจริญก้าวหน้าต่อไป ดังนั้นการที่จะพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยเพื่อจะ
เจริญเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพเป็นกำลังสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศจึงต้องมีการ
พัฒนาความคิดซึ่งเป็นกลไกของสมองที่เกิดขึ้นเกือบตลอดเวลาเป็นไปตามธรรมชาติ ในการพัฒนา
ความคิดนั้นมีการศึกษาหลายท่านได้เสนอแนวคิดไว้หลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น การคิดริเริ่ม
สร้างสรรค์ การคิดวิจารณ์ญาณ การคิดตัดสินใจ และการคิดเพื่อแก้ปัญหาซึ่งดิวอี้ (Dewey. 1933 :
17 — 21) มีความเห็นว่าเป้าหมายอันดับแรกของการศึกษา คือการให้เด็กสามารถคิดแก้ปัญหา
ดังนั้นในการสอนเด็กให้คิดแก้ปัญหา ครูจะต้องหาวิธีการให้เด็กได้เข้าใจปัญหาและสามารถจำกัด
ความได้เป็นสิ่งแรกเพราะนักจิตวิทยาพบว่า ปัญหาของเด็กที่แก้ไม่ได้คือ การไม่เข้าใจปัญหา (สุรางค์
ไคว์ตระกูล. 2544 : 323) เนื่องจากเด็กวัยนี้ยังมีประสบการณ์น้อย ความสามารถในการแก้ปัญหา
จึงมีขีดจำกัด เพราะการที่เด็กจะแก้ปัญหาได้ดีหรือไม่นั้น เด็กจะต้องเข้าใจปัญหาและมองเห็น
แนวทางในการ แก้ปัญหาที่จำเป็นซึ่งต้องอาศัยความรู้ ความคิด และความเข้าใจ สิ่งสำคัญอีก
ประการคือ เด็กมีความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์ วิจัยน้อยทำให้ไม่สามารถสรุปลักษณะ
และคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับปัญหามาตัดสินใจแก้ปัญหาได้ (สุวัฒน์ มุทธเมธา. 2523 : 198
- 199 ; อ้างอิงจาก Piaget.1962.) สอดคล้องกับกุลยา ตันติผลาชีวะ (2545 : 40) ที่ว่าเด็กไม่

สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีระบบ เพราะเด็กมีข้อมูลความรู้น้อยประการหนึ่งอีกประการหนึ่งเด็กยังมีวุฒิภาวะไม่มากพอที่จะแก้ปัญหา ครูมีส่วนช่วยได้มากในของการสนับสนุนและให้แนวทางแก่เด็กในการเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาด้วยแนวคิดที่ถูกต้อง มีวิธีการเรียนการสอนเพื่อฝึกแก้ปัญหาหลายวิธีในปัจจุบันเช่นการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ การจัดการเรียนการสอนแบบไฮสโคป เป็นต้นแล้วจะทำให้เด็กคิดแก้ปัญหาหลายแนวทางมากขึ้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะส่งเสริมให้เด็กสามารถคิดแก้ปัญหาได้ ครูผู้สอนควรหาวิธีการสอนโดยให้เด็กลงมือกระทำและปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ดิวอี้ (Dewey) เพียเจท์ (Piaget) และบรูเนอร์ (Bruner) มีความเห็นสอดคล้องกันว่ากระบวนการพัฒนาทางสติปัญญานั้นควรให้เด็กได้เรียนรู้โดยการลงมือกระทำ (Learning by doing) มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อมและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2541 : 14) ถ้าเด็กได้เห็น ได้ฟังมากหรือช่วยให้เข้าใจความหมายมาก จะทำให้เด็กอยากเห็น อยากฟัง อยากรู้มากขึ้น ความรู้และประสบการณ์จะกว้างขวางออกไปทุกที จะทำให้เด็กมีประสบการณ์มากมีความสามารถและเกิดการเรียนรู้มากขึ้น

(เบญจา แสงมลิ. 2545 : 21) ดังนั้นควรให้ความสำคัญและคำนึงถึงธรรมชาติของเด็กในด้านพัฒนาการเรียนรู้และความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลายให้เด็กพัฒนาทักษะพื้นฐานทุกด้าน โดยเฉพาะทักษะกระบวนการคิดซึ่งนำไปสู่ความสามารถในการแก้ปัญหา (เขียวพา เดชะคุปต์. 2542 : 114 -115) สรุปได้ว่า การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการสำคัญและจำเป็นสำหรับการวางรากฐานของชีวิตของบุคคล ควรส่งเสริมให้บุคคลได้มีการเรียนรู้แนวคิดและวิธีการแก้ปัญหา เริ่มตั้งแต่ปฐมวัยซึ่งเป็นช่วงที่มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาดีที่สุด ครูและผู้เกี่ยวข้องในการดูแลเด็กปฐมวัยควรจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการและส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา

วรารณ รักรวิชัย (2529 : 91) กล่าวถึง “การเล่น” ว่าเป็นกระบวนการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาเพราะการเล่นทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ชีวิตด้วยตนเอง เช่น ได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก ปริมาณ ความเหมือน ความต่างของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็ก พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิดและความเข้าใจที่เด็กมีต่อสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวทำให้เด็กเรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเด็กโดยใช้การสังเกต ค้นคว้า สำรวจ ทดลอง เด็กส่วนมากเรียนรู้ด้วยตนเองจาก “การเล่น” เช่น เล่นบล็อก การเล่นเลียนแบบ การเล่นสมมติ การเล่นอิสระ การเล่นน้ำ การเล่นทราย การเล่นเกม ฯลฯ (เบญจา แสงมลิ. 2545 : 21) การเล่นจะส่งเสริมพัฒนาการในด้านร่างกาย สังคม จิตใจ อารมณ์โดยเฉพาะด้านสติปัญญา เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะเกิดการค้นพบและการใช้กฎในการเล่น เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาขณะเล่น (กลุยา ดันติผลาชีวะ. 2542 : 118)

การละเล่นไทยเป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งที่ทำให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีคุณค่าแก่การส่งเสริมให้เด็กได้เล่น (ชัย เรื่องศิลป. 2528 : คำนำ) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทำให้เด็กมีสุขภาพดี จิตใจดี ทำให้จิตใจเบิกบาน (ผะอบ โปษกฤษณะ. 2522 : 1) และส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย จิตใจและสติปัญญา และในขณะเดียวกันยังเป็นวิธีการที่สืบสานวัฒนธรรมไทยอีกด้วย (จริน ศิริ. 2541 : 2) การละเล่นไทยเป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของประเทศไทยที่สืบทอดมาในวิถีชีวิตของคนไทย กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเน้นการนำสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นมาประดิษฐ์เป็นเครื่องเล่น สำหรับวิธีการเล่นไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีกฎเกณฑ์และกติกาการเล่นไม่เคร่งครัด ทำให้เด็กมีอิสระในการเล่น (กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. 2517 : 18 - 20) นอกจากนี้จะส่งเสริมพัฒนาการทั้งสี่ด้านแก่เด็กแล้วกิจกรรมการละเล่นไทยยังประโยชน์หลายประการได้แก่ ช่วยให้ผู้เล่นระบายความเครียด ทำให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมมากขึ้น เป็นการเรียนรู้ทางสังคมและช่วยพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา (พชรวรรณ จันทรางศุ. 2535 : 65) จากผลการศึกษาค้นคว้าของ จันทนา ดีพิงตน (2536) ศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การละเล่นไทยมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นทั่วไป การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดย วีรพงศ์ บุญประจักษ์ (2545) พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นไทยมีพฤติกรรมด้านสังคมเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น และลยอ เอี่ยมอ่อน (2546) ศึกษาพบว่านักเรียนระดับอนุบาลที่มีปัญหาทางด้านการเรียนรู้หลังจากได้รับการจัดประสบการณ์การละเล่นไทยแล้วมีความสามารถในการด้านทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยซึ่งเป็นวัยที่เริ่มเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ประกอบกับเป็นช่วงที่สมองกำลังพัฒนาสูงสุด และการละเล่นไทยเป็นกิจกรรมที่มีกติกาไม่ซับซ้อน สนุกสนานและส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการจัดกิจกรรมการละเล่นไทยเพื่อส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยและเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลองมีความแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย โดยกำหนดจุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย ซึ่งผลของการวิจัยจะเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจของครูและผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยจัดกิจกรรมการเล่นไทยที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 71 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 18 คน ใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอนดังนี้

1. จับสลากนักเรียนมาจำนวน 1 ห้องเรียนจากนักเรียนทั้งหมด 3 ห้องเรียนเพื่อสุ่มกลุ่มตัวอย่าง มา 1 ห้องจากห้องเรียนจำนวน 3 ห้อง ซึ่งได้ห้องเรียนที่มีนักเรียนจำนวน 29 คน
2. จับสลากนักเรียนจากห้องที่สุ่มมาได้ในข้อ 1 เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การละเล่นไทย
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการแก้ปัญหา

นิยามศัพท์เฉพาะ

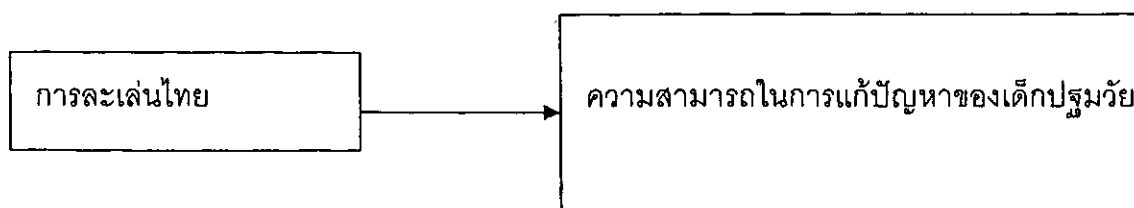
เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนชาย — หญิงที่มีอายุระหว่าง 5 — 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร

ความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึง การแสดงวิธีแก้ปัญหาเด็กปฐมวัย เพื่อให้พ้นอุปสรรคเมื่อเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันทั้งที่เป็นปัญหาของตนเองและปัญหาของผู้อื่นซึ่งวิธีปฏิบัตินั้นไม่ก่อความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่น วัดได้จากคะแนนของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การละเล่นไทย หมายถึง การเล่นซึ่งเล่นสืบทอดกันมาในวิถีชีวิตและเป็นวัฒนธรรมประจำชาติของคนไทย ทั้งที่เล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม มีทั้งบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ มีกฎเกณฑ์กติกาในการเล่นไม่ซับซ้อน เช่น เดินกะลา เลือกกินข้าว ตีจับ มอญซ่อนผ้า เป็นต้น

การจัดกิจกรรมการละเล่น หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา โดยใช้การละเล่นไทย ดำเนินการตามแผนการสอน มีขั้นนำ ขั้นดำเนินการสอน และขั้นสรุปตามลำดับ

กรอบแนวความคิดในการศึกษาค้นคว้า



สมมติฐานในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม การละเล่นไทยมีความสามารถในการปัญหาสูงขึ้น หลังการจัดกิจกรรม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา

- 1.1 ความหมายของการแก้ปัญหา
- 1.2 ความสำคัญในการแก้ปัญหา
- 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา
- 1.4 ประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหา
- 1.5 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการแก้ปัญหา
- 1.6 วิธีและลำดับในการแก้ปัญหา
- 1.7 การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
- 1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่น

- 2.1 ความหมายของการละเล่น
- 2.2 ความสำคัญของการละเล่น
- 2.3 ประวัติความเป็นมาและการสืบทอดวัฒนธรรมการละเล่น
- 2.4 ประเภทของการละเล่น
- 2.5 การจัดประสบการณ์การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการละเล่น
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่น

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหา

การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการการคิดที่สำคัญในการคิดหาหนทางในการดำเนินชีวิตในสังคม ทุกคนต้องเผชิญกับปัญหา ตั้งแต่เล็กจนเติบโตใหญ่ เราต้องเรียนรู้ที่เผชิญและหาหนทางที่เหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหานั้น ๆ เพื่อยุติปัญหาและดำรงชีวิตต่อไปได้อย่างดีตามแต่ละวัย ในส่วนของความหมายของการแก้ปัญหาได้นักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาและให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

1.1 ความหมายของการแก้ปัญหา

กรมสามัญ (2530 : 234 – 241) ได้ให้ความหมายของไว้ว่า การแก้ปัญหา คือ กระบวนการค้นพบ และตัวปัญหาก็คือสถานการณ์อย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นกับบุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นสถานการณ์ที่เป็นอุปสรรค คนที่จะแก้ปัญหาได้ต้องมีความคิดใหม่ มีพฤติกรรมใหม่ ๆ

ดีวอลท์ (เพ็ญแข ประจักษ์ปัจฉิม, 2536 : 9 ; อ้างอิงจาก Devault. 1961. n.d.) กล่าวว่า การแก้ปัญหา หมายถึง การที่บุคคลเผชิญกับปัญหา และไม่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์นั้นด้วยวิธีการเดิมได้

รศนา อัสชะกิจ (2537 : 11) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการเชื่อมโยงช่องว่างระหว่างปัญหากับข้อเฉลยหรือทางออกของปัญหา

ยุดา รักไทย และ ธนิภา มาฆะศิริวานนท์ (2542 : 9) กล่าวว่า การแก้ปัญหา คือ การทำให้เกิดสถานการณ์ที่เราคาดหวัง

อรพรรณ พรสีมา (2543 : 44 – 45) กล่าวว่า การแก้ปัญหา เป็นทักษะการคิดระดับสูงประเภทหนึ่งที่ต้องอาศัยทักษะการคิดวิจารณ์ญาณและการคิดแบบสร้างสรรค์

เมย์ (May. 1970 : 266) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนทางสมองซึ่งเกี่ยวข้องกับการหยั่งเห็น การจินตนาการ การจัดกระทำและการรวบรวมความคิด

บอร์น (Bourne . 1971 : 9) กล่าวถึง การแก้ปัญหว่าเป็นกิจกรรมที่เป็นทั้งการแสดงความรู้ ความคิดจากประสบการณ์เดิมและส่วนประกอบของสถานการณ์ที่เป็นปัญหาในปัจจุบันนำมาจัดเรียงลำดับใหม่ เพื่อผลของความสำเร็จในจุดมุ่งหมายเฉพาะอย่าง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การแก้ปัญหาเป็นความสามารถของบุคคลในการปรับสภาพขัดแย้งในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นให้หมดไป โดยอาศัยประสบการณ์หรือความรู้เดิมที่มีอยู่เป็นฐานสำคัญ พร้อมทั้งความสามารถในการทำงานของสมองที่ต้องใช้กระบวนการคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ความสำคัญในการแก้ปัญหา

ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นเป้าหมายสำคัญในการจัดการศึกษาและการดำรงชีวิตเพราะผู้ที่สามารถแก้ปัญหาได้จะเป็นผู้ที่สามารถปรับตัวให้อยู่ในสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดีจึงได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการแก้ปัญหาไว้หลายท่านได้แก่

ฉันทนา ภาคบงกช (2528 : 53 - 55) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเป็นเป้าหมายสำคัญที่สุดของการสอนเด็กให้คิด ครูจึงจำเป็นต้องปลูกฝังส่งเสริมให้โอกาสเด็กได้ฝึกคิดอยู่เสมอ เพื่อให้เด็กมีความสามารถในการแก้ปัญหอย่างมีประสิทธิภาพ

สำเริง บุญเรืองรัตน์ (2539 : 42 – 43) กล่าวถึงความสำคัญของการแก้ปัญหาไว้ว่า เมื่อเกิดปัญหาทำให้มนุษย์แสวงหาวิถีทางในการแก้ปัญหา สิ่งที่มีมนุษย์ใช้ในการแก้ปัญหาเรียกว่า ปัญญา ดังนั้นปัญญา คือความสามารถในการแก้ปัญหา

1. ผู้ที่แก้ปัญหาก็แล้วมาได้ แต่ไม่สามารถแก้ปัญหาใหม่ได้ ควรถือว่ามีความปัญญาน้อยกว่าผู้ที่แก้ปัญหาก่อน และแก้ปัญหาใหม่ได้
2. ผู้ที่แก้ปัญหายุ่งยากซับซ้อนได้ ควรจะเป็นผู้มีปัญญามากกว่าผู้ที่แก้ปัญหาง่ายได้เท่านั้น
3. ผู้ที่คิดปัญหาเองและแก้ปัญหาเอง จะเป็นผู้มีปัญญามากกว่าผู้ที่แก้ปัญหที่ผู้อื่นมองเห็น

ลีโอนาร์ด, เดอร์แมน และไมล์ (Leonard, Derman & Miles.1963 : 45) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ 6 ประการคือ

1. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดี
2. เพื่อให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสม
3. เพื่อให้สามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และชื่นชมในสิ่งเหล่านั้น
4. เพื่อให้มีอิสระในการคิดแก้ปัญหา
5. เพื่อให้มีความเข้าใจในความรู้ ทักษะต่าง ๆ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการแก้ปัญหาเป็นทักษะพื้นฐานซึ่งสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การปลูกฝังนิสัย การรู้จักคิด เรียนรู้และแก้ปัญหา ควรเริ่มต้นตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อเป็นรากฐานการดำเนินชีวิตที่ดีในอนาคต

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา

นักวิชาการหลายท่านได้ค้นคว้า และอธิบายทฤษฎีที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาไว้ดังต่อไปนี้

1.3.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget)

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (อรชา วราวิทย์. 2526 : 12 - 14) แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตามระดับอายุ ซึ่งในที่นี้จะกล่าวเพียง 2 ขั้น ซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 0 - 7 ปี

ขั้นที่ 1 ระยะการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Sensory Motor Stage) ตั้งแต่แรกเกิดถึงอายุ 2 ปี เด็กจะรู้เฉพาะสิ่งที่ป็นรูปธรรมมีความเจริญอย่างรวดเร็วในด้านความคิด ความเข้าใจ การประสานระหว่าง กล้ามเนื้อและสายตาและการใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ต่อสภาพที่เป็นจริงรอบ ๆ ตัว เด็กในวัยนี้ชอบทำอะไรซ้ำ ๆ บ่อย ๆ เป็นการเลียนแบบ พยายามแก้ปัญหาแบบลองผิดลองถูก เมื่อสิ้นสุดระยะนี้เด็กจะมีการแสดงออกของพฤติกรรมอย่างมีจุดหมายและสามารถแก้ปัญหาโดยการเปลี่ยนวิธีต่าง ๆ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ แต่ความสามารถในการคิดวางแผนของเด็กยังอยู่ในขีดจำกัด

ขั้นที่ 2 ระยะแก้ปัญหาด้วยการรับรู้แต่ยังไม่สามารถใช้เหตุผล (Preoperational Stage) อยู่ในช่วงอายุ 2 - 7 ปี เด็กพยายามแก้ปัญหาแบบลองผิดลองถูกแสดงพฤติกรรมอย่างมีจุดหมายและสามารถแก้ปัญหาด้วยการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ความสามารถในการวางแผนมีขีดจำกัด เด็กในช่วง 2 - 4 ปี เริ่มจะใช้เหตุผลเบื้องต้นไม่สามารถโยงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์หรือมากกว่า เพราะเด็กยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง คือ ยึดความคิดของตนเองเป็นส่วนใหญ่และมองไม่เห็นเหตุผลของคนอื่น เหตุผลของเด็กวัยนี้จึงไม่ค่อยถูกต้องตามความเป็นจริง เด็กในช่วงอายุประมาณ 4 - 7 ปี จะมีความคิดรวบยอดในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวดีขึ้น รู้จักแยกประเภทและแยกชิ้นส่วนของวัตถุเริ่มมีพัฒนาการเกี่ยวกับการอนุรักษ์แต่ยังไม่แจ่มชัด รู้จักแบ่งพวกแบ่งชั้นแต่คิดหรือตัดสินผลของการกระทำต่าง ๆ จากสิ่งที่เขาเห็นภายนอกเท่านั้น

จากทฤษฎีดังกล่าวสรุปได้ว่าเด็กวัย 0 - 7 ปีมีพัฒนาการในการแก้ปัญหาที่ต่อเนื่องตามวัยและจะเริ่มเรียนรู้ประสบการณ์เด็กจากสิ่งแวดล้อม โดยวิธีลองผิดลองถูก เด็กเรียนรู้ได้ดีจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมและสิ่งที่ใช้ประสาทสัมผัสได้เมื่อมีพัฒนาการและประสบการณ์มากขึ้นก็ จะเริ่มเรียนรู้ค้นหาและแยกแยะได้มากสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ดีขึ้นตามลำดับ

1.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์ (Bruner)

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์ (Bruner, 1969 : 55 - 68)

แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Enactive Stage) เริ่มตั้งแต่แรกเกิดถึง 2 ปี ซึ่งตรงกับ ขั้น (SensoryMotor Stage) ของเพียเจต์ (Piaget) เป็นขั้นที่เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำหรือประสบการณ์มากที่สุด

2. ขั้นแก้ปัญหาด้วยการรับรู้ (Iconic Stage) แต่ยังไม่มีรู้จักใช้เหตุผลซึ่งตรงกับขั้น (Preoperational Stage) ของเพียเจต์ (Piaget) เด็กวัยนี้เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงมากขึ้น จะเกิดความคิดจากการรับรู้ส่วนใหญ่และภาพแทนในใจ (Iconic Representation) อาจมีจินตนาการบ้างยังไม่ลึกซึ้งเท่ากับขั้น (Concrete Operational Stage)

3. ขั้นพัฒนาสูงสุด (Symbolic Stage) เป็น เปรียบได้กับขั้นการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลกับซึ่งที่เป็นนามธรรม (Formal Operational Stage) ของเพียเจต์ (Piaget) เป็นพัฒนาการพื้นฐานมาจากขั้นแก้ปัญหาด้วยการรับรู้ (Iconic Stage) เด็กสามารถถ่ายทอดประสบการณ์โดยการ ใช้สัญลักษณ์หรือภาพสามารถคิดหาเหตุผล สามารถเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม และสามารถแก้ปัญหาได้

ทฤษฎีพัฒนาการของบรูเนอร์เป็นทฤษฎีที่สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ซึ่งได้แบ่งขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาในด้านการแก้ปัญหาตามพัฒนาการตั้งแต่การเรียนรู้ด้วยการกระทำเมื่อมีประสบการณ์และวัยเพิ่มขึ้นก็สามารถเรียนรู้ มีเหตุผลและแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น

1.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของไวท์ฮอว์ก (Berk & Winsler, 1995)

ทฤษฎีของไวท์ฮอว์กกล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาการทางสติปัญญาและทัศนคติว่าเกิดขึ้นเมื่อมีการเกิดปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกับคนอื่น ๆ เช่น ผู้ใหญ่ ครู เพื่อน บุคคลเหล่านี้จะให้ข้อมูลสนับสนุนให้เด็กเกิดขึ้นใน Zone of Proximal Development หมายถึง สภาวะที่เด็กเผชิญกับปัญหาที่ท้าทายแต่ไม่สามารถคิดแก้ปัญหาได้โดยลำพังเมื่อได้รับการช่วยเหลือแนะนำจากผู้ใหญ่ หรือจากการทำงานร่วมกับเพื่อนที่มีประสบการณ์มากกว่าเด็กจะสามารถแก้ปัญหานั้นได้และเกิดการเรียนรู้ขึ้น การให้การช่วยเหลือและนำในการแก้ปัญหาและการเรียนรู้ของเด็ก (Assisted Learning) เป็นการให้การช่วยเหลือแก่เด็กเมื่อเด็กแก้ปัญหาโดยลำพังไม่ได้เป็นการช่วยอย่างเหมาะสม เพื่อให้เด็กแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองวิธีการที่ครูเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กเพื่อให้การช่วยเหลือเด็ก เรียกว่า “Scaffolding” เป็นการแนะนำช่วยเหลือให้เด็กแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยให้การแนะนำ (Clue) การช่วยเหลือความจำ (Reminders) การกระตุ้นให้คิด

(Encouragement) การแบ่งปัญหาที่สลับซับซ้อนได้ง่ายลง (Breaking the Problem down into step) การให้ตัวอย่าง (Providing and Example) หรือสิ่งอื่น ๆ ที่ช่วยเด็กแก้ปัญหาและเรียนรู้ด้วยตนเอง การให้การช่วยเหลือ (Scaffolding) ที่มีประสิทธิภาพต้องมีองค์ประกอบและเป้าหมาย 5 ประการ ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมร่วมกันแก้ปัญหา
2. เข้าใจปัญหาและมีวัตถุประสงค์ที่ตรงกัน
3. บรรยายภาคที่อบอุ่น และการตอบสนองที่ตรงกับความต้องการ
4. มีการจัดสภาพแวดล้อม กิจกรรม และบทบาทของผู้ใหญ่ให้เหมาะสมกับ

ความสามารถและความต้องการ

5. สนับสนุนให้เด็กควบคุมตนเองในการแก้ปัญหา

บทบาทครูมีหน้าที่ในการจัดเตรียมสภาพแวดล้อม ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและให้คำแนะนำด้วยการอธิบายและให้เด็กมีโอกาสร่วมงานร่วมกับผู้อื่นแล้วให้โอกาสเด็กแสดงออกตามวิธีการต่าง ๆ ของเด็กเองเพื่อครูจะได้รู้ว่าเด็กต้องการทำอะไร

จากการศึกษาทฤษฎีของไวทือตสกีพบว่าทฤษฎีที่เน้นการกระตุ้นเร้า การช่วยเหลือจากสิ่งแวดล้อมและบุคคลรอบตัว เพื่อให้เด็กนั้นมองเห็นปัญหาและคิดหาวิธีการไขปัญหาได้ถูกทิศทาง

จะเห็นว่าทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของนักการศึกษาทั้ง 3 ท่านมีความสอดคล้องและต่อเนื่องกันในด้านความสามารถทางสติปัญญาตามวัยของมนุษย์และการได้รับสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการฝึกฝนให้รู้จักคิดแก้ปัญหาและสิ่งแวดล้อมที่เป็นบุคคลใกล้ชิดที่เคยพบปัญหาและเคยประสบกับสถานการณ์ปัญหามาช่วยแนะนำช่วยให้เด็กเกิดการสังเกต เรียนรู้ สามารถแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังแนวทางในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัยแก่ครูและผู้เกี่ยวข้องกับผู้เกี่ยวข้องกับผู้เกี่ยวข้องต่อไป

1.4 ประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหา

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาแบ่งประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหาไว้ด้วยกันดังนี้

ไมเออร์ (Maier 1973 : 242) ได้จำแนกการแก้ปัญหาไว้ 2 ประเภท คือ

1. การแก้ปัญหาโดยเลียนแบบประสบการณ์เดิม (Reproductive Thinking)
ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาโดยใช้ประสบการณ์เดิมที่เคยใช้ได้ผลมาแล้วในอดีตมาใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์และเหตุการณ์ใหม่ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกัน

2. การแก้ปัญหาแบบประยุกต์ประสบการณ์เดิม (Productive Thinking)

เป็นการแก้ปัญหาสถานการณ์ใหม่ โดยพยายามประยุกต์ประสบการณ์เดิมมาใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและลักษณะของปัญหาที่ประสบ

เฟรดเดอริคสัน (จันทนา ภาคบงกช. 2528 : 65 ; อ้างอิงจาก Frederikson 1984 : *Review of Education Research*) ได้จำแนกการแก้ปัญหออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ปัญหาซึ่งกำหนดชัดเจนหรือปัญหาที่มีความสมบูรณ์ มักใช้ในวิชาคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ การฝึกฝนการแก้ปัญหประเภทนี้ช่วยให้เกิดกระบวนการคิดที่ซับซ้อนและอัตโนมัติ เน้นการแก้ปัญหาเฉพาะบางด้าน ง่ายต่อการประเมิน ครูสามารถพบข้อบกพร่องและทำการแนะนำช่วยเหลือได้โดยง่ายจึงให้ผลรวดเร็วแต่ยากที่จะนำไปสู่ระดับสูง

2. ปัญหาซึ่งไม่กระจ่างชัดหรือมีความไม่สมบูรณ์ในตัวปัญหาเป็นตัวอย่างปัญหาที่มีความซับซ้อน เมื่อทำให้ปัญหามืดมนขึ้นจะสามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็วผู้เรียนต้องหาความสัมพันธ์และแยกแยะประเด็นของปัญหาโดยอาศัยความรู้ด้านการคิด และความจำเป็นเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยก่อนที่จะดำเนินการติดตามขั้นตอนของการแก้ปัญหให้ได้

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 260 — 261) ได้กล่าวถึง วิธีการแก้ปัญหของเด็กไว้ดังนี้

1.การแก้ปัญหโดยใช้พฤติกรรมแบบเดียว โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงการแก้ปัญห เด็กเล็กมักใช้วิธีนี้ .เนื่องจากยังไม่เกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องและเป็นเหตุผลเมื่อประสบปัญหาจะไม่มีการไตร่ตรองหาเหตุผล ไม่มีการพิจารณาสิ่งแวดล้อมเป็นการจำและเลียนแบบพฤติกรรมที่เคยแก้ปัญหามาได้ เนื่องจากเด็กยังไม่เกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องและเป็นเหตุเป็นผล

2. การแก้ปัญหาลองผิดลองถูก การแก้ปัญหแบบนี้มีการวิจัยสรุปลงความเห็นว่าเป็นเหมาะสมสำหรับเด็กวัยรุ่น เพราะเด็กวัยนี้ต้องการอิสระและต้องการแสดงว่าตนเป็นที่พึ่งของตนได้

3. การแก้ปัญหโดยการเปลี่ยนแปลงทางความคิด ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในยากแก่การสังเกตที่นิยมใช้มากที่สุดคือ การหยั่งเห็น การหยั่งเห็นนี้ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์เดิม

4. การแก้ปัญหโดยวิธีทางวิทยาศาสตร์ การแก้ปัญหในระดับนี้ถือว่าเป็นระดับที่สูงที่สุดและใช้ได้ดีที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแก้ปัญหายากซับซ้อน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประเภทและลักษณะของการแก้ปัญห สรุปได้ว่านักการศึกษา นักจิตวิทยาทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศต่างให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหโดยได้จัดประเภทของปัญหาให้เข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยได้จัดประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหาวินิจฉัย

ลักษณะทั้งพิจารณาจากลักษณะของปัญหาเอง และพิจารณาจากพัฒนาการและประสบการณ์ของตัวบุคคล

1.5 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการแก้ปัญหา

การแก้ปัญหาลงสำเร็จหรือได้ผลดี ตามเป้าหมายที่วางไว้มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการแก้ปัญหาไว้ ดังนี้

ซูซีฟ อ่อนโคกสูง (2522 :121 – 123) กล่าวว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการแก้ปัญหา มี 3 ประการ คือ

1. ตัวผู้เรียน (Condition in Learner) ได้แก่ ระดับเชาวน์ปัญญา ลักษณะอารมณ์ อายุ แรงจูงใจและประสบการณ์

2. สถานการณ์ที่เป็นปัญหา (Condition in Learning Situation) ถ้าปัญหานั้นเป็นที่น่าสนใจของผู้เรียนทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนหรือแก้ปัญหา หรือถ้ามีผู้ชี้แนะสำหรับปัญหาที่ยาก ๆ จะทำให้มองเห็นแนวทางในการแก้ปัญหา หรือถ้าปัญหานั้นเป็นปัญหาที่ต่อเนื่องหรือคล้ายคลึงกับปัญหาที่เคยเรียนรู้มาแล้ว ก็จะทำให้การแก้ปัญหานั้นง่ายขึ้น

3. การแก้ปัญหเป็นหมู่ (Problem Solving in Group) คือ การให้เด็กมีโอกาสร่วมกันแก้ปัญหา มีการอภิปราย และการถกเถียงกัน ซึ่งการแก้ปัญหแบบนี้ต้องอาศัยความร่วมมือของคนหลาย ๆ คน

สุวัฒน์ มุทระเมธา (2523 : 202 – 204) กล่าวว่า การแก้ปัญหามีสภาพทั่วไป ดังนี้

1. การแก้ปัญหานั้น ผู้แก้ปัญหาคงต้องคิดหลาย ๆ แบบ และมีความสามารถหลาย ๆ อย่าง เช่น การคิดแบบวิเคราะห์ การคิดแบบสังเคราะห์ เป็นต้น

2. สภาพหรือแบบของปัญหาที่มีความยากง่ายสลับซับซ้อนต่างกันการพิจารณาปัญหาและการจัดรวบรวมประสบการณ์เพื่อแก้ปัญหาก็มีความแตกต่างกัน

3. ลักษณะของผู้แก้ปัญหา ได้แก่

3.1 อารมณ์ของผู้แก้ปัญหา

3.2 ระดับสติปัญญาของผู้แก้ปัญหา

3.3 ระดับแรงจูงใจ

3.4 การฝึกให้รู้จักคิดหลาย ๆ แบบ การใช้การแก้ปัญหหลายวิธี

4. การแบ่งกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา โดยให้สมาชิกมีจำนวนพอเหมาะ สมาชิกมีความรู้ที่ครอบคลุม ปลอดภัยและได้รับการยอมรับ ย่อมแก้ปัญหาได้ดีกว่ากลุ่มที่มีสมาชิกมากหรือน้อยเกินไป

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 259 - 260) ได้กล่าวถึงการแก้ปัญหาให้ประสบความสำเร็จไว้ว่า การแก้ปัญหาแต่ละครั้ง จะสำเร็จหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่อไปนี้
ระดับความสามารถของเชาวน์ปัญญา คือ ผู้ที่มีเชาวน์ปัญญาสูง

1. ย่อมแก้ปัญหาได้ดีกว่าผู้ที่มีเชาวน์ปัญญาดำ
2. การเรียนรู้ ถ้าเด็กเกิดการเรียนรู้และเข้าใจหลักการแก้ปัญหาอย่างแท้จริงแล้ว เมื่อประสบปัญหาที่คล้ายคลึงกันก็จะสามารถแก้ปัญหาได้ถูกต้องและรวดเร็วขึ้น
3. การรู้จักคิดแบบเป็นเหตุเป็นผล โดยอาศัย
 - 3.1 ข้อเท็จจริงและความรู้จากประสบการณ์เดิม
 - 3.2 จุดมุ่งหมายในการคิดและแก้ปัญหา
 - 3.3 ระยะเวลาในการไตร่ตรองหาเหตุผลที่ดีที่สุด

ออสซูเบล (Ausubel, 1968 : 551) กล่าวคือ องค์ประกอบที่ทำให้บุคคลแตกต่างกันในการแก้ปัญหามีดังนี้

1. ความรู้ในเนื้อหาวิชาและความเคยชินในการคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น
2. การใช้ “แบบการคิด” ที่ไวต่อการแก้ปัญหาและความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ
3. คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ เช่น แรงขับ ความมั่นคงทางอารมณ์ความวิตกกังวล เป็นต้น

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบและอิทธิพลในการแก้ปัญหาพอสรุปได้ว่า อิทธิพลที่มีผลต่อการแก้ปัญหานั้นขึ้นอยู่กับผู้บุคคลได้แก่ความพร้อมทางสติปัญญา แรงจูงใจและอารมณ์ในขณะนั้น และสถานการณ์ของปัญหา ว่าเป็นปัญหาที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนหรือไม่ หากประสบมาก่อนก็สามารถหาหนทางในการแก้ปัญหาได้รวดเร็วและแม่นยำ หากเป็นสถานการณ์ปัญหาใหม่ก็ต้องใช้สติปัญญาในการหาวิธีการในการแก้ปัญหาโดยอาศัยความรู้ความสามารถและการควบคุมความมั่นคงของอารมณ์ให้สามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้ดีที่สุด

1.6 วิธีและลำดับขั้นในการแก้ปัญหา

วิธีและลำดับขั้นในการแก้ปัญหาคือเป็นขั้นตอนในการช่วยให้การแก้ปัญหาต่าง ๆ เป็นไปอย่างราบรื่นซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงไว้ดังนี้

บรูเนอร์ (กรมการศึกษานอกโรงเรียน. 2535 : 6 – 7 , อ้างอิงจากBruner. 1968) ได้สรุปทฤษฎีการคิดแก้ปัญหา ในปี ดังนี้

1. ขั้นการรู้ปัญหา (Problem Isolation) เป็นขั้นที่รับรู้สิ่งเร้าที่ตนกำลังเผชิญอยู่ว่าเป็นปัญหา กระบวนการรับรู้จะแยกสิ่งเร้าออกจากโครงสร้างทางการคิดอื่น ๆ เพื่อเตรียมพร้อมที่จะจัดกระทำต่อไป
2. ขั้นแสวงหาเค้าเงื่อน (Search for Cues) เป็นขั้นที่บุคคลให้ความพยายามอย่างมากในการระลึกถึงประสบการณ์เดิมเพื่อทดสอบลักษณะเฉพาะของปัญหาเมื่อสมองได้จัดกระทำสิ่งเร้านั้นแล้วก็จะบูรณาการลักษณะเฉพาะต่าง ๆ เข้าด้วยกันแล้วปรับโครงสร้างของการคิดใหม่และก้าวเป็นการเตรียมพร้อมที่จะตอบสนอง
3. ขั้นตรวจสอบความถูกต้อง (Confirmation Check) ซึ่งเป็นการตรวจสอบถึงความสมบูรณ์ทั้งในด้านโครงสร้างและเนื้อหา ก่อนที่จะตัดสินใจ ตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

จากการจัดลำดับขั้นในการแก้ปัญหของบรูเนอร์นั้นสอดคล้องกับกิลฟอร์ดที่ได้อธิบายถึงกระบวนการแก้ปัญหาดังนี้ กิลฟอร์ด (เพ็ญแข ประจวบจักษ์. 2536 : 12 ; อ้างอิงจาก Guilford. 1971) อธิบายถึงกระบวนการแก้ปัญหามีอยู่ 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียมการ (Preparation) หมายถึง ขั้นค้นปัญหาว่าปัญหาที่แท้จริงคืออะไร
2. ขั้นวิเคราะห์ปัญหา (Analysis) คือการพิจารณาว่าสิ่งใดบ้างเป็นสาเหตุสำคัญของปัญหา
3. ขั้นหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา (Production) คือการหาวิธีการแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุและมักมีผลลัพธ์ออกมา
4. ขั้นตรวจสอบ (Verification) หมายถึง นำผลลัพธ์มาตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากไม่ถูกต้องก็หาแนวทางแก้ไขใหม่
5. ขั้นนำไปประยุกต์ใหม่ (Reapplication) คือ การนำเอาวิธีการแก้ปัญหาที่ถูกต้องไปใช้ในเหตุการณ์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันต่อไป

อรรถพรณ พรสีมา (2543 : 71) ได้อธิบายขั้นตอนในการคิดแก้ปัญหา ดังนี้

1. การระบุปัญหา
2. การระดมสมอง
3. การเลือกแนวทางแก้ปัญหา
4. การทดลองและนำไปใช้
5. ประเมินผลการปฏิบัติ

ทอร์เรนซ์ (Torramce) ได้เสนอกระบวนการคิดแก้ปัญหาเป็น 5 ขั้น คือ

(ทิศนา แคมณี และคนอื่น ๆ . 2544 : 39 — 41 ; อ้างอิงจาก ; Torramce. 1962)

1. ขั้นค้นหาความจริง เริ่มจากความรู้สึกกังวล สับสนวุ่นวายเกิดขึ้นในใจ
2. ขั้นค้นหาปัญหา เป็นการพิจารณาว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความกังวลสับสนวุ่นวาย

ในใจนั้น คือ ปัญหาที่เกิดขึ้น

3. ขั้นค้นพบแนวคิด เป็นการคิดและตั้งสมมติฐานต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด

ที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การแก้ปัญหานั้นมีกระบวนการ ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดที่มุ่งให้ผู้ปฏิบัติรู้ถึงปัญหา สภาพปัญหา ฝึกให้คิดเป็นและค้นหาวิธีการในการแก้ปัญหาย่างมีเหตุผล

1.7 การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความสำคัญกับความสามารถในการปัญหาของเด็กปฐมวัยจึงได้กล่าวถึงวิธีการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาไว้ดังต่อไปนี้

จันทนา ภาคบงกช (2528 : 47 — 48) ได้เสนอแนวทางในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาให้แก่ผู้ปกครองไว้ดังนี้

1. การให้ความรักและความอบอุ่น สนองความต้องการของเด็กอย่างมีเหตุผลทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัย มีความสุข มีความเชื่อมั่นในตนเองและมองโลกในแง่ดี
2. การช่วยเหลือพึ่งพาตนเอง การส่งเสริมให้เด็กช่วยตนเองโดยเหมาะสม แก้วจะช่วยให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่น เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งเป็นรากฐานในการพัฒนาบุคลิกภาพ
3. การซักถามของเด็กและการตอบคำถามของผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ควรให้ความสนใจและตอบคำถามของเด็ก สนทนาทางด้านความจำ การคิดหาเหตุผล เพื่อให้เด็กได้แสดงออกและฝึกคิด เนื่องจากเด็กปฐมวัยมีความกระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็นและช่างซักถาม ผู้ใหญ่ไม่ควรดุหรือแสดงความไม่พอใจ

4.การฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต ควรจัดหาอุปกรณ์หรือสิ่งเร้าให้เด็กพัฒนาการสังเกต โดยใช้ประสาทการรับรู้ทุกด้าน การตั้งคำถาม หรือชี้แนะโดยผู้ใหญ่จะช่วยให้เด็กเกิดความสนใจและหาความจริงจากการสังเกต

5.การแสดงความคิดเห็น เปิดโอกาสให้เด็กได้เสนอความคิดเห็นและตัดสินใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งตามความพอใจ จะช่วยให้เด็กกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในการแสดงความคิดเห็น

6.การให้รางวัล ควรให้รางวัลเมื่อเด็กทำสิ่งที่ดีงามในโอกาสอันเหมาะสม แสดงความชื่นชมและกล่าวย้าให้เกิดความมั่นใจว่าเด็กทำในสิ่งที่ดี น่าสนใจ จะทำให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและมีกำลังใจที่จะทำในสิ่งที่ดีงาม

7.การจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดของเด็กและมีบรรยากาศที่เป็นอิสระ ไม่เคร่งเครียดช่วยให้เด็กรู้สึกสบายใจ มีความรู้สึกที่ดี ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา

นอกจากผู้ปกครองแล้วโรงเรียนก็มีส่วนสำคัญในการช่วยส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ครูจึงควรให้ความสนใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม ซึ่ง ชันทนา ภาคบังทข (2528 : 48 — 49) ได้กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ดังนี้

1. การจัดกิจกรรม ควรมีความยากง่าย เหมาะสมกับวัย มีลักษณะเป็นรูปธรรม มีสื่อประกอบเพื่ออำนวยความสะดวกการเรียนรู้และมีช่วงเวลาสั้น ๆ เหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็กปฐมวัย

2. จัดกิจกรรมที่มีความหมายต่อเด็กควรให้เด็กได้เรียนรู้แล้วนำไปปฏิบัติได้ กิจกรรมควรอยู่ในความสนใจของเด็ก เด็กจะภูมิใจและเห็นคุณค่าในสิ่งที่ได้เรียนรู้

3. ควรมีการส่งเสริมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เช่น การชมเชย การให้รางวัล เป็นต้น

4. จัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับกิจกรรม จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ไม่เคร่งเครียด

5. สร้างทัศนคติที่ดีต่อตัวครูควรปรับบุคลิกภาพให้เหมาะสมและควรสร้างสัมพันธภาพกับเด็กเป็นอย่างดี เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการยอมรับ

เจษฎา ศุภางคเสน (2530 : 28 — 29) ได้เสนอแนะวิธีการส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาไว้ ดังนี้

1. ฝึกฝนให้เด็กทำงานตามขั้นตอนของกระบวนการแก้ปัญหา คือ การรวบรวมข้อมูล ตั้งสมมติฐาน รวบรวมวิธีการแก้ปัญหาและทดสอบสมมติฐาน
2. ควรเน้นในเรื่องการรวบรวมข้อมูลให้มาก
3. ฝึกให้รู้จักใช้ทักษะในการแก้ปัญหา คือ ฝึกให้คิดเกี่ยวกับปัญหา การแก้ปัญหา ด้วยวิธีการต่าง ๆ และการทำนายผลของวิธีการแก้ปัญหานั้น
4. ใช้วิธีการชี้แจงอธิบายเหตุผล หลีกเลี่ยงวิธีการเข้มงวดกับเด็ก
5. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ
6. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก เพราะมีความสัมพันธ์กับการแก้ปัญหา
7. ให้โอกาสเด็กได้ตัดสินใจด้วยตนเอง
8. กระตุ้นให้เด็กได้คิดในหลายทิศทาง เพื่อนำไปใช้กับปัญหาที่ยุ่งยากซับซ้อน

ดังที่ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาข้างต้นได้จะเห็นว่า การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหควรเริ่มตั้งแต่ระดับปฐมวัย โดยครูควรจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กทั้งในด้านพัฒนาการและการเรียนรู้ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และจัดประสบการณ์ที่มีความหลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกคิดให้มากที่สุด ในบรรยากาศที่ความอบอุ่นและเป็นกันเอง เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา

1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา

งานวิจัยภายในประเทศ

ขวัญดา แต่พงษ์โสธร (2538 : 61 — 62) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยในกิจกรรมการเล่นน้ำ เล่นทราย แบบครุมีปฏิสัมพันธ์และแบบครุไม่มีปฏิสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยอายุ 4 — 5 ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นน้ำ เล่นทรายแบบครุมีปฏิสัมพันธ์มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นน้ำ เล่นทราย แบบครุไม่มีปฏิสัมพันธ์

ฐิติพร พิษณุกุล (2538 : 63) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปประดิษฐ์แบบกลุ่มกับแบบรายบุคคล ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปประดิษฐ์แบบกลุ่มมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปประดิษฐ์แบบรายบุคคล

บุปผา พรหมศร (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามผลการศึกษาพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามมีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงขึ้น

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามมีความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พรใจ สารยศ (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษากระบวนการการส่งเสริมการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมวิทยาศาสตร์ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ พบว่า ในช่วงสัปดาห์ที่ 1 – 2 ของการทดลอง เด็กมีพฤติกรรมที่นิ่งเฉย หลีกเลียงและไม่เข้าร่วมแก้ปัญหาเมื่อเกิดสถานการณ์ปัญหา ในสัปดาห์ที่ 3 – 4 เด็กมีพฤติกรรมการแก้ปัญหาที่ตกลงภายในกลุ่มหรือรายบุคคลได้แต่ด้วยวิธีการที่ไม่เหมาะสม ในช่วงสัปดาห์ที่ 5 – 8 เด็กมีพฤติกรรมการแก้ปัญหาที่ตกลงภายในกลุ่มหรือรายบุคคลได้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหา

สุดาวรรณ ระวิชะญา (2544 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการกิจกรรมเครื่องกลอย่างง่าย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเครื่องกลอย่างง่าย ก่อนและหลังการทดลองมีทักษะการแก้ปัญหาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเครื่องกลอย่างง่ายและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบปกติมีทักษะในการแก้ปัญหาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้นทำให้ทราบว่าผู้เห็นความสำคัญในทักษะและความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กเพราะเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นจึงมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาได้แก่ การจัดการเล่นต่าง ๆ การใช้กิจกรรมวิทยาศาสตร์ การจัดกิจกรรมเครื่องกลอย่างง่าย กิจกรรมเล่นน้ำเล่นทราย และการจัดกิจกรรม ศิลปะประดิษฐ์ เพื่อส่งเสริมให้เด็ก ๆ มีประสบการณ์ที่ดี ฝึกการคิดแก้ปัญหาเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และนำไปใช้แก้ปัญหาในอนาคต

งานวิจัยในต่างประเทศ

บราวน์ (Brown. 2003 : Abstract) ได้ศึกษา ความสามารถ ทักษะคิดและความเชื่อของครูชั้นประถม 3 และ 4 เกี่ยวกับความสำคัญของความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กในวิชาคณิตศาสตร์พบว่าครูมีทักษะคิด ความเชื่อและตระหนักถึงการส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อทักษะการแก้ปัญหาของเด็ก

เบริล (Barile. 2003 : Abstract) ได้สำรวจเกี่ยวกับคิดวิจารณ์ญาณ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ และความเป็นผู้นำ ของผู้บริหารโรงเรียนเกี่ยวกับบทบาทการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้แก่เด็ก รวบรวมข้อมูลโดยวิธีการ สอนทนาและสัมภาษณ์ การศึกษาพบความเกี่ยวข้องที่ยืดหยุ่นของการคิดวิจารณ์ญาณ วัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจทำกิจกรรม มีความสัมพันธ์กันในการตัดสินใจบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษา

วิลเลียม (Williams.2004 : Abstract) ได้ศึกษานุคลิกภาพของผู้บริหารโรงเรียนในด้าน ความฉลาดทางอารมณ์ มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหา ระเบียบวินัยและการปรับตัวให้เข้ากับ สิ่งแวดล้อม ของผู้บริหารโรงเรียน โดยใช้วิธีสัมภาษณ์โดยใช้คำถามปลายเปิด และแบบสอบถาม ซึ่งจะเป็นผลในการแสดงความเป็นผู้นำ และการตัดสินใจการแก้ปัญหาพบว่า ความฉลาดทางอารมณ์มีผลต่อความสามารถในการ แก้ปัญหา ความเป็นผู้นำและการจัดการที่มีคุณภาพในการทำงานของผู้บริหารโรงเรียน

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศทำให้ทราบว่า ในต่างประเทศให้ความสำคัญศึกษาเกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้านต่าง ๆ ของเด็กนักเรียนตลอดจนความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้บริหารโรงเรียน ครูและนักเรียน จึงทำให้ทราบว่าการแก้ปัญหาเป็นทักษะที่สำคัญในการดำเนินชีวิตที่มีคุณภาพ

2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่น

การเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้ประสบการณ์ของเด็กและสำหรับเด็กไทยการเล่นไทยเป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน นักวิชาการให้ความสนใจและได้ให้ความหมายของการละเล่นไทยไว้ดังนี้

2.1 ความหมายของการละเล่น

ผะอบ โปษกฤษณะ (2522 : 5) กล่าวว่า, “การละเล่น”เป็นการเล่น ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน กฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงแต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2529 : 10) กล่าวว่า เมื่อนำความหมายของการละเล่นมาพิจารณาแล้วเห็นว่า การละเล่นของนั้นมีลักษณะเป็นทั้งการเล่นและเกม กล่าวคือ การละเล่นของเด็กไทยบางชนิดจะมีลักษณะเล่นเพื่อความสนุกสนานไม่เน้นการแข่งขันนัก เช่น การเล่นขายของ งูกินหาง จ้ำจี้ เป็นต้น มีการแข่งขัน มีการตัดสินตามกฎกติกา เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งและการเล่นที่มีกฎกติกายืดหยุ่นได้

ฉวีวรรณ กีนาวงศ์ (2533 : 112) กล่าวว่า การละเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือ การกระทำใด ๆ ที่ทำให้สนุกสนานและเพลิดเพลินแก่เด็ก เกิดจากความสนใจของเด็กไม่ได้บังคับ ใด ๆ

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 38) ได้ให้ความหมายของการละเล่นไทยไว้ว่า การละเล่นไทย เป็นสิ่งหนึ่งซึ่งแสดงถึงวัฒนธรรมไทย

พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542 : 38 — 93 ; อ้างอิงจาก พูนสุข บุญยสวัสดิ์. 2532 : 67) ไว้ว่า การละเล่นไทยที่มีอยู่ในแต่ละท้องถิ่นแต่ละจังหวัด หรือแต่ละภาค นับว่าสวนใหญ่จะมีลักษณะดังนี้

1. ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น
2. ไม่มีอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็จะเป็นวัสดุธรรมชาติ ที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น
3. เป็นการเล่นง่าย ๆ ไม่มีกติกาซับซ้อน เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนาน เป็นผู้คิดเกมการเล่นและตั้งกฎด้วยตนเอง ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น
4. เป็นการเล่นเพื่อออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ ให้ความคล่องแคล่ว ว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกาย ขณะเดียวกันก็ฝึกการสังเกต ไหวพริบ ความแม่นยำ การตัดสินใจ และความพร้อมเพรียง
5. มีเนื้อร้องหรือบทสนทนาประกอบ มีคำสัมผัสคล้องจองกัน ทำให้สนุกสนานยิ่งขึ้น การละเล่นของไทยที่นิยมกันมากและสนุกสนานมีหลายอย่าง เช่น งูกินหาง รีรี ข้าวสาร โพงพาง มอญซ่อนผ้า เสือข้ามห้วย เป็นต้น

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายเกี่ยวกับการละเล่นไว้ดังนี้ การละเล่น หมายถึง การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง (2546 : 116)

กล่าวได้ว่า การละเล่นไทย คือการสืบทอดลักษณะกิจกรรมที่มีมาตั้งแต่รุ่นบรรพบุรุษ มาถึงปัจจุบัน เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน รื่นเริง บ้างก็เป็นกิจกรรมที่มีกติกาที่กำหนดขึ้นกันเอง บ้างก็เป็นการร้องรำทำเพลง หากต้องใช้อุปกรณ์ก็เป็นอุปกรณ์ที่สามารถหาได้ในท้องถิ่น นั้น ๆ

2.2 ความสำคัญของการละเล่น

การละเล่นไทยเป็นการเล่นที่ให้ประสบการณ์ต่อเด็กเพื่อจะได้รับรู้ประสบการณ์ใหม่ และปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ แบบไทยและยังสร้างความเพลิดเพลินให้แก่เด็กเป็นการเรียนรู้ที่เป็นไปตามธรรมชาติมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ดังนี้

กอบรัตน เรื่องผกา (2526 : 120) กล่าวถึงความสำคัญของการละเล่น ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กรู้จักสังเกต
2. พัฒนาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวมือ
3. พัฒนาทางสังคม อารมณ์และสติปัญญา
4. ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
5. ไม่เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น

อุษณีย์ โพธิ์สุข (2542 : 48 – 49) กล่าวว่า การละเล่นช่วยพัฒนาสมองความคิดสร้างสรรค์ เป็นรากฐานที่ดีทำให้เด็กพร้อมที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ถึงพร้อมด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง

เมืองโบราณ (2545) กล่าวว่า การละเล่นไทยเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านเท่า ๆ กับการสะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วคุณค่าของการละเล่นของเด็กไทยนั้นมีนับเอนกอนันต์ดังจะกล่าวตามนี้

1. ฝึกความสังเกต ไหวพริบและการใช้เชาวน์ปัญญา จากการเล่นหลายชนิดที่ต้องชิงไหวชิงพริบ เช่น การเล่นเกมฟักไข่ แก้อัฒนตรี และการเล่นเตย เป็นต้น
2. ฝึกวินัยและการเคารพต่อกติกา การละเล่นของเด็กไทยมีกฎในตัวของมันเอง ซึ่งก็มาจากพวกเด็กนั่นเองเป็นคนช่วยกันกำหนดตกลงกันขึ้นมา การเล่นจึงดำเนินไปได้ โดยจะเห็นได้จากก่อนเล่นจะมีการจับไม้สั้นไม้ยาว เป่ายี่จวบ หากใครไม่ทำตามกติกาก็จะเข้ากลุ่มเล่นกับเพื่อน ๆ ไม่ได้ เป็นการฝึกการปรับตัวเข้ากับคนอื่นโดยปริยาย
3. ฝึกความสามัคคีในคณะ อย่างเช่น ตีจ๊ับ ในขณะที่ผู้เล่นของฝ่ายหนึ่งเข้าไป “ตี” เพื่อให้ถูกตัวผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่ง แล้วจะได้วิ่งกลับฝ่ายของตน โดยไม่ถูกจับเป็นเชลยนั้น ผู้เล่นอีกฝ่ายต้องพร้อมใจกันพยายามจับผู้เข้ามา “ตี” ไว้อย่าให้หลุดมือ เพราะถ้าหลุดกลับไปฝ่ายของตนผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะต้องกลับไปเป็นเชลยทั้งกลุ่ม หรืออย่างชักกะเย่อ ผู้เล่นของแต่ละฝ่ายต้องพร้อมใจกันออกแรงกันสุดฤทธิ์สุดเดช เพื่อให้เครื่องหมายที่กึ่งกลางเข้ามาอยู่ฝ่ายตน
4. ฝึกความซื่อสัตย์ ผู้เล่นเป็นคนหาต้องปิดตาให้มืดในขณะที่คนอื่น ๆ วิ่งไปซ่อน อย่างคำร้องประกอบที่ว่า “ ปิดตาไม่มีด สารพิชเข้าตา พ่อแม่ทำนา ได้ข้าวเม็ดเดียว ” หรือหมากรุก อีตัก ถ้ามือของผู้เล่นไปแตะถูกก้อนหินหรือเม็ดผลไม้ก็ต้องยอม “ ตาย ” ให้คนอื่นเล่นต่อ แม้ว่าคนอื่นจะไม่เห็นด้วยก็ตาม
5. ฝึกความรับผิดชอบ การปฏิบัติตามกติกา ไม่ว่าจะเป็นการเล่นอะไร ถือว่าเป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อผู้เล่น เช่น เล่นหมუნนาฬิกา ผู้เล่นทุกคนต้องจับมือกันให้แน่นแล้ว

หมายตัวเอาเท้ายันกัน คนยืนสลับต้องจับมือคนนั่งให้แน่น ๆ แล้ววิ่งรอบ ๆ เป็นวงกลมเหมือนนาฬิกา ทุกคนจึงต้องรับผิดชอบจับมือหรือยันเท้าให้มัน จึงจะหมุนได้สนุก

นอกจากนี้การเล่นไทยยังสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม และความเชื่อของคนไทยในสมัยก่อนได้อย่างชัดเจนอีกทั้งด้านความเชื่อและค่านิยมต่าง ๆ ของคนไทย อีกทั้งยังสะท้อนคุณค่าทางวรรณศิลป์ซึ่งจะเห็นได้จากบทร้องจากการเล่นไทย หากไม่อยู่ในรูปของฉันทลักษณ์ก็จะมีคำคล้องจองสัมผัสนอกสัมผัสใน เท่ากับเป็นการฝึกภาษาและการรักในท่วงทำนอง อีกทั้งยังเป็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับบทร้องและบทเจรจาโต้ตอบนั้นมีคุณค่าในการสื่อสารอยู่มาก กล่าวคือ ทำให้เด็ก ๆ ค้นเคยกับคำที่ใช้เรียกชื่อ หรือใช้บอกกริยาอาการต่าง ๆ ช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการทางด้านภาษาโดยไม่รู้ตัว ในบทเจรจาโต้ตอบก็เป็นคำถาม คำตอบสั้น ๆ มีเนื้อความเป็นเรื่องเป็นราวเป็นคำพูดในชีวิตประจำวัน เช่น การเล่นแม่งูหรือแม่งูสิงสางของภาคเหนือ

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องความสำคัญของการเล่นนั้นสรุปได้ว่าการเล่นเป็นการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคมและสติปัญญา อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดั่งามของแต่ละท้องถิ่น เป็นการฝึกฝนให้เด็กเป็นผู้รู้จักคิด สำหรับการเล่นไทย ช่วยให้เด็ก ๆ เรียนรู้วัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีของของคนไทย ฝึกทักษะการสังเกต มีความซื่อสัตย์ รักพวกพ้องและสามัคคี ซึ่งเป็นวิธีการสอนให้เด็กไทยรู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคมได้เป็นอย่างดีนอกจากนี้ยังสอดแทรกการเรียนรู้ทางด้านภาษาจากการเล่นที่มี บทร้องต่าง ๆ ไว้ อีกด้วย ดังนั้น การเล่นไทยนับเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนไทยในการนำมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ส่งเสริมพัฒนาการและความสามารถไทย

2.3 ประวัติความเป็นมาและการสืบทอดวัฒนธรรมการเล่น

ผะอบ โปษกฤษณะ (2522 : 6 – 10) กล่าวว่า การเล่นมีมีตั้งแต่สมัยกรีก คือ ระยะเวลาของรอบพันปีก่อนคริสตกาล ซึ่งปรากฏหลักฐานอยู่ในหนังสือมหากาพย์อีเลียด (Illiad) ของโฮเมอร์ (Homer) และงานจิตรกรรมที่ขุดพบได้ ชาวกรีกโบราณถือว่าความสมบูรณ์ของร่างกายเป็นสิ่งจำเป็นส่วนใหญ่ว่าที่โฮเมอร์พรรณนาไว้ ถึงการแข่งขันม้า ชกมวย มวยปล้ำ วิ่งแข่ง ขว้างจักร ฟันแหลน ยิงธนูและอื่น ๆ การกีฬาเหล่านี้มีการจัดเทศกาลการแข่งขันกัน โดยมีกำหนดเวลาที่แน่นอนและสม่ำเสมอ กีฬาโอลิมปิกจึงเกิดขึ้นในสมัยนี้ด้วย ระยะเวลาผู้เข้าร่วมแข่งขันจะฝึกฝนการเล่นต่าง ๆ ด้วยตัวเองจนกระทั่งถึงศตวรรษที่ 7 ก่อนคริสตกาลจึงมีการฝึกฝนอย่างจริงจังโดยกำหนดกฎเกณฑ์ที่แน่นอนและบรรจุอยู่ในหลักสูตรการศึกษาของเด็กชาวกรีกเช่นเดียวกับการอ่านและดนตรี ในกรุงสปาร์ตา (Sparta) บรรจุการเล่นไว้ในหลักสูตรภาคบังคับ เด็ก ๆ จะได้รับการฝึกฝนอย่างใกล้ชิดเป็นพิเศษ

เป็นที่น่าสังเกตว่า กำเนิดของการละเล่นหลายอย่าง เช่น วิ่งไล่จับ หรือโปลิศจับขโมย (Prisoner's Base) และขโมยไม้ (Steassling Sticks) มีการเล่นตั้งแต่เทศกาลโอลิมปิคครั้งแรก ๆ การเล่นซ่อนหา (Hide and Seek) เริ่มต้นจากประเพณีที่ผู้คนออกนอกบ้านในฤดูใบไม้ผลิเพื่อหานก ดอกไม้และแมลง นำกลับบ้านเพื่อแสดงถึงการเริ่มต้นฤดูใบไม้ผลิ ในยุโรปบางประเทศผู้ซ่อนจะเลียนแบบนก เพื่อซ่อนเร้นผู้ที่มีหน้ากากรานนก

สำหรับการละเล่นของไทย มีมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นภาชนะในครั้งแรกแล้วจึงเจริญมาเป็นลำดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่นการเล่นแตกโพละ คือเอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นก้นมีลักษณะบางที่สัปดาห์ที่จะบางได้เพื่อให้แตกเป็นรูปโหวเพื่อخذไข่น้ำดินที่โหวไป

ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงมหาราชกล่าวถึงว่าคนในสมัยนั้นอยู่เย็นเป็นสุขอยากเล่นก็เล่น ดังที่กล่าวไว้ว่า

“.....ใครจักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื้อน เลื้อน”

ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการละเล่นบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า เรื่องนางมโนราห์ ซึ่งเรื่องนี้ สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพทรงสันนิษฐานว่า แต่งก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การละเล่นที่ปรากฏในละครเรื่องนี้คือ ลึงชิงหลักและการเล่นปลาลงอวน

วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏการละเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ จ้องเตชีม้าส่งเมือง เป็นต้น ดังที่กล่าวไว้ในอิเหนา

“.....บ้างตั้งวงตะตะกร้อเล่น เพลาเย็นแดดร่มลมสด
ปะเตะโต้คู่กันสันทัด บ้างถนัดเข้าเตะเป็นน้ำดู
ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นจ้องเต สรวลเสเฮฮาขึ้นที่คู่
บ้างร่าอย่างขวามลายู เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนคิริ”

เรื่องพื้นความหลังของพระยาอนุมานราชธนก็กล่าวถึงการละเล่นของเด็กในสมัยท่านว่า “การละเล่นของเด็กปุนนี้ ไม่ใช่มีปืน รถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร่ออยู่เวลานี้ ลูกหนังสำหรับเล่น แม้มีแล้วก็แพง และยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตาที่มีตีน คือ ตุ๊กตาล้มลุกและตุ๊กตาเจ้าพราหมณ์ นั่งเท้าแขน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตาเหล่านี้เด็ก ๆ ชาวบ้านไม่มีเล่นเพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่เด็กก็ทำกันเองตามแบบอย่างที่ยืบทอดจากรุ่นมา ตั้งแต่ไหนไ่ม่ทราบ เช่น ม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าวสำหรับโยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาวัวควาย ปั้นดินเหนียว”

เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบเล่น หม้อข้าวหม้อแกง หรือเล่นขายของ หุ่นข้าวต้ม แกง ไปตามเรื่อง คนไทยในอดีตมองการเล่นของเด็กในแง่จิตวิทยา โดยตีความหมายของการแสดงออกของเด็กไปในเชิงทำนายอนาคตหรือแสดงบุพนิมิตต่าง ๆ

การเล่นของเด็กปัจจุบันนี้ เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตากระดาด ตัดเสื้อผ้า ซึ่งมีขายเป็นเล่มจากต่างประเทศ เด็กผู้ชายเล่นปืน เล่นรถ เล่นจรวด และเครื่องเล่นต่าง ๆ ซึ่งมีขายมากมายการเล่นของไทยสมัยก่อนค่อยเลือนหายไปทีละน้อย ๆ จนเกือบจะสูญหมดแล้ว การเล่นในสมัยนั้นเล่น กาฬไชย เข่งกึ่งกอย ตั่งเต ตี ชีม้าส่งเมือง ขี่ตุ๊กกลางนา เเตย งูกินหาง ชวงชัย ชักคะเย่อ ซ่อนหา มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร ฯลฯ

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาและการสืบทอดวัฒนธรรมการเล่น จะเห็นได้ว่าได้มีการริเริ่มและสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคนทั้งในต่างประเทศและในประเทศไทยเองก็มีมานานตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ จะเห็นได้จากร่องรอยจากงานวรรณกรรมต่าง ๆ ที่ได้บันทึกเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนว่า- เป็นการเล่นที่สืบทอดกันภายในชุมชนต่าง ๆ มี กฎ กติกาง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน อุปกรณ์การเล่นสามารถจัดหาได้ง่ายในท้องถิ่น การเล่นต่าง ๆ ยังสะท้อนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

2.4 ประเภทของการละเล่น

สุรสิงห์ล้ำรวม ฉิมพะเนา (2520 : 14 — 15) แยกประเภทของการละเล่นไว้ 7 ประเภท

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. เล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

พะอบ โปษะกฤษณะ และคณะ (2522 : 12) ได้แบ่งการเล่นไทยออกเป็น 7 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

1. การเล่นกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วยการเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้อง
2. การเล่นในร่ม ซึ่งประกอบด้วย การเล่นในร่มที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง

3. การเล่นในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีบทร้อง และไม่มีบทร้อง

4. การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
5. การเล่นบทร้องเลียน
6. การเล่นเบ็ดเตล็ด
7. การเล่นปริศนาคำทาย

ผะอบ โปะษะกฤษณะ. 2522 : 10 ; อ้างอิงจาก E. Roberts.n.d.) ได้จัดประเภทของการละเล่นไว้ 16 ประเภท คือ

- 1.ประเภทการเล่นทาย
2. ประเภทการนับ
3. ประเภทการกระโดดเชือก
4. ประเภทซ่อนหา
5. ประเภทการปรับ
6. ประเภทไล่ – ไล่จับ
7. ประเภทลูกบอล
8. ประเภทคัดออก
9. ประเภทกระโดดข้าม
10. ประเภทตลก
11. ประเภทกระดาดินสอ
12. ประเภทความแม่นยำ
13. ประเภทเกี่ยว
14. ประเภทไม้
15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก
16. ประเภทร้องเพลง ระบาย

อี.โอ. ฮาร์บิน (ผะอบ โปะษะกฤษณะ. 2522 : 11 อ้างอิงจาก E.O.Harbin.n.d.) แยกประเภทของการละเล่นออกเป็น 15 ประเภทคือ

1. การละเล่นที่ใช้ลูกบอล
2. การละเล่นที่ใช้ไม้ตี
3. การละเล่นที่ปิดตา
4. การละเล่นที่ใช้กระดาน

5. การละเล่นเป็นวง
6. การละเล่นที่มีการปรับ
7. การละเล่นเดา
8. การละเล่นเลียนแบบ
9. การละเล่นแข่งขัน
10. การละเล่นเป็นจังหวะ
11. การละเล่นร้องเพลง
12. การละเล่นที่ฝึกทักษะ
13. การละเล่นไล่จับ
14. การละเล่นเป็นหมู่
15. การละเล่น 2 คน

จวีวรรณ กีนาวงศ์ (2526 : 142 — 152) ได้แบ่งการละเล่นเป็น 2 ประเภท

คือ

1. การละเล่นในร่ม (In door Play) หมายถึง การละเล่นตามระเบียบโรงเรียน และตามที่ว่างในห้องเรียน หรือการละเล่นในบ้านของเด็กเอง ซึ่งเด็กอาจจะเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ เช่น การละเล่นวาดรูป ระบายสี การตัด ฉีก ม้วนและกระดาษ การละเล่นบทบาทสมมติ หรือ การละเล่นสร้างด้วยท่อนไม้ เป็นต้น

2. การละเล่นกลางแจ้ง (Out door Play) หมายถึง การละเล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารเรียน บริเวณสนาม เช่น การละเล่นห้อยโหน ปีนป่าย เล่นชิงช้า เล่นน้ำเล่นทราย เป็นต้น

ผ่องพันธ์ มณีรัตน์ (2529 : 180) แบ่งการละเล่นของเด็กไทยออกตาม กติกาการเล่นได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. การละเล่นที่เน้นการแพ้ชนะ ได้แก่ การละเล่นที่มีผู้แพ้ชนะที่แน่นอน ซึ่งผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายยอมรับ การเอาชนะ กันในการเล่นที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่ามีความสำคัญนั้นต้อง เป็นการแพ้ชนะที่เกิดความชำนาญ และความสามารถที่เหนือกว่าของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสลับเปลี่ยนตัวผู้เล่น

2. การละเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการละเล่นเพื่อฆ่าเวลาเพื่อความสนุกสนาน ออกกำลังกายและฝึกฝนตนเองในบางด้าน ผู้เล่นจะแพ้หรือชนะก็ไม่รู้สึกว่าคุณค่า เป็นการละเล่นที่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสได้สลับเปลี่ยนหน้าที่กันจึงทำให้ละความรู้สึกแพ้ชนะลง

จากการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดประเภทการเล่นนั้นจะเห็นได้ว่ามีผู้แบ่งประเภทและลักษณะการเล่นของไว้หลายประเภท พอสรุปได้คือ ประเภทเล่นกลางแจ้ง การเล่นในร่ม การเล่นที่มีกติกา การเล่นปริศนาคำทาย การเล่นที่มีอุปกรณ์และไม่มีอุปกรณ์ การถือผลแพ้และชนะตลอดจนการเล่นที่มาบหรือประกอบและไม่มีบหรือประกอบซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกการเล่นให้เหมาะสมกับวัยและสถานการณ์ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเรียนรู้ประสบการณ์ในขณะเล่น

2.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

สมบัติ กาญจนกิจ (2535 : 25 — 30) ได้รวบรวมเกี่ยวกับทฤษฎีการเล่น พอสรุปได้ดังนี้ทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็น 4 ทฤษฎี คือ

2.5.1 ทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories)

2.5.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories)

2.5.3 ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive — Development Theories)

2.5.4 ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories)

2.5.1. ทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories)

ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับสาเหตุและผลของการเล่นประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นและสะสมพลังงานไว้ในตัวถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากการใช้เพื่อดำรงชีวิตพื้นฐาน มนุษย์ก็จะใช้ในทางบันเทิงโดยไม่มีจุดมุ่งหมายเมื่อใดที่เราเห็นเด็ก ๆ ออกไปวิ่งเล่นเต็มไปทั้งสนามเด็กเล่น ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง

2. ทฤษฎีฝึกหัด (The Pre — Exercise Theory) ทฤษฎีนี้ยืนยันว่าเด็กเล่นเพื่อฝึกหัดและทำให้สัญชาตญาณการอยู่รอดเป็นผลสมบูรณ์เมื่อเด็กเกิดขึ้นมาใหม่ ๆ ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ยังไม่สมบูรณ์เด็กจึงต้องอาศัยการเล่นเพื่อเป็นการทดลองพัฒนาประสาทสัมผัส อันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาทางอารมณ์ ต่อไป การฝึกหัดและการทดลอง จะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอดพอ ๆ กับทักษะในการดำรงชีวิต

3. ทฤษฎีการทำซ้ำ (The Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเล่นของเด็กเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมาแสดงใหม่อีกครั้งหนึ่ง เช่น การเล่นน้ำ ขุดดิน ปีนต้นไม้ พฤติกรรมเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้ายกับ ขั้นตอนการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ การเล่นจะช่วยให้เด็กลบล้างพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ออกไป การเล่นเป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัย ซึ่งทันกับโลกที่เจริญก้าวหน้า

4. ทฤษฎีนันทนาการ (The Recreation Theory) ทฤษฎีนี้ตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ขณะที่ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้กล่าวว่า คนเรามีพลังงานเหลือเพื่อต้องการที่จะกำจัดส่วนเกินทิ้งไป ทฤษฎีนันทนาการแนะนำว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไปจะต้องหาวิธีสะสมไว้ การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังทางร่างกาย จิตใจ การเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่

5. ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของนันทนาการ ซึ่งกล่าวถึงภารกิจของประชาชนในปัจจุบันว่าประสบความเมื่อยล้าเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่

2.5.2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories)

ตามคำอธิบายของฟรอยด์ (Freud) อีริกสัน (Erikson) และเพลเลอร์ (Peller) การเล่นจะถูกนำไปโยงกับความเป็นผู้ใหญ่ภายในตัวเด็ก เมื่อเด็กเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากเกินควบคุมเด็กจะสร้างเรื่องราวสมมติขึ้น โดยการเล่นที่ใช้จินตนาการความคิดฝัน และเล่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง เพลเลอร์ (Peller) กล่าวว่า การเล่นเป็นการเก็บรวบรวมกระบวนการที่ต้องเผชิญกับความคับข้องใจ ความกังวล ความผิดหวัง ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่เป็นไปอย่างซ้ำ ๆ และมั่นคง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการควบคุมตนเอง โดยไม่ต้องสูญเสียความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง ตามความต้องการของฟรอยด์ (Freud) การเล่นเป็นทางออกให้เด็กได้แสดงความรู้สึกต่าง ๆ ออกมา

2.5.3. ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive – Development Theories)

ขณะที่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของแต่ละบุคคลซึ่งเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านอารมณ์และด้านสังคม เพียเจท์ (Piaget) ผู้นำทางทฤษฎีสติปัญญา กล่าวว่า “ การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็กและเป็นผลจากสถานการณ์ของการพัฒนาด้านสติปัญญา ” เพียเจท์ (Piaget) กล่าวว่า การเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่แรกเกิดในวัยทารกเด็กจะเลียนแบบกิริยาจากคนหรือสัตว์ จากสิ่งแวดล้อมตัวเขาและค่อย ๆ พัฒนาเป็นการเล่นสามรูปแบบด้วยกันคือ การเล่นฝึก (Practice Play) การเล่นโดยสัญลักษณ์ (Symbolic Play) และการเล่นที่มีกติกา (Game with Rules)

2.5.3.1. การเลียนแบบ

เด็กทารกใช้ปาก ตาและเท้า ในการเล่นเลียนแบบเพื่อความสุข การเลียนแบบของเด็กในขั้นนี้เรียกได้ว่า เกือบจะเป็นการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) นั่นก็คือ

เน้นการเลียนแบบโดยปราศจากความเข้าใจ ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวนั้น เช่น เด็กเลียนแบบการโบกมือ โดยที่ยังไม่เข้าใจความหมาย คำว่า บ้าย — บาย (Bye — Bye) แต่ถ้าเด็กเล่นกับตุ๊กตาแล้วโบกมือให้กับตุ๊กตาขณะที่เขาเดินจากไป พฤติกรรมเช่นนี้เพียเจต์เรียกว่า เป็นการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) เพราะเด็กสามารถใช้สัญลักษณ์จริง ๆ ในการเล่นของเขาได้

2.5.3.2. การเล่นฝึก

ขณะที่เด็กนั่งอยู่บนชิงช้าด้วยความสุขจากการเคลื่อนไหวไปมาแสดงว่าเด็กกำลังเล่นฝึก (Practice Play) หรือการเล่นเพื่อความสำเร็จ (Mastery Play) การเล่นส่วนใหญ่ของเด็กเป็นเพียงเพื่อความพอใจในประสาทสัมผัสอันได้แก่ ความรู้สึก การจับต้อง การเคลื่อนไหวแขนขา นิ้วมือ นิ้วเท้า การเล่นฝึกจะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นการใช้ประสาทสัมผัส เด็กจะทำกิริยาที่ตุนพึงพอใจซ้ำเป็นการเล่นที่ไม่ใช้เกมที่แท้จริงเป็นเพียงการกระทำเพื่อความสุข ความพอใจ ซึ่งภายหลังจะเข้าไปสู่รูปแบบการเล่นที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

2.5.3.3. การเล่นโดยสัญลักษณ์

การเล่นเพื่อฝึกความเพลิตเพลินในขั้นก่อนนี้จะกลายเป็นการเล่นที่ใช้จินตนาการการสมมติ หรือการแสดงมากขึ้น การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เป็นการเล่นที่จัดแบ่งลงหรือบิดเบือนความเป็นจริง แล้วนำมาใช้แทนวัตถุ ซึ่งของในการเล่นชนิดนี้เป็นการเล่นที่เกิดขึ้นเป็นส่วนใหญ่ของชีวิตวัยเด็ก เด็กที่กำลังใช้กล่องแทนรถยนต์ใช้ไม้แทนทหาร และใช้ไม้กวาดหรือก้านกล้วยแทนม้า แสดงว่าเขากำลังเล่นสมมติหรือเล่นโดยสัญลักษณ์

2.5.3.4. การเล่นเกมที่มีกฎและกติกา

การเล่นเพื่อฝึกเริ่มตั้งแต่เดือนแรกของชีวิตเด็ก การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เริ่มในปีที่สอง เกมที่มีกฎกติกาเริ่มก่อนอายุสี่ขวบถึงเจ็ดขวบ และเกิดขึ้นส่วนใหญ่ในขั้นคิดรูปธรรม เด็กเล็กสามารถเล่นเกมที่มีกฎกติกาทำได้ กฎนั้นอาจจะเกิดขึ้นมาเอง หรือถูกกำหนดขึ้นมาก่อน เพียเจต์ เรียกเกมที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน เช่น การเล่นซ่อนหาในสถาบัน (Institutional Games) เด็ก ๆ เรียกเกมเหล่านี้โดยการเลียนแบบพี่ ๆ หรือเพื่อนเล่น ครูและผู้ใหญ่ควรช่วยควบคุมแนะนำการเล่น การรักษากฎ และดูแลให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม

2.5.4. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories)

ในขณะที่ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา เน้นความสำคัญของเนื้อหาการเล่นทฤษฎีสิ่งแวดล้อมจะกล่าวถึงโครงสร้างและสถานการณ์ที่ทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกันออกไป

ผลการวิจัยในสมัยก่อนชี้ให้เห็นว่า ชนิดของวัตถุหรือชนิดของกิจกรรมจะส่งผลต่อช่วงความสนใจ การมีปฏิสัมพันธ์ จำนวนและรูปแบบของการสนทนาระหว่างการเล่นของเด็ก จากผลการวิจัยการเล่นตามทฤษฎีสิ่งแวดล้อมองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมีแก่

จำนวนเด็ก วัสดุที่ใช้ในการเล่น เพศของเพื่อนเล่น การควบคุมของผู้ใหญ่และ สนามเด็กเล่น

จากทฤษฎีการเล่นดังกล่าว สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเล่นมี 4 ทฤษฎีคือทฤษฎีคลาสสิก ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้ง 4 ทฤษฎีมุ่งส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์—จิตใจ สังคมและสติปัญญา ทั้งนี้ยังเป็นแนวทางให้ผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยนำมาพิจารณาในการจัดประสบการณ์การเล่นให้แก่เด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

2.6 การจัดประสบการณ์การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

สายฤดี วรจิโกคาทร (2535 : 117 — 119) กล่าวว่า เด็กแต่ละวัยมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน ผู้เกี่ยวข้องควรจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการ

หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 71) กล่าวว่า การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้ รู้จักตนเอง และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เด็กจะมีพัฒนาการในการเล่นแตกต่างกันไปในแต่ละช่วงอายุ ดังนั้นครูผู้สอนปฐมวัยจะต้องทำความเข้าใจกับทฤษฎีและขั้นตอนในการเล่นของเด็ก จัดหลักสูตรและกิจกรรมของเด็กปฐมวัยจัดกิจกรรมการเล่นต่าง ๆ ไว้ในกิจกรรมกลางแจ้ง

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 20) เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงเป็นรูปธรรม การเล่เล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ สัมผัส หู ตา จมูก ลิ้น และปฏิบัติจริง ฯลฯ ควรจัดบรรยากาศให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการกระทำ เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ปฏิบัติอย่างแท้จริง

เบญจา แสงมลิ (2545 : 21 — 22) ได้กล่าวถึง การจัดประสบการณ์การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยโดยคำนึงว่าครูผู้สอนจำเป็นต้องใช้เครื่องมือที่จะช่วยให้เด็กเล็ก ๆ ได้เรียนรู้จากการได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นดังนี้

1. สภาพแวดล้อมด้านวัตถุให้คล้ายกับบ้าน
2. จัดกิจกรรมโดยเปิดโอกาสหลาย ๆ ทางให้เด็กได้คิดด้วยตนเอง เพราะสิ่งที่คิดได้เองย่อมเกิดความภาคภูมิใจ เข้าใจลึกซึ้งกว่า และจดจำนานกว่าสิ่งที่ผู้อื่นบอกให้อื่น ๆ
3. ครูให้เด็กใช้ความคิดให้เต็มที่ ไม่ควรเร่งเด็ก
4. ควรหลีกเลี่ยงการเปรียบเทียบ ชื่นชมเด็กทุกคน
5. ให้เด็กพยายามและแสดงความสามารถอย่างสุดฝีมือ เพื่อหาวิธีที่ดีที่สุด ที่จะแก้ปัญหาด้วยตนเอง ครูช่วยแนะนำเพียงเล็กน้อย แต่ต้องคอยเฝ้าดูเด็กตลอดเวลา คอยเติมความรู้ให้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ
6. จัดกิจกรรมต้องนึกถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

คันธนีย์ จัตรคุปต์ (2546 : 132) กล่าวว่า เด็กทุกคนควรมีโอกาสเล่นอย่างยังเล่นมากยิ่งฉลาดและมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการกว้างไกล มีการพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้ฝึกทักษะความสามารถด้านต่าง ๆ ได้คลายเครียดและได้รู้จักปรับตัวเข้ากับคนอื่น เพราะการเล่นบางครั้งก็เล่นเป็นกลุ่ม เด็กที่มีโอกาสได้เล่นมาก ๆ จึงเป็นเด็กทั้งฉลาดและร่างแข็งแรงแจ่มใส สุขภาพร่างกายแข็งแรง

จากที่กล่าวมาสรุปว่าการจัดประสบการณ์การเล่นเป็นประโยชน์สำหรับเด็กปฐมวัยอย่างยิ่ง ทั้งนี้เพราะการเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคมและสติปัญญาในการจัดประสบการณ์การเล่นผู้เกี่ยวข้องควรคำนึงถึงพัฒนาการของแต่ละวัย ความแตกต่างระหว่างบุคคล วัสดุที่ใช้ในการเล่น ตลอดจนการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสคิด กระทำด้วยตนเองเพราะจะนำมาซึ่งความภาคภูมิใจและประสบการณ์ที่ติดตรึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้เมื่อเติบโต

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่น

งานวิจัยภายในประเทศ

จันทนา ดีพิงตน (2536 : 71 – 76) ทำการวิจัยผลการจัดประสบการณ์การเล่นไทยและการเล่นทั่วไปที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญาต่างกันพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นไทยมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับที่ได้รับการประสบการณ์การเล่นทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางสติปัญญาสูง ปานกลาง และต่ำ ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทยและการเล่นทั่วไปมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นไทยและการเล่นทั่วไปมีปฏิสัมพันธ์กับทักษะทางคณิตศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมชาย บ้านไร่ (2542 : 40 – 43) ได้ทำควมวิจัยความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการจัดกิจกรรมการเล่นไทย และการเล่นทั่วไปเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยินหลังจากจัดกิจกรรมการเล่นไทย มีความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงขึ้นทั้งโดยรวมและรายด้านคือ ด้านการสังเกต ด้านการเปรียบเทียบ ด้านจำนวนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่าเด็กปฐมวัยที่บกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมการเล่นไทยมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทั่วไป

ละมุน ชัชวาลย์ (2543 : 69 – 72) ได้ทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยประกอบคำถามอิสระ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยประกอบคำถามปลายเปิดกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยประกอบคำถามอิสระมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 โดยค่าเฉลี่ยของเด็กปฐมวัยที่ได้รับที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยประกอบคำถามปลายเปิดสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยประกอบคำถามอิสระ

วีระพงศ์ บุญประจักษ์ (2545 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยผลการจัดประสบการณ์การเล่นไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยก่อนจัดประสบการณ์และระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่นไทยในแต่ละช่วงสัปดาห์มีพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์ พบว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางเพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลาที่ทำการทดลอง

ลออ เอี่ยมอ่อน (2546 : 42–45) ได้ทำการศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กระดับอนุบาลที่มีปัญหาทางด้านการเรียนรู้โดยจัดประสบการณ์การเล่นไทยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับอนุบาลที่มีปัญหาทางด้านการเรียนรู้หลังได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นไทยมีความสามารถในด้านทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นไทยทำให้ทราบว่า การเล่นไทยช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย สังคม อารมณ์-จิตใจและสติปัญญา ครบทั้ง 4 ด้าน เด็ก ๆ ยังได้เรียนรู้ถึงวัฒนธรรมไทยที่ดีงาม การเล่นต่าง ๆ ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้เรียนรู้ทางด้านภาษา จำนวน การปรับตัวในเข้ากับบุคคลอื่น รู้จักการเป็นผู้นำผู้ตาม รู้จักคิด รู้จักแบ่งปัน เป็นการเรียนปนเล่นซึ่งเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

งานวิจัยในต่างประเทศ

บุทซ์ (Butz. 2001 : Abstract) ศึกษาพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบมีผู้ชี้แนะและไม่มีผู้ชี้แนะ ของเด็กปฐมวัยอายุ 4 – 5 ปี โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 คนและกลุ่มควบคุม 8 คน ทำการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 20 นาที โดยกลุ่มทดลองในขณะที่ทำกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มจะมีครูเป็นผู้ดูแลและชี้แนะ และกลุ่มควบคุมจะทำกิจกรรมตามปกติ การทดลองครั้งนี้เป็นแบบคุณภาพและปริมาณโดยมีการบันทึกวิดีโอเพื่อดูการแสดงผลการทดลองพบพัฒนาการด้านสังคมไม่แตกต่างกันทั้งนี้ยังมีปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กซึ่งน่าสนใจที่จะทำการวิจัยและจัดกิจกรรมในสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

ลินส (Lines. 2003 : Abstract) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นและวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น พบว่า การสืบทอดวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่นเป็นสิ่งที่สำคัญและดีงามแต่ทั้งนี้ครูส่วนใหญ่ขาดเครื่องมือที่เป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการจัดการเรียนการสอน ทำให้การถ่ายทอดความรู้ไม่ได้รับความสนใจนัก ดังนั้นสิ่งที่ครูต้องการคือวิธีการในการถ่ายทอดความรู้อย่าง ท้ายสุดในการทำงานวิจัยครั้งนี้จึงจัดหลักสูตรฝึกอบรมการออกแบบรูปแบบการสอนวิชาที่ว่าด้วยวัฒนธรรมท้องถิ่นแต่ทั้งนี้ทั้งนั้นจะเห็นว่าสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวนั้นแหละคือหลักสูตรของการสืบทอดวัฒนธรรมอันดีงาม

ทอปป์ง (Topping. 2003 : Abstract) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการประเมินผลการใช้หลักสูตรที่ส่งเสริมกิจกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยพบว่า ผลการใช้หลักสูตรการเรียนการสอนแบบไฮสโคป (High/Scope) เพื่อทดสอบความสามารถของเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการล่าช้า 10 คน ของโรงเรียน ในอเมริกาใต้ โดยคัดเลือกจากนักเรียนที่มีคะแนนคณิตศาสตร์และการเขียนต่ำ หลักสูตรนี้มุ่งให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยกลุ่มตัวอย่างจะเรียนรู้ในการวางแผนลงมือกระทำ และทบทวนสิ่งที่ทำด้วยตนเอง ในขณะที่เรียนเด็ก ๆ จะได้เล่นไปด้วยเช่นโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข ผลการศึกษาพบว่าก่อนและหลังการทดลองเด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพบว่า ในต่างประเทศมีการทดลองเกี่ยวกับการเล่นที่หลากหลายมีทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ และปริมาณทั้งนี้ทำให้ทราบถึงแนวทางในการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กว่า ควรจะสำรวจความพร้อมตั้งแต่องค์กร ผู้บริหาร บุคลากรในโรงเรียนและการทดลองหารูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเพื่อนำมาส่งเสริมพัฒนาการด้าน

ต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัยตลอดจนแนวทางในการจัดกิจกรรมผลักดันให้เกิดการจัดกิจกรรมการเล่นให้มากขึ้นเพื่อเป็นรากฐานให้การส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคมและสติปัญญาของเด็กปฐมวัยต่อไป

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นไทยนั้น สรุปได้ว่า การละเล่นไทยมีความสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ในด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยเฉพาะด้านสติปัญญา การละเล่นไทยส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกแก้ปัญหาในสถานการณ์ขณะเล่น ช่วยให้เด็กเห็นปัญหา สาเหตุของปัญหา แนวทางในการแก้ไขปัญหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การละเล่นไทยจึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมในการนำมาจัดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย เพราะนอกจากจะช่วยพัฒนาความคิดแล้ว ยังให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมที่ดั้งเดิมของไทย

บทที่3

วิธีดำเนินการค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้ดำเนินการตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. กำหนดจำนวนประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือและคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่1ปี การศึกษา 2548 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 71 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 18 คน ใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอนดังนี้

1. จับสลากนักเรียนมาจำนวน 1 ห้องเรียนจากนักเรียนทั้งหมด 3 ห้องเรียนเพื่อสุ่มกลุ่มตัวอย่าง มา 1 ห้องจากห้องเรียนจำนวน 3 ห้อง ซึ่งได้ห้องเรียนที่มีจำนวนนักเรียน 29 คน
2. จับสลากนักเรียนจากห้องที่สุ่มมาได้ในข้อ1 เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน18 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้การเล่นไทย
2. แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.แผนการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่นไทย

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1.1.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก

ปฐมวัย

1.1.2 หลักสูตรและคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

1.1.3 เอกสารการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

1.1.4 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

1.1.5 คัดเลือกการเล่นไทยโดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก 3 ประการ คือ

1. การเล่นที่ไม่เป็นอันตราย

2. การเล่นที่ส่งเสริมทักษะการคิด

3. การเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กวัย 5-6 ปี

1.2 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทยจำนวน 20 แผน ซึ่งประกอบด้วย

จุดประสงค์ เนื้อหา แนวการจัดกิจกรรมการเล่นไทย (ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ ขั้นสรุป) ในการเลือกการเล่นไทยพิจารณาจากลักษณะเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม ทั้งมีบทร้องและไม่มีบทร้อง ซึ่งแต่ละเกมมีกติกาไม่ซับซ้อนและกระตุ้นให้เกิดการแก้ปัญหา ให้ความสำคัญในการแพ้ชนะไม่มากจนเกินไป

นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจพิจารณาหาความสอดคล้องของจุดประสงค์ เนื้อหา การดำเนินกิจกรรม สื่อและการประเมินและปรับปรุงแก้ไขรวม 3 ท่านคือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัตนา จีวแหลม อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษา

ปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

2. อาจารย์สุรินทร์ภรณ์ อนันต์มหาพงศ์ ข้าราชการบำนาญอดีตอาจารย์

ภาควิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ

3. อาจารย์วิไลลินดา พงศ์ธราธิก นักวิชาการอิสระ

1.3 ผู้วิจัยคัดเลือกการเล่นไทยจากแผนการกิจกรรมที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นตรงกัน 2 ใน

3 ท่านว่าเป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาซึ่งได้มา 17 แผน ผู้วิจัยคัดเลือกแผนการเล่นไทยจาก 17 แผนมา 12 แผน ได้แก่ มอญซ่อนผ้า กาฟักไข่ ดิน น้ำ อากาศ โพงพาง เสือกินวัว เดินกะลา รีรีข้าวสาร ลิงชิงหลัก วิ่งเปี้ยว งูกินหาง อ้ายเข้ อ้ายไซง และเก้าอี้ดนตรี ตามลำดับความเหมาะสมระหว่างเนื้อหากับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

1.4 ปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1. เรียงลำดับการเล่นจากง่ายไปยาก
2. เรียงกิจกรรมจากกลุ่มไปเดี่ยว
3. คำนึงถึงความปลอดภัย
4. ปรับปรุงภาษาให้สอดคล้องกับกิจกรรม

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทยที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5 - 6 ปี โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่องในการนำมาปรับปรุงแก้ไขพบว่า

- 1) ครูควรใช้คำพูดที่เข้าใจง่ายสาธิตวิธีการเล่นที่ชัดเจน บอกกติกาที่ไม่ซับซ้อน
- 2) ในการทำกิจกรรมการเล่นควรนำกลับลับมาเล่นทบทวนอีกครั้งเพื่อความเข้าใจในกติกา ความสนุกสนานและส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหามากขึ้น

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทยไปปรับปรุงการใช้ภาษาเพื่อให้เข้าใจง่าย และจัดกิจกรรมมีเงื่อนไขเพิ่มขึ้นในการเล่นกิจกรรมซ้ำแล้วไปจัดทำฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

2. แบบประเมินวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย มีลำดับขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการแก้ปัญหาและเกณฑ์การให้คะแนนในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยได้แก่

- 2.1.1 หลักสูตรและคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546
- 2.1.2 เอกสารที่เกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา
- 2.1.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา
- 2.1.4 คู่มือการประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย

2.2 สร้างแบบประเมินวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยพร้อมเกณฑ์การให้คะแนน 20 ข้อ

2.3 นำแบบประเมินวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยไปและเกณฑ์การให้คะแนนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถามในด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างพร้อมจัดอันดับความสำคัญของปัญหา 10 อันดับแรก จำนวน 3 ท่าน คือ

1. อาจารย์สุทธภา ไซติประดิษฐ์ อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา
ปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2. อาจารย์เปลว บุริสาร อาจารย์โรงเรียนบ้านจานทองกวาววิทยา
จังหวัดศรีสะเกษ

3. อาจารย์อภิรดี สีนวล อาจารย์โรงเรียนท่าศาลาประสิทธิ์ศึกษา
จังหวัดนครศรีธรรมราช

2.4 จากคำถามทั้ง 20 คำถามโดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นในการปรับปรุงคำถาม
ดังนี้

2.4.1 ปรับคำถามให้กะทัดรัด

2.4.2 ปรับเปลี่ยนภาษาในคำถามใหม่ให้ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ตัวอย่างเช่น

คำถามเดิม	คำถามที่ปรับปรุง
1. ถ้าหนูเก็บเงินของคนอื่นได้หนูจะอย่างไร	1. ถ้าหนูเก็บเงินของคนอื่นได้แต่หนูไม่รู้ว่าเป็นเงิน ของใครหนูจะอย่างไร
2. ถ้าคุณแม่มยังไม่มารับหนูหลังเลิกเรียนหนูจะทำ อย่างไร	2. ถ้าคุณแม่มยังไม่มารับหนูหลังเลิกเรียนแต่เพื่อน กลับหมดแล้วหนูจะอย่างไร
3. ถ้าหนูไม่มีเก้าอี้นั่งเรียน หนูจะอย่างไร	3. ถ้าหนูไม่มีเก้าอี้นั่งเรียนในขณะที่เพื่อน ๆ มี เก้าอี้นั่งกันหมด หนูจะอย่างไร

2.5 นำแบบประเมินที่ผ่านการปรับปรุงจากคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทดลองใช้กับ
เด็กนักเรียนชายและหญิงอายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดปทุมวนา
รามที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน พบว่า

1. ในการถามคำถามกับเด็กต้องทวนคำถามทุกครั้ง
2. ต้องใช้คำพูดที่ชัดเจนเข้าใจง่าย
3. ต้องให้เวลาในการตอบคำถามถ้านักเรียนไม่ตอบก็ถามซ้ำอีกครั้ง

2.6 นำแบบประเมินการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ปรับปรุงแล้วไปใช้ในการทดลอง
กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ one — group pretest - posttest design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 249) ดังแสดงในตาราง ดังนี้

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
ทดลอง	T_1	X	T_2

ความหมายของสัญลักษณ์

- T1 แทน การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนการทดลอง (Pretest)
 X แทน การจัดกิจกรรมการเล่นไทย (Treatment)
 T2 แทน การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลอง (Posttest)

การดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ใช้เวลาวันละ 30 นาที ระหว่างเวลา 10.30 - 11.00 น. รวม 24 วัน โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยทำการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ก่อนการทดลอง
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยการจัดกิจกรรมการเล่นไทย โดยทดลองสัปดาห์ละ 3 วัน

ในช่วงเวลา 10.30 — 11.00 น. ในวันอังคาร วันพุธและวันพฤหัสบดี ผู้วิจัยดำเนินการกิจกรรมตามขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามวันและเวลา ดังนี้

ตาราง 2 กำหนดการสอนในการทดลอง

สัปดาห์ที่	วัน	เวลาที่ดำเนินการทดลอง
		10.30 – 11.00 น.
1	อังคาร	มอญซ่อนผ้า
	พุธ	กาพย์ไข
	พฤหัสบดี	โพงพาง
2	อังคาร	ลิงชิงหลัก
	พุธ	เสือกินวัว
	พฤหัสบดี	วีรชาวสาร
3	อังคาร	อ้ายเข้ อ้ายโง
	พุธ	งูกินหาง
	พฤหัสบดี	เดินกะลา
4	อังคาร	วิ่งเปี้ยว
	พุธ	เก้าอี้ดนตรี
	พฤหัสบดี	ดิน น้ำ อากาศ

ตาราง 2 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	วัน	เวลาที่ดำเนินการทดลอง
		10.30 – 11.00 น
5	อังคาร	มอญซอนผ้า
	พุธ	กาปักไข่
	พฤหัสบดี	โพงพาง
6	อังคาร	ลิงชิงหลัก
	พุธ	เลื้อยกินวัว
	พฤหัสบดี	วิธีข้าวสาร
7	อังคาร	ย้ายเข้าย้ายโขง
	พุธ	งูกินหาง
	พฤหัสบดี	เดินกะลา
8	อังคาร	วิ่งเปี้ยว
	พุธ	เก้าอี้ดนตรี
	พฤหัสบดี	ดิน น้ำ อากาศ

- เมื่อครบ 8 สัปดาห์แล้วทำการประเมินวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย หลังการทดลองด้วยแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
- นำผลที่ได้จากการทดสอบไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ เพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

การจัดกระทำข้อมูลและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการประเมินวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยของกลุ่มทดลอง โดยทำการประเมินก่อนการทดลองแล้วนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐานเพื่อหาระดับความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทย โดยนำข้อมูลไปหาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทย เพื่อศึกษาความสามารถของเด็กปฐมวัย โดยใช้ค่าแจกแจง t - test สำหรับ dependent samples

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปวิเคราะห์และหาคุณภาพด้วยวิธีการทางสถิติดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน

- 1.1 การหาค่าเฉลี่ย (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 73)
- 1.2 การหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ.

2538 : 79)

2. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

- 2.1 ทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนทำการทดลองและหลังการทดลอง โดยคำนวณจากสูตร t - test สำหรับ dependent samples (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 101)

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับเด็ก 18 คน ในระหว่างดำเนินการทดลองมีเด็ก ลาออก 1 คน และเมื่อสิ้นสุดการทดลองมีเด็กขาดการทดลองหลังการทดลองอีก 1 คน จึงเหลือเด็ก เพียง 16 คนที่สามารถนำผลการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลข้อมูลในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบประเมิน วัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทดสอบทั้งก่อนและหลัง การจัดกิจกรรมการเล่นไทยมาวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเล่นไทยก่อนและหลังการทดลอง

ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเล่นไทยพบว่า เด็กมีความสามารถในการแก้ปัญหาก่อน และหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทยแตกต่างกันดังนี้

ตาราง 3 ความสามารถของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

ความสามารถในการแก้ปัญหา	N	$\bar{X}$	S	t
ก่อนการทดลอง	16	16.68	3.30	2.87**
หลังการทดลอง	16	19	1.46	

จากผลการวิเคราะห์ตาราง 3 ปรากฏว่าความสามารถในการแก้ปัญหของเด็กปฐมวัยหลัง การจัดกิจกรรมการเล่นไทย สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นไทยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเล่นไทยทำให้เด็กมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้น

2. การเปลี่ยนแปลงความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัด

กิจกรรมการเล่นไทยเป็นรายบุคคล

ตาราง 4 การเปลี่ยนแปลงความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัด

กิจกรรมการเล่นไทยเป็นรายบุคคล

คนที่	เพศ	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	การเปลี่ยนแปลง
1.	ชาย	9	20	11
2.	ชาย	16	17	1
3.	หญิง	17	20	3
4.	หญิง	16	19	3
5.	หญิง	9	17	8
6.	ชาย	17	20	3
7.	ชาย	19	20	1
8.	ชาย	19	19	0
9.	ชาย	18	20	2
10.	ชาย	19	15	-4
11.	ชาย	14	20	6
12.	ชาย	15	20	5
13.	หญิง	19	20	1
14.	หญิง	18	19	1
15.	หญิง	19	19	0
16.	หญิง	19	19	0
17.	หญิง	15	-	-
18.	หญิง	17	-	-

การจัดกิจกรรมการเล่นไทยทำให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น 12 คน จากนักเรียน 16 คน มีเพียง 3 คนที่ไม่พบการเปลี่ยนแปลงของความสามารถในการแก้ปัญหาและมีนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาลดลง 1 คน

3. วิธีแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยจำแนกตามเพศ

ตาราง 5 วิธีแก้ปัญหาที่เด็กปฐมวัยเพศชาย – เพศหญิงเลือกใช้เป็นลำดับที่ 1

ปัญหา/ วิธีแก้ปัญหา	เพศชาย		เพศหญิง	
	ความถี่	อันดับ	ความถี่	อันดับ
1. ถ้าหนูอยากเล่นของเล่นชิ้นหนึ่งแต่มีเพื่อนกำลังเล่นอยู่หนูจะอย่างไร				
1.1 ขอเพื่อนเล่น	5	1	5	1
1.2 ไม่เล่น	4	2	-	-
1.3 รอ	-	-	2	2
2. ถ้าหนูเก็บเงินได้แต่ไม่รู้ว่าเป็นของใคร หนูจะอย่างไร				
2.1 เอาไปให้เจ้าของ	4	1	4	1
2.2 บอกครู	2	2	2	2
2.3 เก็บไว้เอง	2	2	1	-
2.4 บอกตำรวจ	1	3	-	-
3. ถ้าครูให้แบ่งกลุ่มเพื่อทำขนมแต่หนูไม่มีกลุ่มในขณะที่แต่ละกลุ่มมีสมาชิกครบแล้ว หนูจะอย่างไร				
3.1 บอกครู	5	1	1	2
3.2 ขอเพื่อนเข้ากลุ่ม	3	2	5	1
3.3 อยู่คนเดียว	1	-	1	2
4. ถ้ารองเท้าของหนูสลับกับรองเท้าเพื่อน หนูรองเท้าไม่เจอหนูจะอย่างไร				
4.1 บอกครู	6	1	4	1
4.2 ตามหา	3	2	1	3
4.3 ใส่รองเท้าเพื่อน	-	-	2	2

ตาราง 5 (ต่อ)

ปัญหา/ วิธีแก้ปัญหา	เพศชาย		เพศหญิง	
	ความถี่	อันดับ	ความถี่	อันดับ
5. ถ้าหลังเลิกเรียนยังไม่มีใครมารับหนูใน ขณะที่เพื่อน ๆ กลับบ้านหมดแล้ว หนูจะทำ อย่างไร				
5.1 กลับเอง	6	1	4	1
5.2 บอกครู	1	3	1	3
5.3 โทรศัพท์	2	2	2	2
6. ถ้าหนูเล่นวิ่งไล่จับกับเพื่อนแล้วมีเพื่อนคน หนึ่งเล่นไม่ถูกวิธี หนูจะทำอย่างไร				
6.1 บอกวิธีเล่น	6	1	6	1
6.2 บอกครู	-	-	1	2
6.3 ไม่ให้เพื่อนเล่น	3	2	-	-
7. ถ้าเพื่อนกำลังยกจานข้าวแล้วหนูวิ่งไปชน เพื่อนจานข้าวหก โดยที่หนูไม่ได้ตั้งใจหนูจะ ทำอย่างไร				
7.1 ขอโทษ	3	2	4	1
7.2 ช่วยเก็บ	1	3	2	2
7.3 ไปเอาจานใหม่ให้เพื่อน	5	1	1	3
8. ถ้าหนูไม่มีเก้าอี้นั่งเรียนในขณะที่เพื่อน ๆ มี เก้าอี้นั่งกันหมด หนูจะทำอย่างไร				
บอกครู	9	1	3	1
8.1 นั่งพื้น	-	-	2	2
8.2 ขอนั่งเบียดเพื่อน	-	-	1	1
8.3 ยืนเรียน	-	-	1	1

ตาราง 5 (ต่อ)

ปัญหา/ วิธีแก้ปัญหา	เพศชาย		เพศหญิง	
	ความถี่	อันดับ	ความถี่	อันดับ
9. ถ้าหนูเห็นเพื่อนทะเลาะกัน หนูจะทำอย่างไร				
9.1 บอกครู	5	1	4	1
9.2 เข้าไปห้าม	4	2	3	2
10. ถ้าหนูเห็นเพื่อนเล่นของเล่นแล้วไม่เก็บเข้าที่ หนูจะทำอย่างไร				
เก็บเอง	5	1	4	1
10.1 บอกครู	2	2	1	3
10.2 บอกให้เพื่อนเก็บ	2	2	-	-
10.3 ช่วยเพื่อนเก็บ	-	-	2	2

จากการจัดอันดับความนิยมในการแสดงวิธีแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยพบว่า เด็กชายและเด็กหญิงมีความสามารถในการแก้ปัญหาที่เป็นอันดับแรกเหมือนกันเป็นส่วนใหญ่ (8 ใน 10 รายการ) มีเพียง 2 รายการที่เด็กปฐมวัยที่เป็นชายและหญิงมีวิธีแก้ปัญหที่แตกต่างกัน (คือข้อ 3 และข้อ 7)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย ซึ่งมีลำดับขั้นตอนของการวิจัยและผลสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายสำคัญเพื่อการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย โดยกำหนดจุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

สมมติฐานในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเล่นไทยมีความสามารถในการปัญหาสูงขึ้นหลังการจัดกิจกรรม

วิธีดำเนินการค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนโรงเรียนวัดปทุมวนาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 18 คน ใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอนดังนี้

1. จับสลากนักเรียนมาจำนวน 1 ห้องเรียนจากนักเรียนทั้งหมด 3 ห้องเรียนเพื่อสุ่มกลุ่มตัวอย่าง มา 1 ห้องจากห้องเรียนจำนวน 3 ห้อง ซึ่งได้ห้องเรียนที่มีจำนวนนักเรียน 29 คน
2. จับสลากนักเรียนจากห้องที่สุ่มมาได้ในข้อ 1 เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย
2. แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง

การจัดกิจกรรมการเล่นไทย โดยใช้สถิติ t - test สำหรับ Dependent Samples

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ขอความร่วมมือจากโรงเรียนโดยอธิบายจุดประสงค์และรูปแบบการวิจัยแก่ผู้บริหาร

โรงเรียน

2. พบครูประจำชั้นครูชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพื่อขอความช่วยเหลือ พร้อมทั้งชี้แจงถึงรูปแบบของงานวิจัย และขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

4. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

5. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นไทยโดยจัดการดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 24 วัน

6. เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยได้ทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

อภิปรายผล

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยเมื่อเปรียบเทียบกับระหว่างก่อนและการจัดกิจกรรม คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยและสอดคล้องกับที่ เยาวพา เดชะคุปต์ (2546:112) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมและการเล่นไทยเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเตรียมความพร้อมแก่เด็กปฐมวัย อันจะนำไปสู่การพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ธรรมชาติของเด็กปฐมวัยดังกล่าวซึ่งในการเล่นเด็กจะเกิดความสุขสนุกสนานและนำไปสู่การเรียนรู้และเกิดการปรับตัวส่วน (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2545 : 91) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเล่นไทยเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เพราะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความสามารถและสติปัญญาของตนเองเพื่อสมมติ เพื่อสร้างจินตนาการแล้วปฏิบัติและสำรวจในสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นด้วยตัวเองเป็นอย่างดี และสอดคล้องกับทฤษฎีของเพียเจท์ (Piaget) ที่ว่าควรให้เด็กเรียนรู้โดยให้โอกาสเล่น สำรวจ ทดลอง มีโอกาสในการเลือกตัดสินใจและแก้ปัญหาด้วยตนเอง (ประสาท อิศรปริดา, 2518 : 139) ทั้งนี้จากกิจกรรมการเล่นไทย ผู้วิจัยจัดในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ มอญซ่อนผ้า กาฟักไข่ โพงพาง ลิงชิงหลัก เสือกินวัว รีรีข้าวสาร อ้ายเข้ อ้ายโขง งูกินหาง เคนกะลา วังเปี้ยว แก้อัฒนตรีและดิน น้ำ อากาศ ล้วนเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสคิดแก้ปัญหาในขณะที่ทำกิจกรรม เพราะในขณะที่เด็กเล่นเด็กแต่ละคนจะได้คิดและแก้ปัญหาลดตลอดเวลาว่าจะทำอย่างไรจึงจะเล่นจนจบ ลักษณะเด่นของการเล่นไทยนั้นมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากการเล่นของชาติอื่น ๆ เพราะนอกจากจะก่อให้เกิดความสุขสนุกสนานแล้ว ยังเป็นการเล่นที่ส่งเสริมการคิด ความสามัคคี ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีมากกว่าการแข่งขันแพ้-ชนะ ซึ่งสอดคล้องกับ คณิต เชี่ยววิชัย (2548 : 23 – 26) ที่กล่าวว่าการเล่นไทยแตกต่างจากการเล่นและกีฬาของชาติอื่น เพราะการเล่นไทยช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความอบอุ่นอารีต่อเพื่อนมนุษย์ เป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีความกตัญญู นับถือกันเสมือนพี่น้องและเครือญาติ จัดได้ว่าเป็นจุดแข็งของสังคมไทย ลักษณะเด่นของการเล่นที่กล่าวมาแล้วนั้นยังช่วยสร้างความสามัคคี สร้างมีความเป็นปึกแผ่นของสมาชิก มีความขัดแย้งน้อยมาก หรือถ้ามีความขัดแย้งก็สามารถแก้ไขได้โดยสันติวิธีไม่ต้องมีการแข่งขันหรือใช้กำลังเข้าตัดสิน นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี (2535: 12 -35) ยังกล่าวอีกว่าการเล่นของเด็กไทยเป็นการเล่นสำรวจ (Exploration) การเล่นสร้าง (Construction Play) ช่วยส่งเสริมการรับรู้ของเด็ก การที่เปิดโอกาสให้เด็กเล่นกับสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ นับว่าช่วยฝึกประสาทสัมผัสของเด็กและช่วยกระตุ้นให้เด็กได้คิดและจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับ สการ์ฟ (Scarfe) (จวีวรรณ กินาวงศ์, 2533 : 139) ที่ได้ให้แนวคิดว่าการเล่นเป็นวิธีการค้นพบโลกใหม่เป็นการทดลองให้เด็กได้สร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกรอบตัว ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กปรับตัวกับโลกกับชีวิตการทำงานและฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต

ทำให้เด็กค้นพบตนเอง ได้ใช้ความคิดและการแก้ปัญหา สอดคล้องกับ ชาตรี สำราญ (2544 : 121 - 125) ที่กล่าวไว้ว่า การเล่นเป็นการเรียนรู้ที่ดี เด็กจะชอบเล่นเพราะ ไม่เครียด การเล่นจะช่วยให้เด็ก ๆ อยากรเรียน เพราะไม่คิดว่าเป็นการเรียนแต่รู้ว่าได้เล่น ซึ่งสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ มีความคิดเพิ่ม จะช่วยให้เด็กสร้างทักษะใหม่ สนุกกับการคิดและการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง และ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 10 — 16) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการและประสบการณ์ที่สำคัญของเด็ก อุปกรณ์ สถานที่และเวลาที่เด็กเล่น เป็นตัวช่วยของการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพของเด็ก กล่าวคือเด็กได้ค้นหาความคิด เป็นการระบายออกของความคิด อารมณ์และการแก้ปัญหา

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเล่นไทยเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ซึ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และ จากคำกล่าวของ เอกวิทย์ ณ ถลาง (2542 : 6) ที่ว่า ระบบการศึกษาของไทยต้องปรับปรุงระบบการเรียนรู้ให้เด็กได้สัมผัสกับของจริง คือเปิดโอกาสให้ครูนำภูมิปัญญาไทยเข้ามาช่วย และที่ ผะอบ โปะษะกฤษณะและคณะ (2527 : 74 — 77) กล่าวว่า การละเล่นไทยเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านที่มีอยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศไทยและสืบทอดกันมาในชีวิตรของคนไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน นอกจากมีคุณค่าทางวัฒนธรรมแล้วยังส่งเสริมทักษะทางสังคม อารมณ์ — จิตใจ ภาษา การคำนวณ และการคิดแก้ปัญหา

2. จากผลการทดลองพบว่า นักเรียนทั้ง 16 คน มีการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการแก้ปัญหาระหว่าง (-4) ถึง 11 คะแนน ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ (12 คน) มีความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น มีนักเรียนส่วนน้อย (3 คน) ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยแล้วคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมไม่มีการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้สังเกตได้จากคะแนนในการทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมซึ่งเด็กกลุ่มนี้แสดงวิธีแก้ปัญหาที่มีคะแนนสูง ถึง 19 คะแนน จาก 20 คะแนน แต่หลังการจัดกิจกรรมไม่พบการเปลี่ยนแปลงของความสามารถในการแก้ปัญหาทั้งนี้อาจเป็นเพราะเด็กกลุ่มนี้มีการเรียนรู้และการแก้ปัญหาที่เต็มตามศักยภาพและเป็นไปตามวุฒิภาวะดังนั้นคะแนนก่อนการทดลองซึ่งอยู่ในเกณฑ์สูงอยู่ก่อนแล้วจึงทำให้ไม่พบการเปลี่ยนแปลงของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา หลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทย ซึ่งสอดคล้องกับสิริมา ภิญโญนนตพงษ์ (2545 : 33) ที่กล่าวว่า แม้ว่าเด็กทุกคนจะมีพัฒนาการเหมือนกันและพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน แต่ความสามารถในการพัฒนาให้ไปถึงจุดเดียวกันเมื่ออายุเท่ากันอาจแตกต่างกันได้ทั้งนี้เนื่องจากระดับวุฒิภาวะที่ถูกกำหนดโดยพันธุกรรมและประสบการณ์แวดล้อม และสอดคล้องกับ นิตยา คชภักดี (2543 : 5 — 6) ที่กล่าวว่า ปัจจัยด้านธรรมชาติของตัวบุคคล (organismic factor หรือ nature) เป็นผลโดยตรงของพันธุกรรมที่กำหนดศักยภาพ กำหนดเพศ และลักษณะที่แตกต่างจำเพาะของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ยังรวมถึงขั้นตอนการบรรลุวุฒิภาวะ และสิ่งแวดล้อมของบุคคลด้วย และจากที่

ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2545 : 11) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กทุกคนมีความเป็นอัจฉริยภาพอยู่ในตนเอง ตามความหลากหลายทางสติปัญญา พันธุกรรม การเลี้ยงดูตลอดจนสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ดังนั้นเด็กแต่ละคนจึงมีวิธีการคิดและแก้ปัญหาได้แตกต่างกัน

นอกจากนี้ผลการทดลองพบว่า มีเด็ก 1 คนมีคะแนนการทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทยลดลง ทั้งนี้สังเกตได้จากในขณะทำการทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทย เด็กคนนี้ยังมีความต้องการที่จะทำกิจกรรมการเล่นไทย โดยถามกับผู้วิจัยว่าจะได้ทำกิจกรรมอีกหรือไม่ ซึ่งอาจมีผลทำให้คะแนนในการทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาลงหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทยลดลง ทั้งนี้อาจมีสาเหตุ ความเครียด ความกังวล และความต้องการที่จะออกไปทำกิจกรรมนอกชั้นเรียนจึงทำให้สมาธิในการทำทดสอบลดลง ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ คันทินีย์ ฉัตรคุปต์และคณะ (2544 : 16 – 17) ที่ว่า สมอมีความสัมพันธ์กับการเกิดภาวะจิตใจที่มีผลต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ นับตั้งแต่อารมณ์ การรับรู้ ความรู้สึก ความสุข ความเศร้า ความเครียด ความเหนื่อยล้า หากภาวะจิตใจพร้อมการเรียนรู้จะรับรู้ได้ดี แต่ถ้าหากอยู่ในภาวะเศร้า เครียด กังวลการเกิดการเรียนรู้ก็จะลดลงและสอดคล้องกับ วราภรณ์ รักวิชัย (2535 : 95) ที่กล่าวว่า การแสดงออกทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยนั้นเป็นการแสดงอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย และบางครั้งรุนแรงมาก การเปลี่ยนแปลงอารมณ์ในเด็กแต่ละบุคคลจะไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลาย ๆ อย่าง เช่น การอบรมเลี้ยงดู สิ่งแวดล้อม สุขภาพกายและสุขภาพจิต

3. ผลจากการวิเคราะห์วิธีการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยแยกตามเพศชายและเพศหญิง โดยแบ่งเป็นนักเรียนชาย 9 คน นักเรียนหญิง 7 คน พบว่า จากข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ เด็กชายและเด็กหญิงนิยมแสดงวิธีแก้ปัญหาเหมือนกัน 8 ข้อ ใน 10 มีเพียง 2 ข้อเท่านั้นที่แตกต่างกันทั้งนี้คือเป็นเพราะ เด็กมีสภาพแวดล้อมและได้รับการจัดประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกันไม่ว่าจะเป็นเด็กหญิงหรือเด็กชายจะใช้วิธีแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของตนเองไม่แตกต่างกันมากนัก ซึ่งสอดคล้องกับ เบญจาแสงมลิ (2545 : 3) ที่กล่าวว่าเด็กปฐมวัยจะเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่มและเล่นกับเพื่อนทั้งหญิงและชาย และสอดคล้องกับ สุชา จันทร์หอม (2536) ที่กล่าวว่า เด็กชายและเด็กหญิงย่อมมีอัตราการพัฒนาต่างกันโดยเฉพาะ พัฒนาการทางด้านร่างกาย ในเด็กแรกเกิด เด็กชายจะโตกว่าเด็กหญิงเล็กน้อย แต่ระยะต่อมาเด็กหญิงจะเจริญเติบโตรวดเร็วกว่าเด็กชาย โดยปกติเด็กหญิงจะพัฒนาวุฒิภาวะทางร่างกายก่อนเด็กชายราว 1 – 2 ปี แต่อัตราการพัฒนาด้านสมองเด็กหญิงจะฉลาดกว่าเด็กชายเล็กน้อย และที่ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547 : 130) ยังกล่าวว่า เมื่อเด็กอายุ 5 ขวบ เด็กจะมีความเป็นมิตร กระตือรือร้นที่จะช่วยเหลือผู้อื่น เริ่มมีการแสดงความพอใจและไม่พอใจบ้าง เมื่ออายุ 6 ขวบจะเป็นวัยที่พร้อมเล่นกับเพื่อน มีสังคมภายในกลุ่ม พฤติกรรมทางสังคมของเด็กส่วนใหญ่ จะเกิดจากการเรียนรู้จากการเล่นกับเพื่อน นอกจากนี้รุ่ง แก้วแดง. (2540 : 12) ยังกล่าวว่า การที่เด็กคิดจะคิด

จากจัดประสบการณ์โดยที่เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคนและประสบการณ์ทางสังคม ความคิด ความรู้ของเด็กจึงอาศัยฐานความคิด จากประสบการณ์ในชีวิตจริงของเด็กและประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมเมื่อได้รับการสนับสนุนให้ทำกิจกรรมที่หลากหลาย และเป็นกระบวนการ ขั้นตอน สามารถขยายความคิดสร้างองค์ความรู้ โดยนำความรู้ใหม่และความรู้เดิมเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบและ เยาวพา เตชะคุปต์ (2546 : 8) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ควรคำนึงถึงธรรมชาติและความต้องการของเด็ก โดยมุ่งให้เด็กได้พัฒนาความสามารถของตนเอง เป็นการเตรียมความพร้อมหรือปูพื้นฐานให้กับเด็ก ทั้งนี้เพราะวัยเด็กเป็นช่วงชีวิตที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ เพราะเป็นช่วงรับความรู้พื้นฐาน ความเข้าใจ ความนึกคิด และความรู้สึกลึกต่าง ๆ ซึ่งจะมีผลต่อเจตคติและพฤติกรรมของมนุษย์เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กจึงควรได้ใช้ชีวิตในระยะนี้อย่างมีคุณค่าและมีความสุข กิจกรรมส่วนใหญ่ในระยะนี้คือ “การเล่น”

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรมการเล่นไทย ซึ่งพบว่าการเล่นไทยเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ – สังคม และสติปัญญา อีกทั้งยังส่งเสริมให้เด็กมีความชอบการเล่นไทยและเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมของชาติ ซึ่งจะส่งเสริมให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นบุคคลที่ดี เก่ง มีสุข และมีคุณธรรมเป็นอนาคตที่ดีของชาติ

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

1. จากการจัดกิจกรรมการเล่นไทยพบว่าเด็กกระตือรือร้นและรอคอยในการทำกิจกรรม จากการสังเกตพบว่าเด็กสนใจตอบคำถามภายในกลุ่มขณะทำกิจกรรม และมีความต้องการจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมมากกว่าเวลาที่กำหนด
2. การจัดกิจกรรมการเล่นไทยในระยะเริ่ม เด็กยังไม่เข้าใจกติกาการเล่นทำให้ต้องใช้เวลาในการอธิบายกฎกติกาซ้ำจนมีเวลาในการเล่นน้อยลง แต่เมื่อจัดกิจกรรมซ้ำครั้งที่ 2 เด็กจดจำกับวิธีการเล่นและกติกาได้แล้ว ทำให้มีกำลังใจและความมั่นใจมากขึ้นและสามารถเล่นได้ดีขึ้น
3. จากการสังเกตในระหว่างการจัดกิจกรรมพบว่าเด็กชาย 1 คนที่มีพัฒนาการด้านสังคมดีขึ้น เพราะเมื่อเริ่มทำกิจกรรมเด็กคนนี้จะแยกตัว และไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเมื่อตนเองทำกิจกรรมไม่ประสบความสำเร็จ แต่เมื่อพูดคุยและให้โอกาสในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนมากขึ้น เขาสามารถปฏิบัติตามกติกาและร่วมกิจกรรมได้ดีขึ้น
4. ภายหลังการจัดกิจกรรมการเล่นไทย เด็กยังแสดงความสนใจและนำกิจกรรมมาเล่นนอกเวลา ได้แก่ โพงพาง รีรีข้าวสาร อ้ายเข้ อ้ายโขง มอญซ่อนผ้า และรีรีข้าวสาร

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. เมื่อเสร็จภารกิจกรมในแต่ละวัน ควรมีการสนทนาร่วมกัน เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความรู้สึกและสรุปถึงกิจกรรมแต่ละวันว่าเป็นอย่างไร
2. ในการจัดกิจกรรมการเล่นไทย ถ้าหากเด็กยังให้ความสนใจในการทำกิจกรรมอยู่ ควรขยายระยะเวลาให้ยาวนานขึ้น
3. ควรมีการสนับสนุนให้ผู้ปกครองนำกิจกรรมการเล่นไทยไปเล่นกับลูกหลาน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

1. ควรมีการศึกษาค้นคว้าของกิจกรรมการเล่นไทยเพื่อการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในด้านอื่น ๆ เช่น ความภาคภูมิใจในตนเอง , การเป็นผู้นำผู้ตาม, ความมีน้ำใจ
2. ควรมีการศึกษาค้นคว้าติดตามผลของความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยปรับขยายเวลาในการศึกษาให้ยาวนานขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงวงศ์. (2528). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยา
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรมการศึกษานอกโรงเรียนศูนย์ภาคเหนือ. (2535). การสร้างแบบสมรรถภาพด้านการคิดแก้ปัญหา
และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลของนักศึกษาการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญ ระดับ
มัธยมศึกษาตอนต้น. ลำปาง: กระทรวงฯ
- กอบรัตน์ เรืองผกา. (2526). เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน 2. กรุงเทพฯ : เจริญผล.
- กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. (2517). การเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนในการเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนา
เด็ก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : โชติสุขการพิมพ์.
- (2542 . มกราคม). “ การใช้การเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย”. วารสารการ
ศึกษาปฐมวัย. 3(1) : 10 – 16
- (2545). รูปแบบการเรียนการสอนปฐมวัยศึกษา. กรุงเทพฯ : เอดิชั่น เพรลโปรดักส์
- (2547). การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย .กรุงเทพฯ : เอดิชั่น เพรลโปรดักส์
- เกษมศักดิ์ ภูมิศรีแก้วและคณะ. (2524). การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาการเด็ก กรุงเทพฯ.
โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขวัญตา แต่พงษ์โสรัถ. (2538). การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยใน
กิจกรรมการเล่นน้ำเล่นทราย แบบक्रमมีปฏิสัมพันธ์และแบบक्रमไม่มีปฏิสัมพันธ์.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- คณิต เขียววิชัย. (2548, 10 กรกฎาคม – ธันวาคม). การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย : วัฒนธรรมที่
ไม่ควรมองข้าม. กระแสวัฒนธรรม. 6 (9) : 23 - 26
- จริน สิริ. (2541). การละเล่นอำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง. สงขลา : ภาควิชาภาษาไทยและ
ภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- จันทนา ดีพึ่งตน. (2536). ผลการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยและการเล่นทั่วไปที่
มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญา
ต่างกัน. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- เจษฎา ศุภางคเสน. (2530). *การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของเด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ฉวีวรรณ กีนาวงศ์. (2533). *การศึกษาเด็ก*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จันทนา ภาคบงกช. (2528). *สอนให้เด็กคิด โมเดลการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อคุณภาพชีวิตและสังคม*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชลรส นงคันทา. (2546, เมษายน – มิถุนายน). *วิธีการรับทศวรรษแห่งการเรียนรู้ของสหประชาชาติ. วารสารคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการศึกษาสหประชาชาติ*. (2) : 29.
- ชัย เรืองศิลป์. (2531). *การละเล่นของเด็กไทย*. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.
- ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช. (2545). *คู่มือการเขียนแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ : พลิกล์เซ็นเตอร์.
- ชาติร์ ลำราญ. (2544). *ชีวิต ความจริง การเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี – สฤษดิ์วงศ์.
- ชูชีพ อ่อนโคกสูง. (2522). *สอนอย่างไร*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิตติพร พิษณุกุล. (2538). *การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กรูปปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะประดิษฐ์แบบกลุ่ม*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ทศนา เขมมณีและคนอื่น ๆ. (2535). *หนูน้อยน่ารัก*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2544). *วิทยาการคิด*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์ จำกัด
- นิตยา คชภักดี. (2543). *ขั้นตอนการพัฒนาของเด็กปฐมวัยตั้งแต่ปฏิสนธิถึง 5 ปี*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- บุปผา พรหมสร. (2542). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เบญจมา แสงมลิ. (2545). *การพัฒนาเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2541). *คิดเก่ง สมองไว*. กรุงเทพฯ: โปรดคทีฟบุค.
- ประสาธน์ อิศรปรีดา. (2516). *ธรรมชาติและกระบวนการการเรียนรู้*. กาฬสินธุ์. จิตภรณ์การพิมพ์
- ผ่องพันธ์ มณีรัตน์. (2529). *มานุษยวิทยากับการศึกษาคติชาวบ้าน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผะอบ โปษะกฤษณะและคนอื่น ๆ. (2522). การละเล่นของเด็กไทยภาคกลาง. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

.....(2527). การเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฝ่ายวิจัยและบริการการศึกษาหน่วยศึกษานิเทศก์.กรมสามัญศึกษา. (2530). การพัฒนาความคิด
ทฤษฎี : กระบวนการสอนคิดเป็น : โยนิโสมนสิการ. ราชบุรี: วิศวกรรมพิมพ์.

พชรวรรณ จันทรางศุ. (2535). การเล่นของเด็ก. หนูน้อยน่ารัก. ทิศนา แคมมณีและ
วาริ ธีระจิตร. 65. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. (2546). กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์
พรใจ สารยศ. (2544). กระบวนการส่งเสริมการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรม

วิทยาศาสตร์ตามแนวคิด คอนสแตนต์วิสส์. ปริญญาพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร

เพ็ญแข ประจวบปัจฉิม. (2535). รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูกับความสามารถในการแก้ปัญหา.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภรณ์ คุรุรัตน์และคณะ. (2542). การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย 3 — 5 ปี : แนวความคิดของกลุ่มนัก
การศึกษา. กรุงเทพฯ: เซเว่น พรินติ้ง กรุ๊ป

มันทนา เทศวิศาล. (2535). การจัดศูนย์เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครูสวนดุสิต.

เมืองโบราณ. (2545). การละเล่นของเด็กไทย. (ออนไลน์). แหล่งที่มา

:<http://www.tungsong.com/Modify—Lifetsgcity/thaiplay/ThaiGame.asp>

วันที่สืบค้น 1 พฤศจิกายน 2547.

ยุดา รักไทย และ ธนิกา มาฆะศิริานนท์. (2542). เทคนิคการตัดสินใจและแก้ปัญหา. กรุงเทพฯ:
เอ็กสเปอร์เน็ท.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แม็ค
..... (2546). เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ:ฟิลิคส์เซ็นเตอร์.

รุ่ง แก้วแดง. (2547). ประกายคิด ประกายคำ. กรุงเทพฯ. บริษัท 21 จำกัด

รติชน พริยสดี. (2543). การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอมี เทรดิง

รศนา อักษรกิจ. (2537). กระบวนการการแก้ปัญหาและตัดสินใจเชิงวิทยาศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4.
กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- ลลอ เอี่ยมอ่อน. (2546). การศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้าน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ละมุน ชัชวาลย์. (2543). ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2545). การเล่น. สารานุกรมศึกษาศาสตร์ฉบับที่ 27. กรุงเทพฯ : ธนาคารพิมพ์
- วรภรณ์ รักวิจัย. (2529). การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- (2535). การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์การพิมพ์.
- วิราภรณ์ ปานาทกุล. (2529). การเล่นเกมของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สุริยสาส์น.
- วีระพงศ์ บุญประจักษ์. (2545). การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- คันสนีย์ จัตราคุปต์. (2546). สร้างลูกอัจฉริยะในสหัสวรรษใหม่. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์ บুক เซ็นเตอร์
- (2544). รายงานการวิจัยเรื่อง การเรียนรู้อย่างมีความสุข สารเคมีในสมองกับความสุขและการเรียนรู้. กรุงเทพฯ:สยามสปอร์ต.
- สมชาย บ้านไร่. (2541). ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยการจัดกิจกรรมและการเล่นพื้นบ้านของไทย. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2535). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมหมาย วันสอน. (2528). ปัจจัยทางเศรษฐกิจ สังคม และประชาชน ที่มีอิทธิพลต่ออายุแรกสมรสของคนไทยในชนบท. วิทยานิพนธ์ สค.ม.(สังคมศาสตร์) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สายฤดี วรกิจโกศาทร. (2535). รักลูกให้ถูกทาง. กรุงเทพฯ: สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง.
- สิริมา ภิญโญนันตพงษ์. (2545). การวัดและการประเมินแนวใหม่ : เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- สุชา จันทรเฒ. (2536). จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์
- สุดาวรรณ ระวิสะญา. (2544). ทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
เครื่องกลอย่างง่าย. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ :
- บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนาวิ. (2520). การละเล่นของเด็กหลานนาไทยในอดีต. กรุงเทพฯ :
กราฟฟิคอาร์ต.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2544). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวัฒน์ มุทธเมธา. (2523). การเรียนการสอนในปัจจุบัน. กรุงเทพฯ : พีระพัฒนา.
- สำนักคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2544). แผนพัฒนาเศรษฐกิจ
และสังคมแห่งชาติฉบับที่เก้า พ.ศ. 2545 — 2549 . กรุงเทพฯ : ศรุสภา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. สำนักนายกรัฐมนตรี. (2542). พระราชบัญญัติการ
ศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.
-(2541). คู่มือการจัดกิจกรรมที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ระดับก่อนประถมศึกษา.
กรุงเทพฯ : ศรุสภา.
- สำเริง บุญเรืองรัตน์. (2593). การเรียนเพื่อรอบรู้. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อรชา วราวิทย์. (2526). การตัดสินใจแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ถ่ายเอกสาร
- อรพรรณ พรสีมา. (2543) การคิด. กรุงเทพฯ : สถาบันทักษะการคิด ภาควิชาเทคโนโลยี
ทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุษณีย์ โพธิสุข. (2542). สร้างรากฐานอัจฉริยะให้ลูกน้อย : การเสริมสร้างและพัฒนาคุณภาพของ
สมองของลูกน้อยสู่ความเป็นเลิศ. กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2542,กรกฎาคม). “ ต่างคนต่างคิด ” วารสารเส้นทางปฏิรูปการศึกษาไทย.
1 (8) : 6
- Asubel, D.P. (1968). *Education Psychology A Cognitive View*. New York : Holt,
Rineheart and Winston.

- Barile, J.A. (2003). *The role critical thinking disposition play in the problem — solving and decision — marking of urban elementary school principals.* (online) .Available. wwwlib.umi.com; Retrieved Aug 8, 2004
- Berk, L.E. and Winsler , A. (1995). *A Scaffolding Children 's learning : Vygotsky Early Children Education.* Boston : seven street studio.
- Bourne, Lyle E, Jr. (1971). *The psychology of thinking.* Englewood Cliffs, N.J. : Prentice — Hall.
- Brown, N.M. (2003). *A study of elementaries ' abilities, attitudes, and beliefs about problem — solving.* (online) . Available. wwwlib.umi.com; Retrieved Aug 8, 2004
- Bruner, J.S. (1969). *The Process of Education.* New york : Harvercity.
- Butz, J. A. (1999). *Facilitatng special development with play groups in childhood settings.* (online) Available. wwwlib.umi.com; Retrieved Aug 8, 2004
- Dewey, J. (1933) *How we Think.* Boston D.C.: Heath and Co;
- Leonard, E.M ,Derman, D.v., and Miles, J.E. (1963). *Foundation in Childhood Education* Columbus Ohio. Ohio ; Charles E.Merrill Pubishing Co; Washington, Dc. : NAEYC.
- Lins, L (2003). *Folklore - in — education : A teaching tool in the classroom.* (online) .Available. wwwlib.umi.com; Retrieved Aug 8, 2004
- Maier. (1973). *Problem — solving discussions and comferences : leadership methods and skills.* New York : Mcgraw — Hill.
- May , L.J. (1970). *Teaching Elementary School Mathematics in the school .* New York : Free Press.
- Topping, M. (2003). *Assessing the effectiveness of methods inviting play in early childhood literacy intervention.* (online) .Available. wwwlib.umi.com; Retrieved Aug 8, 2004
- Williams, H. W. (2004). *A study of characteristics that distribute outstanding urban principals : Emotional intelligence, problem — solving competencies, pole perception and environmental adaptation.* (online) .Available. wwwlib.umi.com; Retrieved Aug 8, 2004

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

หลักการและเหตุผล

การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาสามารถจัดได้หลายทาง ทางหนึ่งก็คือ การจัดกิจกรรมการเล่นไทย ซึ่งเป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งของเด็กที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านร่างกาย โดยโอกาสให้เด็กได้ออกกำลังกายพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก-ใหญ่, ด้านอารมณ์-จิตใจ คลายความตึงเครียด จิตใจเบิกบาน ด้านสังคมนั้นเด็ก ๆ จะมีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ทำให้รู้จักปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมและบุคคล และด้านสติปัญญา ฝึกการสังเกต ความเป็นผู้มีปฏิภาณไหวพริบ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาขณะเล่น ประสบการณ์ในการทำกิจกรรม จะ ส่งเสริมให้เด็กได้คิดแก้ปัญหาค้นหาวิธีในการแก้ปัญหาด้วยตนเองปัญหา ฝึกปฏิบัติตามกฎกติกาและยังเป็นการส่งเสริมให้เด็กเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์วัฒนธรรมของไทย

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา

เนื้อหา

จัดกิจกรรมการเล่นไทย เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา โดยเด็กได้เล่นตามวิธีปฏิบัติ ที่ได้รับฟังคำอธิบายจากครู เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นและเผชิญกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่นโดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นนำ (เวลา 5 นาที)

เด็กเคลื่อนไหวร่างกายเพื่ออบอุ่นร่างกาย

ขั้นสอน (เวลา 20 นาที)

1. ครูแนะนำและอธิบายวิธีการเล่นไทยให้เด็กเข้าใจ
2. บอกข้อตกลงเบื้องต้น
3. เด็กเล่นกิจกรรมกลางแจ้งโดยใช้การเล่นไทย
4. ให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามวิธีปฏิบัติ
5. เมื่อหมดเวลาให้เด็กช่วยเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ขั้นสรุป (เวลา 5 นาที)

1. สนทนาเกี่ยวกับกิจกรรม
2. พาเด็กไปทำความสะอาดร่างกาย

การประเมินผล

1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
2. สนทนาและการตอบคำถาม

หลักการจัดกิจกรรม

1. กิจกรรมการละเล่นไทย จัดสัปดาห์ละ 3 วัน ตั้งแต่วันอังคาร – วันพฤหัสบดี
วันละ 30 นาที
2. จัดกิจกรรมการละเล่นไทย เวียนกิจกรรมละ 2 วัน โดยครูอธิบายและสาธิต
วิธีการเล่น
- 3 ให้เด็ก ๆ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการละเล่นไทย ด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน
อารมณ์แจ่มใสร่าเริง
4. สัปดาห์ที่ 1 สร้างความคุ้นเคยกับเด็ก สัปดาห์ที่ 2 – 9 ดำเนินกิจกรรมการละเล่นไทย
ทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาโดยแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา

บทบาทครู

1. ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับแนวการจัดกิจกรรมการละเล่นไทย
2. สร้างความเข้าใจ โดยการอธิบายและสาธิตขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้เด็ก
เข้าใจชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องราวและขั้นตอนในการลงมือปฏิบัติ
3. อธิบายข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นไทย เพื่อให้เป็นไปตาม
ขั้นตอนและเวลาที่กำหนดไว้
4. เปิดโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์ในการละเล่นไทยอย่างสนุกสนาน
5. ส่งเสริมให้เด็กมีความคิดในการแก้ปัญหา โดยเปิดโอกาสให้เด็กคิดไม่ควรชี้แนะ

บทบาทเด็ก

1. มีการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ กติกา ได้เหมาะสมกับตน
2. มีการปรับปรุงพฤติกรรมด้านสังคม
3. มีลักษณะการไตร่ตรองก่อนลงมือทำ
4. รู้จักคิด ค้นหา วิธีแก้ปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

เรื่อง มอญซ่อนผ้า

ชั้น อนุบาล 2

จำนวนเด็ก 18 คน

เวลาสอน 30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก - ใหญ่
2. เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติตามกติกา
3. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม อารมณ์ - จิตใจ
5. เพื่อส่งเสริมไหวพริบปฏิภาณ
6. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา
7. เพื่อสร้างความสนุกสนาน

สื่อ - อุปกรณ์

ผ้าเช็ดหน้า

แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ เด็ก 1 คน อาสาสมัครมาเป็นผู้นำทำท่าทาง อบอุนร่างกาย แล้วให้เพื่อน ๆ ทำตาม

ขั้นดำเนินกิจกรรม

ครูแนะนำวิธีเล่นมอญซ่อนผ้า

วิธีการเล่น

1. เด็ก 1 คนอาสาสมัครมาเป็นมอญและเด็กที่เหลือนั่งเป็นวงกลม
2. คนที่เป็นมอญถือผ้าไว้ในมือเดินวงอยู่นอกวง เด็กทุกคนร้องเพลง

ระหว่างนั้นทั้งผ้าไว้หลังใครก็ได้ แล้วต้องพรางไว้ทำเป็นว่ายังถือผ้าอยู่ เมื่อเดินกลับมาผ้ายังอยู่ที่เดิมก็ต้องหยิบผ้าไล่ตีผู้นั้น ผู้เล่นหาทางวางผ้าใหม่ ถ้าใครรู้สึกตัวคลำผ้าพบจะวิ่งไล่ตีมอญไปรอบวง 1 รอบ มอญต้องรีบวิ่งหนีมานั่งแทนที่ คนไล่ต้องต้องมาเป็นมอญแทน

บทร้องประกอบ	" มอญซ่อนผ้า	ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง
	ไวโน่นไว้นี้	ฉันจะตีกันเธอ"

3. เด็กทดลองเล่นแล้วปฏิบัติจริง

ขั้นสรุป

เด็กและครูสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรม

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

เรื่อง กาปักไข่

ชั้น อนุบาล 2

จำนวนเด็ก 18 คน

เวลาสอน 30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา
2. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก – ใหญ่
3. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม อารมณ์ - จิตใจ
4. เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติตามกติกา
5. เพื่อฝึกประสาทสัมผัส
6. เพื่อสร้างความสนุกสนาน

สื่อ – อุปกรณ์

ไข่ จำนวนเท่าผู้เล่นยกเว้นผู้เป็นกา (ทำจากกระดาษหนังสือพิมพ์)

แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ เด็ก 1 คน อาสาสมัครมาเป็นผู้นำทำท่าทาง อบอุ้มร่างกาย แล้วให้เพื่อน ๆ ทำตาม

ขั้นดำเนินกิจกรรม

ครูแนะนำวิธีเล่นกาปักไข่

วิธีการเล่น

1. ครูเขียนวงกลมลงบนพื้นเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 4 ฟุต 1 วง และอีกวงหนึ่งอยู่ในวงแรกขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 ฟุต
2. วางไข่ในวงกลมวงเล็ก
3. เด็ก ๆ จับฉลากเพื่อเลือกคนที่เป็นกา
4. เด็กที่เป็นกายืนหรือนั่งค่อมไข้อยู่ในวงกลม
5. เด็กที่เหลือยืนรอบวงกลมใหญ่คอยแย่งไข่โดยไม่ให้เท้าล้ำเข้าไปในวงกลมและต้องระมัดระวังมิให้อีกาถูกมือหรือแขนของตน ซึ่งล้วงล้ำเข้าไปในวงกลมได้
6. ครูสาธิตวิธีเล่นกาปักไข่ให้เด็กดู
7. เด็กทดลองเล่นแล้วปฏิบัติจริง

ขั้นสรุป

เด็กและครูสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรม

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย

เรื่อง โพงพาง

ชั้น อนุบาล 2

จำนวนเด็ก 18 คน

เวลาสอน 30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก – ใหญ่
2. เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติตามกติกา
3. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม อารมณ์ - จิตใจ
5. เพื่อฝึกประสาทสัมผัส
6. เพื่อสร้างความสนุกสนาน

สื่อ – อุปกรณ์

ผ้าปิดตา

แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ เด็ก 1 คน อาสาสมัครมาเป็นผู้นำทำท่าทาง อบอุ่นร่างกาย แล้วให้เพื่อน ๆ ทำตาม

ขั้นดำเนินกิจกรรม

ครูแนะนำวิธีเล่นโพงพาง

วิธีการเล่น

1. จับสลากเพื่อเลือกเด็กที่เป็นโพงพาง เด็กที่เหลือทั้งหมดเป็นปลา
2. เด็กที่เป็นโพงพางผูกผ้าปิดตา
3. เด็กที่เหลือจับมือล้อมเป็นวงกลม เดินไปเรื่อย ๆ พร้อมท่องคำคล้องจอง “

โพงพางเอ๋ย ปลาเข้าลอด ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง” เมื่อจบเพลง นั่งลงถามผู้ที่เป็นโพงพางว่า ปลาเป็นหรือปลาทาย ถ้าตอบว่า “ปลาเป็น” คนที่อยู่รอบวงจะขยับเขยื้อนหนีได้ แต่ถ้าตอบว่า “ปลาทาย” จะต้องนั่งอยู่เฉย ๆ

4. คนที่ถูกปิดตาจับตัวเพื่อนที่เป็นปลาแล้วทายว่าเป็นใครถ้าทายถูกคนนั้นต้องมาปิดแทนถ้าทายผิดก็เป็นต่อไป

5. เด็กทดลองเล่นแล้วปฏิบัติจริง

ขั้นสรุป

เด็กและครูสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรม

ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
ตัวอย่างแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นแบบประเมินวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย โดยใช้คำถาม จำนวน 10 ข้อ

ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการ

ผู้วิจัยกำหนดเวลาในการตอบคำถามของเด็กปฐมวัย ข้อละไม่เกิน 1 นาที รวมเวลาในการทดสอบ 10 นาที

วิธีดำเนินการทดลอง

1. เตรียมการ

1.1 ผู้ดำเนินการประเมินศึกษาแบบประเมินวัดความสามารถในการแก้ปัญหาและคู่มือให้เข้าใจกระบวนการทั้งหมดก่อนใช้ภาษาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และเป็นธรรมชาติ เพื่อให้เด็กสนใจและตั้งใจฟังคำถาม

1.2 จัดเตรียมสถานที่ประเมินสำหรับประเมินเด็กเป็นรายบุคคล

1.3 ผู้ดำเนินการประเมินสร้างความคุ้นเคยกับเด็กในกลุ่มตัวอย่างโดยการสนทนา

1.4 ดำเนินการประเมิน โดยประเมินเด็กเป็นรายบุคคล

ตัวอย่างแบบทดสอบ

วิธีดำเนินการทดสอบ ผู้ดำเนินการประเมินถามเด็กตามสถานการณ์ปัญหาต่อไปนี้

1. ผู้ดำเนินการประเมิน : ถ้าคุณครูให้เด็ก ๆ รวมกลุ่ม 3 คนเพื่อเล่นเกมแต่หนูยังไม่มีกลุ่ม หนูจะอย่างไร ?

เด็ก :

2. ผู้ดำเนินการประเมิน : ถ้าหนูกำลังเล่นของเล่นอยู่ และมีเพื่อนมาแย่งของเล่น หนูจะอย่างไร ?

เด็ก :

3. ผู้ดำเนินการประเมิน : ถ้าในขณะที่หนูวิ่งเล่นกับเพื่อนแล้วมีเพื่อนหกล้มหัวเข้าถลอก เลือดไหล หนูจะอย่างไร

เด็ก :

ในกรณีภายใน 30 วินาที เด็กยังไม่ตอบคำถาม ผู้ดำเนินการประเมินจะถามอีกครั้งและหลังจากนั้นไม่เกิน 1 นาที ถ้าเด็กไม่ตอบ ถือว่าเด็กแก้ปัญหาไม่ได้

การตรวจให้คะแนน

เด็ก ๆ สามารถบอกวิธีแก้ปัญหาได้มากกว่า 1 วิธี และตรวจให้คะแนนดังนี้

2 คะแนน แทน การแก้ปัญหาด้วยตนเองหรือให้ผู้อื่นช่วยเหลือและวิธีแก้ปัญหานั้นไม่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือเกิดอันตรายแก่ตนเองและผู้อื่น

1 คะแนน แทน การแก้ปัญหาด้วยตนเองหรือให้ผู้อื่นช่วยเหลือแต่วิธีแก้ปัญหานั้นอาจก่อให้เกิดความเสียหายหรือเกิดอันตรายแก่ตนเองและผู้อื่น

0 คะแนน แทน การแก้ปัญหาไม่ได้

ภาคผนวก ค
การจัดลำดับความสำคัญของคำถาม
ของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยจาก

**การจัดลำดับความสำคัญของคำถาม
ของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย**

คำถามลำดับที่

1. ถ้าหนูอยากเล่นของเล่นชิ้นหนึ่งแต่มีเพื่อนกำลังเล่นอยู่หนูจะทำอย่างไร
2. ถ้าหนูเก็บเงินได้แต่ไม่รู้ว่าเป็นของใคร หนูจะทำอย่างไร
3. ถ้าครูให้เด็กแบ่งกลุ่มเพื่อทำขนมแต่หนูไม่มีกลุ่มในขณะที่แต่ละกลุ่มมีสมาชิกครบ

แล้วหนูจะทำอย่างไร

4. ถ้ารองเท้าของหนูสลับกับรองเท้าเพื่อน หนูหารองเท้าไม่เจอหนูจะทำอย่างไร
5. ถ้าหลังเลิกเรียนยังไม่มีใครมารับหนู ในขณะที่เพื่อน ๆ กลับบ้านหมดแล้ว หนูจะทำ

อย่างไร

6. ถ้าหนูเล่นวิ่งไล่จับกับเพื่อนแล้วมีเพื่อนคนหนึ่งเล่นไม่ถูกวิธี หนูจะทำอย่างไร
7. ถ้าเพื่อนกำลังยกจานข้าว แล้วหนูวิ่งไปชนเพื่อนจนข้าวหกโดยที่หนูไม่ได้ตั้งใจ หนูจะ

ทำอย่างไร

8. ถ้าหนูไม่มีเก้าอี้นั่งเรียน ในขณะที่เพื่อน ๆ มีเก้าอี้นั่งกันหมด หนูจะทำอย่างไร
9. ถ้าหนูเห็นเพื่อนทะเลาะกันหนูจะทำอย่างไร
10. ถ้าหนูเห็นเพื่อนเล่นของเล่นแล้วไม่เก็บเข้าที่ให้เรียบร้อยหนูจะทำอย่างไร

ប្រតិបត្តិការ

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวไฉไลรัตน์ รูปชัยภูมิ
วันเดือนปีเกิด	6 พฤษภาคม พ.ศ. 2520
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ
	ที่อยู่ปัจจุบันเลขที่ 99/12 ลาเมฆอง 25 คอนโดมิเนียม
	ประติพัทธ์ 25 สามเสนใน พญาไท กรุงเทพฯ 10400
	โทรศัพท์ (02) 6157779, (09) 1608753
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2538	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ
พ.ศ. 2542	ศศ.บ. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ – คหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2549	กศ.ม. สาขาวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร