

ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นกิจกรรม
การเดินเพื่อคลายการบีบตนเองเป็นศูนย์กลาง

บทคัดย่อ

รักทวรรณ ศรีธำพร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย

พฤศจิกายน 2532

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ และเข้าใจ
ทักษะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับและไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เพื่อคลายการยึด
ตนเองเป็นศูนย์กลาง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2532 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายจาก
6 ห้องเรียน แล้ววัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่น และสุ่มอีกครั้งหนึ่ง
เพื่อกำหนดกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยกลุ่มควบคุมจำนวน 31 คน ได้รับการจัดกิจกรรม
สร้างสรรค์และการเล่นตามมุมตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประณ
ศึกษาแห่งชาติ กลุ่มทดลองจำนวน 34 คน ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการเล่นตามมุม
ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ และ
กิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มดำเนินการ
การสอนโดยครูประจำชั้นเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม จะได้รับการทดสอบก่อนและ
หลังการทดลองเป็นรายบุคคลด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของ
ผู้อื่น ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาจากแบบวัดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของ
วัตถุของ ศรีสุตา พิณสุตศักดิ์ แล้วหาค่าความเชื่อมั่นได้เท่ากับ .82

ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเอง
เป็นศูนย์กลาง มีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้
รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .01

THE ABILITY TO PERCEIVE AND UNDERSTAND THE OTHERS'
PERSPECTIVES OF YOUNG CHILDREN PLAYING ACTIVITIES
FOR DECENTERING

AN ABSTRACT

BY

RAKTAWAN SIRITHAPORN

A dissertation submitted in partial fulfilment of the requirements
for the Master of Education degree in Early Childhood
at Srinakharinwirot University

November 1989

The purpose of this study is to compare the abilities to perceive and understand others' perspective of preschool children who are provided and not provided with play activities for decentering of egocentrism.

Two from six classes of the second-year preschool children from Khon Khaen Preschool, Muang District, Khon Khaen Province were randomly selected. The Test of the Abilities to Perceive and Understand Others' Perspective was adapted from the test of Egocentrism in Perceiving the Position of Objects of Srisuda Phisuthisuk. The reliability of this test was .82

This test was administered on individuals before and after the experiments. These pupils were randomly assigned into the experimental group and control group. During free play activities, thirty-one of the control group were provided with experiences lesson plan prepared by the Office of the National Primary Education Commission. Another thirty-four of the experimental group were provided with the experiences lesson plan prepared by the Office of the National Primary Education Commission and play activities for decentering of Commission and play activities for decentering of egocentrism. The experimental period lasted eight weeks.

The findings showed that the abilities to perceive and understand others' perspective of the preschool children who were provided with play activities for decentering of egocentrism were significantly higher than the preschool children who were not provided with play activities for decentering of egocentrism at .01 level.

คณะกรรมการที่ปรึกษา

ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับแจ้งประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปฏิญานพันธ
วิชาเอกการศึกษาปฐมวัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาบัณฑิต
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการ

ที่ปรึกษา

.....*Dr. J. J. J.*.....ประธาน
(ผศ.ดร.จันทา ภาควงกษ)

.....*Dr. J. J. J.*.....กรรมการ
(รศ.ดร. ส.วาสนา ประवालพฤษ)

คณะกรรมการสอบ

.....*Dr. J. J. J.*.....ประธาน
(ผศ.ดร.จันทา ภาควงกษ)

.....*Dr. J. J. J.*.....กรรมการ
(รศ.ดร. ส.วาสนา ประवालพฤษ)

.....*Dr. J. J. J.*.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รศ.ดร.ดวงเคื่อน ศาสตร์ภทร)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปฏิญานพันธฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษาบัณฑิตวิชาเอกการศึกษาปฐมวัยของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....*Dr. J. J. J.*.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศ.ดร.สมพร บัวทอง)

วันที่...1/4...เดือน...พฤษภาคม...พ.ศ. 2532

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วย ได้รับความกรุณาในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือ
อย่างดียิ่งจากคณาจารย์ศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ภาคบังทรวงศาสตราจารย์ ดร.ส.วาสนา
ประวาทพฤษภ รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน ศาสตราจารย์ และอาจารย์ศรีสุภา วุฒาพิทักษ์
ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาแนะนำช่วยเหลือในการตรวจแก้ไข
เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อาจารย์สุกัญญา สุทธิประภา
และอาจารย์สุวัฒนา สมบัติธีระ ที่ได้กรุณาดำเนินการทดลองตามรูปแบบการวิจัยอย่างมี
ประสิทธิภาพ พร้อมกันนี้ขอขอบคุณอาจารย์ฉันทนา เจริญพจน์ อาจารย์ฉันทนา บำรุงผล
อาจารย์อรุณี เกียรติกิจวาฬไกล อาจารย์สมหวัง กิจบรรยง คุณพนมพร ศิริภาพร และ
เพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาศรีมว.ทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจ
ด้วยดีตลอดมา

ขอเทอดพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่เห็นคุณค่าของการศึกษาและได้ส่งเสริม สนับสนุน
ทางการศึกษาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด รวมทั้งครู อาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนและประสิทธิ์
ประสาทวิทยาการต่าง ๆ ให้แก่ผู้วิจัย

รักธรรม ศิริภาพร

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
	คำนิยามศัพท์เฉพาะ	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมและ	
	การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย	8
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่น	23
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	40
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	41
	ประชากร	41
	กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	42
	คุณลักษณะของครูผู้สอน	42
	เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	42
	การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ	42
	แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง	45
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	48
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	50
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51

5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	53
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	53
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	53
	วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	53
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	56
	อภิปรายผล	56
	ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาค้นคว้า	58
	ข้อเสนอแนะในการวิจัย	59
	บรรณานุกรม	60
	ภาคผนวก	68
	ประวัติย่อของ ^{ผู้วิจัย}	198

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	คุณลักษณะของครูผู้สอน	42
2	แบบแผนการทดลอง	46
3	คะแนนเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง	51
4	เปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง	52
5	คุณลักษณะของครูผู้สอน	54
6	ผลการทดลอง กลุ่มควบคุม	69
7	ผลการทดลอง กลุ่มทดลอง	72

ภูมิหลัง

เป็นที่ยอมรับกันในวงการศึกษาระดับประถมศึกษาแล้วว่า ในช่วง 6 ปีแรกของชีวิตเป็นระยะสำคัญที่สุดของการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา

ทุกด้าน แต่ในปัจจุบันนี้บุคคลส่วนใหญ่มักจะคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านสติปัญญา โดย
ถึงพัฒนาการด้านสังคมเท่าที่ควร ทั้ง ๆ ที่ความสำเร็จในชีวิตของคนเรามักขึ้นอยู่กับ
พัฒนาการทางสังคมทั้งปวงรวมกันเป็นสำคัญ (Andrews. 1988) พัฒนาการทาง
สังคมเป็นสิ่งที่ควรได้รับการส่งเสริม เพราะเด็กอยู่ในสังคมจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้
กฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยเริ่มจากสังคมภายในบ้านออกไปสู่สังคมนอกบ้าน
ในระยะแรกที่เด็กเริ่มออกสู่สังคมนอกบ้านใหม่ ๆ คือ โรงเรียน เด็กมักจะเกิดป
ขัดแย้งกับบุคคลอื่นที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์ด้วย สาเหตุของปัญหาเนื่องมาจากการที่เด็กมี
การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) ซึ่งนับว่าเป็นลักษณะเด่นของเด็ก
เด็กจะมองโลกโดยใช้ความคิดของตนเองเพียงฝ่ายเดียวโดยมีค่านึงถึงผู้อื่นว่าจะ
หรือรู้สึกอย่างไร และคิดว่าความคิดของตนเองถูกต้องอยู่เสมอ การยึดตนเองเป็น
ศูนย์กลางของเด็กปฐมวัยมี 3 ลักษณะคือ การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการคิด และ
การสื่อความหมาย การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึก และก
ตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุมีความเกี่ยวข้องกับทักษะ
มอง (Ford. 1979 : 1169) . เด็กในวัยยึดตนเองเป็นศูนย์กลางนี้ยากที่จะเข้าใจ
ทักษะของผู้อื่น ซึ่ง วัฒนา ปญญฤทธิ์ กล่าวว่า การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางมีอิ
ต่อความรู้สึกนึกคิดและการกระทำของเด็กเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการยึดตนเอง

เป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึก เพราะจะทำให้เด็กไม่เข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น เด็กจะคิดว่าการรับรู้ของผู้อื่นเหมือนกับตนจึงทำให้การรับรู้ของเด็ก แคลง ซึ่งจะมีอุปสรรคต่อการพัฒนาทางด้านสังคม และการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น (วัฒนา บุญฤทธิ์. 2531 : 1) ถ้าหากเด็กมีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยหรือไม่มีเลย จะทำให้บุคคลนั้นมีความสามารถในการเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น และมีพฤติกรรมทางสังคม ในลักษณะที่พึงประสงค์ ตลอดจนมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่ดีด้วย (Ford. 1979 : 1171; citing Rubin. 1973)

จากการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ภาคภูมิศาสตร์ของประเทศ ปรากฏพฤติกรรมที่แสดงถึงการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัยที่เห็นเด่นชัด เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ เอาของเพื่อนมาทำหรือใช้โดยเพื่อนไม่อนุญาต ก้าวกาย สิทธิผู้อื่น ว่ากล่าวข่มขู่ พุดก่อกวนผู้อื่น ทำร้ายร่างกายของตนเองหรือผู้อื่น ยึดถือของ ทุกอย่างเป็นของตน หวงของ โตเถียง ค้าวกัน แย่งของกัน พฤติกรรมเหล่านี้ปรากฏ อยู่ทั้งในและนอกห้องเรียน ตามศูนย์เด็กรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งโรงเรียนอนุบาลทั่วไป (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2528 : 649)

ตามทฤษฎีของ เพียเจต์ (Piaget) เด็กปฐมวัยที่อายุน้อยจะมีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอยู่สูงและจะค่อย ๆ คลายลงเมื่อเด็กอายุมากขึ้น และจะหมดไปเมื่อเด็ก อายุประมาณ 7 ปี โดยธรรมชาติแล้วเด็กเล็ก ๆ จะยังไม่รู้จักนึกถึงความรู้สึกของผู้อื่น แต่จากการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้เด็กต้องเรียนรู้และรับรู้ถึงความรู้สึกของผู้อื่น จึงทำให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคมดีขึ้น และเรียนรู้ในการเข้าสังคม (Walsh. 1980 : 1 - 2) แต่อย่างไรก็ตาม ฟอร์ด (Ford) มีความเห็นว่าการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางในบางคนอาจคงอยู่อย่างถาวรในบางสถานการณ์ไม่เปลี่ยนแปลง บางคน อาจจะยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอยู่ตลอดเวลาก็เป็นได้ (Ford. 1979 : 1171) ดังนั้นการแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาของสังคมในระยะแรก ๆ เป็นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญเพื่อให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคมที่ดีและเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อน และสามารถปรับตัวได้ดีในอนาคต (Andrews. 1988) ประสบการณ์ทางสังคมในช่วงปฐมวัย

มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพในอนาคตของคนเราเป็นอย่างมาก การจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ และรับรู้ถึงความเข้าใจในความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นจึงเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมโดยจัดสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่เหมาะสมเพื่อให้เด็กมีโอกาสนปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ซึ่งจะเป็นการวางรากฐานทางบุคลิกภาพให้กับเด็ก อีกทั้งยังปลูกฝังพฤติกรรมและการเรียนรู้ให้กับเด็กด้วย (Bloom. 1964 : 215)

โรงเรียนอนุบาลเป็นสถาบันหนึ่งที่จะช่วยวางรากฐานทางสังคมให้แก่เด็ก จึงควรมีส่วนในการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมให้แก่เด็กโดยคำนึงถึงหลักจิตวิทยาและพัฒนาการ ซึ่งนักจิตวิทยาและนักการศึกษามีความเห็นว่าการ เล่นนอกจากเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติและให้ความสนุกสนานแก่เด็กแล้ว ยังทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการอยู่ร่วมกันในสังคม เช่น การให้ความร่วมมือ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นอีกด้วย ซึ่ง แอนดรูส์ (Andrews. 1988) มีความเห็นว่าโรงเรียนควรจะมีการจัดกิจกรรมเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากการ เล่นและมีส่วนร่วมในการทำงานอยู่เสมอ โดยจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน เพื่อช่วยให้เด็กคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมให้แก่เด็ก

จากแนวคิดและงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญและมีความสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อศึกษาว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจะมีความสามารถรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นแตกต่างจากเด็กที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหรือไม่ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับและไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าจะเป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมแก่เด็กปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง อันจะเป็นแนวทางให้ครู ผู้บริหาร ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องได้ตระหนักถึงความสำคัญและส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็ก

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 6 ห้องเรียน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และกำหนดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการจับฉลาก

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่

3.1 เครื่องมือวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น

3.2 กิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

4. ตัวแปรที่จะศึกษา

4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดประสบการณ์ ซึ่งแบ่งเป็น

4.1.1 การจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์ของ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

4.1.2 การจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์ของ
สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ และเสริมท่วงกิจกรรมการเล่นเพื่อ
คลายการยึดตนเอง เป็นศูนย์กลาง

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะ
ของผู้อื่น

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ทำการทดลองระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2532
โดยใช้กิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเอง เป็นศูนย์กลางที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประมาณ
ครั้งละ 20 นาที รวม 40 ครั้ง

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง หมายถึง การที่เด็กมีความจำ การรับรู้
และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นอันเนื่องมาจากเด็กยึดการรับรู้ของตนเองเป็นหลัก ท
ไม่สามารถเข้าใจความคิดของผู้อื่น

2. ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น หมายถึง ความ
สามารถในการแยกแยะความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ตนเองมองเห็นกับสิ่งที่ผู้อื่นที่อยู่
คนละตำแหน่งมองเห็น ซึ่งสามารถทดสอบได้จากแบบทดสอบวัดการยึดตนเองเป็น
ศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุของ ศรีสุภา พิสิษฐ์ศักดิ์

3. การเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง หมายถึง กิจกรรม
การเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยให้ครูนำเสนอกิจกรรมและให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ
สาธิตและเล่นซึ่งจะช่วยให้เด็กสามารถรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นดีขึ้น ซึ่งแบ่งเป็น
3 ประเภทดังนี้

3.1 การรับรู้อารมณ์และความรู้สึก หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่
สามารถทำให้เด็กเข้าใจถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง และอารมณ์ความรู้สึกของ
ผู้อื่น ได้แก่

3.1.1 การบอกความรู้สึก เป็นกิจกรรมการเล่นซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กบอกอารมณ์และความรู้สึกของตนเองและของผู้อื่น ในสถานการณ์จริงและสถานการณ์จำลอง หรือภาพได้

3.1.2 การสวมบทบาท เป็นกิจกรรมการเล่นซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กนำตนเข้าไปแทนที่บุคคลหรือสิ่งต่าง ๆ ในสถานการณ์ที่สมมุติขึ้น

3.2 การสื่อความหมาย หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีการสนทนาโต้ตอบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความรู้สึกและความต้องการของตนเอง โดยการบอก ส่งให้ผู้อื่นปฏิบัติตามความต้องการของตนเอง หรือสามารถปฏิบัติตามผู้อื่นต้องการได้ และช่วยให้ตนเองเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น

3.3 การปรับให้เข้ากับผู้อื่นหรือสถานการณ์ หมายถึง กิจกรรมการเล่นซึ่งทำให้เด็กสามารถปรับการกระทำหรือสิ่งต่าง ๆ เพื่อสามารถแก้ปัญหาหรือทำให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการได้ เช่น การเล่นโยนโบว์ลิ่ง เมื่อพบว่าขวดที่บรรจุทรายใบหนึ่งไม่ยอมล้มเพราะบรรจุทรายมากเกินไป เด็กสามารถเททรายออกให้เหมือนขวดใบอื่นได้

4. เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการ เสนอ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ มีเอกสาร และงานวิจัยในหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางสังคมและการยืดตนเอง เป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย
 - 1.1 ความหมายและทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม
 - 1.2 พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
 - 1.3 การยืดตนเอง เป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย
 - 1.4 พฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะการยืดตนเอง เป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย
 - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่น
 - 2.1 ความหมายและความสำคัญของการจัดกิจกรรม
 - 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 2.3 การจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 2.4 ความหมายของการเล่น
 - 2.5 ความสำคัญของการเล่น
 - 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น
 - 2.7 หลักการจัดกิจกรรมการเล่น
 - 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมและ การยึดตนเอง เป็นศูนย์กลาง ของเด็กปฐมวัย

1. ความหมายและทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม

พัฒนาการทางสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในการแสดงออกทางพฤติกรรมของมนุษย์ให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับเพื่อการเข้าสังคมได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2528 : 220) พัฒนาการทางสังคมจึงมีความสำคัญต่อสังคมเป็นอย่างมาก บุคคลจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ระเบียบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคม เพื่อที่จะปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ที่สังคมกำหนดและสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยเฉพาะในระยะปฐมวัยนั้น เป็นวัยแห่งการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ดังที่ ฟรอยด์ (Freud) ได้กล่าวว่าประสบการณ์ที่เด็กได้รับในระยะแรกมีความสำคัญต่อเด็กมาก เพราะจะมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ บุคลิกภาพของเด็กจะดีเพียงใดขึ้นอยู่กับพัฒนาการที่ผ่านเข้ามาในแต่ละขั้นตอน หากเด็กไม่ได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอในขั้นใดขั้นหนึ่งก็จะเกิดการชะงัก (Fixation) ในพัฒนาการขั้นต่อไป (สุณีย์ ชีรดากร. 2523 : 83) ซึ่งทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมมีดังนี้

1.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของ อิริกสัน (Erikson) ที่กล่าวว่าบุคลิกภาพของพวกเราพัฒนาได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับการประสบความสำเร็จในแต่ละช่วงอายุ ถ้าการพัฒนาที่เกิดขึ้นในช่วงหนึ่ง ๆ ของชีวิตเป็นไปด้วยดีได้รับการตอบสนองเต็มที่บุคคลจะมีบุคลิกภาพดีและพร้อมที่จะพัฒนาในขั้นต่อไป อิริกสัน (Erikson) ได้แบ่งลำดับขั้นพัฒนาการของพวกเราตลอดชีวิตออกเป็น 8 ขั้น แต่ในที่นี้กล่าวเพียง 3 ขั้นที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ดังนี้

ขั้นที่ 1 เป็นการพัฒนาความรู้สึกไว้วางใจ ขณะที่พยายามเอาชนะความรู้สึกไม่ไว้วางใจเป็นขั้นของการทำความหวังให้เป็นจริง (Acquiring A Sense of Basic Trust While Overcoming A Sence of Mistrust-A Realization of Hope)

ในระยะนี้ถ้าทารกมีความสบายทางกายและได้รับความรักความอบอุ่นจากแม่ในยามที่เขาคต้องการ เด็กจะมีการปรับตัวที่ดีที่สามารถพัฒนาความรู้สึกไว้วางใจและความรู้สึกมั่นคงขึ้นได้ ทารกสามารถอดทนต่อการจากไปของแม่โดยไม่เกิดความตึงเครียดได้ และในทางตรงกันข้ามถ้าทารกขาดความสุขทางกาย ขาดความรัก ความอบอุ่น ก็จะเป็นผู้ที่ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้กลายเป็นผู้ที่ขาดความรู้สึกมั่นคง มีความกลัว และขาดความไว้วางใจในผู้อื่น

ขั้นที่ 2 เป็นการพัฒนาความรู้สึกเป็นตัวของตัวเองขณะที่กำลังต่อสู้กับความรู้สึกไม่แน่ใจและความละอายซึ่งเป็นขั้นของการทำความตั้งใจให้เป็นจริง (Acquiring A Sense of Autonomy While Combating A Sense of Doubt and Shame-A Realization of Will) ระยะนี้เด็กเริ่มฝึกหัดการขับถ่าย ถ้าเด็กปฏิบัติได้ดีก็จะสามารถผ่านขั้นนี้ไปได้ด้วยดี เด็กเรียนรู้ที่จะรักษาความตั้งใจของเขาไว้ และทำความตั้งใจของเขาให้เป็นจริงได้

ขั้นที่ 3 เป็นการพัฒนาการริเริ่มขณะที่พยายามเอาชนะความรู้สึกผิดเป็นขั้นของการทำความมุ่งหมายให้เป็นจริง (Acquiring A Sense of Initiative and Overcoming A Sense of Guilt-A Realization of Purpose) ระยะนี้เด็กจะพยายามสร้างเอกลักษณ์ของตัวเองแทนที่จะคิดถึงแคตนเองเท่านั้น เด็กสามารถแสดงความรู้สึกและพฤติกรรมที่เหมาะสมในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้ทั้งทางด้านทักษะความรู้และความพร้อมทางอารมณ์ เด็กสามารถพัฒนาความร่วมมือและการเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดีได้ มีความอยากรู้อยากเห็น การสำรวจสิ่งของต่าง ๆ และการทะเลาะวิวาทกับผู้อื่นเพิ่มมากขึ้น ขณะที่เด็กหญิงพยายามทำตัวเองให้เป็นที่น่าสนใจ เชื่อเชิญผู้อื่น เจ้าอูบาย และช่างล้อเลียน ระยะนี้หากเด็กเกิดความกลัวเด็กจะยึดผู้ใหญ่เป็นที่พึ่งตลอดเวลา ทำให้ความคิดจินตนาการและการพัฒนาทักษะทางสังคมถูกจำกัดลงไปด้วย (Maier. 1969 : 32 - 35)

ในช่วงปฐมวัยเป็นวัยที่กำลังสนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว อยากรู้
อยากเห็น ชอบทำตาม เลียนแบบ และมีความคิดริเริ่มสูง ถ้าสิ่งแวดล้อมที่เด็กประสบอยู่
ทำให้เด็กมีความสุข เด็กจะมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงมองโลกในแง่ดี หากสภาพแวดล้อม
รอบตัวทำให้เด็กขาดความสุข เด็กจะมีความเครียดเกิดความวิตกกังวล ขาดความเชื่อมั่น
ในตนเองและมองโลกในแง่ร้าย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2522 :
7 - 8) นับว่าประสบการณ์ที่เหมาะสมในแต่ละชั้นมีความสำคัญต่อชีวิตเด็กเป็นอย่างมากยิ่ง

1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของ ฮาวิกเฮอร์สท์ (Havighurst)
ได้รับแนวอิทธิพลตามความคิดของ อิริคสัน เกี่ยวกับลักษณะของพัฒนาการในแต่ละช่วงวัย
ของบุคคล โดยเขาได้อธิบายว่าในแต่ละช่วงวัยของชีวิตนั้น ถ้าบุคคลใดไม่ประสบความสำเร็จ
ในงานที่ทำแต่ละช่วงอายุจะมีผลต่อการปรับตัวในขั้นต่อไป สำหรับเด็กปฐมวัย
งานซึ่งแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางสังคมมีดังนี้

1.2.1 เด็กมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความจริงทางสังคมและ
ทางกายภาพ ซึ่งเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น พ่อ แม่ โรงเรียน ครู และสิ่ง
ต่าง ๆ ที่เด็กเกี่ยวข้องด้วย

1.2.2 เด็กเรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับ
พี่น้องและบุคคลอื่น รวมทั้งชอบเลียนแบบบุคคลอื่น

1.2.3 เด็กเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ถูกกับสิ่งที่ผิด
และเริ่มมีพัฒนาการทางจริยธรรม (พรวดี ช.เจนจิต. 2528 : 77 - 78)

1.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของ เพียเจต์ (Piaget)

เพียเจต์ (Piaget) ได้กล่าวไว้ว่าระยะปฐมวัย เด็กจะเรียนรู้
พฤติกรรมทางสังคมจากเพื่อนวัยใกล้เคียงกัน เด็กยังไม่เข้าใจว่าความดี ความไม่ดี
เป็นอย่างไร จึงยึดถือความพอใจของตนเองเป็นใหญ่ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
แห่งชาติ. 2528 : 8) ซึ่งเรื่องนี้ เอลไคค์ (Elkind) ได้ศึกษาทฤษฎีของ
เพียเจต์ (Piaget) และกล่าวถึงการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางซึ่งเกี่ยวข้องกับพัฒนาการ
ทางสติปัญญาไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นปฏิบัติการด้วยประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensori-Motor Period) อยู่ในช่วงอายุ 1 - 2 ปี เด็กวัยนี้จะรับรู้เฉพาะวัตถุที่ปรากฏเท่านั้น ถ้าเด็กมองไม่เห็นวัตถุเขาจะรับรู้ว่ามีวัตถุ การบีบตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กวัยนี้แสดงให้เห็นถึงความจำกัดในการจินตนาการถึงภาพของวัตถุที่เขาองไม่เห็น ต่อมาเด็กจะเริ่มรับรู้ถึงแม้จะมองไม่เห็นวัตถุนั้นแต่ก็มีได้หมายความว่าวัตถุนั้นไม่มีในโลก จะเห็นได้จากการที่เด็กรู้จักติดตามคันหาวัตถุที่หายไปจากสายตา แสดงว่าเด็กมีจินตนาการถึงภาพของวัตถุที่มองไม่เห็น เกิดขึ้นในสมองแล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Period) ในช่วงอายุระหว่าง 2 - 7 ปี การรับรู้ทางประสาทสัมผัสของเด็กแต่อย่างเดียวยังไม่สามารถที่ช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งที่หายไปจากสายตาได้ จึงต้องมีภาพหรือสัญลักษณ์เข้ามาแทนที่ เด็กในวัยนี้จะไม่สามารถคิดในแง่ผู้อื่น นอกจากตำแหน่งที่ตนมองเห็น เขาไม่สามารถที่จะรับความคิดของผู้อื่นแต่พยายามขยายความคิดของตนให้กับผู้อื่นฟัง เมื่อตนเองรับรู้ อย่างไรก็ตามก็คิดว่าผู้อื่นจะรับรู้เหมือนตน

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติการด้วยรูปธรรม (Concrete Period) อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 7 - 11 ปี เด็กวัยนี้มีความสามารถทางสติปัญญาเพิ่มขึ้น เช่น มีความสามารถในการจัดลำดับ (Seriation) จำแนกแยกแยะสิ่งของออกเป็นประเภทต่าง ๆ (Classification) ได้ดีขึ้น มีการปรับปรุงความคิดรวบยอดของการคิดหาเหตุผล (Causality) ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับพื้นที่ (Space) เวลา (Time) และความเร็ว (Speed) มีความสามารถในการอนุรักษ์ปริมาณและแสดงการอ้างอิงเชิงเหตุผล ซึ่งเป็นการนำเหตุผลมาใช้เพื่อการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ หรือเหตุการณ์ที่มองเห็นหรือจับต้องได้

ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติการด้วยนามธรรม หรือขั้นปฏิบัติการอย่างมีแบบแผน (Formal Operation) อยู่ในช่วงอายุตั้งแต่ 11 - 15 ปี เด็กวัยนี้อยู่ในช่วงวัยที่สามารถที่จะมีความคิดเป็นของตนเอง และยังไม่เข้าใจความคิดของผู้อื่นนัก ในพัฒนาการของขั้นนี้ เด็กสามารถคาดการณ์ล่วงหน้าถึงปฏิกิริยาของผู้อื่นที่มีต่อตนในรูปแบบของการวิพากษ์วิจารณ์ได้ (Elkind. 1967 : 1024 - 1033)

เด็กปฐมวัยซึ่งอยู่ในขั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Period) มีลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอย่างเด่นชัดมาก เด็กวัยนี้มองโลกจากด้านเดียวโดยไม่ใส่ใจที่จะมองหรือรับรู้ด้านอื่นราวกับว่ามีทางเดียวเท่านั้นที่เป็นไปได้ (Flavell. 1963 : 60) โดยจะรับ (Assimilate) การรับรู้ของคนอื่นว่าเหมือนของตนเอง และคิดว่าบุคคลอื่นก็มีการรับรู้เหมือนตน ถึงแม้จะไม่ได้อยู่ ณ ตำแหน่งเดียวกันกับตนก็ตาม (Mollie and Russel. 1976 : 207) การคิดเช่นนี้ทำให้ขอบข่ายการรับรู้ของเด็กแคบ และไม่เป็นตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

2. พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยมีรากฐานมาจากครอบครัวนับตั้งแต่วัยทารก ครอบครัวมีความสัมพันธ์กับเด็กอย่างใกล้ชิดที่สุด เพราะเป็นแหล่งถ่ายทอดและปลูกฝังวัฒนธรรม คีลธรรม จริยธรรม และค่านิยมต่าง ๆ แก่เด็ก เมื่อเด็กก้าวสู่โลกภายนอกค่านิยมนั้นก็ติดตัวเด็กไป สังคมแรกที่เด็กจะต้องเข้าไปอยู่คือโรงเรียน เด็กจะต้องปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรม คีลธรรม ตลอดจนกฎระเบียบของสังคมที่เขาเป็นสมาชิกอยู่ เมื่อเข้าโรงเรียนกลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก เด็กปฐมวัยมักต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับของผู้ที่อยู่ใกล้ชิดและต้องการได้รับความชื่นชมจากกลุ่มเพื่อน นอกจากกลุ่มเพื่อนแล้วยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ ของสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก เช่น ความคาดหวังของสังคม ความพอใจของตนเอง ความภาคภูมิใจของตนเอง ความรู้สึกรับผิดชอบ ฯลฯ (พรหมพิพย์ ศิริวรรณสุตย์. 2520 : 130 - 133) สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่เด็กจะต้องเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว โดยทั่ว ๆ ไปพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยในระยะ 4 - 6 ปี มีลักษณะดังนี้

อายุ 4 ปี เด็กจะร่วมมือกันเล่นกับเพื่อนสนิท สนทนากับเพื่อน มีการเล่นแบบจินตนาการ แต่มักจะมีพฤติกรรมดังต่อไปนี้คือ กัดกันเพื่อน พูดยกไม่มีสาระ โต๊ะเถียง ทะเลาะวิวาท สนใจเพื่อนในวัยเดียวกันมากกว่าผู้ใหญ่ คุณแลเด็กที่อายุน้อยกว่า หรือพี่อายุ มีเพื่อนสนิทเป็นเพศเดียวกันตน

อายุ 5 ปี เล่นกับเด็กอื่นได้ดีโดยเฉพาะในกลุ่มที่มีขนาดเล็ก ไม่ยืนกรานที่จะเล่นวิธีที่ตัวเองชอบ และไม่วิตกกังวลเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนอื่น ชอบเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกัน หากไม่มีผู้ใหญ่อะไรบางคนจะมีพฤติกรรมเถรมากทำตัวเป็นนาย และร้องให้รุนแรงแต่ก็พร้อมที่จะหยุดได้โดยง่าย เล่นกับเพื่อนนอกบ้านมากขึ้น และความสัมพันธ์กับเพื่อนนอกบ้านก็ดีกว่าภายในบ้าน

อายุ 6 ปี เด็กสนใจที่จะคบเพื่อน และอยู่กับเพื่อน มักให้คำว่า "เพื่อนที่โรงเรียน" หรือ "เพื่อนเล่น" อยู่กับเพื่อนได้นานแต่ในการเล่นหากไม่มีคนดูก็จะเล่นได้ไม่นาน อาจจะทะเลาะกันหรือตีกัน เพราะต่างฝ่ายต่างจะไม่ยอมกัน มีพฤติกรรมการเล่นเรื่องไม่เป็นสาระมากขึ้น มีการทำตัวเป็นคนเด่นและเป็นนายของกลุ่ม บางคนจะไม่ยอมให้บุคคลที่สามมาเล่นด้วยโดยมักจะถามว่า "เธอจะเล่นกับคนนั้นหรือคนนี้ ฉันจะเล่นกับเธอ" เด็กจะไม่ยอมแพ้ในการเล่น และพยายามโกงเพื่อที่จะให้ตัวเองชนะ เด็กมักคิดว่าเพื่อนเล่นโกงหรือทำไม่ถูก (Gesell and Ilg. 1964 : 354 - 355)

หากลองพิจารณาดูแล้วจะเห็นว่าพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยมีการพัฒนาตามลำดับขั้น ซึ่งบางพฤติกรรมจะมีรากฐานการพัฒนามาจากวัยทารก และบางพฤติกรรมเริ่มปรากฏในระยะเริ่มเข้าเรียนอนุบาลซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ต่าง ๆ เช่น การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เฮิร์ลล็อก (Hurlock) ได้กล่าวว่ารูปแบบที่สำคัญที่สุดของพฤติกรรมทางสังคมในการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นนั้น เริ่มพัฒนาตั้งแต่วัยเด็กซึ่งจำแนกได้เป็น 2 รูปแบบคือ

1. รูปแบบของพฤติกรรมการเล่นสังคมกับผู้อื่น (Social Behavior Patterns) หรือพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ได้แก่ การร่วมมือ การมีใจกว้าง ความต้องการเป็นที่ยอมรับ การยอมตามผู้อื่น การเห็นใจผู้อื่น การเอาใจเขามาใส่ใจเรา การพึ่งพาผู้อื่น ความเป็นเพื่อน ความไม่เห็นแก่ตัว การเลียนแบบ และการตีบุคคลอื่น

2. รูปแบบของพฤติกรรมในการเข้าสังคมกับผู้อื่นไม่ได้ (Nonsocial Behavior Patterns) หรือพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ การต่อต้าน การก้าวร้าว การทะเลาะวิวาท การล้อเลียนและการข่มขู่ การมีอำนาจเหนือผู้อื่น การถือตนเองเป็นใหญ่ ความลำเอียง การแบ่งเพศ (Hurlock, 1978 : 239)

รูปแบบของพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยนั้นขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทางบ้านและโรงเรียน ตลอดจนความเข้าใจในพัฒนาการของเด็ก ความใกล้ชิดกับเด็กและเปิดโอกาสให้เด็กฝึกทักษะ หรือลักษณะนิสัยที่ดีให้แก่เด็ก โดยการได้เห็นแบบอย่างที่ดีและการวัดประสพการณ์ที่เหมาะสมกับวัยให้แก่เด็ก หากที่บ้านหรือที่โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาด้านสังคม เด็กจะมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ซึ่งเป็นผลร้ายกับเด็กมาก เพราะจะทำให้เด็กไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและบุคคลอื่น ๆ ได้ อย่างไรก็ตาม เฮิร์ลอค (Hurlock) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นี้สามารถเรียนรู้และปรับพฤติกรรมของตนเองเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคมต่อไป (Hurlock, 1978 : 238) การที่เด็กจะสามารถแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับแบบแผนของสังคมเพื่อให้สังคมยอมรับและเข้าสังคมได้นั้นจะต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่

1. ลักษณะของพฤติกรรมที่เหมาะสม เด็กที่เข้าสังคมได้ก็ต้องประพฤติตามแนวที่สังคมยอมรับและนิยมชมชอบ ซึ่งสังคมแต่ละสังคมย่อมมีมาตรฐานของตนเอง เด็กจะต้องเข้าใจมาตรฐานและปฏิบัติตามให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสังคม
2. บทบาทในสังคม หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่ยึดถือปฏิบัติเป็นธรรมเนียมของสังคม ซึ่งในแต่ละสังคมไม่เหมือนกัน บทบาททางสังคมดังกล่าวได้แก่ บทบาทของพ่อแม่ เด็ก ครู ฯลฯ บทบาทเหล่านี้กำหนดขึ้นเป็นมาตรฐานสำหรับสมาชิกในสังคม การปฏิบัติไม่เหมาะสมกับบทบาทที่สังคมกำหนด ทำให้เกิดปัญหาในการปรับตัวและอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

3. ทัศนคติต่อสังคม หมายถึง ความรู้สึกของเด็กที่มีต่อสังคม เด็กจะต้องรู้สึกว่าตนเองเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม มีหน้าที่ในการร่วมมือกับหน่วยต่าง ๆ ในสังคม คนที่จะเข้าสังคมได้ดีจะต้องรู้สึกพึงพอใจและมีความสุขในกิจกรรมของสังคม

การที่บุคคลจะเป็นที่ยอมรับของสังคมได้นั้น จะต้องแสดงบทบาทหน้าที่ ตลอดจนแสดงพฤติกรรมให้เหมาะสมกับวัยและบทบาทนั้น ๆ และจะต้องมีความรู้สึกที่ดีต่อสังคมที่ตนอยู่ด้วย บุคคลจะแสดงพฤติกรรมทางสังคมได้เหมาะสมเพียงใดนั้นย่อมขึ้นอยู่กับ การปลูกฝังมาตั้งแต่เยาว์วัย

3. การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัยปรากฏอย่างเด่นชัดว่า เด็กปฐมวัยมีลักษณะยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) ซึ่งเป็นลักษณะที่เด็กไม่สามารถจะนำตนเองเข้าไปแทนที่ผู้อื่นทั้งในด้านความคิด การรับรู้ทางสายตา ทางอารมณ์และความรู้สึก เด็กจะยึดติดกับความคิดของตนเอง ไม่เข้าใจว่าความคิดและความรู้สึกของตนเองแตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อพัฒนาการทางสังคมของเด็ก (Shantz. 1975 : 6 - 10) การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย จำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้ (Ford. 1979 : 1171 - 1174)

1. การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุ (Visual Spatial Egocentrism) คือการที่เด็กไม่สามารถที่จะแยกแยะความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ตนมองเห็นกับสิ่งที่คนอื่นมองเห็น โดยเด็กจะรับ (Assimilate) เอาแต่สิ่งที่ตนมองเห็น และคิดว่าคนอื่นจะเห็นเหมือนตน และมักจะคิดว่าการรับรู้ของเขาเป็นสิ่งที่ตายตัวเปลี่ยนแปลงไม่ได้ เขาจะคิดแน่นอนอยู่เฉพาะสิ่งที่เขามองเห็น ดังนั้น เด็กจะรับรู้มิติของซ้าย-ขวา หน้า-หลัง ของคนที่นั่งอยู่ตรงกันข้ามไม่ได้ เด็กในวัยนี้มิได้สนใจว่าของสิ่งเดียวกันจะปรากฏแก่สายตาของผู้มองได้หลายลักษณะ เพราะขึ้นอยู่กับตำแหน่งของการมองของต่างกัน

2. การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึก (Affective Egocentrism) คือการที่เด็กไม่สามารถแยกแยะระหว่างอารมณ์และความรู้สึกของตนเองกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่นได้ เด็กจะคิดว่าคนอื่นมีความรู้สึกเหมือนตน ถึงแม้จะอยู่ในสภาพการณ์ที่แตกต่างกัน โดยไม่ใส่ใจกับความรู้สึกที่แท้จริงของผู้อื่น เขาไม่สามารถที่จะเข้าใจในเรื่องความสามารถ การคาดหวังและปฏิกิริยา

ของผู้อื่นที่เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม เด็กวัยนี้ไม่รู้ว่าเมื่อคน ๆ หนึ่งแสดงพฤติกรรมอย่างหนึ่งคนอื่น ๆ จะได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมนั้น ๆ ด้วย ทั้งนี้เพราะเด็กไม่เข้าใจในอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น ตัวอย่างเช่น เด็ก 2 คน เมื่อได้รับฟองสบู่จากผู้ใหญ่ เด็กคนหนึ่งเล่นฟองสบู่อย่างสนุกสนาน แต่เด็กอีกคนหนึ่งไม่เล่นและแสดงความไม่พอใจ ผู้ใหญ่จึงนำลูกบอลมาให้เล่นแทน เขาสนุกกับการเล่นลูกบอลมาก เมื่อถามเด็กคนที่ชอบเล่นฟองสบู่ว่า "เพื่อนชอบเล่นอะไร" เด็กคนนั้นจะตอบว่า "ชอบเล่นฟองสบู่" ทั้งนี้เป็นเพราะเขาตอบโดยใช้ความรู้สึกของตนเอง โดยไม่ใส่ใจต่อความรู้สึกของเพื่อน บางครั้งเด็กวัยนี้จึงไม่ชอบเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกัน

3. การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการคิดและการสื่อความหมาย (Cognitive Communicative Egocentrism) คือการที่เด็กไม่สามารถที่จะแยกแยะความแตกต่างระหว่างความคิดของตนเองและความคิดของผู้อื่น ซึ่งปรากฏอยู่ในการเล่นสวมบทบาท (Role Taking) เด็กที่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลางจะไม่สามารถเข้าใจในความคิดของผู้อื่น เพราะมีความจำกัดในด้านความคิดรวบยอดและการรับรู้ เด็กที่มีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการคิดและสื่อความหมายจะไม่สามารถใส่ใจในผู้ที่เขาพูดด้วย เด็กจะไม่ใส่ใจว่าเขาจะพูดกับใคร ไม่อาจปรับคำพูดของตนเองให้เหมาะสมกับผู้ฟัง เด็กจึงมักจะพูดกับตนเองหรือคุยกับผู้อื่นในลักษณะว่าฟังความคิดของตนเองออกมาดัง ๆ ดังตัวอย่าง ในการพูดโทรศัพท์ของเด็กกับพ่อซึ่งอยู่ที่ทำงานเขาถามว่า "พ่อ หนูแต่งชุดนี้สวยไหม" เด็กคิดหรือพูดราวกับว่าพ่อมองเห็นตน เพราะเด็กไม่สามารถรับรู้พ่อมองไม่เห็น

ดวงเดือน ศาสตราจารย์ (2522 : 20 - 21) กล่าวว่า สิ่งที่จะทำให้การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยลงมี 4 ประการคือ

1. วุฒิภาวะ (Maturation) ส่วนสำคัญของวุฒิภาวะที่มีต่อพัฒนาการทางด้านการคิดอยู่ที่การเจริญเติบโตของระบบประสาท และพัฒนาการของระบบคอมพิวเตอร์

2. ประสบการณ์ทางกาย (Physical Experience) เด็กต้องมีประสบการณ์ในการกระทำวัตถุและสิ่งเร้าต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมซึ่งจะเกิดกระบวนการรับ (Assimilation) และกระบวนการปรับให้เหมาะสม (Accommodation)

3. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) คือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างบุคคล

4. ความก้าวหน้าทั่ว ๆ ไปทางความสมดุลย์ (General Progression of Equilibrium) ซึ่งหมายถึงการปฏิบัติงานร่วมกันระหว่างวุฒิภาวะประสบการณ์ทางกายและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างเหมาะสม

การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย ทั้งด้านการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุ ด้านอารมณ์และความรู้สึก และด้านการคิดและการสื่อความหมายเป็นธรรมชาติของเด็กปฐมวัย ลักษณะดังกล่าวจะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้และพัฒนาการทางสังคมของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและบุคลิกภาพของเด็ก (Elkind. 1970 : 50 - 51)

ฟลาวเวลล์ และโคห์ลเบิร์ก (Flavell and Kohlberg) ได้ให้ข้อคิดว่า หากบุคคลมีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยหรือไม่มีเลย จะทำให้บุคคลนั้นมีความสามารถเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ฟอร์ด (Ford) ที่กล่าวว่า ลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของบุคคลเป็นกรณีหนึ่งซึ่งภาวะพัฒนาการทางสติปัญญาและสามารถบ่งบอกถึงพฤติกรรมทางสังคมของบุคคลนั้น ๆ ได้ นอกจากนี้ยังพบว่า การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีความสัมพันธ์กับการยอมรับของหมู่เพื่อน (Ford. 1979 : 1171 ; citing Rubin. 1973)

4. พฤติกรรมที่แสดงถึงลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยมีลักษณะของการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) พฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางนั้น อาจสังเกตได้จากลักษณะการเล่นของเด็ก ดังนี้

1. การเล่นเกมยัดคนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism Play) เป็นการเดินขั้นแรกของเด็ก ลักษณะการเล่นในขั้นนี้เด็กจะเล่นตามลำพังเพียงคนเดียวโดยไม่สนใจคนอื่น แต่เด็กจะแสดงความสนใจต่อวัตถุที่เล่นเท่านั้น และเด็กจะเล่นในสิ่งที่มาจากความคิดคำนึงของตน

2. การเล่นเกมข้างเคียง (Parallely Play) เป็นการเดินขั้นที่สองของเด็ก เด็กจะมีลักษณะการเล่นโดยรวมกลุ่มกับเด็กวัยเดียวกัน แต่ไม่มีการสื่อสารติดต่อกันระหว่างกลุ่ม เด็กแต่ละคนจะสนใจเล่นในเรื่องของตน แม้ว่าบางครั้งของเล่นที่เล่นนั้นเป็นของเล่นประเภทเดียวกันก็ตาม ซึ่งในบางครั้งเด็กอาจจะมีลักษณะแบบมองดูคนอื่นเล่น (Onlooker Play) เพื่อเรียนรู้หรือสังเกตการเล่นของผู้อื่น

3. การเล่นเกมรวมกลุ่ม (Associative Play) เป็นการเล่นเกมรวมกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งจะมีเด็กประมาณ 4 - 5 คน เด็กจะไม่อยู่รวมกลุ่มกันอย่างถาวร มีการเปลี่ยนกลุ่มบ่อย และแต่ละคนจะเล่นในสิ่งที่ตนสนใจโดยไม่สนใจว่าเพื่อนคนอื่นต้องการเล่นเหมือนหรือต่างไปจากตน

4. การเล่นเกมรวมกลุ่ม (True Social - Group Play) เป็นการเล่นเกมรวมกลุ่มแบบที่เด็กร่วมมือกันจริง ๆ จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กมีการสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดขึ้น และรู้จักให้ความร่วมมือกันทำกิจกรรม เมื่อเด็กรวมกลุ่มกัน เด็กพยายามที่จะเข้าใจความคิด และความต้องการของเพื่อนในกลุ่ม และมีการกำหนดบทบาทหน้าที่ในการเล่น (Lundsteen. 1981 : 352 ; citing Millar. 1968)

นอกจากจะสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงลักษณะการยัดคนเองเป็นศูนย์กลางจากการเล่นของเด็กแล้ว อาจสังเกตได้จากการใช้ภาษาของเด็ก เด็กจะพูดเพื่อสนองความต้องการของตนเอง โดยไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่น จะสังเกตได้จากการที่เด็กในวัยเดียวกันอยู่รวมกลุ่มกัน เด็กจะต่างคนต่างพูดในเรื่องที่ตนสนใจพร้อม ๆ กัน (ธีรพล อูวรรณโณ. 2525 : 333)

ประติพันธ์ อุปรณัย (2525 : 28 - 29) ได้จำแนกพฤติกรรมทั่ว ๆ ไป ที่แสดงถึงลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

1. เล่าเรื่องของตนให้เพื่อนฟังในลักษณะคุยกัน แต่ต่างคนต่าง เล่าเรื่องของตน โดยไม่สนใจว่าอีกฝ่ายหนึ่งว่าเล่าอะไร และเล่าอย่างไร
 2. คุยโอ้อวดว่าตนเก่งที่สุด ดีที่สุด มีพลังมากที่สุด หรือแข็งแรง ที่สุด
 3. พยายามเป็นผู้ชนะในทุก ๆ วิธีทาง ทั้งด้วยการกระทำ และคำพูด
 4. บอกความเท่า ไม่เท่าของน้ำหนักหรือปริมาตร จากการ รับรู้ของตนมากกว่าจะคิดถึงหลักความจริง
 5. ตัดสินว่าคนใดคนหนึ่งดีจากการที่รับรู้ว่าเขาให้ของแก่ตน หรือเขาใจดีกับตน โดยไม่สนใจเจตนาที่แท้จริง หรือผลเสียอื่นที่อาจเกิดขึ้น
 6. ก่อการให้คนอื่นเล่นตามวิธีหรือความต้องการของตน โดยไม่สนใจว่าคนอื่นก็มีวิธีการและความต้องการในการเล่นต่างไปจากตน และถ้า ไม่ยอมทำตามก็จะไม่มีการประนีประนอม มักจะทะเลาะกันเพื่อเอาชนะคนอื่น
 7. สนใจซักถามเกี่ยวกับความเป็นมาของตน
 8. พยายามเอาชนะเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ตนต้องการด้วยการแสดงฤทธิ์ ต่าง ๆ เพราะถือว่าพ่อแม่รักตนก็ควรจะต้องตามใจตน
 9. ทำในสิ่งตรงกันข้ามกับที่พ่อแม่บอก เพื่อดูว่าระหว่างพ่อแม่ กับตนนั้นใครจะมีอำนาจมากกว่ากัน หรือเมื่อยิ่งห้ามจะยิ่งทำ
 10. เห็นว่าการกระทำหรือผลงานของตนเป็นสิ่งที่ดีที่สุดใน
- เท่าที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางเป็นสิ่งที่ควร พยายามให้คลายลงตั้งแต่เด็กปฐมวัย แม้จะมีเอกสารเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการ และ ทฤษฎีของ เพียเจต์ (Piaget) ลงความเห็นวาลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เป็นธรรมชาติที่ปรากฏในเด็กปฐมวัยเช่นเดียวกับพัฒนาการด้านต่าง ๆ และเชื่อว่า

ลักษณะดังกล่าวจะคลายลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 7 ปี แต่ ฟอร์ด (Ford) ได้ยืนยันว่าการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางนี้อาจจะมีอยู่อย่างถาวรในบางสถานการณ์สำหรับบางคน และบางคนอาจปรากฏลักษณะของการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอยู่ตลอดเวลาก็เป็นได้ (Ford. 1979 : 1171) ในฐานะของนักการศึกษาควรจัดการศึกษาเพื่อเป็นการป้องกัน (Prevention) ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพและชีวิตของเด็กในอนาคต โดยการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมค่านิยมแก่เด็กแต่เนิ่น ๆ ด้วยกิจกรรมเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ลง และส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้มากขึ้น (Andrews. 1988 : 1)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

กวินทร์ ชรรมนุต (2522 : 67 - 68) ทำการศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางการคิดโดยการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กอายุ 4 - 9 ปี ที่มีความแตกต่างกัน ในด้านการยอมรับเสียงดูและการยอมรับในกลุ่มเพื่อน จำนวน 100 คน โดยวัดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการจำแนกประเภท การมองวัตถุในพื้นที่และด้านจำนวน และใช้แบบสอบถามการยอมรับของเพื่อน ผลการศึกษาพบว่าเด็กที่เพื่อนยอมรับและไม่ยอมรับ จะมีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านจำนวนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางนี้จะส่งผลต่อพฤติกรรมการเข้าสังคมของเด็กด้วย

ศรีสุภา พิสิทธิ์ศักดิ์ (2527 : 40 - 43) ทำการศึกษาถึงผลของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุของเด็กอายุ 5 - 6 ปี จำนวน 96 คน วัดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง โดยใช้แบบทดสอบที่ดัดแปลงมาจาก เพียเจต์ (Piaget) และเครื่องมือของ ฮอย (Hoy) แล้วสุ่มเด็กที่มีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางมาจำนวน 32 คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 16 คน กลุ่มทดลอง 16 คน ทำการทดลองโดยให้กลุ่มทดลองจับคู่กับเด็กที่ไม่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง 16 คน จัดให้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมโดยใช้เครื่องมือชุดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

4 ชุด ทำการทดลอง 1 สัปดาห์แล้ววัดผล พบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีผลต่อการ ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง คือ กลุ่มทดลองที่ได้รับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีการยึดตนเองเป็น ศูนย์กลางด้านการมอง เห็นตำแหน่งของวัตถุน้อยกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมที่ระดับ .01

วัฒนา ปุณฺณฤทธิ (2531 : 61) ทำการศึกษาถึงการยึดตนเอง เป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์ และความรู้สึกของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดสภาพแวดล้อมของ โรงเรียนต่างกัน พบว่า เด็กปฐมวัยที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของโรงเรียน ที่เปิดโอกาส ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนมาก และมีการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนน้อย มีการลดลักษณะ การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึกลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

รูบิน (Rubin, 1972 : 364) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการเป็น ที่นิยมของกลุ่มเพื่อน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล เกรดสอง เกรดสี่ และเกรดหก ในโรงเรียนประถมศึกษาในสหรัฐอเมริกา โดยแบ่งเด็กออกเป็นคู่ ๆ ให้เด็กคนหนึ่งอธิบายภาพจำนวน 10 ภาพ และให้เด็กอีกคนหนึ่งดูภาพที่ตนมีอยู่ เพื่อ จับคู่ให้ตรงกับที่เพื่อนอธิบายให้มากที่สุด ผลการวิจัยปรากฏว่า เด็กที่มีอายุมากจะสามารถ สื่อสารโดยใช้คำพูดได้ดีกว่าเด็กที่มีอายุน้อย เด็กอายุน้อยส่วนมากจะใช้การชี้เป็นการ สื่อความหมายมากกว่าการพูด และการสื่อสารที่มีลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีความสัมพันธ์กับการนิยมของกลุ่มเพื่อน แสดงให้เห็นว่าเด็กที่มีการสื่อสารดี ย่อมเป็นที่ ยอมรับของกลุ่มเพื่อน

บัคเลย์ ซีเกล และเนส (Buckley, Siegel and Ness, 1977 : 329 - 330) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ความเห็นอก เห็นใจและพฤติกรรมการช่วยเหลือของเด็กอายุ 3 ปี 6 เดือน ถึง 8 ปี 11 เดือน จำนวน 41 คน โดยพัฒนาแบบการวัดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของ เพียเจต์ (Piaget) โดยให้เด็กหมุนหุ่นพลาสติกให้ผู้อื่นเห็นเหมือนกับที่เขาเห็นความแบบ และใช้เครื่องมือ ตามแนวของ บอร์ค (Broke) มาทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจ จากนั้นสร้างสถานการณ์ ในการวัดพฤติกรรมการช่วยเหลือ การแบ่งปัน ผลการศึกษาพบว่า การยึดตนเองเป็น

ศูนย์กลางและพฤติกรรมการช่วยเหลือมีความสัมพันธ์กัน โดยที่เด็กที่มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นจะมีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยและมีพฤติกรรมการช่วยเหลือมาก

สมิท (Smith. 1977 : 87 : 88) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเข้าสังคมกับการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 3 - 7 ปี จำนวน 107 คน ใช้แบบทดสอบที่ปรับปรุงมาจาก ฟลาวเวลล์ และคนอื่น ๆ (Flavell and others) ในปี 1968 จำนวน 10 ฉบับ และเครื่องมือวัดการเข้าสังคมโดยพัฒนามาจากแบบวัดของ ยาร์ว และแว็กซ์เลอร์ (Yarrow and Waxler) ในปี 1976 ผลปรากฏว่า พฤติกรรมเข้าสังคมมีความสัมพันธ์กับการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งบุคคลที่จะเข้าสังคมได้ค่านั้นจะต้องมีพฤติกรรมอันเป็นที่พึงปรารถนาของสังคม

เซลแมน (Selman. 1971 : 79 - 91) ได้ศึกษาการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการแสดงบทบาทของเด็กอายุ 8 - 10 ปี จำนวน 60 คน โดยนำเครื่องมือของ ฟลาวเวลล์ และคนอื่น ๆ (Flavell and others) มาใช้ในการทดสอบการตัดสินใจจริยธรรม โดยใช้เครื่องมือของ ไคลเบอร์ก และแบบทดสอบทางสติปัญญา โดยแบบทดสอบพีบอดี้ (Peabody Picture Vocabulary Test) ผลปรากฏว่าการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการแสดงบทบาทมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจ

นีล (Neale. 1966 : 97 - 101) ได้ศึกษาเป็นศูนย์กลางกับความผิดปกติทางอารมณ์ของเด็ก จากกลุ่มตัวอย่าง 20 8 - 11 ปี โดยใช้เครื่องมือวัดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นของวัตถุของ เพียเจต์ (Piaget) พบว่า เด็กที่มีความผิดปกติทางอารมณ์มีการเป็นศูนย์กลางมากกว่าเด็กปกติ

สเตรย์เบอร์ (Strager. 1980 : 815 - 822) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเอาใจเขามาใส่ใจเรา และความสัมพันธ์ระหว่างสภาวะทางอารมณ์และความรู้สึกกับทักษะการรับรู้ทางสายตาของเด็กปฐมวัย อายุเฉลี่ย 59 เดือน จำนวน 14 คน โดยสังเกตและบันทึกความถี่ของพฤติกรรมการเอาใจเขามาใส่ใจเราของเด็กในเวลาที่เด็กเล่นเป็นเวลา 30 ชั่วโมง ใน 8 สัปดาห์ ส่วนการทดสอบการรับรู้ทาง

สายตานั้น ทดสอบโดยให้เด็กจินตนาการถึงการมองเห็นของบุคคลอื่น ที่อยู่ในตำแหน่งที่มองเห็นภาพในแต่ละด้าน ที่ไม่เหมือนกับของรูปทรงสี่เหลี่ยม และวัดเกี่ยวกับการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึก ซึ่งเครื่องมือประกอบด้วยภาพและเรื่องราวสั้น ๆ ที่แสดงถึงอารมณ์ของตัวละครในเรื่อง แล้วถามว่าตัวละครรู้สึกอย่างไร ผลการศึกษาพบว่า การเอาใจเขามาใส่ใจเรา มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึก และสัมพันธ์กับการรับรู้ทางสายตาของเด็กปฐมวัย

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางนั้น เป็นธรรมชาติของเด็กในระยะปฐมวัยขึ้นวัยกับสังคม สภาพแวดล้อม และพบว่า การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางเป็นอุปสรรคต่อพฤติกรรมการช่วยเหลือ การเข้าสังคม การควบคุมอารมณ์ การรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึก เด็กปฐมวัยที่มีปัญหาทางด้านสังคมจะไม่ยอมกลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะเป็นอุปสรรคต่อการเข้าสังคมในอนาคต

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่น

1. ความหมายและความสำคัญของการจัดกิจกรรม

น้อมฤดี จงพยุหะ และเจริญใจ บุญยัท (2518 : 47) ได้ให้ความหมายของกิจกรรม (Activity) ไว้ว่าเป็นการกระทำการทำงานต่าง ๆ

จรินทร์ ชานีรัตน์ (2517 : 11 - 12) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมไว้ว่า หมายถึง สภาพการเรียนรู้ใด ๆ ที่เด็กได้กระทำด้วยความเต็มใจทั้งทางสมองและทางกาย เพื่อเป็นการสนองความต้องการของนักเรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

วนิช บรรจง (2516 : 131) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมไว้ว่า หมายถึง การให้นักเรียนได้กระทำสิ่งต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา เช่น การพูด การเล่านิทาน การแสดงละคร เพื่อให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานรื่นเริง

อาจกล่าวได้ว่า กิจกรรม หมายถึง การกระทำโดยใช้ร่างกายปฏิบัติ หรือกระทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสุขสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้และบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ในการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริม

พัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การที่จะให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ จำเป็นที่จะต้องจัดประสบการณ์ และกิจกรรม เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาทุกด้านอย่างเต็มที่

2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

นักจิตวิทยาและนักการศึกษา ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

คอมินิอุส (Comenius) เน้นความสำคัญของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยว่า ควรจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมและสอดคล้อง กับพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็ก ให้เด็กได้เรียนรู้ โดยผ่านประสบการณ์สัมผัสทุกด้านให้มากที่สุด

เปสตาลอซี (Pestalozzi) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมนั้นต้องอาศัยหลักจิตวิทยาและโครงสร้างหลักเกณฑ์ของกิจกรรมสำหรับเด็กไว้ดังนี้

1. ให้เด็กเข้าใจและเห็นสิ่งต่าง ๆ โดยทางสัมผัสก่อนแล้วจึงค่อย ๆ ให้เด็กเรียนรู้ความหมายของสิ่งนั้น ๆ โดยการเรียนรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม
2. ให้คำแนะนำกับเด็กมากกว่าที่จะทำตนเป็นผู้ออกคำสั่งให้เด็กปฏิบัติตาม หน้าที่สำคัญของครูคือ การให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำเมื่อเด็กพบปัญหา
3. สร้างความสนใจให้แก่เด็ก ครูจะต้องกระตุ้นให้เด็กอยากรู้อยากเห็น อยากรลงมือกระทำด้วยตนเอง
4. ให้เด็กมีโอกาสดูพบเห็นและสัมผัสสิ่งที่จะเรียนรู้นั้น โดยให้เด็กรู้ว่าสิ่งนั้นมีความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นอย่างไร เด็กจึงเกิดความรู้และสามารถสรุปกฎเกณฑ์ขึ้นมาได้

เฟรอเบล (Froebel) กล่าวว่ากิจกรรมต่าง ๆ ควรเป็นสิ่งที่เด็กสนใจและปรารถนา เพราะจะช่วยส่งเสริมความสามารถตามธรรมชาติของเด็ก เช่น การละเล่น การร้องเพลง การรู้จักเล่าเรื่อง และที่สำคัญที่ควรเน้นก็คือ การร่วมมือกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และส่งเสริมให้เด็กมีความรักใคร่สามัคคีกัน โดยให้เด็กทำ

กิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีการเล่นเกมสนุก ๆ และดนตรี พยายามจัดห้องเรียนให้เหมือนบ้าน ส่งเสริมให้เด็กรู้จักสังเกตและอบรมสั่งสอนด้วยความรัก ให้เด็กรู้จักค้นหาความจริงจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ โดยการเรียนรู้จากของจริง และให้เด็กมีการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา

ดิวอี้ (Dewey) มีความเชื่อว่ามนุษย์จะสามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมได้ดียิ่งขึ้นเรื่อย ๆ แต่ต้องอาศัยประสบการณ์เป็นสำคัญ ประสบการณ์สำหรับเด็กจะเกิดขึ้นได้ต้องใช้ความคิดและการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ การเรียนรู้ด้วยวิธีลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) และยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง

มอนเตสซอรี (Montessori) ผู้ซึ่งได้ค้นพบวิธีสอนเด็กโดยใช้กิจกรรมซึ่งเป็นการเล่นของเด็กอย่างอิสระ การสอนจะตอ้งคำนึงถึงจิตวิทยาและธรรมชาติของเด็กเป็นสำคัญ และมุ่งให้เด็กปฏิบัติด้วยตนเองมากที่สุด ครูมีหน้าที่คอยแนะนำและให้คำปรึกษาเท่านั้น มอนเตสซอรี ได้เสนอแนะแนวทางในการจัดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ควรให้เด็กมีโอกาสวิ่งเล่นตามต้องการ โดยครูระมัดระวังมิให้เกิดอันตราย เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกตามธรรมชาติ เพื่อฝึกฝนระบบประสาทของเด็กให้ไว
2. การสอนควรเน้นหนักไปทางรูปธรรม ให้มากที่สุดเพื่อให้เด็กมีโอกาสสัมผัสกับของจริงด้วยตนเองจึงจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้เร็วขึ้น
3. ความสนใจของเด็กยังอยู่ในระยะสั้น ๆ การจัดบทเรียนหรือกิจกรรมต่าง ๆ จะต้องกำหนดระยะเวลาให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก
4. เด็กมีนิสัยเลียนแบบผู้ใหญ่ และจดจำพฤติกรรมต่าง ๆ ได้รวดเร็ว ครูจะต้องทำตัวเป็นตัวอย่างที่ดีแก่เด็กทั้งในเรื่องความประพฤติ กิริยาท่าทางและอุปนิสัยใจคอ
5. ความจำของเด็กส่วนใหญ่เกิดขึ้นได้เร็วแต่มักจะลืมง่าย การจัดบทเรียนและกิจกรรมอันดับแรกจึงต้องมุ่งไปที่ความจำ และควรเป็นกิจกรรมที่เราความสนใจของเด็ก นอกจากนั้นควรจัดประสบการณ์ให้เชื่อมโยงและพบพานกับประสบการณ์เดิม

6. อารมณ์ของเด็กมักจะเปลี่ยนแปลงได้ง่าย ครูจึงควรเรียนรู้ และพยายามสร้างความสนใจของเด็กอยู่เสมอ

7. ความคิดของเด็กอยู่ในขอบเขตจำกัด ยังไม่รู้ว่าอะไรถูก อะไรผิด เป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องปลูกฝังสิ่งที่ดีให้แก่เด็ก และพยายามทำคนให้เป็น ตัวอย่างที่ดีแก่เด็กเสมอ กิจกรรมไม่ควรยากเกินไป ควรใช้คำถามหรือคำศัพท์ง่าย ๆ ที่ไม่ลึกซึ้งเกินไปสำหรับเด็ก (จักรสิน พิเศษสาทร. 2521 : 92 - 253)

สุมน อมรวิวัฒน์ (2526 : 4 - 5) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการจัด กิจกรรมที่ดีไว้ดังนี้

1. ควรเป็นกิจกรรมที่พัฒนาความเจริญทุก ๆ ด้านแก่เด็ก
2. ควรจะเร้าให้เด็กได้แสดงออกและมีส่วนร่วมในการเรียน
3. ควรให้โอกาสและเห็นความสำคัญของเด็กทุกคนในชั้นเรียน
4. ควรฝึกฝนวิธีการแสวงหาความรู้และวิธีการแก้ปัญหาด้วย

ตนเอง

5. ควรมีบรรยากาศที่รื่นรมย์ สนุกสนานและเป็นกันเอง

จากแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาดังกล่าวข้างต้น พอที่จะสรุป ถึงหลักการในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัย ได้ดังนี้

1. ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้กับเด็กปฐมวัยควรคำนึงถึง จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้
2. ควรคำนึงถึงธรรมชาติ วัย ความต้องการ และความสนใจ ของเด็ก
3. ควรสร้างความสนใจของเด็กก่อนทำกิจกรรม และใช้แรงจูงใจ ในลักษณะต่าง ๆ เช่น การใช้คำพูดของครู สื่อที่น่าสนใจ การใช้แรงเสริมเพื่อให้เด็ก เกิดความอยากรู้ อยากเห็นและสนใจรวมกิจกรรม
4. กิจกรรมที่จัดขึ้นควรให้เด็กเรียนรู้โดยผ่านประสาทสัมผัส ทุกด้านให้มากที่สุด

5. ในการจัดกิจกรรมควรปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดีงามให้กับเด็ก

3. การจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

ในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ จำเป็นต้องคำนึงถึงธรรมชาติและความต้องการของเด็กเป็นสำคัญ เนื่องจากธรรมชาติของเด็กปฐมวัยชอบเล่นและเด็กสามารถเรียนรู้ได้จากการเล่น คุณ (Cook) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กว่า ควรจะสอดแทรกการเล่นเข้าไปด้วย ทั้งนี้มีไว้เพื่อให้เด็กเกิดความสุขสนทนอย่างเต็ม แต่เป็นการเล่นเพื่อเสริมการเรียนรู้จะทำให้เด็กไม่เกิดความเบื่อหน่ายและสนใจเข้าร่วมกิจกรรม ตามธรรมชาติของเด็กจะต้องมีการเล่นอยู่เสมอ เพราะเด็กจะอยู่นิ่งนาน ๆ ไม่ได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่เด็กด้วยการเล่นเรียกว่า วิธีสอนแบบเล่น (Play-Way Method) วิธีเรียนแบบนี้มีจุดมุ่งหมายให้เด็กได้เรียนจากการกระทำของตนเอง และเรียนจากของจริง รู้จักสังเกตพิจารณา และค้นหาเหตุผลจากการกระทำของตนเอง (อรรถน์ วิวัฒน์สุนทรพงศ์ และคนอื่น ๆ. 2506 : 38)

ดังนั้นเพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก การจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก ปฐมวัยจึงมีการเล่นเข้ามาประกอบ เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กแสดงพฤติกรรมอันเป็นความสามารถของเด็ก เช่น ความสามารถในการร่างกาย ความคิด การใช้ภาษา การแสดงอารมณ์และการสัมพันธ์กับผู้อื่น นอกจากนี้ยังจะช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนทนาเพลิดเพลิน สร้างและสะสมประสบการณ์ ตลอดจนทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ให้กับเด็กและเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทุก ๆ ด้านให้แก่เด็กต่อไป

4. ความหมายของการเล่น

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

แฟรงค์ และคนอื่น ๆ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521 : 64 ; อ้างอิงมาจาก (Frank and others. 1971) กล่าวถึงการเล่นว่า การเล่นคือการเรียนรู้ และเป็นงานสำหรับเด็ก

เฮิร์ลอค (Hurlock. 1956 : 321) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นและมักจะเป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำโดยไม่ถูกบังคับ

ฉวีวรรณ ถินาวงศ์ (2526 : 223) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก โดยที่ไม่คำนึงถึงผลของกิจกรรมหรือการกระทำนั้น ๆ การเล่นมีความหมายสำหรับเด็ก เพราะเกิดจากความสมัครใจของเด็กเองโดยไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่างย่อมแตกต่างกันออกไปตามวัยและความต้องการของเด็ก

บุญเยี่ยม จิตรคอน (2524 : 92 - 93) ได้สรุปความหมายของการเล่นไว้ว่า

1. การเล่นคือการใช้กำลังที่เหลือให้เป็นประโยชน์
2. การเล่นเป็นการพักผ่อน ขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียดได้พักผ่อนไปในตัวด้วย
3. การเล่นเป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคต เพื่อฝึกเด็กให้รู้จักหน้าที่ที่จะต้องกระทำในอนาคต

จากความหมายของการ เล่นตามทัศนะของ นักจิตวิทยาและนักการศึกษา พอสรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเกิดการ เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา แก่เด็ก ตลอดจนเป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคตอีกด้วย

5. ความสำคัญของการ เล่น

การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งของเด็ก เพราะการเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก และเป็นโอกาสที่เด็กจะได้ศึกษาธรรมชาติรอบ ๆ ตัว ซึ่งจะช่วยให้เด็กเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์

รูดอล์ฟ (Rudolph. 1984 : 95) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการของการพัฒนาทั้ง 4 ด้านของ เด็ก คือ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และสังคม ซึ่งมีคุณค่าดังนี้

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับสังคม
3. การเล่นเป็นการนำเด็กไปสู่ภาวะความสมดุลทางอารมณ์

เบญญา แสงมะลิ (2521 : 24) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่น

ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กได้มีการสังเกตและมีไหวพริบ
2. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย เช่น กล้ามเนื้อ

และการเคลื่อนไหว

3. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม
4. ช่วยส่งเสริมให้เด็กสนใจสิ่งรอบ ๆ ตัว
5. ช่วยส่งเสริมให้เด็กพร้อมที่จะเรียนหนังสือต่อไป
6. ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

นอกจากนี้การเล่นมีความสำคัญดังนี้

1. เป็นการเลียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่
2. เป็นการแสดงบทบาทในชีวิตรจริง
3. เป็นการแสดงถึงผลของปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ของเด็ก
4. เป็นการแสดงออกตามความต้องการของเด็ก
5. เป็นการผ่อนคลายความรู้สึกของเด็กที่สังคมไม่ยอมรับ
6. เป็นการแสดงบทบาทสมมุติ
7. เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็ก
8. เป็นการแก้ปัญหาและลองใช้วิธีการแก้ปัญหา

สคาร์ฟ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521 : 61 - 65 ; อ้างอิงมาจาก Scarfe. 1966) มีความเห็นว่าการเล่นเป็นการค้นพบโลกใหม่ ให้โอกาสเด็กได้ทดลองสร้างความสัมพันธ์กับโลกรอบตัวเด็ก การเล่นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กปรับตัวกับโลก ชีวิต การงาน และฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นทำให้เด็กมีความมั่นใจและค้นพบตัวเองทีละน้อย

จริยาวัตร คมพาศึกษ์ (2525 : 290 - 300) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนี้

ด้านร่างกาย การเล่นเสริมสร้างความแข็งแรง และพัฒนากล้ามเนื้อ เพราะขณะเล่นเด็กมีการเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วน ซึ่งจะทำให้กล้ามเนื้อได้ทำงานประสานกันและได้ใช้พลังงาน

ด้านอารมณ์ การเล่นบางอย่างสามารถช่วยให้เด็กระบายอารมณ์ จากความรู้สึกนึกคิดภายในออกมาเป็นการกระทำ เช่น เด็กที่กำลังโกรธอาจะระบายอารมณ์ด้วยการกระแทกของเล่น เขย่า หรือเตะลูกบอล เป็นต้น

ด้านสังคม การเล่นทำให้เด็กรู้จักใช้เหตุผล เรียนรู้การปรับตัว เข้ากับสังคม รู้จักแบ่งปัน เห็นอกเห็นใจ รู้จักการรอคอย การแลกเปลี่ยน เพราะการเล่นบางอย่างต้องเล่นกับผู้อื่น และการเล่นบางอย่างผู้เล่นต้องเคารพกติกา มีความยุติธรรม รู้จักแพ้ ชนะ ดังนั้นการเล่นจึงมีส่วนส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมมาก เพราะการเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกการปรับตัวที่จะอยู่ในสังคมต่อไป

ด้านสติปัญญา การเล่นของเล่นชนิดต่าง ๆ ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ รับรู้ เกิดความรู้สึกลึกซึ้งและความเข้าใจที่มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว ในขณะที่เด็กเล่นเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

จะเห็นได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การเล่นเป็นวิธีทางหนึ่งที่จะให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับบุคคลในสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

6. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น

เขาวพา เคชะคุปต์ (2525 : 19) ได้กล่าวถึงลักษณะพฤติกรรมการเล่นของเด็กไว้ดังนี้

1. การเล่นคนเดียว (Solitary Play) เป็นการเล่นของเด็กตั้งแต่เริ่มรู้จักการเล่นจนถึงอายุราว 2 ปี การเล่นในระยะนี้เป็นการเล่นที่เด็กเล่นตามลำพังคนเดียว
2. การเล่นคู่ขนาน (Paralley Play) การเล่นในลักษณะนี้จะเริ่มต้นเมื่อเด็กอายุ 2 ปี โดยเด็กพอใจที่จะเล่นตามลำพัง แต่มีผู้อื่นหรือเด็กอื่นเล่นอยู่ข้าง ๆ
3. การเล่นโดยมีผู้อื่นเป็นส่วนประกอบ (Complementary Play) เมื่อเด็กอายุ 3 ปี เด็กเริ่มสนใจที่จะเล่นกับเด็กอื่น 2 - 3 คน แต่กิจกรรมและกลุ่มมักจะเปลี่ยนบ่อย ๆ ซึ่งก็เซล (Gesell) กล่าวว่า ในช่วงนี้การเล่นสมมุติและจินตนาการ จะเริ่มเข้ามามีบทบาทในการเล่นของเด็ก เมื่อเด็กอายุ 4 ปี จะเริ่มเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกันเป็นกลุ่มละประมาณ 2 - 3 คน แต่เด็กยังไม่สามารถจะปรับตัวและมีส่วนร่วมในกลุ่มได้ เด็กมักจะแสดงตัวว่าเป็นหัวหน้าคนอื่น และผู้อื่นเป็นส่วนประกอบ กิจกรรมการเล่นในช่วงนี้จะเป็นกิจกรรมเฉพาะอย่าง โดยเด็กจะรู้จักเล่นในทางสร้างสรรค์ และรู้จักใช้เครื่องแต่งกายในการเล่นบทบาทสมมุติ
4. การเล่นเป็นกลุ่ม (Group Play) การเล่นในช่วงนี้เริ่มเมื่อเด็กอายุ 5 ปี โดยเด็กจะเล่นร่วมกับผู้อื่น ประมาณ 2 - 5 คน เด็กเริ่มรู้จักบทบาทของการรวมกลุ่มมากขึ้น เช่น รู้จักขอร้อง บอกกล่าว การเล่นสมมุติของเด็กวัยนี้เริ่มมีการสร้างสรรค์มากขึ้น

สมิธ (เลขา บียะอันวริยะ. 2524 : 19 ; อ้างอิงมาจาก Smith. 1972) ได้แยกพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การเล่นเลียนแบบ (Imitation) เด็กมักจะเล่นเลียนแบบที่ตนคุ้นเคย และเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไป แล้วแต่ภูมิหลังของแต่ละคน

2. การเฝ้าสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กๆ 3 - 6 ปี คือ ความสนใจ ความสงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ซึ่งเป็นรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ ในการเฝ้าสำรวจเด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ไม่เพียงแต่การสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กจะจับกลิ้งไปมา ลองดม กู๊ด หรือฟังเสียงว่ามาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาสาเหตุที่มาของเสียงด้วยการแกะดู การเฝ้าสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่พาลูกไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหา สถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การเล่นทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้เป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่และรู้จักแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น คุณค่าของการเล่นในลักษณะของการทดสอบจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการรู้คิดอย่างมีเหตุผล

4. การเล่นสร้าง (Construction) เป็นการที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่าง ๆ ของตนเขามารวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผล ให้มาสัมพันธ์กันขึ้นใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ

สปีเดค (Spodek) ศาสตราจารย์ผู้เชี่ยวชาญการศึกษาเด็กปฐมวัย แห่งมหาวิทยาลัยฮิลินอยส์ ได้แบ่งรูปแบบการเล่นของเด็กออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. การเล่นแบบที่เป็นไปตามธรรมชาติ (Spontaneous Play) ของเด็กเอง
2. การเล่นแบบมีแบบแผน (Structured Play) เพื่อการศึกษา

สโปเดค (Spodek) เชื่อว่า ถ้าครูสามารถนำกิจกรรมการเล่นเพื่อการศึกษาไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมแล้ว จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กเป็นอย่างมาก กิจกรรมการเล่นเพื่อการศึกษาตามความเห็นของ สโปเดค (Spodek. 1972 : 203 - 204) มี 4 แบบ ดังนี้

1. การเล่นเครื่องเล่นแบบสัมผัส (Manipulative Play)
2. การเล่นออกกำลังกาย (Physical Play)
3. การเล่นแสดงบทบาทสมมติ (Dramatic Play)
4. การเล่นเกมต่าง ๆ (Games)

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2524 : 95 - 96) ได้แบ่งกิจกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. การเล่นสมมติ ได้แก่ การเล่นแกล้งตัว เล่นหมอชาห์หมอแกง การเล่นที่เป็นการทำงานจริง ๆ อย่างผู้ใหญ่ เล่นบทบาทสมมติ
2. การเล่นที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และค้นคว้า เช่น ศิลปะ เล่นกับน้ำ เล่นกับทราย เล่นกับเครื่องเล่น เล่นเพื่อส่งเสริมประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. การเล่นกับเครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมด้านการค้นคว้า เช่น การเล่นเกี่ยวกับธรรมชาติ เล่นเกี่ยวกับเรื่องเสียง เล่นขายของ
4. เล่นกับเครื่องเล่นที่จัดขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ในบางขณะ เช่น เล่นเกมต่าง ๆ เล่นกับเครื่องโสตทัศนวัสดุ เช่น เทปบันทึกเสียง เล่นกับเครื่องเล่นดนตรี เล่นละคร

นิตยา กชภักดิ์ (2522 : 14 - 16) แบ่งกิจกรรมการเล่นออกเป็น 4 ประเภทคือ

1. กิจกรรมการเล่นที่พัฒนากล้ามเนื้อขา เช่น การปีนป่ายต้นไม้ หรือโครงเหล็ก เล่นกลวงลอดคูโมง ถีบรถจักรยาน เล่นเครื่องเล่นสนาม กระโดดข้ามก้นไม้

2. กิจกรรมการเล่นที่ช่วยให้เกิดไหวพริบและการเรียนรู้
เช่น กุญแจ-ตุ๊กตกุญแจ แม่เหล็ก เป่าฟองสบู่ ตอรูปภาพ ต่อไม้บล็อก ร้อยลูกปัด

3. กิจกรรมการเล่นที่กระตุ้นจินตนาการ และความคิดริเริ่ม
เช่น ตุ๊กตาที่เปลี่ยนเสื้อผ้าได้ เศษวัสดุต่าง ๆ หุ่นขี้ผึ้ง

4. กิจกรรมการเล่นที่ช่วยให้แสดงความรู้สึกและระบายอารมณ์
เช่น เล่นวาดรูป ระบายสี เล่นกับสี กระดาษทรายและของเล่นทราย

เท่าที่กล่าวมาการเล่นของเด็กปฐมวัยนั้น เป็นไปตามกระบวนการอย่างมี
ขั้นตอนและต่อเนื่อง ตลอดจนมีลักษณะการเล่นที่แตกต่างกันซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทาง
ในการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย โดยต้องคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ
และวัยของเด็ก

7. หลักการจัดกิจกรรมการเล่น

ในการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ควรจะคำนึงถึงหลักการ
จัดกิจกรรมซึ่ง มนัส รัตนดิลก ณ ภูเก็ต (2527 : 255 - 258) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. ช่วยสนองความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กอย่างทั่วถึง
เพราะเด็กทุกคนมีความแตกต่างกัน การจัดกิจกรรมหลาย ๆ อย่างจะช่วยให้เด็กมี
โอกาสได้เรียนรู้ตามความสามารถของตน

2. ให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและมีความสุข สนุกสนาน
สนใจอยากเรียนรู้โดยไม่เบื่อหน่าย

3. ช่วยให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น

4. สนองพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
ของเด็ก

ลัดดาวัลย์ กัณห์สุวรรณ (2527 : 4 - 5) ได้กล่าวถึงหลักในการจัด
ของเล่นและเกมว่า

1. ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการ

2. มีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยของเด็ก

3. มีคำแนะนำในการเล่นที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน
4. มีความเหมาะสมกับสถานที่ที่จะเล่น
5. เลือกเกมให้สอดคล้องกับเวลา

นอกจากนี้ในการเล่นของเล่นและเกมต่าง ๆ ควรจะคำนึงถึงหลักการดังนี้

1. มีบรรยากาศที่ดีในการเล่น การดูหรือจัดขบวนการเล่นจะเป็นการสร้าง ความมั่นใจให้กับเด็ก ทำให้มีความสุขและไม่อยากเล่นอีก
2. ไม่ควรมีการให้คะแนน เพราะการให้คะแนนจะเป็นการสร้าง ความกังวลใจให้แก่เด็ก ทำให้เด็กหมดความสนุกที่จะเล่น ผลที่ได้คือ ของเล่น และเกมนั้น ๆ จะไม่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ แต่จะสร้างความรู้สึกลบที่ไม่ดีต่อการเล่นให้กับเด็ก
3. มีการตรวจสอบสภาพของของเล่น จัดเตรียมของเล่น และอุปกรณ์ในการเล่นให้เรียบร้อยก่อนที่จะให้เด็กเล่นทุกครั้ง
4. จัดระบบและกำหนดกติกาในการเล่นแต่ละครั้งให้ชัดเจน
5. ชี้แจงให้เด็กเข้าใจวิธีการเล่นและกติกาการเล่นก่อนลงมือเล่น

นอกจากจัดกิจกรรมสำหรับเด็กเพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็กด้วยการเล่นแล้ว เติมนใจ ทองสัมฤทธิ์ (2531 : 94) ได้เสนอแนะแนวทางในการจัดประสบการณ์ไว้ดังนี้

1. จัดหาสิ่งของในการเล่นให้เด็กได้เล่นอย่างทั่วถึง
2. สร้างสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและกระตุ้นให้เด็กคิด
3. ให้เด็กกระทำกับสิ่งของด้วยตนเอง
4. สังเกตและค้นหาวาเด็กกำลังทำหรือคิดอะไร
5. ใช้เวลาและสถานการณ์ที่เหมาะสมในการตั้งคำถาม
6. ใช้คำพูดในเวลาและสถานการณ์ที่เหมาะสม
7. กระตุ้นให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน

8. จัดโอกาสที่ส่งเสริมให้เด็กพัฒนาในทุก ๆ ด้าน

9. จัดให้มีการสรุปและประเมินผล

นอกจากนั้น น้อมถึ จงพยุหะ (2531 : 41) ได้กล่าวถึงการจัดประสบการณ์แบบสาธิตว่าเป็นการช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจในการเรียน เพราะเป็นการจัดประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเรียนได้ดีกว่าการฟังคำบรรยาย หรือคำบอกเล่าของครู แต่ในการจัดประสบการณ์แบบสาธิตนั้นจะต้องมีขอบเขตกำหนดแน่นอน และควรเป็นเรื่องที่ไม่ซับซ้อนและใช้เวลาในการสาธิตไม่มาก

อาจสรุปได้ว่า ในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยนั้น ควรจะคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. คำนึงถึงวัย ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถในการเรียนรู้ของเด็ก
2. สร้างบรรยากาศที่ดีให้กับเด็กตลอดระยะเวลาในการจัดกิจกรรม
3. หาสิ่งของในการเล่นให้กับเด็กอย่างทั่วถึง
4. ใช้คำถามและคำพูดในสถานการณ์ที่เหมาะสม
5. กระตุ้นให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน
6. ให้เด็กมีส่วนร่วมในการสาธิต หรือกระทำกิจกรรม

สำหรับกิจกรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาด้านสังคมของเด็กปฐมวัยนั้นเป็นเรื่องที่ยากที่เด็กบางคนจะเข้าใจได้ จึงควรจะมีการทำความเข้าใจก่อนที่จะทำกิจกรรม ทั้งนี้เพราะเด็กยังมีประสบการณ์ และความเข้าใจน้อย นอกจากนี้การตั้งคำถามสรุปตอนท้ายกิจกรรมจะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น (ฉันทนา ภาควงกษ.

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.1 งานวิจัยในประเทศ

วรวรรณ พวีศิลป์ (2526 : 55 - 58) ได้ศึกษาเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลในการเขียนลายเส้นอักษรไทยของเด็กก่อนวัยเรียนระหว่างการฝึกด้วยเครื่องเล่นและการฝึกด้วยแบบฝึก ปรากฏว่าสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของกลุ่มที่ฝึกด้วยเครื่องเล่นสูงกว่ากลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

ปรีชา จันทรสัทธาเวช (2522 : 68 - 69) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมประกอบการสอนกับไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

สิริกุล จารุจินดา (2526 : 41) ได้ศึกษาถึงผลของการเล่นของเล่นประเภทเสริมทักษะ (Block Play) ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่า การเล่นของเล่นประเภทเสริมทักษะมีผลในทางบวกกับคะแนนความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์

อารมณ พัทธิน (2526 : 133) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่นต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า ทั้งอุปกรณ์พื้นบ้านและอุปกรณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น ต่างก็ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

อัญชลี ไสยวรรณ (2531 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติการทดลองกับแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ปรากฏว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์โดยวิธีปฏิบัติการทดลองกับวิธีผสมผสานมีทักษะการสังเกตและการจำแนกประเภทแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฉวีวรรณ จินตพาส (2525 : 321) ได้ศึกษาเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำเรื่องความเข้าใจความหมายของ คำนามโดยการใชัรูปภาพ การเล่านิทานและใช้ปริศนาคำทายของนักเรียนชั้นประถม ปีที่ 1 โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน กลุ่มที่ 1 สอนโดยการใชั รูปภาพ กลุ่มที่ 2 สอนโดยการเล่านิทาน กลุ่มที่ 3 สอนโดยการใชัปริศนาคำทาย ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความเข้าใจความหมายของคำนาม และความคงทนในการจำของผู้เรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความเข้าใจความหมายของคำนามก่อนการทดลองและ หลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผจญ สุวรรณวงษ์ (2528 : 93 - 94) ได้ศึกษาเรื่องการ ทดลองสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 60 คน โดยเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองดำเนินการ สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและกลุ่มควบคุมดำเนินการสอนไม่ใช้ เกมประกอบการ สอน ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้ เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียน โดยไม่ได้ใช้ เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

8.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

ไฟเทลสัน และวอส (Fietelson and Ross. 1973 : 202 - 223) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการแนะนำ กับไม่ได้รับการแนะนำ พบว่า กลุ่มเด็กที่เล่นอยู่ในบริเวณที่เล่นซึ่งมีผู้แนะนำการเล่น มีความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการตามลำดับขั้นของการเล่นมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ที่ไม่มี ผู้แนะนำ

วินรอต (Wynroth. 1970 : 942 A - 943 A) ได้ทำการวิจัย เกี่ยวกับการสอนคณิตศาสตร์โดยใช้เกม โดยแบ่งเด็กอนุบาลออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่

สอนโดยใช้เกมและกลุ่มที่สอนตามปกติ ผลการวิจัยปรากฏว่าทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

กินเคด (Kincaid. 1977 : 4194-A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่เรียนโดยการแนะนำให้เล่นเกมที่บ้านโดยมีผู้ปกครองคอยดูแล ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนโดยเล่นเกมที่บ้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์โดยไม่ได้เล่นเกมที่บ้าน

คอร์วิน (Corwin. 1978 : 6584 A - 6585 A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนแบบปฏิบัติการโดยใช้การทดลองกับวัสดุอุปกรณ์กับเทคนิคการฟังกระดกกับวิธีการสอนแบบเดิม ซึ่งใช้วิธีบรรยายและอภิปราย ไม่มีกิจกรรมปฏิบัติการเลย โดยทดลองกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการวิจัยปรากฏว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกกับ เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ นอกจากนั้นครูและนักเรียนที่ใช้วิธีการสอนแบบปฏิบัติการมีความเห็นทางบวกต่อการใช้กิจกรรมปฏิบัติการ และมีความเห็นว่าการทดลองกับวัสดุอุปกรณ์ช่วยให้นักเรียนเกิดจินตนาการ เห็นภาพและเข้าใจสิ่งยากทางเรขาคณิต

ดิกเคอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456 -A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนเกรดหนึ่ง ซึ่งใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) ในการทดลองให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำจนครบ 40 คำ สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เรียนจะเล่นใช้บัตรคำและกระดานคำและกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนจากการใช้เกมเฉื่อย ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชาย

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมมีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างเด่นชัด จึงควรมีการศึกษาว่าการจัดกิจกรรมเพื่อลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้วยวิธีการเล่นจะมีผลอย่างไร

สมมุติฐานในการศึกษาครั้งนี้

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง จะมีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากร
2. กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
3. คุณลักษณะของครูผู้สอน
4. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
5. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
6. แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังเรียน อยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 6 ห้องเรียน

โรงเรียนอนุบาลที่ทำการศึกษามีลักษณะดังนี้

1. มีการคัดเลือกนักเรียนเข้าศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยวิธีการจับฉลาก ไม่มีการสอบคัดเลือก
2. การจัดเด็กเข้าชั้นเรียนใช้วิธีการจับฉลากเข้าชั้นเรียน
3. มีการจัดการศึกษาในระดับปฐมวัย โดยเน้นการเตรียมความพร้อมและจัดประสบการณ์ตามแนวการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังเรียน อยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 2 ห้องเรียน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ดังนี้

1. ผู้ กลุ่ม ห้องเรียน ชั้น อนุบาลปีที่ 2 โรงเรียน อนุบาล ขอนแก่น มา 2 ห้องเรียน จาก
จำนวน 6 ห้องเรียน
2. วัด ความ สามารถ ในการ รับรู้ และ เข้าใจ ทัศนะ ของ ผู้
3. ผู้ กลุ่ม นักเรียน ทั้ง 2 ห้องเรียน เพื่อกำหนด กลุ่ม ควบคุม และ กลุ่ม ทดลอง ได้ กลุ่ม ควบคุม
31 คน กลุ่ม ทดลอง 34 คน

คุณลักษณะของครูผู้สอน

ในการทดลอง ผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะของครูผู้สอนทั้ง 2 กลุ่ม ดังนี้

ตาราง 1 คุณลักษณะ ครูผู้สอน

<u>คุณลักษณะ</u>	<u>กลุ่ม</u>	<u>ควบคุม</u>	<u>ทดลอง</u>
<u>เพศ</u>		<u>หญิง</u>	<u>หญิง</u>
<u>อายุ</u>		35	35
<u>วุฒิทางการศึกษา</u>		<u>ปริญญาตรี</u>	<u>ปริญญาตรี</u>

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย

1. เครื่องมือวัด ความสามารถ ในการ รับรู้ และ เข้าใจ ทัศนะ ของ ผู้
2. กิจกรรมการ เล่น เพื่อ คลายการ ยึด ตนเอง เป็น ศูนย์กลาง

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. เครื่องมือวัด ความสามารถ ในการ รับรู้ และ เข้าใจ ทัศนะ ของ ผู้

เครื่องมือวัด ความสามารถ ในการ รับรู้ และ เข้าใจ ทัศนะ ของ ผู้ เป็น เครื่องมือ
ผู้ วิจัย ได้นำ มา จาก เครื่องมือวัด การ ยึด ตนเอง เป็น ศูนย์กลาง การ มอง เห็น ตำแหน่ง ของ วัตถุ ของ
ศรีสุภา พิสิษฐ์ ภักดี (2527 : 51 - 58) ซึ่ง ดัด แปลง มา จาก เครื่องมือวัด การ ยึด ตนเอง เป็น
ศูนย์กลาง ของ ปิแยต และ ฮอย (Piaget and Hoy)

1.1 ลักษณะเครื่องมือ

เครื่องมือวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น เป็นเครื่องมือแบบการสร้างสถานการณ์จำลอง ซึ่งประกอบด้วย

1.1.1 ของจริงที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตที่มีขนาด สี และวาง อยู่ในตำแหน่งที่ต่างกัน

1.1.2 ภาพถ่ายที่แสดงถึงการมองเห็นของตุ๊กตาที่นั่งอยู่ทางด้าน หน้า ด้านซ้าย ด้านขวา และด้านหลัง ของรูปทรงเรขาคณิต

1.1.3 ตุ๊กตา 3 ตัว

1.1.4 แผนป้ายสำลี

1.2 วิธีการดำเนินการทดสอบ

1.2.1 ขั้นตอนการทดสอบ

1.2.1.1 จัดเตรียมสถานที่ในการทดสอบ สำหรับ การทดสอบรายบุคคล

1.2.1.2 จัดเตรียมเครื่องมือในการทดสอบให้พร้อม

1.2.1.3 สร้างความคุ้นเคยกับเด็ก โดยการสนทนา กับ เด็กก่อนหน้าการทดสอบ

1.2.2 ขั้นตอนทดสอบ

1.2.2.1 ผู้ทดสอบสนทนากับ เด็กเกี่ยวกับชื่อ-สกุล ครูประจำชั้น

1.2.2.2 ให้เด็กเดินสำรวจตามตำแหน่งต่าง ๆ ที่กำหนดให้ (ด้านหน้า ด้านซ้าย ด้านหลัง ด้านขวา) ของสิ่งของรูปทรงเรขาคณิต

1.2.2.3 ผู้ทดสอบนำภาพที่แสดงถึงการมองเห็นของ คนในตำแหน่งต่าง ๆ ทั้ง 4 ตำแหน่งให้เด็กดู และให้เลือกภาพที่ตรงกับที่เด็กมองเห็น

1.2.2.4 สนทนาถึงการมองเห็นของตุ๊กตาทั้ง 3 ตัว

1.3 เกณฑ์การให้คะแนนการบ๊ิดตนเองเป็นศูนย์กลาง

เด็กตอบถูกจะได้ 0 คะแนน

เด็กตอบผิดจะได้ 1 คะแนน

การแปลความหมายของคะแนน

เด็กที่ได้คะแนนมาก แสดงว่ามีการบ๊ิดตนเองเป็นศูนย์กลางสูง มีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นต่ำ

เด็กที่ได้คะแนนน้อย แสดงว่ามีการบ๊ิดตนเองเป็นศูนย์กลางต่ำ มีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นสูง

1.4 การหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

นำเครื่องมือไปทดสอบกับนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่นที่มีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือควยวิธีการทดสอบซ้ำ (Test-Retest) โดยทดสอบครั้งแรกและทดสอบครั้งหลัง ซึ่งใช้เครื่องมือชุดเดียวกัน ทดสอบกับเด็กกลุ่มเดียวกัน 2 ครั้ง โดยใช้ระยะเวลาในการทดสอบห่างกัน 2 สัปดาห์ แลวนำผลที่ได้จากการทดสอบ 2 ครั้ง มาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร Pearson Product-Moment Coefficient Correlation) (สวน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 163 - 164) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8176

2. กิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการบ๊ิดตนเองเป็นศูนย์กลาง หนูวิจัยสร้างขึ้น มีวิธีการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัยจากทฤษฎี เอกสาร ตำรา และงานวิจัย

2.2 ศึกษาทฤษฎีและผลงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ในการสร้างกิจกรรมเพื่อคลายการบ๊ิดตนเองเป็นศูนย์กลาง

2.3 วางแผนการพัฒนากิจกรรมโดยกำหนดวิธีการ จัดกิจกรรม อุปกรณ์และคู่มือครู

2.4 ลงมือสร้างกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ โดยแบ่งกิจกรรมการเล่นออกเป็น

3 ประเภท ได้แก่

2.4.1 การรับรู้อารมณ์และความรู้สึก

2.4.2 การสื่อความหมาย

2.4.3 การปรับให้เข้ากับผู้อื่นหรือสถานการณ์

2.5 นำกิจกรรมที่สร้างขึ้นไปทดลองกับเด็กอายุ 5 - 6 ปี จำนวน 2 คน (Ministry Out) แล้วปรับปรุง

2.6 นำกิจกรรมที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรง และให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งมีรายนามดังต่อไปนี้

2.6.1 ศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน พันธุมนาวิน

อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2.6.2 รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์

อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2.6.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เตชะคุปต์

อาจารย์ประจำโรงเรียนประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2.6.4 อาจารย์พัชรี ผลโยธิน นักวิชาการ ประจำกองวิชาการ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ

2.6.5 อาจารย์รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี อาจารย์ประจำโรงเรียน

อนุบาลสามเสน

2.7 นำกิจกรรมที่สร้างขึ้นมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองกับนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน เพื่อตรวจสอบภาษา ความยากง่าย เวลา ภาษา ตลอดจนความน่าสนใจของกิจกรรม

แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2527 : 216 - 217) ตามตาราง ดังนี้

ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	วัดก่อน	ทดลอง	วัดหลัง
ER	T_1	X	T_2
CR	T_1	-	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental Group)
- C แทน กลุ่มควบคุม (Control Group)
- R แทน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Random Assignment)
- X แทน การทดลอง (Treatment)
- T_1 แทน การวัดก่อนที่จะจัดกระทำการทดลอง
- T_2 แทน การวัดหลังจากที่จัดกระทำการทดลอง

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. ก่อนเปิดภาคเรียน สุ่มกลุ่มตัวอย่าง 2 ห้องเรียน ซึ่งแจกครูประจำชั้นให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการทดลองและวิธีการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการเล่นตามบทบาทสมมติของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ
2. จัดเตรียมสภาพแวดล้อมในห้องเรียนทั้ง 2 ห้องเรียนให้มีสภาพคล้ายคลึงกัน โดยยึดหลักตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

3. เมื่อเปิดภาคเรียนแล้ว ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับเด็กทั้ง 2 ห้องเรียน เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

4. วัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของนักเรียนทั้ง 2 ห้องเรียน และสุ่มเพื่อกำหนดกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

5. ให้ครูดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมทั้งในกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง ดังนี้

5.1 กลุ่มควบคุม ให้ดำเนินการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการเล่นตามมุม ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2530

5.2 กลุ่มทดลอง ให้ดำเนินการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการเล่นตามมุม ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2530 ประกอบการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อลดการบีบตนเองเป็นศูนย์กลางที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. ระหว่างที่ครูดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยคอยสังเกตการสอนของครูให้ดำเนินการสอนตามแผนทั้งในกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

7. เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้ว ผู้วิจัยวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของเด็กทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองด้วยแบบทดสอบชุดเดิม เพื่อศึกษาความเปลี่ยนแปลง

8. นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1.1 คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$ คำนวณจากสูตร (ล่วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 59)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ค่าความแปรปรวนของคะแนน คำนวณจากสูตร (ล่วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 63)

$$s^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N - 1)}$$

เมื่อ s^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนน
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของ คะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ได้แก่

2.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test แบบ Difference Score (Scott. 1976 : 262 - 265)

$$t = \frac{MD_1 - MD_2}{s_{MD_1 - MD_2}}$$

$$s_{MD_1 - MD_2} = \sqrt{\frac{s_{D_1}^2}{n_1} + \frac{s_{D_2}^2}{n_2}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ t	แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา
MD_1	แทน คะแนนเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างการทดลอง หลังเรียนและก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง
MD_2	แทน คะแนนเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างการทดลอง หลังเรียนและก่อนเรียนของกลุ่มควบคุม
SD_1^2	แทน ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่างระหว่าง การทดลองหลังเรียนกับก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง
SD_2^2	แทน ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่างระหว่าง การทดลองหลังเรียนกับก่อนเรียนของกลุ่มควบคุม
n_1	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง
n_2	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม

3. หาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยใช้สูตร Pearson Product-Moment Coefficient Correlation (ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 163 - 164)

$$r_{tt} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ r_{tt}	แทน ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
N	แทน จำนวนคนของกลุ่มตัวอย่าง
$\sum XY$	แทน ผลรวมทั้งหมดของผลคูณระหว่างคะแนนการสอบ ครั้งแรก (X) และคะแนนการสอบครั้งที่สอง (Y)
$\sum X$	แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนนการสอบครั้งแรก
$\sum Y$	แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนนการสอบครั้งที่สอง
$\sum X^2$	แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง ของคะแนนการสอบครั้งแรก
$\sum Y^2$	แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง ของคะแนนการสอบครั้งที่สอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองและการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน คะแนนเฉลี่ย
S^2	แทน ความแปรปรวนของคะแนน
t	แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา
MD_1	แทน คะแนนเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างการทดลอง หลังเรียนและก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง
MD_2	แทน คะแนนเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างการทดลอง หลังเรียนและก่อนเรียนของกลุ่มควบคุม
$S_{D_1}^2$	แทน ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่างระหว่าง การทดลองหลังเรียนกับก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง
$S_{D_2}^2$	แทน ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่างระหว่างการทดลอง หลังเรียนกับก่อนเรียนของกลุ่มควบคุม
n_1	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง
n_2	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นการทดลองเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ และเข้าใจทักษะของผู้อื่นของ เด็กปฐมวัยที่ได้เล่นและไม่ได้เล่นกิจกรรม การเล่นเพื่อ คลายการบีบตนเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งผลปรากฏการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตาราง 3. คะแนนเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนก่อนการทดลอง		คะแนนหลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	s^2	$\bar{X}$	s^2
กลุ่มควบคุม	31	9.677	2.959	8.935	2.596
กลุ่มทดลอง	34	9.941	2.906	6.412	0.674

จากตาราง 3 คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองก่อนการทดลองมีค่า 9.677 และ 9.941 ตามลำดับ คะแนนเฉลี่ยภายหลังการทดลองมีความแตกต่างกับกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.935 ส่วนในกลุ่มทดลองมีค่าเท่ากับ 6.412

ตาราง 4 เปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	MD	$S_{MD_1 - MD_2}$	t
กลุ่มควบคุม	31	0.742	0.1928	8.506**
กลุ่มทดลอง	34	3.529	0.1074	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ($t = 2.390$)

จากตาราง 4 ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น โดยพิจารณาความแตกต่างระหว่างกลุ่มของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการทดลองเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติในช่วงของกิจกรรมสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุม และที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติกับกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางในช่วงของกิจกรรมสร้างสรรค์และการเล่นตามมุม ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการวิจัยและผลโดยสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาครั้งนี้

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับและไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

สมมติฐานในการศึกษาครั้งนี้

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง จะมีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

วิธีการดำเนินการศึกษาครั้งนี้

1. ประชากร

ประชากรเป็นนักเรียนอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 6 ห้องเรียน รวม 246 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 65 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เป็นกลุ่มควบคุม 31 คน กลุ่มทดลอง 34 คน

3. คุณลักษณะของครูสอนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง มีคุณลักษณะดังนี้

ตาราง 5 คุณลักษณะของครูสอน

คุณลักษณะ \ กลุ่ม	ควบคุม	ทดลอง
เพศ	หญิง	หญิง
อายุ	35	35
วุฒิทางการศึกษา	ปริญญาตรี	ปริญญาตรี

4. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

4.1 เครื่องมือวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น เป็นเครื่องมือวัดการบิ่ดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุของศรีสุภา พิสิษฐ์ศักดิ์ ซึ่งดัดแปลงมาจากเครื่องมือวัดการบิ่ดตนเองเป็นศูนย์กลางของเพียเจต์ และฮอย (Piaget and Hoy) และผู้วิจัยได้นำเครื่องมือไปทดสอบกับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น จำนวน 15 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือควยวิธีการทดสอบซ้ำ (Test-Retest) โดยใช้ระยะเวลาในการทดสอบทางกัน 2 สัปดาห์ และหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร Pearson Product-Moment Coefficient Correlation มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8176

4.2 กิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย
จำนวน 40 แผน สร้างขึ้นโดยผู้วิจัย ซึ่งอาศัยพื้นฐานจากทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม และผลงานวิจัย
ทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง แล้วนำ
การจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ไปทดลองใช้กับเด็ก แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ
ตรวจสอบและแก้ไขหลังจากนั้นนำกิจกรรมมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลอง
ใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งเพื่อใช้ในการ
ทดลอง

5. วิธีดำเนินการทดลอง

5.1 ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้สุ่มกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ห้องเรียน และชี้แจง
ครูประจำชั้นให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการทดลองและวิธีการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการเล่น
ตามมุม ตามแผนของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2530

5.2 จัดเตรียมสภาพแวดล้อมในห้องเรียนทั้ง 2 ห้อง ให้มีสภาพคล้ายคลึงกัน
โดยจัดมุมต่าง ๆ ได้แก่ มุมบ้าน มุมวิทยาศาสตร์ มุมหนังสือ มุมบล็อก มุมหมอและมุมเกมการศึกษา
และจัดให้มุมนี้ตั้งอยู่กลางห้องสำหรับการทำกิจกรรม

5.3 ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับเด็กทั้ง 2 ห้องเรียน เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
ก่อนทำการทดลอง

5.4 วัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้ดูแลจัดฉากเพื่อกำหนด
กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

5.5 ชี้แจงครูผู้สอนทั้ง 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มควบคุม ให้ดำเนินการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการเล่นตามมุม
ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2530

กลุ่มทดลอง ให้ดำเนินการจัดกิจกรรมการสร้างสรรค์และการเล่นตามมุม
ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2530
ประกอบการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง จำนวน 40 กิจกรรม

การศึกษาครั้งนี้ ดำเนินการสอนโดยครูประจำชั้น ทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง
โดยใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ วันละ 1 ครั้ง รวม 40 ครั้ง ซึ่งระหว่างการทดลอง
ผู้วิจัยได้สังเกตการสอนของครูทุกวัน เพื่อให้การทดลองดำเนินตามรูปแบบการวิจัย

5.6 หลังจากสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจ
ทักษะของผู้ของเด็กปฐมวัยทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้
ของเด็กปฐมวัย ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยใช้ t-test แบบ Difference Score

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

๖ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางมี
ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น
เพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

ผลจากการทดลองครั้งนี้ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เพื่อคลาย
การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางมีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้
รับการ จัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

๗ แสดงว่าผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง สามารถส่งเสริมให้
เด็กมีการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นสูงขึ้นอย่างเด่นชัดทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเล่นเปิดโอกาส
ให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดลอมทั้งทางวัตถุและบุคคลอื่นจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ถึงวิธีการปฏิบัติตน
ตลอดจนเรียนรู้ถึงวิธีการแก้ปัญหาในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ศรีสุตา พิณรุศศักดิ์
(2527 : 40 - 43) และ วัฒนา ปุณณฤทธิ (2531 : 61) ที่ศึกษาพบว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
มีผลต่อการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ตามทฤษฎีเพียเจท์ (Piaget) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
เป็นปัจจัยสำคัญในการ เปลี่ยนแปลงทางคานความคิดแบบยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไปสู่สภาพที่มีการยึด
ตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยลง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะเกิดขึ้นเมื่อเด็กมีการรับรู้ในความขัดแย้ง
และการโต้เถียงกัน อันจะช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจการรับรู้ของผู้อื่น และนำมาซึ่งความ
สามารถในการรับรู้และเข้าใจผู้อื่นดีขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กยังความคิดแบบยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง
ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กต่อไป (Piaget. 1976 ; citing Selman and
Byrne. 1974 : 83)

ในการศึกษาค้นคว้าการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกฝนให้เด็กมองเห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ตนมองเห็น และผู้อื่นมองเห็นควมกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง จะช่วยให้เด็กรู้จักยอมรับทั้งความคิดเห็นของผู้อื่น ทำให้เด็กเริ่มเข้าใจและยอมรับว่าผู้อื่นมีทัศนะความรู้สึกและอารมณ์ต่างไปจากตน ซึ่ง ฉันทนา ภาคบังทศ (2531 : 6) กล่าวว่า การเปลี่ยนทัศนคติในการมองสิ่งต่าง ๆ จะช่วยให้เด็กยอมรับทัศนะและเข้าใจการกระทำของผู้อื่นดีขึ้น

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางยังเน้นการพัฒนาทัศนคติและการปรับตนให้เข้ากับผู้อื่นและสถานการณ์ การรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น ตลอดจนการสื่อความหมายกิจกรรมเกี่ยวกับการแสดงบทบาทและการเลียนแบบการกระทำของผู้อื่นนับว่าเป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้เด็กได้เข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น สามารถนำตนไปอยู่ในสถานการณ์ของผู้อื่น นับว่าเป็นการช่วยให้เด็กฝึกการคิดตามทัศนะและความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่ง ทิศนา แคมมณี (2519 : 42) กล่าวว่า การให้เด็กได้แสดงบทบาทสมมติจะทำให้เด็กได้พัฒนาความรู้สึกเกี่ยวกับตนเอง มีความเข้าใจตนเองมากขึ้นทั้งยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ทำให้เด็กได้ฝึกการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ซึ่งการที่ได้ฝึกการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดีจะช่วยให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน (Rubin. 1972 : 364)

นอกจากนี้การที่เด็กได้กระทำกิจกรรมร่วมกันจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากปฏิกริยาของผู้อื่นจะช่วยให้เด็กเข้าใจผู้อื่นยิ่งขึ้น การคลายลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัยโดยให้เด็กมีโอกาสติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้ฝึกการสื่อความหมายจะช่วยทำให้เด็กเพิ่มความสามารถในการรับรู้และเข้าใจความคิด ความรู้สึก และมูลเหตุของพฤติกรรมอื่น ๆ มากยิ่งขึ้น เพราะเด็กได้เรียนรู้ถึงการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ในทัศนะความรู้สึกของผู้อื่น รวมทั้งรู้ว่าสิ่งที่ตนกระทำนั้นมีผลกระทบต่อผู้อื่น (Borke. 1973 : 108)

ที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า กิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เป็นการฝึกฝนด้านทัศนคติ การปรับตนให้เข้ากับผู้อื่นและสถานการณ์ อารมณ์และความรู้สึก ตลอดจนการสื่อความหมายซึ่งจะช่วยให้เด็กคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางลง และจากผลงานวิจัยของ กวินทร์ ธรรมนุฑ (2522 : 67 - 68) ศึกษาพบว่า การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางมีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม เด็กที่มีลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยมักจะมีพฤติกรรมเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือสูง (Waxler, Yarrow and Smith. 1977 : 87 - 88) มีพฤติกรรมอื่นเป็นที่พึงปรารถนาของสังคม นอกจากนี้ยังมีพื้นฐานทางจริยธรรมอื่นจะนำไปสู่การรู้จักคิดเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Strager. 1980 : 815 - 822) จึงคาดว่า การคลายลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางจะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมให้เป็นไปในทิศทางที่พึงปรารถนา

เด็กปฐมวัยเป็นระยะที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือการแสดงออก ให้เป็นที่ยอมรับของสังคม การจัดกิจกรรมเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและจัดสภาพแวดล้อม อย่างเหมาะสมนอกจากจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาความสามารถในการรับรู้และปรับตัว อันจะมี คุณค่าในการพัฒนาทางสังคมแก่เด็กปฐมวัยดังกล่าวมาแล้ว ยังจะส่งผลต่อการพัฒนาทางสติปัญญาอีกด้วย

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษารังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีความกระตือรือร้น ช่างสังเกต กล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็นและแสดงออกมากขึ้น นอกจากนี้ ยังมีความรับผิดชอบ สามารถร่วมมือและช่วยเหลือกันทำงานให้สำเร็จได้
2. การให้เด็กมีส่วนร่วมในการตัดสินใจก่อนลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองจะช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง
3. การจัดกิจกรรมที่เน้นให้เด็กทำกิจกรรมเป็นกลุ่มร่วมกัน เป็นการช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน
4. การฝึกให้เด็กสังเกตสภาพของผู้อื่น ช่วยให้เด็กรับรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น
5. การให้เด็กได้สำรวจอารมณ์และความรู้สึกของตนเองอยู่เสมอช่วยให้เด็กเข้าใจ ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นดีขึ้น
6. จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนสรุปได้ว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางทำให้เด็กมีความสามารถในการสังเกตสิ่งต่าง ๆ สามารถสื่อความหมาย ขณะทำกิจกรรมได้ดี สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังรู้จักแก้ปัญหาาร่วมกันและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดี
7. ในการประเมินความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น โดยแบบทดสอบ วัตถุการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุของ ศรีสุภา พิณรุฬห์กิจดี พบว่า ทั้งก่อนและหลังการทดลองเด็กกลุ่มควบคุมสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับรูปทรงลักษณะสามเหลี่ยมจากการมองเห็นได้น้อยกว่ารูปทรงสี่เหลี่ยมคางหมู หรือหาเหลี่ยมคางหมู ทั้งนี้อาจเป็น เพราะรูปทรงที่พบน้อยเหลี่ยมอาจมีความยากในการมองมากกว่ารูปทรงหลายเหลี่ยม และพบว่า หลังการทดลองเด็กในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการมองรูปทรงสามเหลี่ยมสูงขึ้นกว่าเดิม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับบิดา มารดา และผู้ปกครอง
 - 1.1 ควรให้เด็กได้มีโอกาสเล่นกับเพื่อนในวัยเดียวกัน เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวิธีการปฏิบัติตนในสังคม
 - 1.2 ควรให้เด็กมีโอกาสฝึกตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง หรือให้มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาเล็ก ๆ น้อย ๆ ภายในบ้าน
 - 1.3 ควรฝึกให้เด็กรู้จักสิ่งเกะตึงต่าง ๆ
2. ข้อเสนอแนะสำหรับครู
 - 2.1 ควรมีการฝึกให้เด็กเล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและมีความรับผิดชอบร่วมกัน
 - 2.2 ควรให้เด็กมีการสำรวจอารมณ์และความรู้สึกของตนเองทุกวัน
 - 2.3 ควรเปิดโอกาสให้เด็กเล่นเลียนแบบ หรือแสดงบทบาทสมมติ เพื่อเลียนแบบการกระทำของบุคคลอื่นอันจะช่วยให้เขาใจง่ายขึ้น
 - 2.4 ควรฝึกให้เด็กได้รับรู้ว่าผู้อื่นอาจมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนตน
3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหาร
 - 3.1 ควรจะมีการวางนโยบาย หลักสูตร หรือแผนงาน ในการพัฒนาลักษณะนิสัยที่ดีทางสังคมให้กับเด็ก
 - 3.2 ควรให้ความสำคัญในการพัฒนาทางด้านสังคมควบคู่ไปกับการพัฒนาทางด้านอื่น ๆ
4. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้นคว้าต่อไป
 - 4.1 ควรมีการศึกษาความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้นิ่มผลต่อพฤติกรรมทางสังคมในเด็กคนต่าง ๆ เช่น การแบ่งปัน การช่วยเหลือ การร่วมมือ หรือการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น
 - 4.2 ควรมีการศึกษาความสามารถในการรับรู้ และเข้าใจทักษะของผู้นิ่มผลต่อพัฒนาการทางด้านสติปัญญา
 - 4.3 ควรมีการศึกษารูปแบบและวิธีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้นิ่มเพิ่มขึ้น
 - 4.4 ควรมีการพัฒนาแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้นิ่มในแนวทางที่แตกต่างออกไป เช่น ไรซ์ของที่เลียนแบบธรรมชาติ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กวีรินทร์ ชรรมนุต. การศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางการคิดโดยการยืดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กที่มีความแตกต่างกันในด้านการอบรมเลี้ยงดูและการยอมรับของกลุ่มเพื่อน. ปรินธิยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522. อักสำเนา.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. การศึกษาสภาพอบรมในศูนย์เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : หางหุ้นส่วนจำกัดศรีเคศา, 2528.
- _____ . เด็กก่อนวัยเรียนกับการเรียนรู้ : ทฤษฎีและหลักการสำคัญบางประการ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์และทำปกเจริญผล, 2522.
- จรีนทร์ ชานีรัตน์. รวมศัพท์ทางวิชาการศึกษา จิตวิทยา พลศึกษา สุขศึกษา และสันตนาการ. กรุงเทพฯ : โอเคียนสโตร์, 2517.
- จรียาวัตร คมพยัคฆ์. อนามัยแม่และเด็กและการวางแผนครอบครัว. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม, 2525.
- จักรดิน พิเศษสาทร. ทฤษฎีและนักปรัชญาการศึกษาของตะวันตก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดวงกมล, 2521.
- ฉวีวรรณ กีนาวงศ์. การศึกษาเด็ก. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, 2526.
- ฉวีวรรณ จินดาพล. เปรียบเทียบความเข้าใจความหมายของคำนามและความคงทนในการจำโดยการใช้รูปภาพการเล่านิทานและปริศนาคำทายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. ปรินธิยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525. อักสำเนา.
- ฉันทนา ภาคบงกช. เอกสารประกอบคำบรรยายวิชา ปว.534. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. นวัตกรรมการและเทคโนโลยีทางการศึกษา กับการสอนระดับอนุบาล.

กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2521.

ดวงเคื่อน ศาสตราจารย์. เอกสารประกอบการสอนวิชา Piagetion Thoery.

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.

เตือนใจ ทองสำริต. การทดลองใช้การจัดกิจกรรมทางภายในในการสร้างมโนทัศน์พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531. อัดสำเนา.

ทีศนา แชนมณี. "การไขว่คว้าหาสมมติในการเรียนการสอน," คุรุศาสตร์. 6(2) : 41 - 48 ; กรกฎาคม - สิงหาคม 2519.

ธีราพร อูวรรณโน. เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็กหน่วยที่ 6. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, 2525.

นอมฤติ จงพฤษะ และเจริญใจ บุญยัตต. คู่มือการศึกษาวิชาหลักการสอน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มิตรสยาม, 2518.

นิตยา คชภักดี. เลือกของเล่นให้ลูก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์, 2521.

บุญเยี่ยม จิตรคอน. "การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง," ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 92 - 96. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

เบญจา แสงมะลิ. "เล่นกับเด็ก," การศึกษาเอกชน. 3(9) : 24 ; มิถุนายน 2521.

ประคินันท์ อุปรมัย. เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 8. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, 2525.

ปรียา จันทรลัทธิเวช. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์ โดยมีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522. อัดสำเนา.

ผจก สุวรรณวงษ์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

พรณี ช.เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์, 2528.

พรณีพย์ ศิริวรรณยศ. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520.

มนัส รัตนดิถ ฅ ภูเก็ต. "การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต," ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 1 - 7. หน้า 255 - 258. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.

เขาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.

ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศึกษาพรจำกัด, 2528.

ลัดดาวัลย์ กันธสุวรรณ. เกมวิทยาศาสตร์สำหรับกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยครูพระนคร, 2527.

เลขา ปิยะอัจฉริยะ. "การเล่นเป็นวัยของเด็ก," ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 19. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.

วินช บรรจง. วิชาการศึกษาลักษณะการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร, 1516.

วรวรรณ ทวีศิลป์. การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลในการเขียนลายเส้นอักษรไทยของเด็กก่อนวัยเรียนระหว่างการฝึกด้วยเครื่องเล่นและการฝึกด้วยแบบฝึก. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526. อัดสำเนา.

วัฒนา ปุณณฤทธิ. การบีบตนเองเป็นศูนย์กลางค่านิยมและความรู้สึกของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดสภาพแวดล้อมของโรงเรียนต่างกัน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.

ศรีสุภา พิสิษฐ์ศักดิ์. ผลของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อการบีบตนเองเป็นศูนย์กลางค่านิยมมองเห็นตำแหน่งของวัตถุของเด็กก่อนวัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527. อัดสำเนา.

- สิริกุล จารุจินดา. อิทธิพลของการเล่นของเล่นประเภทเสริมต่อ ต่อความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กอายุ 5 - 6 ปี ในหน่วยปฏิบัติการ หนวศึกษาพัฒนาการเด็ก ภาควิชา
คหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2526. อัดสำเนา.
- สุณีย์ ชีรดากร. จิตวิทยาพัฒนาการ. นนทบุรี : โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด,
2523.
- สุนน อมรวิวัฒน์ "โรงเรียนประถมศึกษา : ความหมายในแนวคิดใหม่," ใน หลักและ
แนวปฏิบัติในโรงเรียนประถมศึกษา. หน้า 4 - 5. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช,
2526.
- อรรัตน์ วิวัฒน์สุนทรพงศ์ และคนอื่น ๆ. วิธีสอนและแผนการสอนต่าง ๆ. กรุงเทพฯ :
โอเคียนส์ไตร์, 2506.
- อัญชลี ไสยวรรณ. การศึกษาเปรียบเทียบผลของการจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติการ
ทดลองกับแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย.
ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2531. อัดสำเนา.
- อารมณ หักมิณ. เปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มี
การเล่นต่างกัน. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2526. อัดสำเนา.
- Andrews, D. "Social Development in Early Childhood," A paper presented
at the Conference on Development of the Model for Preschool
Social Skills. Bangkok, The Office of the National Primary
Education Commission, 1988.
- _____. Social Development in Early Childhood. (cassette tape).
Bangkok : Srinakharinwirot University, 1988.
- Bloom, B.S. Stability and Chance in Human Characteristics. New York :
John Wiley and Son, 1964.

- Borke, H. "The Development of Empathy in Chinese and American Children between Three and Six Years -- of -- Age : A Crosscultural Study," Developmental Psychology. 9 : 102 - 108, 1973.
- Buckley, S. and N. "Egocentrism Empathy and Altruistic Behavior in Young Children," Developmental Psychology. 15 : 329 - 330, 1977.
- Corwin, V.W. "A Comparision of Learning Geometry With or Without Laboratory Activities Uning Manipulative Aids and Paper Folding Techniques," Dissertation Abstracts. 11 : 6584 - 6585A; May, 1978.
- Dickerson, D.P. "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activitives as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies," Dissertation Abstracts International. 10 : 6456-A; April, 1976.
- Elkind, D. Children and Adolescents : Interpretive Essaye in Jean Piaget. New York : Oxford University Press, 1970.
- _____. "Egocentric in Adolescence," Child Development. 38 : 1024 - 1033, 1967.
- Fietelson, D. and G. Ross. "The Neglected Factor - Play," Human Development. 16 : 202 - 223, 1973.
- Flavell, J.H. The Developmental Psychology of Jean Piaget, New Jersey : Van Nostrand, 1963.
- Ford, M.E. "The Construct Validity of Egocentrism," in Psychological Bullentin. p. 1169 - 1185. New York : John Wiley and Son Company, 1979.
- Forman, G.E. and F. Hill. Constructive Play-Appling Piaget in the Preschool. California : Brooks Cole Publishing Company, 1980.
- Gesell, A. and F.L. Ilg. The Child From Five to Ten. New York : Harper and Brother Publishers, 1964.
- Hurlock, E.B. Child Development. New York : McGraw-Hill Book Co., 1978.
- _____. Developmental Psychology. 2nd ed. New York : McGraw-Hill Book Co., 1956.

- Kincaid, W.A. "A Study of Effects on Children's Attitude and Achievement in Mathematics Resulting from the Introduction of Mathematical Games into the Home by Specially Trained Parents," Dissertation Abstracts. 37 : 4194-A; January, 1977.
- Lundsteen, S.W. and N.B. Tarrow. Guiding Young Children's Learning : a Comprehensive Approach to Early Childhood Education. New York : McGraw-Hill, 1981.
- Maier, H.W. Three Theories of Child Development. New York : Harper and Row Publisher, 1969.
- Mollie, S.S. and R.C. Smart. Children Development and Relationship. New York : Macmillan Company, 1976.
- Neale, J.M. "Egocentrism in Institutionalized and Noninstitutionalized Children," Child Development. 37 : 97 - 101, 1966.
- Rubin, K.H. "Relationship between Egocentric Communication and Popularity Among Peers," Development Psychology. 1(3) : 364; 1972.
- Rubin, K.H. and F.W. Schneider. "The Relationship between Moral-Judgement, Egocentrism and Altruistic Behavior," Child Development. 44 : 661 - 665, 1973.
- Rudolph, M. and D.H. Cohen. Kindergarten and Early Schooling. New York : New Jersey Prentice-Hall Inc., 1984.
- Scott, W.A. Introduction to Psychological Research. New York : John Wiley & Sons Inc., 1967.
- Selman, R.L. "The Relation of Role-Taking to the Development of Moral Judgement in Children," Child Development. 42 : 79 - 91, 1971.
- Selman, R.L. and D.F. Byrne. "A Structural - Development Analysis of Levels of Role Taking in Middle Childhood," Child Development. 40 : 803 - 806, 1974.
- Shantz, C.U. "The Development of Social Cognition," Review of Child Development Research. ed. by E.M. Helhrington. 5 : 6 - 10, 1975.
- Siegel, S. Nonparametric Statistics for the Behavioral Sciences. New York : McGraw-Hill Book Company, Inc., 1956.

- ①
/ Smith, J.B. "Perspective-Taking and Prosocial Behavior." Developmental Psychology. 13 : 87 - 88, 1977.
- ✓ Spodek, B. Teaching the Early Years. New Jersey : Prentice-Hill, Inc., 1972.
- Strayer, J. "A Naturalistic Study of Empathic Behaviors and Their Relation to Affective States and Perspective Taking Skill in Preschool Children," Child Development. 51 : 815 - 822, 1980.
- Walsh, H.M. Introducing the Young Child to the Social World. New York : Macmillan Publishing Company, 1980.
- Waxler, C.Z. M.R. Yarrow and J.B. Smith. "Perspective-Taking and Prosocial Behavior," Development Psychology. 13 : 87 - 88, 1977.
- Wynroth, L.Z. "Learning Arithmetic by Playing Games," Dissertation Abstracts. 31 : 942A - 943A; September, 1970.

ภาคผนวก

ตาราง 6 ผลการทดลอง กลุ่มควบคุม

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง					คะแนนหลังการทดลอง					ค่าการพัฒนา	
	ชุดสรี เหลี่ยม ด้านเทา	ชุดสรี เหลี่ยม กางหมู	ชุดหา เหลี่ยม ด้านเทา	ชุดสาม เหลี่ยม ด้านเทา	คะแนน รวม	ชุดสรี เหลี่ยม ด้านเทา	ชุดสรี เหลี่ยม กางหมู	ชุดหา เหลี่ยม ด้านเทา	ชุดสาม เหลี่ยม ด้านเทา	คะแนน รวม	d	d ²
1	2	2	2	3	9	3	2	2	2	-9	0	0
2	3	3	3	3	12	2	3	2	3	10	2	4
3	3	2	2	3	10	2	2	2	3	9	1	1
4	2	3	3	3	11	2	3	2	3	10	1	1
5	2	3	2	2	9	2	2	2	2	8	1	1
6	2	2	2	3	9	2	1	2	3	8	1	1
7	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	1	1
8	3	2	2	3	10	3	2	1	3	9	1	1
9	2	2	3	3	10	2	2	3	2	9	1	1
10	2	2	2	2	8	2	1	1	2	6	2	4
11	2	3	2	3	10	2	2	3	2	9	1	1

ตาราง 6 (ต่อ)

ลำดับ ครั้งที่	คะแนนก่อนการทดลอง					คะแนนหลังการทดลอง					ค่าการพัฒนา	
	ชุด เรียน ด้าน เทคโนโลยี	ชุด เรียน ด้าน การ เขียน	ชุด เรียน ด้าน การ คิด	ชุด เรียน ด้าน การ สื่อสาร	คะแนน รวม	ชุด เรียน ด้าน การ เขียน	ชุด เรียน ด้าน การ คิด	ชุด เรียน ด้าน การ สื่อสาร	คะแนน รวม	คะแนน รวม	d	d ²
12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	0	0
13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	7	1	1
14	2	2	2	3	10	2	2	2	3	9	1	1
15	3	2	2	3	11	3	1	2	2	9	2	4
16	3	3	2	3	11	2	3	2	3	10	1	1
17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	0	0
18	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	0	0
19	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	0	0
20	3	3	3	3	12	3	3	2	3	11	1	1
21	2	2	2	3	9	2	2	2	1	7	2	4
22	3	2	2	3	10	2	2	2	2	8	2	4

ตาราง 6 (ต่อ)

กษัตริย์	คะแนนก่อนการทดลอง					คะแนนหลังการทดลอง					ค่าการพัฒนา	
	ชุดสรี เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดสรี เหลี่ยม คางหมู	ชุดหา เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดสาม เหลี่ยม ด้านเท่า	คะแนน รวม	ชุดสรี เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดสรี เหลี่ยม คางหมู	ชุดหา เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดสาม เหลี่ยม ด้านเท่า	คะแนน รวม	d	d ²
23	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	0	0
24	2	2	2	3	9	2	2	2	3	9	0	0
25	1	2	1	2	6	1	2	2	2	7	-1	1
26	2	2	2	3	9	2	2	1	3	8	1	1
27	1	2	2	2	7	1	3	1	2	7	0	0
28	3	3	3	3	12	3	3	2	3	11	1	1
29	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	0	0
30	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	0	0
31	2	2	1	2	7	2	2	1	2	7	0	0
	72	74	71	83	300 (9.677)	69	69	64	75	277 (8.935)	23	35

ตาราง 7 ผลการทดลอง กลุ่มทดลอง

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง						คะแนนหลังการทดลอง				ค่าการพัฒนา	
	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดที่ เหลี่ยม คางหมู	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	คะแนน รวม	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดที่ เหลี่ยม คางหมู	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	คะแนน รวม	d	d ²
1	2	2	2	2	8	2	2	1	2	7	1	1
2	2	2	2	2	8	2	1	1	2	6	2	4
3	3	2	3	3	11	2	2	1	1	6	5	25
4	3	3	3	3	12	3	1	1	1	6	6	36
5	2	2	3	3	9	2	1	2	2	7	2	4
6	3	3	3	3	12	3	1	1	2	7	5	25
7	3	3	3	3	12	2	2	2	1	7	5	25
8	3	3	3	3	12	2	1	2	2	7	5	25
9	3	2	2	3	10	2	1	2	2	7	3	9
10	2	3	2	3	10	2	2	1	3	8	2	4
11	2	2	2	3	9	2	1	2	2	7	2	4

ตาราง 7 (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง					คะแนนหลังการทดลอง					ค่าการพัฒนา	
	ชุดสี่เหลี่ยมด้านเท่า	ชุดสี่เหลี่ยมคางหมู	ชุดหาเหลี่ยมด้านเท่า	ชุดสามเหลี่ยมด้านเท่า	คะแนนรวม	ชุดสี่เหลี่ยมด้านเท่า	ชุดสี่เหลี่ยมคางหมู	ชุดหาเหลี่ยมด้านเท่า	ชุดสามเหลี่ยมด้านเท่า	คะแนนรวม	d	d ²
12	2	3	2	3	10	2	1	2	1	6	4	16
13	2	2	3	1	8	1	2	2	1	6	2	4
14	2	2	2	2	8	2	1	2	1	6	2	4
15	2	3	2	3	10	1	2	1	2	6	4	16
16	3	3	3	3	12	1	2	2	2	7	5	25
17	2	2	2	2	8	1	1	2	1	5	3	9
18	3	3	3	3	12	2	3	1	1	7	5	25
19	2	2	2	3	9	1	2	1	3	7	2	4
20	2	2	3	3	10	2	1	2	2	7	3	9
21	2	1	2	2	7	2	1	2	1	6	1	1
22	3	3	3	3	12	1	2	2	2	7	5	25

ตาราง 7 (ต่อ)

คนปี	คะแนนก่อนการทดลอง						คะแนนหลังการทดลอง					ค่าการพัฒนา	
	ชุดสี่เหลี่ยมด้านเท่า	ชุดสี่เหลี่ยมคางหมู	ชุดห้าเหลี่ยมด้านเท่า	ชุดสามเหลี่ยมด้านเท่า	คะแนนรวม	ชุดสี่เหลี่ยมด้านเท่า	ชุดสี่เหลี่ยมคางหมู	ชุดห้าเหลี่ยมด้านเท่า	ชุดสามเหลี่ยมด้านเท่า	คะแนนรวม	d	d ²	
23	3	3	3	3	12	2	2	2	1	7	5	25	
24	2	2	2	3	9	1	1	1	2	5	4	16	
25	3	2	2	3	10	2	1	1	3	7	3	9	
26	2	2	2	2	8	2	1	2	2	7	1	1	
27	5	3	3	3	12	1	2	1	1	5	7	49	
28	2	3	2	2	9	1	2	2	1	6	3	9	
29	1	1	2	2	6	2	2	2	2	8	-2	4	
30	3	2	3	3	11	1	1	2	2	6	5	25	
31	3	3	3	3	12	2	1	1	1	5	7	49	
32	3	2	2	3	10	1	2	1	2	6	4	16	

ตาราง 7 (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง								คะแนนหลังการทดลอง				ค่าการพิจารณา	
	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดที่ เหลี่ยม คางหมู	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	คะแนน รวม	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดที่ เหลี่ยม คางหมู	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	ชุดที่ เหลี่ยม ด้านเท่า	คะแนน รวม	คะแนน	คะแนน	d	d^2
33	2	3	2	3	10	2	1	1	1	5	5	5	5	25
34	2	3	2	3	10	2	1	2	1	6	4	4	4	16
	82	82	83	91	338 (9.941)	59	50	53	56	218 (6.412)	120	544		

การคำนวณการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้
ของเค็กปฐมวัยก่อนและหลังการทดลอง

$$S_{D_1}^2 = \frac{N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N(N - 1)}$$

$$= \frac{31(35) - (23)^2}{31(30)}$$

$$= \frac{1085 - 529}{930}$$

$$= 0.5978$$

$$MD_1 = \frac{300 - 277}{31}$$

$$= 0.7419$$

การคำนวณการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้
ของเด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

$$\begin{aligned}
 s_{D_2}^2 &= \frac{N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N(N - 1)} \\
 &= \frac{34(544) - (120)^2}{34(33)} \\
 &= \frac{18496 - 14400}{1122} \\
 &= 3.6506
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 MD_2 &= \frac{338 - 218}{34} \\
 &= 3.5294
 \end{aligned}$$

การคำนวณเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มควบคุม
และกลุ่มทดลอง

$$t = \frac{MD_1 - MD_2}{S_{MD_1 - MD_2}} ; df = n_1 + n_2 - 2$$

$$S_{MD_1 - MD_2} = \sqrt{\frac{S_{D_1}^2}{n_1} + \frac{S_{D_2}^2}{n_2}}$$

$$= \frac{.5978}{31} + \frac{3.6506}{34}$$

$$= \sqrt{.01928 + .1074}$$

$$= .3277$$

$$t = \frac{3.5294 - 0.7419}{.3277}$$

$$= 8.5062$$

แบบทดสอบวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น

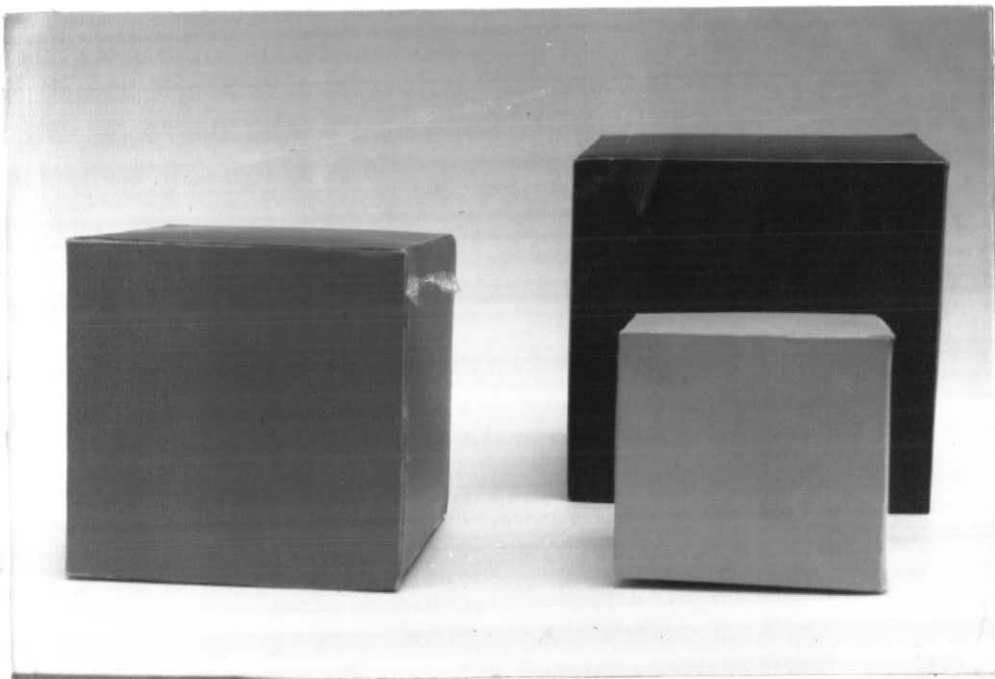
คำอธิบาย

แบบทดสอบวัดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้นำมาจากเครื่องมือวัดการรับรู้ตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุของศรีสุตา พิเศษสุศักดิ์ ซึ่งดัดแปลงมาจากเครื่องมือวัดการรับรู้ตนเองเป็นศูนย์กลางของ เพียเจต์และฮอย (Piaget and Hoy) โดยใช้เครื่องมือซึ่งเป็นรูปทรงเรขาคณิตที่มีขนาดและสีต่าง ๆ วางอยู่ ณ ตำแหน่งที่ต่างกัน เครื่องมือดังกล่าวใช้ควบคู่กับภาพฉายสีแสดงถึงการมองเห็นของบุคคลที่นั่งอยู่ทางคานหน้า คานซ้าย คานขวา และคานหลังของรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งมีทั้งหมด 4 ชุด คือ ชุดสีเหลี่ยมคานเทา ชุดสีเหลี่ยมคางหมู ชุดหาเหลี่ยมคานเทา และชุดสามเหลี่ยมคานเทา

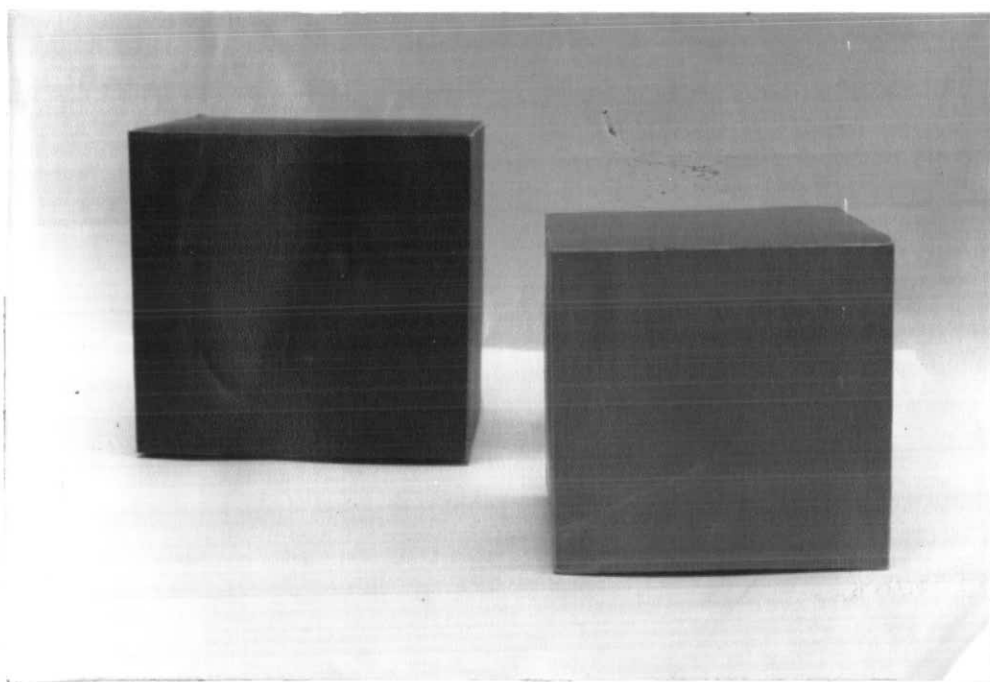
ในขั้นเริ่มต้นการทดสอบผู้วิจัยให้เด็กเห็นรูปทรงเรขาคณิตกับสีในภาพเพื่อให้เด็กแน่ใจและมั่นใจในการตอบคำถามวางรูปทรงเรขาคณิตให้มีระยะห่างกันช่วงละประมาณ 1 นิ้ว โดยให้รูปทรงเรขาคณิตอยู่ในระดับสายตาเด็ก และให้เด็กเดินดูตามจุดต่าง ๆ ที่กำหนดทั้งคานหน้า คานซ้าย คานหลัง และคานขวา แล้วให้เด็กนั่งอยู่คานหน้าของรูปทรงเรขาคณิตของแต่ละชุด และให้เด็กเลือกภาพที่คิดว่าชุดตาแต่ละตัวจะมองเห็น

ในการให้คะแนนเด็กที่ตอบถูกจะได้ 0 คะแนน และเด็กที่ตอบผิดจะได้ 1 คะแนน

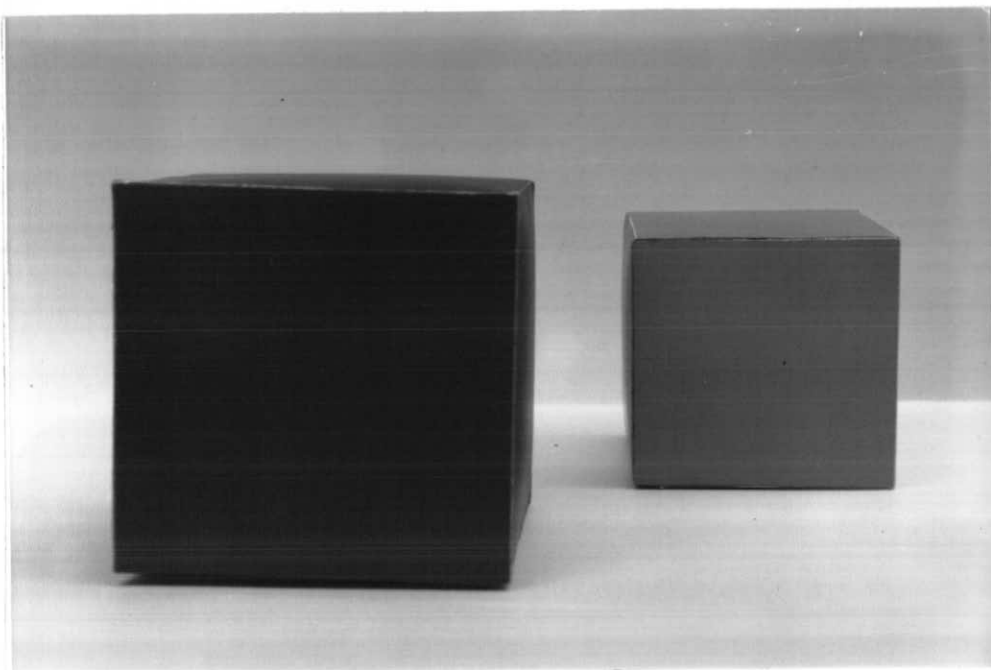
ชุดที่ 1 ชุดสี่เหลี่ยมคานหา



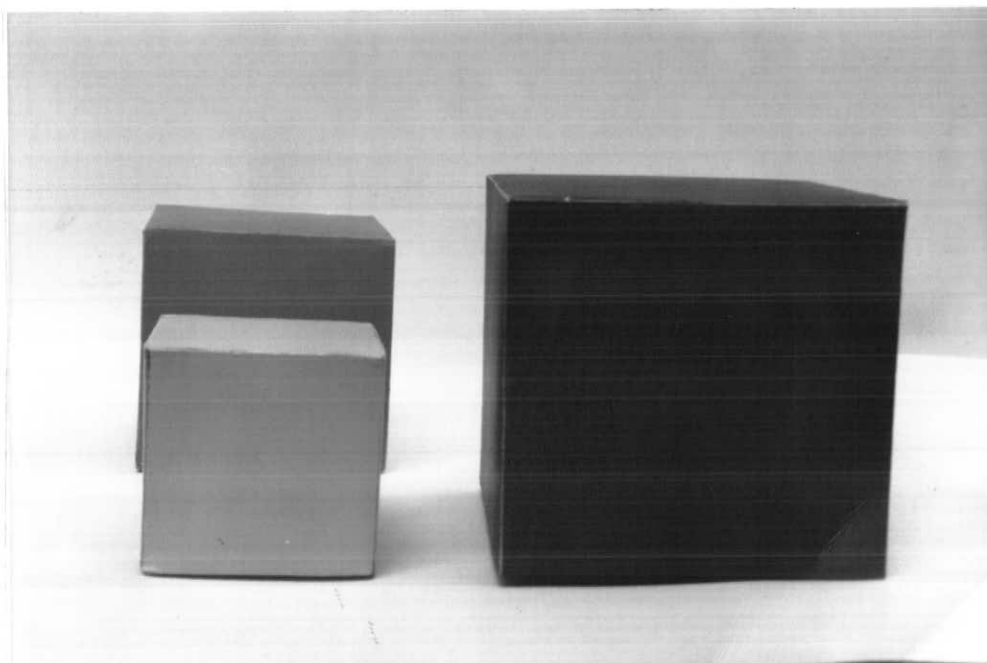
ภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 2

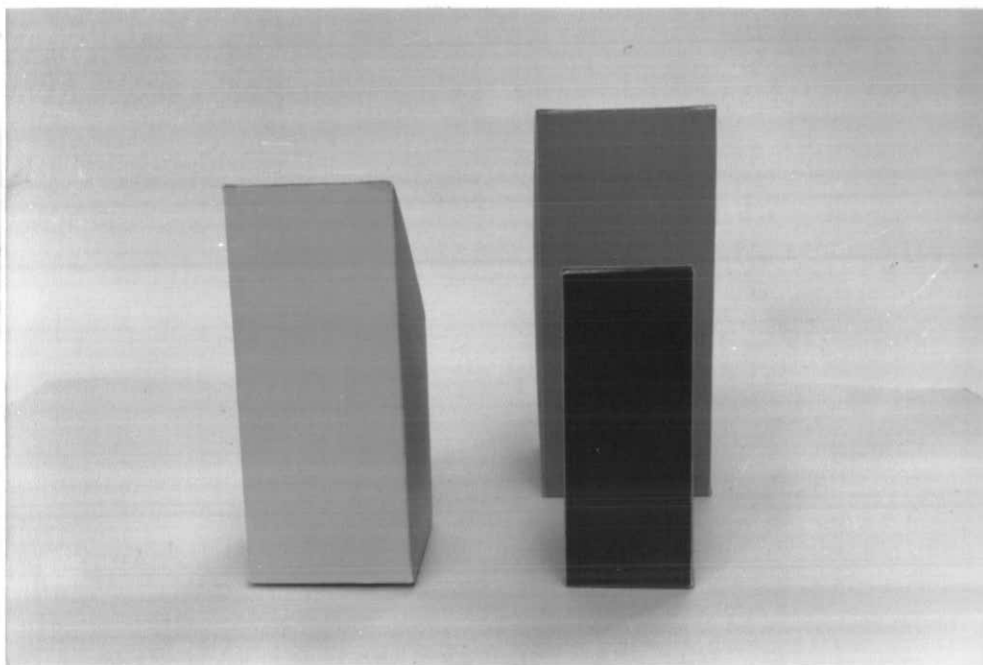


ภาพประกอบ 3

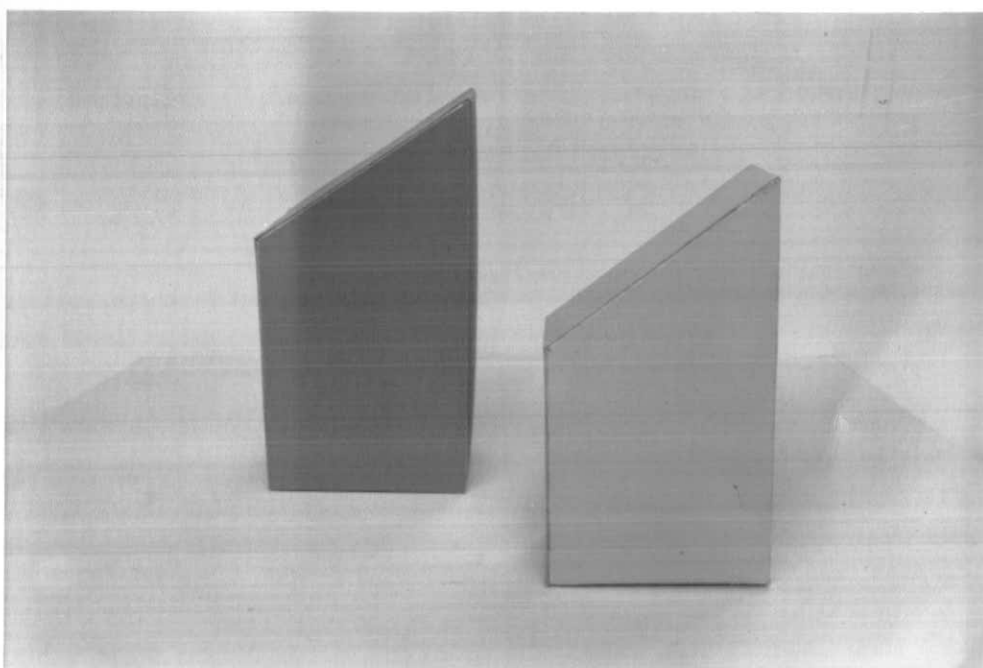


ภาพประกอบ 4

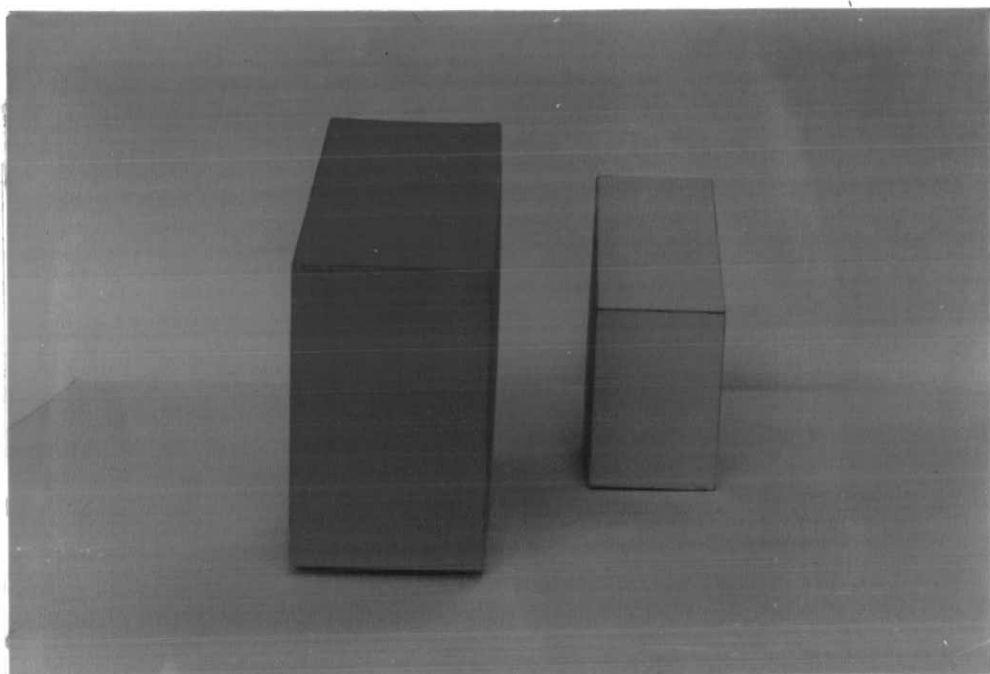
ชุดที่ 2 ชุดสี่เหลี่ยมคางหมู



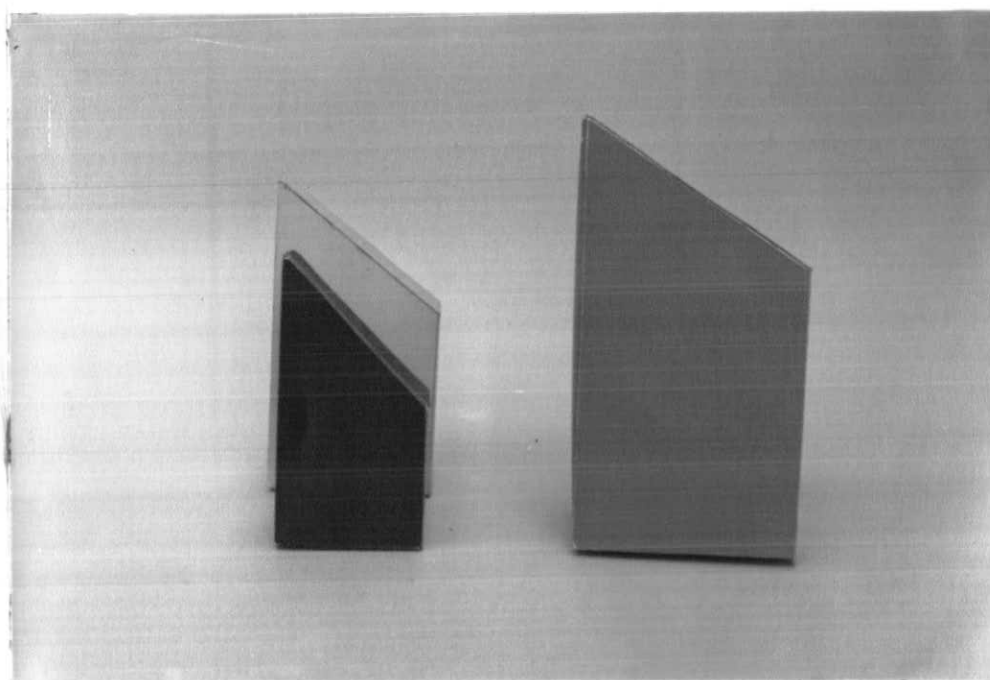
ภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 2

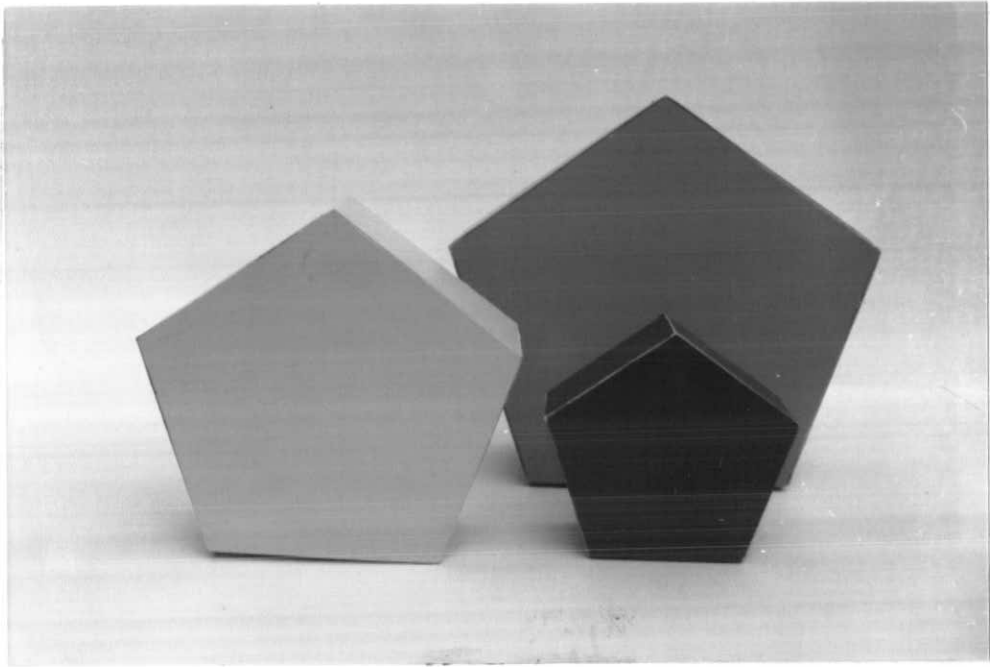


ภาพประกอบ 3

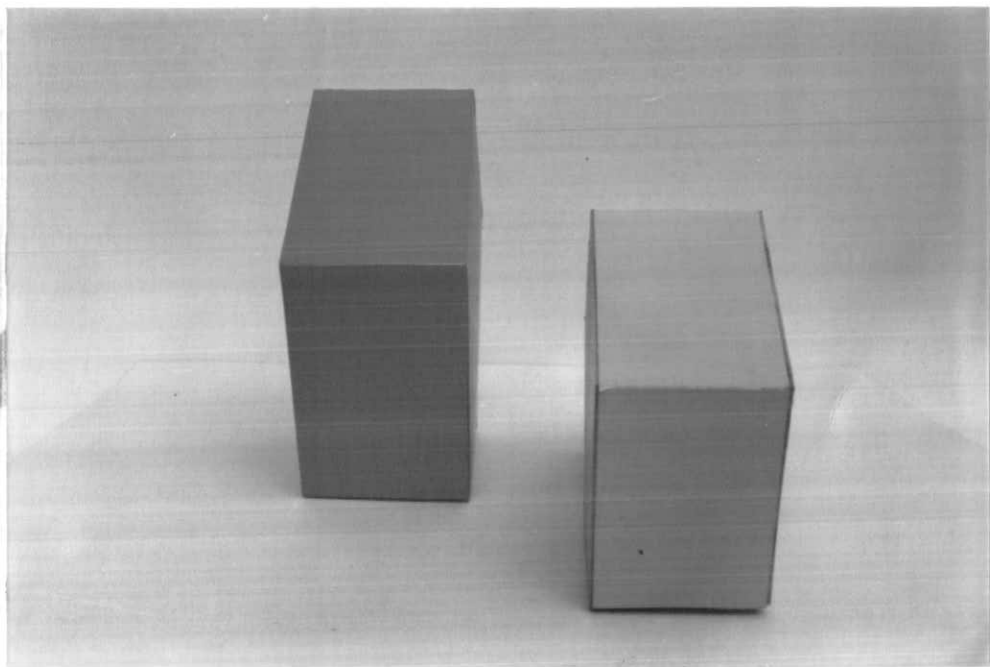


ภาพประกอบ 4

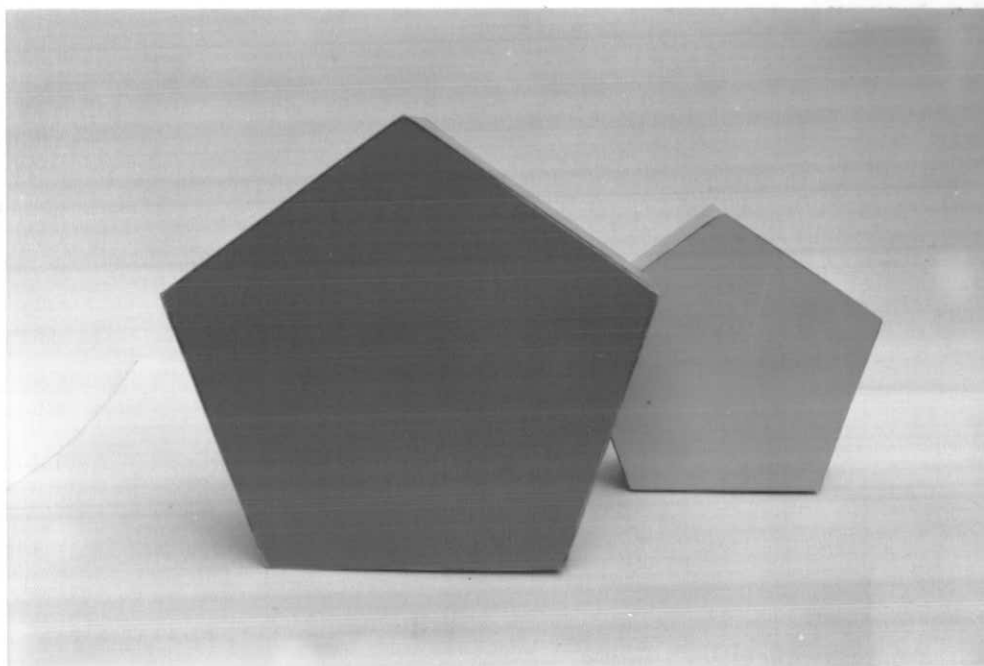
ชุดที่ 3 ชุดหน้าเหลี่ยมคานเท่า



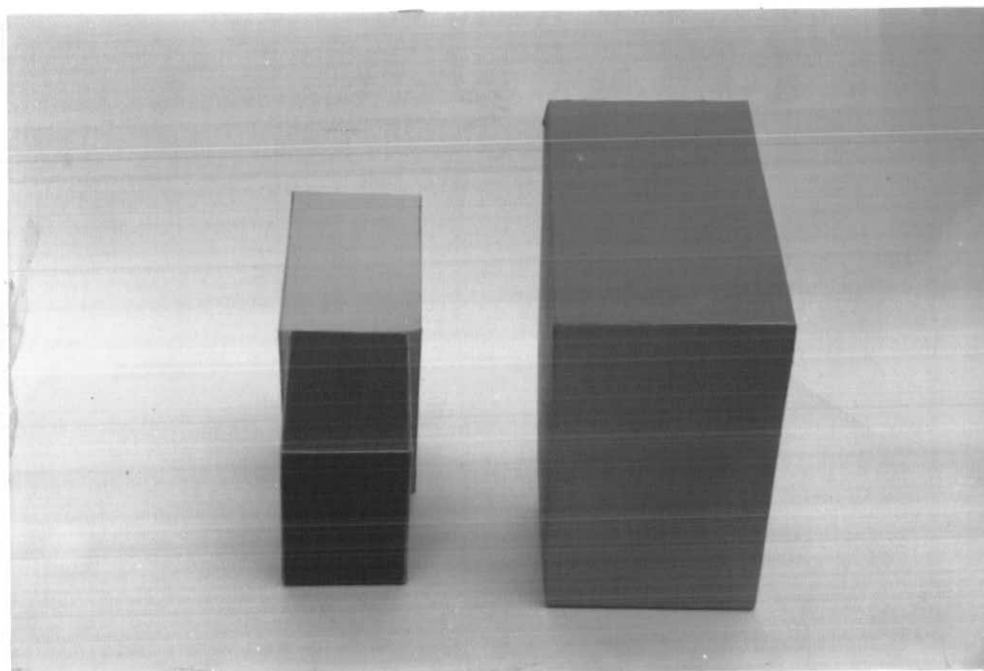
ภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 2

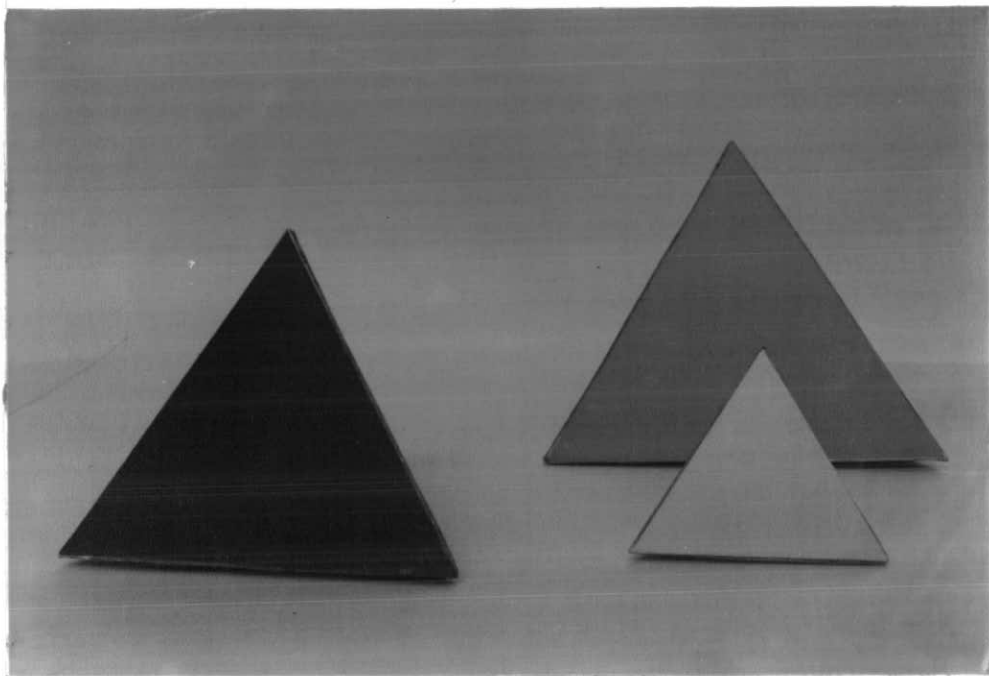


ภาพประกอบ 3

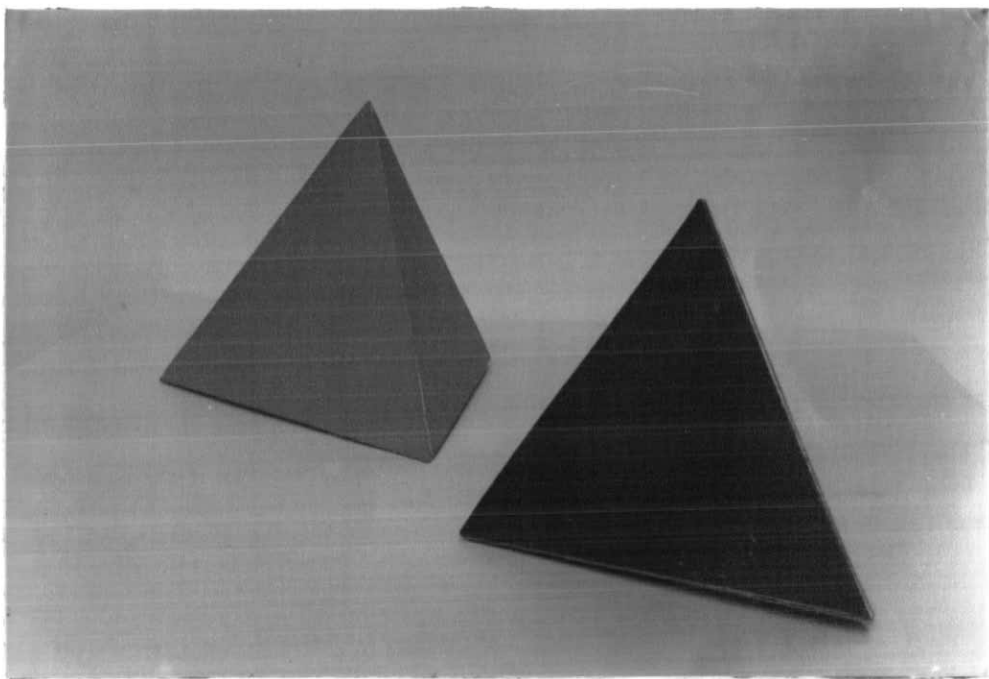


ภาพประกอบ 4

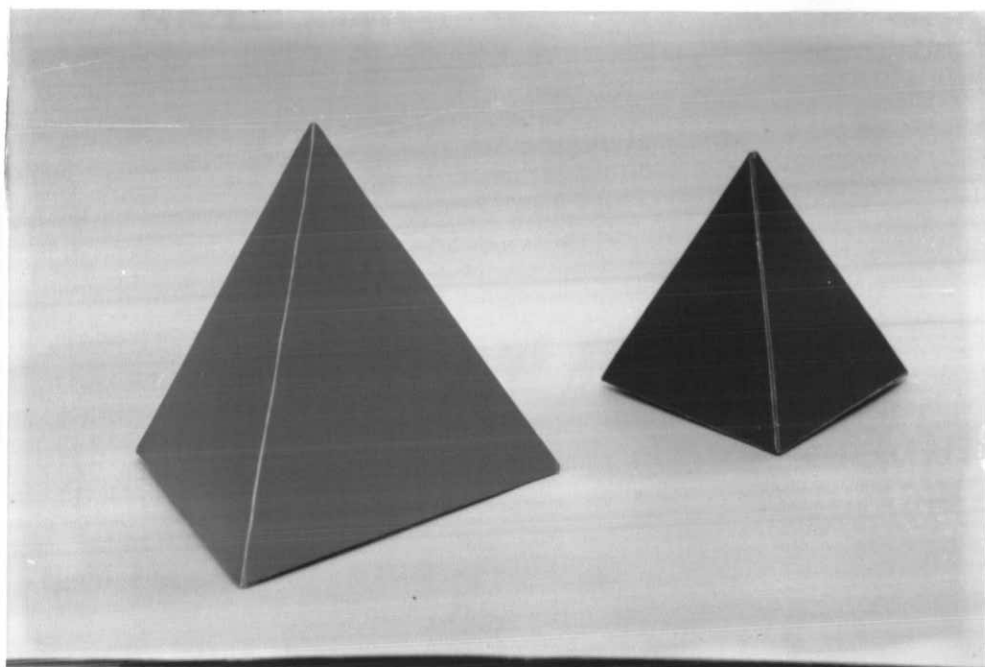
ชุดที่ 4 ชุดสามเหลี่ยมคานเท่า



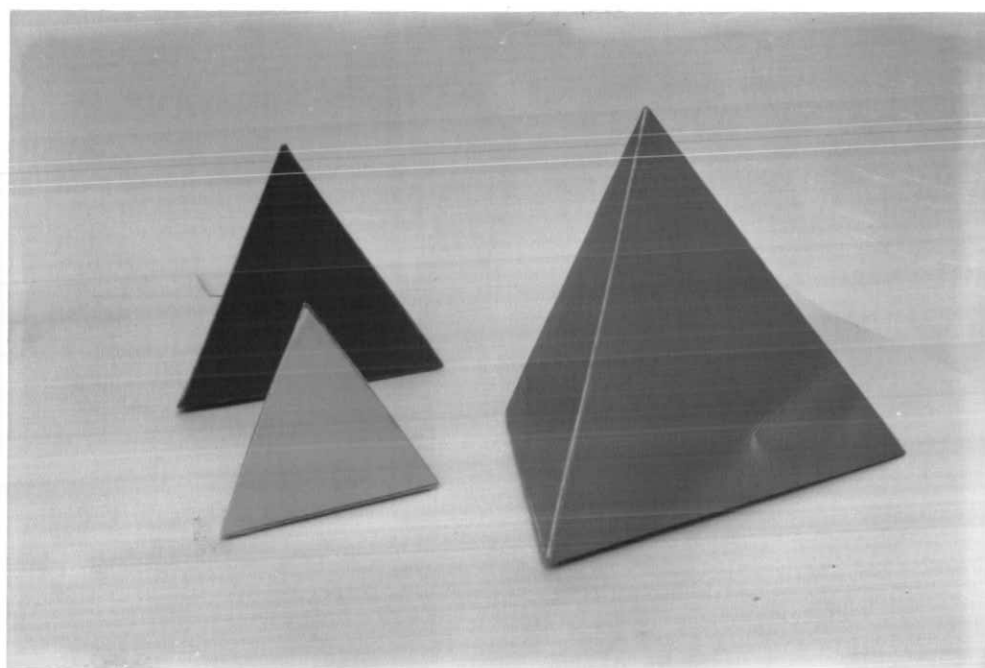
ภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 4

แบบบันทึกการให้คะแนนความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่น

ชื่อ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2/กลุ่ม

ชุดที่	ข้อ	คะแนนการบ่งตนเองเป็นศูนย์กลาง	
		ได้ให้คะแนน 1	ถูกให้คะแนน 0
1	ก. นักเรียนคิดว่าตุ๊กตาที่อยู่ทางซ้ายมือ จะเห็นภาพใด		
	ข. นักเรียนคิดว่าตุ๊กตาที่อยู่ทางหลัง จะเห็นภาพใด		
	ค. นักเรียนคิดว่าตุ๊กตาที่อยู่ด้านขวา จะเห็นภาพใด		
2	ก.		
	ข.		
	ค.		
3	ก.		
	ข.		
	ค.		
4	ก.		
	ข.		
	ค.		
คะแนนรวม			

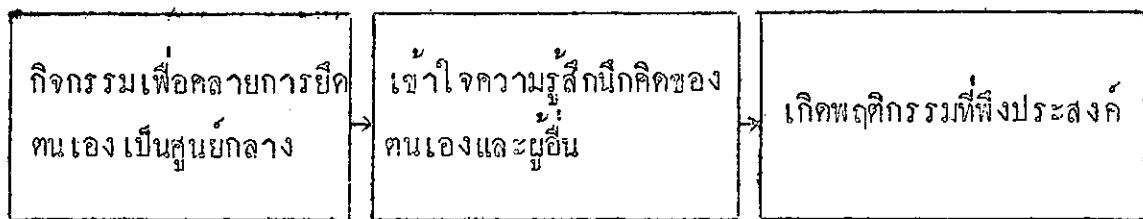
การจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเอง เป็นศูนย์กลาง

คำนำ

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา ตลอดจนบุคลิกภาพต่าง ๆ ซึ่งในการพัฒนาเด็กนั้นจำเป็นที่จะต้องพัฒนาไปพร้อม ๆ กันทุกด้าน แต่ปัจจุบันนี้บุคคลส่วนใหญ่มักจะคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านสติปัญญาเป็นสำคัญ ทั้ง ๆ ที่ความสำเร็จในชีวิตของคนเราต้องอาศัยพัฒนาการทางสังคมก็เป็นส่วนประกอบสำคัญเช่นกัน เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีลักษณะเด่นคือยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) อย่างเด่นชัด ซึ่งลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางนี้จะเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทางด้านสังคมและสติปัญญาเป็นอย่างมาก เพราะเด็กจะยึดความคิดของตนเองเป็นใหญ่ และคิดว่าความคิดของตนเองถูกต้องเสมอ โดยมีได้คำนึงถึงความคิดหรือความรู้สึกของผู้อื่น จึงทำให้เด็กวัยนี้มักมีการทะเลาะ เบาะแว้งกันหรือโต้เถียงกันอยู่เสมอ ซึ่งจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์และจะเป็นอุปสรรคต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในอนาคต

ในการที่จะส่งเสริมสังคมนิสัยให้กับเด็กนั้น โดยทั่วไปมักใช้วิธีแนะนำชักชวน ทำตนเป็นแบบอย่างที่ดีหรือเล่านิทานสอนใจ นอกจากนี้อาจใช้กิจกรรมการเล่น เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจในตนเองและเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้เด็กรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ซึ่งจะช่วยทำให้เด็กค่อย ๆ คลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางลง และจะนำไปสู่พฤติกรรมที่พึงประสงค์ต่อไป

ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง



การเตรียมตัวของครูในการจัดกิจกรรม

1. จัดเตรียมสภาพแวดล้อม

การจัดสภาพห้องเรียนควรให้มีเนื้อที่ว่างตรงกลางห้องเพื่อให้เด็กเคลื่อนไหวได้สะดวกเวลาทำกิจกรรม รอบ ๆ ห้องจัดเป็นมุมต่าง ๆ ได้แก่ มุมบ้าน มุมธรรมชาติ มุมหนังสือ มุมหมอ มุมเกมการศึกษา

2. บทบาทของครู

ครูควรดำเนินกิจกรรมตามตารางกิจกรรมประจำวัน และเสริมด้วยกิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในช่วงของกิจกรรมสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุม ครั้งละประมาณ 20 นาทีทุกวัน โดยปฏิบัติดังนี้

2.1 ศึกษารายละเอียดของกิจกรรมและสื่อของแต่ละกิจกรรมโดยละเอียดทุกขั้นตอน

2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์และสื่อต่าง ๆ ให้พร้อม

2.3 สร้างบรรยากาศที่ดีในการเล่น

2.4 นำเสนอกิจกรรมอย่างน่าสนใจเพื่อจูงใจให้เด็กอยากรู้ อยากเห็น และสนใจเข้าร่วมกิจกรรม

2.5 ครูควรใช้คำถามหรือสร้างสถานการณ์เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจ และเกิดการเรียนรู้ โดยพยายามลดการอธิบายแต่ใช้คำถามเพื่อให้เด็กเกิดการค้นพบด้วยตนเองเท่าที่จะทำได้

2.6 พยายามให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมโดยทั่วถึง

2.7 เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการคิด การพูด การกระทำกิจกรรม เพื่อให้เด็กได้ทดลองทรวจรสอบตลอดจนรู้ เหตุและผลของการกระทำนั้น ๆ

2.8 ขณะที่เด็กทำกิจกรรมตามมุมไม่ควรขัดจังหวะการเล่นของเด็กโดยไม่จำเป็น

2.9 ชมเชยให้ความสนใจและรับฟังเด็กอยู่เสมอ เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจในการกระทำ

2.10 เมื่อเด็กกระทำผิดหรือกระทำสิ่งใดบกพร่องไม่ควรตำหนิ แต่ควรแนะนำให้เด็กหาวิธีแก้ไขด้วยตนเอง

2.11 แนะนำให้เด็กทำกิจกรรมอยู่เสมอ

2.12 แนะนำให้เด็กจัดเก็บวัสดุ อุปกรณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ให้เรียบร้อยเมื่อเล่นเสร็จทุกครั้ง

แบบแผนในการจัดกิจกรรมเพื่อลดการปิดตนเองเป็นศูนย์กลาง

แบบแผนในการจัดกิจกรรมเพื่อกลายการปิดตนเองเป็นศูนย์กลาง

สัปดาห์ที่ ครั้งที่	วัน	ชื่อกิจกรรม	หน้า
1/1	จันทร์	โทรศัพท์จา	97
1/2	อังคาร	อะไรในกล่อง	100
1/3	พุธ	ความรู้สึกของหนู	103
1/4	พฤหัสบดี	กระดาษมหาสนุก	107
1/5	ศุกร์	ฉันคือใคร	110
2/6	จันทร์	ฟังให้ตื่นะ	112
2/7	อังคาร	มองข้ามมิติ	114
2/8	พุธ	ชวนน้องหน่อย	116
2/9	พฤหัสบดี	โยนลูกบอลลงหลุม	118
2/10	ศุกร์	หนูจะทำอะไร	121
3/11	จันทร์	กระจกเงา	124
3/12	อังคาร	เอ๊ะ...อะไรกันนี่(1)	126
3/13	พุธ	แบ่งกันหน่อย	129
3/14	พฤหัสบดี	หย่อนฉันทะกร้า	131
3/15	ศุกร์	นกน้อยรู้สึกอย่างไร	134

สัปดาห์ที่ ครั้งที่	วัน	ชื่อกิจกรรม	หน้า
4/16	จันทร์	เชอบอก...ฉันทำ	137
4/17	อังคาร	กลองชวนคิด	140
4/18	พุธ	บอกหน่อยได้ไหม	142
4/19	พฤหัสบดี	ชนเสือไหลม	144
4/20	ศุกร์	หนูชอบใคร	147
5/21	จันทร์	ฟังซิจะ	149
5/22	อังคาร	ลองมองซิ	151
5/23	พุธ	ทายซิ...ลูกหนีรู้ลึก อย่างไร	154
5/24	พฤหัสบดี	แปรงประหลาด	157
5/25	ศุกร์	ทำคามฉันทิ	160
6/26	จันทร์	ฉีกกันนำ	162
6/27	อังคาร	น้องมองอะไร	164
6/28	พุธ	ลองทายซิ...ฉันคือใคร	166
6/29	พฤหัสบดี	ตั้งฉันให้ออก	169
6/30	ศุกร์	หนูเด็กที่	172

สัปดาห์ที่ ครั้งที่	วัน	ชื่อกิจกรรม	หน้า
7/31	จันทร์	ทำตามฉันนะ	175
7/32	อังคาร	มาช่วยกันมอง	177
7/33	พุธ	เอ๊ะ... อะไรกันนี่(2)	179
7/34	พฤหัสบดี	เลี้ยงให้ดี	181
7/35	ศุกร์	หนูคิดอย่างไร	184
8/36	จันทร์	หนูอยากเป็นใคร	186
8/37	อังคาร	มาช่วยกันจัด	188
8/38	พุธ	มารวมกันวาดภาพ	190
8/39	พฤหัสบดี	ช่วยกันสร้าง	193
8/40	ศุกร์	บ้านวิเศษ	195

ชื่อกิจกรรม

โทรศัพท์จ๋า

ความคิดรวบยอด

การสื่อความหมายที่ดี ผู้พูดและผู้ฟังจะต้องรับฟังซึ่งกันและกัน

เนื้อหา

ให้เด็กสองคนผลัดกันพูดและฟังโทรศัพท์จำลองโดยทั้งสองคนจะต้องจับกระบอกโทรศัพท์และตั้งเชือกให้ตึง

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับบุคคลรอบตัว
2. เพื่อให้เด็กรับรู้และเข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น
3. เพื่อฝึกการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. เพื่อให้เด็กเล่นเลียนแบบการสื่อสารในชีวิตจริง

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถเล่นโทรศัพท์จำลองในการสื่อสารกับผู้อื่นได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

ทายปัญหา "อะไรเอ๋ย เสียงดังกริ่ง กริ่ง น่องน้อยต้องวิ่ง รีบรับเร็วไว"

2. ขั้นสอน

2.1 สันทนาการกับเด็กเกี่ยวกับเรื่องการไขโทรศัพท์ว่า "โทรศัพท์เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันโดยผู้พูดและผู้ฟังไม่เห็นหน้ากัน แต่สามารถได้ยินเสียงกันได้"

2.2 นำโทรศัพท์จำลองมาให้เด็กดูและอธิบายให้เด็กฟังถึงวิธีการเล่นว่า "เด็กจะต้องเล่นกันสองคน โดยทั้งสองคนจะต้องจับกระบอกโทรศัพท์ไว้และดึง เชือกให้ถึง คนที่จะพูดต้องนำกระบอกโทรศัพท์ไว้ที่ปากและคนที่ฟังจะต้องเอากะบอกโทรศัพท์ไว้ ที่หูซึ่งทั้งสองคนจะต้องผลัดกัน เป็นคนพูดและคนฟัง"

2.3 สาธิตให้เด็กดูด้วยการ เล่นบทบาทสมมุติ โดยครูสมมุติตนเป็นแม่ โทรศัพท์ไปคุยกับลูก

2.4 แจกโทรศัพท์จำลองให้เด็กทุกคนทดลอง เล่น

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กถึงการ เล่นโทรศัพท์จำลองและขออาสาสมัครออกมา เล่าให้เพื่อนฟัง

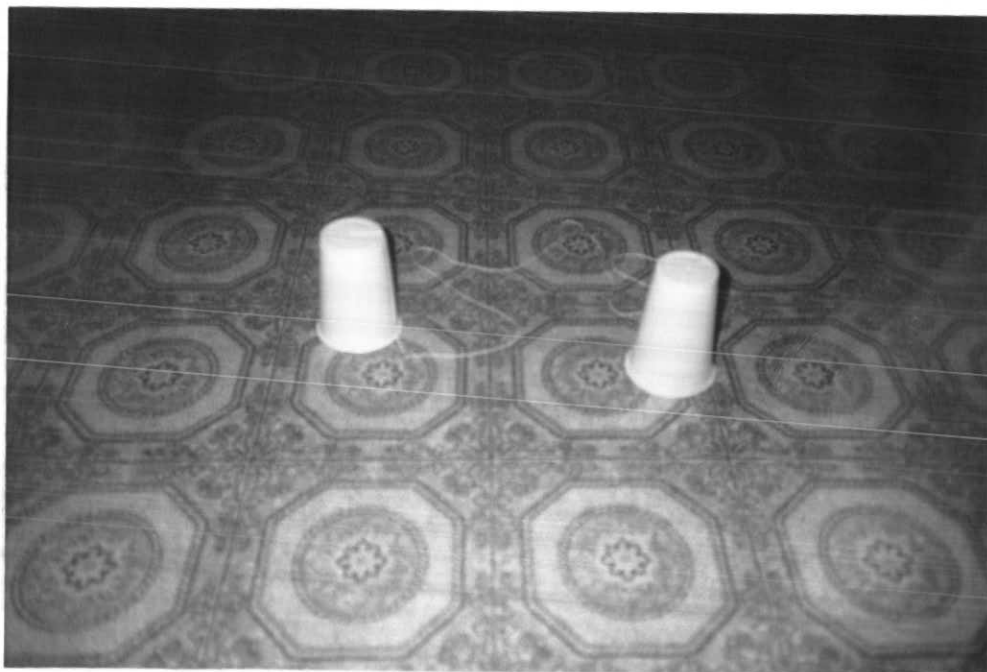
3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "การเล่นโทรศัพท์จำลองเราจะต้อง ผลัดกัน เป็นผู้พูดและฟัง และจะแย่งกันพูดไม่ได้"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการ เล่นโทรศัพท์จำลองและการสนทนา

สื่อการเรียนการสอน

โทรศัพท์จำลอง ซึ่งทำด้วยแก้วกระดาษ 2 ใบ เจาะรูตรงกลางและร้อยด้วย เชือกยาวประมาณ $1\frac{1}{2}$ เมตร



ชื่อกิจกรรม

อะไรในกล่อง

ความคิด รวบยอด

คนเรามีความคิดแตกต่างกัน

เนื้อหา

ให้เด็กฟังนิทาน เรื่อง "จุกและค่างข้างสงสัย" และให้เด็กทายว่ามีอะไรอยู่ในกล่อง พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการรับฟัง ความคิด เห็นของผู้อื่น
2. เพื่อพัฒนาความคิดด้านการจินตนาการ
3. เพื่อฝึกให้เด็กยอมรับฟัง ความคิด เห็นของ ผู้อื่นและยอมรับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถรับฟัง ความคิด เห็นของ ผู้อื่นที่ต่าง ไปจากตน

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำหุ่นตุ๊กตา ละครรูป สุนัข มาสนทนา และ ทักทาย เด็ก

2. ขั้นสอน

เล่านิทาน เรื่อง "จุกและค่างข้างสงสัย" ให้เด็กฟังดังนี้

"จุกและค่าง เป็นเพื่อนกัน วันหนึ่งจุกและค่างหนีออกจากบ้านไปเที่ยวเล่นอย่างสนุกสนาน จุกและค่างมาพบกล่องใบหนึ่งและได้ยินเสียงดังออกมาจากกล่องจึงเข้าไปดูใกล้ ๆ ค่างกล่าวว่า จะมีสัตว์ร้ายอยู่ในกล่องจึงชวนจุกกลับบ้าน จุกไม่ยอมกลับ เพราะอยากรู้อะไรในกล่อง จุกคิดว่าอาจจะ เป็นแมวก็ได้ ค่างจึงแย้งว่าถ้าเป็นแมว

จะได้ยินเสียง "เหมียว เหมียว" แมวชอบอยู่ตามบ้านคน แมวชอบวิ่งไล่จับหนู ชอบกินปลา แมวคงไม่อยู่ในกล่องนี้ จุกจึงว่าถ้าอย่างนั้นอาจจะเป็นหนูก็ได้นะ เพราะกล่องไม่ขยับเลย คางจึงให้เหตุผลว่า หนูชอบอยู่ที่แฉะแฉะ ชอบกินข้าวคลุกกรำ กินผักที่ละมากมาก หนูเป็นอาหารของคนไม่มีใครจับหนูมาใส่ในกล่องหรอก จุกออกความเห็นอีกว่า ถ้าอย่างนั้น คงเป็นเบ็ดเพื่อนของเราก็คงได้ เราคงรีบช่วยเขาออกมา คางไม่เห็นด้วยเพราะว่า ถ้าเป็นเบ็ดจะต้องร้อง "ก๊าก ก๊าก" นี่ไม่เห็นได้ยินเสียงร้องเหมือนเบ็ดเลย คางหยุมมองกล่องอีกครั้งแล้วพูดต่ออีกว่า เบ็ดไม่ชอบอยู่ในกล่องนี้หรอก เบ็ดชอบเล่นและหากินในน้ำ เบ็ดตกใจงาย เบ็ดออกไขสำหรับเป็นอาหารของคน เบ็ดคงจะไม่มาอยู่ในกล่องนี้หรอก จุกจึงออกความเห็นอีกว่า ถ้าอย่างนั้นอาจเป็นไก่ก็ได้เพราะไก่ไม่ชอบอยู่ในน้ำต้องชอบอยู่ในกล่องนี้แน่เลย คางจึงเห็นด้วย แต่แล้วก็แย้งว่า ถ้าเป็นไก่เราควรจะได้ยินเสียงร้องของมันนะ แต่เสียงที่ได้ยินมันเป็นเสียง "แกรก แกรก" ไม่ใช่เสียงของไก่หรอกนะ และไก่ชอบคุ้ยเขี่ยอาหาร ข้าวเปลือก ัวหนอน ไก่ออกไขและมีประโยชน์ต่อคนมาก จุกจึงชวนคางเตะกล่อง คางจึงร้องห้ามเพราะเคียวสัตว์ที่อยู่ในกล่องจะโมโหและอาจทำร้ายเราได้ จุกไม่ยอมแพ้ คางจึงเอาก้อนหินปาที่กล่อง ทันใดนั้นเองกล่องเริ่มโยกเขก และมีเสียง "แกรก แกรก" ดังมากขึ้นทุกที และมีตัวอะไรตัวหนึ่งค่อย ๆ ไหลออกมาจากกล่อง" สันทนา กับ เด็กเกี่ยวกับเนื้อ เรื่องในนิทาน

3. ขั้นสรุป

ให้เด็ก ๆ แต่ละกลุ่ม ช่วยกันคิดหาคำตอบ พร้อมทั้งบอกเหตุผลว่า "มีอะไรอยู่ในกล่อง" แล้วช่วยกันสรุปว่า "คนเราต่างก็มีความคิดของตนเอง"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการตอบคำถามของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. นิทานเรื่อง "จุกและคางข้างสงสัย"
2. หุ่นตุ๊กตาภาพสุนัข

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้วครูควรนำหนังสือนิทานและหุ่นตุ๊กตาทิ้ง
ไปวางไว้ที่มุมหนังสือ
2. เวลาครูเล่านิทาน ครูอาจจะเว้นช่วงไว้เพื่อให้เด็กได้มีส่วนร่วมใน
การเล่านิทานด้วย เช่น ถ้าเป็นแมวทองดำยินเสียง... เป็นต้น
3. ควรชมเชยเด็กทุก ๆ คนที่สามารถตอบและให้เหตุผลได้ว่า มีอะไรในกล่อง

ชื่อกิจกรรม

ความรู้สึกของหนู

ความคิดรวบยอด

ในสถานการณ์เดียวกัน บุคคลอาจมีความรู้สึกที่แตกต่างกัน

เนื้อหา

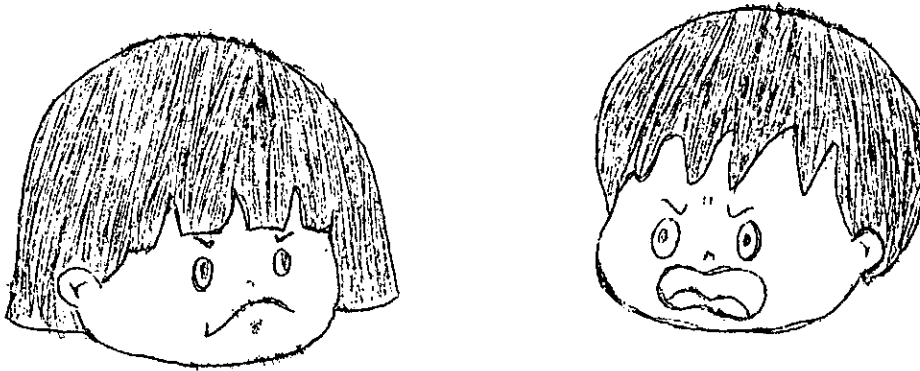
การแสดงความรู้สึกของคนเราอาจสังเกตได้จากใบหน้า สีหน้า ท่าทาง และ น้ำเสียง



ใบหน้าที่แสดงความรู้สึกดีใจ



ใบหน้าที่แสดงความรู้สึกเสียใจ



ใบหน้าที่แสดงความรู้สึกโกรธ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กมองเห็นความรู้สึกของตนเองได้
2. เพื่อให้เด็กรับรู้และยอมรับในความรู้สึกของผู้อื่น
3. เพื่อช่วยให้เด็กเข้าใจอารมณ์ของตนเองดีขึ้น
4. เพื่อฝึกให้เด็กคิดและยอมรับทั้งความคิดเห็นของผู้อื่น

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถเลือกภาพใบหน้าที่แสดงความรู้สึกของตนเองได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำหุ่นขี้ผึ้งรูปไก่มาสนทนากลุ่มถึงความรู้สึกต่าง ๆ กับเด็กและให้เด็กแสดงความรู้สึกต่าง ๆ โดยกำหนดสถานการณ์ให้ เช่น พี่ไก่พาเด็ก ๆ ไปเที่ยว พี่ไก่โดนเพื่อนแกล้ง พี่ไก่ตาย ฯลฯ

2. ขั้นตอน

2.1 สนทนาถึงความรู้สึกของเด็ก พร้อมทั้งนำภาพใบหน้าที่แสดงความรู้สึกต่าง ๆ มาให้เด็กดู

2.2 เฉาวนิทานเรื่อง "บ้านฉันทิที่ลุด" ให้เด็กฟังดังนี้

"บนต้นไม้ใหญ่ในป่าแห่งหนึ่งมีนกสองตัวพี่น้อง พี่ชื่อใหญ่ น้องชื่อเล็ก ใหญ่กับเล็กอาศัยอยู่ในรังที่ทำด้วยหญ้าแห้งไม้ใหญ่ ใหญ่สร้างรังด้วยตนเอง รังใหญ่ อยู่สบาย แข็งแรง อบอุ่นและปลอดภัย ใหญ่จึงรักรังนี้มาก แต่เล็กคิดว่า บ้านรังหญ้านี้ ไม่น่าอยู่เลย เราน่าจะอยู่บ้านที่สวยงามกว่านี้คิดแล้วเล็กจึงบินไปจากรัง เพื่อหาที่อยู่ใหม่และ บินไปพบกับกรรทองของ เสรมฐีคนหนึ่ง จึงบินเข้าไปในกรรทองนั้น พอที่ลูกชาย เสรมฐี เห็นจึงปิดประตูกรรไ้ เล็กรู้สึกดีใจและพอใจมากที่ได้อยู่ในกรรทองนี้ มีข้าว มีน้ำกิน ตลอดวัน

วันหนึ่งเล็กสะดุ้งจากใจกลัวจนตัวสั่นเพราะ แมวตัวหนึ่งยื่นแขนเข้ามา เขียว อยู่หน้ากรร ทำให้เล็กยืนตัวสั่นไม่รู้ว่าจะหนีไปทางไหน แต่แมวก็กเข้ามาทำอะไรเล็กไม่ได้ เล็กเริ่มไม่มีความสุขเพราะกลัวเจ้าแมวร้าย เล็กอยากเป็นอิสระบินไปไหนมาไหนได้ ไม่อยากถูกกักขังในกรรทองนี้ เล็กคิดถึงพี่ใหญ่ คิดถึงใบไม้แห้ง คิดถึงป่า คิดถึงต้นไม้ และเพื่อนนกด้วย แล้วเล็กจะออกจากกรรนี้ได้อย่างไร"

2.3 สนทนากับเด็กและให้เด็กช่วยกันคิดว่า "เล็กจะออกจากกรรได้อย่างไร"

2.4 เฉาวนิทานต่อดังนี้

"ต่อมาไม่นานพี่ใหญ่ก็บินมาพบ เล็กที่บ้านของ เสรมฐี พี่ใหญ่จึงช่วย ถอดบานประตูให้ เล็กจึงไ้บินออกจากกรรทองไป"

2.5 สนทนากับเด็กเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน และถามเด็กว่า "ถ้าเด็ก ๆ เป็นเล็กและได้ไปอยู่ในกรรทองของ เสรมฐี เด็ก ๆ จะรู้สึกอย่างไร"

3. ขั้นสรุป

3.1 แลกภาพใบหน้าที่แสดงความรู้สึกต่าง ๆ ให้เด็กและให้เด็กนำภาพ ใบหน้าที่แสดงถึงความรู้สึกของตนเองที่มีต่อบิทานไปติดตั้งไว้ที่ชั้นวาง เครื่องใช้ของตนเอง

3.2 ให้เด็ก ๆ ช่วยกันดูว่าภาพใบหน้าที่แสดงความรู้สึกของเพื่อน ๆ เหมือนกันหรือไม่

3.3 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปถึงความรู้สึกของคนเราว่า "ในสถานการณ์เดียวกัน คนเราอาจจะมีความรู้สึกที่แตกต่างกัน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการร่วมกิจกรรม และการนำภาพใบหน้าที่แสดงความรู้สึกไปคิด

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ภาพใบหน้าที่แสดงความรู้สึกคือใจ เสียใจ และโกรธ ของผู้หญิงและผู้ชาย
2. ที่ติดภาพใบหน้าที่แสดงความรู้สึกต่าง ๆ
3. นิทานเรื่อง "บ้านฉันดีที่สุด"

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรมานั่งสื่อนิทานไปไว้ที่มุมหนังสือ
2. พยายามถามถึงความรู้สึกของเด็กอย่างสม่ำเสมอและเปลี่ยนภาพใบหน้าที่แสดงถึงความรู้สึกของตนเองเมื่ออารมณ์เปลี่ยนไปจากเดิม
3. อาจเล่านิทานเป็นช่วง ๆ และถามเด็ก ๆ ว่า "ถ้าเป็นเด็ก ๆ จะรู้สึกอย่างไร" หรือ "คิดว่าตัวละครในเรื่องนี้จะรู้สึกอย่างไร"
4. ครูอาจจะนำภาพใบหน้าที่แสดงความรู้สึกของครูมาติดไว้ด้วยเพื่อให้เด็กได้สังเกตความรู้สึกของครู

ชื่อกิจกรรม

กระดานมหาสนุก

ความคิดรวบยอด

การทำงานให้บรรลุจุดหมายจะต้องร่วมมือกัน

เนื้อหา

ให้เด็กทดลองเล่นกระดานมหาสนุก โดยเด็ก 2 คน จับกระดานมหาสนุก
คนข้างและพยายามเลี้ยงลูกบอลให้ลงหลุม

จุดหมาย

1. เพื่อให้เด็กร่วมมือกันทำงานให้บรรลุจุดหมาย
2. เพื่อฝึกความรับผิดชอบร่วมกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถร่วมมือกันเลี้ยงลูกบอลได้

การดำเนินงานกิจกรรม

1. ชี้แนะ

นำกระดานมหาสนุกพร้อมทั้งลูกบอลมาให้เด็กดูและให้เด็กหาว่า "จะนำ
กระดานและลูกบอลมาทำอะไร "

2. ขั้นตอน

2.1 สนทนาถึงวิธีการเล่น "กระดานมหาสนุก" ว่าให้เด็กสองคน
จับกระดานมหาสนุกคนข้างและพยายามช่วยกันเลี้ยงลูกบอลให้ลงหลุม

2.2 ขออาสาสมัครเด็กประมาณ 3 คู่ ออกมาทดลองเล่นกระดาน
มหาสนุก

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กเกี่ยวกับความรู้สึกขณะออกมาเล่น และถามความรู้สึกของเด็กที่ยังไม่ได้ออกมาเล่นว่ารู้สึกอย่างไร

3.2 สนทนากับเด็กที่ออกมาเล่นว่า "ทำอย่างไรลูกบอลจึงลงหลุมได้" และช่วยกันสรุปว่า "ในการเล่นเกมเราจะต้องพยายามร่วมมือกัน"

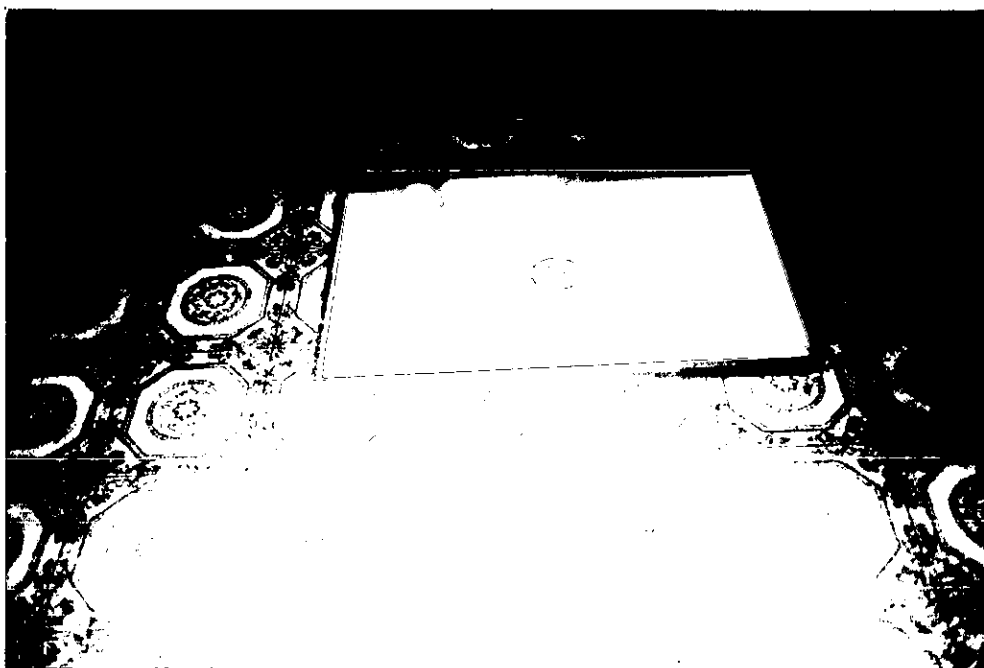
4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการเล่นของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. ไม้กระดานขนาด 45 x 65 เซนติเมตร เจาะรูเส้นผ่าศูนย์กลางขนาด 7.5 เซนติเมตร

2. ลูกบอล 1 ลูก



คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำกระดานมหาสนุกไปไว้ที่มุมธรรมชาติ และแนะนำให้เด็กเล่นยามว่าง
2. เปิดโอกาสให้เด็กเล่นอย่างทั่วถึงหลังจากสิ้นสุดการสาธิตกิจกรรมแล้ว
3. ครูอาจจะเปลี่ยนจุดมุ่งหมายในการเล่นใหม่ได้ โดยพยายามให้เด็กได้ขยับข้อมือไม่ให้ล็อกข้อมือบ้าง
4. ขณะที่สาธิตการเล่น ครูควรใช้คำถามเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ขณะเล่น

ชื่อกิจกรรม

ฉันคือใคร

ความคิดรวบยอด

การมองสิ่งใดต้องมองให้ชัดเจนและครบถ้วน

เนื้อหา

ให้เด็กทายภาพรถจักรยาน รถมอเตอร์ไซด์ รถดับเพลิง รถบรรทุกน้ำมัน รถสามล้อถีบ รถโดยสารประจำทาง ซึ่งปิดส่วนต่าง ๆ และให้เด็กลองทายภาพ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกความคิดและการโยงความคิดสู่ประสบการณ์เดิม
2. เพื่อฝึกให้เด็กยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อฝึกให้เด็กยอมรับความจริงที่เกิดขึ้น
4. เพื่อฝึกให้เด็กเห็นความสำคัญของการมอง

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกถึง ความสำคัญของการมองได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำหุ่นงูมือมาสนทนากับเด็ก พร้อมทั้งสนทนากับเด็กว่า "วันนี้ครูมีของมาให้เด็ก ๆ ดู และทายเล่นกัน"

2. ขั้นสอน

2.1 นำภาพรถจักรยานซึ่งปิดส่วนหน้าของรถจักรยานมาให้เด็กดูและสนทนากับเด็กพร้อมทั้งให้เด็กทายว่า "ภาพอะไร" และบอกเหตุผลว่าทำไมจึงเป็นภาพนั้น

2.2 ให้เด็กส่งตัวแทนออกมา 1 คน เป็นผู้เฉลยภาพนั้นโดยการเปิด
กระดานออก

2.3 นำภาพรถมอเตอร์ไซด์ รถบี๊เพลิง รถบรรทุกน้ำมัน รถสามล้อถีบ
รถโดยสารประจำทาง ซึ่งปิดส่วนต่าง ๆ ของภาพมาให้เด็กดู และให้เด็กช่วยกันทายและ
เฉลยด้วย เช่น ภาพจักรยาน

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กว่า "ทำไมจึงทายภาพไม่ถูก" "ทำไมจึงทายภาพถูก"

3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "ในการมองสิ่งของต่าง ๆ นั้น
เราควรมองอย่างถี่ถ้วนและชัดเจนในทุก ๆ ด้าน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการร่วมกิจกรรมและการตอบคำถามของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

รูปภาพซึ่งปิดบางส่วนด้วยกระดาษและสามารถเปิดออกดูได้ ดังนี้

1. ภาพรถจักรยาน
2. ภาพรถมอเตอร์ไซด์
3. ภาพรถบี๊เพลิง
4. ภาพรถบรรทุกน้ำมัน
5. ภาพรถสามล้อถีบ
6. ภาพรถโดยสารประจำทาง

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำภาพต่าง ๆ ไว้ที่มุมเกมการศึกษา
2. แนะนำให้เด็กสังเกตสิ่งของต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน
3. อาจใช้ภาพประเภทอื่น ๆ เช่น ผลไม้ ของใช้ในชีวิตประจำวัน

ชื่อกิจกรรม

ฟังให้คืบะ

ความคิดรวบยอด

การทำงานให้บรรลุจุดมุ่งหมายจะต้องยอมรับฟังซึ่งกันและกัน

เนื้อหา

ให้เด็กคนหนึ่งอ่านคำสั่งจากบัตรภาพที่ครูแจกให้ ให้เพื่อนฟังและให้เพื่อนปฏิบัติตามคำสั่ง

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกการฟังและการแยกประเภทของสิ่งของ
3. เพื่อให้เด็กรู้จักปฏิบัติตามคำสั่ง
4. เพื่อฝึกการยอมรับฟังผู้อื่น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถปฏิบัติตามคำสั่งของผู้อื่นได้
2. เด็กสามารถออกคำสั่งให้ผู้อื่นปฏิบัติตามได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำกล่องลูกปัดสีต่าง ๆ มาช่วยให้เด็กทายว่า "เสียงอะไร" และเฉลยให้เด็กดู

2. ขั้นตอน

- 2.1 สนทนากับ เด็กถึงลักษณะและสีของลูกบัก
- 2.2 แจก เชือกให้เด็กคนละ 1 เส้น พร้อมทั้งลูกบัก
- 2.3 ให้เด็กคนหนึ่งออกมาจับภาพแล้วบอกเพื่อนให้ร้อยลูกบักตามสีของภาพที่ตนเห็น และให้เพื่อนปฏิบัติตามคำสั่ง

3. ขั้นสรุป

- 3.1 ให้เด็กแสดงผลงานของแต่ละคนให้เพื่อนดูและเปรียบเทียบผลงานของตนเองว่าเหมือนเพื่อนหรือไม่ และสนทนากับ เด็กว่า "ทำไมจึงร้อยลูกบักได้เหมือนเพื่อน" "ทำไมจึงร้อยลูกบักได้ไม่เหมือนเพื่อน"

- 3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "ในการทำสิ่งใดจะต้องยอมรับฟังกัน ผู้ฟังจะต้องพูดและสื่อความหมายอย่างชัดเจน ผู้ฟังจะต้องฟังด้วยความตั้งใจ"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากผลงานและการเข้าร่วมกิจกรรมของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกบักที่มีสีแตกต่างกัน
2. กลองใสลูกบัก
3. เชือกสำหรับร้อยลูกบัก
4. ภาพบัตรภาพคำสั่ง

คำแนะนำสำหรับครู

1. เมื่อเสร็จกิจกรรมแล้วให้นำลูกบักไปเก็บไว้ในมุมเกมการศึกษา
2. ครูควรสนับสนุนให้เด็กเล่นร้อยลูกบักตามความคิดและจินตนาการของตนเอง
3. อาจเปลี่ยนลูกบักเป็นอย่างอื่นแทนได้ เช่น ใบไม้ หลอดกาแฟ

ชื่อกิจกรรม

มองข้ามมิติ

ความคิดรวบยอด

ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน คนเราจะมองเห็นไม่เหมือนกัน

เนื้อหา

ให้เด็กมองกระดาษสีขาวด้วยแว่นสีต่าง ๆ กัน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กรับรู้ว่าคุณเราอาจมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน
2. เพื่อฝึกการยอมรับฟังผู้อื่น
3. เพื่อให้เด็กรับรู้และเข้าใจผู้อื่น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกได้ว่า การใส่แว่นสีต่างกัน ทำให้การมองเห็นต่างกัน

การดำเนินการกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำแว่นสีต่าง ๆ มาให้เด็กดูและสนทนาซักถามเกี่ยวกับสีของแว่น

2. ขั้นสอน

2.1 แจกแว่นให้เด็กคนละ 1 อัน

2.2 ให้เด็กทุกคนสวมแว่น นำกระดาษขาวมาวางหน้าเด็ก และถามว่า "เห็นกระดาษเป็นสีอะไร" และให้เด็กโต้เถียงกัน

2.3 ให้เด็กลองแลกแว่นซึ่งมีสีต่างกัน และถามเด็กว่า "แผนเกี่ยวกับสิ่งมองเห็นต่างกัน"

3. ขั้นสรุป

3.1 ลองให้เด็กถอดแว่นและถามเด็กว่า "กระดาษสีอะไร" "ทำไมจึงเห็นไม่เหมือนกับที่ใส่แว่น"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปถึงการมองว่า "คนเราอาจมองเห็นไม่เหมือนกันเพราะอยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการเล่นของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. แว่นสีต่าง ๆ ซึ่งทำกรอบด้วยกระดาษขาวหลังเทาและกรุด้วยกระดาษแก้วสี
2. กระดาษขาว

คำแนะนำสำหรับครู

1. เมื่อเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรรนำแว่นสีไปไว้ที่มุมธรรมชาติ
2. ครูอาจเปลี่ยนจากกระดาษสีขาวเป็นสีอื่นบ้าง เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้
3. แนะนำให้เด็กใส่แว่นและมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัว
4. ครูจะต้องพยายามให้เด็กได้ทดลอง และกระตุ้นให้เด็กคนอื่นเกิด

ความอยากรู้อยากเห็น

5. ขณะดำเนินกิจกรรมครูอาจให้เด็กลอง เปลี่ยนแว่นกับคนข้าง ๆ บ้าง

น้อกิจกรรรม

ช่วยน้องหน่อย

ความคิดรวบยอด

การทำงานให้ประสบความสำเร็จจะต้องอาศัยการร่วมมือและช่วยเหลือกัน

เนื้อหา

ให้เด็กช่วยกันต่อรูปคนให้สมบูรณ์

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกการร่วมมือและช่วยเหลือกัน

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถช่วยกันนำส่วนประกอบต่าง ๆ มาเรียงต่อเป็นรูปคนได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำหุ่นมือมาสนทนากับเด็กและแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละประมาณ 5 คน

2. ขั้นสอน

แจกส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพคนให้เด็กกลุ่มละ 1 ชุด และให้เด็กช่วยกันประกอบเป็นภาพ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูผลงานของเด็กแต่ละกลุ่ม และสนทนากับเด็กแต่ละกลุ่มว่า "มีวิธีการอย่างไรจึงต่อรูปคนได้สำเร็จ"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "เราต่อรูปคนได้สำเร็จเพราะ เราช่วยเหลื้¹รวมมือและยอมรับ¹ฟังกัน"

4. ขั้นประเมินผล

สิ่ง¹ เกิดจากการร่วมมือกันทำงาน

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ชิ้นส่วนต่าง ๆ ของภาพคน จำนวน 7 ชุด
2. ทุนมือ

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำอุปกรณ์ไปไว้ที่มุมเกมการศึกษา
2. ครูควรชักชวนเด็กให้¹อยากรวม¹กระทำกิจกรรม

ชื่อกิจกรรม

โยนลูกบอลลงหลุม

ความคิดรวบยอด

การโยนลูกบอลให้ผ่านประตูและลงหลุมได้นั้นจะต้องรู้เป้าหมายที่จะโยนและ
กระเษะให้ผ่านตรงกลางประตู

เนื้อหา

ให้เด็กโยนลูกบอลให้ลงหลุม

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กรู้จักปรับตำแหน่งในการยืนของตนเอง เข้ากับตำแหน่งของวัตถุ
2. เพื่อฝึกกล้ามเนื้อมือและสายตา
3. เพื่อฝึกการรอคอย

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถโยนลูกบอลลงหลุมได้

การทำเป็นกิจกรรม

1. ชี้แนะ

นำโต๊ะและลูกบอลมาให้เด็กดู และให้เด็กทราบว่า "จะนำโต๊ะและ
ลูกบอลมาทำอะไร"

2. ขั้นตอน

2.1 สันทนากับเด็กถึงวิธีการเล่นเกมว่า "ให้เด็กโยนลูกบอลผ่านประตู
และพยายามให้ลงหลุม"

2.2 ให้เด็กทุกคนทดลองโยนลูกบอล

2.3 สันทนากับเด็กว่า "ทำไมจึงโยนลูกบอลไม่ลงหลุม""ทำอย่างไร
จึงจะโยนลูกบอลลงหลุมได้"

3. ขั้นสรุป

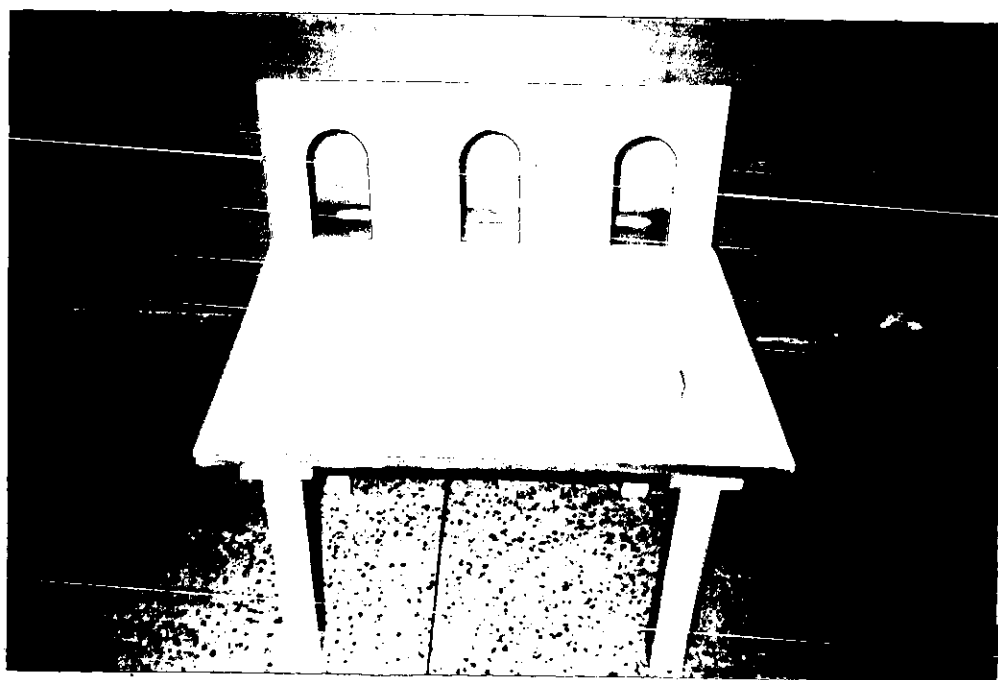
เด็ก ๆ และครู ร่วมกันสรุปว่า "การที่จะโยนลูกบอลให้ลงหลุมได้นั้น จะต้องกระดะยะให้ลูกบอลผ่านประตูพอดี และขึ้นให้ตรงกับ เป้าหมายที่จะโยน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการสนทนาและโยนลูกบอลของ เด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. โต้ะ ซึ่งเจาะรูขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 7.5 เซนติเมตร 3 รู และ
กันไว้ด้วยฉากรายละเอียด ซึ่งทำเป็นประตู
2. ลูกบอล 3 ลูก



คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรจะนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ไปไว้ที่มุมธรรมชาติ
2. ถ้าพบว่าเด็กมีปัญหาขณะเล่น ครูควรตั้งคำถามเพื่อให้เด็กลองปรับตำแหน่งในการยืน หรือการออกแรงโยน

ชื่อกิจกรรม

หนูจะทำอย่างไร

ความคิดรวบยอด

คนเราอาจมีวิธีการแก้ปัญหาแตกต่างกัน

เนื้อหา

เล่านิทาน เรื่อง "หนูแม่กับเพื่อนที่แสนดี" ให้เด็กฟัง และให้เด็กช่วยกัน
คิดแก้ปัญหา

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการยอมรับฟัง ความคิด เห็นของผู้อื่น
2. เพื่อฝึกการคิดและแก้ปัญหา
3. เพื่อกระตุ้นความคิดและจินตนาการของเด็ก

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถคิดแก้ปัญหาจากนิทานที่รับฟังได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ชี้นำ

เล่านิทาน เรื่อง "หนูแม่กับเพื่อนที่แสนดี" ให้เด็กฟังดังนี้
"หนูแม่เป็นเด็กน่ารักมากอยู่กับพ่อแม่ หนูแม่มีเพื่อนเป็นสัตว์เลี้ยงอยู่ใน
บ้านคือ เป็ดและไก่ หนูแม่รักเป็ดและไ้มาก ทุก ๆ วันหนูแม่จะเอาอาหารมาเลี้ยง
เป็ดและไก่ วันหนึ่งหนูแม่ออกไปเที่ยวนอกบ้าน จึงชวนเป็ดและไ้ไปด้วย ขณะที่เดินผ่านไป
คอกหมูอย่างเผ็ดร้อน ปรากฏว่าหนูแม่ เป็ดและไ้เดินหลงทาง เข้าไปในป่า
หาทางออกไม่ได้ฝนก็ตกทำให้หนูแม่หนาวและไม่สบายมาก เป็ดและไ้จึงพยายาม
พาหนูแม่เข้าไปหลบอยู่ในต้นไม้และกางปีกกอดหนูแม่ ทำให้หนูแม่อบอุ่นขึ้น

พอฝนหายตก หนูแหม่มก็ยังไม่หายไข้ อาหารก็ไม่มี หนูแหม่มรู้สึกหิวมาก นอนร้องไห้ คิดถึงบ้าน"

2. ขั้นสอน

2.1 ให้เด็ก ๆ ช่วยกันคิดว่า "หนูแหม่ม เปิดและไก่อจะทำอย่างไร" โดย แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ ประมาณ 5 คน ให้ส่งตัวแทนออกมาเล่าให้เพื่อน ๆ ฟัง ที่ละกลุ่ม พร้อมทั้งถามเหตุผลนั้น ๆ

2.2 ชมเชยเด็กทุก ๆ กลุ่มที่สามารถออกมาเล่าให้เพื่อน ๆ ฟังได้ และเล่านิทานให้เด็กฟังต่อไปนี้

"เปิดและไก่อเกิดความรู้สึกสงสารและนึกถึง ความเป็นอยู่ของหนูแหม่มที่เคยให้อาหารตน เปิดกับไก่อจึงปรึกษากันว่าจะผลัดกันออกไข่ออกมาทำอาหารให้หนูแหม่ม จนกว่าหนูแหม่มจะหาย เมื่อตกลงกันแล้ว ทั้ง เปิดและไก่อจึงผลัดกันออกไข่ออกมาให้หนูแหม่มรับประทาน ทุกวัน จนกระทั่งหนูแหม่มหายป่วย หนูแหม่มขอบคุณเปิดและไก่ออย่างมากและชวนกันกลับบ้าน"

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับ เด็กว่า "ทำไมแต่ละกลุ่มจึงตอบไม่เหมือนกัน"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "คนเราอาจมีการแก้ปัญหาและวิธีการในการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน"

4. การประเมินผล

สังเกตจากการแก้ปัญหาของแต่ละกลุ่ม

สื่อการเรียนรู้การสอน

นิทาน เรื่อง "หนูแหม่มกับเพื่อนที่แสนดี"

• คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูจะต้องชมเชยเด็กทุก ๆ กลุ่มที่สามารถออกมาเล่าเรื่อง เพื่อช่วยให้เด็กกล้าแสดงความคิดเห็น
2. ครูอาจฝึกให้เด็กแก้ปัญหาอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน ร่วมกัน

ชื่อกิจกรรม

กระจกเงา

ความคิดรวบยอด

การเล่นเลียนแบบกระจกเงาจะช่วยให้เข้าใจถึงการกระทำของผู้อื่นและตนเอง

เนื้อหา

ให้เด็กเล่นเลียนแบบการกระทำของครูและเพื่อน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กเข้าใจผู้อื่นดีขึ้น
2. เพื่อให้เด็กเล่นเลียนแบบผู้อื่น
3. เพื่อฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม
4. เพื่อให้เด็กรู้จักตนเองดีขึ้น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถแสดงท่าทางตามผู้นำได้
2. เด็กสามารถบอกถึงความรู้สึกขณะเป็นผู้นำและทำตามผู้อื่นได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำกระจกเงามาให้เด็กดูและสนทนาซักถามเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ของกระจกเงา

2. ขั้นตอน

2.1 ถามเด็กว่า "ถ้าครูไปส่งกระจกและครูเอามือจับนม กระจกเงาจะเป็นอย่างไร" และให้เด็กลองทำท่า

2.2 ขออาสาสมัครออกมาเป็นคนทำท่าทางและให้เพื่อน ๆ ที่อยู่ในชั้นทุกคนแสดงท่าทางให้เหมือนกับเวลาเราส่งกระจก

2.3 ให้เด็กจับคู่กันแล้วสลับกันทำท่าหน้า และเมื่อได้ยินสัญญาณให้เด็กเปลี่ยนบทบาทกันเป็นผู้นำ

3. ขั้นสรุป

3.1 ถามเด็กว่า "เมื่อเป็นผู้นำรู้สึกอย่างไร" "เป็นผู้ตามรู้สึกอย่างไร" "ทำไมเราทำตามท่าทางตามเพื่อนได้" "เราสามารถรู้กิริยาท่าทางของตัวเองได้อย่างไร"

3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "เราเลียนแบบกระจกเงาได้เพราะเราสนใจดูและทำตามเพื่อน" และ "เราสามารถเห็นกิริยาท่าทางของตนเองจากกระจกเงาและเพื่อน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการรวบกิจกรรมของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

กระจกเงา

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำกระจกเงาไปไว้ที่มุมบ้าน
2. ครูควรให้เด็กสลับกันเป็นผู้นำและผู้ตาม
3. ครูไม่ควรคาดหวัง เด็กให้ทำตามผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง
4. อาจให้เด็กเป็นผู้ให้สัญญาณกันเองแทนครู

ชื่อกิจกรรม

เอ๊ะ... อะไรกันนี่ (1)

ความคิดรวบยอด

คนเราอาจมอง เห็นสิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกันเพราะมองคนละด้าน

เนื้อหา

ให้เด็กมองภาพคนละด้าน โดยด้านหนึ่ง เป็นภาพไก่ และอีกด้านหนึ่ง เป็นภาพไก่กำลังกินอาหาร

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการยอมรับฟังผู้อื่น
2. เพื่อฝึกการสังเกต

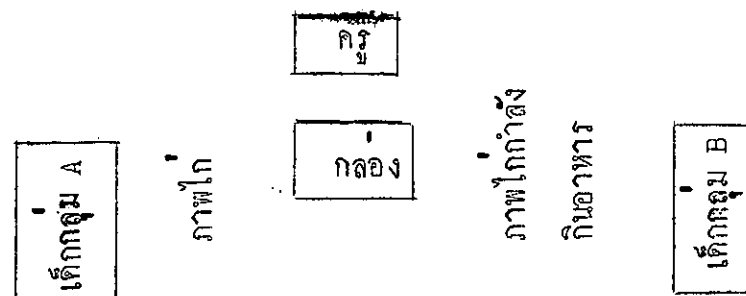
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถบอกได้ว่า เพื่อนที่นั่งอยู่ตรงกันข้ามกับตนมองเห็นอะไร
2. เด็กสามารถบอกได้ว่า ทำไมจึงมองเห็นภาพไม่เหมือนกัน
3. เด็กสามารถบอกลักษณะของภาพที่ตนมองเห็นให้ผู้อื่นฟังได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้เด็กนั่งในลักษณะ ดังนี้



1.2 นำกล่องที่มีภาพไก่ และภาพไก่กำลังกินอาหารมาให้เด็กดู โดยหันภาพไก่ไปยังเด็กกลุ่ม A และหันภาพไก่กำลังกินอาหารไปยัง เด็กกลุ่ม B

2. ขั้นสอน

2.1 ให้เด็กแต่ละกลุ่มเล่าให้เพื่อนฟังว่า กลุ่มตนเองมองเห็นอะไร

2.2 ถามเด็กแต่ละกลุ่มว่า "เชื่อที่เพื่อนพูดมาหรือไม่" "หาอย่างไรเพื่อนจะเห็นภาพอีกด้านหนึ่ง"

2.3 ให้เด็กพิสูจน์โดยการถามหรือเดินไปดู และถามเด็กว่า "เด็ก ๆ เห็นอย่างไรที่เพื่อนพูดไหม"

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนาซักถามเด็กว่า "ทำไม 2 กลุ่ม จึงมองเห็นภาพไม่เหมือนกัน"

3.2 เด็ก ๆ และครู ร่วมกันสรุปว่า "พวกเราอาจจะมองเห็นสิ่งของอย่างเดียวกันไม่เหมือนกัน เพราะมองคนละด้านกัน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการสนทนาโต้ตอบของ เด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. กล่องกระดาษขนาด 12 x 12 x 12 นิ้ว
2. รูปภาพไก่ และภาพไก่กำลังกินอาหาร
3. กล่องและรูปทรงต่าง ๆ ที่มีภาพต่างกัน

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำสื่อที่ติดภาพในลักษณะต่าง ๆ กันไปไว้ที่มุมเกมการศึกษา
2. แนะนำให้เด็กเล่นทายภาพฝั่งตรงกันข้ามกันในยามว่าง
3. อาจชวนเด็กทำกล่องเล็ก ๆ สำหรับเล่นทายภาพด้านตรงกันข้าม

ชื่อกิจกรรม

แบ่งกันหน่อย

ความคิดรวบยอด

คนเรามีความคิดและความรู้สึกที่แตกต่างกัน

เนื้อหา

ให้เด็กส่งขนมปังไปรอบ ๆ วง เมื่อเพลงหยุดขนมปังอยู่ที่มือใครให้เด็กขนมปังไว้

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาการรับรู้ความรู้สึกต่าง ๆ และฝึกให้เด็กรู้จักตัวเองมากขึ้น
2. เพื่อฝึกการเอาใจเขามาใส่ใจเรา
3. เพื่อให้เด็กรู้จักแบ่งปันซึ่งกันและกัน

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกถึงความรู้สึกของตนเองได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำขนมปังมาให้เด็กดู และสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องขนมปัง

2. ขั้นสอน

2.1 ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม และอธิบายถึงวิธีการเล่นว่า "ให้เด็กส่งขนมปังไปต่อกันไปเรื่อย ๆ เมื่อเพลงหยุด ขนมปังที่อยู่มือใครเด็กขนมปังไว้ พอได้ยินเพลงขึ้นจึงเริ่มส่งขนมปังใหม่"

2.2 เปิดเพลงให้เด็กส่งขนมปัง

2.3 เมื่อขนมปังหมดให้เด็กที่ได้รับขนมปังทานขนมปังได้

3. ขั้นสรุป

3.1 สันทนา กับ เด็กที่ไม่ได้รับประทานขนมปังว่า "คิดว่าผู้ที่ได้รับประทานขนมปังรู้สึกอย่างไร" และให้ผู้ที่ได้รับประทานขนมปังบอกความรู้สึกของตน

3.2 สันทนา กับ เด็กที่ได้รับประทานขนมปังว่า "คิดว่าผู้ที่ไม่ได้รับประทานขนมปังจะรู้สึกอย่างไร" และให้ผู้ที่ไม่ได้รับประทานขนมปังบอกความรู้สึกของตน

3.3 สันทนา กับ เด็กว่า "รู้สึกอย่างไร ต่อผู้ที่ไม่ได้รับประทานขนมปัง"

3.4 สันทนา กับ เด็กว่า "ทำอย่างไร เพื่อนจึงจะได้รับประทานขนมปังทุกคน" และช่วยกันสรุปว่า "การอยู่ร่วมกันจะต้องรู้จักแบ่งปันกัน ผู้ที่ได้รับก่อนจะต้องนึกถึงผู้ที่ยังไม่ได้รับด้วย"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการแบ่งขนมปังและตอบคำถามของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. เทปเพลง
2. ขนมปัง

คำแนะนำสำหรับครู

1. ในตอนท้ายกิจกรรมครูจะต้องให้ขนมปังกับ เด็กที่ไม่ได้รับประทานขนมปัง หรือได้รับประทานขนมปังน้อย
2. ครูอาจใช้ขนมหรือสิ่งของอย่างอื่นแทนขนมปัง

ชื่อกิจกรรม

หย่อนฉันทะกรร่า

ความคิดรวบยอด

การทำงานจะต้องอาศัยความร่วมมือและช่วยเหลือกัน

เนื้อหา

ให้เด็กสองคนหย่อนลูกบอลให้ลงตะกรร่า

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการช่วยเหลือและการทำงานร่วมกัน
2. เพื่อพัฒนาความคิดของเด็ก
3. เพื่อพัฒนาความเชื่อมโยงระหว่างความคิดของตนเองกับวัตถุ

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถร่วมมือกับเพื่อนในการทำงานได้

การดำเนินการกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำอุปกรณ์การเล่นมาให้เด็กดูและให้เด็กทายว่า "จะให้ทำอะไร"

2. ขั้นสอน

2.1 สอนทากับเด็กถึงวิธีการเล่น "หย่อนฉันทะกรร่า" ว่าเด็กจะต้องจับเชือกคนละด้าน และพยายามทำให้ลูกบอลลงตะกรร่าให้ได้

2.2 ครูขออาสาสมัครเด็ก 3 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนดู

ชื่อกิจกรรม

หย่อนฉันทะกร้า

ความคิดรวบยอด

การทำงานจะต้องอาศัยความร่วมมือและช่วยเหลือกัน

เนื้อหา

ให้เด็กสองคนหย่อนลูกบอลให้ลงตะกร้า

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการช่วยเหลือและการทำงานร่วมกัน
2. เพื่อพัฒนาความคิดของเด็ก
3. เพื่อพัฒนาความเชื่อมโยงระหว่างความคิดของตนเองกับวัตถุ

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถร่วมมือกับเพื่อนในการทำงานได้

การดำเนินการกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำอุปกรณ์การเล่นมาให้เด็กดูและให้เด็กทายว่า "จะให้ทำอะไร"

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับเด็กถึงวิธีการเล่น "หย่อนฉันทะกร้า" ว่าเด็กจะต้องจับเชือกคนละด้าน และพยายามทำให้ลูกบอลลงตะกร้าให้ได้

2.2 ครูขออาสาสมัครเด็ก 3 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนดู

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนาถึงความรู้สึกของอาสาสมัครทั้งหมดและถามเด็กว่า "ทำไมครั้งแรกจึงหย่อนลูกบอลไม่ลงตะกร้า" "ทำอย่างไรจึงสามารถให้ลูกบอลลงตะกร้าได้"

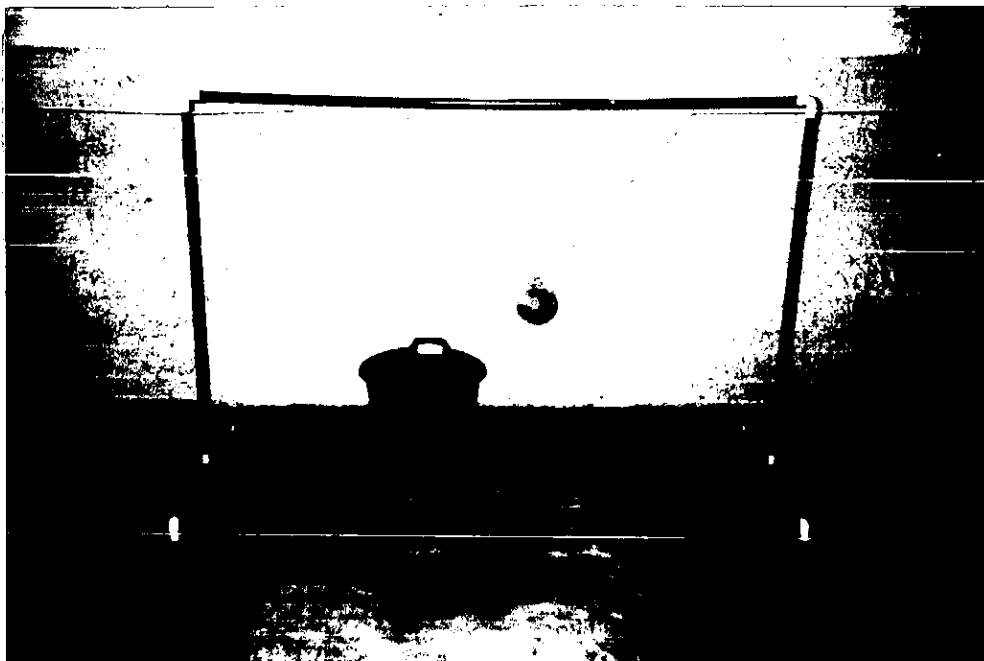
3.2 เด็ก ๆ และครู ร่วมกันสรุปว่า "การหย่อนลูกบอลให้ลงตะกร้าได้นั้น ทั้งสอง คนจะต้องรู้จักยอมซึ่งกันและกัน โดยรู้จักดึง เชือกและผ่อนเชือก"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการสนทนาและ เล่นของ เด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. ตะกร้า
2. เชือก
3. ลูกบอล



คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำอุปกรณ์ไปไว้ให้เด็กเล่นที่มุมธรรมชาติ
2. ครูควรแนะนำเด็กในขณะที่เด็กเล่นกิจกรรมด้วยคำถาม เช่น
"ถ้าทั้ง สองคนต่างดึง เชือกเข้าหาตัวลูกบอลจะลงได้ไหม" "แล้วจะทำอย่างไร"

ชื่อกิจกรรม

นกน้อยรู้สึกอย่างไร

ความคิดรวบยอด

คนเราจะมีความสุข ถ้าได้อยู่พร้อมหน้าพ่อแม่ลูก

เนื้อหา

ให้เด็กฟังนิทานเรื่อง "ลูกนกกลับบ้าน" และให้เด็กแสดงความรู้สึกจากเนื้อเรื่องในนิทาน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กบอกถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้รู้ถึงความรู้สึกของผู้อื่น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกความรู้สึกของตัวละครได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทานเรื่อง "ลูกนกกลับบ้าน" ให้เด็กฟังดังนี้
ยามเช้าหมอกขาว ๆ โรยตัวไปตามแมงไม้ ไก่ป่าขันมาแต่ไกล ปลุกให้
หนูกลบตื่นขึ้นมาแล้วเข้าไปในป่าช่วยพ่อหาฟืน "ตอนเช้า ๆ นี่หนาวจังนะพ่อ" พ่อจึง
ตอบว่า "พอเราออกแรงทำงานมันก็จะอุ่นขึ้นเองแหละลูก" ตกเย็นหนูกลบช่วยพ่อแบกฟืน
กลับบ้าน พอเดินผ่านต้นไม้ใหญ่หนูกลบเห็นรังนกตกอยู่ที่พื้นดิน ลูกนกร้องก๊วก๊วกจ๊วบ
หนูกลบจึงเก็บมันไปเลี้ยงที่บ้าน พอถึงบ้านลูกนกกลัวจนตัวสั่น หนูกลบคิดว่ามันหนาว
จึง เอาไปผิงไฟ ลูกนกตกใจร้องสั่น หนูกลบจึงพูดว่า "อ้อ...ไม่หนาวหรอกจ๊ะ
จันทันใจป่ะไหม" หนูกลบเป่าปี่จนจบเพลง นกก็ไม่หยุดร้อง หนูกลบจึงเอา

กลองมาตีให้ฟัง นกก็ยังไม่หยุดร้องอีก หนูแกลบอ่อนใจเพราะไม่รู้จะทำ
อย่างไร

2. ชั้นสอน

2.1 สันทนา กับ เด็กถึง เนื้อเรื่องในนิทาน และถามเด็กว่า "ถ้าเด็กเป็น
หนูแกลบ เด็กจะทำอย่างไร" "เด็ก ๆ คิดว่าลูกนกจะรู้สึกอย่างไร"

2.2 ถามเด็กว่า "รู้ไหมว่าหนูแกลบจะทำอย่างไร" และครูเล่านิทาน
ให้เด็กฟังต่อ

หนูแกลบจึงไปถามพ่อว่าควรจะทำอย่างไร พ่อจึงบอกให้หนูแกลบ
ดูกระรอก และพูดว่า "เห็นไหม กระรอกมันมีความสุข เพราะมันได้อยู่ใกล้พ่อแม่ แม่แท้
หนูเองก็มีความสุขเมื่ออยู่ใกล้พ่อแม่เหมือนกันมิใช่หรือ" หนูแกลบฟังแล้วไม่สบายใจ
อยากให้ลูกนกมีความสุขจึงพูดว่า "พ่อจ๋า ฟังนี้หนูจะพาคุณนกไปส่งคืนพ่อแม่แน่นอนนะ"
พ่อจึงพูดว่า "ดีแล้วละลูก" พ่อเข้เข้ามาหนูแกลบจึง เอาลูกนกไปคืนให้พ่อแม่

3. ชั้นสรุป

3.1 ครูถามเด็กว่า "ถ้าเด็กเป็นพ่อแม่ของลูกนก เด็กจะรู้สึกอย่างไร"
และ "ถ้าเด็ก ๆ เป็นลูกนก เด็กจะรู้สึกอย่างไร"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "ทุก ๆ คนจะมีความสุขถ้าได้
อยู่พร้อมหน้าพ่อแม่ลูก"

4. ชั้นประเมินผล

สังเกตจากการตอบคำถามของเด็ก

สื่อการเรียนรู้การสอน

นิทาน เรื่องลูกนกกลับบ้าน

คำแนะนำสำหรับครู

1. เมื่อเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรมานั่งสนทนาเรื่อง "ดูนกกลับบ้าน" ไปไว้ที่มุมหนังสือ
2. ครูอาจจะให้เด็กถ่ายภาพใบหน้าที่แสดงถึงความรู้สึกของตัวละครในขณะครูเล่านิทาน

ชื่อกิจกรรม

เชอมอก...ฉันทำ

ความคิดรวบยอด

คนอื่นอาจจะไม่เข้าใจในสิ่งที่ตนเองพูด

เนื้อหา

ให้เด็กคนหนึ่งออกมาสั่งให้เพื่อนทำตามแบบที่กำหนดให้

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม
2. เพื่อให้เด็กได้ตระหนักว่าคนอื่นอาจไม่เข้าใจในสิ่งที่ตนเองพูด
3. เพื่อฝึกพัฒนาการทางภาษา

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกให้เพื่อนทำในสิ่งที่ตนต้องการได้และสามารถทำตามที่เพื่อนบอกได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทานเรื่อง "คุณวงกลมและคุณสี่เหลี่ยม" ให้เด็กฟังดังนี้

"หนูตอยติวีก เป็นเด็กผู้หญิงตัวเล็กน่ารักคนหนึ่ง วันนี้เป็นวันหยุดเรียน จึงออกมาวิ่งเล่นที่สวนหลังบ้าน มองดูผีเสื้ออย่างเพลิดเพลิน ทันใดนั้นเองก็ได้ยินเสียง ถูกกัก ๆ ดังมาจากโพรงไม้ เธอหันไปดูไม่เห็นมีอะไร แต่ก็แน่ใจว่าเสียงนั้นต้องดังมาจากข้างในโพรงไม้ใหญ่แน่เลย ในไม่ช้าก็ปรากฏว่า มีตัวประหลาดออกมาสองตัว หนูตอยติวีกจึงรีบตะครุบตัวประหลาดนั้นไว้ทั้งสองตัว เจ้าตัวประหลาดนั้นร้องอย่าง ตกใจว่า "โอ๊ย ปล่อยฉันนะ" แต่หนูตอยติวีกไม่ยอมปล่อย เธอจึงพูดกับตัวประหลาด

ทั้งสองตัวว่า ถ้าเธอให้นั้นปล่อยเธอละก็ บอกฉันก่อนชื่อว่าเธอชื่ออะไรกัน เจ้าตัวประหลาด
จึงบอกว่า ฉันชื่อ "สี่เหลี่ยม" จะ และอีกตัวละจะ "วงกลม" จะ"

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับเด็กเกี่ยวกับ เนื้อ เรื่องในนิทาน

2.2 แจกกระดาษขาวให้เด็กทุกคนคนละ 1 แผ่น พร้อมทั้งกระดาษสี

รูป ☐ และ ☐

2.3 ให้เด็กส่งตัวแทนออกมาหนึ่งคน สั่งให้เพื่อน ๆ ตีกระดาษรูป ☐

และ ☐ บนกระดาษที่แจกให้ ให้เหมือนตัวอย่าง

3. ขั้นสรุป

3.1 ให้เด็กทุกคนแสดงผลงานของตนเอง และให้เด็กช่วยกันสังเกตดูว่า
ผลงานของแต่ละคนเหมือนกันหรือไม่ เพราะเหตุใด

3.2 เด็ก ๆ ช่วยกันสรุปถึงการสั่งงานให้ผู้อื่นทำนั้น ผู้อื่นอาจจะไม่เข้าใจ
ในสิ่งที่ตนเองพูดก็ได้ ฉะนั้นในการสั่งงานให้ผู้อื่นทำจะต้องบอกรายละเอียดของงานที่
จะทำให้ชัดเจน

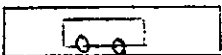
4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากผลงานของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. นิทานเรื่อง "คุณวงกลมและคุณสามเหลี่ยม"

2. กระดาษสีรูป ☐ 1 แผ่น ☐ 2 แผ่น

3. ตัวอย่างภาพ 

4. กระดาษขาว

คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูควรให้กำลังใจแก่เด็กที่ทำถูกต้องและเกือบถูกต้อง และเน้นความสำคัญของการฟัง
2. ครูอาจจะให้เด็กสั่งตามความต้องการของเด็กเองได้ โดยไม่ต้องมีภาพตัวอย่างให้
3. ครูอาจจะเปลี่ยนรูป ☐ ☐ เป็นรูปอื่นได้
4. ไม่ควรให้เด็กต่อภาพที่ยาก เพราะอาจทำให้การสื่อสารผิดพลาด และถูกเพื่อนต่อว่าหรือเด็กต่อภาพไม่ถูก ซึ่งจะทำให้เกิดผลทางลบ

ชื่อกิจกรรม

กลองชวนคิด

ความถี่รวมยอด

คนเราอาจจะมองเห็นสิ่งต่าง ๆ เหมือนกันได้

เนื้อหา

ให้เด็กมองภาพคนละด้าน โดยมีทั้ง สองด้านเป็นภาพเหมือนกัน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักยอมรับฟังผู้อื่น
2. เพื่อฝึกการสังเกต

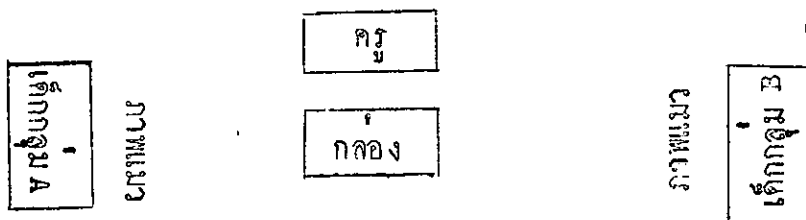
จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถบอกได้ว่า เพื่อนที่อยู่ด้านตรงกันข้ามกับตนมองเห็นอะไร
2. เด็กสามารถบอกลักษณะของภาพที่ตนมองเห็นให้ผู้อื่นฟังได้

การดำเนินการกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 แบ่ง เด็กออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้เด็กนั่งในลักษณะดังนี้



1.2 นำกล่องที่มีภาพเหมือนกัน 2 ภาพ และคลุมด้วยผ้ามาให้เด็กดู โดยหันด้านหลังที่มีภาพไปหาเด็ก

2. ขั้นสอน

2.1 ให้เด็กเปิดผ้าคลุมออก

2.2 สนทนากับ เด็กแต่ละกลุ่มว่า "มอง เห็นภาพอะไร" "มีลักษณะอย่างไร"

2.3 ถามเด็กว่า "ทำไมสองกลุ่มเห็นเหมือนกัน" "คิดว่าอีกกลุ่มหนึ่ง จะเห็นเหมือนเราหรือไม่"

2.4 ให้เด็กแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาดูและ เค้าให้เพื่อนในกลุ่มฟัง

3. ขั้นสรุป

3.1 ให้เด็กออกมาหมุนกล่องอีกด้านหนึ่งให้เพื่อนดู และสนทนากับเด็ก ถึงลักษณะที่มอง เห็น

3.2 เด็ก ๆ และครู ร่วมกันสรุปว่า "ในบางครั้งสิ่งของสิ่ง เดียวกัน เราอาจจะมอง เห็นเหมือนกันได้ เพราะบัง เอิญทั้ง 2 ด้าน เหมือนกัน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการร่วมกิจกรรมของ เด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. กล่องกระดาษ

2. ภาพแนวที่เหมือนกัน 2 ภาพ

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจาก เสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควร จะนำสื่อที่ติดภาพต่าง ๆ กันไปไว้ที่ มุมเกมการศึกษา

2. แนะนำให้เด็กเล่นทายกันในยามว่าง

3. ชวน เด็กทำกล่องภาพขนาดเล็กสำหรับทาย เล่นกัน

ชื่อกิจกรรม

บอกหน่อย ไคะใหม่

ความคิดรวบยอด

คนเราอาจจะมีความรู้สึกนึกคิดและ เหตุผลที่แตกต่างกัน

เนื้อหา

ให้เด็กบอกถึงสิ่งที่ตน ชอบมากที่สุด พร้อมทั้งบอก เหตุผล

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กรู้จักตนเอง และผู้อื่นมากขึ้น
2. เพื่อให้เด็กรู้จักการยอมรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อให้ได้รู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น
4. เพื่อให้ครูได้ส่งเสริมและสนอง ความต้องการของเด็ก

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกได้ว่า สิ่งใดที่เด็กชอบมากที่สุด พร้อมทั้งบอกเหตุผล

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทานเรื่อง "ลูกแมวกับก้อนเมฆ" ให้เด็กฟังดังนี้

เวลายามบ่าย บริเวณใต้ร่มไม้กลางทุ่งกว้าง ลูกแมวเหมียวกำลังนั่งเหม่อมองว้าวทางยาวแสนสวย โคมสายสีลมอยู่กลางท้องฟ้าอย่างเพลิดเพลิด ไม่นานลูกแมวเหมียวก็แลเห็นเมฆน้อยลอยคววความสนุกสนาน มันจึงทำการโหนสายป่านขึ้นไปหาใบที่สูงสุดลูกแมวเหมียวก็ปีนขึ้นไปนั่งอยู่บนตัวว้าวแสนสวยโคมไปเฉื่อยมาอย่างช้าเริ่ง ทันใดนั้นไปพบก้อนเมฆจึงชวนก้อนเมฆเล่นอยู่คววกันเป็นเวลานาน ในที่สุดก้อนเมฆก็ลากลับ แต่

ลูกแมวเหมียวก็ยังคงนั่งเล่นอยู่บนตัวว่าอย่างสนุกสนานจนมีคำพอลกลับมาถึงบ้าน
ลูกแมวเหมียวจึงโชนคุณแม่คว่าทำไมจึงกลับบ้านมีค

2. ขั้นตอน

2.1 สนทนากับเด็กเกี่ยวกับนิทานเรื่อง "ลูกแมวกับก้อนเมฆ"

2.2 แบ่งเด็กออกเป็นสองกลุ่ม สมมุติให้เป็นลูกแมวและก้อนเมฆและ
ให้เด็กแสดงท่าทางตามเนื้อเรื่องที่เล่า

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กว่า "เด็ก ๆ คิดว่าลูกแมวชอบทำอะไรมากที่สุด"
พร้อมทั้งถามเหตุผล

3.2 สนทนากับเด็ก ๆ ถึงสิ่งที่เด็กชอบมากที่สุดพร้อมทั้งถามเหตุผล

3.3 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "ณ เรามีความรู้สึก ความต้องการ
ที่แตกต่างกันออกไป"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการสนทนากับเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

นิทานเรื่อง "ลูกแมวกับก้อนเมฆ"

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรจะนำหนังสือนิทานเรื่อง "ลูกแมว
กับก้อนเมฆ" ไปไว้ที่มุมหนังสือ

2. ครูควรให้เด็กตอบคำถามและได้แสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง

3. ครูควรยอมรับในความคิดของเด็กแต่ละคน

4. หากครูมีเวลาว่างอาจจะนั่งสนทนากับเด็กถึงความรู้สึกต่าง ๆ เช่น
เวลาที่เด็กโกรธมากที่สุด หรือสิ่งที่เด็กอยากได้มากที่สุด เป็นต้น พร้อมทั้งถามเหตุผล
ต่อสิ่งนั้น ๆ ด้วย

ชื่อกิจกรรม

ชนเสือโหล่ม

ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้ที่จะปรับ เปลี่ยน วัตถุทำให้การทำงานบรรลุจุดหมาย

เนื้อหา

ให้เด็กหาวิธีการโยนลูกบอลชน เสือซึ่งบรรจุทรายไว้โหล่ม

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกกล้ามเนื้อมือกับสายตา
2. เพื่อพัฒนาความคิดในการปรับวัตถุ
3. เพื่อฝึกการรอคอย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถค้นหาปัญหาในการทำงานไม่สำเร็จได้
2. เด็กสามารถหาวิธีการทำงานให้สำเร็จ

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำขวดซึ่งมีรูปหน้าเป็นเสือ และลูกบอลมาให้เด็กดู พร้อมทั้งให้เด็กทายว่าจะนำมาทำอะไร

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับเด็กเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม "ชนเสือโหล่ม" ว่า
เด็กจะต้องใช้ลูกบอลโยน เพื่อพยายามทำให้เสือล้มได้

2.2 ให้เด็กผัดกันโยนลูกบอลชนเสือโหล่ม

2.3 สนทนากับเด็กถึงสาเหตุของการที่เสื้อไม่ยอมล้ม

2.4 ให้เด็กคิดหาวิธีการที่จะทำให้เสื้อล้ม (เพทรายออก) และให้เด็กลองโยนลูกบอลให้เสื้อล้ม

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนาถึงความรู้สึกของ เด็กในขณะที่ทำให้เสื้อล้มไม่ได้

3.2 สนทนากับเด็กว่า "ทำไมเสื้อตัวนี้จึงไม่ล้ม" "จะทำอย่างไรกับเสื้อตัวนี้"

3.3 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "เสื้อตัวนี้ไม่ยอมล้มเพราะขรจุทรายมากเกินไป การที่เพทรายออกให้มีทรายปริมาณใกล้เคียงกับตัวอื่นจะทำให้เสื้อล้มได้"

4. ขั้นประเมินผล

4.1 สังเกตจากการสนทนาและเข้าร่วมกิจกรรมของ เด็ก

4.2 สังเกตจากการคิดหาวิธีการแก้ปัญหา

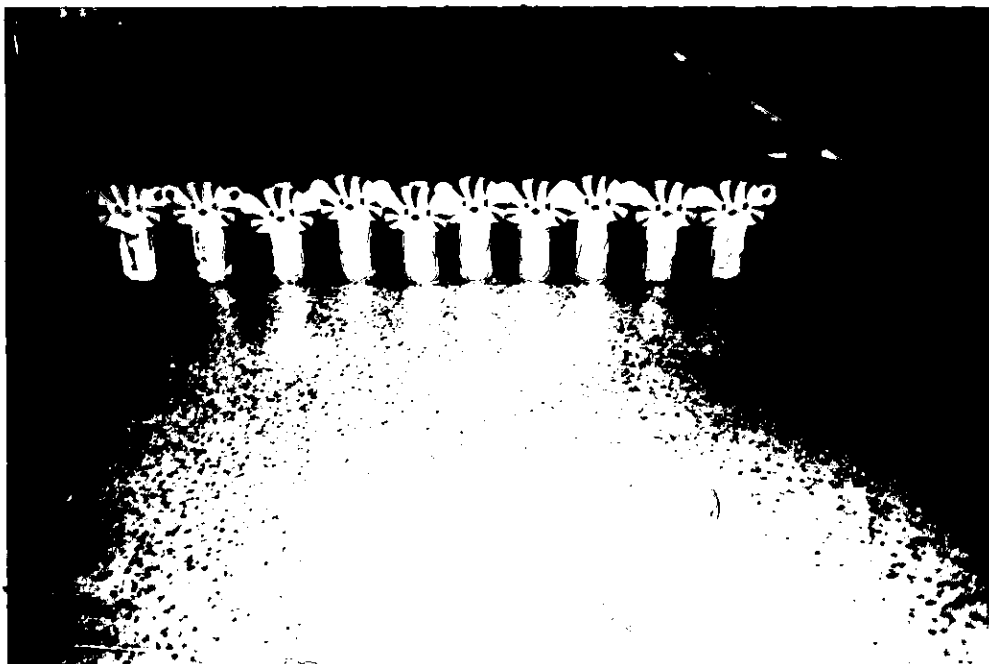
สื่อการเรียนการสอน

1. ขวดบรรจุทราย 1๐ ใบ ซึ่งมีทรายปริมาณมากอยู่ 1 ใบ

2. ลูกบอล

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้วครูควรนำโทรศัพท์จำลองไปวางไว้ที่มุมบ้าน
2. ครูควรแนะนำวิธีการ เล่นอย่างน่าสนใจ เพื่อให้เด็ก เกิดความสนใจและ
อยากทดลองเล่น
3. ครูอาจสมมติให้เด็ก เล่นแสดงบทบาทต่าง ๆ ตามความสนใจของเด็ก



คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูควรหาภาชนะมาไว้ให้เด็กเททรายออก
2. ครูนำอุปกรณ์ชุดนี้ไปไว้ที่มุมธรรมชาติ
3. ครูควรแนะนำให้เด็กเล่นในยามว่างและให้เด็กลอง เอาทรายใส่เพิ่ม หรือ เททรายออกในปริมาณที่พอเหมาะ
4. ครูอาจนำวัสดุอื่น ๆ มาใส่แทนทรายได้
5. เด็กบางคนอาจเททรายออกหมดขวด ครูไม่ควรห้าม ทั้งนี้เพราะเด็กยังพัฒนาด้านความคิดเกี่ยวกับการกะปริมาณได้ไม่ดีพอ ซึ่งต่อไปจะค่อย ๆ ดีขึ้น

ชื่อกิจกรรม

หนูชอบใคร

ความคิดรวบยอด

การจะเลียนแบบกิริยาท่าทางของผู้ใดได้ดีจะต้องพยายามเข้าใจในความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น

เนื้อหา

ให้เลียนแบบท่าทางของบุคคลดังต่อไปนี้ คนร้องไห้ คนหัวเราะ คนแก่ คนกำลังอาบน้ำ คนปวดศีรษะ คนกำลังรับประทานอาหาร

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการเลียนแบบท่าทางของผู้อื่น
2. เพื่อให้เด็กรับรู้ถึงความรู้สึกของผู้อื่นและเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น
3. เพื่อให้เด็กได้กระทำกิจกรรมร่วมกัน

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถเลียนแบบท่าทางของบุคคลอื่นและบอกได้ว่าเขารู้สึกอย่างไร

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำบัตรภาพบุคคลที่แสดงกิริยาต่าง ๆ กันมาให้เด็กดู พร้อมทั้งสนทนากับเด็กถึงความรู้สึกและท่าทางของบุคคลในภาพนั้น

2. ขั้นสอน

2.1 ขออาสาสมัครเด็กออกมาเลียนแบบท่าทางของบุคคลต่าง ๆ โดยให้เด็กดูภาพและให้เพื่อน ๆ ทายกัน

2.2 ให้เด็กทำท่าต่าง ๆ โดยให้เด็กคิดขึ้นเองและให้เพื่อนทายกัน

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กและถามเด็กว่า "เด็กอยาก เป็นใคร" "ทำไมจึงอยากเป็นคนนั้น" "เด็ก ๆ ไม่อยากเป็นใคร" และ "ทำไมจึงไม่อยากเป็นคนนั้น"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "การจะเลียนแบบกิริยาท่าทางของผู้อื่นได้จะต้องพยายามเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการรวมกิจกรรมของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

บัตรภาพคนร้องไห้ คนหัวเราะ คนแก่ คนกำลังอาบน้ำ คนปวดศีรษะ คนกำลังรับประทานอาหาร

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำบัตรภาพของบุคคลต่าง ๆ ไปไว้ในมุมเกมการศึกษา
2. ครูควรแนะนำให้เด็กเล่นแสดงบทบาทกิริยาท่าทางของผู้อื่น
3. แนะนำให้เด็กเล่นบทบาทที่สมมุติกันในยามว่าง
4. อาจแนะนำให้เด็กเล่นทายบทบาทกัน

ชื่อกิจกรรม

ฟังซิ๊ะ

ความกิจกรรม

การทำงานให้สำเร็จจะต้องอาศัยความร่วมมือและยอมรับฟังกัน

เนื้อหา

ให้เด็กนำลูกบิดมาเรียงต่อกันและตั้งชื่อของภาพนั้น

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกการฟังและการแยกประเภทของสิ่งของ
3. เพื่อฝึกให้เด็กคิดและทำงานร่วมกัน
4. เพื่อฝึกการยอมรับฟังผู้อื่น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 นำกล่องใส่ลูกบิดสีต่าง ๆ มาเข้าให้เด็กฟังและให้เด็กทายว่าเป็นเสียงอะไร พร้อมทั้งถามเหตุผล

1.2 ให้เด็กออกมาเปิดกล่องใส่ลูกบิด

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนาถึงลักษณะและสีของลูกบิด

2.2 ให้เด็กออกมาหยิบลูกบิดตามคำสั่งขอ

ลูกบิดใดถูกต้องให้เด็กเก็บลูกบิดนั้นไว้

2.3 ให้เด็กนั่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ

คนละ 3 ลูก

2.4 สนทนากับ เด็กและให้เด็กช่วยกันคิดว่า จะ เอาลูกปัดมา เรียงต่อ เป็นรูปอะไรได้บ้าง แล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันนำลูกปัดมาต่อ เป็นภาพและตั้งชื่อของ ภาพนั้น

3. ขั้นสรุป

3.1 ให้เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันบอกวิธีการทำงานว่าทำอย่างไร งานจึง จะสำเร็จลงได้

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "การทำงานให้สำเร็จได้นั้น จะต้องอาศัยความร่วมมือและการยอมรับฟังกัน

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการร่วมมือและช่วยเหลือกัน

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกปัดที่มีสีต่าง ๆ กัน
2. กล่องใส่ลูกปัด

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จแล้ว ครูควรนำลูกปัดไปเก็บไว้ในมุมเกมการศึกษา
2. แนะนำให้เด็กเล่นในยามว่าง

ชื่อกิจกรรม

ลองมองซิ

ความคิดรวบยอด

คนเราอาจมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกันเพราะมองเห็นคนละด้าน

เนื้อหา

ให้เด็กมองบ้านจำลองทุก ๆ ด้าน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการสังเกต
2. เพื่อฝึกการยอมรับฟังผู้อื่น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกได้ว่า เพื่อนที่อยู่ในตำแหน่งอื่นมองเห็นอะไร

การดำเนินกิจกรรม

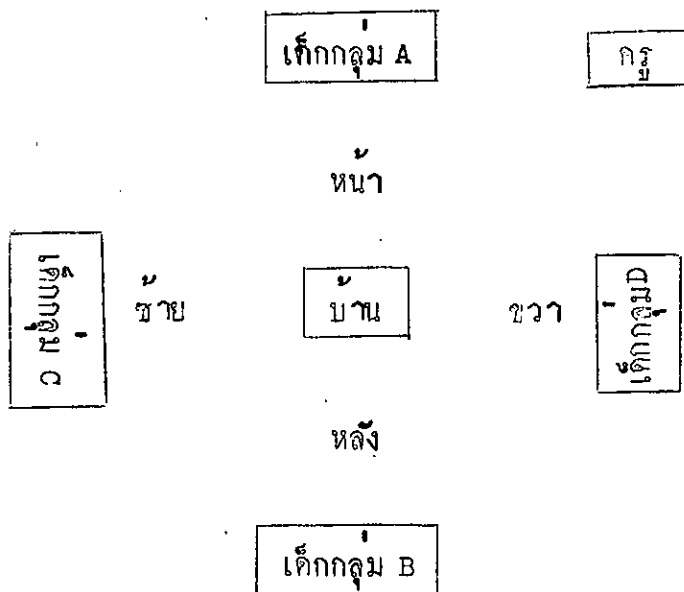
1. ขั้นนำ

สนทนากับเด็ก เกี่ยวกับเรื่องบ้านของเด็ก

2. ขั้นสอน

2.1 นำบ้านจำลองมาให้เด็กดูทุก ๆ ด้าน

2.2 แบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม โดยให้นั่งในลักษณะดังนี้



2.3 ถามเด็กแต่ละกลุ่มว่ามองเห็นบ้านลักษณะอย่างไร

2.4 ถามเด็กกลุ่ม A ว่าคิดว่าเพื่อนกลุ่ม B C D จะเห็นบ้านอย่างไร

2.5 ถามเด็กกลุ่ม B ว่าคิดว่าเพื่อนกลุ่ม A C D จะเห็นบ้านอย่างไร

2.6 ถามเด็กกลุ่ม C ว่าคิดว่าเพื่อนกลุ่ม A B D จะเห็นบ้านอย่างไร

2.7 ถามเด็กกลุ่ม D ว่าคิดว่าเพื่อนกลุ่ม A B C จะเห็นบ้านอย่างไร

โดยให้เด็กสนทนาโต้ตอบกันเองว่าใช่หรือไม่ และให้เด็กแต่ละกลุ่ม

เปลี่ยนที่นั่งกันจนครบทุกด้าน

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กว่า "ทำไม 2 กลุ่ม จึงมองเห็นไม่เหมือนกัน"

"ทำอย่างไรจึงจะมองเห็นเหมือนเพื่อน"

3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "การที่แต่ละกลุ่มมองเห็นบ้านจำลองไม่เหมือนกันเพราะมองเห็นคนละด้าน ถ้าต้องการมองเห็นเหมือนเพื่อนจะต้องเดินไปดูทางเดียวกับเพื่อน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการร่วมกิจกรรมและการตอบคำถามของเด็ก

สื่อการเรียนการสอนบ้านจำลองคำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำบ้านจำลองไปไว้ที่มุมบ้าน
2. แนะนำให้เด็กไปสังเกตบ้านของตนเองในแต่ละค้ำน

ชื่อกิจกรรม

ทายซิ...ลูกหมี่รู้สึกอย่างไร

ความคิดรวบยอด

การกลั่นแกล้งผู้อื่นจะทำให้ผู้อื่นไม่ชอบ

เนื้อหา

ให้เด็กสมมุติตนเองว่าเป็นลูกหมี่และถามเด็กว่าเด็กจะรู้สึกอย่างไร

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกให้เด็กรับรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น
2. เพื่อฝึกให้เด็กได้สวมบทบาทของผู้อื่น
3. เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดีให้กับเด็ก

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกถึงวิธีการที่จะทำให้อื่นรักได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทานเรื่อง "ลูกหมี่ไม่มีเพื่อน" ดังนี้

ลูกหมี่มีเงินทองและที่ดินมากมาย แต่นิสัยของลูกหมี่ไม่ค่อยชอบเอาเปรียบเพื่อน ๆ แม้แต่สิ่งของที่ลูกหมี่รักมาก ลูกหมี่ก็ใช้งานหนักและเอาเปรียบอยู่เสมอ วันหนึ่งมาสายพาลิงขาวมาหาลูกหมี่และถามลูกหมี่ว่า "นายต้องการคนงานเพิ่มใช่ไหม" ลูกหมี่ตอบว่า "ใช่จะ เราต้องการคนงานมาช่วยอยู่พอดี" และลูกหมี่ก็ตกลงรับลิงขาวเอาไว้ทำงานด้วย วันหนึ่งลูกหมี่แอบไปพูดกับลิงขาวว่าให้ลิงค่าด้วย แต่พอกลับหลังลิงขาว ลูกหมี่ก็แอบไปพูดให้ลิงค่าคอยจับผิดลิงขาว เพราะลูกหมี่ต้องการให้ลิงค่าและลิงขาว

ไม่ชอบกัน คนจะได้รับผลประโยชน์เต็มที่ ต่อมาลูกหนีไ้จ้างกระรอกมาเก็บผลไม้ในสวน แต่ผลไม้ในสวนมีมาก กระรอกเก็บไม่ทันจึงไปชวนเพื่อนรักคือกระแตและกระต่ายมาช่วยงานด้วย ลูกหนีจึงคิดว่าเราจะต้องเสียค่าจ้างเพิ่มขึ้น จึงวางแผนให้กระรอก กระแต กระต่ายทั้งสามไปตอนจะได้ไม่ต้องเสียค่าจ้างเพิ่ม ลูกหนีคิดดังนั้นจึงเรียกกระรอก กระแต และกระต่ายมาพบและสั่งให้ "กระต่ายเก็บผลไม้บนต้นไม้สูง ๆ กระแตเก็บผลไม้ ส่วนกระรอกให้คอยเก็บผลไม้หล่นใต้ต้น" กระต่ายเป็นต้นไม้ไม่เก่ง กระแตจึงรีบอาสาช่วย แต่กระรอกไม่มียานพาหนะ จึงชวนทำงานกับลูกหนีไม่นานก็เข้าใจการทำงานของลูกหนีก็ ก็จะลาออกแต่ทำงานอื่นไม่ได้และเกรงใจมาลาายที่พามาฝากงานกับลูกหนี วันหนึ่งกระรอกพบกับลิงขาว จึงเล่าเรื่องให้ฟังว่า "ฉันไม่มียานพาหนะเลย เจ้ากระแตกับกระต่ายแย่งทำหมด" ลิงขาวจึงปลอบว่า "ฉันจะลองไปพูดกับเพื่อน ๆ ของเธอเอง" ลิงขาวจึงไปหากระแตและกระต่าย และบอกว่ากระแตกับกระต่ายว่า "เธอทั้งสองทำไมไม่ถูกันนะ" กระแตกับกระต่ายจึงบอกว่า "ลูกหนีเขาจะไม่จ้างกระรอกแล้ว" ลิงขาวได้ทำความเข้าใจกับลิงคำและคอยดูการกระทำของลูกหนีตลอดเวลา ลิงคำจึงพูดกับลิงขาวว่า ลูกหนีเล่นคอยให้พวกเราโกรธกัน ในที่สุดลิงคำ ลิงขาว กระรอก กระแต และกระต่าย ต่างพร้อมใจกันลาออกไปอยู่กับมาลาาย

2. ขั้นสอน

สนทนากับเด็กเกี่ยวกับนิทานเรื่อง "ลูกหนีไม่มีเพื่อน" และขออาสาสมัครออกมาแสดงบทบาทตามเนื้อเรื่องในนิทาน

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กว่า "หากเด็กเป็นลูกหนีที่ไม่มีใครอยากทำงานด้วย เด็กจะรู้สึกอย่างไร" และให้เด็กช่วยกันบอกว่า "ทำอย่างไรจึงจะทำให้ผู้อื่นรัก"

3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "การรังแกเพื่อน ทำให้เพื่อนไม่รักและไม่มีใครอยากเล่นหรือทำงานด้วย"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการตอบคำถามของ เด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. นิทานเรื่อง "ลูกหมีไม่มีเพื่อน"
2. ที่สวมหัวรูป สิงคำ สิงขาว กระรอก กระแต กระต่าย

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรจะนำหนังสือนิทาน เรื่อง "ลูกหมีไม่มีเพื่อน" ไปเก็บไว้ที่มุมหนังสือ
2. ครูควรแนะนำให้เด็กใช้ที่สวมหัว เวลาดำเนินบทบาทสมมุติในยามว่าง

ชื่อกิจกรรม

แปรงประหลาด

ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับสิ่งของต่าง ๆ จะช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหา

เนื้อหา

ให้เด็กคิดหาวิธีการใช้แปรงประหลาด

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กปรับกิจกรรมเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับแปรงที่ผิดรูปไปจากเดิม
2. เพื่อให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
4. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถปรับตัวในการทำกิจกรรมได้

การดำเนินการกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำแปรงที่มีลักษณะต่าง ๆ กันมาให้เด็กดู พร้อมทั้งสนทนากับเด็กและให้เด็กช่วยกันทายว่าจะนำแปรงนี้มาทำอะไร

2. ขั้นสอน

2.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน แจกแปรงประหลาดให้

2.2 ให้เด็กลองช่วยกันคิดว่าจะใช้แปรงประหลาดในลักษณะใด และ

ส่งตัวแทนออกมาแสดงท่าทางให้เพื่อนดูหน้าชั้น

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กว่า "เด็ก ๆ เคยเห็นแปรงลักษณะนี้หรือไม่"
 "แปรงนี้มีลักษณะเหมือนและแตกต่างจากแปรงธรรมดาอย่างไร" "เล่นแปรงประหลาด
 แล้วรู้สึกอย่างไร" "เด็ก ๆ มีวิธีการอย่างไรในการใช้แปรงประหลาด" และ "ทำไม
 ต้องใช้แปรงในลักษณะนั้น"

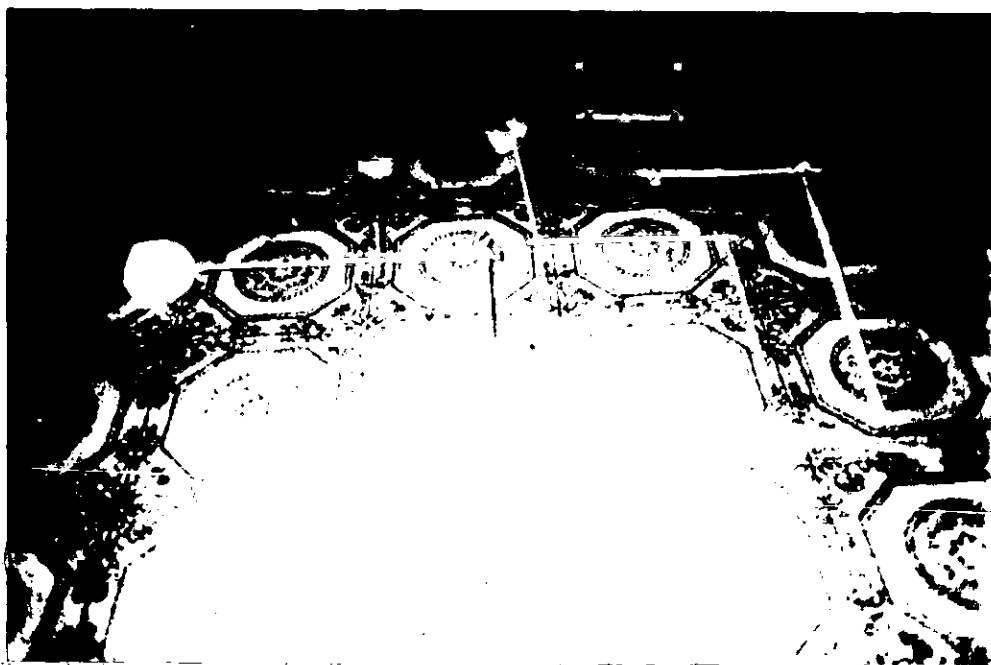
3.2 เด็ก ๆ ช่วยกันสรุปถึงวิธีการใช้แปรงประหลาดว่าจะต้องรู้จัก
 ปรับตัวหรือการกระทำต่าง ๆ ให้เข้ากับลักษณะของแปรง

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

แปรงในลักษณะต่าง ๆ กัน



คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำแปรงประหลาดไปไว้ที่บ้าน
2. ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กเล่นแปรงประหลาดบ่อย ๆ เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับลักษณะของแปรงในแบบต่าง ๆ
3. เมื่อเด็กเคยชินในการใช้แปรงประหลาดแล้ว ครูอาจให้เด็กทดลองใช้แปรงประหลาดกับสีน้ำ

ชื่อกิจกรรม

ทำตามฉันซิ

ความคิดรวบยอด

การเล่นเลียนแบบสีหน้าท่าทางของผู้อื่น จะช่วยให้เด็กเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น

เนื้อหา

ให้เด็กแสดงสีหน้าท่าทางที่บอกถึงความรู้สึกต่าง ๆ ตามความคิดและจินตนาการของ เด็กเอง โดยแสดงให้ผู้อื่นรับรู้และเลียนแบบสีหน้าท่าทาง

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กจินตนาการถึงความรู้สึกต่าง ๆ
2. เพื่อให้เด็กได้รับรู้ถึงสีหน้าท่าทางและอารมณ์ของผู้อื่น
3. เพื่อให้เด็กได้เล่นเลียนแบบความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้อื่น

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถแสดงสีหน้าท่าทางที่บอกถึงความรู้สึกต่าง ๆ ได้
2. เด็กสามารถ เลียนแบบท่าทางของผู้อื่นได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำภาพสีหน้าท่าทางที่บอกถึงอารมณ์จิตใจ เสียใจ โกรธ และตกใจ พร้อมทั้ง สนทนาเกี่ยวกับอารมณ์ต่าง ๆ ของ คน

2. ขั้นตอน

- 2.1 ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม ทบมือพร้อมกัน
- 2.2 ให้เด็กทุกคนทบมือพร้อมกัน 3 ครั้ง และให้เด็กคนแรกแสดง
สีหน้าใคร่ได้ให้เพื่อนคนที่สองดู คนที่สองทบมือ 3 ครั้ง พร้อมทั้งแสดงความรู้สึก
ตามสีหน้าของคนแรก ให้เพื่อนคนที่หนึ่งอยู่ต่อไปดู ทำไปเรื่อย ๆ จนรอบวง
- 2.3 ให้เด็กทุกคนทบมือ 3 ครั้ง และให้เด็กคนแรก แสดงสีหน้า
ของตนให้เพื่อนคนที่สองดู คนที่สองทบมือ 3 ครั้ง แสดงสีหน้าของเพื่อนคนแรก และ
ทำสีหน้าของตนเองให้เพื่อนคนที่สามดู ทำเช่นนี้จนรอบวง

3. ขั้นสรุป

- 3.1 สนทนากับเด็กเกี่ยวกับการแสดงสีหน้าท่าทางต่าง ๆ ของเพื่อน
ว่าเพื่อนแสดงสีหน้าอย่างไรให้ดู ชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 3.2 เด็ก ๆ และครู ร่วมกันสรุปว่า "คนเราอาจมีความรู้สึกต่าง ๆ
ซึ่งอาจสังเกตได้จากสีหน้าท่าทางของเขา"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการร่วมกิจกรรมและการสนทนาของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

รูปภาพที่แสดงความรู้สึกดีใจ เสียใจ โกรธและตกใจ

คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูอาจจะร่วมเล่นกับเด็กได้ โดยอาจจะเป็นคนเริ่มต้น เป็นคนแรก
และให้เด็กทำตามเพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกที่สนุกสนานและกล้าแสดงออก
2. ครูควรแนะนำให้เด็กเล่นกันในยามว่าง ซึ่งอาจจะเล่นเป็นคู่ เพื่อให้
เด็กทราบถึงอารมณ์ต่าง ๆ ของเพื่อน และชวนให้เด็กสนใจในสีหน้าท่าทางของผู้อื่น

ชื่อกิจกรรม

ผลัดกันนำ

ความคิดรวบยอด

ในการสั่งงานให้ผู้อื่นทำ การสื่อความหมายที่ถูกต้อง เป็นสิ่งสำคัญ

เนื้อหา

ให้เด็ก 2 คนนั่งหันหน้าเข้าหากันและให้คนหนึ่งสั่งงาน ให้อีกคนหนึ่งทำ โดยมองไม่เห็นกัน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตาม
2. เพื่อพัฒนาภาษาในการสื่อสารกับผู้อื่น
3. เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และตระหนักว่าคนอื่นอาจไม่รู้ในสิ่งที่ตนเองพูด

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถบอกให้ผู้อื่นทำตามความต้องการของตนเองได้
2. เด็กสามารถปฏิบัติตามคำสั่งของผู้อื่นได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ
นำหุ่นตุ๊กตากระดุมมาทักทายพร้อมทั้งสนทนากับเด็ก ๆ ว่า "วันนี้จะมีอะไรสนุก ๆ มาให้เล่นกัน"
2. ขั้นสอน
 - 2.1 ให้เด็กนั่งจับคู่กันหันหลังเข้าหากัน

2.2 แจกลูกปัดพร้อมทั้ง เชื่อก ร้อยลูกปัดให้กับ เด็กทุกคนและให้เด็ก ทกลงกันว่า ใครจะเป็นผู้ออกคำสั่งให้เพื่อนปฏิบัติตาม โดยให้เด็กท้าวว่า "ผู้ที่เป็ นผู้ออกคำสั่ง จะต้อง ร้อยลูกปัดตามคำสั่งของตนเองไปด้วย"

2.3 ให้เด็กปฏิบัติ

3. ขั้นสรุป

3.1 นำผลงานของเด็กแต่ละกลุ่มมาเปรียบเทียบกัน และให้เด็กช่วยกัน คว้าผลงานของ คุณเองนั้นเหมือนกันหรือไม่ และสนทนากับเด็กว่า "ทำไมจึง ร้อยได้ เหมือนกัน" "ทำไมจึง ร้อยได้ไม่เหมือนกัน"

3.2 เด็ก ๆ และครูรวมกันสรุปว่า "ผู้นำจะต้องสื่อความหมาย อย่างถูกต้อง ผู้ตามจึงจะปฏิบัติได้ตรงตามความต้องการของผู้นำ หากผู้นำสื่อความหมาย ได้ไม่ตรงกับความต้องการของตนเอง ผู้ตามก็ไม่สามารถปฏิบัติตามได้ งานนั้นจะไม่บรรลุ เป้าหมาย ผู้ตามก็จะต้องฟัง คำสั่งของผู้นำอย่างคิ่เช่นกัน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการสนทนาและผลงานของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกปัด
2. เชือก
3. หุ่นจิ้งจกกระดาษ

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำลูกปัดและเชือกไปไว้ที่มุมเกม การศึกษา
2. แนะนำให้เด็กเล่นกันในวันว่าง
3. อาจ เปลี่ยนลูกปัดเป็นวัสดุอื่น ๆ ที่หาได้ในท้องถิ่น

ชื่อกิจกรรม

น้องมองอะไร

ความคิดรวบยอด

คนเรามีการมองที่แตกต่างกัน

เนื้อหา

ให้เด็กสมมุติตนเองเป็นตุ๊กตาที่มองสิ่งต่าง ๆ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจในความคิดของบุคคลอื่น
2. เพื่อพัฒนาความคิดของเด็ก

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถบอกได้ว่าคนอื่นมีความคิดที่แตกต่างไปจากตน

การดำเนินการกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำกะบะทรายซึ่งมีตุ๊กตาฝังอยู่มาให้เด็กดู พร้อมทั้งสนทนากับเด็กและให้เด็กทายกันว่า "มีอะไรอยู่ในทราย"

2. ขั้นสอน

2.1 ขออาสาสมัคร 2 - 3 คน มาช่วยกันขุดทรายพอเห็นตุ๊กตานิดหน่อยให้เด็กช่วยกันทายว่า "เป็นอะไร"

2.2 ให้เด็กช่วยกันเฉลยโดยช่วยกันขุดทรายออกจากตัวตุ๊กตาและยกตุ๊กตานั่งถามเด็กว่า "หากตุ๊กตามีชีวิตเด็ก ๆ คิดว่าตุ๊กตาจะมองเห็นอะไร"

3. ขั้นสรุป

3.1 ให้เด็กทดลองนั่งหันหน้าไปทางเดียวกับตุ๊กตาและสนทนากับเด็กว่า "เด็กมองเห็นอะไร" คิดว่ามองเห็นเหมือนตุ๊กตาหรือไม่ "ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น"

3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "การที่จะทราบว่าผู้อื่นมองเห็นอะไรนั้น เราจะต้องนำตนเองไปแทนบุคคลนั้น เราจึงจะทราบว่าผู้อื่นมองเห็นอะไร"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการสนทนาโต้ตอบของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. ตุ๊กตา
2. กระดาษทราย

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรจะนำกระดาษทรายไปไว้ที่มุมธรรมชาติ
2. ครูจะต้องกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็นว่ามีอะไรอยู่ในทราย ถ้าเด็กขุดทรายจนเห็นส่วนใดส่วนหนึ่งของตุ๊กตาแล้วให้เด็กลองทายดูว่าเป็นอะไรอยู่ส่วนใดของตุ๊กตา
3. ครูอาจจะลองเอาทรายกลบตัวตุ๊กตาหรือลองให้ทุกตานั้นในทิศทางที่ต่าง ๆ กันดูบ้าง และถามเด็กว่าตุ๊กตามองเห็นอะไร
4. อาจให้เด็กนำภาพสัตว์ต่าง ๆ มาฝังไว้ในทรายและให้เด็กทายกัน

ชื่อกิจกรรม

ลองทายซิ...ฉันคือใคร

ความคิดรวบยอด

การมองสิ่งต่าง ๆ ต้องมองให้ชัดเจนและครบถ้วน

เนื้อหา

ให้เด็กทายภาพสุนัข วัว ช้าง เสือ หมู ม้า และกระต่าย ซึ่งปิดส่วนต่าง ๆ ไว้และให้เด็กลองทายภาพ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกความคิดและการโยงความคิดสู่ประสบการณ์เดิม
2. เพื่อฝึกให้เด็กยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อฝึกให้เด็กยอมรับความจริงที่เกิดขึ้น
4. เพื่อให้เด็กเห็นความสำคัญของการมอง

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถบอกเหตุผลของภาพต่าง ๆ ได้
2. เด็กสามารถบอกถึงความสำคัญของการมองได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

ทายปัญหา "สัตว์อะไรเอ๋ยมีสี่ขา" พร้อมทั้งสนทนากับเด็กถึงสัตว์ต่าง ๆ

2. ขั้นสอน

2.1 นำภาพสุนัข ซึ่งปิดส่วนหัวไว้มาให้เด็กดูและให้เด็กลองทายดูว่าเป็นภาพอะไร พร้อมทั้งสนทนากับเด็กและให้เด็กบอกเหตุผลว่า ทำไมจึงว่าเป็นภาพนั้น

2.2 เฉลยภาพให้เด็กดู

2.3 นำภาพวัว ข้าง เลื้อ หมู ม้า และกระท่าย ซึ่งปิด ส่วนต่าง ๆ ไว้มาให้เด็กดูพร้อมทั้ง สนทนาถึง เช่นภาพสุนัข

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับ เด็กและถามเด็กว่า "ยังมีสัตว์อะไรอีกบ้างที่มีสี่ขา"
"แต่ละชนิดมีรูปร่าง เหมือนกันหรือไม่"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "สัตว์ที่มีสี่ขาแต่ละชนิดจะมีรูปร่าง ลักษณะที่แตกต่างกัน เด็กควรระวังสังเกตว่าสัตว์แต่ละชนิดแตกต่างกันที่ใด ฉะนั้นในการ มองสิ่งต่าง ๆ นั้นควรมองให้ชัดเจนและถี่ถ้วน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการรวมกิจกรรมและตอบคำถามของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

รูปภาพซึ่งปิดบางส่วนด้วยกระดาษและสามารถเปิดดูได้ ดังนี้

1. ภาพสุนัข
2. ภาพวัว
3. ภาพช้าง
4. ภาพกระท่าย
5. ภาพหมู
6. ภาพม้า
7. ภาพเลื้อ

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรจะนำภาพต่าง ๆ ไว้ที่มุมเกมการศึกษา
2. แนะนำให้เด็กสังเกตถึงสิ่งของต่าง ๆ ที่เห็นหรือใช้ในชีวิตรประจำวัน

ชื่อกิจกรรม

คิงฉนิให้ออก

ความคิดรวบยอด

การทำงานให้สำเร็จจะต้องรู้จักเสียสละและยอมผู้อื่น

เนื้อหา

ให้เด็กสองคนคิงกรวยให้ออกจากหลุม

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้เด็กรู้จักเสียสละและยอมซึ่งกันและกัน

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถคิงกรวยออกจากหลุมได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำอุปกรณ์ในการเล่นมาให้เด็กดูและให้เด็กทายว่า จะให้ทำอะไร

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับเด็กถึงวิธีการเล่นเกม "คิงฉนิให้ออก" ว่า

"เด็กจะต้องจับเชือกคนละข้างและพยายามคิงกรวยให้ออกมาให้ได้"

2.2 ให้เด็กจับคู่กันผลักดันออกมาคิงกรวยให้ออกโดยครูเปิดเพลง

เมื่อเพลงหยุดให้คู่อื่นออกมาคิงกรวยแทน

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กถึงความรู้สึกในขณะที่เล่นเกมและสนทนากับเด็กว่า

"ทำไมครั้งแรกกรวยจึงออกมาไม่ได้" และ "ทำอย่างไรจึงคิงออกมาได้"

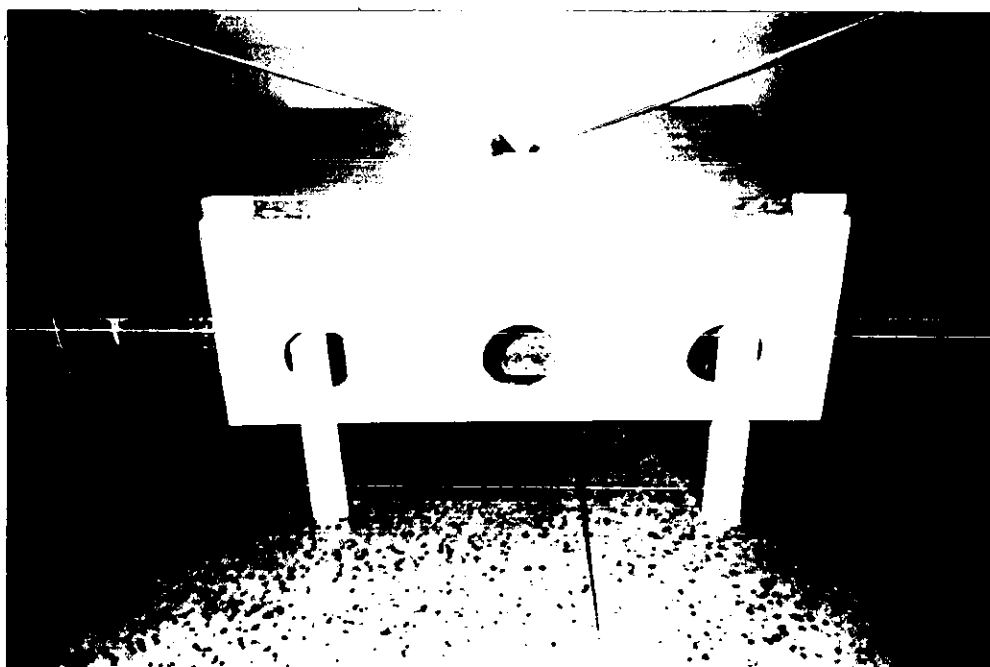
3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "การดึงกรวยให้ออกจากหลุมได้นั้น จะต้องรู้จักวิธีการผ่อนให้คนหนึ่งดึงออกมาได้ก่อน อีกคนหนึ่งจึงจะสามารถดึงกรวยออกมาจากหลุมได้ ถ้าหากต่างคนต่างดึง โดยไม่ยอมผ่อนให้ผู้อื่น กรวยจะไม่สามารถออกจากหลุม"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการเล่นของเด็ก

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. โต้ะสำหรับเล่นเกม
2. กรวยซึ่งผูกด้วยเชือกยาวประมาณ $1\frac{1}{2}$ เมตร จำนวน 2 อัน
3. เทปเพลง



คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมนี้แล้ว ครูควรรนำอุปกรณ์ชุดนี้ไปไว้ที่มุมธรรมชาติ
2. ขณะที่สาธิตครูควรจะแนะนำวิธีการเล่นไปด้วย เพื่อให้เด็กคนอื่นได้เข้าใจถึงวิธีการเล่น

ชื่อกิจกรรม

หนู เก่งดี

ความคิดรวบยอด

คนเราควรที่จะเป็นทั้ง คน เก่ง และ คน ดี

เนื้อหา

ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติจากนิทานเรื่อง "กระรอกเก่ง กระต่ายดี"

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กสวมบทบาท
2. เพื่อช่วยให้เด็กมองสิ่งต่าง ๆ รอบข้างตนเอง
3. เพื่อฝึกให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกัน
4. เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจผู้อื่น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถสวมบทบาทของตัวละครในเนื้อเรื่องได้
2. เด็กสามารถบอกได้ว่าตนอยากเป็นใคร เพราะเหตุใด

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทานเรื่อง "กระรอกเก่ง กระต่ายดี" ให้เด็กฟังดังนี้

ชายป่าแห่งหนึ่งมีสัตว์ป่าอาศัยอยู่จำนวนมาก ณ ที่นั้นยังมีกระต่าย

ครอบครัวหนึ่งอาศัยอยู่ในโพรงไม้ ครอบครัวนี้ชอบทำแต่ความดี มีจิตใจเมตตาและ

ชอบช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยากเสมอ บนต้นไม้ที่กระต่ายอาศัยอยู่นั้น มีครอบครัวกระรอก

อาศัยอยู่ ครอบครัวนี้มีความเฉลียวฉลาดมาก แต่ชอบใช้ความฉลาดของตนเอารัดเอาเปรียบผู้อื่นตลอดเวลา

ลูกกระท่ายกับลูกกระทอกมักจะออกจากบ้าน เดินไปโรงเรียนพร้อมกันทุกวัน ทุก ๆ วันลูกกระทอกก็จะใช้เล่ห์เหลี่ยมของตนหลอกลวงว่า ตนไม่สบาย เพื่อที่จะได้ขี้หลังกระท่ายไปโรงเรียนเสมอ ครั้นพอถึงโรงเรียน ลูกกระทอกก็กระโดดจากหลังกระท่ายแล้วไปเล่นกับเพื่อน

พอตกเย็น พ่อกระทอกก็ถามลูกว่า "ผลการสอบเป็นอย่างไร" ลูกกระทอกจึงบอกว่า "ที่หนึ่งตามเคย" แล้วแม่ก็ถามว่า "แล้วไอ้ลูกกระท่ายในโพรงไม้ใต้ถุนบ้านเราละ" ลูกกระทอกตอบว่า "ไค้ที่ไม่คืหะรอก" ทั้งพ่อแม่อีกต่างหัวเราะอย่างมีความสุข

ส่วนที่โพรงกระท่าย แม่กระท่ายถามลูกกระท่ายว่า "วันนี้มีเรื่องอะไรเล่าให้แม่ฟังบ้างละ" ลูกกระท่ายจึงเล่าเรื่องที่ช่วยแม่อีกลูกกระทอกทั้งขาไปและขากลับจากโรงเรียน แล้วเล่าถึงการช่วยเพื่อน ๆ รคน้ำในแปลงผักด้วย ผู้เป็นพ่อจึงถามว่า "แล้วผลการเรียนละ" ลูกกระท่ายหัวเราะแล้วตอบว่า "ไค้ที่ไม่คืหะรอกจะ" พ่อจึงปลอบว่า "อย่าทำหน้าอย่างนั้นซิเชื่อพ่อเถิด ลำคัยที่สคยไค้ไมไ้ใช้ลำคัยของ ความคืหะรอกมืใจใน ความคืของลูกมากกวา"

2. ขั้นตอน

2.1 สนทนากับ เด็กถึง เนื้อเรื่องในนิทาน เรื่อง "กระทอกเก่งกระท่ายคื"

2.2 แบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่ม โดยแบ่ง เป็นพ่อกระท่าย แม่กระท่าย ลูกกระท่าย พ่อกระทอก แม่กระทอก และลูกกระทอก ให้ช่วยกันแสดงบทบาทตามเนื้อเรื่องในนิทาน

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนาซักถามเด็กถึง เนื้อเรื่องในนิทานและถามเด็กว่า "เด็กอยากเป็นไคร" "ทำไมจึงอยากเป็นคนนั้น"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "เราควรที่จะเป็นทั้ง คนคืและคนเก่ง เพราะการที่จะเป็น คนเก่งอย่าง เดียวนั้นไมพอ แต่จะต้องทำ ความคืควบคู่ไป ด้วย จึงจะเป็น คนที่คืสมบุรุษ"

4. ชั้นประเมินผล

ดัง เกิดจากการสนทนาของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

นิทานเรื่อง "กระรอกเก่ง กระต่ายดี"

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำหนังสือนิทานเรื่อง "กระรอกเก่ง กระต่ายดี" ไปไว้ที่มุมหนังสือ
2. ครูควรแนะนำให้เด็กเล่นเลียนแบบสิ่งของต่าง ๆ ที่ใกล้ตัวเด็ก เช่น เลียนแบบลูกโป่ง เลียนแบบขนที่ลอยน้ำ เป็นต้น

ชื่อกิจกรรม

ทำตามนั้นนะ

ความคิดรวบยอด

การทำงานจะต้องมีทั้งผู้นำและผู้ตาม

เนื้อหา

ให้เด็กแต่ละกลุ่มผลัดกันบอกให้เพื่อน ร้อยลูกปัดตามตน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตาม
2. เพื่อฝึกการทำงานและความรับผิดชอบ ร่วมกัน
3. เพื่อฝึกการยอมรับฟังผู้อื่น

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถปฏิบัติตามคำสั่งของผู้อื่น ได้
2. เด็กสามารถตกลง ร่วมกันในกลุ่ม เพื่อที่จะสั่งให้กลุ่มอื่นปฏิบัติตามได้

การทำเนิกรกิจกรรม

1. ขั้นนำ

แบ่ง เด็กออกเป็น 6 กลุ่ม และแจกลูกปัดสีพร้อมเชือกให้เด็กกลุ่มละชุด

2. ขั้นสอน

2.1 ให้เด็กแต่ละกลุ่มตกลงกันว่า "จะบอกให้เพื่อนกลุ่มอื่น ร้อยลูกปัด สีอะไร"

2.2 ให้เด็กแต่ละกลุ่มบอกสีของลูกปัด โดยให้บอกสลับกันทีละ และแต่ละกลุ่มช่วยกัน ร้อยลูกปัดตามสีที่ได้ยิน

2.3 ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา แสดงผลงานให้เพื่อนในชั้นดู

2.4 ให้เพื่อนที่อยู่ตั้ง เกตว่าแต่ละกลุ่มทำ เหมือนกันหรือไม่

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับ เด็กและถามเด็กว่า "ทำอย่างไรจึง ร้อยลูกปัดได้ ถูกต้อง"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปถึงการร้อยลูกปัดได้ถูกต้องว่า "เป็นเพราะทุกคนปฏิบัติตามคำสั่งของผู้นำและช่วยกัน ร้อยลูกปัด"

4. ขั้นประเมินผล

4.1 ตั้ง เกตจากการเป็นผู้นำและผู้ตามของ เด็ก

4.2 ตั้ง เกตจากการทำงาน ร่วมกัน

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกปัดที่มีสีแตกต่างกัน

2. เชือกร้อยลูกปัด

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควร จะนำลูกปัดพร้อมทั้ง เชือกสำหรับ ร้อยลูกปัดไปเก็บไว้ที่มุมเกมการศึกษา

2. ครูอาจจะ เปลี่ยนจากลูกปัดเป็นวัสดุอื่นได้ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ หลอดกาแฟ ฯลฯ

3. หากเด็กกลุ่มใด ร้อยลูกปัดได้ไม่เหมือนเพื่อน ครูไม่ควรตำหนิเด็ก ควรให้ โอกาสเด็กลอง ร้อยใหม่

ชื่อกิจกรรม

มาช่วยกันมอง

ความคิดรวบยอด

คนเราอาจมองสิ่งเดียวกันแตกต่างกันออกไป เพราะมองเห็นคนละด้าน

เนื้อหา

ให้เด็กดูสิ่งของที่อยู่ในกะบะทราย

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกให้เด็กเข้าใจทัศนะในการมองของผู้อื่น
2. เพื่อฝึกให้เด็กยอมรับฟังผู้อื่น
3. เพื่อฝึกให้เด็กนำเอาใจเขามาใส่ใจเรา

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถบอกได้ว่าเพื่อนเห็นอะไร
2. เด็กสามารถพิสูจน์ความจริงในการมองเห็นของผู้อื่นได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

ให้เด็กนั่งเป็นวงกลมรอบกะบะทรายและสนทนากับเด็กถึงการมองเห็นสิ่งของในกะบะทราย

2. ขั้นสอน

2.1 นำกระดาษแข็งมากั้นในกะบะทราย และสนทนาวัดถามถึงการมองเห็นของ เด็กแต่ละกลุ่มว่ามองเห็นอะไรบ้าง

2.2 สันทนา กับ เด็กคนที่อยู่กึ่งกลางเส้นแบ่งว่า "เห็นอะไรบ้าง"

2.3 ถามเด็กที่มองเห็นด้านเดียวว่า "เชื้อไหมที่เพื่อนเห็นทั้ง สองด้าน และถามเด็กที่สามารถเห็นทั้ง สองด้านว่า "เชื้อไหมที่เพื่อนเห็นอย่าง เดียว"

2.4 ให้เด็กสลับกันออกมาพิสูจน์ความจริง โดย สลับที่นั่งกัน

3. ขั้นสรุป

3.1 สันทนา กับ เด็กว่า "ทำไมจึงมองเห็นไม่เหมือนกัน"

3.2 เด็ก ๆ ร่วมกันสรุปถึงการมองว่า คนเราอาจจะมองเห็นของ สิ่งเดียวกันแต่แตกต่างกัน เพราะเรามองกันคนละด้าน

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตการพูดและการตอบคำถามของ เด็ก

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. กระดาษทราย
2. อุปกรณ์ในการจัดกระดาษทราย
3. กระดาษแข็งกับกระดาษทราย สูงประมาณ 1 เมตร

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำกระดาษทรายไปวางไว้ที่ มุมธรรมชาติ
2. ครูควรสนับสนุนให้เด็กช่วยกันจัดกระดาษทรายด้วยตนเองอยู่เสมอ

ชื่อกิจกรรม

เตะ...อะไรกันนี่ (2)

ความคิดรวบยอด

บุคคลอาจมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน

เนื้อหา

ให้เด็กมองกล่องคนละด้าน โดยด้านหนึ่งไม่มีภาพและอีกด้านหนึ่งเป็นภาพตลก

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกการยอมรับฟังผู้อื่น

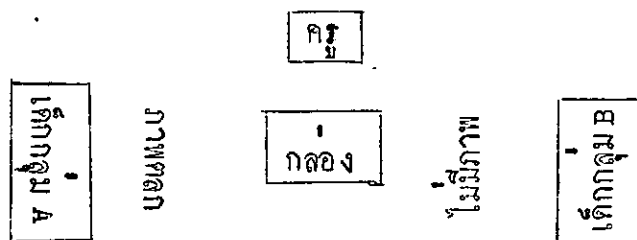
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถบอกได้ว่าเพื่อนที่นั่งอยู่ตรงกันข้ามกับตนเองมองเห็นภาพอะไร
2. เด็กสามารถบอกได้ว่าทำไมจึงมองเห็นภาพไม่เหมือนกัน
3. เด็กสามารถบอกลักษณะของภาพที่ตนเองมองเห็นให้ผู้อื่นฟังได้

การดำเนินการกิจกรรม

1. ขั้นนำ

- 1.1 แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้เด็กนั่งในลักษณะดังนี้



1.2. นำกล่องซึ่งมีภาพด้านหนึ่งและอีกด้านหนึ่งไม่มีภาพคลุมด้วยผ้า มาให้เด็กดู โดยหันด้านที่มีภาพไปยัง เด็กกลุ่ม A

2. ขั้นสอน

- 2.1. เปิดผ้าคลุมออก และถามเด็กกลุ่มที่หนึ่งว่า "เป็นอะไร"
- 2.2. ถามเด็กกลุ่มที่สองไม่เห็นภาพว่า "เห็นเหมือนเพื่อนใหม่"
- 2.3. ให้เด็กกลุ่มที่สอง เห็นภาพออกมาเล่าให้เพื่อนฟัง 2 - 3 คน
- 2.4. ถามเด็กกลุ่มที่สองไม่เห็นภาพว่า "เชื่อที่เพื่อนเล่าให้ฟังไหม"
- 2.5. ให้เด็กกลุ่มที่สองไม่เห็นภาพออกมาพิสูจน์ 2 - 3 คน และเล่าให้เพื่อนในกลุ่มฟัง

3. ขั้นสรุป

- 3.1. หมุนกล่องกลับไปให้เด็กอีกกลุ่มหนึ่งดูและสนทนาถึงการมองเห็น ของ เด็ก
- 3.2. เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปถึงการมองว่า "คนเราอาจจะ มอง เห็นไม่เหมือนกัน เพราะมองหรือยืนกันคนละด้าน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. กล่องกระดาษ
2. ภาพตลก
3. ผ้าคลุมกล่อง

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควร จะนำกล่องที่สาธิตและกล่องขนาดเล็ก ไปไว้ที่มุมเกมการศึกษา
2. แนะนำให้เด็กไปเล่นทายกันในยามว่าง

ชื่อกิจกรรม

เล็งให้ดี

ความคิดรวบยอด

การโยนลูกบอลชนวัตถุให้ล้มนั้น ผู้โยนจะต้องรู้จักเล็งให้ถูกทิศทางและโยนด้วยความแรงพอเหมาะ

เนื้อหา

ให้เด็กโยนลูกบอลให้ผ่านประตูและชนวัตถุให้ล้ม

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกกล้ามเนื้อมือและสายตา
2. เพื่อให้เด็กรู้จักปรับตำแหน่งในการยืนของตนเองให้เข้ากับตำแหน่งของวัตถุ
3. เพื่อฝึกการรอคอย

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถโยนลูกบอลชนวัตถุให้ล้มได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำอุปกรณ์ในการเล่น "เล็งให้ดี" มาให้เด็กดู และให้เด็กช่วยกันทายว่าจะให้ทำอะไร

2. ขั้นสอน

- 2.1 สนทนากับเด็กถึงการเล่นเกม "เล็งให้ดี" ว่าเด็กจะต้องโยนลูกบอลผ่านประตูและทำให้วัตถุล้ม
- 2.2 ให้เด็กทุกคนผลัดกันโยนลูกบอล

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กเกี่ยวกับการเล่น เกมว่าทำอะไรจึงสามารถ
โยนลูกบอลจนวัตถุให้ล้มได้

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "การโยนลูกบอลให้ชนวัตถุนั้น
ควรเล็งให้ถูกทิศทาง และโยนลูกบอลให้มีความแรงพอเหมาะ

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการโยนลูกบอลของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

1. โต๊ะสำหรับเล่นเกม
2. ลูกบอล 5 ลูก
3. ตุ๊กตาหรือวัตถุต่าง ๆ ที่ตั้งได้ 3 ตัว



คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูควรนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ไปไว้ที่มุมธรรมชาติ
2. แนะนำให้เด็กลองเล่นขามว่าง
3. ครูอาจจะวางวัสดุไว้เคียงกับประตูบ้าง เพื่อให้เด็กรู้จักปรับตนเองเข้ากับตำแหน่งของวัตถุ
4. ขณะที่เด็กเล่นครูควรช่วยตั้งคำถามเพื่อให้เด็กแก้ปัญหาในการเล่น เพื่อให้การเล่นบรรลุจุดมุ่งหมาย

ข้อกิจกรรม

หนูคิดอย่างไร

ความคิดรวบยอด

การอยู่รวมกันจะต้องไม่รังแกและคอยช่วยเหลือกัน

เนื้อหา

ให้เด็กสวมนาบทของบุคคลในนิทานและถามเด็กว่า เด็กรู้สึกอย่างไร

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กสวมนาบท
2. เพื่อให้เด็กมองสิ่งต่าง ๆ รอบข้างตนเอง
3. เพื่อฝึกให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกัน
4. เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจในผู้อื่น

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถสวมนาบทของตัวละครใน เนื้อเรื่องได้
2. เด็กสามารถบอกได้ว่า เด็กจะรู้สึกอย่างไรถ้าเป็นตัวละครนั้น ๆ

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทานเรื่อง "มดกับนกพิราข" ให้เด็กฟังดังนี้

วันหนึ่งในฤดูร้อน มดตัวหนึ่ง เดินไต่ไปที่ริมลำธาร เพื่อจะดื่มน้ำ แต่มันพลาดตกลงไปในน้ำ ไม่สามารถที่จะตะเกียกตะกายขึ้นมาได้ นกพิราขตัวหนึ่งมองเห็นมดตกอยู่ในอันตรายจึงคิดอยากจะช่วยมด จึงจิกใบไม้หย่อนลงไปในน้ำ และมดก็ไต่ขึ้นมาอยู่บนใบไม้ มดจึงกล่าวขอบคุณนกพิราข และคิดว่าสักวันหนึ่ง คงจะช่วยนกพิราขได้บ้าง

ต่อมาชายผู้หนึ่งผ่านมาทางนั้น พร้อมด้วยคันซุ และลูกซุ เมื่อมอง เห็นนกพิราบอยู่ บนต้นไม้ เขาจึงค่อย ๆ ย่างเข้าไปแล้งว่างซุขึ้น เพื่อจะยิงนก ขณะเดียวกันมดตัวนั้น ก็ผ่านมาถึงที่นั้นจึงตรง เข้ากัดขาชายผู้นั้นทันที

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับ เด็กถึง เนื้อเรื่องในนิทาน

2.2 แบ่ง เด็กออกเป็น 3 กลุ่ม สมมุติให้เด็กกลุ่มที่หนึ่ง เป็นมด กลุ่มที่สอง เป็นนกพิราบ กลุ่มที่สาม เป็นผู้ยิงนก

2.3 ให้แสดงบทบาทสมมุติจาก เนื้อ เรื่องในนิทาน

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับ เด็กและถามเด็กว่า "เด็กอยาก เป็นใคร" "ทำไมจึงอยากเป็นคนนั้น" "ถ้าเด็กตกลงไปในน้ำอย่างมดเด็กจะรู้สึกอย่างไร" "ถ้าเด็กตกลงไปในน้ำและมีคนมาช่วยเด็กจะรู้สึกอย่างไร" "ถ้าเด็กเป็นชายคนนั้น เด็กจะยิงนกไหม" "เมื่อถูกมดกัด ชายคนนั้นจะรู้สึกอย่างไร"

3.2 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "การอยู่ร่วมกันว่าจะต้องรู้จักช่วยเหลือและไม่รังแกกัน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการสนทนาและการแสดงบทบาทของ เด็ก

สื่อการเรียนการสอน

นิทาน เรื่อง "มดกับนกพิราบ"

คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูจะต้องยอมรับในความสามารถในการแสดงของ เด็กแต่ละคน
2. ครูจะต้องพยายามชักชวนให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมใน การแสดงบทบาท และให้กำลังใจ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในตนเองแก่เด็ก

ชื่อกิจกรรม

หนูอยากเป็นใคร

ความคิดรวบยอด

คนเรามีความคิดที่แตกต่างกัน

เนื้อหา

ให้เด็กคิดว่าตนเองอยากเป็นใคร และเขียนแบบคน ๆ นั้น

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็น
2. เพื่อให้เด็กยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อช่วยให้เด็กมองบทบาทของผู้อื่น
4. เพื่อให้เด็กรู้จักตนเองและสามารถประเมินค่าตนเอง
5. เพื่อช่วยกระตุ้นจินตนาการของเด็ก

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถบอกได้ว่าตนเองอยากเป็นใคร
2. เด็กสามารถแสดงบทบาทของบุคคลที่อยากเป็นได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เปิดเทปเพลง "หนูจะเป็นอะไร" ให้เด็กฟัง

2. ขั้นสอน

2.1 สนทนากับเด็กถึงเนื้อเพลงที่เปิดให้ฟัง และถามเด็กว่า

"โตขึ้นเด็กอยากเป็นอะไร" "ใครอยากเป็นเหมือนเพื่อนบ้าง" "ทำไมถึงอยากเป็นคนนั้น"

2.2 ให้เด็กสมมุติตนเองเป็นผู้ใหญ่และให้เด็กลองแสดงบทบาทของตนเองเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่

2.3 แบ่งกลุ่มเด็กที่อยากมีอาชีพเดียวกันไว้ด้วยกัน

3. ขั้นสรุป

ครูและเด็กช่วยกันสรุปถึงอาชีพของบุคคลต่าง ๆ

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมของเด็ก

สื่อการเรียนการสอน

เพลง เพลง "หนูจะเป็นอะไร"

คำแนะนำสำหรับครู

ครูควรสนใจถึงการเล่นบทบาทของเด็กอย่างสม่ำเสมอ

ชื่อกิจกรรม

มาช่วยกันจัด

ความคิดรวบยอด

การทำงานร่วมกันจะต้องอาศัยความสามัคคีช่วยเหลือกัน และร่วมมือกัน

เนื้อหา

ให้เด็กช่วยกันจัดภาพให้สวยงาม

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกให้เด็กมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกัน
2. เพื่อฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถจัดภาพร่วมกันได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

นำกระดาษขาว ขนาด 21 x 32 นิ้ว มาให้เด็กดู พร้อมทั้งสนทนากับเด็กว่า "จะช่วยกันตกแต่งกระดาษนี้ให้สวยงามด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร"

2. ขั้นสอน

2.1 แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มละ 5 คน

2.2 แจกกระดาษขาวพร้อมทั้งอุปกรณ์ในการตกแต่งให้เด็ก กลุ่มละ 1 ชุด เพื่อให้เด็กทุกคนช่วยกันจัดภาพให้สวยงาม ตามใจชอบ

2.3 ให้เด็กลงมือปฏิบัติงาน โดยปรึกษากันและช่วยกันทำงาน

3. ขั้นสรุป

- 3.1 ให้เด็กแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแสดงผลงาน
- 3.2 สนทนากับเด็กแต่ละกลุ่มถึงวิธีการทำงานให้สำเร็จ
- 3.3 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "การทำงานจะต้องช่วยเหลือ
ร่วมมือ สามัคคีกัน จะช่วยให้งานนั้นประสบผลสำเร็จ"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการทำงานของเด็ก

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. กระดาษเทา - ขาว กลุ่มละ 1 แผ่น
2. กระดาษสี
3. รูปภาพ
4. กรรไกร
5. กาว
6. ดินสอสีเขียน

คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูควรมำผลงานของเด็กที่ทำร่วมกันแสดงไว้ภายในห้อง
2. ครูควรยอมรับความสามารถของเด็กทุกคนและยกย่องชมเชยผลงาน
ของเด็ก

ชื่อกิจกรรม

มารวมกันวาดภาพ

ความคิดรวบยอด

การทำงานร่วมกันจะต้องอาศัยความร่วมมือและสามัคคีกัน

เนื้อหา

ให้ได้กวาดภาพร่วมกัน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการทำงานร่วมกัน
2. เพื่อฝึกการยอมรับฟังผู้อื่น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถทำกิจกรรมวาดภาพร่วมกันได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทานเรื่อง "หนูน้อยรอมเท้าแดง" ให้เด็กฟัง ดังนี้
 หนูน้อยคนหนึ่งอยู่กับพ่อ แม่และพี่ชายพี่ชายป่าไถ่ล่าซาร วันหนึ่งเธอ
 ขออนุญาตพ่อแม่ไปเดินเล่น แม่จึงส่งด้วยความห่วงใยว่า "อย่าไปไกลน่ะลูก" เมื่อ
 เดินมาถึงล่าซาร หนูน้อยก็ถอดรองเท้าสีแดงวางไว้และนั่งเล่นจนเมื่อยหลับไป ขณะนั้น
 มีช้างตัวหนึ่ง เดินส่งเสียงมาแต่ไกล หนูน้อยตกใจตื่นขอ เห็นช้าง เธอจึงรีบวิ่งหนีจนลืม
 รองเท้า ต่อมาเมื่อกระต่ายมาเดินเล่นริมล่าซารพบ รองเท้าแดงจึงไปตามหาเจ้าของ
 จึงไปหาที่ปลาถามว่า "รองเท้าแดงของพี่ปลาใช่ไหม" ปลาตอบว่า "ฉันใช้ครึ่งและ
 หางว่ายน้ำ ไม่มีรองเท้าหรอกจะ" กระต่ายมาพบเท้า จึงถามเท้าว่า "รองเท้าของ

เธอใช้ไหม" เธอตอบว่า "รองเท้านั้นมีแค่ 2 ข้างเท่านั้น แต่ฉันมี 4 เท้า ไม่ใช่หรอกจ้ะ" กระจายเดินต่อมาพบงู จึงถามงูว่า "รองเท้าของแมงูใช้ไหม" งูตอบว่า "ไม่ใช่หรอก ฉันไม่มีขาจะใส่รองเท้าได้อย่างไร" กระจายพบนกส่งเสียงร้องดัง จึงถามว่า "เจ้านกน้อยเจ้าใส่รองเท้าไว้ใช้ไหม" นกจึงตอบว่า "ไม่ใช่ของฉันหรอกจะเท้าฉันนิดเดียวจะใส่ได้อย่างไร ฉันไปไหนก็บินไป" ในที่สุดกระจายก็เดินมาพบช้างตัวหนึ่ง กระจายส่งรองเท้าให้ช้างดู และถามว่า "รองเท้าใช้ไหม" ช้างตอบว่า "ฉันมีทั้ง 4 ขา และขาฉันใหญ่มากควย ใส่รองเท้าไม่ได้หรอกจ้ะ"

2. ขั้นสอน

แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มละ 5 คน ให้ปรึกษากันและช่วยกันคิดว่า "ใครจะเป็นเจ้าของรองเท้า" และให้เด็ก ๆ ช่วยกันวาดรูปเจ้าของรองเท้า

3. ขั้นสรุป

- 3.1 ให้เด็กแสดงผลงานของแต่ละกลุ่มพร้อมทั้งถามเหตุผล
- 3.2 สนทนากับเด็กว่า "งานนี้สำเร็จได้อย่างไร"
- 3.3 เด็ก ๆ และครู ช่วยกันสรุปว่า "การทำงานให้สำเร็จนั้นทุกคนต้องช่วยเหลือกัน และร่วมมือกัน"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการวาดภาพร่วมกันของเด็ก

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. นิทานเรื่อง "หนูน้อยรองเท้าแดง"
2. กระดาษ ขนาด 16 x 16 นิ้ว
3. สีเขียน

คำแนะนำสำหรับครู

1. ก่อนที่เด็กวาดภาพครูควรจะแนะนำให้เด็กปรึกษาและตกลงกันว่าจะวาดภาพอะไร
2. ครูควรกระตุ้นให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการวาดภาพ
3. หากภาพที่เด็กวาด ภาพไม่สมบูรณ์ ครูจะต้องไม่วิพากษ์วิจารณ์เด็ก แต่จะต้องใช้คำถามกระตุ้น เพื่อให้เด็กวาดให้สมบูรณ์
4. ขึ้นชมในผลงานของเด็กแต่ละกลุ่มอย่างจริงจัง โดยพยายามหาจุดเด่นมาชม

ชื่อกิจกรรม

ช่วยกันสร้าง

ความคิดรวบยอด

การทำงานให้สำเร็จจะต้องอาศัยความร่วมมือและช่วยเหลือกัน

เนื้อหา

ให้เด็กช่วยกันจัดกะบะทราย

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกการร่วมมือและช่วยเหลือกัน
2. เพื่อให้เด็กเกิดความภูมิใจในผลงานของตน

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เด็กสามารถช่วยกันจัดกะบะทรายได้

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทานเรื่อง "กาสร้างรัง" ประกอบหนังสือนิทานให้เด็กฟังดังนี้
 ในป่าแห่งหนึ่งมีกา นกยูง นกเขา นกแก้ว เป็นเพื่อนกัน วันหนึ่งกา
 คิดจะสร้างรัง จึงไปขอเพื่อน ๆ ช่วยหาเศษไม้ นกเขา นกยูง นกแก้วไม่ช่วย กา
 จึงไปหาเศษไม้มาเอง เมื่อหาเศษไม้ได้ก็ไปขอเพื่อน ๆ มาช่วยสร้าง เพื่อน ๆ ก็
 ไม่ยอมช่วยกาจึงสร้างเอง เมื่อสร้างรังเสร็จกาจึงไปขอชนนุ้ม ๆ มาจากเพื่อน เพื่อ
 นำมาใส่ไว้ในรังให้แน่น เพื่อนก็ไม่ยอมให้ กาจึงบินไปหาปุ๋ยฝ้ายจากต้นฝ้ายมาใส่รัง
 และอาศัยอยู่อย่างมีความสุข

วันหนึ่งมีพายุพัดมา อากาศหนาวเย็น ฝนกำลังจะตก นกเขา นกยูง นกแก้วจึงมาขออาศัยอยู่กับกา แต่กาไม่ยอมให้อยู่ด้วย กาบอกว่า กาสร้างรังเองก็ต้องอยู่เอง เพื่อน ๆ ก็เลยต้องทนหนาวอยู่นอกรัง

2. ขั้นสอน

2.1 สอนนักเรียน เด็กเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทานว่า "ในการอยู่ร่วมกันจะต้องช่วย เหลือกัน"

2.2 ครูแจกอุปกรณ์ในการจัดกะบะทรายให้เด็กคนละ 1 ชิ้น และให้เด็กในห้องช่วยกัน จัดกะบะทราย

3. ขั้นสรุป

3.1 ให้เด็กเล่าถึงวิธีการจัดกะบะทราย

3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "การจัดกะบะทรายให้สำเร็จจะต้องร่วมมือและช่วย เหลือกัน"

4. ขั้นประเมินผล

4.1 สังเกตจากการตอบคำถามของเด็ก

4.2 สังเกตจากการร่วมมือกันทำงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. นิทานเรื่อง "กาสร้างรัง"

2. กะบะทราย

3. อุปกรณ์ในการจัดกะบะทราย

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรรวบรวมอุปกรณ์ต่าง ๆ ไปไว้ที่มุมธรรมชาติ

2. แนะนำให้เด็กช่วยกันจัดกะบะทรายอยู่เสมอ

ชื่อกิจกรรม

บ้านวิเศษ

ความคิดรวบยอด

คนดีย่อมเป็นที่รักของทุก ๆ คน

เนื้อหา

ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติจากนิทาน เรื่อง "บ้านวิเศษ" และสนทนากับ เด็กว่า
อยากเป็นใคร ทำไมจึงอยากเป็นคนนั้น

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อช่วยให้เด็กมองสิ่งต่าง ๆ รอบข้างตนเอง
2. เพื่อให้เด็กได้แสดงออกและแสดง ความคิด เห็น
3. เพื่อให้เด็กได้รับรู้ถึง ความรู้สึกและเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น

จุดมุ่งหมาย เชิงพฤติกรรม

1. เด็กสามารถสวมบทบาทของบุคคลต่าง ๆ ได้
2. เด็กสามารถบอกได้ว่าเด็กอยากเป็นใคร เพราะเหตุใด

การดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

เล่านิทาน เรื่อง "บ้านวิเศษ" ให้เด็กฟังดังนี้

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ยังมีเด็กสาวสองคนพี่น้อง ชื่อแก้วกับขวัญ ทั้งคู่
เป็นเด็กกำพร้ายากจน อาศัยอยู่ด้วยกันในกระท่อมเก่า ๆ เพียงสองคนเท่านั้น แก้วเป็น
เด็กสาวที่ขยันขันแข็ง ทุกวันแก้วจะตื่นแต่เช้าหุงหาอาหารให้ตนเองและตัวเอง และออกไป
ทำงานรับจ้าง แล้วรีบกลับมาหาอาหารในตอนเย็น ส่วนขวัญจะนอนตื่นสาย แต่งตัวสวยงาม

กินข้าวที่พี่ทำให้และกวาดบ้าน เสร็จแล้วจึงไปเที่ยวเล่น อยู่มาวันหนึ่งเห็นบ้านแก้วหมด
 แก้วจึงต้องไปในป่าเพื่อหาฟืนมาใช้ในการทำอาหาร แก้วเดินเข้าไปในป่าก็ได้พบบ้าน
 หลังหนึ่งสวยงามมาก แต่สกปรก รกรุงรังไปหมด พอแก้วมาหยุดยืนอยู่หน้าบ้าน บ้านก็พูด
 ขึ้นว่า "สาวน้อยผู้อารี โปรดทำความสะอาดบ้านให้ฉันทีเถอะ" แก้วจึงพูดว่า "ได้สิ"
 แล้วแก้วก็ทำความสะอาดให้ ภายในบ้านหลังนั้นเหม็นอับ มีฝุ่นละอองจับอยู่เต็มไปหมด
 แก้วจึงเปิดหน้าต่างออกแล้วหาไม้กวาดมากวาดจนทุกอย่าง เรียบ รอย แก้วรู้สึกว่าการ
 เหม็นอับ เหลือเกิน จึงล้มตัวลงนอนขณะนั้นก็มีเสียงนกร้องอย่าง เพลิด เพลิน เมื่อตื่นขึ้นมา
 แก้วจึง รีบ เก็บฟืนนอกบ้าน เรียบ รอย และแก้วต้องประหลาดใจอย่างมากที่เห็นอาหาร
 อย่างที่วางอยู่บนโต๊ะ แก้วรู้สึกหิวขึ้นมาทันทีแต่ไม่กล้าทาน ทันใดนั้นเองก็มีเสียงดังขึ้น
 ว่า "สาวน้อยผู้อารี กินอาหารเสียสิ" แก้วจึงพูดว่า "ขอบคุณท่านมาก ฉันกำลังหิวพอดี"
 แก้วกินอาหารอย่าง เอร็ดอร่อย พอกินเสร็จ แก้วก็เก็บโต๊ะ เรียบ รอย ปิดประตูหน้าต่าง
 ทุกบานแล้วออกไปข้างนอก ทันใดนั้นเองก็มีเหรียญทองหล่นมาจากหลังคาและพูดว่า
 "ขอบใจสาวน้อยมาก นี่คือรางวัลสำหรับคนขยัน" แก้วรีบบอกขอบคุณและเก็บเงิน
 ใส่ถุงย่าม พอมาถึงบ้านจึงเล่าเรื่องให้ขวัญฟัง ขวัญจึงอยากได้เหรียญทองบ้าง จึง
 เดินเข้าไปในป่า ไม่นานนักก็พบบ้านวิเศษบ้านวิเศษนั้นกลายเป็นบ้าน รกรุงรัง ตามเดิม
 พอขวัญมาหยุดยืนหน้าบ้าน บ้านก็พูดขึ้นว่า "สาวน้อยผู้อารี โปรดทำความสะอาดฉันทีเถอะ"
 ขวัญจึงพูดว่า "ก็ได้ แต่ฉันไม่อยากทำเลย" แล้วขวัญก็เดินปั้ง ๆ เข้าไปในบ้านนั้น
 พอเห็นบ้านสกปรก ขวัญก็ทำหน้าเบ้ แต่ความอยากได้เงินขวัญจึงทำ ขวัญเป็นคนขี้เกียจ
 ขวัญจึงทำงานเสร็จอย่างรวดเร็ว และไปนอน พอตื่นขึ้นมาขวัญก็รีบลุกทันใดนั้นเองก็มี
 เสียงโครมครามแสบแก้วหูดังขึ้น ขวัญจึงทนนอนต่อไปไม่ได้ ขวัญรู้สึกหิวจึงเดินมาที่โต๊ะอาหาร
 บ้านจึงพูดขึ้นมาว่า "กินอาหารนั่นเสียสิสาวน้อย" ขวัญจึงตอบว่า "ข้าที่สุจริตจะกิน
 เข้าไปลงมีแต่กางปลาที่อะไรก็ไม่รู้ บ้านฉันยังกินดีกว่านี้" แล้วขวัญก็รีบวิ่งไปนอกบ้าน
 พอลงพูดว่า "ไหนละรางวัลของฉัน" บ้านจึงพูดว่า "นี่ไง รางวัลของผู้เกียจคร้าน"
 พอพูดจบก็มีก้อนหินร่วงลงมาจากหลังคาบ้าน ขวัญจึงพูดว่า "แล้วทำไมพี่สาวของฉัน
 จึงได้เหรียญทองล่ะ" บ้านจึงตอบว่า "ก็เพราะเขาเป็นคนขยัน ทำให้ฉันสะอาด
 เรียบ รอย นะสิ" พูดจบบ้านวิเศษก็หายตัวไป

2. ขั้นตอน

2.1 สนทนากับเด็กถึงเรื่อง "บ้านวิเศษ"

2.2 ขออาสาสมัครเด็กออกมา 3 คน ให้สมัครตนเองว่า เป็นแก้วขวัญ และบ้านวิเศษ และให้แสดงบทบาทตามเนื้อเรื่อง

3. ขั้นสรุป

3.1 สนทนากับเด็กว่าเด็กอยากเป็นใครและทำไมจึงอยากเป็นคนนั้น

3.2 เด็ก ๆ และครูช่วยกันสรุปว่า "ทุกคนอยากเป็นคนดี เพราะคนดีนั้นมีแต่คนรัก"

4. ขั้นประเมินผล

สังเกตจากการตอบคำถามและร่วมกิจกรรมของเด็ก

นิทานเรื่อง "บ้านวิเศษ"

คำแนะนำสำหรับครู

1. หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้ว ครูควรนำหนังสือนิทานไปไว้ที่มุมหนังสือ
2. ครูควรฉีกเปลี่ยนแถบบทบาทตามที่เด็กอยากเป็น
3. ครูควรแนะนำให้เด็กเล่นเขียนแบบบทบาทของบุคคลอื่น ๆ ในยามว่าง

ประวัติย่อของผู้วิจัย

- ชื่อ นางสาวรักทวรรณ ศิริธำพร
- สถานที่อยู่ปัจจุบัน 26 ซอย 2 ถนนเทศบาลนิมิตใต้ ตำบลลาดยาว
อำเภอหางเขน จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10900
- สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านโคกสูง ตำบลกุดกว้าง อำเภอหนองเรือ
จังหวัดขอนแก่น 40210
- ประวัติการศึกษา
- พ.ศ. 2522 มัธยมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย เขตพญาไท
กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ. 2526 ค.บ. (การอนุบาลศึกษา) จากวิทยาลัยครูสวนดุสิต เขตดุสิต
-
- พ.ศ. 2532 กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร