

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรม
ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร

ปริญญานิพนธ์
ของ
ภูมินทร์ มีชันหมาก

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
มีนาคม 2552

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรม
ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร

ปริญญาณิพนธ์
ของ
ภูมินทร์ มีขันหมาก

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
มีนาคม 2552
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรม
ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสายวัดดอน กรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ
ของ
ภูมินทร์ มีชันหมาก

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
มีนาคม 2552

ภูมิทร์ มีชันหมาก. (2552). ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อ

คุณค่าทางวัฒนธรรม ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน

กรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ :

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม :

รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพณท์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง.

การวิจัยครั้งนี้มีความหมายเพื่อเปรียบเทียบระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนกับหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 244 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมที่เน้นการเล่นของเด็กไทย และแบบสอบถามระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที่

(t-test)

ผลการวิจัยข้อมูลพบว่าการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย ที่ส่งผลต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร กล่าวคือนักเรียนมีระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมหลังการจัดกิจกรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสถิติที่ระดับ .05

THE RESULT OF USING RECREATIONAL ACTIVITIES FOCUSMG ON THE
TRADITIONAL PLAYING OF THAI CHILDREN THAT AFFECT TO
THE CULTURE VALUE IN THE STUDENT OF PRATOMSUKSA VI
STUDENTS OF WATDON SCHOOL, BANGKOK

AN ABSTRACT
BY
PHUMIN MEEKARNMARK

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Science Degree in Recreation Management
at Srinakharinwirot University
March 2009

Phumin meekarnmark . (2009). *The Result of Using Recreation Activities Focusing on The Traditional Playing of Thai Children That Affect to The Culture Value in The Student of Pratomsuksa VI Watdon School, Bangkok* : Graduate School, Srinakharinwirot University.

Advisor Committee : Assoc. Prof. Tavet Piriapoen, Asst. Prof. Somkuan Phothong.

The purpose of this research was to study and compare the quality of the culture value in the student of Pratomsuksa VI between before and after they used recreation activities focusing on the traditional playing of Thai children. The sample were 30 Pratomsuksa VI students in Watdon school, Bangkok. The tool used in the collection of data were a plan of recreation activities focusing on the playing of Thai children and a questionnaire about the quality of culture value with the 5-rating scales. The statistics used frequency, percentage, mean, standard deviation and hypothesis of research test by t-test

The result of the research were as follow :

The result of using recreation activities focusing on the traditional play of Thai children that effect to the culture value in the students of Pratomsuksa VI of Watdon school, Bangkok found the quality of the culture value after using recreational activities focusing on the traditional playing of Thai children by using the questionnaire about the quality of culture value could make the students have the quality of culture value higher

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรม ของนักเรียน
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร

ของ
ภูมินทร์ มีชั้นหมาก

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่ เดือน มีนาคม พ.ศ. 2552

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพูนท์)

.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวลี ฟิงโพธิ์ทอง)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพูนท์)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความอนุเคราะห์ช่วยเหลืออย่างยิ่ง จาก รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพจน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง ประธานและกรรมการ ควบคุม ปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวิดี พึ่งโพธิ์ทอง กรรมการ สอบที่แต่งตั้งเพิ่มเติม ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์ ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ อาจารย์วีระวรรณ บุณเรืองลือ และอาจารย์วิลาวัลย์ ต่านศิริสุข ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ความอนุเคราะห์รับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการ วิจัย ให้คำแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ และปรับปรุงเครื่องมือจนมีคุณภาพสำหรับการเก็บ รวบรวมข้อมูลได้อย่างสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาสหวิทยาการทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ตลอดจนให้คำแนะนำต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการนำไปประยุกต์ใช้ บุคลากรของบัณฑิต วิทยาลัยทุกๆ ท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือในการดำเนินงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วง

รวมทั้งโดยเฉพาะอย่างยิ่ง คุณสมัศร ภูมิเขต เจ้าหน้าที่ภาควิชาที่ช่วยให้คำแนะนำในด้าน เอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และการติดต่อสื่อสารประสานงานเกี่ยวกับการศึกษา รวมถึงเป็นผู้สนับสนุน อุปกรณ์เพื่อใช้ในการศึกษาตลอดมา ซึ่งต้องขอขอบพระคุณเป็นพิเศษไว้ ณ ที่นี้

ประโยชน์คุณค่าและความดีงามประการใดจากปริญญานิพนธ์นี้ อันพึงมีแก่ผู้อ่านและ ผู้สนใจทั่วไป ผู้วิจัยขอน้อมนำเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา - มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณ ทุกท่าน

ภูมินทร์ มีชันหมาก

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
สมมติฐาน.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
ความหมาย หลักการ คุณค่า และความจำเป็นของกิจกรรมนันทนาการ.....	6
กิจกรรมนันทนาการในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544.....	10
ความหมายของการละเล่นของเด็กไทย.....	12
ความสำคัญของการละเล่นของเด็กไทย.....	15
แนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยในการจัดกิจกรรมนันทนาการ.....	17
ความหมายและความสำคัญคุณค่าทางวัฒนธรรม.....	21
ประเภทของวัฒนธรรม.....	23
องค์ประกอบทางคุณค่าวัฒนธรรม.....	25
ลักษณะทางคุณค่าวัฒนธรรม.....	26
คุณค่าและความสำคัญในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมการดำรงชีวิตที่ดีมีปกตีสืบ.....	27
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	30
การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	30
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	30
การสร้างแบบสอบถามคุณค่าทางวัฒนธรรม.....	32
วิธีดำเนินการทดลอง.....	33
การวิเคราะห์ข้อมูล	33
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	34

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	41
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	41
สมมติฐานการวิจัย.....	41
สรุปผลการวิจัย.....	43
อภิปรายผลการวิจัย.....	43
ข้อเสนอแนะ.....	44
บรรณานุกรม.....	46
ภาคผนวก.....	49
ภาคผนวก ก	50
แผนการจัดกิจกรรม.....	51
ภาคผนวก ข	73
แบบสอบถามระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม.....	76
ภาคผนวก ค	78
รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	79
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	81

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
-----------------------------	---

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวน และคำร้อยละข้อมูลส่วนตัวของของนักเรียนสถาบันคุมอง ได้แก่ เพศ อายุ และภูมิภาคที่ศึกษา.....	34
2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างจากการวัดระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้น การเล่นของเด็กไทย.....	36

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันกิจกรรมนันทนาการเข้าไปมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของบุคลากรในทุกองค์การ ทุกระดับ ทุกเพศและทุกวัย ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือในการพัฒนามนุษย์ได้ครบถ้วนทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ดังที่ ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2540:1) กล่าวว่า “นันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีองค์ประกอบในลักษณะเดียวกับการเล่น จะแตกต่างกันในเรื่องของรูปแบบของนันทนาการและมีบางสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือจากการเล่น โดยเน้นในเรื่องความซาบซึ้งในการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือมุ่งเน้นการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์สังคมและจิตใจให้กระทำแต่สิ่งที่มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ไม่ว่าบุคคลนั้นจะใช้นันทนาการหรือใช้กำลังประกอบสัมมาอาชีพก็ตาม”

ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กรมวิชาการ. (2544) ได้กำหนดให้มีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเมื่อพิจารณาโดยรวมแล้วก็คือการจัดกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษานั่นเอง โดยรูปแบบการจัดมีทั้งการจัดตารางเรียนไว้แน่นอนในลักษณะกิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้นำเพื่อประโยชน์ กับการจัดกิจกรรมในรูปชมรมและชุมนุมทั้งทางวิชาการและด้านอื่นๆ เช่น ศิลปะและวัฒนธรรม เป็นต้น นอกจากนี้โรงเรียนและสถาบันต่างๆ ยังนิยมใช้กิจกรรมนันทนาการเข้าช่วยในการจัดอบรมปฐมนิเทศ การจัดโครงการทางวิชาการ แทบทุกกิจกรรมหรือโครงการ รวมทั้งการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 และการจัดกิจกรรมนันทนาการเฉพาะกิจเฉพาะกาล ต่างก็ต้องอาศัยแนวคิด ทฤษฎี หลักการ วิธีการและเทคนิควิธีที่จะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดนันทนาการและคิดแต่จะกระทำสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคม ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการที่ใช้เป็นทั้งสาระสำคัญและมรรควิธีจึงจำเป็นต้องผ่านกระบวนการที่คัดสรรกลั่นกรองทั้งรูปแบบ สาระสำคัญ และแนวทางการจัดกิจกรรม

แต่ในสภาพปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อสารสารสนเทศที่เผยแพร่มาทางโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตอย่างไร้พรมแดนและไร้ขีดจำกัด กิจกรรมต่างๆ ทั้งที่สร้างสรรค์และก่อปัญหาจึงถูกแพร่เข้ามาทุกวินาที นันทนาการหรือนักจัดกิจกรรมนันทนาการที่จัดตั้งเป็นองค์กรทั้งในระดับสมัครเล่นและระดับอาชีพจึงขวนขวายหาสิ่งแปลกใหม่เข้ามาใช้ให้เกิดการเปรียบเทียบแข่งขันกัน จนอาจเป็นเหตุให้ความมั่งคั่งและคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการต้องถูกตั้งคำถามจากสังคม ทั้งในด้านเนื้อหาสาระวิธีการและค่านิยม เช่นการลอกเลียนแบบที่ไม่เหมาะสมกับสภาพสังคมไทย การแสดงออก

ทางการขับร้องการเต้นรำในท่าที่หมิ่นเหม่ต่อความอนาจาร การใช้ถ้อยคำภาษาที่ไม่สุภาพ หรือมีการแสดงออกที่ก้าวร้าวรุนแรง ฯลฯ

นักจัดกิจกรรมนันทนาการที่ดีมีความรับผิดชอบต่ออุดมการณ์วิชาชีพจึงได้พยายามเสนอแนะและหาแนวทางสร้างสรรค์กิจกรรมสำคัญที่เป็นทั้งการส่งเสริม และ อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมทั้งด้านดนตรี นาฏศิลป์และการเล่นพื้นบ้านพื้นเมืองอันเป็นภูมิปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เป็นการละเล่นสำคัญ ของไทยทั้งที่เป็นของเด็กๆ เยาวชน และคนทั่วไปทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ สำหรับการละเล่นของเด็กไทยนั้น ในอดีตก่อนที่ตลาดของเล่นและสื่อเทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทจนในที่สุดก็เบียดบังจนทำให้การละเล่นเหล่านั้นสูญหายไป การละเล่นของไทย หรือเด็กชาติไหนๆ ก็คงไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ มีการละเล่นที่เป็นการร้องการกระโดดโลดเต้น การเล่นบทบาทสมมติ การแข่งขันการร่วมมือและการท้าทายความสามารถที่เด็กๆ รุ่นก่อนๆ ได้คิดกันมาและก่อให้เกิดคุณค่าอย่างรอบด้าน เช่น เสริมสร้าง พัฒนาการทางกาย การเคลื่อนไหว การใช้กล้ามเนื้อ พัฒนาการทางอารมณ์เช่นการส่งเสริมให้ สนุกสนานครึกครื้นครื้นเครงมีอารมณ์ขัน ด้านสังคมทำให้เด็กๆ มีเพื่อน รู้จักรักและสามัคคีกัน ส่วนด้าน ปัญญานั้น การละเล่นของเด็กแต่ละอย่างจะฝึกให้เด็กได้ใช้สติปัญญาในการคิด การพูดโดยเฉพาะการ พูดนั้นมักเป็นการเรียงร้อยถ้อยคำที่เป็นปริศนาท้าทาย เป็นคำคล้องจองร้อยกรองอย่างมีความหมายน่า ฟังและจดจำได้ง่ายไม่ลืม เหล่านี้ล้วนช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดี มีพื้นฐานที่จะนำไปสู่ระบบ การเรียนการสอนตามหลักสูตรได้ง่ายยิ่งขึ้น เช่นบทเด็กเล่นที่ร้องว่า “ยี่หียี่ ย่าหย่าย่า คุณแม่ซักผ้า คุณย่าสระผม ย่อมโบตัน ยาสีฟันคอลเกต สบู่พิเศษ ปักเป้ายิงจูบ” หรือ “รี รี ข้าวสาร สองหน่น ข้าวเปลือก เลือกทองใบลาน คดขานใส่จาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน พานเอาคนข้างหลังไว้” หรือเป็นการ ซักถามโต้ตอบกันเช่น “แมงอ้อย.....กินน้ำบ่อไหน กินน้ำบ่อหินบินไปก็บินมา กินน้ำบ่อทรายย้าย ไปก็ย้ายมา กินน้ำบ่อโคกโยกไปก็โยกมา กินหัวหรือกินหาง กินกลางตลอดตัว.....” เป็นต้น

ดังนั้นการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมปีที่ 6 ซึ่งเป็นเด็กประถมศึกษา ในช่วงปลาย หากมีการคัดสรรกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยที่มีคุณค่ามาจัดกิจกรรมในชั้น เรียนหรือในการทำกิจกรรมพิเศษต่างๆ ย่อมจะเป็นการเชื่อมโยงให้ผู้เรียนได้เล่นอย่างมีความรู้และได้ เรียนอย่างมีความสุขตามหลักการนันทนาการ อันจะนำไปสู่ความซาบซึ้งและความตระหนักในคุณค่า ของวัฒนธรรมการละเล่นของเด็กไทยในยุคก่อนๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความพึงพอใจและจะได้ร่วมกัน อนุรักษ์และเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมต่อไป โดยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิจัยว่าการจัดกิจกรรม นันทนาการที่เน้นการละเล่นของเด็กไทยในระดับชั้นประถมปีที่ 6 จะส่งผลต่อความพึงพอใจในคุณค่า ทางวัฒนธรรมหรือไม่อย่างไร เพื่อจะได้ใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนปรับปรุงการจัดกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนกับหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กของไทย

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้จะทำให้ทราบว่าการใช้กิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เกิดคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างไร ซึ่งจะสามารถนำไปใช้ในการวางแผนเผยแพร่และอนุรักษ์การเล่นของเด็กไทยต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 6 ห้องเรียน 244 คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ซึ่งได้จากการสุ่มจากห้องเรียนทั้ง 6 ห้องมา 1 ห้องเรียน แล้วสุ่มอีกครั้งหนึ่งให้เหลือจำนวน 30 คนเป็นกลุ่มตัวอย่าง

ระยะเวลาในการศึกษาวิจัย โดยการจัดกิจกรรมนันทนาการวันละ 1 คาบ 3 วัน/สัปดาห์ เป็นเวลา 4 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 12 คาบ

ตัวแปรที่จะศึกษาวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ การจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย
2. ตัวแปรตาม คุณค่าทางวัฒนธรรม

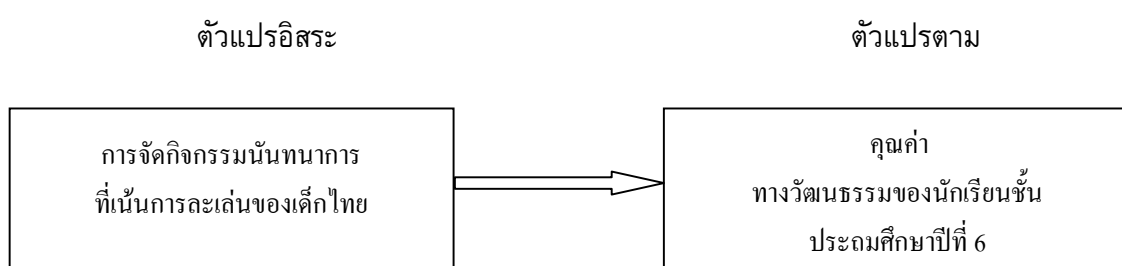
นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย หมายถึง การจัดกิจกรรมนันทนาการที่ใช้ขั้นตอนตามหลักและวิธีการจัดกิจกรรมนันทนาการทั่วไป แต่ใช้เนื้อหาสาระและขั้นตอนการจัดจากการเล่นของเด็กไทยซึ่งได้จากการพิจารณาคัดเลือกตามวัย ขนาด และ จำนวนกลุ่มของผู้เล่น

2. การเล่นของเด็กไทย หมายถึง การเล่นของเด็กไทยทั้งที่เป็น Play & Game ซึ่งเป็นการเล่นต่าง ๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากเด็กรุ่นก่อนๆ บางประเภทมีบทร้องและบททำ(ท่าทาง)ประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่างๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของผู้เล่นในการวิจัยครั้งนี้จะใช้การเล่นที่มีทั้งบทร้องและท่าทางที่เป็นการเล่นในอดีตเท่านั้น

3. คุณค่าทางวัฒนธรรม หมายถึง ความรู้สึกการรับรู้ในคุณค่า ความเจริญงอกงาม ความดีงาม และ ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการประพัตติ ปฏิบัติ การเล่นและใช้เวลาที่มีอยู่ในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นปกติสุข ในการวิจัยครั้งนี้การรับรู้การเห็นคุณค่าของการเล่นทั้งเป็นแบบฉบับดั้งเดิมของไทย ซึ่งวัดได้จากการตอบแบบสอบถามการรับรู้คุณค่าที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และการหาคุณภาพจริง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรม
หลังการจัดกิจกรรมสูงขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนช่วงชั้นที่2 (ป.4 – ป.6) ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุน การวิจัยครั้งนี้ โดยนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. กิจกรรมนันทนาการ
 - 1.1 ความหมาย หลักการ คุณค่า และความจำเป็นของกิจกรรมนันทนาการ
 - 1.2 การจัดกิจกรรมนันทนาการ
 - 1.3 กิจกรรมนันทนาการในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544
2. การเล่นของเด็กไทย
 - 2.1 ความหมาย
 - 2.2 การเล่นของเด็กไทยในวัยประถมศึกษา
 - 2.3 การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยในการจัดการศึกษาและนันทนาการ
 - 2.4 แนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยในการจัดกิจกรรมนันทนาการ
3. คุณค่าทางวัฒนธรรม
 - 3.1 ความหมาย
 - 3.2 ประเภท
 - 3.3 องค์ประกอบ
 - 3.4 ลักษณะ
 - 3.5 คุณค่าและความสำคัญในฐานะที่เป็นกิจกรรมเครื่องมือในการพัฒนาเด็ก
 - 3.6 คุณค่าและความสำคัญในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมการดำรงชีวิตที่ดีมีปกติสุข
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

1. กิจกรรมนันทนาการ

1.1 ความหมาย หลักการ คุณค่าและความจำเป็นของกิจกรรมนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการ เป็นกิจกรรมที่มีองค์ประกอบในลักษณะเดียวกับการเล่น จะแตกต่างกันในรูปแบบของนันทนาการ และมีบางสิ่งอย่างที่ไม่เหมือนเนื่องจากการเล่น โดยเน้นในเรื่องการศึกษาความซาบซึ้งในการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ หรือมุ่งเน้นการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ให้กระทำแต่ในสิ่งที่มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ไม่ว่าบุคคลนั้นจะใช้มันสมองหรือใช้กำลังกายประกอบสัมมาอาชีพก็ตาม ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2540 :1)

ความหมายของนันทนาการ พอสรุปได้ 4 ความหมายใหญ่ๆ พอสังเขป ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้ชีวิตสดชื่น โดยการเสริมสร้างพลังงานขึ้นใหม่ หลังจากที่ใช้ร่างกายใช้พลังงานแล้วเกิดเป็นความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย จิตใจและทางสมอง เมื่อบุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจในความหมายนี้ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลได้อย่างแท้จริง

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรม (Activities) ต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง โดยไม่มีการบังคับหรือเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ มีผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนานหรือความสุขสงบ และกิจกรรมนั้นๆ จะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่น กิจกรรมศิลปหัตถกรรม การอ่าน - เขียน กิจกรรมอาสาสมัคร ศิลปวัฒนธรรม งานอดิเรก เกม กีฬา การละคร ดนตรี กิจกรรมเข้าจังหวะ และนันทนาการกลางแจ้งนอกเมือง เป็นต้น

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ (Process) หรือประสบการณ์สุขที่บุคคลได้รับโดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการใช้เวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคล

4. นันทนาการ หมายถึง เป็นสถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลหรือสมาชิกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแล้วก่อให้เกิดความเจริญงอกงามทางร่างกายและพัฒนาทางด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม ซึ่งโดยปกติรัฐมีหน้าที่จัดแหล่งนันทนาการในรูปแบบต่างๆ เช่น สวนสาธารณะในเมือง สวนหย่อม ศูนย์เยาวชน ห้องสมุดสำหรับประชาชน ดนตรีสำหรับประชาชน วนอุทยาน และอุทยานแห่งชาติ เป็นต้น สมบัติ กาญจนกิจ (2535 : 13-14)

ดังนั้น จึงใคร่ขอสรุปแนวความคิดในเรื่องความหมายของนันทนาการ ไว้ ดังนี้ นันทนาการ (Recreation) หมายถึง กิจกรรมที่คนเราใช้เวลาว่างจากภารกิจงานประจำ โดยเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมที่ทำได้ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมและกฎหมายบ้านเมือง เพื่อ

ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จนรู้สึกมีความสุขขึ้น กลับคืนมาสู่สภาวะปกติ

ความมุ่งหมายของนันทนาการ

ตามสภาพความเป็นจริง จะเห็นได้ว่านันทนาการ นั้นมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์เรา ตั้งแต่เกิดมาดูแลจนกระทั่งถึงแก่ความตาย เพราะฉะนั้นนันทนาการจึงนับว่ามีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในการที่จะมีส่วนช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ฉะนั้นจึงใคร่ขอกล่าวถึงจุดมุ่งหมายของนันทนาการเป็นข้อๆ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้มนุษย์เราไม่ว่าจะเป็นชาติใดในโลกเกิดความพึงพอใจจากความต้องการพื้นฐานของตนเอง เพราะมนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐานอยู่หลายอย่างด้วยกัน และกิจกรรมนันทนาการจะเป็นตัวช่วยให้มนุษย์ได้รับความพึงพอใจจากการได้เข้าร่วมกิจกรรม แล้วสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานเหล่านั้นได้ ซึ่งความต้องการดังกล่าวของมนุษย์เรานั้นจะประกอบไปด้วยความต้องการดังต่อไปนี้

ก. ความต้องการความสำเร็จ การที่มนุษย์เราจะประสบผลสำเร็จไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเรียน การงานหรือการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็ตาม ก็มีความรู้สึกที่ตนเองมีความสามารถดี เหนียวฉลาด หรือมีความขยันขันแข็ง จึงทำให้เกิดความรู้สึกมั่นใจในตนเอง และมีความภาคภูมิใจในตนเอง

ข. ความต้องการความมั่นคงในฐานะทางเศรษฐกิจ ความมั่นคงทางเศรษฐกิจมีส่วนช่วยสร้างความมั่นคงทางสถานภาพของตนเองในสังคมได้ คือ มีคนนับหน้าถือตาและยกย่องให้เกียรติ

ค. ความต้องการความรัก มนุษย์เราทุกคนที่เกิดมามีความต้องการความรักด้วยกันทั้งนั้น หากคนใดก็ตามที่พบว่าตนเองเป็นที่รักของคนหลายๆ คน ก็จะทำให้เขารู้สึกมีความสุขในชีวิตและคิดว่าชีวิตนี้มีค่ายิ่งนัก แต่สำหรับคนบางคนพบว่าตนเองไม่มีใครรัก ก็จะมีความรู้สึกว่าชีวิตของเราไม่มีค่าและไม่มีความสุข บางคนอาจคิดสั้นฆ่าตัวตาย หรือเกิดอาการคิดมากจนเสียสติไปก็มี

ง. ความต้องการความยอมรับนับถือ มนุษย์เกือบทุกคนก็ว่าได้ ย่อมต้องการให้มีคนยอมรับนับถือ เพราะการที่มีคนยอมรับนับถือนั้นเป็นการแสดงออกให้รู้ว่า เรานั้นมีความสามารถพิเศษหรือดีเด่นกว่าผู้อื่น จนเป็นที่ยอมรับและได้รับความเคารพนับถือจากผู้อื่น

จ. ความต้องการความปลอดภัย ความปลอดภัยถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่มนุษย์เราต้องการแสวงหา ดังนั้น มนุษย์เราจึงต้องการความปลอดภัยสำหรับตนเองและครอบครัวตลอดจนรวมทั้งญาติ พี่น้องด้วย

2. เพื่อเสริมสร้างสุขภาพของมนุษย์เราให้มีความสุขสมบูรณ์ ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วว่า กิจกรรมนันทนาการนั้น จะต้องเป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่างๆ ซึ่งจากผลของการเคลื่อนไหวของอวัยวะนี้เองจะส่งผลทำให้ร่างกายของคนเราเกิดความแข็งแรงสามารถ

ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิมรวมทั้งยังส่งผลทำให้ร่างกายมีความต้านทานโรคได้ดีขึ้น นอกจากนี้ถ้าคนเรามีร่างกายที่แข็งแรงปราศจากโรคภัยไข้เจ็บย่อมจะทำให้คนเรานั้นมีสุขภาพจิตดีด้วย

3. เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน เนื่องจากในสภาพสังคมปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีและข่าวสารได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับการทำงานของมนุษย์เรามากยิ่งขึ้น ทำให้คนเราต้องทำงานแข่งขันกับตนเองและกับผู้อื่น จากสภาพดังกล่าวนี้เอง จึงทำให้เกิดความเครียดของคนเราเพิ่มขึ้นไปด้วย ดังนั้นจะเห็นได้ว่ากิจกรรมนันทนาการมีส่วนสำคัญไม่น้อยที่ช่วยให้คนเราหายจากอาหารเครียดลงได้ เช่น การฟังวิทยุ ชมภาพยนตร์ หรือทำงานอดิเรกอื่นๆ จะทำให้คนเราเกิดความเพลิดเพลินลดความวิตกกังวลต่างๆ ลงชั่วขณะหนึ่ง และเมื่อคนเราเกิดความสบายใจก็จะทำให้ความเครียดนั้นหายไป จะมีแต่ความสุขสดชื่นเบิกบาน อันจะส่งผลทำให้คนเราพร้อมที่จะทำงานต่อไป

4. ส่งเสริมให้ชีวิตภายในครอบครัวมีความสุขยิ่งขึ้น ในสภาพสังคมปัจจุบันสมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่ จะต้องออกไปปฏิบัติภารกิจนอกบ้านเกือบทั้งวัน จึงทำให้สมาชิกภายในครอบครัวไม่มีโอกาสได้อยู่พร้อมหน้าพร้อมตากัน เมื่อเป็นเช่นนี้ก็จะส่งผลทำให้สมาชิกภายในครอบครัวไม่ค่อยสนิทสนมกัน ทำให้ครอบครัวขาดความอบอุ่น สมาชิกที่ยังอยู่ในวัยเด็กหรือวัยรุ่นมีการตัดสินใจไม่ถูกต้อง มีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นข้อเสียที่เกิดขึ้นจากสภาพครอบครัว แล้วส่งผลกระทบต่อสังคมในอนาคต จากความสำคัญดังกล่าวนี้เอง จึงทำให้นันทนาการมุ่งที่จะสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัวให้ดีขึ้น โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อเชื่อมโยง ซึ่งแต่ละครอบครัวอาจจะจัดกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกันไปตามฐานะความเป็นอยู่ และผลของการที่ได้จัดกิจกรรมนันทนาการภายในครอบครัว ผู้ที่เป็นพ่อและแม่ก็จะมีโอกาสทราบความเปลี่ยนแปลงของลูกๆ และสามารถอบรมบ่มนิสัยลูกๆ ไปในตัวด้วย เพื่อเขาจะได้เป็นสมาชิกที่ดีของสังคมต่อไป

5. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีและเป็นสมาชิกที่ดีในสังคมนับว่าเป็นประโยชน์ต่อชาติไทย กิจกรรมนันทนาการหลายๆ ประเภท ถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อหน้าที่ให้กับผู้เข้าร่วมเป็นอย่างดี อย่างเช่นเกมกีฬาต่างๆ จะพบว่าผู้เข้าร่วมทุกคนจะต้องมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง นอกจากนี้ยังจะต้องปรับตนเองให้เข้ากับผู้อื่นได้อีกด้วย กิจกรรมเกือบทุกกิจกรรมจะมีกฎข้อบังคับระบุไว้ ผู้เข้าร่วมจะต้องปฏิบัติตามกฎข้อบังคับอย่างเคร่งครัด ซึ่งเป็นการที่ดีที่จะช่วยให้เขาคุ่นเคยกับการปฏิบัติตามกฎระเบียบต่างๆ เมื่อเขาออกไปเข้าสังคม เขาก็จะเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมและจะส่งผลทำให้สังคมที่ระเบียบวินัยที่ดี ไม่วุ่นวายสับสน นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังฝึกให้คนรู้จักการเสียสละเพื่อส่วนรวม ไม่เห็นแก่ตัว เคารพกฎกติกา รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน อันเป็นการสร้างความเป็นมิตรที่ดีต่อกันในสังคม ทำให้เขาสามารถเป็นสมาชิกที่ดีในระบอบประชาธิปไตยต่อไป

จากความมุ่งหมายที่กล่าวมาทั้ง 5 ข้อ จะเห็นได้ว่านันทนาการมีกิจกรรมที่ช่วยให้มนุษย์เราประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมนันทนาการมีให้เลือกด้วยกันหลายประเภทแล้ว แต่ความถนัด

และความสนใจของคนเรา ดังนั้นการที่คนเราได้ร่วมกิจกรรมตามที่ตนเองมีความถนัดและมีความสนใจ เขาก็จะพบความสำเร็จในกิจกรรมและจากการประสบความสำเร็จนี้เอง จะเป็นเครื่องชี้บอกว่ามนุษย์ได้ค้นพบความสามารถของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่ความสำเร็จในด้านอื่นๆ ต่อไปด้วย คณิต เขียววิชัย (2534 : 14- 18)

1.2 การจัดกิจกรรมนันทนาการ

กมล สุวรรณศรี (ม.ป.ป.:158-163) "ได้สรุปความสำคัญต่อการจัดนันทนาการ คือ ผู้นำนันทนาการ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสามารถต่อการจัดนันทนาการต้องพิจารณาถึงผู้นำที่มีอยู่ทั้งด้านจำนวน ความรู้ความสามารถ มีบุคลิกภาพดี ยิ้มแย้มเป็นมิตร มีมารยาท สุภาพเรียบร้อยทั้งทางกาย วาจา ใจ รู้จักวางตัวเหมาะสม มีคุณธรรม ผู้นำจะเป็นตัวจักรสำคัญที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้สมาชิกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับกิจกรรม สมาชิกมีความพึงพอใจถือเป็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมนันทนาการให้บรรลุเป้าหมาย

ดอร์ลาห์ (Dawdah.2000:85) ได้ทำการสำรวจชาวอาร์มณของกลุ่มเยาวชนที่ร่วมกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำพบว่า กลุ่มเยาวชนดังกล่าวมีคะแนนชาวอาร์มณดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

สมคิด บางโม (2549:59) ได้ให้ความหมายของการจัดการไว้ดังนี้ การจัดการคือศิลปะการใช้คน เงิน วัสดุอุปกรณ์ขององค์การและนอกองค์การ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การอย่างมีประสิทธิภาพ

โรงเรียน เป็นสถาบันทางที่สังคมที่มีความสำคัญ เปรียบเสมือนบ้านหลังที่สองของเด็กและเยาวชน โรงเรียนนอกจากจะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามหลักสูตรทางด้านวิชาการแล้วมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้กับนักเรียนเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคมของเด็กนักเรียน โดยวัตถุประสงค์ดังนี้

1 เพื่อให้มีความรู้ทางด้านนันทนาการ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในเวลว่างให้เกิดประโยชน์และพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์

2 เพื่อให้มีทักษะในการประกอบกิจกรรมที่เสริมสร้างลักษณะนิสัย และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

3 เพื่อส่งเสริมให้มีทัศนคติที่ดีในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

4 เพื่อให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ไม่ดีงามเป็นพฤติกรรมต่างๆ ที่เหมาะสม

จันทร์ ผ่องศรี (2534:45) ได้สรุปความจำเป็นและจุดมุ่งหมายของนันทนาการ เพื่อพัฒนานักเรียนไว้ ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการสามารถตอบสนองความต้องการทางด้านจิตวิทยาของวัยรุ่น ได้แก่ ความต้องการการยอมรับ ต้องการเป็นสมาชิกของกลุ่ม ต้องการเป็นที่มีความสนใจเหมือนกันต้องการให้

ตนเองเกิดความสำเร็จในหมู่เพื่อน ต้องการปลดปล่อยความเหงาและเดียวดาย ต้องการทดแทนในสิ่งที่ขาดไป เช่น เรียนไม่เก่ง แต่มีความสามารถทางกีฬา ต้องการความรัก โดยเฉพาะเด็กที่พ่อแม่ไม่มีเวลา ต้องการความสำเร็จ ค่ายกย่องชมเชย ต้องการความปลอดภัย ต้องการฝึกทักษะในสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรและมีความเป็นกันเอง

2. เป็นการสร้างแรงจูงใจและตอบสนองความสนใจ สร้างความกระตือรือร้นให้เด็กได้แสดงออก กิจกรรมนันทนาการหลายประเภทจึงดึงดูดเอาความสนใจ ความสามารถพิเศษ และความกระตือรือร้นออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน เช่นกิจกรรมทางหนังสือพิมพ์ วารสาร จัดนิทรรศการ งานศิลปะ กิจกรรมที่มีการประกวดต่างๆ จะกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความสามารถ ผู้จัดควรเปิดโอกาสให้เด็กอิสระในทางเลือก ไม่ควรบังคับ และควรส่งเสริมให้เด็กได้มีส่วนร่วมและมีความรับผิดชอบ

3. ส่งเสริมการใช้เวลาว่างอย่างมีคุณค่าและเกิดประโยชน์ เด็กในวัยนี้หากมีการใช้เวลาในทางที่เหมาะสม อาจนำไปสู่พฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้ เช่น พฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม พฤติกรรมก้าวร้าวหรืออาจนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ตามมา เช่น ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาเรื่องการปรับตัว ปัญหา ยาเสพติด เป็นต้น

1.3 กิจกรรมนันทนาการในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544

หลักการ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามแนวนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศ จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ไว้ดังนี้

1. เป็นการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน โดยสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ
4. เป็นหลักสูตรที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรที่จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดหมายให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือมี จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์

2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่านการเขียน และรักการค้นคว้า

3. มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มี ทักษะ และศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี

4. มีทักษะและกระบวนการ โดยเฉพาะทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้าง ปัญญา และทักษะในการดำเนินชีวิต

5. รักการออกกำลังกาย ดูแลตนเองให้มีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี

6. มีประสิทธิภาพในการผลิตและการบริโภค มีค่านิยมเป็นผู้ผลิตมากกว่าผู้บริโภค

7. เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทย เป็นพลเมืองดี ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

8. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ภูมิปัญญาไทย ทรัพยากรธรรมชาติและพัฒนาสิ่งแวดล้อม

9. รักประเทศชาติและท้องถิ่น มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้สังคม

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตาม ความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน เสริมสร้างทักษะชีวิต วุฒิภาวะ ทางอารมณ์ การเรียนรู้ในเชิงพหุปัญญา และการสร้างสัมพันธภาพที่ดี

2. กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบวงจร ตั้งแต่ศึกษา วิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมิน และปรับปรุงการทำงาน โดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็น กลุ่ม เช่น ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด และผู้บำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น

การเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ มีกระบวนการและวิธีการที่หลากหลายการบูรณาการ เป็น การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยนำกระบวนการเรียนรู้จากกลุ่มสาระ เดียวกัน หรือต่างกลุ่มสาระการเรียนรู้มาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจัดได้หลายลักษณะ เช่น

1. การบูรณาการแบบผู้สอนคนเดียว ผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้ โดยเชื่อมโยงสาระการ เรียนรู้ต่าง ๆ กับหัวข้อเรื่องที่สอดคล้องกับชีวิตจริง หรือสาระที่กำหนดขึ้นมา

2. การบูรณาการแบบคู่ขนาน มีผู้สอนตั้งแต่สองคนขึ้นไปร่วมกันจัดการเรียนการสอนโดยอาจ ยึดหัวข้อเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วบูรณาการเชื่อมโยงแบบคู่ขนาน

3. การบูรณาการแบบสหวิทยา นำเนื้อหาจากหลายกลุ่มสาระมาเชื่อมโยงเพื่อจัดการเรียนรู้ ซึ่งโดยทั่วไปผู้สอนมักจัดการเรียนการสอนแยกตามรายวิชา หรือกลุ่มวิชา แต่ในบางเรื่อง ผู้สอนจัดการเรียนการสอนร่วมกันในเรื่องเดียวกัน

4. การบูรณาการแบบโครงการ ผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนโดยบูรณาการเป็นโครงการ โดยผู้เรียนและครู ผู้สอนร่วมกันสร้างสรรค์โครงการขึ้น (พิสมัย ถีตะแก้ว.2536, วิชัย ราษฎร์ศิริ. 2524 และ ทศนีย์ ศุภเมธี. 2530)

2. การละเล่นของเด็กไทย

2.1 ความหมายของการละเล่นของเด็กไทย

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2530:732, 91) ได้ให้ความหมายของ “เล่น” และ “การละเล่น” ไว้ดังนี้

“เล่น” แปลว่า ทำเพื่อสนุกสนานหรือผ่อนอารมณ์ ทำหรือพูดอย่างไม่จริงจัง ร่วมด้วย เอาด้วย

“การละเล่น” แปลว่า มหรสพต่างๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนาน รื่นเริง

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ (2544:2) ให้ความหมายของการเล่นว่า หมายถึง การแสดงออกของเด็กที่ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทักษะในการสำรวจความสนใจ ความสนใจใคร่รู้ในสิ่งรอบๆ ตัว การคิดหาเหตุผล การเข้าสังคม และการแสดงออกของอารมณ์ที่มั่นคง และฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2528: 58) ให้คำจำกัดความของการเล่นว่า การเล่นของเด็กมีลักษณะเป็นการทดลองใช้ความรู้ที่ตนมีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคม หรือ สิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่นๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเอง เป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระ และสนุกสนาน เพลิดเพลิน การเล่นจึงเป็นสื่อสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก

การละเล่นของเด็กไทย หมายถึง การละเล่นต่างๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อนซึ่งบางประเภทมีบทร้องและบทรำประกอบ ส่วนเกณฑ์ต่างๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็อาจเล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน ฝะอบ โหม่งกฤษณะ (2522: 5)

จากความหมายต่างๆ สามารถสรุป การเล่นของเด็กไทย หมายถึงการแสดงออกซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งรอบๆ ตัว โดยผ่านการเล่น ซึ่งการเล่นอาจมีบทร้องรำประกอบกัน เป็นการละเล่นระหว่างเด็กไทยที่มีการสืบทอดกันมาจากคนรุ่นก่อนๆ และเป็นการเล่นที่มีกฎกติกาที่ยึดหยุ่นไม่แน่นอนตายตัว ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมขณะเล่น

ประเภทของการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย

มีผู้จัดแบ่งประเภทของการเล่นและการละเล่นของเด็กไทยไว้หลายแบบหลายประเภท ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมมาได้ ดังนี้

เจนวี สมใจ แจ่มจิราวรรณ (2527 : 23) ได้จัดประเภทของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นแบบสมมติ (Imagination) หมายถึง การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงออกมาในรูปแบบการเล่นสมมติบทบาททางสังคม เช่น กำลังทำอาหาร เด็กจะแสดงบทบาทเป็นแม่ครัว เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร เป็นต้น

2. การเล่นแบบก่อสร้าง (Constructive) หมายถึง การที่เด็กนำเอาวัสดุสิ่งของที่เขาค้นพบและนำมาใช้โดยการอาศัยทักษะที่เขาได้มีการพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของตัวเอง เช่น การเล่นเลโก้

3. การเล่นแบบศิลปะ (Artistic) หมายถึง การเล่นที่ใช้ศิลปะ เช่น การวาดรูป ระบายสี

4. การเล่นแบบรับสื่อ (Passive media) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้สื่อบันทึก เช่น การดูทีวี ฟังเพลง เล่นรถ

5. การเล่นคอมพิวเตอร์ (Computers & Electronic Board games) หมายถึง การเล่นที่ให้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เช่น การเล่นอินเทอร์เน็ต

6. การเล่นแบบออกกำลังกายกลางแจ้ง (Outdoor – active) หมายถึง การเล่นนอกบ้านหรืออาคารเรียน เช่น การเล่นกีฬาากลางแจ้ง ขี่จักรยาน

7. การเล่นแบบต่อสู้ (Rough – and – tumble) หมายถึง การเล่นที่ต้องให้กำลังใจในการเล่นมาก เช่น การเล่นมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน เป็นต้น

8. การเล่นแบบก้าวร้าว (Aggressive) หมายถึง การเล่นในลักษณะที่ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจ แต่ผู้ถูกกระทำรู้สึกไม่พอใจ ไม่ชอบ เป็นต้น

9. การเล่นแบบอื่นๆ (Other) หมายถึง การเล่นที่นอกเหนือจากการเล่นที่กล่าวข้างต้น

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 12 – 16) ได้สรุปการเล่นไว้ 6 ประการ ได้แก่

1. การเล่นเพื่อการค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลองหยิบจับตรวจสอบสิ่งต่างๆ เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กได้เรียนรู้ รูปร่าง ขนาด ความหนา ความละเอียดของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง สังเกตความแก่อ่อนของสี เป็นต้น

2. การเล่นที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของต่างๆ มาประกอบเป็นของเล่นอย่างง่ายๆ ได้ ซึ่งการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุขความพอใจ

3. การเล่นเป็นละคร หรือจินตนาการ เป็นการเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน เด็กจะดัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นสถานที่ตามความคิดของเขาเอง และนำสิ่งของต่างๆ มาดัดแปลงให้เป็นตามความคิดของเขาเอง

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ใช้พลังร่างกาย ซึ่งเด็กจะมาเล่นร่วมกันต้องการกฎของการเล่น เรียนรู้ การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี

5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกับพี่ๆ น้องๆ ภายในครอบครัว

6. การเล่นช่วยให้เกิดพัฒนาการจากการดู ฟัง สังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยดูคนอื่นเล่น หรือ ดูผู้ใหญ่ทำงานหรือสังเกตการแสดงท่าทางของสัตว์ หรือชอบที่จะฟังเรื่องราวต่างๆ ฟังเพลง นิทานจึงทำให้เกิดความเพลิดเพลิน และสนุกสนานได้

โคลัมบัส (เยาพา เดชะคุปต์ 2528 : 19 – 20; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1979) ได้แบ่งชนิดของการเล่นออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. การเล่นอย่างอิสระ (Free play) เป็นการเล่นซึ่งเด็กมีอิสระในการเลือกเล่นตามลำพังหรือเล่นเป็นกลุ่มตามที่เด็กสนใจ

2. การเล่นสมมติ (Dramatic Play) เป็นการเล่นสมมติบทบาททางสังคม (Social dramatic play) เป็นการเลียนแบบผู้ใหญ่ การเล่นชนิดนี้เด็กมีอิสระที่จะคิดและใช้จินตนาการได้อย่างเสรี

สุรสิงห์ สารวม ฉิมพะเนาว์ (2520: 49) ได้แยกประเภทของการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยเป็น 7 ประเภท

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีทำอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตัวเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อนๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่นๆ (2525 : 150) ได้แบ่งการเล่นของเด็กไทยเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. การเล่นกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วย การเล่นกลางแจ้งที่มีบธธรงและไม่มืบธธรงประกอบ
2. การเล่นในร่ม ซึ่งประกอบด้วย การเล่นในที่มืบธธรงและไม่มืบธธรง
3. การเล่นในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีบธธรง และไม่มืบธธรง
4. การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่

5. การเล่นเกมบล็อกเลียน
6. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด
7. การเล่นเกมปริศนาคำทาย

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531:29-39) ได้แบ่งการเล่นของเด็กไทยเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1. การเล่นเกมที่เน้นทักษะด้านการพูด และการฟัง ได้แก่ การเล่นเกมที่มีบทร้องซึ่งจะช่วยให้เด็กจำได้ง่าย เพราะเป็นคำคล้องจอง เมื่อร้องเล่นบ่อยๆ เข้าก็จะช่วยฝึกทักษะทางด้านภาษาไปในตัว ส่วนบทเจรจาโต้ตอบนั้น เป็นบทถาม – ตอบ สั้นๆ ที่มีเนื้อความเป็นเรื่องราว

2. การเล่นเกมที่เน้นทักษะทางด้านการนับ การคาดคะเน การกระยะ การจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง การเล่นเกมเหล่านี้ฝึกเป็นคนช่างสังเกต และการแยกแยะ

3. การเล่นเกมที่เน้นทักษะด้านความคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่วว่องไว การเลือกตัดสินใจ

4. การเล่นเกมที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดการเขียน การลากเส้น การวาดรูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว

5. การเล่นเกมที่เน้นการปลูกฝังค่านิยม ทศนคติในด้านต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความเสียสละ ความอดทน ความรับผิดชอบ การยอมรับ กตিকা การรู้แพ้รู้ชนะรู้ภัย เป็นต้น

จากการศึกษาประเภทของการเล่น และการเล่นของเด็กไทย กล่าวได้ว่า การเล่นของเด็กไทยมีการจัดเป็นหลายประเภท มีทั้งการเล่นเป็นทีมเล่นเดี่ยว เล่นในร่ม กลางแจ้ง เน้นการแข่งขัน ไม่เน้นการแข่งขัน มีบทร้องและไม่มีบทร้องตลอดจนมีบทเจรจาโต้ตอบกัน ซึ่งมีลักษณะของการเล่นเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีการสำรวจ ค้นคว้าทดลอง มีการเล่นแบบบทบาทสมมติ อันจะเป็นการกระตุ้นจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กด้วย

2.2 ความสำคัญของการเล่นของเด็กไทย

การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่างๆ เช่น ส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบาย ไร้แรงแถมใส ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆ ได้ดี ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม คือทำให้เด็กรู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ รู้จักร่วมมือกัน การสร้างมิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนั้นการเล่นของเด็กยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือการใช้ภาษาได้ดียิ่งขึ้น ฝึกการแก้ปัญหาและการส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นต้น

การเล่นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กจัดว่าเป็นการศึกษาอย่างหนึ่ง เช่น เด็กที่เล่นตุ๊กตาก็เรียนรู้รูปร่าง ลักษณะ และส่วนประกอบของตุ๊กตาลวดจุนสีและสิ่งที่ใช้ในการประดิษฐ์ตุ๊กตา เมื่อเด็กเจริญขึ้นก็จะสามารถเรียนรู้จากการเล่นมากยิ่งขึ้น นั่นคือ การเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรู้กว้างขวาง

การเล่นช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นเด็กก็จะได้แสดงออก ได้ระบายอารมณ์และความต้องการต่างๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด เมื่อเด็กมีความต้องการ เช่น เด็กต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่ไม่ได้รับการตอบสนอง เด็กมักจะสมมติว่าได้รับโดยการเล่น เป็นการจูนใจสิ่งที่เด็กขาดหายไป การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันของเด็ก ช่วยให้เด็กรู้จักวางแผนทำสิ่งต่างๆ และช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองอีกด้วย

การเล่นช่วยฝึกฝนมารยาทที่ดีให้แก่เด็ก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่น ทำให้เด็กรู้จักผิดถูก รู้จักการแพ้ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรมและความซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะ การเล่นบางประเภทฝึกให้เด็กเป็นคนอดทน เสียสละและสร้างความเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่นๆ

นอกจากนั้นการเล่นยังเป็นขบวนการเรียนรู้ของเด็ก ที่จะทำให้เด็กได้ค้นคว้าสำรวจ ทดลองสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองและเพื่อช่วยในการพัฒนาการเจริญเติบโตของร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา เมื่อเป็นที่ยอมรับกันว่า การเล่นมีความสำคัญต่อเด็กและช่วยให้การเรียนรู้ที่มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น

เอช คัดเวล คูก (H. Caldwell Cook) ซึ่งเป็นนักการศึกษาได้คิดวิธีการสอนแบบเล่นปนเรียน (Play way method) ขึ้น โดยให้เด็กมีโอกาสเล่นควบคู่ไปกับการเรียนด้วย ผู้เขียนก็มีความคิดในแนวเดียวกัน ว่าการเอาธรรมชาติการเล่นสนุกสนานและการไม่ยอมอยู่หนึ่งของเด็กมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการเรียน จะทำให้เด็กเรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน วิธีการเรียนแบบนี้ไม่ได้มุ่งให้เด็กเล่นในสิ่งที่ไม่มีความสำคัญ แต่มุ่งให้เด็กเล่นภายใต้การควบคุมของครูตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

การสอนแบบเล่นปนเรียนนั้นต้องการให้เด็กได้รับทั้งความรู้ และพัฒนาการในด้านต่างๆ การมีวินัยในตนเอง ในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะได้รับประสบการณ์ต่างๆ โดยไม่รู้ตัว เด็กไม่รู้สึกรำคาญต่อการเรียนในทางตรงกันข้ามกลับรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะเด็กคิดว่าตัวเองกำลังเล่นแต่ผู้สอนรู้ว่าเด็กกำลังเรียน สิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึงก็คือ กิจกรรมการเล่น ครูผู้สอนจะต้องนำการเล่นที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนมาให้เด็กได้เล่นกัน และกิจกรรมการเล่นที่ควรพิจารณานำมาใช้ก็คือ การละเล่นของเด็กไทย ทั้งนี้เพราะมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนหลายประการ เช่น

1. การละเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่คณะเป็นสิ่งที่มีความสุข สนุกสนาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะมีอุปนิสัยรักหมู่คณะ ฝึกให้รู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม อันจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านของสังคมของเด็กให้ดีขึ้น

2. เป็นการละเล่นที่ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็มักเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย สะดวกสบายและประหยัด ซึ่งเหมาะสมกับสภาพของโรงเรียนประถมศึกษา

3. ไม่มีกติกาซับซ้อน เป็นการละเล่นที่ง่าย เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนาน เป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่คิดการเล่น และกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม

4. เป็นการละเล่นเพื่อออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้ความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกายในขณะเดียวกันก็ฝึกความเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ ความแม่นยำ การตัดสินใจ และความพร้อมเพรียง การเล่นจึงไม่มีผู้แพ้ชนะโดยเด็ดขาด มักจะผลัดกันแพ้ชนะในที

5. การเล่นบางประเภทมีเนื้อร้องและบทสนทนาประกอบทำให้เพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น นำการเล่นของเด็กไทย มาใช้ประกอบการสอนแบบเล่นปนเรียนซึ่งเป็นการสอนที่เหมาะสมสำหรับเด็กอนุบาล และเด็กในระดับประถมศึกษานั้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว จะต้องพิจารณาถึงพัฒนาการทางด้านต่างๆ รวมถึงธรรมชาติความต้องการในการเล่นของเด็กวัยนี้ นอกจากนั้นยังต้องศึกษาหลักสูตร จุดประสงค์ทั่วไป และจุดประสงค์เฉพาะในกลุ่มประสบการณ์ต่างๆ ด้วย

2.3 แนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

การเล่นของเด็กไทย จำนวน 64 การละเล่น ซึ่งผ่านการพิจารณาคัดเลือกแล้วนั้น สามารถนำไปใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาได้ โดยวัตถุประสงค์การเรียนรู้หนึ่งๆ นั้น อาจจะใช้การละเล่นได้หลายการละเล่น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะที่สำคัญ 2 ประการ คือ แนวทางการนำไปใช้ และสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรม

การจำการเล่นของเด็กไทยไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนนั้น ผู้เขียนได้เสนอไว้ 3 แนวทาง คือ

1. นำการเล่นของเด็กไทยมาเลือกใช้เป็นกิจกรรมได้ตรงตามเนื้อหาในบทเรียน
 2. นำการเล่นของเด็กไทยมาเลือกใช้เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียน
 3. นำการเล่นของเด็กไทยมาเลือกใช้เป็นกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน
- ตัวอย่างการนำการเล่นของเด็กไทยไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละแนวทางมีดังนี้

แนวทางที่ 1

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4
 กลุ่ม ประสบการณ์สร้างเสริมลักษณะนิสัย
 วิชา พลศึกษา
 จุดประสงค์

1. ตูรูปภาพการเล่นพื้นเมืองแล้วอธิบายการเล่นนั้นๆ ได้
2. เล่นประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นพื้นเมืองได้
3. ร่วมเล่นด้วยความสนุกสนานได้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนดูรูปภาพการเล่นพื้นเมืองหรือการเล่นของเด็กไทย
2. ให้นักเรียนออกมาเล่าถึงประสบการณ์ในการเล่นพื้นเมืองและวิธีการเล่น

กิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงชนิดของการเล่นพื้นเมือง
2. ครูแนะนำการเล่นพื้นเมืองเพิ่มเติมและข้อที่ควรระมัดระวังในการเล่น
3. ร่วมกันปรึกษาหารือกันเพื่อเลือกเล่นการเล่นพื้นเมือง ที่เหมาะสมกับเวลาและสถานที่
4. ให้นักเรียนเล่นการเล่นที่เลือกไว้ร่วมกัน

ขั้นสรุป

1. ครู นักเรียนช่วยกันสรุปอภิปรายผลของการเล่น และประโยชน์ของันทนาการ

สื่อการสอน

รูปภาพของการเล่นพื้นเมือง

แผนภูมิเนื้อร้องประกอบ)ถ้าการเล่นนั้นมีบทร้องประกอบ(

การวัดผล

- สังเกตการณ์เล่าประสบการณ์ในการเล่นพื้นเมืองของนักเรียน
- สังเกตและพิจารณาการอธิบายของนักเรียน
- สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรมของนักเรียน

การประเมินผล

- นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการเล่นพื้นเมืองได้คน
- นักเรียนสามารถเล่าประสบการณ์ในการเล่นพื้นเมืองได้คน
- นักเรียนสามารถร่วมเล่นกับผู้อื่นได้อย่างสนุกสนานคน

แนวทางที่ 2

ระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่ม ประสบการณ์สร้างเสริมลักษณะนิสัย

วิชา จริยศึกษา

จุดประสงค์

1. ให้ออกการกระทำที่เป็นความชั่ว และผลของการกระทำได้
2. ให้ละเว้นความชั่ว ไม่ประทุษร้ายต่อผู้อื่น
3. ให้ทำความดีทั้งต่อหน้าและลับหลัง และให้เกรงกลัวต่อความชั่ว

เนื้อหา

เรื่อง ความละอายและความเกรงกลัวต่อการทำความชั่ว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคำว่า “ โปлиц ” และให้ดูภาพข่าวอาชญากรรม

กิจกรรม

1. ให้นักเรียนเล่นการละเล่น “ โปлицจับขโมย ”
2. แบ่งกลุ่มนักศึกษาและอภิปรายตามเรื่องที่กำหนดให้ กลุ่มละ 1 เรื่อง แล้วนำมาอภิปรายหน้าชั้น ดังนี้
 - การกระทำที่เป็นความชั่ว
 - สาเหตุแห่งการกระทำชั่ว
 - การป้องกันและการแก้ไขในการกระทำชั่ว
 - ผลของการกระทำชั่ว
3. ครูเสนอแนะเพิ่มเติมและยกตัวอย่างประกอบ

ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลจากการทำความชั่ว

สื่อการสอน

- รูปภาพตำรวจ และภาพข่าวอาชญากรรม
- การละเล่น “ โปлицจับขโมย ”

การวัดผล

- สังเกตและพิจารณาคำตอบของนักเรียน

- สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนหลังจากที่เรียนไปแล้ว เช่น ไม่รังแกเพื่อน ไม่ลักขโมย ไม่พูดปด
- สัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับผลของการทำความชั่ว ผลของการทำความดีและการป้องกันการทำความชั่ว

การประเมินผล

- นักเรียนสามารถตอบคำถามในการสัมภาษณ์ได้คน
- ผลจากการสังเกตความประพฤติของนักเรียนดีขึ้นคน

แนวทางที่ 3

การนำการเล่นของเด็กไทย มาเลือกใช้เพื่อเตรียมความพร้อม และผ่อนคลายบรรยากาศในชั้นเรียนนั้น อาจจะนำมาใช้ในกรณีที่นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายการเรียนหรือครูผู้สอนต้องการจะสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนใหม่ เป็นการเตรียมพร้อมให้แก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น โดยนำกิจกรรมอื่นมาแทรก ในกรณีเช่นนี้ครูสามารถนำเอาการเล่นมาใช้เลือกเล่น ซึ่งการเล่นที่คัดเลือกมาเล่นอาจจะไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาหรือจุดประสงค์ แต่เลือกการเล่นที่เหมาะสมกับเวลาโอกาส และสถานการณ์ในขณะนั้น

ตัวอย่าง การเล่นชักส้าว ใช้เล่นเป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อม

ขั้นที่ 1 อธิบายวิธีเล่นและกติกาให้นักเรียน คือ ให้จับคู่ 2 คนเมื่อจับคู่แล้วให้นั่งลง เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้นั่งลงจับคู่ทันที

ขั้นที่ 2 ให้นักเรียนร้องเพลงอะไรก็ได้ ให้ตบมือหรือร่ำว

ขั้นที่ 3 ครูเป่านกหวีด นักเรียนจับคู่ หันหน้าเข้าหากัน จับมือยึดกันไว้

ขั้นที่ 4 ครูตีแผนภูมิเพลงชักส้าว นักเรียนโยกตัว และแขนไปมาแล้วร้องเพลงชักส้าว

แนวทางในการนำการเล่นของเด็กไทยไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามที่ผู้เขียนได้เสนอไว้นี้ คงจะเป็นแนวทางเบื้องต้นในการนำการเล่นของเด็กไทยไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูได้พอสมควร และสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการนำการเล่นของเด็กไทยไปใช้ในการจัดกิจกรรมของครูได้พอสมควร และสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการนำการเล่นของเด็กไทยไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ ต้องพิจารณาเลือกการเล่นที่มีส่วนช่วยให้จุดประสงค์ในการเรียนรู้สัมฤทธิ์ผล หรือช่วยผ่อนคลายบรรยากาศในชั้นเรียนได้ โดยเน้นให้นักเรียนเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ มิใช่มุ่งที่ความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว และต้องปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ไม่เน้นที่การแพ้ชนะ ฝึกการให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกันและเน้นความมีระเบียบวินัยด้วย ซึ่งครูผู้สอนจะต้อง

ติดตามผลของการเปลี่ยนแปลงไปในด้านพฤติกรรมของนักเรียนว่าเป็นไปตามที่พึงประสงค์หรือไม่อย่างไร

ดังนั้น ถ้าหากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กในระดับชั้นประถมศึกษา นับตั้งแต่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ผู้บริหารสถาบันต่าง ๆ รวมทั้งผู้บริหารประเทศได้เล็งเห็นความสำคัญของเด็กว่าเป็นทรัพยากรที่สำคัญ ซึ่งจะต้องได้รับพัฒนาไปในทางที่ถูกที่ควรแล้ว การละเล่นของเด็กไทยก็เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาเด็กให้สอดคล้องกับหลักการของหลักสูตร ประถมศึกษา ที่เน้นให้เด็กได้คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็นได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเป็นการช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทยเราอีกทางหนึ่งด้วย

คุณค่าทางวัฒนธรรม

คำว่า “วัฒนธรรม” นั้นได้มีผู้ให้คำจำกัดความไว้มาก ซึ่งแนวความคิดของแต่ละคนนั้นก็จะไม่เหมือนกันแต่ก็มีบางอย่างที่มีความคล้ายคลึงกันอยู่บ้าง

เมื่อพิจารณาจากความหมายของคำ คำว่า “วัฒนธรรม” ซึ่งมาจากคำว่า “Culture” ในภาษาอังกฤษซึ่งมีรากศัพท์มาจาก Cultura ในภาษาละตินมีความหมายว่า การเพาะปลูกและบำรุงให้งอกงามในภาษาไทย คำว่า “วัฒนธรรม” เป็นคำที่เกิดจากการรวมคำ 2 คำ ในลักษณะสมาสเข้าด้วยกัน ได้แก่ วัฒนธรรม หรือ วัฒนา ก็ได้ แปลว่า ความเจริญงอกงาม รุ่งเรือง ก้าวหน้าธรรม แปลว่า การกระทำหรือข้อที่ควรปฏิบัติ เช่น เจริญศีล แปลว่า ข้อห้าม เจริญธรรม แปลว่า ข้อปฏิบัติ

ดังนั้น คำว่า วัฒนธรรม ตามความหมายของคำในภาษาไทยจึงหมายถึงข้อที่กำหนดให้มนุษย์ปฏิบัติเพื่อให้ความเจริญงอกงาม ทั้งทางด้านกาย วาจา ใจ ไปพร้อมกันทั้งหมดจะมีอย่างเดียวไม่ได้

ศาสตราจารย์พระยานครราชชนน กองวัฒนธรรม (กรมการศาสนา) (น.ป.ป: 16) กล่าวว่า วัฒนธรรมคือสิ่งที่มนุษย์เปลี่ยนแปลงปรับปรุงหรือผลิตสร้างขึ้น เพื่อความเจริญงอกงามในวิถีชีวิตของมนุษย์ในส่วนรวมที่ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ เอาอย่างกันได้ วัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่อันเป็นผลผลิตของส่วนรวม ที่มนุษย์ได้เรียนรู้มาจากคนสมัยก่อน สืบต่อกันมาเป็นประเพณี วัฒนธรรมจึงเป็นทั้งความคิดเห็น หรือการกระทำของมนุษย์ ในส่วนรวมที่เป็นลักษณะเดียวกัน และสำแดงให้ปรากฏเป็นภาษา ความเชื่อ ระเบียบ ประเพณี

นิพนธ์ สุขสวัสดิ์ กล่าวว่า “วัฒนธรรมคือความเจริญงอกงามที่มนุษย์ทำให้เกิดขึ้น หรือ เรียกกันว่า “มรดกทางสังคม” เพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์ได้รับมาจากบรรพบุรุษและถ่ายทอดไปให้แก่อนุชน” อ้างในสมปราชญ์ อัมมะพันธ์. (2536 : 10)

สมบุญ แก่นตะเคียน กล่าวว่า วัฒนธรรมเป็นแนวทางการคิด ความรู้สึกความเชื่อเป็นแบบแผนพฤติกรรมที่ได้เรียนรู้มาแล้วและเปลี่ยนแปลงต่อเนื่องกัน รวมทั้งทัศนคติ ค่านิยม ความรู้และวัตถุมี

การถ่ายทอดสืบต่อกันในสังคม เป็นเครื่องแสดงให้เห็นถึงความมั่งคั่งเจริญเติบโตของชาติ ซึ่งรวมถึงความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีงามของประชาชน อ้างในสมปราชญ์ อัมมะพันธ์ (2536 : 10)

สรุรัตน์ วรารัตน์ กล่าวว่า นักมานุษยวิทยาให้คำจำกัดความของคำว่า “วัฒนธรรม” ในแง่มุมที่ต่างกัน 2 ประการ คือ

ประการที่ 1 วัฒนธรรม หมายถึง แบบแผนการดำเนินชีวิตในชุมชนหนึ่งชุมชนใดเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยสม่ำเสมอ การจัดระเบียบสิ่งของและสังคม ในความหมายนี้ วัฒนธรรม หมายถึงปรากฏการณ์ที่เราสามารถมองเห็นได้ จับได้ เป็นสิ่งที่ปรากฏแจ่มชัด การกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดของมนุษย์ เช่น การจัดระบบการปกครองหรือความสามารถในเชิงสร้างสรรค์ อันได้แก่ ศิลปหัตถกรรมต่างๆ

ประการที่ 2 วัฒนธรรม เป็นระบบความรู้ ความเชื่อ ที่กลุ่มคนใช้ในการแปลความหมายประสบการณ์ และเป็นแนวทางการมองดูสิ่งต่างๆ เป็นแนวทาง สำหรับการตัดสินใจว่าจะทำอะไรอย่างใดและใช้ในการเลือกว่าการกระทำอย่างใดในเมื่อมีโอกาสเลือก ในความหมายนี้วัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องของความคิดมนุษย์ เช่น ความเชื่อ ศาสนา ฯลฯ อ้างในสมปราชญ์ อัมมะพันธ์ (2536 : 11)

ประภาศรี สีหอำไพ กล่าวว่า วัฒนธรรม คือ ปัญญา ความรู้สึกและกิริยาอาการที่มนุษย์สำแดงออกให้เห็นเป็นสิ่งที่ต่างๆ และเป็นนิสัย ความประพฤติในส่วนรวมซึ่งไม่มีขึ้นเองตามธรรมชาติ สภาพแห่งความเจริญงอกงาม และมีพัฒนาการเป็นความเจริญอยู่เรื่อย ถือเป็นมรดกแห่งสังคมเพราะมนุษย์เป็นทายาทรับช่วงไว้เป็นจารีตประเพณี (Tradition) สืบต่อกันไว้ไม่ขาดตอนจนเป็นวิถีชีวิตของสังคมก่อให้เกิดความผาสุก ความเจริญในชีวิต

สุพัตรา สุภาพ (2523 : 99) กล่าวว่า วัฒนธรรม มีความหมายครอบคลุมถึงทุกสิ่งทุกอย่างอันเป็นแบบแผนในความคิด และการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือสังคมใดสังคมหนึ่ง มนุษย์ได้คิดสร้างระเบียบกฎเกณฑ์วิธีการในปฏิบัติ การจัดระเบียบตลอดจนระบบความเชื่อ ความนิยม ความรู้ และเทคโนโลยีต่างๆ ในการควบคุมและใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ

จากความคิดเห็นที่คณาจารย์ทุกท่านที่เรียบเรียงได้ยกเอาข้อความของความหมายวัฒนธรรมที่ทุกท่านได้กล่าวไว้มาพิจารณาแล้ว จะมีความคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ จึงอาจสรุปได้ว่า วัฒนธรรม หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมาจากความรู้ ประสบการณ์ของกลุ่มของสังคมและต่างยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม ยึดมั่นในคุณธรรม และศีลธรรม เพื่อแสดงออกถึงความเจริญงอกงามในทุกๆ ด้าน นำไปสู่ความสามัคคีรักใคร่เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน มีการจัดระเบียบกฎเกณฑ์เดียวกัน สังคมอยู่กันอย่างสงบสุข ถือว่า วัฒนธรรมเป็นมรดกทางสังคมด้วย

คุณค่าทางวัฒนธรรมอาจจำแนกตามประเภทได้ ดังนี้

1 วัฒนธรรมทางวัตถุ (Material Culture) ได้แก่ วัตถุอันเกิดจากสิ่งประดิษฐ์ซึ่งมนุษย์ได้คิดสร้างขึ้นมา ตลอดจนผลงานในทางด้านศิลปกรรมของมนุษย์ด้วย เช่น สิ่งของเครื่องใช้ในครัวเรือน อาคารบ้านเรือน อาคารสิ่งก่อสร้าง รถยนต์ ปากกา นาฬิกา ภาพวาด รูปปั้น เป็นต้น ฯลฯ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม ก่อให้เกิดคุณค่าทางกายภาพ ได้แก่ ความสะดวกสบาย ความมั่นคงแข็งแรง ความสวยงามงดงาม ความตระการตา มูลค่า หรือราคาอันเป็นที่มาของความภาคภูมิใจ เป็นต้น

2 วัฒนธรรมทางจิตใจ หรือวัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวกับวัตถุ (Non-Material Culture) เป็นแบบแผนในการดำรงชีวิต และเป็นแบบอย่างของการปฏิบัติ หรือแนวทางแห่งความคิด ความเชื่ออุดมการณ์ ศีลธรรมจรรยา ธรรมเนียมประเพณี ปรัชญา กฎหมาย ภาษาและพิธีการต่างๆ เป็นวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม เป็นวิธีการกระทำของมนุษย์ ถ้าหากมนุษย์เราขาดวัฒนธรรมทางจิตใจ หรือวัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุนี้แล้วก็จะมีสภาพไม่แตกต่างจากสัตว์ หากความเจริญมั่นคงในชีวิตไม่ได้ ไม่มีการพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น มีแต่ความเสื่อมทั้งด้านศักดิ์ศรีการทำงาน ความศรัทธาในหมู่คณะผู้บังคับบัญชา ก็ไม่มีจึงเปรียบเสมือนที่ตายทั้งเป็น หรือมีความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอดนั่นเอง คนเราต้องมีสติสัมปชัญญะ มีจิตใจแน่วแน่ เชื่อสัจย์ต่อตนเอง ครอบครัวและผู้อื่น จึงจะถือว่าเป็นผู้ที่มีวัฒนธรรมทางด้านจิตใจ จะมีความเจริญรุ่งเรืองในชีวิต ดังผั่งข้างล่าง นี้



แบ่งตามพระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2485 .ได้แบ่งประเภทของวัฒนธรรมไว้เป็น

4 ประเภท คือ

1 คติธรรม (Moral Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับหลักของการดำเนินชีวิตในสังคมและส่วนใหญ่เป็นเรื่องของจิตใจ โดยเน้นทางด้านคุณธรรม ศีลธรรม เพราะถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นของชีวิตมนุษย์เราทุกคน ถ้าหากขาดวัฒนธรรมทางด้านคติธรรม จะทำให้เป็นมนุษย์ที่ไม่สมบูรณ์ อยู่ในสังคมได้ด้วยความลำบากเข้ากับคนอื่นได้ยาก เพราะต้องมีความขยันหมั่นเพียร ความประหยัด ความเสียสละ ความรักใคร่สามัคคีกันในกลุ่ม มีความซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเองครอบครัว และส่วนรวม ตรงต่อเวลา รู้จักใช้สติปัญญาในทางที่ถูกที่ควรเหมาะสมกับกาลเทศะ ไม่ใช่ว่าอยู่ในประเภทความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด

2 เนติธรรม (Legal Culture) เป็นวัฒนธรรมเกี่ยวกับกฎหมาย กฎเกณฑ์ทางสังคมหรือขนบธรรมเนียมประเพณีที่สังคมส่วนใหญ่ยอมรับว่ามีความสำคัญเท่าเทียมกันกับกฎหมาย ถ้าหากประชาชนในสังคมทุกคนต่างยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณี มีคุณธรรมและมีศีลธรรม กฎหมายนั้นก็คงไม่จำเป็นต้องการนำมาใช้ปกครองสังคม แต่เพราะมนุษย์เรามีความรู้ความฉลาดมากขึ้น จึงมีการหลีกเลี่ยงกฎหมายของตนเอง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีทั้งกฎหมาย และขนบธรรมเนียมประเพณีเพื่อควบคุม และปิดช่องว่างของกฎเกณฑ์แต่ละอย่างให้ประชาชนในสังคมไม่ทำความผิดหรือทำความผิดน้อยลง

3 วัตถุธรรม (Material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับวัตถุเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ ในการดำรงชีวิต เช่น เกี่ยวกับการกินดีอยู่ดี เครื่องนุ่งห่ม บ้านเรือน ยารักษาโรค โบราณวัตถุ โบราณสถาน ศิลปวัตถุ สิ่งของที่เป็นสาธารณสมบัติ เพื่อการประกอบอาชีพเป็นการเพิ่มพูนรายได้ยกฐานะความเป็นอยู่ของตนเองให้สูงขึ้น

4 สหธรรม (Social Culture) เป็นวัฒนธรรมทางสังคม ซึ่งรวมถึงคุณธรรมต่างๆ ที่ทำให้มนุษย์เราอยู่ร่วมกันอย่างผาสุกถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน รวมทั้งระเบียบมารยาทที่พึงปฏิบัติต่อกันในสังคมทุกชนิด ทุกรูปแบบอย่างเหมาะสมถูกต้อง เช่น มารยาทในการรับแขก มารยาทในการรับประทานอาหาร การไปงานมงคลทุกชนิด การไปงานศพ การเดินทางด้วยยานพาหนะที่แตกต่างกัน ฯลฯ

เมื่อแบ่งวัฒนธรรมตามพระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ ซึ่งจะได้เป็น 4 ประเภทนั้น ขณะเดียวกันสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติยังได้แบ่งวัฒนธรรมตามลักษณะเนื้อหาของวัฒนธรรมไทยอีกด้วย จะได้เป็น 5 สาขา เพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดขึ้น ดังนี้

1 ศิลปกรรม (The Arts) ได้แก่ ภาษา วรรณกรรม การละคร นาฏศิลป์ ดนตรีจิตรกรรม สถาปัตยกรรม ปติมากรรมและศิลปะการแสดงอื่นๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกิดจากความรัก ชอบและจะต้องมีความสามารถพิเศษเฉพาะตัว

2 มนุษยศาสตร์ (Humanities) ได้แก่ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี กฎหมาย การปกครอง ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ปรัชญา ศาสนา ซึ่งว่าสำคัญนำไปสู่การอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ปลอดภัยความรักใคร่ปรองดองกัน

3 การช่างฝีมือ (Practical Craft) ได้แก่ การเย็บปักถักร้อย การแกะสลัก การทอ การจักสาน การทำเครื่องถม เครื่องเงิน เครื่องทอง ซึ่งเป็นวิชาชีพที่เกิดจากการเรียนรู้มาจากรุ่นบุรุษสืบทอดต่อกันไปเรื่อยๆ ตลอดชั่วอายุ แล้วไปวิวัฒนาการขึ้นใหม่ตามยุคสมัยของสังคมนั้นๆ

4 กีฬาและนันทนาการ (Sport & Recreation) ได้แก่ มวยไทย กระบี่กระบอง ตะกร้อ การละเล่นพื้นเมือง ซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของไทยอย่างแท้จริง จะไม่เหมือนกับของต่างชาติ ถึงแม้จะเลียนแบบกันก็ไม่เหมือนต้นแบบ

5 คหกรรม (Domestic Arts) ได้แก่ ระเบียบ กฎเกณฑ์ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมในเรื่องของการดำรงชีวิตด้านการกินอยู่ มารยาทในสังคม การแต่งกาย การตกแต่งอาคารสถานที่ของบ้านหรือสถานที่ทำงาน การดูแลเลี้ยงเด็กให้มีสุขภาพอนามัยที่ดีถูกต้อง

จะเห็นว่าการที่คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติแบ่งวัฒนธรรมตามลักษณะของเนื้อหานั้นก็นับว่าเป็นสิ่งดี เพราะแต่ละสาขาต่างก็มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของกลุ่มชนในสังคมไทยของเราทุกๆ สังคม ทั้งนี้ก็จะขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพความรู้ สติปัญญาของกลุ่มชนในสังคมไทยจะมีการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้มากน้อยแค่ไหน อย่างไรก็ตามถ้าคนไทยทุกคนมีการเรียนรู้พัฒนาตนเองได้ตามรูปแบบเนื้อหาของวัฒนธรรมไทยทั้ง 5 สาขา ก็จะได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่มีวัฒนธรรมที่ดีทำให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตอนาคตและครอบครัวของตนเจริญก้าวหน้าไปได้อย่างสวยงาม สังคมไทยก็จะเป็นสังคมที่ดี เพราะมีประชาชนในกลุ่มสังคมเป็นผู้มีประสิทธิภาพ ในที่สุดประเทศไทยก็จะเจริญรุ่งเรือง รักใคร่สามัคคีกัน เพราะมีประชาชนในกลุ่มสังคมเป็นผู้มีประสิทธิภาพ ในที่สุดประเทศไทยก็จะเจริญรุ่งเรือง รักใคร่สามัคคีกัน ไม่เห็นแก่ตัว นั่นคือแสดงว่าสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้ประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหวังไว้ แต่ถ้าประชาชนไม่ค่อยใส่ใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมทั้ง 5 สาขา สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติก็ไม่ประสบผลสำเร็จ หรือสำเร็จน้อย

องค์ประกอบของวัฒนธรรม

วัฒนธรรม เป็นผลจากการที่มนุษย์ได้เข้าควบคุมธรรมชาติ และพฤติกรรมของมนุษย์ทำให้เกิดการจัดระเบียบทางสังคม ระบบความเชื่อ ศิลปกรรมต่างๆ ค่านิยม ตลอดจนวิทยาการใหม่ๆ ทางด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์ให้ตอบสนองรองรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในสังคม เพื่อเป็นการปรับตัวให้ทันกับสภาพสิ่งแวดล้อมต่างๆ ดังนั้นจึงควรจะเข้าใจในเรื่องของวัฒนธรรมว่ามีองค์ประกอบอะไรบ้างที่รวมกันแล้ว ทำให้เกิดเป็นรูปแบบของวัฒนธรรมขึ้นมา ซึ่งจะมีอยู่ 4 ส่วนด้วยกัน ดังนี้

1 องค์คติ (Concept) หมายถึง ความเชื่อ ความคิดเห็น ความเข้าใจ ตลอดจนอุดมการณ์ต่างๆ เช่น ความเชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรม ซึ่งเป็นเครื่องชี้เจตนาความเชื่อในเรื่องของการมีผัวเดียวเมียเดียวที่ถือเป็นขนบธรรมเนียม ค่านิยมของสังคมที่บ่งบอกว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง และดีงามของสังคมไทยซึ่งควรแก่การยกย่องความเชื่อในเรื่องของการตายแล้วเกิดใหม่ ความเชื่อในเรื่องของพระเจ้าองค์เดียว (monotheism) หรือหลายองค์ (polytheism) ตลอดจนทัศนคติ การยอมรับในสิ่งที่ถูกหรือผิด เหมาะสมหรือไม่ ซึ่งแล้วแต่กลุ่มชนใดจะใช้เป็นมาตรฐานในการตัดสินใจ หรือเป็นเครื่องวัดสภาพแวดล้อมของตน

2 องค์การ (Association or Organization) หมายถึง กลุ่มสังคมที่มีการจัดสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเราได้อย่างเป็นระเบียบและมีระบบในการบริหารอย่างชัดเจน ทำให้เกิดความสะอาดเรียบร้อย

รวดเร็ว ถูกต้องและมีประสิทธิภาพในการบริหารงาน หรือทำงานและปกครองคนได้อย่างดี เช่น สถาบัน สมาคม สโมสร วัด สภาภาษา สหพันธ์กรรมการ กลุ่มลูกเสือ ครอบครัวยุคการเล็กที่สุด องค์การต่างๆ องค์การที่ใหญ่ที่สุดคือองค์การสหประชาชาติ เป็นต้น

3 องค์พิธีการ (Usage) เป็นขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ซึ่งแสดงออกในรูปของพิธีกรรมต่างๆ เช่น ประเพณี การโกนผมไฟ พิธีการแต่งงาน การตายหรือพิธีการตั้งศพ การบวช การปลูกบ้าน ขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น

4 องค์วัตถุ (Instrumental and Symbolic Objects) คือ วัฒนธรรมทางวัตถุที่มีรูปร่าง สามารถมองเห็น สัมผัส จับแตะต้องได้ เช่น เครื่องมือ เครื่องใช้ในระบบการเกษตรกรรม ระบบการอุตสาหกรรม โรงโยน อาคารสถานที่ต่างๆ วัด โบสถ์ วิหาร และเครื่องมือเครื่องใช้ทางวัฒนธรรม เช่น คนโทน้ำ จาน ถ้วย และมีด กาน้ำ ตลอดจนผลิตผลของมนุษย์ในทางศิลปกรรม เช่น ภาพเขียน รูปปั้น ส่วนองค์วัตถุที่ไม่มีรูปร่างก็จะเป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงสัญลักษณ์ในการติดต่อสื่อความหมาย เช่น ภาษา ตัวเลข มาตรการ ชั่ง ตวง วัด

ลักษณะของวัฒนธรรม

จากที่ได้กล่าวมาในตอนต้นนั้น จะทำให้เราทราบเกี่ยวกับความเป็นมาของวัฒนธรรมและองค์ประกอบที่ทำให้เกิดวัฒนธรรมมาแล้ว ดังแผนภูมิที่ปรากฏข้างต้น แต่อย่างไรก็ตามจำเป็นต้องรู้ว่าเมื่อรวมองค์ต่างๆ เข้ามาเป็นวัฒนธรรมแล้ว ตัวของวัฒนธรรมนั้นจะมีรูปลักษณะเป็นอย่างไรซึ่งจะทำให้เราเข้าใจ และมองเห็นภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมได้อย่างแจ่มแจ้ง ดังนั้นลักษณะของวัฒนธรรมจึงมี 4 ประการ ดังนี้

1 วัฒนธรรมเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ มนุษย์แตกต่างจากสัตว์ตรงที่มีการรู้จักคิด มีการเรียนรู้ มีการปรับปรุง ระบบชีวิตให้เจริญ อยู่ดี กินดี มีความสุข ความสะดวกสบาย วัฒนธรรมมีการถ่ายทอดเพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวเดียวกัน และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ซึ่งต่างไปจากสัตว์ที่เกิดการเรียนรู้ได้โดยอาศัยจากการจำเท่านั้น มนุษย์มีมันสมองโตกว่าสัตว์จึงเจริญพัฒนาไปมากกว่าสัตว์ ดังนั้นวัฒนธรรมจึงมีการถ่ายทอดได้ทางเดียวเท่านั้น โดยการเรียนรู้ ไม่ใช่ถ่ายทอดทางชีววิทยา หรือกรรมพันธุ์

2 วัฒนธรรมเป็นมรดกทางสังคม หมายถึง วัฒนธรรมที่เกิดจากผลของการกระทำที่ถ่ายทอด และมีการเรียนรู้ของมนุษย์ในยุคก่อนโดยทางตรงและทางอ้อม มาสู่มนุษย์ในยุคหลังๆ หรือยุคปัจจุบัน ไม่ขาดช่วงระยะเวลา ดังนั้นวัฒนธรรมจึงมีลักษณะเป็นมรดกทางสังคมโดยลักษณะดังกล่าวและตัวกลางสำคัญที่มนุษย์ใช้ในการถ่ายทอดวัฒนธรรมก็คือ ภาษานั้นเอง ภาษาจึงเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้กันทุกวัฒนธรรมไม่ว่าของไทยและของต่างชาติ

3 วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิต หรือแบบแผนการดำเนินชีวิตของมนุษย์ หมายถึง สภาพความเป็นอยู่หรือการดำรงชีพของมนุษย์ วัฒนธรรมตามลักษณะที่กล่าวนี้สามารถจำแนกวัฒนธรรมในแต่ละสังคมออกจากกันได้ เพราะวัฒนธรรมแต่ละสังคมจะไม่เหมือนกัน เนื่องจากมนุษย์ถ้าเกิดในสังคมใด ก็จะเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่ เช่น วัฒนธรรมของไทยในแต่ละภาคก็各不相同 หรือวัฒนธรรมของเมืองไทยก็จะไม่เหมือนกับวัฒนธรรมของต่างประเทศ เช่น พวกอเมริกา ฝรั่งเศส สเปน อังกฤษ จะแตกต่างโดยสิ้นเชิง กับไทย หรือ วัฒนธรรมของแต่ละประเทศก็จะไม่เหมือนกันด้วยเช่นกัน

4 วัฒนธรรมเป็นสิ่งไม่คงที่ มนุษย์มีความคิดค้นสิ่งใหม่ๆ หรือปรับปรุงของเดิมให้ดีขึ้น เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากสภาพแวดล้อมทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไป จึงได้ให้สังคมต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพของสังคมให้ได้เพื่อความอยู่รอดและสงบสุข เช่น สังคมไทยสมัยก่อนมีความคิดเห็นว่า ผู้หญิงควรทำงานอยู่บ้านเป็นแม่บ้าน เรียนรู้เรื่องการบ้านการเรือนทุกชนิด ผู้ชายต้องออกทำงานนอกบ้าน เพื่อหาเลี้ยงพ่อแม่ ครอบครัว แต่ในปัจจุบันสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปมาก ผู้หญิงทำงานเคียงบ่าเคียงไหล่กับผู้ชายมากขึ้น หรือถ้าเป็นครอบครัวสามีภรรยาต่างก็ออกทำงานนอกบ้านเพื่อเป็นการช่วยหารายได้มาเพิ่มในครอบครัวช่วยสามีของตน ผู้หญิงจะเป็นคนเสียใจเมื่อตัวนิมนวลอ่อนช้อย ไม่ได้แล้วในสภาพปัจจุบันนี้ ต้องมีความกระฉับกระเฉงคล่องตัว ทำงานแข่งขันกับเวลา งานที่ผู้ชายทำผู้หญิงก็ต้องสามารถทำได้ ไม่เช่นนั้นจะกลายเป็นคนโง่ ไม่ทันคนอื่นเขา ต้องทำงานให้ทันต่อสภาพของคนในยุคปัจจุบัน หรือยุคโลกาภิวัตน์หรือยุคต่อๆ ไปในอนาคต

คุณค่าและความสำคัญของการละเล่นของเด็กไทยในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมการดำรงชีวิตที่ดีมีปณิธาน

จากคุณค่าและความสำคัญโดยทั่วไปดังกล่าวมาแล้วนั้น การละเล่นของเด็กไทยยังมีคุณค่าความสำคัญที่ยิ่งใหญ่ในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมอันมีคุณค่า ซึ่งอาจกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

1. สืบสานตำนานความเป็นมาของเผ่าชน จากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ทำให้ทราบถึงพัฒนาการอย่างต่อเนื่องไม่ขาดสาย
2. ถ่ายทอดมรดกทางความคิดและความเชื่ออันเป็นส่วนหนึ่งของมรดกวัฒนธรรม
3. ส่งเสริมและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทั้งการรื้อรื้อท้องบ่น และการกระทำที่มาในรูปของกิจกรรมและสื่อเครื่องมือในการเล่น เช่น ไข่เมลิ็ดพีช เปลือกหอย เป็นต้น
4. สร้างความบันเทิงใจประทับใจประทับใจและประเทืองใจในกิจกรรมและถ้อยคำภาษาที่ใช้เล่นร้องโต้ตอบกัน

5. สร้างความสามัคคีและเป็นเครื่องแสดงออกของกลุ่มชนในพื้นที่บ้านพื้นเมืองอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน สนั่น มีขันหมาก (2547 : 1)

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2531: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีการเล่นพื้นบ้านของไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการ ของโรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยกับวิธีการฝึกทักษะความคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ละมุล ชัชวาล (2543: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย ประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับประกอบคำถามอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย ประกอบคำถามอิสระ

ประสาธ อิศรปริดา (2532 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการเสริมแรงในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก โดยเปรียบเทียบความก้าวหน้าของความคิดสร้างสรรค์ใน 3 ระยะของการทดลอง คือ ระยะข้อมูลพื้นฐาน (Baseline) ระยะการใช้กลวิธีเสริมแรง (Treatment) ในรูปของคำชมเชยและสิ่งของ และระยะลดการเสริมแรง (Fade – Out) ซึ่งในกลุ่มทดลองจะได้รับการฝึกตามโครงการ ส่วนกลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับการฝึก ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม ให้สูงขึ้นได้

นงเยาว์ เข้มเล็ก (2539: บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์ และการเรียนตามแนวการสอนของกรมวิชาการ ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์สูงกว่าการเรียนตามแนวการสอนของกรมวิชาการ

โอภาส บุญครองสุข (2536: 90 – 91) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยการกิจกรรมเป็นกลุ่มกับการทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล พบว่า

1. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์รวมองค์ประกอบครบทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และ ความคิดละเอียดลออ พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์โดยส่วนรวมสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่มกับนักเรียนที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล โดยแยกตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เป็นด้านๆ ดังนี้

2.1 ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม และนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล มีความคิดคล่องไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ความคิดสร้างสรรค์ด้านความยืดหยุ่น (Flexibility) พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม และนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล มีความคิดยืดหยุ่นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3 ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม(Originality) พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีความคิดริเริ่มสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ (Elaboration) พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดิลก ดิลกานนท์ (2534: 69) ได้ทดลองใช้แบบฝึกทักษะการคิดที่สร้างขึ้นกับตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 300 คน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มทดลองใช้แบบฝึก 149 คน และกลุ่มควบคุม 151 คน ผลการทดลองสรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะการคิดที่สร้างขึ้นนี้ สามารถส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สูงขึ้น และนักเรียนที่ได้ใช้แบบฝึกจะมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้ใช้แบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญ .01

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อเป็นกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นไทยโดยใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือในการวิจัย
3. วิธีการดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 6 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 244 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่ายโดยสุ่มจากห้องเรียนทั้ง 6 ห้องมา 1 ห้องเรียน แล้วสุ่มอีกครั้งหนึ่งให้เหลือจำนวน 30 คนเป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย 12 กิจกรรม
2. แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย
3. แบบสอบถามคุณค่าทางวัฒนธรรม

2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การพิจารณาคัดเลือกการเล่นของเด็กไทย

1.1 ผู้วิจัยได้คัดเลือกกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย จำนวน 12 กิจกรรม จากเอกสารและคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยโดยใช้หลักเกณฑ์การพิจารณาว่าต้องเป็น

กิจกรรมการเล่นที่เป็นหมู่คณะหรือการแข่งขันความสามารถ และเสริมสร้างพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญารวมทั้งเน้นคุณค่าความเป็นไทย ซึ่งได้กิจกรรมการเล่นดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 กาฬปักไข่
- กิจกรรมที่ 2 รีรีข้าวสาร
- กิจกรรมที่ 3 ซี่มำส่งเมือง
- กิจกรรมที่ 4 มอญซ่อนผ้า
- กิจกรรมที่ 5 ชนไก่
- กิจกรรมที่ 6 เสือไล่หมู
- กิจกรรมที่ 7 โห่กบ
- กิจกรรมที่ 8 ซี่มำโยนบอล
- กิจกรรมที่ 9 อ้ายเข้าอ้ายโหลง
- กิจกรรมที่ 10 ซี่ตุ๊กกลางนา
- กิจกรรมที่ 11 น้ำขึ้นน้ำลง
- กิจกรรมที่ 12 งูกินหาง

1.2 ผู้วิจัยนำกิจกรรมทั้ง 12 กิจกรรม ไปเสนอให้ประธานและกรรมการที่ปรึกษา ประเมินพิจารณาพิจารณาความเหมาะสมตามเกณฑ์ดังกล่าวเพื่อขอความเห็นชอบอีกครั้งหนึ่ง

2. แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการกิจกรรม โดยดำเนินการ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ในส่วนที่เกี่ยวกับการจัด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อสรุปแนวทางในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องและตอบสนองความมุ่งหมายของ หลักสูตร และศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับนักเรียนเพื่อวิเคราะห์หา รูปแบบวิธีการที่เหมาะสม

2.2 วิเคราะห์ความคิดรวบยอดสาระสำคัญและพื้นฐานที่มาของกิจกรรมการเล่นทั้ง 12 กิจกรรม เพื่อนำมากำหนดเป็นความคิดรวบยอด จุดประสงค์และสาระสำคัญของการจัดกิจกรรม นันทนาการจำนวน 12 แผน

2.3 สร้างแผนการจัดการกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีหัวข้อ องค์ประกอบต่าง ๆ เช่นเดียวกับแผนการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ ประกอบด้วย ความคิดรวบยอด จุดประสงค์ หัวข้อเนื้อหาสาระสำคัญ กิจกรรมนันทนาการ สื่อประกอบการจัดกิจกรรม การวัดและ ประเมินผลการจัดกิจกรรม และภาคผนวก

2.4 นำแผนการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยเสนอให้คณะกรรมการตรวจพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมเบื้องต้นแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญการจัดกิจกรรมจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมแล้วนำข้อวินิจฉัยมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้เบื้องต้น (Try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยมาปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้แล้วมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามคุณค่าทางวัฒนธรรม

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถาม เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กไทยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าทางวัฒนธรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถามตามนิยามปฏิบัติการ

3.2 สอบถามและสัมภาษณ์นักจัดกิจกรรมนันทนาการ ครู ผู้เกี่ยวข้องและนักเรียน เกี่ยวกับการเล่นของเด็กไทยเพื่อประมวลข้อมูลมาเรียบเรียงเป็นข้อคำถาม

3.3 สร้างแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม คือมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งมีระดับคะแนนคือ 5 4 3 2 และ 1 ตามลำดับ จำนวน 24 ข้อ

3.4 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ประธานและกรรมการที่ปรึกษาปริญญาโทพิจารณาให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขปรับปรุง

3.5 นำแบบสอบถามที่ได้รับการแก้ไขและปรับปรุงไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน แล้วนำผลมาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) นำข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำเพื่อนำไปหาค่าอำนาจจำแนก

3.6 หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ ของแบบสอบถามโดยนำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ

3.7 หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟา ของ ครอนบาค (α - coefficient)

3.8 นำแบบสอบถามที่ได้รับการตรวจและหาค่าสัมประสิทธิ์มาใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

4. วิธีดำเนินการทดลอง

4.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ One group pretest posttest design (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2538:249) แบบแผนการทดลอง One group pretest posttest design

กลุ่ม	ก่อนเรียน	ทดลอง	หลังเรียน
A	T1	X	T2

ความหมายสัญลักษณ์

A	=	กลุ่มตัวอย่าง
T1	=	การทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรม
X	=	การรับรู้ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม
T2	=	การทดสอบหลังเข้าร่วมกิจกรรม

4.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 คาบ (คาบละ 40 นาที) รวม 12 คาบ ระหว่าง วันที่ 1 กรกฎาคม 2551 – 14 สิงหาคม 2551 ตามแผนการทดลอง

ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง

1. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ทำแบบสอบถามและบันทึกผลคะแนนจากแบบสอบถามไว้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล
2. ดำเนินการทดลอง โดยใช้แผนกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย 12 แผนกิจกรรมตามแผนกิจกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง 30 คน
3. เมื่อสิ้นสุดการทำกิจกรรม ตามกำหนดของการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทำแบบสอบถามฉบับเดียวกับก่อนการทดลอง แล้วบันทึกผลคะแนนจากแบบสอบถามเพื่อบันทึกข้อมูลเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนทำกิจกรรม โดยใช้วิธีทางสถิติ ทดสอบสมมติฐาน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนจากแบบสอบถามก่อนและหลังทำกิจกรรม

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 สถิติพื้นฐาน

6.1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนน โดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ ;และอังคณา สายยศ 2531: 5)

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

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

6.1.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนโดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ ;และอังคณา สายยศ 2538: 76-77)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

6.2 สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบ

6.2.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีผลต่อความสอดคล้องระหว่างแบบสอบถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ ;และอังคณา สายยศ. 2539: 248-249)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบสอบถามกับจุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

6.2.2 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสำรวจปัญหาโดยการหาค่าความคงที่ภายใน (Internal consistency) แบบวิธีของ Cronbach ด้วยการคำนวณหาสัมประสิทธิ์แอลฟา โดยใช้สูตร (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. 2539: 192-207)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum s_1^2}{s_2^2} \right)$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าความเชื่อมั่น
	n	แทน	จำนวนในแบบสอบถาม
	s_1^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนรายข้อ
	s_2^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

6.2.3 สถิติที่ใช้หาค่าอำนาจจำแนกแบบสอบถาม ใช้วิธีหาค่าอัตราส่วนวิกฤติ t เป็นรายข้อตามวิธีของ t-test โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด 2545: 109)

$$t = \frac{\overline{x_H} \cdot \overline{x_L}}{\sqrt{\frac{s_H^2}{N_L} + \frac{s_L^2}{N_L}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาของการแจกแจงแบบ t
	$\overline{x_H}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยในกลุ่มสูง
	$\overline{x_L}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยในกลุ่มต่ำ
	s_H^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มสูง
	s_L^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มต่ำ
	N	แทน	จำนวนคนในแต่ละกลุ่ม ซึ่งเท่ากัน

6.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ทดสอบค่าคะแนนเฉลี่ยจากการตอบแบบสอบถามก่อนและหลังการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย โดยใช้ค่าทดสอบ (t-test for dependent sample) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด 2545: 109)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาของการแจกแจงแบบ t
	D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

$\bar{x}$	แทน	ค่าคะแนนก่อนและหลังการทดลอง
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
D	แทน	ความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลองยกกำลังสอง
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
t	แทน	อัตราส่วนวิกฤตของ t-Dependent

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเสนอข้อมูล ดังนี้

1. เปรียบเทียบระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย ดังแสดงในตาราง 1 และ 2

ตาราง 1 แสดงผลคะแนนที่ได้รับจากการวัดระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย

นักเรียน คนที่	คะแนน เต็ม (120)	คะแนนก่อน การทดลอง	คะแนนหลัง การทดลอง	ความแตกต่าง ของคะแนน ก่อน-หลังการทดลอง (D)	ความแตกต่าง ของคะแนน ก่อน-หลังทดลอง ยกกำลังสอง (D^2)
1	120	79	93	14	196
2	120	83	94	11	121
3	120	81	91	10	100
4	120	72	88	16	256
5	120	78	93	15	225
6	120	75	94	19	361
7	120	80	91	11	121
8	120	77	89	12	144
9	120	79	96	17	289
10	120	77	86	9	81
11	120	76	91	15	225
12	120	82	93	11	121
13	120	69	87	18	324
14	120	85	93	8	64
15	120	73	92	19	361
16	120	74	88	14	196
17	120	76	93	17	289
18	120	78	91	13	169
19	120	73	87	14	196
20	120	82	95	13	169
21	120	81	89	8	64
22	120	70	85	15	225
23	120	77	92	15	225
24	120	76	89	13	169
25	120	78	95	17	289

ตาราง 1 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนน เต็ม (24)	คะแนนก่อน การทดลอง	คะแนนหลัง การทดลอง	ความแตกต่าง ของคะแนน ก่อน-หลังการทดลอง (D)	ความแตกต่าง ของคะแนน ก่อน-หลังทดลอง ยกกำลังสอง (D2)
26	120	81	89	8	64
27	120	69	88	19	361
28	120	74	91	17	289
29	120	86	95	9	81
30	120	70	89	19	361
รวม		3211	2727	416	6136
$\bar{X}$		77.03	90.90		
S.D.		4.57	2.95		

จากตาราง 1 พบว่า คะแนนคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

ตาราง 2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างจากการวัดระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย

กลุ่มตัวอย่าง (N = 30)	$\bar{x}$	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนการทดลอง	77.03	4.57	416	6136	21.336*
หลังการทดลอง	90.90	2.95			

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า คุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย ภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า การจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย ส่งผลต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลของระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย สรุปผลค้นคว้าตามลำดับ ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย

สมมติฐานการวิจัย

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแตกต่างกัน

วิธีการดำเนินวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 6 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 244 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่ายโดยสุ่มจากห้องเรียนทั้ง 6 ห้องมา 1 ห้องเรียน แล้วสุ่มอีกครั้งหนึ่งให้เหลือจำนวน 30 คนเป็นกลุ่มตัวอย่าง

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 กาพย์ไข

กิจกรรมที่ 2 รีรีข้าวสาร

กิจกรรมที่ 3 ซี่ม้าส่งเมือง

- กิจกรรมที่ 4 มอญซ่อนผ้า
- กิจกรรมที่ 5 ชนไก่
- กิจกรรมที่ 6 เสือไล่หมู
- กิจกรรมที่ 7 โห่กบ
- กิจกรรมที่ 8 ซี่มาโยนบอล
- กิจกรรมที่ 9 อ้ายเข้อ้ายโหลง
- กิจกรรมที่ 10 ซี่ตุ่กลางนา
- กิจกรรมที่ 11 น้ำขึ้นน้ำลง
- กิจกรรมที่ 12 งูกินหาง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทำวิจัย

โดยการจัดกิจกรรมนันทนาการวันละ 1 คาบ/สัปดาห์ละ 3 วัน เป็นเวลา 4 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 12 คาบ คาบละ 40 นาที (รวม 12 คาบ ระหว่าง วันที่ 1 กรกฎาคม 2551– 14 สิงหาคม 2551) ตามแผนการทดลอง โดยผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยด้วยตัวเอง

เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย 12 กิจกรรม
2. แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย
3. แบบสอบถามคุณค่าทางวัฒนธรรม

วิธีการดำเนินวิจัย

1. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ทำแบบสอบถามและบันทึกผลคะแนนจากแบบสอบถามไว้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล
2. ดำเนินการทดลอง โดยใช้แผนกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย 12 แผนกิจกรรมตามแผนกิจกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง 30 คน
3. เมื่อสิ้นสุดการทำกิจกรรม ตามกำหนดของการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทำแบบสอบถามฉบับเดียวกับก่อนการทดลอง แล้วบันทึกผลคะแนนจากแบบสอบถามเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบกับคะแนนก่อนทำกิจกรรม โดยใช้วิธีทางสถิติ ทดสอบสมมติฐาน

สรุปผลการวิจัย

ระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย ภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการทดลองการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยวิธีทำแบบประเมินก่อนและหลังการทำกิจกรรมนันทนาการที่เด็กการเล่นของเด็กไทย

ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการทำกิจกรรมแล้วนักเรียนได้ทำแบบประเมินระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมผลพบว่าระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมมีความแตกต่างก่อนการทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ.01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้นั้นคือผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมก่อน และ หลังการจัดกิจกรรมแตกต่างกัน ซึ่งระดับคุณค่าหลังจากการทำกิจกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย

ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ผอบ โปะษะกฤษณะ และคนอื่นๆ (2522 : 75) ได้วิจัยศึกษาค้นคว้าการเล่นของเด็กภาคกลาง และวิเคราะห์คุณค่าด้านต่างๆ รอบตัวได้อย่างดี

การเล่นของเด็กไทยมีคุณค่าต่อการเรียนรู้ ในลักษณะบูรณาการ สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของหลักสูตร และสมรรถภาพของการเรียนรู้ตามทฤษฎีของกาเย่ นอกจากนั้นแล้วยังสอดคล้องกับวิธีการสอนแบบเล่นปนเรียน อีกด้วย ซึ่งจะทำให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนนั้น จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการมาโรงเรียน

การเล่นของเด็กไทยยังมี คุณค่าหลายประการ คือ

1. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริง แจ่มใส ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆ ได้ดี ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม คือ ทำให้เด็กรู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปัน สิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ รู้จักร่วมมือกัน การสร้างมิตรระหว่างเพื่อน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ การใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหา และการส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นต้น

2. การละเล่นเป็นเทคนิควิธีการศึกษาอย่างหนึ่ง เพราะในขณะที่เด็กเล่น เด็กก็จะเกิดการเรียนรู้ไปด้วย และเมื่อเด็กเจริญขึ้นก็จะสามารถเรียนรู้จากการเล่นมากยิ่งขึ้น นั่นคือ การละเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรู้อย่างกว้างขวาง

3. การละเล่นเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก เพราะเด็กจะได้ระบายอารมณ์ และความต้องการต่างๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียดและเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กรู้จักวางแผนทำสิ่งต่างๆ และช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองอีกด้วย

4. การละเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยในการฝึกฝนมารยาทที่ดีของเด็ก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่น ทำให้เด็กรู้จักผิดถูก รู้จักการแพ้ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรม และความซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะ การละเล่นอย่างประเภทฝึกให้เด็กเป็นคนอดทน เสียสละ และสร้างความเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่นๆ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย ควรเน้นให้นักเรียนเห็นคุณค่าในการเล่นของเด็กไทยควบคู่ไปด้วยทุกกิจกรรม มิใช่มุ่งที่ความสนุกสนานแต่เพียงอย่างเดียว และต้องปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ไม่เน้นที่การแพ้ชนะ ฝึกการให้เกิดความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกันและเน้นความมีระเบียบวินัยด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ควรมีการจัดวิจัยเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยกับกิจกรรมนันทนาการทั่วไปหรือการเล่นของเด็กนานาชาติ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2539). ทิศทางของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วารสารวิชาการ. 2(1):21.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2509). คติชาวบ้าน กรุงเทพมหานคร:
- กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. (2510,สิงหาคม). การละเล่นของเด็กไทย วารสารวิทยุศึกษา ปีที่14
- เกษร ธีระจारी. (2530). ศิลปะชั้นนำ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก. (2524).การละเล่นแบบเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2524).
- โฆสิต แจ่มสกุล. (2528). การสอนพลศึกษาในชั้นประถมศึกษา เอกสารประกอบการสอนวิชาหลักสูตร
และการสอนพลศึกษาและสุขศึกษาในระดับประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- จันทร์การต์ สุวรรณานาญติ. (2538, กุมภาพันธ์). ภูมิปัญญาเด็กไทยโบราณของเล่นพื้นบ้าน. วารสาร
พัฒนาชุมชน. 34(2): 22 – 28.
- ฉันทนา ภาคบงกช. (2531). การเล่นสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์. เอกสารประกอบการสอน
วิชาปว. 531. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. การละเล่นของไทย คติชนวิทยา เอกสารการนิเทศการศึกษา ฉบับที่ 184
หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2541). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศูนย์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แชมมณี. (2537, มกราคม – มีนาคม). การเล่นกับการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็กไทยใน
ชนบท. วารสารครุศาสตร์. 22(3): 12–35.
- เทวี โพธิผล. (2537, มกราคม – เมษายน). การละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน. วารสารฉลาดบริโภค.
19(1): 33 – 40.
- นริตน์ กรองสะอาด. (2535). การศึกษาการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นเทคนิคในการ
สื่อความหมายที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปรินิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2524). การเล่นในร่วมและการเล่นกลางแจ้ง. ในการเล่นและเครื่องเล่นเพื่อ
พัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ประเทิน มหาจันทร์. (2531). *ศิลปะในโรงเรียนประถม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ผออบ โปษกฤษณะ. (2522). *การเล่นของเด็กภาคกลาง*. กรุงเทพฯ: สำนักเลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรม.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รัตนา มณีจันสุข. (2539). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทย*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ประถมศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2530). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์
- ล้วน สายยศ ;และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. (2526). *การเล่นของเด็กภาคกลาง*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิจิตร วารุดบางกูร. (2538, พฤษภาคม). *ความคิดสร้างสรรค์เสริมปัญญาหรือส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้อย่างไร*. วารสารการศึกษากรุงเทพมหานคร. 18(8): 11 -15.
- วิราภรณ์ ปนาทกุล. (2531). *การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2532). *ทัศนศิลป์ศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ต้นอ้อ. กรุงเทพฯ: สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2530). *หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: เรือนอักษร.
- ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์และคณะ. (2520). *การเล่นของเด็ก*. สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542. เอกสารประกอบการสอน. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อรชร อำจันทร์. (2526). *ลักษณะของเกมการเล่นพื้นเมือง*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อังคณา กลิ่นนัท. (2539). *ผลการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านภาคกลางเพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- อุบล ตูจันดา. (2532). *หลักและวิธีการสอนศิลปะ*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮาส์.
- อัจฉรา ฐนะมัย. (2542, กันยายน). การละเล่นพื้นบ้านของไทย. *วัฒนธรรมไทย*. -(36) : 12
- Ausubel, D.P. (1968). Breckenridge. Marian E ; & Lee E. Vincent. (1955). *Physical and Psychologic Growth Through The school Years*. P. 497.3 nd.ed.Philadephia : Saunders.
- Daner, Victor P. ;& Pangrazi Robert P. *Dynamic Physical education for elementary school children*. Minesota : burgress publishing Co., (1975).
- Hurlock, E.B. (1972). *Child Development*. 5th ed. New York : McGraw – Hill.
- Mauldon, Eand Redfern, (1981). *Game Teaching*. Great Britain : Macdonald & ewans Ltd.
- Pangrazi, Robert P. ;& Dauer Victor, (1981). *Movement in early childhood and primary education* Minesota : Burgress publishing Co.
- Schurr, Evelyn L. (1980). *Movement experience for children*. New Jercey : Prentice hall Inc.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แผนการจัดกิจกรรม

กาฝึกไข่

แนวคิดสำคัญ (Concept)

กาฝึกไข่เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่เป็นการฝึกฝนความมีระเบียบวินัย ความอดทนและความรับผิดชอบ

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนความรับผิดชอบ ความอดทนและความมีวินัย

- 1 เล่นกาฝึกไข่ได้ตามกติกา และมีความสุขสนุกสนาน
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นวิธีข้าวสาร
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

1. ชี้แจงกติกาและแนะนำอุปกรณ์และขั้นตอนการเล่น
2. ความเป็นมาและความหมาย

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1 ให้นักเรียนดูภาพการเล่นและการแต่งกายของเด็กไทยสมัยก่อน แล้วชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
- 2 แนะนำอุปกรณ์ เช่น ก้อนหินหรือผลไม้เท่าจำนวนผู้เล่น ยกเว้นคนเป็นกา มีหน้าที่ป้องกัน
- 3 กำหนดขีดวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1 เมตร 1 ลง นำหินหรือผลไม้วางไว้ตรงกลางวง คนเล่นเป็นกานั่งล้อมส่วนคนอื่นอยู่นอกวงคอยหลอกล่อให้กาเผลอ
- 4 อธิบายวิธีเล่น กติกา จนนักเรียนเข้าใจ
- 5 ให้นักเรียนร่วมเล่นโดยทั่วกันจนเป็นที่พอใจ
- 6 ให้นักเรียนร่วมอภิปรายถึงความหมาย คุณค่าและเนื้อหาสาระ
- 7 ให้นักเรียนร่วมกันสรุปและหาแนวทางที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

- 1 อุปกรณ์ เช่น ก้อนหิน ผลไม้ ลูกบอลขนาดเล็ก
- 2 ภาพการแต่งกายของการละเล่นของเด็กไทย

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมกาปักไข่

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

รื้อข้าวสาร

แนวคิดสำคัญ (Concept)

การละเล่นรื้อข้าวสารนี้ นอกจากผู้เล่นจะได้ออกกำลังในการเครื่องที่แล้วยังช่วยฝึกการร้องเพลงพื้นบ้านของไทย

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกร้องเพลงพื้นบ้านไทย ความพร้อมเพรียงของหมู่คณะ

- 1 เล่นรื้อข้าวสารได้ตามกติกาและมีอารมณ์สนุกสนาน
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นรื้อข้าวสาร
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 ขั้แจงกติกาและบอกขั้นตอน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1 ให้นักเรียนดูภาพการละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
- 2 อธิบายวิธีการเล่นและกติกาให้นักเรียนเข้าใจ
- 3 ให้นักเรียนร่วมเล่นจนเกิดความพอใจ
- 4 ให้นักเรียนร่วมอภิปรายถึงเนื้อหาสาระสำคัญ
- 5 ให้นักเรียนสรุปและหาแนวในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

- 1 ภาพการละเล่น เครื่องแต่งกายในสมัยก่อนของเด็กไทย

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 2 วิธีข่าวสาร

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

ขี่ม้าโยนบอล

แนวคิดสำคัญ (Concept)

ขี่ม้าโยนบอลเป็นการเล่นเกมของเด็กไทยที่เน้นความสามัคคี การเสียสละ การให้อภัยและความไวใจ

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการฝึกฝนในการเชื่อใจ การเสียสละและการให้อภัย

- 1 เล่นขี่ม้าโยนบอลได้ตามกติกาและไม่เป็นอันตราย
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นขี่ม้าโยนบอล
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่น ขี่แข่งกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1 ให้นักเรียนดูภาพการเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
- 2 แบ่งผู้เล่นที่มีร่างกายใกล้เคียงกันเพื่อไม่ให้เสียเปรียบและเกิดอันตราย
- 3 อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนเข้าใจ
- 4 ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
- 5 ให้นักเรียนอภิปรายถึงเนื้อหาและคุณค่าสาระ
- 6 นักเรียนร่วมกันสรุปแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

- 1 ลูกบอลขนาดเล็ก

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 3 ชี้นำโยนบอล

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

ขี่ม้าส่งเมือง

แนวคิดสำคัญ (Concept)

ขี่ม้าส่งเมืองเป็นการละเล่นของเด็กไทยที่เน้นการชิงไหวชิงพริบและต้องสัมพันธ์ไปกับคู่ของเรา

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานและฝึกฝนการสังเกตการสื่อสาร

- 1 ขี่ม้าส่งเมืองได้ตามกติกา และมีอารมณ์สุขสนุกสนาน
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นเก๋ๆ อีกคนตรี
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ให้นักเรียนดูการละเล่นในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
2. จับคู่กัน 2 คน แล้วตกลงกันว่าใครเป็นม้า ใครเป็นคนขี่
3. อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
4. ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
5. ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
6. นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

- 1 เครื่องแต่งกาย

การประเมินผล

1. สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 4 ชี้นำส่งเมือง

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

ชนไก่

แนวคิดสำคัญ (Concept)

ชนไก่เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่เน้นให้ผู้เล่นสนุกสนาน เพราะนอกจากจะได้ออกกำลังกายของ
ตนและการทรงตัวแล้วยังได้ฝึกเรียนเสียงไก่อีกด้วย

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการฝึกฝนการทรงตัวและได้ฝึกการเรียนเสียงไก่

- 1 เล่นชนไก่ได้ตามกติกาและไม่เกิดอันตราย
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นชนไก่
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ให้นักเรียนดูการละเล่นในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
2. แบ่งผู้เล่นที่มีร่างกายขนาดใกล้เคียงกันเพื่อไม่ให้เกิดความเสียเปรียบและเกิดอันตราย
3. อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
4. ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
5. ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
6. นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 5 ชนไก่

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

เสือไล่หนู

แนวคิดสำคัญ (Concept)

เสือไล่หนูเป็นการเล่นเกมของเด็กไทยที่เน้นความว่องไว การใช้ไหวพริบ รวมทั้งได้การออกกำลังกายในขณะที่เล่นอีกด้วย

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนความตื่นตัว ความพร้อมเพรียงของหมู่คณะ

- .1 เล่นได้ตามกติกาและไม่เกิดอันตราย
- .2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นวิ่งเปรี้ยว
- .3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ให้นักเรียนดูการเล่นเกมในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
2. ผู้เล่นทั้งหมดเลือกคนที่จะเป็นเสือออกมา 5 ตัว นอกนั้นให้เป็นหนู กำหนดเขตแดนในการไล่ ผู้เล่นที่เป็นเสือจะต้องต้อนหนูเข้ามาในแดนของตนให้ได้มากที่สุด ผู้เล่นที่เป็นหนูจะต้องหนีการไล่ล่าของเสือให้ได้
3. อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
4. ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
5. ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
6. นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

- 1 เคียงแตงกาย

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 6 เสือไล่หมู

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

โฮกป๊อบ

แนวคิดสำคัญ (Concept)

โฮกป๊อบเป็นการละเล่นของเด็กไทยที่เน้นการฝึกประสาทสัมผัส ได้เรียนรู้เสียงร้องของสัตว์

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนการใช้ประสาทสัมผัส และ การรับฟัง

- 1 เล่นได้ตามกติกา
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นโฮกป๊อบ
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- .1 ความเป็นมาและความหมาย
- .2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ให้นักเรียนดูการละเล่นในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
2. หาผู้เล่นที่เป็นเสือ 1คน ส่วนผู้เล่นที่เหลือคือ วัว กำหนดขอบเขตที่วัวจะวิ่งหนีเสือ นำผ้ามาผูกตาเสือไว้ แยกเสือและวัวออกจากกัน จากนั้นให้ผู้ที่เป็นเสือร้อง “โฮก” ส่วนผู้เล่นที่เป็นวัวต้องร้องตอบว่า “ป๊อบ” เมื่อเสือจับทิศทางเสียงได้ จะเดินมาจับวัว วัวต้องคอยหลบหลีกไม่ให้เสือจับตัวได้ และหากถูกจับได้ ผู้ที่เล่นเป็นวัวตัวนั้นจะต้องมาเล่นเป็นเสือแทน
3. อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
4. ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
5. ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
6. นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

- 1 ผ้า 1ผืน

การประเมินผล

1. สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 7 ไฮ้กปี๊บ

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

มอญซ่อนผ้า

แนวคิดสำคัญ (Concept)

มอญซ่อนผ้าเป็นการละเล่นของเด็กไทยที่เน้นการฝึกการใช้สายตาและความเร็วในการวิ่ง

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนความมีไหวพริบ การตื่นตัวตลอดเวลา การสังเกตและความคล่องแคล่ว

- 1 เล่นได้ตามกติกาและไม่เกิดอันตราย
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นมอญซ่อนผ้า
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1 ให้นักเรียนดูการละเล่นในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
2. เลือกผู้เล่นที่จะเล่นเป็นมอญ 1 คน ส่วนผู้เล่นคนอื่นนั่งล้อมกันเป็นวงกลม คนที่เป็นมอญถือผ้าไว้ในมือแล้วเดินวนรอบๆ และช่วยกันร้องบทร้องประกอบการเล่น “มอญซ่อนผ้าตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ไว้นั้นไว้นี้ ฉันจะตีกันเธอ” ถ้ามอญเดินเลยผู้เล่นคนไหนไปแล้ว ผู้เล่นคนนั้นควรจะเอามือไปคลำดูข้างหลังว่ามีผ้าอยู่หรือไม่ หากมอญทิ้งผ้าไว้ที่ผู้เล่นไหนแล้ว ผู้เล่นคนนั้นควรรีบหยิบผ้าแล้ววิ่งไปตีมอญให้ได้ หากตีมอญไม่ทัน มอญจะวิ่งไปแทนที่ คนนั้นจะต้องเล่นเป็นมอญแทน
3. อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
4. ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
5. ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
6. นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม

- 1 ผ้า 1 ผืน

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 8 มอญซ่อนผ้า

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

ไอ้เซ่ไอ้โง่

แนวคิดสำคัญ (Concept)

ไอ้เซ่ไอ้โง่ เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ฝึกความว่องไว ฝึกท่องจำคำร้องที่คล้องจองกัน

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนความมีระเบียบ ความพร้อมเพรียงของหมู่คณะ

- 1 เล่นได้ตามกติกาและไม่เกิดอันตราย
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นไอ้เซ่ไอ้โง่
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1 ให้นักเรียนดูการละเล่นในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
2. สมมุติให้บนพื้นที่ใช้เล่นเป็นแม่น้ำ มีฝั่ง 2 ด้าน ผู้เล่นคนหนึ่งที่เป็นอ้ายเซ่จะอยู่กลางน้ำ ผู้เล่นคนอื่นอยู่บนฝั่งทุกคนจะต้องว้ายน้ำ)ว้าง (ร้องเพลงล้ออ้ายเซ่)อ้ายเซ่อ้ายโง่ อยู่ในโพรงไม้สัก อ้ายเซ่พันหัก กัดคนไม่เข้า (อ้ายเซ่ต้องพยายามจับคนใดใครถูกไอ้เซ่จับคนนั้นมาเป็นไอ้เซ่แทน
3. อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
4. ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
5. ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
6. นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 9 ไอ้เข้ไอ้โขง

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

ขี้ตู่กลางนา

แนวคิดสำคัญ (Concept)

ขี้ตู่กลางนา เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ทายกันไปทายกันมา ฝึกท่องจำคำร้องที่คล้องจองกัน

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนการสื่อสาร ความซื่อสัตย์ของหมู่คณะ

- 1 เล่นได้ตามกติกาและไม่เกิดอันตราย
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นขี้ตู่กลางนา
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1 ให้นักเรียนดูการละเล่นในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
2. จับไม้สั้นไม้ยาว ใครจับไม้สั้นเป็นคนทายต้องไปนั่งกลางวงผู้หนึ่งล้อมวงเอามือโพล่หลังมีวัตถุสำหรับทายอยู่ในมือแล้วร้องเพลงขี้ตู่กลางนาถ้าทายถูกคนที่คนนี้จะต้องมานั่งกลางวงแทน
3. อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
4. ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
5. ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
6. นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 10 ขี่ตุ๊กกลางนา

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

น้ำขึ้นน้ำลง

แนวคิดสำคัญ (Concept)

น้ำขึ้นน้ำลงเป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ฝึกให้ผู้เล่นได้ออกกำลังกาย ฝึกความอดทน และฝึกทักษะทางด้านการฟัง

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกให้รู้ถึงความอดทน และฝึกทักษะทางด้านการฟัง

- 1 เล่นได้ตามกติกาและไม่เกิดอันตราย
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นน้ำขึ้นน้ำลง
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1 ให้นักเรียนดูการละเล่นในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
2. ให้ผู้เล่นจับคู่กัน แล้วยืนหันหลังชนกัน เอาแขนที่เกี่ยวกันไว้มี คนๆ หนึ่งคอยสั่งว่า น้ำขึ้นน้ำลง หากสั่งว่า “น้ำขึ้น” ผู้เล่นที่จับคู่กับคนหนึ่งจะก้มตัวลงโดยดึงอีกคนที่เกี่ยวแขนไว้ให้นอนหงายมาบนหลังด้วยและหากสั่งว่า “น้ำลง” คนที่นอนหงายอยู่บนหลังเพื่อนก็ดึงตัวกลับมาแล้ว ก้มตัวลงโดยดึงอีกคนหนึ่งให้นอนหงายมาบนหลังของตนบ้างสลับกันไปเรื่อยๆ หรือผู้ออกคำสั่งอาจทดสอบทักษะการฟังของผู้เล่นโดยออกคำสั่งซ้ำกันหรือหาคำอื่นมาออกคำสั่งแล้วดูว่าผู้เล่นทำตามคำสั่งหรือไม่
3. อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
4. ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
5. ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
6. นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 11 น้ำขึ้นน้ำลง

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

งูกินหาง

แนวคิดสำคัญ (Concept)

งูกินหาง เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ฝึกให้เกิดไหวพริบ และเจรจาตอบโต้

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกให้เกิดไหวพริบและปฏิภาณ

- 1 เล่นได้ตามกติกาและไม่เกิดอันตราย
- 2 อภิปรายถึงคุณค่าของการเล่นเกมงูกินหาง
- 3 บอกแนวคิดที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

- 1 ความเป็นมาและความหมาย
- 2 บอกวิธีการเล่นและชี้แจงกติกา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1 ให้นักเรียนดูการละเล่นในสมัยก่อนและชวนสนทนาถึงคุณค่าและความสำคัญ
- 2 สมมติเพื่อนคนหนึ่งเป็นคนขายแตงโมมีเพื่อนที่มีรูปแตงโมแขวงคอเกาะเอวต่อๆแล้วสมมติให้คนหนึ่งเป็นคนซื้อแตงโมคนขายก็จะบอกให้หยิบเอาเองคนซื้อก็จะพยายามดึงแตงโม ถ้าคนซื้อดึงแตงโมออกคนขายก็ต้องมาเป็นคนซื้อแทนต่อไป
- 3 อธิบายวิธีการเล่นและกติกาจนผู้เล่นเข้าใจ
- 4 ให้นักเรียนเล่นจนเกิดความพอใจ
- 5 ให้นักเรียนอภิปรายถึงคุณค่าและเนื้อหาสาระ
- 6 นักเรียนร่วมกันสรุปหาแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การประเมินผล

- 1 สังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ การเล่น การอภิปราย การตอบคำถาม

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 12 ฐกินหาง

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
ขั้นเตรียม	อบอุ่นร่างกาย	5	
ขั้นสอน	อธิบายวิธีการเล่น/สาธิตวิธีการเล่น	10	
ขั้นฝึก	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม	20	
ขั้นสรุป	สรุปความสำคัญและคุณค่าที่ได้รับ	5	

ภาคผนวก ข
แบบสอบถามระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม

แบบสอบถามระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้ไม่ใช่เป็นแบบทดสอบความสามารถใด ๆ เป็นเพียงแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม ก่อนและหลังจากได้ร่วมกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย เท่านั้น

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วพิจารณาว่าตรงกับระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม ของนักเรียนในระดับใด ให้ทำเครื่องหมาย(x) ลงในช่องนั้นตามความเป็นจริง

ลำดับ	รายการข้อคำถาม	ระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	การเล่นเด็กไทยให้ได้เคลื่อนไหวร่างกายได้ทุกส่วนอย่างเหมาะสม					
2.	การเล่นของเด็กไทยทำให้อวัยวะต่างๆในร่างกายได้พัฒนาความแข็งแรง					
3.	การเล่นของเด็กไทยช่วยเพิ่มทักษะความมั่นคงในการทรงตัวและการเคลื่อนไหว					
4.	การเล่นของเด็กไทยช่วยเพิ่มทักษะความแคล่วคล่องว่องไวในการเล่นกีฬา					
5.	การเล่นของเด็กไทยช่วยให้เห็นคุณค่าธรรมชาติสิ่งแวดล้อม					
6.	การเล่นของเด็กไทยสามารถดัดแปลงประดิษฐ์ท่าทางใหม่ๆให้เข้ากับยุคสมัยได้					
7.	การเล่นของเด็กไทยช่วยทำให้เกิดการยอมรับนับถือซึ่งกันและกันซึ่งกันและกัน					
8.	การเล่นของเด็กไทยช่วยทำให้เกิดแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองและหมู่พวก					
9.	การเล่นของเด็กไทยล้วนแล้วแต่สร้างความสนุกสนานอย่างง่ายและประหยัด					
10.	การเล่นของเด็กไทยเล่นได้ง่ายโดยไร้ข้อจำกัด					

ลำดับ	รายการข้อความ	ระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
11.	การเล่นของเด็กไทยทำให้รักหมู่คณะ					
12.	การเล่นของเด็กไทยสามารถแยกได้ตามเพศวัยและสังคม					
13.	การเล่นของเด็กไทยล้วนแล้วแต่ให้เกิดความสุขได้ตลอดเวลาและสถานที่					
14.	การเล่นของเด็กไทยทำให้ทราบถึงความเป็นมาเป็นไปในอดีตของไทย					
15.	การเล่นของเด็กไทยสร้างความภาคภูมิใจในความเป็นชาติเอกราช					
16.	การเล่นของเด็กไทยทำให้ทราบถึงลักษณะการดำเนินชีวิตของคนแต่ละอาชีพและชุมชน					
17.	การเล่นของเด็กไทยมีส่วนสร้างสรรค์และสัมพันธ์กับการประกอบอาชีพของคนในชุมชน					
18.	การเล่นของเด็กไทยช่วยให้เกิดพัฒนาการอย่างเหมาะสม					
19.	การเล่นของเด็กไทยช่วยให้เกิดคำพูดที่คล้องจองสอดคล้องกัน					
20.	การเล่นของเด็กไทยช่วยให้จดจำสำนวนไทยได้ดี					
21.	การเล่นของเด็กไทยช่วยรักษาความไพเราะงดงามของภาษาไทย					
22.	การเล่นของเด็กไทยช่วยให้ออกเสียงภาษาไทยได้ชัดเจน					
23.	การเล่นของเด็กไทยทำให้เกิดความสามัคคีกันในหมู่คณะ					
24.	การเล่นของเด็กไทยทำให้ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี					

ภาคผนวก ค
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	นายภูมินทร์ มีชันหมาก
วันเดือนปีเกิด	15 กันยายน 2527
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 20/139 เลียบคลองสอง 27 คลองสามวา กรุงเทพฯ 10520
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2538	ประถมศึกษา จากโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
พ.ศ. 2544	มัธยมศึกษา จากโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
พ.ศ. 2548	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชานันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
พ.ศ. 2552	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร