

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย

บทคัดย่อ

ของ

สุริศา สุขุมวรรณ

F-1 กพ. 2549

S131494

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

ตุลาคม 2548

131494

สุริศา สุขุมวรรณ . (2548). ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนา
ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย. ปรินญานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม :
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกทวี พึ่งโพธิ์ทอง.

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มี
ต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย และเปรียบเทียบพัฒนาการลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยก่อน
และหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม ของนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียน
สรรพาวุธบำรุง จำนวน 26 คน โดยการใช้เลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่
ใช้ในการวิจัย คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย และ
แบบประเมินการพัฒนาการลักษณะนิสัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ (Percentage)
ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ ค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัย t - test
(Dependent)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ คือ

- 1.เด็กปฐมวัยเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวม
ก่อนทดลอง อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ($\bar{X}=1.39$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ลักษณะนิสัยด้าน
ร่างกายอยู่ในระดับ พอใช้ ($\bar{X}=1.57$) ส่วนด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม อยู่ในระดับต้อง
ปรับปรุง ($\bar{X}=1.26$, $\bar{X}=1.28$ และ $\bar{X}=1.28$ ตามลำดับ) หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการ
พัฒนาการลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=2.87$) และรายด้านทุกด้าน คือ ด้านจิตใจ ด้าน
อารมณ์ ด้านสังคม และ ด้านร่างกาย อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}=2.69$, $\bar{X}=2.89$, $\bar{X}=2.94$ และ $\bar{X}=2.96$)
- 2.เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ
ประเภทเกมมีการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วม โดยรวมและรายด้านทุกด้าน

THE EFFECTS OF GAMES IN RECREATIONAL ACTIVITIES ON THE DEVELOPMENT
OF CHARACTERS OF YOUNG CHILDREN

AN ABSTRACT
BY
SURISA SUKHUMWON

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Science degree in Recreation Management
at Srinakharinwirot University
October 2005

Surisa Sukhumwon. (2005). *The Effects of Games In Recreational Activities On The Development Of Characters Of Young Children*. Master thesis, M.Sc. (Recreation Management). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committees: Asst. Prof. Chairoje Saiphant, Asst. Prof. Kanokvadee Puengpothong.

The purposes of this research were to study the Effects of games in Recreational activities on The development of characters of Young children. and compare on The development characters of young children pre and post-joined game in Recreational activities of students were studying in Sapphawutbamrung School of 26 peoples from which purposive random. The instruments of this research were games in Recreational activities on The development of characters of Young children percentage, means, standard deviation and t-test.

The research results were summarized as follows;

1. Before experiment, young children participate in Game Recreation activities should be adjust ($\bar{X}=1.39$) Considerably, Physical Character's fairly good ($\bar{X}=1.57$) but Mind, emotion and social Character should be adjust. ($\bar{X}=1.26$, $\bar{X}=1.28$ and $\bar{X}=1.28$) After experiment, young children had good ($\bar{X}=2.87$) character development. Mind, emotion and physical also good ($\bar{X}=2.69$, $\bar{X}=2.89$, $\bar{X}=2.94$ and $\bar{X}=2.96$).

2. To compare before and after average point of young children character in every aspects, the consequence is after participation the development's higher than before participation.

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย

ปริญญานิพนธ์
ของ
สุริศา สุขุมวรรณ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
ตุลาคม 2548
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

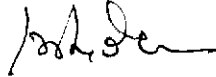
ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาทักษะนิสัยของเด็กปฐมวัย

ของ
นางสาวสุริศา สุขุมวรรณ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

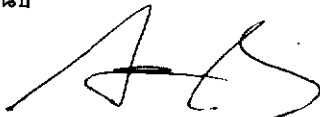


..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศิริ จีระเดชากุล)

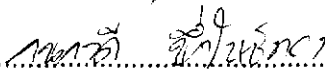
วันที่...1.... เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2548

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์



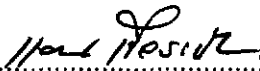
..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยโรจน์ สายพันธุ์)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กนกทวี พึ่งโพธิ์ทอง)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แผน จีระนัย)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากบุคคลหลายท่าน ผู้วิจัยขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้ นับตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยโรจน์ สายพันธุ์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แผน จัยระนัย คณบดี คณะพลศึกษา และ รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณีนาวากาญจน์ ที่กรุณาเป็นกรรมการที่แต่งตั้งเพิ่ม

และขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองท่านอื่น ๆ ได้แก่ รองศาสตราจารย์ สุภารัตน์ วรทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ อาจารย์สมควร โพธิ์ทอง รองศาสตราจารย์ เทเวศร์ พิริยะพูนท์ นางอารีย์ งามขำ นักแนะแนวการศึกษาและอาชีพ งานให้คำปรึกษาและฝึกอบรม กองกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นางสาวพะกาย รวงเริ่ม ครูใหญ่ โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง

ขอขอบคุณคุณสมัคร ภูมิเขต เจ้าหน้าที่ประจำภาคสันตนาการ และรุ่นน้องที่มาเป็นผู้ช่วยวิจัย ได้แก่ นางสาวจากรุเนตร วิเศษสิงห์ นายธเนตร ตัญญวงษ์ นายณรงค์ฤทธิ์ กล้าหาญ ตลอดจนผู้ที่คำปรึกษาในการวิจัย ได้แก่ พี่พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์ นิสิตปริญญาเอก เอกจิตวิทยาการให้คำปรึกษา เพื่อนนิสิต นายวิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว และนางสาวนิภาพร หนูอักษร

ท้ายสุดผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณแม่และคุณย่า ผู้สนับสนุนทุนการศึกษาแก่ผู้วิจัยตั้งแต่เยาว์วัย จนมีโอกาสดำเนินการศึกษาในระดับปริญญาโท

สุริศา สุขุมวรรณ

สารบัญ

บทที่

หน้า

1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
สมมุติฐานในการวิจัย.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
ความหมายนันทนาการ.....	6
นันทนาการในโรงเรียน.....	7
ความหมายของเกม.....	7
ความสำคัญของเกม.....	8
ประโยชน์ของเกม.....	9
ประเภทของเกม.....	10
ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการพัฒนาลักษณะนิสัย.....	11
ทฤษฎีการเล่น.....	12
การสร้างโปรแกรมนันทนาการ.....	17
การจัดนันทนาการ.....	18
การประเมินผล.....	18
ความหมายของเด็กปฐมวัย.....	19
ลักษณะของเด็กปฐมวัย.....	19
การพัฒนาลักษณะนิสัย.....	21
กิจกรรมเกมสำหรับเด็กปฐมวัย.....	23
การประเมินผลเด็กปฐมวัย.....	24

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ประวัติโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง.....	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
งานวิจัยในต่างประเทศ.....	25
งานวิจัยในประเทศ.....	29
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	33
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	33
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	33
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	34
วิธีดำเนินการวิจัย.....	35
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัย.....	37
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	44
บรรณานุกรม.....	45
ภาคผนวก	60
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	93

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงค่าความถี่ ร้อยละ ของข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง (N = 26 คน).....	38
2 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง โดยรวม (N = 26 คน).....	39
3 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านร่างกายเมื่อร่วม กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยก่อนทดลอง และหลังทดลอง (N = 26คน).....	40
4 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านจิตใจเมื่อร่วมกิจกรรม นันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและ หลังทดลอง (N = 26 คน).....	41
5 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านอารมณ์เมื่อร่วม กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง (N = 26คน).....	42
6 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านสังคมเมื่อร่วมกิจกรรม นันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลอง และหลังทดลอง (N = 26 คน).....	43

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

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

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันประเทศไทยใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 พ.ศ.2545 – 2549 มีเป้าหมายหลักในการพัฒนาคุณภาพคน ทั้งทางด้านการศึกษาและสุขภาพเพื่อวางรากฐานการพัฒนาให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น สามารถพึ่งตนเองได้อย่างรู้เท่าทันโลก และในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฯ นี้เริ่มให้ความสนใจต่อการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็กเล็กเพื่อก้าวสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต โดยให้ความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อการคิดเป็น ทำเป็นพึ่งพาตนเองได้ ห่างไกลอบายมุข และไม่เป็นภาระต่อสังคมในอนาคต ส่งเสริมให้มีสุขภาพดี สมรรถภาพที่แข็งแรง โดยการออกกำลังกาย เล่นกีฬา และนันทนาการ(เดือนดา นาควิเชียร. 2548 :7) ดังนั้นกระบวนการที่ใช้ในการพัฒนาประเทศให้เป็นไปตามแผนข้างต้นนั้น กระบวนการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ ส่วนต้องอาศัยหลักแห่งวิชานันทนาการทั้งสิ้น เพราะกิจกรรมนันทนาการ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาบุคคลทั้งด้านสุขภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม และหากเรานำคำว่า "พัฒนา" เป็นตัวตั้ง วัฒนธรรมบางอย่างอาจจะถูกรังการ พัฒนา ในขณะที่วัฒนธรรมบางอย่างสนับสนุนการพัฒนา ในทำนองเดียวกันสิ่งที่มาเกี่ยวกับวัฒนธรรมตะวันตกบางอย่างก็สนับสนุนและก็มีบางอย่างเป็นผลในทางลบต่อการดำเนินชีวิตของเด็กและเยาวชนไทย แต่ความเป็นจริงในขณะนี้ก็คือ เด็กและเยาวชนไทยเริ่มไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ เริ่มห่างไกลวัด และบางส่วนเริ่มสร้างปัญหาให้บ้านเมือง ซึ่งแนวทางแก้ไขสมควรเริ่มปูพื้นฐานตั้งแต่วัยเด็กเล็ก จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีสำหรับเด็กไทย ให้เด็กเรียน เล่น ดำเนินชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข มีพัฒนาการ มีวุฒิภาวะ (เดือนดา นาควิเชียร. 2548 : 4)

ด้วยเพราะในวัยเด็กเล็กหรือเด็กปฐมวัยนี้ นักการศึกษาและนักจิตวิทยาทั่วไปไม่เห็น เช่นเดียวกันว่า เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่สามารถพัฒนาได้ดี ทั้งนี้เนื่องจากเด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ในทุกด้าน ซึ่งจะนี้เป็นพื้นฐานของผู้ใหญ่ในอนาคต (สุวรรณา ไชยธน. 2548:1)

นันทนาการถือว่ามีความสำคัญต่อเด็กเห็นได้จาก "อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก" (Convention on the rights of the child) ข้อที่ 29 การศึกษาของเด็กจะมุ่งไปสู่การพัฒนาบุคลิกภาพข้อที่ 31 เด็กจะต้องได้รับสิทธิของเด็กที่จะมีการพักและเวลาพักผ่อน การเข้าร่วมกิจกรรม การละเล่นทางนันทนาการที่เหมาะสมตามวัยของเด็กและการมีส่วนร่วมอย่างเสรีในทางวัฒนธรรมและศิลปะ (สำนักงานคณะกรรมการด้านสิทธิมนุษยชน องค์การสหประชาชาติ. 2544: 16 -17)

นันทนาการ เกมการละเล่นของเด็ก เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากในการที่จะช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของเด็กให้พัฒนาไปด้วยดีทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และ

สติปัญญา ขณะที่เด็กได้เข้าร่วมกิจกรรมเด็กได้ใช้ความสามารถของสมรรถภาพทางกายควบคู่ไป กับสติปัญญา ทำให้เด็กเกิดการเสริมสร้างประสบการณ์ในการเรียน การทำงาน และเกิดความ สนุกสนานเพลิดเพลิน รู้จักปรับตัวเข้ากับเพื่อน ๆ ซึ่งเป็นการพัฒนารูปแบบการดำเนินชีวิตที่ดีงาม สำหรับเด็ก (ทินกร นานบุญจิตต์; สมบัติ คุรุพันธ์; และวิจิต ชีเชิญ. 2547: คำนำ)

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เกม เขียวพา เศรษฐ์ (2542: 46) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริม กระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม

ฉะนั้นการจัดการศึกษา ซึ่งถือเป็นกลไกในการพัฒนามนุษย์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์สุขอัน ยิ่งยืนของมนุษย์เองและเอื้อต่อการพัฒนาประเทศ ย่อมต้องอาศัยหลักนันทนาการมาใช้สอน นักเรียน ดังที่ สมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 127) กล่าวถึง การจัดโปรแกรมนันทนาการในโรงเรียน เป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญยิ่งที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะนิสัยพึงประสงค์ของเด็กและเยาวชน ช่วยให้เขาเหล่านั้นได้มีโอกาสเข้าใจ มีความรักและซาบซึ้งกับกิจกรรมเวลาว่างรู้จักใช้เวลาให้เกิด ประโยชน์โดยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างมีจุดหมาย ส่งเสริมการสร้างลักษณะนิสัย และความเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคต สอดคล้องกับคำแนะนำ อารมณ นาวากาญจน์ (2541: 271) ว่าควรให้ความสำคัญตั้งแต่เด็กระดับอนุบาล เพราะเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่กำลังซุกซน อยากรู้อยาก เห็น อยากร่วมกิจกรรมที่จัดต้องเป็นกิจกรรมที่ให้อิสระและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพราะเด็ก ในวัยที่อยู่เฉย ๆ ไม่ได้หากไม่จัดโปรแกรมนันทนาการให้ในยามว่าง เขาเหล่านั้นจะประกอบ กิจกรรมอื่นไม่พึงประสงค์ต่อสังคม ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมที่เหมาะสมและ ป้องกันพฤติกรรมที่อาจเป็นปัญหาของสังคม

ฉะนั้นในฐานะผู้วิจัยทางด้านนันทนาการ จึงเกิดแนวคิดว่าการสร้างกิจกรรม นันทนาการประเภทเกมที่มีผลต่อการพัฒนาลักษณะนิสัย ย่อมเป็นการใช้ประโยชน์จากศาสตร์ นันทนาการเพื่อการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติ ฯ ดังคำกล่าวที่ว่า “เด็กในวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า” เพราะนอกจากกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกมจะสามารถส่งเสริมความสมบูรณ์ทางด้านร่างกาย อันเนื่องจากได้พัฒนาทักษะการ เคลื่อนไหวอวัยวะส่วนต่าง ๆ ส่งผลให้สุขภาพดีแล้ว ที่สำคัญกิจกรรมดังกล่าวยังให้ผลทางด้าน จิตใจ และด้านอารมณ์ ตลอดจนด้านสังคม เพราะเมื่อกิจกรรมสร้างความสนุกสนาน ย่อมเป็น การผ่อนคลายความเครียด จิตใจ อารมณ์แจ่มใส ส่งผลให้สุขภาพจิตเด็กดี และเป็นการสร้างเสริม ลักษณะนิสัยพึงประสงค์ เช่น การมีคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณ รู้จักแพ้ รู้จักชนะและการ ให้อภัย ทำให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพชีวิตที่ดีที่สุดในที่สุด

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาที่โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง เด็กนักเรียนส่วนใหญ่ของที่นี่ โดยเฉพาะวัยเด็กเล็กมีลักษณะนิสัยไม่พึงประสงค์ต่าง ๆ ปรากฏให้เห็นชัด อาทิ มารยาทการพูดจา

ไม่สุขภาพ ความไม่มีวินัย เป็นต้น เนื่องด้วยเด็กที่เข้าศึกษาในโรงเรียนแห่งนี้มาจากพื้นฐานครอบครัวที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นผู้ประกอบอาชีพรับราชการ ค้าขาย และรับจ้าง ล้วนแล้วเป็นลักษณะอาชีพที่ได้รับรายได้รายได้น้อย จำเป็นต้องประกอบอาชีพเสริมรายได้ ทำให้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการประกอบอาชีพ จนแทบไม่มีเวลาในการปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดีแก่บุตรหลาน เสมือนเป็นการมอบภาระในการปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดีแก่บุตรหลานมาที่โรงเรียนโดยตรง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ซึ่งผลวิจัยที่ได้จะเป็นข้อมูลให้ครูปฐมวัยและผู้ปกครองที่กำลังมีบุตรหลานวัยนี้ นำกิจกรรมที่สร้างขึ้นมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็กปฐมวัยทั้งในโรงเรียนและในครอบครัว เพื่อให้เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีของประเทศไทย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ซึ่งผลที่ได้สามารถจะนำมาเป็นแนวทางให้ครูปฐมวัย และพ่อแม่ผู้ปกครองที่กำลังมีบุตรหลานวัยนี้ นำไปประยุกต์ใช้กับเด็กในความดูแลของตนให้ได้รับประโยชน์จากกิจกรรมนันทนาการอย่างแท้จริง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี ชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง ตั้งอยู่เลขที่ 53 หมู่ 14 ถนนทหารตำบลนครไชยศรี เขตดุสิต สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 26 คน

กลุ่มตัวอย่าง

เด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี ชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ใน โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง จำนวน 26 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่าง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม

ตัวแปรตาม คือ ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย

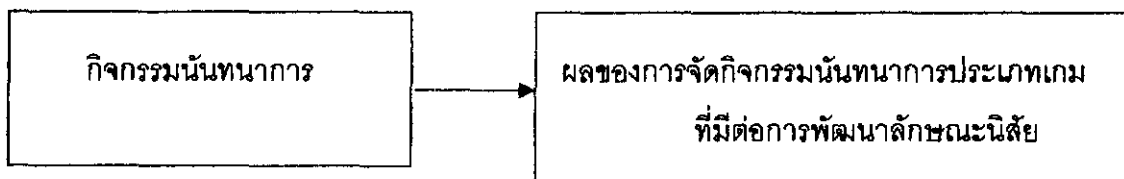
นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม
2. เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี ชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง ตั้งอยู่เลขที่ 53 หมู่ 14 ถนนทหารตำบลนครไชยศรี เขตดุสิต สังกัดสังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1
3. ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย หมายถึง การแสดงออกของเด็กปฐมวัย เมื่อได้ร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ประเมินโดยสังเกตการแสดงออก 4 ด้านได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมุติฐานในการวิจัย

ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วม

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า รายงานเรียงลำดับดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 ความหมายนันทนาการ
- 1.2 นันทนาการในโรงเรียน
- 1.3 ความหมายของเกม
- 1.4 ความสำคัญของเกม
- 1.5 ประโยชน์ของเกม
- 1.6 ประเภทของเกม
- 1.7 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการพัฒนาลักษณะนิสัย
- 1.8 ทฤษฎีการเล่น
- 1.9 การสร้างโปรแกรมนันทนาการ
- 1.10 การจัดนันทนาการ
- 1.11 การประเมินผล

2. เด็กปฐมวัย

- 2.1 ความหมายเด็กปฐมวัย
- 2.2 ลักษณะของเด็กปฐมวัย
- 2.3 การพัฒนาลักษณะนิสัย
- 2.4 กิจกรรมเกมสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.5 การประเมินผลเด็กปฐมวัย
- 2.6 ประวัติโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 3.1 งานวิจัยในต่างประเทศ
- 3.2 งานวิจัยในประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการค้นคว้า

1.1 ความหมายนันทนาการ

อารมณีนาวากาญจน์ (2541 : 1) ได้สรุปความหมายนันทนาการว่า "สันทนาการ" เป็นคำเดิม ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการใช้คำนี้ติดต่อกันเป็นเวลานานเมื่อได้นั้นไม่ปรากฏ จนเป็นที่คุ้นเคยแม้ว่าความหมายในทางภาษาจะไม่ชัดเจนนัก แต่ทุกคนเข้าใจคำนี้ดี "สันทนาการ" มาจากศัพท์จากคำว่า "สนทนา" กับ "อาการ" รวมกันเป็น "สนทนาการ" หมายถึงการพูด การสนทนา เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ คำว่า "สนทนาการ" ได้ใช้ระยะหนึ่ง จึงเปลี่ยนเป็น "สันทนาการ" โดยเหตุที่ว่าเป็นภาษาที่ไพเราะกว่า นักวิชาการและคนทั่วไปใช้คำว่า "สันทนาการ" ติดต่อกันมาจนกลายเป็นคำนิยม โดยให้ความหมายภาษาอังกฤษว่า "Recreation" จนกระทั่งถึง พ.ศ. 2509 พระยาอนุมานราชธน หรือเสถียรโกเศศ เห็นว่า คำว่า "สันทนาการ" ที่จริงแล้วความหมายถูกต้อง แต่ไม่ครอบคลุม เพราะกิจกรรมสันทนาการไม่เพียงแต่ พูดคุย สนทนา เท่านั้น จึงได้เสนอคำว่า "นันทนาการ" ซึ่งแปลว่า อาการแห่งความสุข สนุกสนานร่าเริงหลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อมาคำว่า "นันทนาการ" เริ่มใช้กันแพร่หลายขึ้นแต่ยังไม่เป็นที่นิยมจนกระทั่งเมื่อปี พ.ศ. 2518 กระทรวงศึกษาธิการได้เปลี่ยนแปลงหลักสูตรและเปลี่ยนใช้คำ "สันทนาการ" เป็น "นันทนาการ" ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

ตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546 : 571) ให้ความหมายของคำว่า "นันทนาการ" ไว้ว่าหมายถึง กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด การสราญใจ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 26) กล่าวถึง นันทนาการ ว่า มีกิจกรรมที่เป็นองค์ประกอบเช่นเดียวกับการเล่นแต่มีความแตกต่างกันในรูปแบบของนันทนาการ มีหลายอย่างนอกเหนือจากการเล่น อาจเป็นการศึกษาความซาบซึ้งในการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ หรือพัฒนาการทางอารมณ์

เดือนดา นาควิเชียร (2548 : 81) ได้สรุปข้อสังเขปนันทนาการว่า นันทนาการเป็นศาสตร์ว่าด้วยการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคมโดยใช้เวลาว่างหรือเวลาอิสระเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลายตามความสมัครใจและสนใจนันทนาการมีความหมายหลายประการ

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่นหรือการสร้างพลังขึ้นมาใหม่ (Re+Fresh, Re+Creation) ในรูปแบบของการเล่น การแสดงออกในด้านกีฬา ดนตรี ศิลปะ งานอดิเรก หรือ ไปท่องเที่ยว เป็นต้น ถือเป็นนันทนาการ

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรม (Activities) ซึ่งเป็นรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย การที่บุคคลหรือชุมชนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามความสนใจของตน แล้วก่อให้เกิดผลการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนานและสุขสงบ กิจกรรมในที่นี้หมายถึง กิจกรรมประเภทเกม กีฬา ศิลปะ ดนตรี

การแสดงละคร การเดินทางท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม งานอาสาสมัคร งานอดิเรก กีฬาทำทายเป็นต้น

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ (Process) กล่าวคือ นันทนาการเป็นกระบวนการในการพัฒนาประสบการณ์ หรือพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือสังคม โดยอาศัยกิจกรรม นันทนาการต่าง ๆ เป็นสื่อในช่วงเวลาว่าง เวลาอิสระ โดยที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจหรือมีแรงจูงใจ แล้วส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนานและสงบสุข

1.2 นันทนาการในโรงเรียน

รูธ สตอง (Ruth Stong, 1951: 495) ได้ชี้ให้เห็นความสำคัญของการจัดนันทนาการในโรงเรียนว่า วัยแห่งนักเรียนยังเป็นวัยที่มีพลังสูงถ้าใช้พลังงานไปในกิจกรรมที่มีคุณค่า ก็จะสามารถสร้างสังคมได้ดี ด้วยเหตุนี้ การจัดกิจกรรมกีฬาให้นักเรียนมีการเล่น การแสดงออก และการแข่งขัน จึงเป็นการส่งเสริมให้คนหนุ่มสาวได้ใช้พลังงานอย่างเต็มที่ แล้วยังเป็นส่งเสริมการแสดงออกของทักษะความสามารถเฉพาะตน

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 128) ได้สรุปลักษณะการจัดนันทนาการในโรงเรียน คือการจัดกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์ และลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนองความต้องการของเด็กนักเรียนหรือเพื่อชดเชยให้แก่เด็กนักเรียนทั้งในด้านการออกกำลังกาย และเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงนอกเวลาเรียน หรือเป็นกิจกรรมพิเศษ

1.3 ความหมายของเกม

จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2545 : 20) ได้สรุปความหมายของเกมดังนี้ เกม หรือ การเล่น มาจากคำว่า "Gamen" ซึ่งเป็นคำศัพท์ดั้งเดิมของชาวแองโกลแซกซอนในประเทศอังกฤษ คือ "Gamen" ซึ่งหมายถึง เกม (Game) หรือการเล่น (Play) หรือกีฬา (Sport) ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงคำว่า เกม จึงอาจหมายถึงคำใดคำหนึ่งระหว่างคำว่าเกม การเล่น กีฬา หรืออาจเป็นการผสมผสานของความหมายของทั้งสามคำเข้าด้วยกัน

พจนานุกรมภาษาอังกฤษ (Simpson; & Wriner, 1989: 344 - 374) ได้ให้ความหมายของคำว่า เกม (Game) ว่ามีความหมายหลายอย่าง ดังนี้

1. รูปแบบหนึ่งของการเล่น การแข่งขัน หรือกีฬา ที่มีผลทำให้ผู้เล่นมีทักษะ ความแข็งแรง หรือความมีโชค

2. กลุ่มของเกมและกีฬาที่ใช้แข่งขัน เช่น โอลิมปิกเกมส์ เอเชียนเกมส์หรือนูรพาเกม เป็นต้น

3. การสิ้นสุดในการเล่นเซตหนึ่ง ๆ ของกีฬาเทนนิส

4. ความกล้าหาญและความพร้อมในการที่จะปฏิบัติต่อไป

5. แผนการลับหรือการหลอกลวง

สุขพัชรา จิมเจริญ (2546: 4) ได้สรุปความหมายเกม คือ กิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าเล่นเกิดความสนุกสนานพึงพอใจ โดยไม่มีการกำหนด เพศ อายุของผู้เข้าร่วม ลักษณะการเล่น จะมี กติกาที่ครอบคลุมไปถึงจุดมุ่งหมาย มีการจัดรูปแบบของการเล่น มีการตัดสินผลการเล่นและไม่มีผลการเล่น มีกฎเกณฑ์บังคับ ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ ดังนั้นเกมจะใช้เพียงทักษะง่าย ๆ มีการจัดระเบียบการเล่น ซึ่งใกล้เคียงกับกีฬาจึงกล่าวได้ว่า การเล่นคือไม่มีกฎกติการมากมาย เกมมีกฎกติกาที่มีทักษะที่ง่าย ๆ กีฬา คือ การเล่นเกมในระดับสูงอย่างหนึ่ง

เดือนดา นาควิเชียร (2548: 23 - 24) ได้สรุปความหมายเกมนี้นี้ เกม ตามศัพท์ ความหมายในหนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิต หมายถึง การเล่นหรือการละเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนหนังสือต่างประเทศ การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่จัดเพื่อให้เด็ก ๆ ได้ออกกำลังกายและเกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

สรุปได้ว่า เกม นั้นมีความหมายรายละเอียดแตกต่างกันไปตามจุดประสงค์ในการใช้ ตามโอกาสเวลาหรือสถานที่

1.4 ความสำคัญของเกม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2534 : 13 - 16) ได้สรุปความสำคัญของเกมไว้ดังนี้ เกมถือว่าเป็นทั้งการเรียนและการทำงานของเด็กมีความสำคัญต่อเด็กเช่นเดียวกับการเล่น เกมจะช่วยฝึกความร่วมมือ ช่วยให้เด็กมีระเบียบวินัยเคารพกฎเกณฑ์ รู้แพ้ รู้ชนะ ซึ่งจะช่วยให้เด็กฝึกฝนในเรื่องการปรับตัวให้เข้ากับระเบียบ กฎเกณฑ์ทางสังคมได้ดี ต่อไปเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

โดยสรุปว่า เกมและการเล่นช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน คือ

ด้านร่างกาย เกมและการเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็กเป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านอารมณ์และจิตใจ เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาทางอารมณ์และจิตใจให้มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับสภาวะแวดล้อม และการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก

ด้านสังคม เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็น การเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัว

ด้านสติปัญญา เกมและการเล่นถือว่าการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็กเป็นการฝึกในเรื่องความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมการจินตนาการของเด็ก

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 99) ได้สรุปลักษณะเกมมีความสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กว่ามี 7 ลักษณะ คือ

1. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก
2. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน
3. เป็นการเรียนรู้ของเด็กที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว
4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จในการทำงานเมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่
5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก
6. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย และเพื่อเป็นแนวทางในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป
7. ช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน คือ ทางด้านร่างกาย ทางอารมณ์และจิตใจ ทางสังคม ทางสติปัญญา

เยาวพา เตชะคุปต์ (2542: 46) ได้สรุปลักษณะเกม คือ กิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม

1.5 ประโยชน์ของเกม

สุพัทธรา ชัมเจริญ (2546: 5) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมนันทนาการสำหรับเด็กดังนี้

ด้านร่างกาย เด็กสามารถเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้หลาย ๆ อวัยวะ เช่น การวิ่ง การกระโดด ดึงลาก ผลักวัตถุ ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวนี้จะทำให้เกิดการพัฒนากระบวนการกล้ามเนื้อให้มีความแข็งแรง คล่องแคล่วว่องไว การประสานกันในระบบประสาทสัมผัส การเล่นยังจะช่วยให้พละกำลังที่มีมากเกินไปในแต่ละวัยได้ถูกใช้ออกไป ทำให้ลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้

ด้านจิตใจ อารมณ์ การเล่นเกมจะช่วยให้เด็กได้แสดงออกในการเล่นลักษณะต่าง ๆ ทำให้คลายความรู้สึกเจ็บเศร้าโศก ขจัดความเครียดให้หายไป และช่วยให้เด็กปรับอารมณ์ของตนเองได้เป็นอย่างดี เด็กได้ตื่นตัว รู้จักค้นคว้าแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านจิตใจได้เป็นอย่างดี

ด้านสังคม การเล่นเกมจะส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้ที่มีความเข้าใจสามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสังคมได้เป็นอย่างดี เช่น มีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักยับยั้งชั่งใจ มีความอดทน มีความเห็น

ออกเห็นใจซึ่งกันและกัน เคารพสิทธิของผู้อื่น มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี การเล่นเกมต่าง ๆ ทำให้เด็กได้มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ มีโอกาสที่จะฝึกศิลปะของความร่วมมือได้เป็นผลสำเร็จอันจะเป็นการเตรียมเด็กให้ปรับตัวในสังคมได้ดีเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

ทinker นำนุญจิตร; สมบัติ คุรุพันธ์; และวิชิต ชีชีญ. (2547 : 4) สรุปประโยชน์ของการจัดกิจกรรมนันทนาการ เกม และการเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน เป็นรายชื่อได้ดังนี้

1. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย ในขณะที่เด็กเล่นเป็นโอกาสที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กไปพร้อมกัน ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง เกิดความคล่องตัวในการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวช่วยให้เด็กมีสุขภาพดี
2. ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกโดยเสรี และมีความเชื่อมั่นในตนเอง
3. ช่วยพัฒนารูปแบบการคิดของเด็ก ให้คิดหาเหตุผล แก้ปัญหา และตัดสินใจได้อย่างมีระบบ
4. ส่งเสริมให้เด็กรู้จักสร้างสัมพันธ์อันดีกับบุคคลอื่น เช่น พี่น้อง เพื่อน และญาติผู้ใหญ่
5. สร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีให้แก่เด็ก ให้มีความความซื่อสัตย์ กล้าหาญ อดทน อดกลั้น มีวินัยในตนเอง และหมุ่คณะ เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
6. ส่งเสริมให้เด็กเลือกประพัตินได้ถูกต้องเหมาะสม ไม่เอาเปรียบเพื่อน และไม่เห็นแก่ตัว
7. กิจกรรมนันทนาการ เกม การเล่นทำให้เด็กเพลิดเพลิน มีความร่าเริง แจ่มใส มองโลกในแง่ดี

1.6 ประเภทของเกม

ครูจ (Krug.1982 : 373) ได้สรุปประเภทเกม ว่ามี 4 ประเภท ดังนี้

1. เกมการทดสอบตนเองอย่างง่าย (Simple Self – Testing Games)
2. เกมการแข่งขัน (Contests)
3. เกมที่มีองค์ประกอบในการเล่นไม่ซับซ้อน (Games of Low Organization)
4. กีฬา เกมและกิจกรรมนำไปสู่กีฬา (Sport and Their Lead - Up Games and Activites)

สุภารัตน์ วรทอง (2540 : 19) ได้สรุปประเภทเกมว่า สามารถแยกย่อยออกเป็นหลายประเภทตามความเหมาะสมหลายลักษณะด้วยกัน และขอแบ่งประเภทของเกมออกเป็น 6 ประเภทด้วยกัน คือ

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story Play and Mimetics)

2. เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games)
3. กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพของตนเอง (Self – Testing Activities)
5. เกมการเคลื่อนไหวและประกอบเพลง (Motion songs and singing Games)
6. เกมนันทนาการ (Recreation Games)

1.7 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการพัฒนาลักษณะนิสัย

สำนักประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.(2540 : 26 -

32) ได้สรุปหลักการทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการพัฒนาลักษณะนิสัย มีหลายทฤษฎีดังนี้

1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

หลักการ

- ประสบการณ์วัยเด็กมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมบุคลิกภาพ
- ประกอบด้วย ความคิด, อัดตา , มีอัตราสูง

แนวคิดในการพัฒนาไปสู่พฤติกรรมพึงปรารถนา

- มโนธรรม ต้องปลูกฝังตั้งแต่เด็ก

2. ทฤษฎีพรอยด์ยุคใหม่

หลักการ

- เด็กคือผู้ที่มี ความดี ความเลว ติดตัวมาตั้งแต่เกิด
- สังคมสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม

แนวคิดในการพัฒนาไปสู่พฤติกรรมที่พึงปรารถนา

- ผู้ใกล้ชิดควรสร้างเอกลักษณ์ที่ดึงดูดใจให้แก่เด็ก

3. ทฤษฎีมนุษยนิยม

หลักการ

- มนุษย์มีคุณค่า มีศักดิ์ศรี
- ความรู้สึกนึกคิดต่อตนเอง เกิดจากการยอมรับเลี้ยงดู

แนวคิดในการพัฒนาไปสู่พฤติกรรมที่พึงปรารถนา

- ตระหนักใน "เอกลักษณ์บุคคล"
- พ่อแม่ใกล้ชิด ต้องให้ความรัก ความอบอุ่นแก่เด็ก และเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของเด็ก จะ

ช่วยให้เด็กเข้าใจตนเองและยอมรับตนเองอย่างถ่องแท้

4. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม

หลักการ

- พฤติกรรมเกิดจากการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงได้

- พฤติกรรมที่ได้รับการเสริมแรง จะกระทำซ้ำอีก
 - การปรับพฤติกรรมคือการให้แรงเสริมต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์
- แนวคิดในการพัฒนาไปสู่พฤติกรรมที่พึงปรารถนา
- การเสริมแรงต้องทำทันทีเมื่อเกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนา

5. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการเลียนแบบ

หลักการ

- พฤติกรรมเกิดจากการเลียนแบบ
- แนวคิดในการพัฒนาไปสู่พฤติกรรมที่พึงปรารถนา
- รูปแบบใช้ชีวิต, บุคคลต้นแบบ, ภาพนิ่ง, ภาพยนตร์, โทรทัศน์, หนังสือพิมพ์

6. ทฤษฎีเผชิญความจริง

หลักการ

- บุคคลต้องประเมินตนเองตามสภาพความเป็นจริงมุ่งมั่นแก้ไขข้อบกพร่อง
- แนวคิดในการพัฒนาไปสู่พฤติกรรมที่พึงปรารถนา
- ผู้ใกล้ชิดต้องช่วยเด็กประเมินตามความเป็นจริง

7. ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบพฤติกรรมนิยม

หลักการ

- พฤติกรรมมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงได้
 - การปรับพฤติกรรม คือ การให้แรงเสริมต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์
 - พฤติกรรมใดที่ทำแล้วได้รับการเสริมแรง ก็จะทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก
- เทคนิคใช้หลักการเสริมแรง (Reinforcement)
- การให้ชมสนใจและคำชม
 - ให้ทำกิจกรรมที่ชอบ
 - ให้รางวัลเป็นสิ่งของ

1.8 ทฤษฎีการเล่น

ทฤษฎีการเล่นแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ (ประภาพรรณ เขียมสุภาษิต. 2534 : 125 - 129)

ได้แก่

1. กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) ประกอบด้วย

1.1 ทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาโดย คาร์ล กรอส (Karl Gross) ผู้ยึดตามแนวคิดของอริสโตเติล (Aristotle) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสาเหตุของการเล่น มาจากพลังงานที่มีอยู่เกินความต้องการ ที่เหลือจากการประกอบกิจกรรมที่ใช้

เพื่อดำรงชีวิต ต่อมาทฤษฎีนี้ ได้รับการพัฒนาโดย สเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller) ดังนั้นชื่อของทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ บางครั้งถูกเรียกว่า ทฤษฎีสเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller Theory) ทฤษฎีนี้ ไม่ได้หมายถึง การระบายพลังงานออกโดยใช้การเล่นเป็นสื่อเท่านั้น แต่ได้เน้นการเล่นในส่วนที่ช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานขึ้น ซึ่งขบวนการสร้าง และการใช้จะต่อเนื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไป จึงจะทำให้ระบบต่าง ๆ ภายในร่างกายรวมถึงระบบโครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ทฤษฎีการฝึกหัดโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) ทฤษฎีนี้ ยึดตามแนวความคิดของ คาร์ล กรอส (Karl Gross) ที่ว่า การเล่นเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต เพื่อเตรียมตัวสำหรับอนาคต การเล่นเป็นการแสดงออกของสัญชาตญาณ ที่เกิดจากการรับช่วงของสมรรถวิสัยที่ไม่มีเรียน อันเป็นผลให้เกิดการกระทำในรูปของการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นมากก็จะมีโอกาสฝึกทักษะและเกิดประสบการณ์มากตามไปด้วย การเล่นจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการพัฒนาด้านการรู้จักควบคุมตนเอง และช่วยพัฒนาบุคลิกภาพและสติปัญญา ทำให้มีการพัฒนาไปตามธรรมชาติ

1.3 ทฤษฎีการตระเตรียม (Preparation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า สาเหตุของการเล่นเกิดจากความพยายามของผู้เล่นที่ตระเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต มักจะเป็นการเล่นเลียนแบบตามอย่างที่เคยเห็นจากการกระทำของผู้ใหญ่ เช่น เด็กหญิงชอบเล่นทำอาหารหรือเลี้ยงตุ๊กตา เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบปฏิบัติกัน

1.4 ทฤษฎีรับช่วงมรดกหรือทฤษฎีการทำซ้ำ (Inheritance Theory or Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ชาลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) ที่เชื่อว่าการเล่นเป็นมรดกตกทอดมาจากบรรพบุรุษ สาเหตุของการเล่นมากจากการที่ผู้เล่น กระทำซ้ำกับกระทำของบรรพบุรุษระหว่างที่มีวิวัฒนาการนั่นเอง เช่น การเล่นเป็นกลุ่มแสดงให้เห็นถึงการอยู่รวมกันเป็นเผ่าพันธุ์ หรือการปีนป่ายต้นไม้เป็นการแสดงย้อนไปถึงบรรพบุรุษของมนุษย์ คือ ลิงนั่นเอง

1.5 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ คือ แพททริก (Patrick) ทฤษฎีนี้ เชื่อว่า สาเหตุของการเล่น เป็นความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ เนื่องจากการทำงานที่มีการแข่งขันกันสูง ต่อมาทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนามาเน้นด้านการผ่อนคลายความเครียดทางกายเสียส่วนใหญ่ เนื่องมาจากการที่ร่างกายต้องคร่ำเคร่งอยู่กับการทำงานที่ประณีต เช่น งานที่ต้องใช้สายตา มือ และนิ้วมาก มนุษย์จึงหันมาใช้กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ๆ เช่น การขว้างปา การวิ่ง และการกระโดด เป็นต้น

กลุ่มทฤษฎีคลาสสิกนี้ได้รับความนิยมในช่วงระหว่าง ศตวรรษที่ 19 - 20 แต่เนื่องจากขาดข้อมูลสนับสนุนที่เพียงพอ ทำให้ปัจจุบันทฤษฎีกลุ่มนี้ไม่เป็นที่สนใจของนักการศึกษา

2. กลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ประกอบด้วย

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theory) ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

เป็นผู้นำกลุ่ม ต่อมาทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาโดย โรเบิร์ต วอลเดอร์ (Robert Walder) ในปีคริสต์ศักราช 1933 และอีริก อีริกสัน (Erick Erikson) ในปีคริสต์ศักราช 1950

ฟรอยด์ ได้เปรียบเทียบถึง การเล่นของเด็กว่า มีกระบวนการคล้ายกับการจินตนาการของผู้ใหญ่ แตกต่างกันว่า การเล่นเป็นการสร้างโลกของความฝัน ให้อยู่ในโลกของความเป็นจริง แต่การจินตนาการเป็นการสร้างความฝันที่แยกออกจากโลกของความเป็นจริง ฟรอยด์ เชื่อว่าการเงินเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ เช่น การที่เด็กเล่นเป็นครู ตำรวจ หรือแม่ เพื่อแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ซึ่งฟรอยด์ จะมองการเล่นว่ามีคุณค่าในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจ อันเกิดจากประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นๆ

วอลเดอร์ เสนอแนวคิดที่เรียกว่า "การถูกบังคับให้ทำที่ ซ้ำ ๆ ซาก ๆ" เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจจะไม่สามารถที่จะลดความไม่พึงพอใจนั้นได้ทันทีทันใด แต่จะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่น เพื่อลดระดับความเข้มของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้น ๆ

อีริกสัน เชื่อว่า การเล่นมีลักษณะเฉพาะ และมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน การเล่นของเด็กเป็นการพัฒนาการตามขั้นตอน 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การเล่นที่ตัวเด็กเป็นศูนย์กลาง จะเล่นเกี่ยวกับตนเอง โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรือส่งเสียงซ้ำ ๆ ต่อมาเริ่มมุ่งความสนใจในการเล่นไปที่สิ่งอื่น ๆ เช่นการสำรวจสิ่งของด้วยมือ หรือใช้เสียงระดับต่าง ๆ เพื่อดูการตอบสนองของแม่

ขั้นตอนที่ 2 การเล่นของเล่นหรือวัตถุที่อยู่รอบ ๆ ตัว เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์บางอย่างในโลกเล็ก ๆ ของตน

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นเมื่อเด็กเข้าสู่สังคมคือช่วงปฐมวัย เด็กจะรู้จักการเล่นที่ต้องแบ่งปัน และร่วมมือกับผู้อื่น การพัฒนาการในช่วงนี้เป็นผลมาจากทั้งสองช่วงแรก ดังนั้น นักจิตวิทยาในกลุ่มทฤษฎีของจิตวิเคราะห์มุ่งไปที่การพัฒนาด้านบุคลิกภาพ ซึ่งมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมและความรู้สึก

2.2 ทฤษฎีพัฒนาทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory) ผู้นำกลุ่ม คือ

จ็อนปีอาเจท์ (Jean Piaget) ซึ่งเชื่อว่า ลักษณะของการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และมีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยเริ่มจากการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory Play) เพื่อเป็นการสำรวจ มีพฤติกรรมที่ทำซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดทักษะ

ต่อมาจะเริ่มเล่นแบบที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบตัว เช่น เอามือดึงนมพอมแม่ จับและปล่อยวัตถุ หรือเอามือตักน้ำ เป็นต้น เมื่อเด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกายไปได้รอบ ๆ ก็จะเริ่มปีนป่ายสำรวจสิ่งของ เมื่ออายุประมาณ 1 ขวบ จะเริ่มใช้จินตนาการในการเล่น เช่น เล่นป้อนอาหารตุ๊กตา เป็นต้น

เมื่ออายุประมาณ 18 เดือน – 24 เดือน เด็กจะเริ่มเล่นอย่างมีวัตถุประสงค์รู้จักการนำสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ แต่ก็ยังเป็นการเล่นเพื่อความพึงพอใจไม่คำนึงถึงมาตรฐานของสังคม ในช่วงนี้เรียกว่า การเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) และพัฒนามาเป็นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) เมื่อเด็กสามารถจำสิ่งของต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้แล้ว เช่น เล่นเอาน้ำแทนนมเพื่อให้ตุ๊กตาดื่ม หรือเอาผ้ามาพับเป็นตุ๊กตา ขั้นสูงสุดของการพัฒนาการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์เรียกว่า การแสดงละครสมมติ (Sociodramatic Play) จะพัฒนาอย่างเต็มที่ เมื่ออายุประมาณ 3 - 4 ปี

สมิแลนสกี (Smilansky) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ ได้อธิบายว่า การเล่นไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสามารถของระดับสติปัญญา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น ยังช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์โดยการเรียนรู้จากการแก้ปัญหา การพัฒนาความรู้และทักษะต่าง ๆ ช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ และสังคมควบคู่ไปด้วย

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยม ผู้นำกลุ่ม คือ นักจิตวิทยาชาวอเมริกันชื่อ เบอร์ริส สกินเนอร์ (Burrhus Skinner) เป็นผู้ตั้งทฤษฎีการเรียนรู้ การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ทฤษฎีนี้มีหลักการว่า พฤติกรรมของผู้เล่น เกิดขึ้นจากการเห็นผลที่ได้รับจากการเสริมแรง (Reinforcement) เช่น เมื่อเล่นเกมได้ดีแล้วได้รับคำชมเชยจากผู้สอน ทำให้ผู้เล่นอยากจะเล่นเกมให้ดียิ่งขึ้นไปอีก การเสริมแรงต้องทำทันทีหลังจากมีพฤติกรรมที่ต้องการ เช่น ทำการเสริมแรงทันที เมื่อผู้เล่นปฏิบัติได้ตามจำนวนครั้งที่ผู้สอนกำหนดให้ จะช่วยให้ผู้เล่นกระทำพฤติกรรมบรรลุเป้าหมายอย่างรวดเร็ว และเพิ่มขึ้นในระดับสม่ำเสมอ การให้สัญญาณ การบอก การแสดงท่าทางของผู้สอน ถือเป็นภาระที่เน้น ซึ่งการกระทำเหล่านี้จะทำหน้าที่เป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เด็กแสดงพฤติกรรม

วูฟแกง โคห์เลอร์; และคณะ (Wolfgang Kohler ; & Others) เคิร์ต เลวิน (Kurt Lewin) และเอ็ดเวิร์ด โทลแมน (Edward Tolman) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ ต่างก็เชื่อว่า การแก้ปัญหาด้วยตนเองในการเล่นง่าย ๆ จะนำไปสู่การคิดเป็น และแก้ปัญหาเป็น ดังนั้นนักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมจึงมุ่งไปที่การพัฒนาความรู้ เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความรู้ทักษะ และความรู้สึกอันเนื่องมาจากประสบการณ์

สรุปการวิเคราะห์ทฤษฎีการเล่นของเด็ก

เอ็ดเวิร์ด นอร์เบค (Edward Norbeck. 1971 : 53) นักจิตวิทยาและนักมานุษยวิทยาชาวอเมริกัน ได้สรุปความหมายของการเล่น คือ พฤติกรรมที่ขึ้นชอบโปรดปรานของมนุษย์ และสิ่งมีชีวิตทั้งปวงที่จะแสดงออกต่างกรรม ต่างวาระ แต่เหนือสิ่งอื่นใด พฤติกรรมเหล่านั้นต้องถือว่ามีความหมายอย่างยิ่ง สำหรับเขา

เพียเจท์ (Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์ได้กล่าวว่า การเล่น คือ การระบายอารมณ์ของเด็ก ที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และสามารถเข้าใจเหตุการณ์รอบข้างได้อย่างรวดเร็ว และดียิ่งขึ้น (อ้างอิงจาก ดนู จีระเดชากุล. 2546 : 16)

สมบัติ กาญจนกิจ (2535 : 27) ได้สรุปความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่น คือ พฤติกรรมของคนหรือสัตว์ที่ได้มีการฝึกหรือฝึกสอน
2. การเล่น คือ ความพึงพอใจ หรือการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยการแข่งขัน บุกเบิกเอาชนะธรรมชาติ การระบายอารมณ์ หรือการลอกเลียนแบบพฤติกรรม
3. การเล่น คือ ปรากฏการณ์ที่ไม่มีจุดหมาย ไม่มีรูปแบบและสาเหตุ และไม่มีการจัดตั้งกติกาที่สลับซับซ้อน เช่น เกมกีฬาหรือกิจกรรมกลางแจ้ง ทั้งนี้รวมถึงกิจกรรมทางจิตใจ เช่น อารมณ์ขัน กิจกรรมเสี่ยง และกิจกรรมที่ต้องการสิ่งเร้าสูง
4. การเล่น คือ กิจกรรมของเด็กและก็สามารถเกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ใหญ่ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของงาน
5. การเล่น คือ รากฐานจากสัญชาตญาณ รวมถึงพฤติกรรมการเล่น กิจกรรมการศึกษาเรียนรู้
6. การเล่น คือ กิจกรรมอิสระที่พอใจและไม่จริงจังมากนัก รวมทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวกับความรับผิดชอบสูง เสี่ยงต่ออันตราย เสียค่าใช้จ่ายสูง และตอบสนองความต้องการของบุคคลและสังคม
7. การเล่น คือ รูปแบบต่างๆ ของวัฒนธรรมในแต่ละสังคม รวมทั้งการแข่งขัน การพนัน และการเล่นนิทาน
8. การเล่น คือ หน้าที่ทางสังคมที่แสดงออกในรูปกฎหมาย ศาสนา สงคราม ศิลปะ และธุรกิจทางเดียวกัน สังคมต่าง ๆ ยึดถือการเล่น ช่วยให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล สร้างความสามัคคี การแสดงออกที่ดี ทำหน้าที่ทางการบำบัดรักษา และเพื่อการศึกษา ตลอดจนลดความก้าวร้าวของคน

จากทฤษฎีการเล่นทั้ง 2 กลุ่ม และข้อสรุปการวิเคราะห์ทฤษฎีการเล่นของเด็ก จากผู้เชี่ยวชาญ สรุปได้ว่า การเล่นของเด็กมีการพัฒนาตามช่วงวุฒิภาวะและเกิดจากการเรียนรู้จากประสบการณ์การเล่น ก่อให้เกิดการแสดงออกทางพฤติกรรม เมื่อกระทำบ่อยเข้า จะนำมาซึ่งการเสริมสร้างลักษณะนิสัยของเด็ก

1.9 การสร้างโปรแกรมสนับสนุนการ

เอนก หงษ์ทองคำ (2542 : 89 - 93) สรุปองค์ประกอบที่ควรพิจารณาก่อนการสร้างโปรแกรม ดังนี้

1. อายุของผู้เข้ากิจกรรม อันประกอบด้วยการเจริญเติบโตทางกาย พัฒนาศักยภาพและความสนใจ
2. ความแตกต่างเรื่องเพศ ซึ่งประกอบด้วยการเจริญเติบโตทางกาย พัฒนาการความสามารถ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล
3. ชนิดของชุมชน ซึ่งแบ่งได้เป็น
 - 3.1 ชุมชนเมือง แบ่ง ชุมชนเมืองหนาแน่น และชุมชนแออัด
 - 3.2 ชุมชนชนบท แบ่งเป็น ชุมชนชนบทเป็นกลุ่ม และชุมชนชนบทกระจัดกระจาย
4. สภาพของสังคม ประกอบด้วย
 - 4.1 บรรทัดฐาน มีองค์ประกอบ เรื่องวิถีประชา ศีลธรรม และกฎหมาย
 - 4.2 สถานภาพและบทบาท
 - 4.3 วัฒนธรรม
5. ประเภทของหน่วยงานที่จัดนันทนาการ
 - 5.1 หน่วยงานรัฐ
 - 5.2 หน่วยงานเอกชน
 - 5.3 หน่วยงานธุรกิจ
 - 5.4 หน่วยงานอาสาสมัคร
6. ขนาดของกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม แบ่งได้ 2 ขนาด คือ กลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่
7. ประเภทของผู้ใช้บริการ ผู้บริหาร ผู้จัดการ ผู้นำ
8. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ให้พิจารณาเรื่องขนาดพื้นที่ จำนวนเพียงพอใช้และความทันสมัย
9. ทักษะพื้นฐานของผู้เข้าร่วม
10. ระยะเวลา ความเหมาะสมของเวลาที่เหมาะสมกับกิจกรรมรวมถึงความยากง่ายของกิจกรรมกับเวลา
11. กิจกรรมอื่นที่มีอยู่แล้วในพื้นที่ อันได้แก่ กิจกรรมและโปรแกรมนันทนาการที่เป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น
 - ลำดับขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
 1. กำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรมให้ชัดเจน

2. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านการเจริญเติบโต วิวัฒนาการ ความสนใจของแต่ละระดับอายุ
3. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านสังคมและจิตวิทยา
4. ศึกษารายละเอียดสภาพสิ่งแวดล้อมและแนวโน้มของชุมชน
5. สำรวจสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในกิจกรรม
6. กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักการดังกล่าวข้างต้น

1.10 การจัดนันทนาการ

เอนก หงษ์ทองคำ (2542 : 76) ได้สรุปลักษณะการจัดการนันทนาการดังนี้ การจัดการนันทนาการไม่ว่าจะเป็นการจัดการของภาครัฐ หรือเอกชนนั้นจะต้อง อาศัยปัจจัยต่างๆ ซึ่งได้แก่ คน เงิน อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวกและวิธีการดำเนินงาน ในการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยคนที่เป็นนันทนาการและบุคคลทั่วไป

ดอว์ดาห์ (Dawdah, 2000 : 85) ได้ทำการสำรวจชาวอเมริกันของกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำพบว่า กลุ่มเยาวชนดังกล่าวมีคะแนนชาวอเมริกันดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

กำโชค เมื่อสุวรรณ (2544 : 2) ได้สรุปลักษณะการบริหารจัดการนันทนาการ คือ การบริหารเพื่อการบริการ โดยจัดดำเนินการเหมือนบริหารงานบริการทั่วไปแต่นำกิจกรรมมาเป็นสื่อหรือเครื่องมือ ให้บรรลุเป้าหมาย

สมคิด บางโม (2545 : 59) ได้ให้ความหมายของการจัดการไว้ ดังนี้ การจัดการ คือศิลปะการใช้คน เงิน วัสดุอุปกรณ์ขององค์การและนอกองค์การ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การอย่างมีประสิทธิภาพ

กมล สุวรรณศรี (ม.ป.ป. : 158 – 163) ได้สรุปความสำคัญต่อการจัดนันทนาการ คือ ผู้นำนันทนาการ เป็นผู้ที่มีความสำคัญต่อการจัดนันทนาการต้องพิจารณาถึงผู้นำที่มีอยู่ทั้งในด้านจำนวน ความรู้ความสามารถมีบุคลิกภาพดี ยิ้มแย้มเป็นมิตร มีมารยาท สุภาพเรียบร้อยทั้งกาย วาจา ใจ รู้จักวางตัวเหมาะสม มีคุณธรรม ผู้นำจะเป็นตัวจักรสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศให้สมาชิกสนุกสนานเพลิดเพลินกับกิจกรรม สมาชิกมีความพึงพอใจถือเป็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมนันทนาการให้บรรลุเป้าหมาย

1.11 การประเมินผล

อำไพ สุจริตกุล ได้สรุปลักษณะการประเมินผลโดยใช้มาตราประเมินพฤติกรรม ดัดแปลงจากแบบประเมินพฤติกรรมที่มีอยู่ Behavior Anchored Rating (BAR) มีลักษณะของวิธีการ คือ

การจัดทำมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) นั้นเอง แต่สามารถให้รายละเอียดที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยการกำหนดนิยามความหมายของตัวเลือกแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน โดยครูยังสามารถใช้แบบประเมินนี้เป็นเครื่องมือสื่อสารกับผู้ปกครองได้อย่างละเอียดชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย อันจะนำมาซึ่งความร่วมมือที่ดีระหว่างบ้านกับโรงเรียนในการพัฒนาเด็ก (สำนักประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2540 : 202)

ศุภากร รุ่งอุดม (2547 : 18) ได้สรุปการประเมินผลดังนี้ ผู้นำจะต้องมีความรู้ความสามารถในการประเมินโครงการนั้นจนหาการได้ และมีความจำเป็นที่จะต้องประเมินผลโครงการนั้นจนหาการอย่างต่อเนื่องตลอดโครงการ มีประเมินเป็นระยะ ๆ ตั้งแต่ก่อนดำเนินการเพื่อทราบความพร้อมในการเตรียมที่ดี ประเมินระหว่างดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นได้ทันที และเมื่อเสร็จสิ้นโครงการ เพื่อประเมินความสำเร็จ ข้อดี ข้อด้อย ข้อบกพร่องในการดำเนินการเพื่อปรับปรุงแก้ไขในโอกาสต่อไป

2. เด็กปฐมวัย

2.1 ความหมายเด็กปฐมวัย

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 12) ได้สรุปความหมายเด็กปฐมวัย ดังนี้ คำว่า "เด็กปฐมวัย" (Early Childhood) มีผู้เรียกชื่อต่างกันไป เช่น "เด็กก่อนวัยเรียน" "เด็กปฐมวัย" แต่ไม่ว่าใช้ชื่อใดย่อมมีความหมายเดียวกัน หมายถึง เด็กที่มีอายุตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึง 6 ปี ทั้งในระบบและนอกระบบการศึกษา ซึ่งพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญากำลังพัฒนาอย่างเต็มที่

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2545 : 1) ได้สรุปความหมายเด็กปฐมวัย คือ เด็กอายุตั้งแต่แรกเกิด 6 ขวบ สำหรับการกำหนดอายุเด็กปฐมวัยนี้ประเทศไทยต่างจากประเทศอื่น โดยเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกาที่กำหนดให้เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กอายุแรกเกิดถึง 8 ขวบ ทำให้ระบบการจัดการศึกษาปฐมวัยของประเทศเราไม่มีปัญหาช่วงต่อรอยระหว่างชั้นอนุบาลกับประถมศึกษาที่กำลังเป็นปัญหาของประเทศไทยในปัจจุบัน

2.2 ลักษณะของเด็กปฐมวัย

เฮิร์ลอค (Hurlock. 1964 : 230 – 237) ได้สรุปลักษณะของเด็กปฐมวัย คือ เด็กอายุ 2 – 6 ขวบ เป็นช่วงที่เด็กเรียนรู้การติดต่อกับทางสังคมและการสมาคมกับบุคคลภายนอก การปรับตัวกับบุคคลอื่นและให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเล่น และการศึกษาพบว่า ทักษะคิดและแบบแผนพฤติกรรมทางสังคมที่ปรากฏในช่วงวัยนี้ คือ การต่อต้าน การก้าวร้าว การทะเลาะวิวาท การแข่งขันชิงดี ชิงเด่นกัน การร่วมมือ การเป็นผู้นำ ผู้ตาม การมีใจกว้างขวาง การเป็นที่ยอมรับของสังคม และการเห็นอกเห็นใจพฤติกรรมเหล่านี้มีความสำคัญต่อบุคลิกภาพของเด็กเป็นอย่างมาก

สุขพัชรา จัมเจริญ (2546 : 6 - 7) ได้สรุปลักษณะวัยเด็ก (Childhood) คือ วัยที่ต้องการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อสร้างความพร้อมในการใช้วัยต่าง ๆ โดยใช้กิจกรรมเป็นสื่อ ดังนั้น กิจกรรมจึงควรเลือกสรรให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ จากกิจกรรมง่าย ๆ ไปสู่ กิจกรรมที่มีกระบวนการซับซ้อนขึ้น จะได้รู้จักแยกแยะสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน สามารถคาดการณ์ได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และสรุปลักษณะออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. ลักษณะทางด้านร่างกาย การพัฒนาการด้านบุคลิกภาพในวัยเด็กนี้ คือ

1.1 ทางด้านร่างกายอยู่ในระหว่างการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ทั้งน้ำหนักและส่วนสูงจะเพิ่มขึ้น

1.2 กระดูกของเด็กในวัยนี้จะมีความอ่อนมาก อาจจะคดงอ หรือหักได้ง่าย

1.3 ความสามารถในการทำงานของระบบไหลเวียนยังน้อยมาก จึงมีความทนทานของร่างกายน้อยตามด้วย

1.4 กล้ามเนื้อในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายยังไม่เจริญเติบโต จึงยังไม่มี ความแข็งแรงและทนทานในการทำงาน

1.5 การประสานกันระหว่างระบบกล้ามเนื้อและประสาทส่วนต่าง ๆ ของร่างกายยังมีน้อยมาก ยังสามารถควบคุมการเคลื่อนไหว ทำให้ลำบากในการเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนทิศทาง การหลบหลีกสิ่งกีดขวางพร้อมทั้งประสาทตา กับมือก็ยังไม่สัมพันธ์กัน

2. ลักษณะทางจิตใจ อารมณ์ และสังคม

2.1 เด็กในวัยนี้จะค่อย ๆ เปลี่ยนจากการเล่นตามลำพังเป็นการเล่นเป็นกลุ่มซ้ำ ๆ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กอื่น

2.2 การร่วมเล่นกันเป็นกลุ่มอาจต่อเนื่องกันไป สมาชิกในกลุ่มไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงแต่จะมีเด็กบางคนแสดงบทบาทเป็นผู้นำและผู้ตามชั่วคราว

2.3 เด็กในวัยนี้ชอบเลียนแบบชีวิตสังคมของผู้ใหญ่ และเล่นเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน หรือบทบาทของสมาชิกต่าง ๆ

2.4 เด็กวัยนี้มีจินตนาการสูง แต่ทราบดีถึงความแตกต่างระหว่างความจริงและจินตนาการของตนเอง

2.5 เด็กวัยนี้มักเล่นอย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ชอบวิ่ง ปีนป่าย ซึ่งเป็นการออกกำลังกาย โดยใช้กล้ามเนื้อใหญ่เสียเป็นส่วนใหญ่

2.6 เด็กวัยนี้จะชอบเล่นหรือทำกิจกรรมที่ตนเองชอบกับเพื่อนที่เป็นเพศเดียวกัน มีความเข้าใจกฎระเบียบการเล่นอย่างยุติธรรม

จากจุดมุ่งหมายและความสำคัญของการจัดการศึกษาในระดับอนุบาลที่มุ่งเน้นให้เด็กได้รับการพัฒนาและเตรียมความพร้อมให้ครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม

2.3 การพัฒนาลักษณะนิสัย

ราศี ทองสวัสดิ์ (2526 : 387) ได้ให้คำจำกัดความของลักษณะนิสัยในการเล่น คือ พฤติกรรมที่ได้ทำซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง ในขณะที่เล่นจนเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัยจากการเล่นเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้โดยการฝึกฝนจากครู ซึ่งมีหน้าที่ความรับผิดชอบอันสำคัญ

ชนวัฒน์ ศรีธำณ; และ ณัฐพงศ์ เกศมาวิช (2545 : คำนำ) ได้สรุปการพัฒนา ลักษณะนิสัย มีหลายวิธีดังนี้

1. การสร้างสัมพันธภาพ (Relationship)
2. การมีสามัญสำนึก (Common Sense)
3. การสร้างผลิตภาพ (Productivity)
4. การทำงานเป็นทีม (Teamwork)
5. การแก้ไขปัญหา (Problem Solving)

ลักษณะนิสัยทั้ง 5 กลุ่มนี้ ก็ยังถูกขยายออกไปเป็น 23 หมวดย่อย ๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่สำคัญต่อการเข้าใจชีวิต สามารถมีความเจริญรุ่งเรือง และมีอนาคตอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างมีความสุข

เบญจมาศ วิไล (2544 :10) ได้สรุปการพัฒนาลักษณะนิสัย คือ การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ(Operant conditioning) ว่าเป็นการเรียนรู้ที่มีผลสืบเนื่องมาจากตัวของผู้เรียนได้กระทำเอง เพื่อต้องการให้ตนเองได้รับในสิ่งที่ตนปรารถนา เช่นเมื่อเด็กหิวจะพยายามกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อต้องการให้ตนได้รับรางวัลในสิ่งที่ตนพึงปรารถนา และในขณะที่เด็กได้กระทำพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างมากมายก็ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขึ้นมาได้ ลักษณะการเรียนรู้แบบนี้จึงเป็นลักษณะของความพร้อมหรือความเต็มใจของผู้เรียนที่ต้องการกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ ตามความพึงปรารถนาของตนเองและเมื่อกระทำลงไปแล้วจะทำให้ผู้เรียนเกิดการจดจำในที่สุดกลายเป็นลักษณะนิสัยใหม่ได้

ผุสดี ภูอินทร์ (2526 : 45 - 47) ได้ให้หลักในการสร้างลักษณะนิสัยเด็กอนุบาล ดังนี้

1. การสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก ครูควรมีความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กเพื่อจะได้จัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะของเด็ก

2. การสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีต้องอาศัยการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ติดเป็นนิสัย ครูต้องช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ ดูแลให้ปฏิบัติจนเคยชิน และดัดเตือนหรือหาวิธีแก้ไขโดยทันที เมื่อเด็กมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

3. การสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีงามให้แก่เด็ก เป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา ดังนั้นในการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่เด็กอนุบาลเพื่อเตรียมความพร้อมให้เด็กในทุก ๆ ด้าน การปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดี จึงผสมผสานอยู่ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดเวลา

4. การวางแผนการจัดประสบการณ์เพื่อสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีแก่เด็กจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องหลายประการ ได้แก่ ลักษณะสังคมที่เด็กอยู่ใกล้ชิด ความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก ความต้องการของเด็ก และปัญหาพิเศษของเด็กบางคน เช่น เด็กที่มีปัญหาทางสายตา ร่างกายผิดปกติในบางส่วน สมรรถภาพการช้ากว่าปกติ เชื่องช้า ก้าวร้าว รังแกเพื่อน ลักษณไมย เป็นต้น ในการจัดประสบการณ์เพื่อสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กจึงต้องพิจารณาปรับกิจกรรมให้เหมาะสมเพื่อพัฒนาเด็ก สำหรับเด็กที่มีปัญหาพิเศษซึ่งอาจมีสาเหตุจากตัวเด็กเองหรือจากสิ่งแวดล้อมจะต้องหาวิธีที่เหมาะสมในการช่วยเหลือเด็ก เพื่อให้เด็กได้มีทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับตนเอง มีเจตคติที่ดีต่อสังคมที่เด็กใกล้ชิด และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

5. ความสำเร็จในการสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีแก่เด็กอนุบาล อยู่ที่บทบาทและความร่วมมือของครูและผู้ปกครอง ครูและผู้ปกครองต้องมีความเข้าใจเด็ก ให้เด็กได้แสดงออกอย่างเสรีตามสมควร และมีความมุ่งมั่นที่จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาลักษณะนิสัยใหม่ที่ดีจะต้องให้กำลังใจเด็ก ยกย่องชมเชยเด็ก เมื่อเด็กแสดงออกซึ่งลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ และจะต้องทำตนให้เป็นแบบอย่างที่ดี นอกจากนี้ครูและผู้ปกครองจะต้องร่วมแรงร่วมใจ และติดต่อสื่อสารกันอย่างใกล้ชิด เพื่อพัฒนาลักษณะนิสัยและแก้ไขปัญหาที่เกิดกับเด็ก ซึ่งจะเป็นผลดีต่อเด็กเป็นอย่างยิ่ง

การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมมีผลต่อการสร้างเสริมลักษณะนิสัยใหม่ที่ดีงามให้แก่เด็ก ครูอาจจัดได้ 2 แนว คือ

1. ครูสอนลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ต่าง ๆ โดยตรง โดยครูอาจใช้วิธีการสาธิต การบอกกล่าว การแนะนำ การสนทนา การเล่าเรื่องเหตุการณ์หรือนิทาน การอ่านหนังสือให้เด็กฟัง การเล่นเกม เล่นละคร ร้องเพลง เป็นต้น ครูจะต้องดูแลและเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดเพื่อให้เด็กได้ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ

2. การสอดแทรกลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์เข้าไปในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าครูจะจัดกิจกรรมใด ๆ ให้แก่เด็กอนุบาลควรจะต้องคำนึงว่ากิจกรรมนั้น ๆ ควรจะมีการปลูกฝังลักษณะนิสัย

ที่ติงาม และจะต้องไม่เป็นกิจกรรมที่อาจส่งผลให้เด็กเกิดลักษณะนิสัยที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ไม่จัดกิจกรรมที่ทำให้เด็กเอาเปรียบผู้อื่น เป็นต้น

โดยการสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ให้แก่เด็ก ครูอนุบาลจะต้องใช้ทั้ง 2 แนวทาง ประกอบกัน เช่น การเล่นเกมเล่นสนทนาและเกมต่าง ๆ ช่วยให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับผู้อื่น รู้จักร่วมมือแบ่งปันและช่วยเหลือผู้อื่น ยอมรับและเป็นมิตรกับผู้อื่น มีความคิดสร้างสรรค์ มีความเป็นระเบียบ รู้จักรักษาของเล่นและมีความรับผิดชอบ

2.2 กิจกรรมเกมสำหรับเด็กปฐมวัย

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2523 : 76 - 81) ได้สรุปหลักการจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กปฐมวัย คือ การกระตุ้นให้เด็กได้พัฒนาไปในรูปแบบที่พึงประสงค์ทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ครูหรือผู้ดูแลเด็กจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสาเหตุที่มาของพฤติกรรมและลักษณะพัฒนาการโดยทั่วไปเพื่อเป็นพื้นฐานในการจัดประสบการณ์ที่จะส่งเสริมพัฒนาการดังกล่าว โดยให้สอดคล้องกับความพร้อม วุฒิภาวะ ความสนใจ ความต้องการ และความสามารถของเด็ก ตลอดจนป้องกันหรือแก้ไขพฤติกรรมที่อาจเป็นปัญหาได้อย่างเหมาะสม

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 46 - 47) ได้สรุปหลักการจัดกิจกรรมให้แก่เด็กปฐมวัย มี 5 ลักษณะดังนี้

1. กิจกรรมควรจะเป็นกิจกรรมที่เน้นให้เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ในการทำกิจกรรมแบบเคลื่อนไหวที่อยู่กับที่และการเคลื่อนไหวโดยการเคลื่อนที่ เช่น ก้มตัว การบิดตัว การวิ่ง การกระโดด การปีนป่าย การเคลื่อนที่ไต่วัตถุและอุปกรณ์ประกอบการเล่นควรมีขนาดใหญ่ทำให้หยิบจับได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้เพราะการใช้กล้ามเนื้อของเด็กยังไม่พัฒนาพอที่จะหยิบของเล็ก ๆ ได้

2. กิจกรรมควรจะเน้นที่การพัฒนากล้ามเนื้อแขน ขา

3. กิจกรรมที่จัดควรจัดให้มีการฝึกการทรงตัวสำหรับเด็ก

4. กิจกรรมที่จัดให้จะเน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

5. กิจกรรมควรเน้นให้เด็กเกิดความอยากรู้ อยากเห็น และจะต้องจัดเปลี่ยนกิจกรรม

สลับกันเป็นช่วง ๆ เพราะเด็กในวัยนี้มีความสนใจในช่วงสั้น ๆ

เดือนดา นาควิเชียร (2548 : 18) ได้สรุปรูปแบบนันทนาการสำหรับเด็กเล็ก ดังนี้ ในทางวิชาการนันทนาการจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการและเทคนิควิธีการสอนกิจกรรมที่สอดคล้องเหมาะสมกับสภาพและวัยของเด็ก โดยมีเป้าหมายหลักที่จะใช้การเล่นและเกม เป็นเครื่องมือสร้างความรู้พัฒนาความสามารถของเด็กในแต่ละช่วงอายุ

ทินกร นานบุญจิตต์; สมบัติ คุรุพันธ์; และวิจิต ธีเชิญ (2547 : 43 – 71) ได้จำแนกกิจกรรมสำหรับเด็ก ว่ามี 4 ประเภท คือ

1. เกมเลียนแบบ (Mimetic) เป็นการฝึกให้เด็กได้แสดงออกถึงท่าทางลักษณะอาการของสิ่งที่ตนเองเลียนแบบ และปลูกฝังให้เด็กรู้จักสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว

2. เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organizer Games) เป็นการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวอย่างง่าย ๆ เช่น กระโดด เดิน วิ่ง เหวี่ยง ทุ่ม ปา และฝึกทักษะพื้นฐานของกีฬาประเภทต่าง ๆ

3. การเล่นเกมประกอบเพลงและการเคลื่อนไหวตามบทเพลง (Singing Games and Motion Songs) เป็นการเล่นที่มีการร้องเพลงประกอบการเล่น และมีท่าทางประกอบการเล่นนั้น ๆ เช่น ภูกินหาง โพงพาง วีรข้าวสาร มอญชอนผ้า รวมทั้งการเล่นเกมที่ใช้เสียงดนตรีและเสียงเพลงประกอบ เช่น แก้อีตดนตรี เกมแจวเรือ เกมดนตรี

4. สร้างสรรค์จินตนาการประกอบเพลง หมายถึง ลักษณะกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหวความสามารถในการใช้ภาษาสมองเพื่อได้ตอบหรือร่วมกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน โดยอาศัยทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น การพัฒนาความคิด สติปัญญาทำให้สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ทันเหตุการณ์

2.3 การประเมินผลเด็กปฐมวัย

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2539 : 1) ได้สรุปหลักการประเมินผลเด็กปฐมวัย คือ การประเมินความสามารถของเด็กในการแสดงพฤติกรรมที่คาดว่าจะปรากฏในแต่ละช่วงอายุเพื่อนำผลที่ได้มาเป็นข้อมูลในการพิจารณาเสริมสร้างประสบการณ์ให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา เต็มศักยภาพ

พัฒนา ชัยพงศ์ (2541 : 164) ได้สรุปหลักการประเมินผลเด็กปฐมวัย คือ การศึกษาถึงความสามารถของเด็กในการแสดงพฤติกรรมเพื่อนำผลมาเป็นข้อมูลในการพิจารณาจัดสื่อและกิจกรรมต่อไป เป็นการเสริมประสบการณ์ให้เด็กได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพของเด็กแต่ละคนมิใช่เป็นการตัดสินเลื่อนชั้นเรียนเด็ก

บุญเชิด ภิญโญนนท์พงษ์ (2544 : 1 - 3) ได้สรุปหลักการประเมินผลเด็กปฐมวัย คือ การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้สามารถพบร่องรอยความสำเร็จของผู้เรียน รวมทั้งสามารถนำไปเป็นแนวทางแก้ไขปรับปรุงให้มีการเรียนรู้มากขึ้น สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามถนัดและความสนใจ สามารถเชื่อมโยงการประเมินกับการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการผสมผสานการประเมินให้อยู่ในกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างกลมกลืนเป็นกระบวนการเดียวกัน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การประเมินผลเด็กปฐมวัย เพื่อตรวจสอบผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัย ในเรื่องการแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ จะเป็นกระบวนการศึกษาถึงความเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน

2.4 ประวัติโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง

รายงานประเมินตนเองของโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง สถานศึกษาระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2546 : 1 - 6) ได้สรุปข้อมูลโรงเรียนสรรพาวุธบำรุงพอสังเขป ดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับสถานศึกษา

1.1 สภาพทั่วไป

1.1.1 ชื่อโรงเรียน โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง ตั้งอยู่เลขที่ 53 หมู่ 14 ถนนทหาร ตำบลนครไชยศรี เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10300 โทรศัพท์ 02 - 241 - 3240 โทรสาร 02 - 241 - 3240

1.1.2 สังกัด สำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

1.1.3 เขตพื้นที่การศึกษา 1

1.1.4 เปิดสอนตั้งแต่ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 ประวัติโรงเรียน

เปิดสอนวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2492 โดยมี พลตรีวิเชียร สุตนต์ตานนท์ เป็นเจ้ากรมสรรพาวุธทหารบกในขณะนั้นเป็นผู้รับใบอนุญาต และมีนางจันทจิตร ชูรัตน์ เป็นครูใหญ่

ปัจจุบัน พลโท ประเสริฐ ประภักดี เป็นเจ้ากรมสรรพาวุธทหารบกในขณะนั้นเป็นผู้รับใบอนุญาตโดยตำแหน่งมี พันเอก ปริญา โพธิ์วิจิตร เป็นผู้จัดการ และนางสาว พะกายรางเริ่ม เป็นครูใหญ่

1.3 เนื้อที่ 2 ไร่ 2 งาน 92 ตารางวา ประกอบด้วยอาคารถาวรรวม 4 หลัง จำนวนห้องทั้งหมด 21 ห้อง จำนวนห้องประกอบ 10 ห้อง

1.4 ชุมชน : ความเป็นอยู่ อาชีพ สภาพสังคม ความสัมพันธ์กับโรงเรียน

- จำนวนประชากรในเขตพื้นที่บริการ 10,000 คน
- อาชีพสำคัญ รับราชการค้าขายและรับจ้าง
- ศาสนา พุทธ
- รายได้เฉลี่ยต่อครอบครัว 5,000 บาท / ครอบครัว
- ลักษณะ / สภาพชุมชน ทหาร
- แหล่งเรียนรู้ในชุมชน พิพิธภัณฑ์กรมสรรพาวุธทหารบก

- โอกาสของโรงเรียนกับความร่วมมือของชุมชน ในด้านต่าง ๆ อาทิ ด้านวิชาการ ด้านบริหาร ด้านการเงิน

1.5 ข้อจำกัดของโรงเรียนกับความร่วมมือของชุมชน ได้แก่ สนามเด็กเล็ก สนามฟุตบอล และลานจอดรถเมื่อปิดภาคเรียน และชุมชนขอความร่วมมือในกิจกรรมของกรมสรรพาวุธทหารบก

2. สถานการณ์ดำเนินงานของสถานการศึกษา

2.1 วิสัยทัศน์

สถานศึกษาจะดำเนินการทุกวิถีทางที่จะพัฒนานักเรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความตั้งใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการทำงาน มีความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต มีวินัยในตนเองและมีศักยภาพในการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีตามปรัชญาการศึกษา “การศึกษาคือการพัฒนาชีวิต”

2.2 เป้าหมายของการศึกษา

- นักเรียนมีความประพฤติดี มีระเบียบวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม
- นักเรียนมีการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
- โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมและบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนการสอน
- โรงเรียนมีสื่อเทคโนโลยีใช้ในการบริหารและพัฒนาการเรียนการสอน
- บุคลากรทุกคนปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพเต็มตามความสามารถ

2.3 ลักษณะของการดำเนินการ ในส่วนแผนงานกิจกรรมนักเรียน มีโครงการ ดังนี้

- โครงการจริยธรรมกับการพัฒนาชีวิต
- โครงการต่อต้านยาเสพติด “โรงเรียนสีขาว”
- โครงการสัมพันธ์สู่ชุมชน

2.4 ลักษณะของการดำเนินการนันทนาการแก่นักเรียน อาทิ

- ห้องสมุด จัดบรรยากาศให้น่าสนใจให้เด็กสนใจนันทนาการการอ่าน
- เทศกาลสำคัญต่าง ๆ จะเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมแสดงความสามารถ อาทิ งาน

กีฬาสี พิธีไหว้ครู งานครบรอบวันเปิดโรงเรียน เป็นต้น

3.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

ซาโลเม (Salome. 1979 : 1349) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความแตกต่างของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กปฐมวัยระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชายในแง่ต่อไปนี้ (1) วิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่ม (2) วิธีการที่ใช้กับเด็กอื่นเป็นกลุ่ม (3) การมีส่วนร่วมเล่นในกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 4 – 5 ปี จำนวน 30 คน เป็นชายและหญิงเท่ากัน จากการสังเกตพฤติกรรมในขณะที่เด็กเล่นกับกลุ่มเพื่อนครั้งละ 10

นาที โดยสังเกตเด็กทีละคนรวมเวลาที่สังเกตคนละ 70 นาที ตลอดเวลา 5 สัปดาห์ ขณะสังเกตจะบันทึกเสียงแล้วนำไปวิเคราะห์พฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างเด็กหญิงและเด็กชายมีด้านต่อไปนี้เป็นวิธีที่ใช้ในการเข้ากลุ่ม วิธีการรวมกับเด็กอื่นเป็นกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการเล่นในกลุ่ม

ชาร์ลส (Charles. 1981 : 5031A) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเพิ่มพฤติกรรมที่เอื้อต่อการเข้าสังคมของเด็กโดยการฝึกพฤติกรรมดังกล่าว 4 อย่าง คือ การยิ้ม การแบ่งปัน การสัมผัส และการยกย่องชมเชยให้กับเด็กปฐมวัย 4 คน ที่มีข้อบกพร่องในการเข้าสังคม เด็กเหล่านี้จะได้รับการฝึกโดยวิธีการต่าง ๆ คือ การสอน(ทางวาจา) ของครู การใช้ตัวแบบและการให้คำยกย่องชมเชย ผลการวิจัยพบว่า (1) เด็กทั้งหมดประสบความสำเร็จในพฤติกรรมที่ได้รับการฝึก (2) เด็กนำพฤติกรรมดังกล่าวไปใช้ในสถานการณ์อื่น (3) หลังจากการฝึก 4 สัปดาห์ เด็กทั้งหมดมีพฤติกรรม การยิ้ม แบ่งปัน สัมผัสสูงขึ้น (4) ขณะที่เด็กเล่นอิสระอยู่ในสถานการณ์ที่กำหนด การอยู่หรือไม่อยู่ของผู้ดูแลเด็กมีอิทธิพลต่อเด็กทั้งหมดในด้านอัตราการนำพฤติกรรมที่ฝึกไปใช้

สโคลนิก (Skolnick. 1981 : Abstracts International) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาที่มีต่อการเรียนของโรงเรียนระดับประถมศึกษา โดยทำการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 88 คน และแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม จากนั้นทำการทดลองครั้งแรก แล้วแต่ละกลุ่มจะได้รับการฝึกเป็นเวลา 10 นาที ภายในโรงฝึกพลศึกษาเป็นเวลา 1 สัปดาห์ โดยมีการฝึกดังนี้

กลุ่มที่ 1 เข้าร่วมเกมพลศึกษาและออกกำลังกายเพื่อสร้างสมรรถภาพร่างกายขั้นพื้นฐาน

กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่ฝึกโดยใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ

ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการการจัดการเครื่องมือ "Language Usage and Mathematics Computation" ซึ่งเป็นแบบทดสอบทักษะขั้นพื้นฐานของ ไอโอว่า ผลการวิจัยพบว่า มีความแตกต่างกัน จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ กลุ่มที่ 1 มีประสิทธิภาพดีกว่ากลุ่มที่ 2 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มที่มีส่วนร่วมในเกมและออกกำลังกายเพื่อสร้างสมรรถภาพขั้นพื้นฐานจะมีประสิทธิภาพในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของโรงเรียนระดับประถมศึกษา

บาร์ – ทาล และคนอื่น ๆ (Bar –Tal and others. 1982 : 396 - 402) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาเชิงสังเกตกับพฤติกรรมช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย จำนวน 156 คน ที่มีอายุระหว่าง 1 – 3 ปี เด็กแต่ละคนได้รับการสังเกต 3 ครั้ง ๆ ละ 10 นาที ในระหว่างกิจกรรมการเล่นอิสระ ในการสังเกต ผู้วิจัย ผู้สังเกตได้ลงรหัสพฤติกรรมช่วยเหลือแต่ละอย่างที่ได้เด็กแสดงมาไม่ว่า พฤติกรรมช่วยเหลือนั้นเป็นพฤติกรรมที่เด็กได้แสดงออกมาจริง ๆ หรือแสดงออกมาในการเล่นแบบจินตนาการ ผลการวิจัยพบว่า โดยทั่วไปแล้วพฤติกรรมช่วยเหลือของเด็กไม่ได้เพิ่มขึ้นตามอายุ แต่เด็กจะแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือในสถานการณ์ที่เป็นการเล่นแบบสร้างจินตนาการน้อยลง

และแสดงพฤติกรรมการช่วยเหลือจริง ๆ ออกมามากขึ้น แต่การช่วยเหลือด้วยการให้สิ่งของแก่เพื่อนในสถานการณ์จริงน้อยลงเมื่อมีอายุมากขึ้น

มัวร์ (Moor. 1986 : 3241 – B) ได้ทำวิจัยเรื่อง ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้และเข้าร่วมสังคมของเด็ก โดยใช้การเล่น 4 แบบ คือการเล่นโดยสมมุติ การเล่นสร้างสรรค์ การเล่นละคร และการเล่นโดยมีกติกา โดยการสังเกตพฤติกรรมเด็กอายุ 3, 4 และ 5 ขวบ จำนวน 84 คน ผลการวิจัยพบว่า การเล่นแบบโดยสมมุติ และการเล่นสร้างสรรค์ จะเกิดขึ้นบ่อยมากเมื่อเด็กเล่นคนเดียว ขณะที่การเล่นละคร และเกมการเล่นโดยมีกติกา จะเกิดขึ้นบ่อยมากเช่นกันเมื่อเด็กถูกให้เข้าร่วมในสังคมและพบว่าการเล่นทั้ง 4 แบบ มีส่วนสัมพันธ์กับอายุ และใช้เป็นแนวทางส่งเสริมการเล่นที่โรงเรียน

เบลล์ (Bell.1989 : Abstracts International)) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความเท่าเทียมในการเป็นผู้นำและอิทธิพลของหัวหน้ากลุ่ม ระหว่างการเล่นกลางแจ้ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความเท่าเทียมในการเป็นผู้นำและอิทธิพลของหัวหน้ากลุ่มระหว่างการเล่นกลางแจ้งจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นอย่างอิสระต่าง ๆ ของเด็กอนุบาล โดยศึกษาเด็กอายุระหว่าง 48 - 60 เดือน จำนวน 16 คน เก็บข้อมูลโดยการบันทึกเสียง ออกภาคสนามและการสังเกตขณะที่เข้าร่วมโปรแกรมครึ่งวัน สำหรับเด็กอนุบาลรวมการสังเกตการเล่นอิสระการแจ้งทุก ๆ 30 นาที ผลการสังเกตพบว่า เด็กอนุบาลสามารถที่จะอยู่ร่วมกันในรูปแบบที่ซับซ้อนของการเล่นร่วมกันในกลุ่มได้ พฤติกรรมการเล่นเป็นกลุ่มที่แสดงออกมักมีการเล่นที่แปลกประหลาดร่วมอยู่ด้วย และพบว่าบุคลิกลักษณะของผู้นำของเด็กอนุบาลคือ

1. เข้าร่วมกิจกรรมที่แปลกใหม่เสมอ ๆ
2. มีร่างกายที่แข็งแรงและแสดงออกในลักษณะของผู้นำ เช่น กวักมือเรียกเพื่อน ๆ ฯลฯ
3. มักจะใช้พื้นฐานในการเล่นอะไรที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ๆ
4. มีความเด่นเมื่อรวมอยู่ในกลุ่ม
5. มีสถานภาพที่ดีเมื่อเทียบกับเพื่อนในกลุ่ม หัวข้อการสัมภาษณ์เป็นไปตามช่วงเวลาในการสังเกต ซึ่งพิสูจน์ผลการวิจัยและสร้างความเข้าใจความเท่าเทียมของผู้นำ และกิจกรรมการเล่นอิสระกลางแจ้ง หัวหน้ากลุ่มที่มีอิทธิพลต่อกิจกรรมกลางแจ้งต่าง ๆ ของการเล่นของเด็กอนุบาล โดยกำหนดบทบาทในการเล่นที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับเหล่าสมาชิกในกลุ่ม การพิจารณาบทบาทด้วยสถานภาพที่ดีที่สุดในหมู่สมาชิก การจัดการกิจกรรมการเล่นและการบริหารกิจกรรมการเล่นระหว่างการบัญญัติข้อตกลงในกลุ่ม

พาร์นาสส์ (Parnass. 1996 : A) ได้ทำวิจัยเรื่อง ศึกษาปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกันในเด็กปฐมวัยที่ต่างเพศกัน โดยการจัดการเล่นเป็นกลุ่ม 13 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีเด็กชาย 6 คน เด็กหญิง 6 คน พบว่า การแสดงออกทางปฏิสัมพันธ์ของเด็กชายและเด็กหญิง โดยเด็กหญิงมีการกระตุ้นประสาน

ปฏิสัมพันธ์ต่อกันในกลุ่มมากกว่าเด็กชาย เป็นแนวโน้มอย่างมีนัยสำคัญ เด็กชายเมื่อมีอายุ 5 ปีขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่า มีการประสานปฏิสัมพันธ์ต่อกันในกลุ่มมากกว่าเด็กหญิงอย่างมีนัยสำคัญ

3.2 งานวิจัยในประเทศ

บุปผา พรหมศร (2542 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องสนาม โดยมีจุดมุ่งหมายเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมกลางแจ้งกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องสนาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมกลางแจ้งและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องสนาม มีความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ (2544 : 49) ได้ทำวิจัยเรื่อง การคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 – 5 ปี จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 15 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ๗ ละ 5 วัน ๗ ละ 1 ครั้ง ๗ ละ 20 นาที รวมทั้งสิ้น 40 ครั้ง ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ มีการคิดวิจารณ์ญาณสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

รัชดาภรณ์ อินทะนิน (2544 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวโน้มและอัตราการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นปีที่ 2 ที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนวัดหนองจอก (ศรีสวรรค์พานิช) อำเภอท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 8 คน เป็นนักเรียนชายจำนวน 3 คน และนักเรียนหญิง 5 คน มีอายุระหว่าง 5 – 6 ปี นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้รับการพัฒนาทางสังคม โดยการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มจำนวน 18 ครั้ง ๗ ละ 40 นาที โดยใช้เวลาทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ ๗ ละ 3 วัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ โปรแกรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มนักเรียนมีแนวโน้มและอัตราการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้น

เพ็ญกานต์ ปทุมมา (2545 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาวิธีการสร้างลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยในจังหวัดหนองคาย มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยที่ควรพบเห็น 6 ด้าน คือ ลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับมารยาท และสุนิษยัตี, ลักษณะนิสัยที่แสดงว่าเด็กมีวินัยและความรับผิดชอบ, ลักษณะนิสัยที่แสดงว่าเด็กมีความเชื่อมั่นในตนเอง, ลักษณะนิสัยที่แสดงว่าเด็กสนใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร, ลักษณะ

นิสัยที่แสดงว่ารู้จักเล่นให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ และลักษณะนิสัยที่แสดงว่าเด็กมีจินตนาการ และมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ อีกทั้งยังศึกษาและเปรียบเทียบวิธีสร้างลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ ของเด็กปฐมวัยใน 4 ด้าน คือ คำพูด, กิริยา ท่าทาง, กิจกรรม และรางวัล จำแนกตามระดับชั้นที่ สอน อายุ วุฒิการศึกษา และประสบการณ์ในการสอนระดับปฐมวัย กลุ่มตัวอย่าง เป็นครูผู้สอน ระดับปฐมวัย จำนวน 192 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย โดยรวมและแยกเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมาก และเมื่อ เปรียบเทียบลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยจำแนกตามระดับชั้นที่สอน อายุ วุฒิการศึกษา และประสบการณ์ในการสอนระดับปฐมวัย พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

2. วิธีการสร้างลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อ พิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านคำพูด, กิริยา ท่าทาง อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านกิจกรรม และรางวัลอยู่ ในอยู่ระดับมากและเมื่อเปรียบเทียบลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัย จำแนกตามระดับชั้นที่สอนวุฒิการศึกษา และประสบการณ์ในการสอนระดับปฐมวัย พบว่า เมื่อ จำแนกตามอายุและวุฒิการศึกษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณา เป็นรายด้าน ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ คำพูด, กิริยา ท่าทาง และ กิจกรรม

เยาวนารด เลาหบรรจง (2545 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการสอน แบบจิตปัญญาที่มีต่อความภาคภูมิใจในตนเองของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย- หญิง อายุ 4 – 5 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมบพิตร สังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ได้มาโดยการสุ่มกลุ่มด้วยการจับสลากมา 1 ห้องเรียน จากจำนวน 2 ห้องเรียน แล้วให้ครูผู้สอนทำการประเมินโดยใช้แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเองคัดเลือกเด็กที่มีความ ภาคภูมิใจในตนเองต่ำ จำนวน 15 คน เพื่อจัดให้เด็กได้รับการจัดกิจกรรมการสอนแบบจิตปัญญา เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20 นาที ผลการวิจัยพบว่า

1. ความภาคภูมิใจในตนเองของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการสอนแบบจิตปัญญา โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเห็นคุณค่าในตนเอง ด้านเห็น คุณค่าในตนเอง ด้านเห็นคุณค่าผู้อื่น และด้านมีความเชื่อมั่นในตนเองอยู่ในระดับดีมาก ส่วนด้าน มีจิตใจดีอยู่ในระดับดี

2. ความภาคภูมิใจในตนเองของเด็กปฐมวัยภายหลังการทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุติมา วงศ์วิจกุล (2545 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรม การปรับตัวของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนนานาชาติและโรงเรียนอนุบาลเอกชนในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอนุบาล 1 - 3 ของโรงเรียนเอกชนและโรงเรียนนานาชาติในหลักสูตร อังกฤษและอเมริกัน ในปีการศึกษา 2545 จำนวน 226 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ (t-test) และค่าสถิติ (f-test) วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way Analysis of Variance) ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยในโรงเรียนอนุบาลเอกชน โรงเรียนนานาชาติหลักสูตรอังกฤษและโรงเรียนนานาชาติหลักสูตรอเมริกันที่มีเพศ อายุ สถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวและการศึกษาของบิดามารดาในระดับที่ใกล้เคียงกันมีพฤติกรรมการปรับตัวไม่แตกต่างกันทั้งในด้านรวมและรายด้าน

2. ในโรงเรียนแต่ละประเภท พฤติกรรมการปรับตัวมีความแตกต่างกันตามตัวแปรเพศ อายุ สถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวและการศึกษาของบิดามารดา

2.1 สำหรับตัวแปรอายุ พบว่าพฤติกรรมการปรับตัวของเด็กปฐมวัยทั้งในด้านรวมและรายด้านจะมีค่าเพิ่มขึ้นตามอายุในทุกกลุ่มโรงเรียน

2.2 สำหรับตัวแปรเพศ พบว่าพฤติกรรมการปรับตัวของเด็กปฐมวัยไม่แตกต่างกันในช่วงระดับอายุ 3 - 4 ปี ในทุกประเภทโรงเรียน แต่ในระดับอายุ 4 - 5 ปี และ 5 - 6 ปี ในบางกลุ่มโรงเรียน พบว่า เพศหญิงจะมีพฤติกรรมการปรับตัวในบางด้านดีกว่าเพศชาย

2.3 สำหรับตัวแปรสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวและการศึกษาของบิดามารดา พบว่า ในบางกลุ่มโรงเรียน เด็กปฐมวัยที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวหรือการศึกษาของบิดามารดาต่างกันจะมีพฤติกรรมการปรับตัวบางด้านแตกต่างกัน

พรเพ็ญ ศรีวิรัตน์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะการคิด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะการคิดกับการเล่นตามมุมซึ่งผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมฝึกทักษะการคิดมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เด็กปฐมวัยที่เล่นสื่อตามมุมมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมฝึกทักษะการคิดกับเด็กปฐมวัยที่เล่นสื่อตามมุมมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่แตกต่างกัน

ชุติมา โชติจิรพรรณ (2547 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมเล่นเกมและพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นจากบิดามารดาที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยอายุ 4 - 5 ปี จำนวน 48 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์ เกษตร กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยที่มีคะแนนทักษะกระบวนการทาง

วิทยาศาสตร์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 และถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มบิดามารดามีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นสูงและกลุ่มที่บิดามารดามีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นต่ำ ในแต่ละกลุ่มยังแบ่งเป็นกลุ่มย่อย คือกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกม และกลุ่มที่ได้รับการเรียนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1. กิจกรรมเล่นเกม จำนวน 16 กิจกรรม 2. แบบสอบถามพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นจากบิดามารดาของเด็กปฐมวัย และ 3. แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ Two way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. เด็กปฐมวัยที่บิดามารดามีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นสูงมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไม่แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่บิดามารดามีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นต่ำ
3. เด็กปฐมวัยที่บิดามารดามีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นสูงและได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไม่แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่บิดามารดามีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นต่ำและได้รับการเรียนปกติ

งานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัย เป็นประโยชน์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมากเพราะพฤติกรรมบางอย่างของเด็กเกิดจาประสบการณ์สิ่งเร้า หากโรงเรียนต่าง ๆ จัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัย ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม แก่เด็กซึ่งเป็นอนาคตของชาติ ย่อมจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศอย่างแท้จริง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง(Quasi Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design ศึกษากลุ่มเดียว โดยทำการศึกษามลภาวะทางอากาศก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย และเปรียบเทียบทักษะการคิดก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. วิธีการดำเนินการวิจัย
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี ชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง ตั้งอยู่เลขที่ 53 หมู่ 14 ถนนทหารตำบลนครไชยศรี เขตดุสิต สังกัดบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 26 คน

กลุ่มตัวอย่าง

เด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี ชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ใน โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง จำนวน 26 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่าง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ขั้นที่ 1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาทักษะของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสอดคล้องกับแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน

ขั้นที่ 2. แบบประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัย คือ แบบบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ เพื่อตรวจสอบรายชื่อ เพื่อบันทึกจำนวน และสังเกตลักษณะนิสัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่แสดงออกเมื่อได้ร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยปรับปรุงขึ้น โดยประเมินลักษณะที่แสดงออก 4 ด้านได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และ ด้านสังคม

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ขั้นที่ 1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะของเด็กปฐมวัย มีการดำเนินการตามลำดับดังนี้

1.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย และแนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย

1.2 สร้างกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย นำเสนอคณะกรรมการควบคุมปริญญาพนธ์ตรวจสอบแก้ไขและปรับปรุง จากนั้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

ขั้นที่ 2. แบบประเมินพัฒนาการลักษณะนิสัย

2.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลทางนันทนาการ เพื่อหาขอบเขตและแนวทางการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบการประเมินผลของอำไพ สุจริตกุล ซึ่งเป็นมาตรฐานประเมินพฤติกรรม โดยดัดแปลงจากแบบประเมินพฤติกรรมที่มีอยู่ (Behavior Anchored Rating) ที่มีการจัดทำมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เกณฑ์การให้คะแนนแบ่งเป็น 3 ช่วง โดยการกำหนดนิยามความหมายของตัวเลือกแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน (สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ. 2540: 203 - 208)

2.3 สร้างแบบประเมินการพัฒนาการลักษณะนิสัยโดยศึกษาข้อมูลจากข้อ 2.1 และ 2.2 โดยแบ่งแบบประเมินพัฒนาการลักษณะนิสัยออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ข้อมูลส่วนตัวเด็ก ได้แก่ เพศ อายุ

ตอนที่ 2 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 อันดับ กำหนดเกณฑ์ ดังนี้

ดี	หมายถึง ระดับ 3 คะแนน
พอใช้	หมายถึง ระดับ 2 คะแนน
ต้องปรับปรุง	หมายถึง ระดับ 1 คะแนน

การแปลความหมายคะแนน

กำหนดน้ำหนักคะแนนดัดแปลงตามแนวของบุญชม ศรีสะอาด (2535 : 100)

ดี ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.00

พอใช้ ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50

ต้องปรับปรุง ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50

2.4 นำแบบประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัยที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วเสนอคณะกรรมการเสนอคณะกรรมการควบคุมปริญญาพันธ์ ตรวจสอบแก้ไข และปรับปรุง จากนั้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2.5 นำแบบประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัยที่แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างประชากร จำนวน 52 คน หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ .95 ซึ่งมีค่าสูงนำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่างเดียว เริ่มดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 ครั้งละครึ่งชั่วโมง 2 ครั้งต่อหนึ่งสัปดาห์ รวมจำนวน 8 ครั้ง ระยะเวลา 4 สัปดาห์ มีวิธีการดังนี้

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถึงครูใหญ่โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง เพื่อขออนุญาตดำเนินงาน

2. นำแบบประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัยมาประเมินคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม โดยแบ่งผู้วิจัยและครูประจำชั้น แบ่งความรับผิดชอบดังนี้ ด้านร่างกาย ด้านสังคม ผู้วิจัยรับผิดชอบประเมิน ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ มอบให้ครูประจำชั้น รับผิดชอบประเมิน

3. ผู้วิจัยว่าจ้างทีมผู้ช่วยวิจัย จำนวน 3 คน โดยเลือกจากนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 ภาควิชาสันตนาการ เอกผู้นำนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อช่วยผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยนำกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยไปทดลองปฏิบัติกับกลุ่มตัวอย่าง ครั้งละครึ่งชั่วโมง จำนวน 2 ครั้งต่อหนึ่งสัปดาห์ รวมจำนวน 8 ครั้ง รวมระยะเวลา 4 สัปดาห์

4. หลังทำการทดลองครบ 8 ครั้ง ผู้วิจัยและครูประจำชั้นทำการประเมินคะแนนพัฒนา ลักษณะนิสัย โดยใช้แบบประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัย เพื่อวัดผลหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม

5. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป จากนั้นนำผลการวิเคราะห์ที่ได้มาสรุป และอภิปรายผล

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมและตรวจสอบความครบถ้วนถูกต้องเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ (Percentage)
2. ข้อมูลจากการประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัย ก่อนและหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งได้กำหนดให้ผู้สังเกตประเมินค่าและกำหนดน้ำหนักคะแนนดัดแปลงตามแนวของบุญชม ศรีสะอาด (2535 : 100)

ดี ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.00

พอใช้ ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50

ต้องปรับปรุง ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
2. ทดสอบความแตกต่างลักษณะนิสัยระหว่างก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม โดยใช้ค่าสถิติที่ใช้การวิจัย t - test (Dependent)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลความหมายการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้แทนความหมายดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณา t-distribution
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็นหรือโอกาส (Probability)
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 แสดงข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง โดยแจกแจงเป็นค่าความถี่ ค่าร้อยละ (Percentage) ดังปรากฏในตาราง 1

ตอนที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง โดยรวมและแยกเป็นรายด้าน ดังปรากฏในตาราง 2 - 6

ตอนที่ 1 แสดงข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง โดยแจกแจงเป็นค่าความถี่ ร้อยละ ดังปรากฏในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าความถี่ ร้อยละ ของข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง (N = 26 คน)

ข้อมูลทั่วไป	ความถี่	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	14	53.8
1.2 หญิง	12	46.2
รวม	26	100.0
2. อายุ		
2.1 อายุ 4 ปี	3	11.5
2.2 อายุ 5 ปี	8	30.8
2.3 อายุ 6 ปี	15	57.7
รวม	26	100.0

จากตาราง 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบประเมินการพัฒนาทักษะนิสัยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 53.8 และเพศหญิง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 46.2 อายุส่วนใหญ่อายุ 6 ปี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 57.7 รองลงมาอายุ 5 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 และอายุ 4 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5

ตอนที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของลักษณะนิสัยเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนา

ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง โดยรวมและแยกเป็นรายด้าน ดังปรากฏในตาราง 2 - 6

ตาราง 2 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง โดยรวม (N = 26 คน)

การพัฒนาลักษณะนิสัย	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง			t	p
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล		
1. ด้านร่างกาย	1.57	0.43	พอใช้	2.96	0.07	ดี	16.76**	.000
2. ด้านจิตใจ	1.26	0.29	ต้องปรับปรุง	2.68	0.21	ดี	20.61**	.000
3. ด้านอารมณ์	1.28	0.22	ต้องปรับปรุง	2.89	0.12	ดี	42.66**	.000
4. ด้านสังคม	1.46	0.32	ต้องปรับปรุง	2.94	0.08	ดี	24.05**	.000
รวม 4 ด้าน	1.39	0.22	ต้องปรับปรุง	2.87	0.08	ดี	40.50**	.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า เด็กปฐมวัย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวม ก่อนการทดลอง อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ($\bar{X} = 1.39$) และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ลักษณะนิสัยด้านร่างกายอยู่ในระดับ พอใช้ ($\bar{X} = 1.57$) ส่วนด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม อยู่ในระดับต้องปรับปรุง

($\bar{X} = 1.26$, $\bar{X} = 1.28$ และ $\bar{X} = 1.46$ ตามลำดับ) หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.87$) และรายด้านทุกด้าน คือ ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และ ด้านร่างกาย อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 2.68$, $\bar{X} = 2.89$, $\bar{X} = 2.94$ และ $\bar{X} = 2.96$ ตามลำดับ)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 3 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านร่างกายเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการ

ประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง (N = 26 คน)

การพัฒนาลักษณะนิสัย	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง			t	p
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล		
1.การเคลื่อนไหวร่างกาย	1.76	0.81	พอใช้	3.00	0.00	ดี	7.69**	.000
2. ความอดทนของร่างกาย	1.50	0.50	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	15.00**	.000
3. การทรงตัวในการเดินหรือวิ่ง	1.88	0.71	พอใช้	3.00	0.00	ดี	7.99**	.000
4. การใช้มือ	1.53	0.50	พอใช้	3.00	0.00	ดี	14.65**	.000
5.ความกระฉับกระเฉงในการเล่น	1.38	0.49	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	16.60**	.000
6.ความสะอาด	1.38	0.49	ต้องปรับปรุง	2.76	0.42	ดี	14.23**	.000
รวม	1.57	0.43	พอใช้	2.96	0.08	ดี	16.76**	.000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่า เด็กปฐมวัย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านจิตใจโดยรวม ก่อนการทดลอง อยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X}=1.57$) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อ 4. การใช้มือ, ข้อ 1. การเคลื่อนไหวร่างกาย และ ข้อ 3.การทรงตัวในการเดินหรือวิ่ง อยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X}=1.53$, $\bar{X}=1.76$ และ $\bar{X}=1.88$ ตามลำดับ) ส่วน ข้อ 5. ความกระฉับกระเฉงในการเล่น และ ข้อ 6. ความสะอาด ($\bar{X}=1.38$) ตลอดจน ข้อ 2. ความอดทนของร่างกาย ($\bar{X}=1.50$) อยู่ในระดับต้องปรับปรุง หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=2.96$) และรายด้านทุกข้อ อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}=3.00$) ยกเว้น ข้อ 6.ความสะอาด ($\bar{X}=2.76$)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ การเคลื่อนไหวร่างกาย, ความอดทนของร่างกาย, การทรงตัวในการเดินหรือวิ่ง, การใช้มือ, ความกระฉับกระเฉงในการเล่น และความสะอาด สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 4 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านจิตใจเมื่อร่วมกิจกรรม
นันทนาการประเภท

เกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง (N = 26 คน)

การพัฒนาลักษณะนิสัย	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง			t	p
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล		
1. กล้าแสดงออก	1.15	0.36	ต้องปรับปรุง	2.92	0.27	ดี	20.99**	.000
2. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่	1.26	0.45	ต้องปรับปรุง	2.15	0.36	พอใช้	10.45**	.000
3. ความเห็นอกเห็นใจ	1.30	0.47	ต้องปรับปรุง	2.53	0.50	ดี	9.63**	.000
4. ความซื่อสัตย์	1.30	0.47	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	18.33**	.000
5. ทำตัวเป็นมิตร	1.30	0.47	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	18.33**	.000
6. ภาคภูมิใจในความสำเร็จ ผู้อื่น	1.26	0.45	ต้องปรับปรุง	2.50	0.50	พอใช้	10.69**	.000
รวม	1.26	0.29	ต้องปรับปรุง	2.68	0.21	ดี	23.45**	.000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 พบว่า เด็กปฐมวัยเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะ
นิสัยด้านจิตใจ โดยรวม ก่อนทดลอง อยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง ($\bar{X} = 1.26$) และหลังทดลอง อยู่ใน
ระดับดี ($\bar{X} = 2.68$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อก่อนทดลอง อยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง
คือ ข้อ 1. กล้าแสดงออก ข้อ 2. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ข้อ 6. ภาคภูมิใจในความสำเร็จ ข้อ 3. ความเห็นอก
เห็นใจ ข้อ 4. ความซื่อสัตย์ และข้อ 5. ทำตัวเป็นมิตร ($\bar{X} = 1.15, \bar{X} = 1.26, \bar{X} = 1.26, \bar{X} = 1.30,$
 $\bar{X} = 1.30$ และ $\bar{X} = 1.30$ ตามลำดับ) หลังทดลองพบว่า อยู่ในพอใช้ คือ ข้อ 2. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และข้อ
6. ภาคภูมิใจในความสำเร็จ ($\bar{X} = 2.15, \bar{X} = 2.50$ ตามลำดับ) และ อยู่ระดับ ดี คือ ข้อ 3. ความเห็น
อกเห็นใจ ข้อ 1. กล้าแสดงออก ข้อ 4. ความซื่อสัตย์ และข้อ 5. ทำตัวเป็นมิตร ($\bar{X} = 2.53, \bar{X} = 2.92$
 $, \bar{X} = 3.00$ และ $\bar{X} = 3.00$ ตามลำดับ)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังทดลอง
พบว่าลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ กล้าแสดงออก เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเห็นอกเห็นใจ
ความซื่อสัตย์ ทำตัวเป็นมิตรและภาคภูมิใจในความสำเร็จ สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.01

ตาราง 4 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านจิตใจเมื่อร่วมกิจกรรม
นันทนาการประเภท

เกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง (N = 26 คน)

การพัฒนาลักษณะนิสัย	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง			t	p
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล		
1. กล้าแสดงออก	1.15	0.36	ต้องปรับปรุง	2.92	0.27	ดี	20.99**	.000
2. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่	1.26	0.45	ต้องปรับปรุง	2.15	0.36	พอใช้	10.45**	.000
3. ความเห็นอกเห็นใจ	1.30	0.47	ต้องปรับปรุง	2.53	0.50	ดี	9.63**	.000
4. ความซื่อสัตย์	1.30	0.47	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	18.33**	.000
5. ทำตัวเป็นมิตร	1.30	0.47	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	18.33**	.000
6. ภาคภูมิใจในความสำเร็จ ผู้อื่น	1.26	0.45	ต้องปรับปรุง	2.50	0.50	พอใช้	10.69**	.000
รวม	1.26	0.29	ต้องปรับปรุง	2.68	0.21	ดี	23.45**	.000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 พบว่า เด็กปฐมวัยเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะ
นิสัยด้านจิตใจ โดยรวม ก่อนทดลอง อยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง ($\bar{X} = 1.26$) และหลังทดลอง อยู่ใน
ระดับดี ($\bar{X} = 2.68$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อก่อนทดลอง อยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง
คือ ข้อ 1. กล้าแสดงออก ข้อ 2. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ข้อ 6. ภาคภูมิใจในความสำเร็จ ข้อ 3. ความเห็นอก
เห็นใจ ข้อ 4. ความซื่อสัตย์ และข้อ 5. ทำตัวเป็นมิตร ($\bar{X} = 1.15$, $\bar{X} = 1.26$, $\bar{X} = 1.26$, $\bar{X} = 1.30$,
 $\bar{X} = 1.30$ และ $\bar{X} = 1.30$ ตามลำดับ) หลังทดลองพบว่า อยู่ในพอใช้ คือ ข้อ 2. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และข้อ
6. ภาคภูมิใจในความสำเร็จ ($\bar{X} = 2.15$, $\bar{X} = 2.50$ ตามลำดับ) และ อยู่ระดับ ดี คือ ข้อ 3. ความเห็น
อกเห็นใจ ข้อ 1. กล้าแสดงออก ข้อ 4. ความซื่อสัตย์ และข้อ 5. ทำตัวเป็นมิตร ($\bar{X} = 2.53$, $\bar{X} = 2.92$
, $\bar{X} = 3.00$ และ $\bar{X} = 3.00$ ตามลำดับ)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังทดลอง
พบว่าลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ กล้าแสดงออก เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเห็นอกเห็นใจ
ความซื่อสัตย์ ทำตัวเป็นมิตรและภาคภูมิใจในความสำเร็จ สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.01

ตาราง 5 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านอารมณ์เมื่อร่วมกิจกรรม
นันทนาการ

ประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง (N = 26
คน)

การพัฒนาลักษณะนิสัย	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง			t	p
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล		
1. ความสนใจเหมาะสมกับวัย	1.19	0.40	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	22.93 **	.000
2. รู้จักประนีประนอม	1.30	0.47	ต้องปรับปรุง	2.57	0.00	ดี	14.30 **	.000
3. การรู้จักให้อภัย	1.26	0.45	ต้องปรับปรุง	2.80	0.00	ดี	15.43**	.000
4. ลักษณะการพูดจา	1.42	0.50	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	15.95 **	.000
5. การมีอารมณ์ขัน	1.50	0.64	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	11.80**	.000
6. รู้จักคอยตามลำดับ	1.00	0.00	ต้องปรับปรุง	2.96	0.19	ดี	51.00 **	.000
ก่อนหลัง								
รวม	1.28	0.22	ต้องปรับปรุง	2.89	0.12	ดี	0.08**	.000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 5 พบว่า เด็กปฐมวัย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะ
นิสัยด้านอารมณ์โดยรวม ก่อนการทดลอง อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ($\bar{X} = 1.28$) และเมื่อพิจารณาราย
ด้าน ทุกข้ออยู่ในระดับต้องปรับปรุง คือ รู้จักคอยตามลำดับก่อนหลัง ความสนใจเหมาะสมกับวัย การ
รู้จักให้อภัย รู้จักประนีประนอม ลักษณะการพูดจา และการมีอารมณ์ขัน ($\bar{X} = 1.00$, $\bar{X} = 1.19$, $\bar{X} =$
 1.26 , $\bar{X} = 1.30$, $\bar{X} = 1.42$ และ $\bar{X} = 1.50$ ตามลำดับ) หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการ
พัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.89$) และรายด้านทุกข้อ อยู่ในระดับ ดี คือ ข้อ รู้จัก
ประนีประนอม ($\bar{X} = 2.57$) การรู้จักให้อภัย ($\bar{X} = 2.80$) รู้จักคอยตามลำดับก่อนหลัง ($\bar{X} = 2.96$)
ความสนใจเหมาะสมกับวัย ลักษณะการพูดจา และการมีอารมณ์ขัน ($\bar{X} = 3.00$)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง
พบว่า ลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ ความสนใจเหมาะสมกับวัย รู้จักประนีประนอม
การรู้จักให้อภัย ลักษณะการพูดจา การมีอารมณ์ขัน และรู้จักคอยตามลำดับก่อนหลัง สูงกว่าอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 6 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยลักษณะนิสัยด้านสังคมเมื่อร่วมกิจกรรม
นันทนาการประเภท

เกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลอง (N = 26 คน)

การพัฒนาลักษณะนิสัย	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง			t	p
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล		
1. มารยาทในการพูด การฟัง	1.30	0.47	ต้องปรับปรุง	2.65	0.00	ดี	9.95**	.000
2. ความสุภาพ	1.42	0.50	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	15.95**	.000
3. ความเป็นผู้นำ	1.34	0.62	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	13.41**	.000
4. การเป็นผู้ตาม	1.03	0.19	ต้องปรับปรุง	3.00	0.00	ดี	51.00**	.000
5. การเข้าร่วมกลุ่มกับผู้อื่น	1.84	0.36	พอใช้	3.00	0.00	ดี	15.99**	.000
6. การให้ความร่วมมือในการทำงาน	1.80	0.98	พอใช้	3.00	0.19	ดี	6.20**	.000
รวม	1.46	0.32	ต้องปรับปรุง	2.94	0.08	ดี	24.05**	.000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 6 พบว่า เด็กปฐมวัย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านสังคมโดยรวม ก่อนการทดลอง อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ($\bar{X} = 1.46$) และเมื่อพิจารณารายด้าน ทุกข้ออยู่ในระดับต้องปรับปรุง คือ การเป็นผู้ตาม ,มารยาทในการพูด การฟัง, ความเป็นผู้นำ , ความสุภาพ ($\bar{X} = 1.03, \bar{X} = 1.30, \bar{X} = 1.34$ และ $\bar{X} = 1.42$ ตามลำดับ) ยกเว้นข้อ การให้ความร่วมมือในการทำงาน ($\bar{X} = 1.80$) และการให้ความร่วมมือในการทำงาน ($\bar{X} = 1.84$) อยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X} = 1.84$) หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.94$) และรายด้านทุกข้อ อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 3.00$) ยกเว้นข้อ มารยาทในการพูด การฟัง ($\bar{X} = 2.65$)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ มารยาทในการพูดการฟัง ความสุภาพ ความเป็นผู้นำ การเป็นผู้ตาม การเข้าร่วมกลุ่มกับผู้อื่น และการให้ความร่วมมือในการทำงาน สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง(Quasi Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design ศึกษากลุ่มเดียว เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย และเปรียบเทียบพัฒนาการก่อนและหลังทดลอง สรุปสาระสำคัญและผลการวิจัยได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม

สมมุติฐานในการวิจัย

ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วม

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี ชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง ตั้งอยู่เลขที่ 53 หมู่ 14 ถนนทหารตำบลนครไชยศรี เขตดุสิต สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 26 คน

กลุ่มตัวอย่าง

เด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี ชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ใน โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง จำนวน 26 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่าง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม

ตัวแปรตาม คือ ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ขั้นที่1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสอดคล้องกับ แผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน

ขั้นที่2. แบบประเมินพัฒนาการลักษณะนิสัย คือ แบบบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการ เพื่อตรวจสอบรายชื่อ เพื่อบันทึกจำนวน และสังเกตลักษณะนิสัยของผู้เข้าร่วม กิจกรรมที่แสดงออกเมื่อได้ร่วมกิจกรรมนันทนาการเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัย ปรับปรุงขึ้น โดยประเมินลักษณะที่แสดงออก 4 ด้านได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และ ด้านสังคม

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่างเดียว เริ่มดำเนินการในภาค เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 ครั้งละครึ่งชั่วโมง 2 ครั้งต่อหนึ่งสัปดาห์ รวมจำนวน 8 ครั้ง ระยะเวลา 4 สัปดาห์ มีวิธีการดังนี้

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถึง ครูใหญ่โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง เพื่อขออนุญาตดำเนินงาน
2. นำแบบประเมินการพัฒนาการลักษณะนิสัยมาประเมินคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการประเภทเกม โดยแบ่งผู้วิจัยและครูประจำชั้น แบ่งความรับผิดชอบดังนี้ ด้านร่างกาย ด้านสังคม ผู้วิจัยรับผิดชอบประเมิน ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ มอบให้ครูประจำชั้น รับผิดชอบ ประเมิน
3. ผู้วิจัยว่าจ้างทีมผู้ช่วยวิจัย จำนวน 3 คน โดยเลือกจากนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 ภาควิชาสันตนาการ เอกผู้นำนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อช่วย ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยนำกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยไป ทดลองปฏิบัติกับกลุ่มตัวอย่าง ครั้งละครึ่งชั่วโมง จำนวน 2 ครั้งต่อหนึ่งสัปดาห์ รวมจำนวน 8 ครั้ง รวมระยะเวลา 4 สัปดาห์
4. หลังทำการทดลองครบ 8 ครั้ง ผู้วิจัยและครูประจำชั้นทำการประเมินคะแนนพัฒนา ลักษณะนิสัย โดยใช้แบบประเมินการพัฒนาการลักษณะนิสัย เพื่อวัดผลหลังเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการประเภทเกม

5. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป จากนั้นนำผลการวิเคราะห์ที่ได้มาสรุป และอภิปรายผล

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมและตรวจสอบความครบถ้วนถูกต้องเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ (Percentage)
2. ข้อมูลจากการประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัย ก่อนและหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งได้กำหนดให้ผู้สังเกตประเมินค่าและกำหนดน้ำหนักคะแนนตัดแปลงตามแนวของบุญชม ศรีสะอาด (2535: 100)

ดี	ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.00
พอใช้	ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50
ต้องปรับปรุง	ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัยส่วนใหญ่เป็น เพศชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 53.8 และเพศหญิง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 46.2 อายุ ส่วนใหญ่อายุ 6 ปี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 57.7 รองลงมาอายุ 5 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 และอายุ 4 ปี จำนวน 3 คนคิดเป็นร้อยละ 11.5

2. เด็กปฐมวัย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมก่อนการทดลอง อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ($\bar{X}=1.39$) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ลักษณะนิสัยด้านร่างกายอยู่ในระดับ พอใช้ ($\bar{X}=1.57$) ส่วนด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ($\bar{X}=1.26$, $\bar{X}=1.28$ และ $\bar{X}=1.46$ ตามลำดับ) หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=2.87$) และรายด้านทุกด้าน คือ ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และ ด้านร่างกาย อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}=2.68$, $\bar{X}=2.89$, $\bar{X}=2.94$ และ $\bar{X}=2.96$ ตามลำดับ)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์และด้านสังคม สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. พบว่า เด็กปฐมวัย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านจิตใจโดยรวม ก่อนการทดลอง อยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X}=1.57$) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อ 4. การใช้มือ, ข้อ 1. การเคลื่อนไหวร่างกาย และ ข้อ 3. การทรงตัวในการเดินหรือวิ่ง อยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X}=1.53$, $\bar{X}=1.76$ และ $\bar{X}=1.88$ ตามลำดับ) ส่วน ข้อ 5. ความกระฉับกระเฉงในการเล่น และ ข้อ 6. ความสะอาด ($\bar{X}=1.38$) ตลอดจน ข้อ 2. ความอดทนของร่างกาย ($\bar{X}=1.50$) อยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=2.96$) และรายด้านทุกข้อ อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}=3.00$) ยกเว้น ข้อ 6. ความสะอาด ($\bar{X}=2.76$)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ การเคลื่อนไหวร่างกาย, ความอดทนของร่างกาย, การทรงตัวในการเดินหรือวิ่ง, การใช้มือ, ความกระฉับกระเฉงในการเล่น และความสะอาด สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. เด็กปฐมวัยเมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านจิตใจ โดยรวม ก่อนทดลอง อยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง ($\bar{X}=1.26$) และหลังทดลอง อยู่ในระดับดี ($\bar{X}=2.68$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าทุกข้อ ก่อนทดลอง อยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง คือ ข้อ 1. กล้าแสดงออก ข้อ 2. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ข้อ 6. ภาคภูมิใจในความสำเร็จ ข้อ 3. ความเห็นอกเห็นใจ ข้อ 4. ความซื่อสัตย์ และ ข้อ 5. ทำตัวเป็นมิตร ($\bar{X}=1.15$, $\bar{X}=1.26$, $\bar{X}=1.26$, $\bar{X}=1.30$, $\bar{X}=1.30$ และ $\bar{X}=1.30$ ตามลำดับ) หลังทดลองพบว่า อยู่ในพอใช้ คือ ข้อ 2. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และ ข้อ 6. ภาคภูมิใจในความสำเร็จ ($\bar{X}=2.15$, $\bar{X}=2.50$ ตามลำดับ) และ อยู่ระดับ ดี คือ ข้อ 3. ความเห็นอกเห็นใจ ข้อ 1. กล้าแสดงออก ข้อ 4. ความซื่อสัตย์ และ ข้อ 5. ทำตัวเป็นมิตร ($\bar{X}=2.53$, $\bar{X}=2.92$, $\bar{X}=3.00$ และ $\bar{X}=3.00$ ตามลำดับ)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังทดลอง พบว่าลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ กล้าแสดงออก เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเห็นอกเห็นใจ ความซื่อสัตย์ ทำตัวเป็นมิตรและภาคภูมิใจในความสำเร็จ สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. เด็กปฐมวัย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านอารมณ์โดยรวม ก่อนการทดลอง อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ($\bar{X}=1.28$) และเมื่อพิจารณารายด้านทุกข้ออยู่ในระดับต้องปรับปรุง คือ รู้จักคอยตามลำดับก่อนหลัง ความสนใจเหมาะสมกับวัย การรู้จักให้อภัย รู้จักประนีประนอม ลักษณะการพูดจา และการมีอารมณ์ขัน ($\bar{X}=1.00$, $\bar{X}=1.19$,

$\bar{X} = 1.26$, $\bar{X} = 1.30$, $\bar{X} = 1.42$ และ $\bar{X} = 1.50$ ตามลำดับ) หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.89$) และรายด้านทุกข้อ อยู่ในระดับ ดี คือ ข้อ รู้จักประนีประนอม ($\bar{X} = 2.57$) การรู้จักให้อภัย ($\bar{X} = 2.80$) รู้จักคอยตามลำดับก่อนหลัง ($\bar{X} = 2.96$) ความสนใจเหมาะสมกับวัย ลักษณะการพูดจา และการมีอารมณ์ขัน ($\bar{X} = 3.00$)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ ความสนใจเหมาะสมกับวัย รู้จักประนีประนอม การรู้จักให้อภัย ลักษณะการพูดจา การมีอารมณ์ขัน และรู้จักคอยตามลำดับก่อนหลัง สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

6. พบว่า เด็กปฐมวัย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านสังคมโดยรวม ก่อนการทดลอง อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ($\bar{X} = 1.46$) และเมื่อพิจารณารายด้าน ทุกข้ออยู่ในระดับต้องปรับปรุง คือ การเป็นผู้ตาม ,มารยาทในการพูด การฟัง, ความเป็นผู้นำ ,ความสุภาพ ($\bar{X} = 1.03$, $\bar{X} = 1.30$, $\bar{X} = 1.34$ และ $\bar{X} = 1.42$ ตามลำดับ) ยกเว้นข้อ การให้ความร่วมมือในการทำงาน ($\bar{X} = 1.80$) และการเข้าร่วมกลุ่มกับผู้อื่น ($\bar{X} = 1.84$) อยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.94$) และรายด้านทุกข้อ อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 3.00$) ยกเว้นข้อ มารยาทในการพูด การฟัง ($\bar{X} = 2.65$)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ลักษณะนิสัยโดยรวม และรายด้านทุกข้อ คือ มารยาทในการพูดการฟัง ความสุภาพ ความเป็นผู้นำ การเป็นผู้ตาม การเข้าร่วมกลุ่มกับผู้อื่น และการให้ความร่วมมือในการทำงาน สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย โดยรวมก่อนทดลอง อยู่ในระดับปรับปรุง เนื่องด้วยเด็กที่เข้าศึกษาในโรงเรียนแห่งนี้มาจากพื้นฐานครอบครัวที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นผู้ประกอบอาชีพรับราชการ ค้าขาย และรับจ้าง ล้วนแล้วเป็นลักษณะอาชีพที่ได้รับรายได้ไม่พอ จำเป็นต้องประกอบอาชีพเสริมรายได้ ทำให้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการประกอบอาชีพ จนแทบไม่มีเวลาในการปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดีแก่บุตรหลาน เสมือนเป็นการมอบภาระในการปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดีแก่บุตรหลานมาที่โรงเรียนโดยตรง

และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ลักษณะนิสัยด้านร่างกายอยู่ในระดับพอใช้ สูงกว่าด้านอื่น ๆ ที่อยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง เหตุผลเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีการพัฒนาร่างกายอย่างรวดเร็วตามวัย ดังที่ สุขพัทธา ชิมเจริญ (2546 : 6 - 7) กล่าวถึง ลักษณะทางด้านร่างกาย การพัฒนาการ

ด้านบุคลิกภาพในวัยเด็กนี้อยู่ในระหว่างการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านร่างกายแตกต่างจากการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านอื่น ๆ ที่เป็นผลมาจากการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์โดยตรง ทั้งจากโรงเรียนและที่บ้านต่างคำนึงในเรื่องนี้ โดยทางโรงเรียนมีโครงการอาหารกลางวัน และให้ดื่มนม ขณะที่พ่อแม่แทบจะไม่มีเวลาเสริมสร้างลักษณะนิสัยด้านอื่น แต่กับด้านร่างกายนั้นสามารถทำได้ แม้จะไม่ได้เวลาอยู่ด้วย แต่จะจัดหาอาหารที่มีประโยชน์ไว้ให้ได้ เป็นผลให้ลักษณะนิสัยด้านร่างกาย อยู่ในระดับ พอใช้ แทนที่จะอยู่ในระดับ ต้องปรับปรุง เช่นด้านอื่น ๆ

หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับดี เป็นผลมาจากกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม ดังที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2534 : 13 -16) กล่าวถึง ความสำคัญของเกมเป็นทั้งการเรียนรู้และการทำงานของเด็กมีความสำคัญต่อเด็กเช่นเดียวกับการเล่น และสรุปถึงการพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ดังนี้

ด้านร่างกาย เกมและการเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็กเป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านอารมณ์และจิตใจ เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาทางอารมณ์และจิตใจให้มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับสภาวะแวดล้อม และการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก

ด้านสังคม เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็น การเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัว

2. จากการเปรียบเทียบพัฒนาการลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม พบว่า ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัยหลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมมีการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

2.1 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ผู้วิจัยสร้างกิจกรรม

นันทนาการประเภทเกมโดยคำนึงหลักในการพัฒนาลักษณะนิสัยแก่เด็กปฐมวัย ให้ครอบคลุมการพัฒนาพัฒนาการลักษณะนิสัยทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม เสนอต่อกรรมการควบคุมปริญญาโทและผู้เชี่ยวชาญให้กรุณาตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาแล้วจึงนำกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับแนวความคิดของ ผุสดี ภูฏินทร์ (2526:45 - 47) ที่กล่าวว่า หลักในการสร้างลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา ดังนั้นในการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่เด็ก

อนุบาลเพื่อเตรียมความพร้อมให้เด็กในทุก ๆ ด้าน การปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดีจึงควรผสมผสานอยู่ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับเตียนตา นาควิเชียร (2548 : 23 - 24) ที่กล่าวถึง เกมและการเล่น หมายถึง กิจกรรมที่จัดเพื่อ让孩子 ๆ ได้ออกกำลังกายและเกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

2.2 ผู้นำกิจกรรมในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากผู้ช่วยวิจัยเป็นนิสิตภาควิชาสันตนาการ ชั้นปีที่ 3 เอกผู้นำนันทนาการ ที่มีประสบการณ์ทำงานในการนำกิจกรรมกับเด็กมาโดยตลอด จำนวน 3 คน มาทำหน้าที่ผู้นำกิจกรรม การที่ได้ผู้นำกิจกรรมที่มีความรู้ความสามารถโดยตรง อีกทั้งมีประสบการณ์มาโดยตลอด ซึ่งจากการสังเกตยังพบว่าทั้ง 3 คนล้วนมีคุณลักษณะที่ผู้นำควรมี อาทิ การยิ้มแย้ม การมีมารยาท จึงนับได้ว่าผู้นำกิจกรรมในการวิจัยครั้งนี้ เป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผลการทดลองเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ดังที่ กมล สุวรรณศรี (ม.ป.ป. : 158 - 163) กล่าวว่า ผู้นำนันทนาการเป็นผู้ที่มีความสำคัญต่อการจัดนันทนาการต้องพิจารณาถึงผู้นำที่มีอยู่ทั้งในด้านจำนวน ความรู้ความสามารถ มีบุคลิกภาพดี ยิ้มแย้มเป็นมิตร มีมารยาท สุภาพเรียบร้อยทั้งกาย วาจา ใจ รู้จักวางตัวเหมาะสม มีคุณธรรม ผู้นำจะเป็นตัวจักรสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศให้สมาชิกสนุกสนานเพลิดเพลินกับกิจกรรม สมาชิกมีความพึงพอใจถือเป็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมนันทนาการให้บรรลุเป้าหมาย

2.3 การให้รางวัลโดยทันทีเมื่อกลุ่มตัวอย่างคนใดปฏิบัติ โดยให้ผู้นำกิจกรรมกล่าวชมเชยโดยตรง และการมีของรางวัลให้เล่นของเล่น อุปกรณ์เครื่องเขียน สอดคล้องกับแนวคิดของ อัมไพ สุริตกุล ที่กล่าวถึงการพัฒนาไปสู่พฤติกรรมที่พึงปรารถนา คือ การเสริมแรงต้องทำทันทีเมื่อเกิดพฤติกรรมพึงปรารถนา ตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ที่มีหลักการว่าพฤติกรรมเกิดจากการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงได้ (อ้างอิงจาก สำนักประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ. 2540 : 26 - 32) สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของเบอร์ริส สกินเนอร์ (Burrhus Skinner) ที่กล่าวว่า การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) พฤติกรรมของผู้เล่นเกิดขึ้นจากการเห็นผลที่ได้รับจากการเสริมแรง (Reinforcement) เช่น เมื่อเล่นเกมได้ดีแล้วได้รับคำชมเชยจากผู้สอน ทำให้ผู้เล่นอยากเล่นเกมให้ดียิ่งขึ้นไปอีก การเสริมแรงต้องทำทันทีหลังจากมีพฤติกรรมตอบสนองที่ต้องการ เช่น ทำการเสริมแรงทันที เมื่อผู้เล่นปฏิบัติได้ตามจำนวนครั้งที่ผู้สอนกำหนดให้ จะช่วยให้ผู้เล่นกระทำพฤติกรรมบรรลุเป้าหมายอย่างรวดเร็วและเพิ่มขึ้นในระดับสม่ำเสมอ การให้สัญญาณ การบอก การแสดงท่าทางของผู้สอน ถือเป็นการชี้แนะ ซึ่งการกระทำเหล่านี้จะทำหน้าที่เป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เด็กแสดงพฤติกรรม(ประภาพรรณ เลี่ยมสุภาชิต. 2534 : 125 - 129)

2.4 สื่อ ในบางกิจกรรมมีตัวการ์ตูนมาเป็นสื่อในการชักชวนกลุ่มตัวอย่างให้ร่วมกิจกรรม จากการสังเกตพบว่า หลังทำการทดลองครั้งที่ 1 เสร็จ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ต่างเรียกร้องกับผู้นำ

กิจกรรมว่าครั้งต่อไปให้มีตัวการ์ตูนมาอีก ในการทดลองครั้งต่อ ๆ มาผู้นำกิจกรรมจึงให้กลุ่มตัวอย่างถือเป็นข้อตกลงว่า หากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดปฏิบัติดีจะมีการให้รางวัลพิเศษเป็นการแสดงจากที่ตัวการ์ตูน การใช้สื่อเป็นตัวการ์ตูนในการพัฒนาลักษณะนิสัยเช่นนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ มนตรี เพชรอินทร์ (2546 : 47 – 50) ที่กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสิ่งเร้าความสนใจที่สำคัญในการเรียนการสอน เนื่องการ์ตูนมีลักษณะที่เร้าใจ และดึงดูดความสนใจ ความสวยงามและความน่ารักของการ์ตูนทำให้เด็กเกิดความรู้สึกชอบ ประทับใจ สนใจที่จะติดตามการเรียนรู้ต่อไป

นอกจากการ์ตูนแล้ว การทดลองครั้งนี้มี เพลงเป็นสื่อที่มีทุกครั้ง เพลงที่ใช้มีเนื้อหาชักชวนให้แสดงพฤติกรรมที่เป็นลักษณะนิสัยที่ดี สอดคล้องกับแนวคิด พัทธพงศ์ คุ้มวงศ์ (2541 : 20 – 34) ที่กล่าวว่า เพลงและดนตรีเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง และเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะทำให้การเรียนการสอนปฐมวัยได้ผลดี เป็นการนำสิ่งที่เด็กชอบที่เด็กพอใจมาเป็นสิ่งเร้า ทำให้เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาในทุก ๆ ด้าน

2.5 การทดลองด้วยการจัดกิจกรรมเป็นเวลาครั้งละครึ่งชั่วโมง 2 ครั้งต่อหนึ่งสัปดาห์ รวมจำนวน 8 ครั้ง ระยะเวลาติดต่อกัน 4 สัปดาห์ เป็นการเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้การแสดงผลพฤติกรรมที่เป็นลักษณะนิสัยที่ดี สอดคล้องกับแนวคิด เบญจมาศ วิไล (2544 :10) ที่กล่าวว่า ในขณะที่เด็กได้กระทำพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างมากมายก็ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขึ้นมาได้ ลักษณะการเรียนรู้แบบนี้จึงเป็นลักษณะของความพร้อมหรือความเต็มใจของผู้เรียนที่ต้องการกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ ตามความพึงปรารถนาของตนเอง และเมื่อกระทำลงไปแล้วจะทำให้ผู้เรียนเกิดการจดจำในที่สุดกลายเป็นลักษณะนิสัยใหม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาร์ลส (Charles. 1981 : 5031A) ที่ทำวิจัยเรื่องการเพิ่มพฤติกรรมที่เอื้อต่อการเข้าสังคมของเด็กโดยการฝึกพฤติกรรม มีระยะเวลาการฝึก 4 สัปดาห์เช่นกัน หลังจากการฝึกเด็กทั้งหมดมีพฤติกรรม การยิ้ม แบ่งปัน สัมผัสสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีผลต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยภายในโรงเรียนที่มีการสอนระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษา ตลอดจนองค์กรที่เกี่ยวข้องกับเด็กเล็กอย่างสม่ำเสมอ

2. ผู้บริหารของโรงเรียนที่มีการสอนระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษา ตลอดจนหน่วยงานองค์กรที่เกี่ยวข้องกับเด็กเล็ก ควรเห็นความสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพบุคลากรหรือคณะทำงานจัดกิจกรรมนันทนาการ เช่น การฝึกอบรมให้ไปอบรมสัมมนา หรือ การศึกษาดูงานเป็นครั้งคราว

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีผลต่อการพัฒนา
ลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย ในกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น เด็กปฐมวัยในโรงเรียนอื่น หรือ เด็กปฐมวัย
ในชุมชนต่าง ๆ เป็นต้น
2. ควรทำการศึกษาวิจัยผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีผลต่อการพัฒนา
ลักษณะนิสัยเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กปฐมวัยเช่นกัน
3. ควรทำการศึกษาวิจัยผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมประเภทใดประเภท
หนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กปฐมวัย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมล สุวรรณศรี. (ม.ป.ป). *นันทนาการ. (เอกสารประกอบการสอน)*. กรุงเทพฯ : วิทยาลัย
สวนดุสิต. ถ่ายเอกสาร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). *คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540-2544*.
กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงฯ.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2540,ตุลาคม). กิจกรรมพัฒนาทางกายสำหรับเด็กปฐมวัย.
การศึกษาปฐมวัย.1(4) :11.
- .(2545). *รูปแบบการเรียนการสอนปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ :
เอ็ดลิ้นเพรสโปรดักส์.
- กำไพศ เมื่อสุวรรณ. (2538). *ผู้นำนันทนาการขั้นนำ. ภาควิชาสันนันทนาการ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ* กรุงเทพฯ : ประสานมิตร.
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2545). *เกมเบ็ดเตล็ด*. กรุงเทพฯ : อมรการพิมพ์.
- ชุติมา โชติจิรพรรณ. (2547). *ผลของการจัดกิจกรรมเล่นเกมและพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นจาก
บิดามารดาที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย*. สารนิพนธ์ กศ.ม.
(จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- ดนุ จีระเดชากุล. (2546). *นันทนาการสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- เดือนดา นาควิเชียร. (2548). *นันทนาการโลกแห่งการเรียนรู้ของเด็ก*. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่ง
สินค้าและพัสดุภัณฑ์
- ทินกร นำบุญจิตต์ ; สมบัติ คุรุพันธ์ ; และวิจิต ธีเชิญ. (2547). *นันทนาการเกมการเล่นของเด็ก*.
กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ. (2544). *การคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษา
มิติสัมพันธ์. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย)*. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บีเชเนอร์, ลินเน. (2545). *เกมและกิจกรรมพัฒนา MI และลักษณะนิสัยในทุกชั้นเรียน*. แปลโดย
ชนวัฒน์ ศรีล่ออ่าน; และณัฐพงศ์ เกศมาธิช กรุงเทพฯ : เบรนเนท.
- บุปผา พรหมศร. (2542). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
การเล่นกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องสนาม. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย)*. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญเชิด ภิญโญนันตพงษ์. (2544). *วิธีการประเมินด้วยการสื่อสารส่วนบุคคล, การประเมินผล การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิดและวิธีการ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐาน การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เบญมาศ วิไล. (2544). *การส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรม ศิลปสร้างสรรค์ประกอบการประเมินสภาพจริง*. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษา ปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประภาพรณ เอี่ยมสุภาสิต. (2534). *พฤติกรรมวัยเด็ก*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช. (เล่มที่ 2. หน่วยที่ 8-15).
- มุสดี ภูอินทร์ และคณะ. (2526). *แนวคิดในการสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (เอกสารสอนชุดวิชาการสร้างเสริมลักษณะระดับ ปฐมศึกษา หน่วยที่ 2).
- พรเพ็ญ ศรีวิรัตน์. (2546). *การคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึก ทักษะการคิด*. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พิมแห สารวงศ์จันทร์. (2532). *การศึกษาการสร้างลักษณะนิสัยในการเล่นที่พึงประสงค์ให้แก่เด็ก ของครูในโรงเรียนอนุบาล กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- พิทักษ์ คชวงษ์ (2541, มกราคม). ดนตรี : อัญมณีเลิศค่าพัฒนาการเด็กปฐมวัย. *วารสารการศึกษาปฐมวัย*. 2 (1) : 20 – 34.
- พัฒนา ชัยพงศ์. (2541). *การจัดการอนุบาลศึกษาและการประเมินผล*. ใน *เอกสารประกอบการ ประชุม เรื่องการปฏิรูปการเรียนการสอนระดับก่อนประถมศึกษา*. หน้า 164 กรุงเทพฯ : สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษา แห่งชาติ.
- เพ็ญกานต์ ปทุมมา. (2545). *การศึกษาวิธีสร้างลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยใน จังหวัดหนองคาย*. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิต วิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ภรณ์ คุรุตันนะ. (2523 ก). *เด็กก่อนวัยเรียน เรียนรู้จะไวอย่างไร*. กรุงเทพฯ : สถานสงเคราะห์ หน้า ปากเกร็ดกรมประชาสงเคราะห์.
- _____. (2535). *การเล่นของเด็ก*. (เอกสารคำสอนวิชา ปว.333). กรุงเทพฯ : ภาควิชา หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- มนตรี เพชรอินทร์ (2546, มกราคม – กุมภาพันธ์). ตัวการ์ตูนในชั้นเรียน. วารสารศึกษา
วิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี. 31(122) : 47 – 50.
- เยาวนารถ เลหาบรรจง. (2545). ผลของการจัดกิจกรรมการสอนแบบจิตปัญญาที่มีต่อการความ
ภาคภูมิใจในตนเองของเด็กปฐมวัย. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ
: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542 ก). การศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ : เอพี.กราฟฟิกส์ ดีไซน์.
_____. (2542ข). กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาพระบรรทมพิมพ์.
- รัชดาภรณ์ อินทะนิน. (2544). การศึกษาแนวโน้มและอัตราการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคม
ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม.
(จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ :
นานมีบุ๊คส์.
- รายงานประเมินตนเองของโรงเรียนสรรพาวุธบำรุง สถานศึกษาระบบการศึกษา. (2546).
กรุงเทพฯ : โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง.
- ราศรี ทองสวัสดิ์. (2526). การสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยด้านการเล่น. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างเสริมลักษณะนิสัย
ระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยงานที่ 7)
- สุขพัชรา ชัมเจริญ. (2546). เกมนันทนาการสำหรับเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ : ประสานมิตร.
- สุติมา วงศ์วัจนกุล. (2545). การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการปรับตัวของเด็กปฐมวัยใน
โรงเรียนนานาชาติและโรงเรียนอนุบาลเอกชน ในกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม.
(จิตวิทยาพัฒนาการ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- สุภารัตน์ วรทอง. (2540). ร้องรำทำเกม. กรุงเทพฯ : ดันฮ็อ แกรมมี่.
- สุวรรณ ไชยะธน. (2548). ทักษะชีวิตสำหรับเด็กปฐมวัย. นครปฐม : คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สมคิด บางโม. (2538). องค์การและการจัดการ. กรุงเทพฯ : วิทย์พัฒน์.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2535). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
_____. (2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2539). *คู่มือพัฒนาการเด็กระดับก่อนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). *คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : การศาสนา.
- สำนักงานคณะกรรมการการด้านสิทธิมนุษยชน องค์การสหประชาชาติ. (2544). *อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก*. กรุงเทพฯ : องค์การสหประชาชาติ.
- สำนักประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2540). *ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาลักษณะนิสัย : การฝึกฝน ภาย วาจา ใจ*. กรุงเทพฯ :สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ศุภากร รุ่งอุดม. (2547). *การศึกษาโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการสำหรับผู้สูงอายุบ้านเขาน จังหวัดภูเก็ต*. ปริญญาโท วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เอนก หงษ์ทองคำ. (2542). *นันทนาการกับสังคม*. (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพฯ : คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารมณีนาวาภาญจน์. (2541). *โปรแกรมสันทนาการ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาสันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Bar –Tal, D. and others. (1982,June). Helping behavior Among Preschool Children : An observation Study. *Child Development*. 53 (1) : 396 - 402
- Bell, M.J.;et al . (1989). Leadership and its influence on the outdoor activities of preschool play groups. *Doctoral Dissertation*. University of Texas.
- Brown, James W. et al. (1969). *Harclerroad. An Instruction : Media and Methods*. 3rd ed. New York : Mega –till Book Company.
- Charles, Lee Richard. (1981, July). Increasing Prosocial Behaviors in Young Children : A Study of Training Generalization and Maintenance Effects. *Dissertation, Abstracts International*. 41(1) : 5310A.
- Dardah. (2000, May). Assessing Emotional Intelligence : Recreation. *Dissertation Abstracts International*. 8 (4) : 123.
- Edward Norbeck. (1971). Man at Play. In *A Natural History Magazine Special Supplement*. p.53.
- Hurlock, E.B. (1964). *Child Development*. 5th ed. New York : McGraw – Hill Book Co.

- Kruger, H.; & J.M. Kruger. (1982). *Movement Education in Physical Education*. Iowa : W.C. Brown.
- Monighan, P.A. (1983, April). Social and Cognitive Dimension of Solitary Play and Egocentric Speech During The Preschool Years. *Dissertation Abstracts International*. 22 (7) : 2141.
- Moors, Melani Marion. (1986, March). The Contributions of Chronological Age, Cognitive Ability and Social Involvement to Participation in Four Forms of Cognitive Play. *Dissertation Abstracts International*. 46 (9) : 3241 – B.
- Parnass, Jodi. (1996, August) The Emergence of Group interaction in Early Childhood (Gender Differences). *Dissertation Abstracts International*. n.d.
- Rogan, W.B.; & D. Shepherd. (1971). *Modern Elementary Curriculum*. 4th ed. New York : Holt Rinehart and Winston.
- Ruth Strong. (1951). *An introduction to Chile Study*. New York : McMillan.
- Salome, Estes. (1979, September). Play with Peer : A Comparison of the Social interaction of Preschool Girls and Boys. *Dissertation Abstracts International*. 47(8) : 1349.
- Schaefer, Charles E., et al. (1983). *Handbook of Play Therapy*. New York : John Wiley and Sons.
- Simpson, J.A.; & E.S.C. Weiner. (1989). *Oxford English Dictionary*. 2nd ed. Oxford. Great Britain : Clarendon.
- Skolnick, S. J. (1981, August). The Effects of Physical Activities on Academic Achievement in Elementary School Children. *Dissertation Abstracts International*. 34(7) : 149.
- Stewart, W. P. (1991). *In Search of Situational Effect in Outdoor recreation*. Psychology Literature. pp.269 - 286. University of Illinois.

ภาคผนวก ก
แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัย
ของเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก ก

**แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัย
ของเด็กปฐมวัย**

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมความกล้าแสดงออก - ส่งเสริมให้พูดสุภาพ	เกมที่ 1 - สวัสดิ์นานาชาติ <u>วิธีการเล่น</u> 1.จัดเด็กออกเป็น 2 แถวเรียงหน้ากระดาน แบ่งจำนวนเด็กเท่า ๆ กัน 2.ครูสาธิตวิธีการสวัสดิ์แต่ละชาติที่กำหนดไว้ เช่น - สวัสดิ์แบบไทย คือ ยกมือขึ้นไหว้ - สวัสดิ์แบบฝรั่ง คือ ยื่นมือขวามาจับกัน - สวัสดิ์แบบญี่ปุ่น คือ การโค้งคำนับ ฯลฯ 3.ให้เด็กแถวหน้ากลับหลังหันและให้ถือว่าผู้ที่ยืนตรงข้ามกับตนเป็นคู่ โดยให้แถวห่างกันประมาณ 4 ก้าว 4.ครูขออาสาสมัคร 2 คน มาแสดงตัวอย่างการสวัสดิ์หน้าแถว 5.ครูเป็นผู้บอกให้เด็กทำตามคำสั่งว่า จะต้องสวัสดิ์แบบชาติใดก่อนหลัง		7-8 นาที

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีความ สามัคคี -การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น -การรู้หน้าที่	เกมที่ 2 - เล่นเวฟ <u>วิธีการเล่น</u> 1.จัดแถวเรียงหน้ากระดาน 2.เริ่มจากคนหัวแถว ให้ยกสองมือขึ้น พร้อมขานชื่อเล่นตนเอง เช่น “ เอ้ มาคะ” แล้วค่อยๆลดมือทั้ง 2 ลง 3.คนถัดมาทางขวาทำต่อทันทีเรียงไปจน คนท้ายแถว 4.ปฏิบัติซ้ำจนกว่าจะพร้อมเพียง 5.ให้เปลี่ยนจากแถวเรียงหน้ากระดานมา จัดเป็นวงกลมและดำเนินการเล่น เช่นเดียวกัน 5 รอบ		7-8 นาที
-ส่งเสริมให้มีความ สามัคคี -การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น	เกมที่3 - ปรบมือสัมพันธ์ <u>วิธีการเล่น</u> 1.จัดเด็กออกเป็น 2 แถวเรียงหน้า กระดาน แบ่งจำนวนเด็กเท่า ๆ กัน 2.ครูแนะนำเด็กว่าควรตบมือให้รางวัล กลุ่มตนเอง ที่ชนะเกมเล่นเวฟ โดยออก คำสั่ง เช่น - ตบมือ 1 ครั้ง - ตบมือ 2 ครั้ง - ตบมือรัว		5 นาที

1

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีความกล้าแสดงออก - ส่งเสริมให้พูดสุภาพ - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่ 1 - สวัสดิ์ชาวโลก วิธีการเล่น 1.จัดให้เด็กยืนเป็นรูปวงกลมหันหน้าเข้าจุดศูนย์กลาง 2.ขออาสาสมัคร 1 คน มาเป็นมนุษย์ต่างดาว ทำหน้าที่วิ่งรอบนอกวงกลม 3.ขณะที่มนุษย์ต่างดาวทำหน้าที่วิ่ง เด็กที่ยืนเป็นวงกลมให้ร้องเพลง "สวัสดิ์" พร้อมตบมือ 4.เมื่อครูเป่านกหวีดให้มนุษย์ต่างดาวหยุดวิ่งและตะป่ำเพื่อนที่อยู่ใกล้สุดให้หันกล่าว "สวัสดิ์" กัน 5.เมื่อ "สวัสดิ์" เสร็จแล้ว มนุษย์ต่างดาวจะต้องวิ่งย้อนกลับไปคนละทางกับผู้ถูกตะป่ำเพื่อแย่งชิงเข้าแทนที่ว่าง 6.ผู้ที่ไม่สามารถเข้าแทนที่ว่างได้จะต้องทำหน้าที่ "มนุษย์ต่างดาว" ไปตะป่ำคนอื่น ๆ ต่อไป	ป้ายเขียนเนื้อเพลง "สวัสดิ์" "สวัสดิ์ สวัสดิ์ วันนี้ เรามาพบ เธอกับฉัน พบกัน สวัสดิ์"	7-8 นาที
- ส่งเสริมให้มีความกล้าแสดงออก - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - การมีอารมณ์ขัน	เกมที่ 2 – ค้นจ๋องสองตัวเอง วิธีการเล่น 1.ให้เด็กจับคู่กัน และตกลงกันเองว่าคนใดเป็นกระจก ส่วนอีกคนเป็นผู้ส่งกระจก 2.ครูอธิบายว่าเมื่อผู้ส่งกระจกทำท่าทางอย่างไร ฝ่ายที่เป็นกระจกก็ต้องทำตามเช่นกัน 3.หลังดำเนินการเล่นสักพักก็ให้สับเปลี่ยนหน้าที่		5 นาที

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีมารยาทในการพูด - การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - การสร้างจิตสำนึกในการทำ ความดี	เกมที่ 3 - ไม้วิเศษ <u>วิธีการเล่น</u> 1.นั่งวงกลม แล้วนำไม้มาหมุนแนวนอน ตรงกลางวง เมื่อปลายไม้ที่ทำสัญลักษณ์ชี้ไปที่ใครให้ลุกออกมาเล่าเรื่อง การทำความ ดีสั้น ๆ 2.เริ่มหมุนไม้ใหม่เพื่อหาผู้ออกมาเล่าเรื่อง ภายในเวลาที่กำหนด 3.แนะนำให้เกียรติผู้เล่าด้วยการฟังและ ตบมือ	- ไม้ทรงกลมยาว 2 ฟุต ที่ทำสัญลักษณ์ หัวลูกศรไว้ปลายข้างหนึ่ง	7- 8 นาที
- ส่งเสริมให้มีความสามัคคี และการให้อภัย - การออกกำลังกาย	เกมที่ 4 - แก้วอีมิตรภาพ <u>วิธีการเล่น</u> 1.จัดให้เด็กยืนล้อมกันเป็นวงกลมรอบ แก้วอีที่วางเรียงกันเป็นวงกลมเช่นกัน เว้นระยะห่างระหว่างตำแหน่งที่เด็กยืนกับ แก้วอีประมาณ 4 ก้าว 2.เปิดเพลงให้เดินวนรอบวงแก้วอี เมื่อ เพลงหยุดให้นั่งแก้วอีละ 2 คน 3.เด็กที่ไม่ได้นั่งแก้วอีหรือกลุ่มที่มีการนั่ง แก้วอีเกิน 2 คน ถูกคัดออกจากการเล่น และมีการนำแก้วอีออก 1 ตัวในแต่ละรอบ 4.แต่ละรอบจะมีการเปลี่ยนคำสั่งจำนวนผู้นั่งแก้วอี	- แก้วอี 8 ตัว - เครื่องเสียง	10 นาที

สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 1

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้พูด สุภาพ - การรู้หน้าที่	เกมที่1 - นับ 1 2 3 สวัสดิ์ วิธีการเล่น 1.จัดให้เด็กยืนเป็นวงกลมหันหน้าเข้า 2.ครูอธิบายกติกาการเล่นว่าให้นับเลข 1- 2-3 เมื่อเลข 4 ถึงที่คนใดให้กล่าวคำว่า "สวัสดิ์" แทน 3.คนที่ทำไม่ถูกต้องตามกติกา ให้มานั่ง พักตรงกลางวงกลม 4.ดำเนินการแข่งขันจนเหลือผู้ชนะเพียง 2 คน		10 นาที
- ส่งเสริมการมี มารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น - ส่งเสริมการออก กำลังกาย	เกมที่2- เรียกแล้วโยน วิธีการเล่น 1.จัดให้ยืนเป็นวงกลม โดยให้เด็กคนหนึ่ง เรียกชื่อเพื่อน 1 คนในวง พร้อมกับโยนลูก เทนนิสไปให้เพื่อนคนนั้น 2.คนที่ถูกเรียกชื่อ ก็ต้องรับลูกเทนนิสให้ ได้ จากนั้นจึงโยนลูกเทนนิสต่อไปพร้อม กับเรียกชื่อเพื่อนอีก 1 คน(จนทุกคนได้ สัมผัสลูกเทนนิส)	- ลูกเทนนิสหรือลูก ปิงปอง	7- 8 นาที

สัปดาห์ที่ 2 ครั้ง 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมการมีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมให้รู้จักสามัคคี	เกมที่3 – รวมพลจับเชือก วิธีการเล่น 1.ครูนำเชือกที่มีดปลาย 2 ด้าน วางที่พื้นให้เป็นลักษณะวงกลม แล้วสั่งให้เด็กนั่งเป็นวงกลมล้อมวงเชือก 2.เมื่อครูให้สัญญาณว่า“รวมพล” ทุกคนต้องดึงเชือกเข้าหาตัวและลุกขึ้นยืน หากมีคนล้มหรือยืนไม่พร้อมเพื่อน ๆ ให้ทุกคนเริ่มต้นใหม่	- เชือก	5 นาที
- ส่งเสริมการมีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่4 – ล่าสัตว์ วิธีการเล่น 1.ขออาสาสมัคร 1 คนรับหน้าที่นายพราน 2.คนที่เหลือจะต้องแสดงกิริยาท่าทางเป็นสัตว์ตามที่นายพรานเอ่ยถึง เช่น “กระต่ายอยู่ไหน” แล้ววิ่งไล่แตะ ใครที่ถูกแตะจะมาเป็นนายพรานแทน		7 - 8 นาที

สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 2

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีความกล้าแสดงออก - ส่งเสริมให้พูดสุภาพ - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่ 1 - จับคู่สวัสดี <u>วิธีการเล่น</u> 1.ครูสอนร้องเพลง "สวัสดี เธอจำ" 2.ครูเป่านกหวีด และออกคำสั่งให้เด็กวิ่งจับคู่ 5 คน บ้าง 3 คน บ้าง 2 คน บ้าง สลับคำสั่งไปเรื่อย ๆ สักพักแล้วหยุดที่คำสั่ง 2 คน 3.ครูแนะให้แต่ละคู่สวัสดีกันและกัน	-นกหวีด - ป้ายเขียนเนื้อเพลง "สวัสดี เธอจำ" "สวัสดี เธอจำ ฉันสัญญาเป็นเพื่อนกับเธอ ฉันไม่ฝืนมานานานนักเธอ อยากพบเธอขอสวัสดี"	10 นาที
- ส่งเสริมการมีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมให้รู้จักสามัคคี	เกมที่ 2 - ครูกับนักเรียน <u>วิธีการเล่น</u> 1.ให้เด็กจับคู่ 2 คน แล้วให้แต่ละคู่ตกลงกันเองว่าใครจะเล่นบทบาทสมมติเป็นครูหรือนักเรียน 2.ครูขออาสาสมัคร 1 คน มาแสดงตัวอย่างท่าทางบทบาทสมมติต่าง ๆ อาทิ - คุณครูเดินมา นักเรียนสวัสดี - คุณครูถือของ นักเรียนอาสาช่วย - คุณครูเขียนกระดาน นักเรียนจดตาม - คุณครูสอนอ่าน นักเรียนตั้งใจฟัง - คุณครูให้ของ นักเรียนขอบคุณ ฯลฯ	- นกหวีด	5 นาที

สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมการมีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมให้รู้จักสามัคคี - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่3 - เก็บตก <u>วิธีการเล่น</u> 1.แบ่งเด็กออกเป็น 2 ทีม ให้อยู่ห่างจากวงกลมเท่าๆ กันโดยนำสิ่งของต่างๆ มาใส่ในวงกลม 2.เมื่อครูให้สัญญาณคำว่า "ไป" สมาชิกคนหนึ่งของแต่ละทีมวิ่งไปเก็บของจากวงกลมแล้ววิ่งกลับไปอยู่ที่เดิม ติดตามด้วยสมาชิกคนที่สองของทีม ทำเช่นเดียวกับคนที่หนึ่งทำเช่นนี้จนหมดสมาชิกในทีมของตน ทีมใดสมาชิกกลับมาที่เดิมได้หมดทุกคนก่อนถือว่าชนะ	- สิ่งของเท่าจำนวนสมาชิก	7-8 นาที
- ส่งเสริมการมีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมให้รู้จักสามัคคี - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่4 - หาคู่ <u>วิธีการเล่น</u> 1.จัดเด็กให้เป็นรูปวงกลมซ้อนกัน 2 วง โดยหันหน้าเข้าหากัน และให้แต่ละคนจับมือคนที่อยู่ตรงข้ามตนเอง 2.เมื่อได้ยินเพลงให้ปล่อยมือจากกันแล้วเดินเวียนขวา 3.เมื่อได้ยินเพลงหยุดผู้เล่นทุกคนจะต้องวิ่งมาจับคู่ของตนและนั่งลง คู่ที่นั่งลงสุดท้ายจะถูกคัดออก	- เครื่องเสียง	7-8 นาที

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 1

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีความกล้าแสดงออก - ส่งเสริมให้พูดสุภาพ	เกมที่1- สวัสดิ์เธอจำ <u>วิธีการเล่น</u> 1.ครูทบทวนเพลง “สวัสดิ์ เธอจำ” ให้เด็กและสาธิตท่าประกอบ ดังนี้ ท่าที่1 สวัสดิ์ เธอจำ – ยกมือไหว้คู่ตนเอง ท่าที่2 จันสัญญาเป็นเพื่อนกับเธอ – ยืนมือขวาจับคู่ ท่าที่3 จันไฝฝิ่นมานานนกเอ –ชี้ตัวเองทั้ง 2 มือ แล้วชี้ที่เพื่อน ท่าที่ 4 อยากพบเธอ ขอสวัสดิ์ – ยืนมือขวาจับมือขวา ยืนมือซ้ายจับมือซ้าย แล้วยกมือไหว้ซึ่งกันและกัน 2.ให้เด็กลองทำตาม 3.ให้ทั้ง 2 แถว ส่งตัวแทนมาเป่ายางรูป ถ้าตัวแทนแถวแพ้แถวนั้นจะทำหน้าที่ร้องเพลง ส่วนแถวที่ตัวแทนเป่ายางรูปชนะแถวนั้นจะต้องจับคู่ 2คนแล้วทำการประกอบเพลงให้ถูกต้อง 4.ครูตัดสินว่าทั้ง 2 แถวต่างชนะเลิศคือชนะเลิศร้องเพลง และชนะเลิศลีลาประกอบ	- ป้ายเขียนเนื้อเพลง “สวัสดิ์ เธอจำ” “สวัสดิ์ เธอจำ จันสัญญาเป็นเพื่อนกับเธอ จันไฝฝิ่นมานานนกเอ อยากพบเธอ ขอสวัสดิ์”	7-8 นาที

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมให้รู้จักสามัคคี - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่2- หมาจิ้งจอกกับห่าน <u>วิธีการเล่น</u> 1.ขออาสาสมัคร 1 คน ทำหน้าที่ "จิ้งจอก" พยายามที่จะจับห่าน 2.จัดผู้เล่นเข้าแถวตอนเรียง โดยทุกคนต้องจับเอวผู้ที่อยู่ข้างหน้า ทุกคนที่อยู่ในแถวเรียกว่า "ห่าน" 3.ผู้เล่นที่อยู่หน้าแถวถือเป็นหัวหน้าฝูง เป็นคนเดียวที่ใช้มือกันไม่ให้จิ้งจอกจับ ห่านตัวสุดท้ายได้ (ห้ามจับตัวกลาง) 4.หัวหน้าฝูงจะกลายเป็นจิ้งจอกเมื่อห่านตัวสุดท้ายถูกจับห่านที่ถูกจับจะกลายเป็นหัวหน้าฝูงแทน จิ้งจอกก็จะมาเป็นห่าน		10 นาที
- ส่งเสริมให้มีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมให้รู้จักสามัคคี	เกมที่3 - รวมกลุ่มคนตรี <u>วิธีการเล่น</u> 1.จัดเด็กยืนต่อแถวเป็นวงกลม 2.ครูบอกกติกาว่า ถ้าได้ยินเสียงเพลงให้เดินพร้อมเดิน แต่ถ้าเสียงเพลงหยุดให้ฟังตัวเลขที่ครูบอกแล้วจับกลุ่มเท่าจำนวนนั้น 3.หากกลุ่มใดจับกลุ่มไม่ได้ครบตามนั้น จะต้องออกจากการแข่งขัน จนกระทั่งเหลือผู้เล่น 5 - 6 คน	- เครื่องเสียง	7- 8 นาที

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
-ส่งเสริมการมี อารมณ์ขัน -ฝึกการเป็นผู้นำ และผู้ตาม -การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น	เกมที่4- หัวเราะ <u>วิธีการเล่น</u> 1.จัดแถวเรียงหน้ากระดาน 2.ขออาสาสมัคร 1 คนทำหน้าที่ "โจ๊กเกอร์" มายืนหันหน้าเข้าหาแถวให้ แสดงท่าทางต่าง ๆ ที่จะยั่วคนที่อยู่ในแถว ให้หัวเราะหรือยิ้มเห็นฟันเพื่อออกมาทำ หน้าที่ "โจ๊กเกอร์" แทนตนเอง		5 นาที

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 2

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีความกล้าแสดงออก - ส่งเสริมให้พูดสุภาพ	เกมที่ 1 - นิ้วโป้งอยู่ไหน <u>วิธีการเล่น</u> 1. ครูสอนเด็กร้องเพลง "นิ้วโป้งอยู่ไหน" และสาธิตท่าประกอบ ดังนี้ ท่าที่ 1 นิ้วโป้งอยู่ไหน(ซ้ำ) – ชูนิ้วโป้งระดับอกทั้ง 2 มือพร้อมเอียงซ้ายเอียงขวา ท่าที่ 2 สุขสบายดีหรือไร - ตบมือเอียงซ้ายและตบมือเอียงขวา ท่าที่ 3 สุขสบายทั้งกายใจ – มือกอดอกพร้อมกับเอียงซ้ายเอียงขวา ท่าที่ 4 ลาก่อนนะ – ยกมือขวาแล้วโบกมือ ท่าที่ 5 สวัสดี – ยกมือพนมไหว้ 2. แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่มจำนวนเท่ากันให้ผลัดกันร้องผลัดกันท่าประกอบ 3. ครูตัดสินว่าทั้ง 2 กลุ่ม ต่างชนะเลิศคือชนะเลิศร้องเพลง และชนะเลิศลีลาประกอบ	- บ้ายเขียนเพลงนิ้วโป้งอยู่ไหน - "นิ้วโป้งอยู่ไหน(ซ้ำ) - สุขสบายดีหรือไร สุขสบายทั้งกายใจ ลา - ก่อนนะ สวัสดี"	5 นาที

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมให้รู้จักสามัคคี - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่ 2 - เรือพิฆาต วิธีการเล่น 1. แบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มยืนจับไหล่เป็นแถวตอน 2. คนที่อยู่หัวแถวเป็นกัปตันเรือ จะถูกผ้าผูกตา ส่วนที่เหลือเป็นเรือคอยส่งกัปตันให้ไปในทิศทางที่ต้องการ 3. กัปตันจะต้องพาเรือไปตามที่เรือส่ง แถวต้องไม่ขาดออกจากกัน ถ้าเรือลำใดถูกชนก่อนจะต้องออกไปนั่งเขยี่รา	- ผ้าปิดตา 4 ผืน	7-8 นาที
- ส่งเสริมให้มีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่ 3 - น้ำขึ้นน้ำลง วิธีการเล่น 1. เด็ก ๆ ยืนเป็นวงกลม 2. ครูตกลงกับเด็กว่า ถ้าบอก "น้ำขึ้น" ให้ทุกคนวิ่งหาครู แต่ถ้าบอก ว่า "น้ำลง" ทุกคนวิ่งหนีครู และถ้าบอก ว่า "น้ำนิ่ง" ทุกคนต้องหยุดอยู่กับที่และนั่งลงอย่างรวดเร็ว 3. ใครทำผิดจะถูกออกไปนั่งดูจนกว่าจะเหลือ 1 คน		10 นาที

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 2

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
-ความอดทน ร่างกาย -การรู้หน้าที่ -การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น -ส่งเสริมให้รู้จัก สามัคคี	เกมที่ 4- ชนไก่ <u>วิธีการเล่น</u> 1.แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ 2.หัวหน้าแต่ละกลุ่มทำหน้าที่คัดเลือกไก่ เข้าเปรียบกับไก่คู่แข่งชั้น 3.ให้เด็กนั่งยอง ๆ ทำท่าทางเหมือนไก่ดี ปีกพับ ๆ โดยใช้มือตีที่สะโพกแล้วเข้าชน กัน ผู้ใดเอามือแตะพื้นหรือล้มก่อน ถือว่า แพ้		7-8 นาที

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 1

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
-ส่งเสริมการกล้าแสดงออก - ส่งเสริมให้พูดสุภาพ -การรู้หน้าที่	เกมที่ 1 - เริงร่ำมาพบกััน <u>วิธีการเล่น</u> 1.ครูสอนเด็กร้องเพลง “ เริงร่ำมาพบกััน” 2.ให้เด็กทำท่าทางประกอบเพลงตามจินตนาการ โดยกำชับว่าให้แสดงออกถึงความเริงร่ำที่ได้มาพบกััน 3.เลือกเด็กที่แสดงออกได้ดีตามที่กำชับมาแสดงให้เพื่อนชมหน้าชั้นเพื่อรับเสียงตบมือ 4.ตกลงกับเด็กว่า เมื่อครูออกคำสั่ง “พบกััน(ตัวเลข)คน”ให้เด็กจับกลุ่มให้ได้ตามจำนวนตัวเลขที่ระบุ ใครไม่มีกลุ่มจะต้องออกจากการแข่งขัน 5.การเล่นจะยุติเมื่อมีการออกคำสั่งครบ 5 ครั้ง	- ป้ายเขียนเพลงเริงร่ำมาพบกััน “สวัสดีวันมาพบกััน ต่างสุขสันต์สำราญ และเริงร่ำ ไม่มีทุกข์ ไต่ไต่ในโลกา สุขอุรา ร้องร่ำตามเสียงเพลง”	5 นาที
-ส่งเสริมให้มีมารยาทในการพูด การฟัง -การรู้หน้าที่ -การร่วมเล่นร่วมกับผู้อื่น	เกมที่2 -หู ตา จมูก ปาก <u>วิธีการเล่น</u> 1.จัดเด็กนั่งเป็นวงกลม 2.ครูสาธิตการทำหน้าที่ผู้นำว่า ผู้นำจะต้องเดินไปเรื่อย ๆ รอบเพื่อนที่นั่งเป็นวงกลมเอามือจับหูไว้ พร้อมพูดว่า”หู หู หู” ลัก3 ครั้งคนอื่น ๆ ก็ต้องเอามือจับหูไว้ตามผู้นำ		5 นาที

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
	เกมหู ตา จมูก ปาก (ต่อ) 3.การเล่นดำเนินต่อไปโดยเปลี่ยนอวัยวะไปเรื่อย โดยผู้นำไม่ต้องจับอวัยวะที่พูดก็ได้ แต่คนอื่นต้องจับให้ถูกต้องตามผู้นำพูด มิฉะนั้นต้องมาเป็นผู้นำแทน		
- ส่งเสริมให้มีมารยาทในการพูด การฟัง - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมให้รู้จักสามัคคี	เกมที่3 – หาสิ่งของ วิธีการเล่น 1.แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 - 6 คน 2.ผู้นำบอกให้เด็กหาสิ่งของมาให้ครบ เมื่อหาได้ครบแล้วให้นำใส่ถุงมาส่งเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง 3.กลุ่มที่ได้มาครบและทำเวลาได้ตามกำหนดจะถือว่าชนะ	- ถุง - สิ่งของต่างๆ	7-8 นาที
- ส่งเสริมให้มีความสามัคคี - การรู้หน้าที่ - การเล่นร่วมกับผู้อื่น - ส่งเสริมการออกกำลังกาย	เกมที่4-วิ่งซิกแซก วิธีการเล่น 1.แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมเท่า ๆ กัน เพื่อจับเวลาวิ่งซิกแซก 2.ทีมแรกยืนแถวตอนห่างกัน 1 ช่วงแขน เพื่อให้ทีมที่ 2 มาวิ่งซิกแซก 3.ทีมที่สองผลัดมาทำหน้าที่ยืนให้ทีมแรกได้วิ่งซิกแซกบ้าง ทีมใดใช้เวลาน้อยกว่าชนะ	- นาฬิกา	5 นาที

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
-การรู้หน้าที่ -การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น -ส่งเสริมให้รู้จัก สามัคคี	เกมທີ5 -ยีนสามัคคี <u>วิธีการเล่น</u> 1.แบ่งผู้เล่นออกเป็นทีม ๆ ละเท่ากัน 2.ให้แต่ละทีมหันหน้าออกนอกวงกลม งอ แขนเกี่ยวข้อศอกกันแล้วนั่งลง 3.เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นทุกคนลุกขึ้นยืน โดย ห้ามแขนหลุดหรือมือแตะพื้น		7 -8 นาที

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 2

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
- ส่งเสริมให้มีความกล้าแสดงออก - ส่งเสริมให้พูดสุภาพ	เกมที่1- สวัสดิ์น้าน นาน <u>วิธีการเล่น</u> 1. ให้เด็กแบ่งกลุ่มเป็น 3 - 4 กลุ่มจำนวนเท่า ๆ กัน และตั้งชื่อกลุ่มด้วย 2. ขอให้ส่งตัวแทนกลุ่มละ 2 คน เป็นชาย 1 หญิง 1 3. ตัวแทนกลุ่ม เริ่มที่ฝ่ายหญิง จะทำหน้าที่พูดคำว่า "สวัสดิ์" ให้นานที่สุดเท่าที่จะทำได้ แล้วแตะมือให้ตัวแทนฝ่ายชายพูดเช่นเดียวกัน เมื่อสุดเสียงให้ชูมือให้สัญญาณแก่สมาชิกที่เหลือช่วยกันพูดว่า "โอ้พระเจ้าเธอ 2 คน ยอดมาก" 4. กลุ่มที่ใช้เวลารวมมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ	- นาฬิกา	5 นาที
- การรู้หน้าที่ - ส่งเสริมให้มีความกล้าแสดงออก	เกมที่2 – นาฬิกาปลุก <u>วิธีการเล่น</u> 1. สอนเด็กร้องเพลง "นาฬิกาปลุก" 2. ให้เด็กจินตนาการแสดงท่าทางประกอบเพลง "นาฬิกาปลุก" 3. ครูเลือกเด็กที่แสดงท่าทางได้สวยงามออกมาแสดงหน้าชั้นให้เพื่อนชม	- บ้ายเขียนเนื้อเพลงนาฬิกาปลุก "กริ่ง ๆ ๆ แล้วก็กริ่ง ๆ ๆ เราตื่น ตื่น สวมรองเท้า (ซ้ำ) แล้วก็เดิน เดิน เดิน"	7- 8 นาที

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 2

วัตถุประสงค์	กิจกรรมเกม	อุปกรณ์	เวลา
-การรู้หน้าที่ -การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น -มารยาทการพูด การฟัง	เกมที่3 – กระซิบข่าว <u>วิธีการเล่น</u> 1.แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน 2.ให้คนที่อยู่หัวแถวออกมาฟังผู้นำบอก ข่าว จากนั้นวิ่งกลับไปบอกคนต่อ ๆ ไป จนถึงคนสุดท้ายออกมาบอกข่าว ผู้ชนะ คือกลุ่มที่บอกข่าวถูกต้อง		7-8 นาที
-การรู้หน้าที่ -การเล่นร่วมกับ ผู้อื่น -มารยาทการพูด การฟัง	เกมที่4 - เรือบก <u>วิธีการเล่น</u> 1.แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน 2.ให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอน คนหน้าสุดใช้ มือจับเอว คนอื่น ๆ ในแถวจับป่าคนที่อยู่ ข้างหน้า แล้วนั่งยอง ๆ ยกส้นขึ้น 3.เมื่อได้ยินสัญญาณให้เคลื่อนที่ไป ข้างหน้า โดยการกระโดดขึ้น – ลง ด้วย เท้าทั้งสอง จนถึงเส้นชัย แถวใดถึงที่หมาย ก่อนเป็นแถวชนะ		10 นาที

ภาคผนวก ข.
ตารางสรุปกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัย
ของเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก ข.

**ตารางสรุปกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาลักษณะนิสัย
ของเด็กปฐมวัย**

กิจกรรมเกม	ประเภทเกม	เวลา	ลักษณะนิสัยที่เน้นพัฒนา
สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1			
1. เกมสวัสดีนานาชาติ	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การพูดสุภาพ
2. เกมเล่นเวฟ	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การเล่นร่วมกับผู้อื่น
3. เกมปรบมือสัมพันธ์	เกมเบ็ดเตล็ด	5 นาที	ด้านสังคม - การเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. เกมพลั้งกลุ่ม	เกมเบ็ดเตล็ด	10 นาที	ด้านสังคม - การเล่นร่วมกับผู้อื่น
สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 2			
1. สวัสดีชาวโลก	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การพูดสุภาพ
2. ค้นห้องสองตัวเอง	เกมเบ็ดเตล็ด	5 นาที	ด้านอารมณ์ - การมีอารมณ์ขัน
3. ไม่วิเศษ	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านจิตใจ - เชื่อเพื่อเชื่อแม่
4. แก้วมีมิตรภาพ	เกมการเคลื่อนไหว และประกอบเพลง	10 นาที	ด้านจิตใจ - เชื่อเพื่อเชื่อแม่
สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 1			
1. นับ 1 2 3 สวัสดี	เกมเบ็ดเตล็ด	10 นาที	ด้านสังคม - การรู้หน้าที่
2. เรียกแล้วโยน	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านร่างกาย - การทรงตัวเดินวิ่ง
3. รวมพลจับเชือก	เกมเบ็ดเตล็ด	5 นาที	ด้านสังคม - ความสามัคคี
4. ล่าสัตว์	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การเล่นร่วมกับผู้อื่น
สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 2			
1. จับคู่สวัสดี	เกมเบ็ดเตล็ด	10 นาที	ด้านสังคม - การพูดสุภาพ
2. ครูกับนักเรียน	เกมเลียนแบบ	5 นาที	ด้านสังคม - การรู้หน้าที่
3. เก็บตก	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านร่างกาย - การเคลื่อนไหว
4. หาคู่	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การเล่นร่วมกับผู้อื่น
สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 1			
1. สวัสดีเธอจำ	เกมการเคลื่อนไหว และประกอบเพลง	7-8 นาที	ด้านร่างกาย - การเคลื่อนไหว
2. นมาจิ้งจอกกับห่าน	เกมเบ็ดเตล็ด	10 นาที	ด้านร่างกาย - การทรงตัวเดินวิ่ง
3. รวมกลุ่มดนตรี	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. หัวเราะ	เกมเบ็ดเตล็ด	5 นาที	ด้านอารมณ์ - การมีอารมณ์ขัน

กิจกรรมเกม	ประเภทเกม	เวลา	ลักษณะนิสัยที่เน้นพัฒนา
สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 2			
1. นิ้วโป้งอยู่ไหน	เกมเบ็ดเตล็ด	5 นาที	ด้านสังคม - การพูดสุภาพ
2. เรือพิฆาต	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การให้ความร่วมมือกับเพื่อนในการทำงาน
3. น้ำขึ้นน้ำลง	เกมเบ็ดเตล็ด	10 นาที	ด้านสังคม - การรู้หน้าที่
4. ชนไก่	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านร่างกาย - ความอดทนร่างกาย
สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 1			
1. เริงรามาพบกัน	เกมเบ็ดเตล็ด	5 นาที	ด้านสังคม - การพูดสุภาพ
2. หู ตา จมูก ปาก	เกมเบ็ดเตล็ด	5 นาที	ด้านสังคม - การรู้หน้าที่
3. หาสีของ	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. วิ่งซิกแซก	เกมนำสู่ทักษะกีฬา	7-8 นาที	ด้านร่างกาย - การทรงตัวเดินวิ่ง
5. เกมยีนสามัคคี	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การเล่นร่วมกับผู้อื่น
สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 2			
1. สวัสดิ์น่าน นาน	เกมเบ็ดเตล็ด	5 นาที	ด้านสังคม - การพูดสุภาพ
2. นาฬิกาปลุก	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - ความเป็นผู้นำผู้ตาม
3. กระชิบข้าว	เกมเบ็ดเตล็ด	7-8 นาที	ด้านสังคม - การรู้หน้าที่
4. เรือบก	เกมเบ็ดเตล็ด	10 นาที	ด้านร่างกาย - การทรงตัวเดินวิ่ง

ภาคผนวก ค
แบบประเมินการพัฒนาลักษณะนิสัย

พฤติกรรมย่อย	ต้องปรับปรุง	พอใช้	ดี	หมายเหตุ
ร่างกาย (ต่อ) 5.ความกระฉับกระเฉงในการเล่น	☐ ทำทางไม่ค่อยกระฉับกระเฉงแต่เมื่อได้รับการแนะนำก็พยายามขึ้น	☐ มีท่าทางกระฉับกระเฉงพอสมควรและพยายามตามเพื่อนที่เก่งกว่า	☐ มีท่าทางกระฉับกระเฉงสูง	
6.ความสะอาด	☐ หน้าตา เนื้อตัว และเสื้อผ้าดูมอมแมมไปหมด	☐ หน้าตา เนื้อตัว และเสื้อผ้าดูมอมแมมเพียงเล็กน้อย	☐ ดูแลหน้าตา เนื้อตัว เสื้อผ้าสะอาดเสมอ	
ด้านจิตใจ 1.กล้าแสดงออก	☐ ขาดความมั่นใจในการพูดและการแสดงออก	☐ มีความมั่นใจในการพูดและการแสดงออกได้โดยการชี้นำของครู	☐ มีความมั่นใจในการพูดและการแสดงออกด้วยตนเอง	
2.เชื่อเพื่อน	☐ มักจะหยิบสิ่งของเอามาเก็บไว้คนเดียวโดยไม่แบ่งปันเพื่อน	☐ จะแบ่งของให้เพื่อนเมื่อครูแนะนำ	☐ เมื่อมีสิ่งของจะแบ่งของให้เพื่อนเสมอ	
3.ความเห็นอกเห็นใจ	☐ เมื่อเพื่อนมีความไม่สบายใจหรือสบายกายจะเฉย ๆ	☐ เมื่อเพื่อนมีความไม่สบายใจหรือสบายกายจะมาบอกครู	☐ เมื่อเพื่อนมีความไม่สบายใจหรือสบายกายจะปลอบใจ	*ตัวอย่างความไม่สบายใจ อาทิ -ลืมห่วง/ของหาย -ผิดหวังเสียใจ *ความไม่สบายกาย อาทิ -ป่วย -ลื่นล้มเกิดแผล
4.ความซื่อสัตย์	☐ มักจะไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่น	☐ ปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่นโดยถูกต้อง	☐ ปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่นเสมอ	

พฤติกรรมย่อย	ต้องปรับปรุง	พอใช้	ดี	หมายเหตุ
ด้านจิตใจ(ต่อ) 5.ทำตัวเป็นมิตร	☐ เมื่อไม่ชอบ เพื่อนคนใดก็จะ ไม่ให้เพื่อนคนนั้น เข้ากลุ่ม	☐ แม้จะไม่ชอบ เพื่อนคนนั้นแต่ก็ ร่วมกลุ่มกันได้	☐ เป็นมิตรกับ เพื่อนทุกคน อยู่ กลุ่มกับใครก็ได้	
6.ภาคภูมิใจใน ความสำเร็จผู้อื่น	☐ แสดงอาการ วางเฉยหรือแสดง อาการไม่พอใจ เมื่อเพื่อนได้รับ การชม	☐ วางเฉย แต่ เมื่อครูแนะนำก็ จะแสดงความ ยินดีกับเพื่อน	☐ ยินดีกับเพื่อน ที่ได้รับคำชมด้วย ตนเองไม่ใช่เพราะ ครูแนะนำ	การยินดีกับเพื่อน เช่น - ปรบมือ - กล่าวชม
ด้านอารมณ์ 1.ความสนใจ เหมาะสมกับ สมวัย	☐ ไม่แสดงความ สนใจเหมาะสม กับสมวัย	☐ มีความสนใจ เหมาะสมกับ สมวัยบางครั้ง	☐ มีความสนใจ เหมาะสมกับ สมวัยตลอดเวลา	-อุปกรณ์ / สื่อ -สนใจต่อเนื่อง 15 นาที
2.การรู้จัก ประนีประนอม	☐ เมื่อเกิดข้อ ขัดแย้ง ไม่มีความ รับผิดชอบในการ กระทำของตนเอง	☐ เมื่อเกิดข้อ ขัดแย้งจะตัดสิน ใจได้โดยการชี้แนะ ของครู	☐ รู้จักตัดสินหรือ ประนีประนอม เมื่อเกิดข้อขัดแย้ง ด้วยตนเอง	
3.การรู้จักให้ อภัย	☐ เมื่อไม่พอใจ เพื่อนจะใช้กำลัง กับเพื่อนเป็น ประจำ	☐ เมื่อไม่พอใจ เพื่อนก็จะพูดและ ว่าเพื่อนเป็น บางครั้ง	☐ เมื่อไม่พอใจ เพื่อน มักพูดหรือ แสดงท่าทางให้ อภัยเสมอ	ท่าทางให้อภัย เช่น - การโบกมือ ว่าไม่เป็นไร - สงี่ยมให้
4.ลักษณะการ พูดจา	☐ ชอบตะโกน หรือพูดจา จวนเจียวใส่เพื่อน	☐ ส่วนใหญ่ พูดจาน้ำเสียง อ่อนโยน แต่บางที่ มีน้ำเสียงจวนเจียว	☐ พูดจาด้วย น้ำเสียงอ่อนโยน เสมอ	
5.การมีอารมณ์ ขัน	☐ โดยปกติจะไม่ ค่อยยิ้มแย้ม แจ่มใส	☐ มีบางครั้งที่ ขาดอารมณ์ขัน ยิ้มแย้มแจ่มใส เมื่อถูกกระตุ้น	☐ โดยปกติเป็นผู้ มีอารมณ์ขัน ยิ้ม แย้มแจ่มใสอย่าง สม่ำเสมอ	

พฤติกรรมย่อย	ควรปรับปรุง	พอใช้	ดี	หมายเหตุ
ด้านอารมณ์(ต่อ) 6.รู้จักคอยตามลำดับก่อนหลัง	☐ เมื่อมีการแจกสิ่งของมักจะแย่งเพื่อนโดยไม่เข้าแถว	☐ เมื่อมีการแจกสิ่งของจะเข้าแถวรอคอยได้แต่ผู้นำต้องคอยเตือน	☐ เมื่อมีการแจกสิ่งของจะเข้าแถวรอคอยด้วยความสงบ	
สังคม 1.มารยาทในการพูด การฟัง	☐ ชอบพูดแรงหรือพูดแข่งในขณะครูหรือเพื่อนที่เป็นอาสาสมัครพูดอยู่	☐ ในบางครั้งไม่ได้ยกมือขออนุญาตก่อนพูดขณะที่ครูหรือเพื่อนที่เป็นอาสาสมัครพูดอยู่	☐ จะยกมือขออนุญาตก่อนทุกครั้งเมื่อต้องการพูดขณะที่ครูหรือเพื่อนที่เป็นอาสาสมัครพูดอยู่	
2.ความสุภาพ	☐ ไม่ค่อยกล่าวคำว่าสวัสดิ์ขอบคุณหรือขอโทษและยกมือไหว้	☐ พูดจาไพเราะ รู้จักกล่าวคำว่าสวัสดิ์ ขอบคุณ หรือขอโทษและยกมือไหว้ตามโอกาสอันควรเมื่อครูเตือน	☐ พูดจาไพเราะ รู้จักกล่าวคำว่าสวัสดิ์ ขอบคุณ หรือขอโทษและยกมือไหว้ตามโอกาสอันควรได้ด้วยตนเอง	
3.ความเป็นผู้นำ	☐ เมื่อขออาสาสมัครตอบคำถามหรือมาทำกิจกรรมให้เพื่อนๆ ดูก็จะอยู่เฉย	☐ เมื่อขออาสาสมัครตอบคำถามหรือมาทำกิจกรรมให้เพื่อนดูก็จะยกมือขึ้นแต่เวลาทำแล้วทำไม่ได้	☐ เมื่อขออาสาสมัครตอบคำถามหรือมาทำกิจกรรมให้เพื่อนดูก็จะยกมือขึ้นเมื่อถึงเวลาก็ทำได้	
4. การเป็นผู้ตาม	☐ เมื่อมีเพื่อนนำกิจกรรมมักจะไม่สนใจทำตามแต่จะเล่นและคุย	☐ เมื่อเพื่อนนำกิจกรรมมักจะไม่สนใจทำตามแต่เมื่อครูเตือนถึงจะยอมทำ	☐ เมื่อเพื่อนนำกิจกรรมจะทำตามเพื่อนแต่โดยดีทุกครั้ง	

พฤติกรรมย่อย	ต้องปรับปรุง	พอใช้	ดี	หมายเหตุ
สังคม(ต่อ) 5.การเข้าร่วม กลุ่มกับผู้อื่น	☐ มักจะทำอะไร คนเดียวและชอบ อยู่คนเดียวเสมอ	☐ ชอบทำอะไร กับกลุ่มเพื่อนที่ สนิทเท่านั้น	☐ จะทำงาน จะเล่นเป็นกลุ่ม กับเพื่อนได้ทุก คน	
6. การให้ความ ร่วมมือกับเพื่อน ในการทำงาน	☐ มักจะไม่ ยอมรับและ ปฏิบัติตาม ข้อตกลงกลุ่ม	☐ ยอมรับและ ปฏิบัติตามข้อ ตกลงของกลุ่ม ด้วยความไม่เต็ม ใจ	☐ ยอมรับและ ปฏิบัติตามข้อ ตกลงของกลุ่ม ด้วยความเต็มใจ	สังเกตจากคำพูด และน้ำเสียง ตลอดจนท่าทาง ที่แสดงออก

ภาคผนวก ง.
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ภาคผนวก ง.
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ชั้นที่ 1. จัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อการพัฒนาทักษะของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านดังนี้

- | | |
|--------------|---|
| 1.ชื่อ | นางสุภารัตน์ วรทอง |
| ตำแหน่ง | รองศาสตราจารย์ |
| สถานที่ทำงาน | ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2.ชื่อ | นายพนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ |
| ตำแหน่ง | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ |
| สถานที่ทำงาน | ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3.ชื่อ | นายสมควร โพธิ์ทอง |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ |
| สถานที่ทำงาน | ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 4.ชื่อ | นายเทเวศร์ พิริยะพณท์ |
| ตำแหน่ง | รองศาสตราจารย์ |
| สถานที่ทำงาน | ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 5.ชื่อ | นางสาวพะกาย รวงเริ่ม |
| ตำแหน่ง | ครูใหญ่ |
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนสรรพาวุธบำรุง |

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล

นางสาวสุริศา สุขมวรรณ

วันเดือนปีเกิด

27 เมษายน 2521

สถานที่เกิด

กรุงเทพมหานคร

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

513/ 1 ซ.ข้าวสาร ถ.เตชะวณิช ต.บางซื่อ อ.บางซื่อ
กรุงเทพมหานคร 10800

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน

นักข่าว วารสาร Kids @ Central

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

แผนกเซ็นทรัลบัณฑิตน้อย เซ็นทรัลสำนักงานใหญ่
อาคารเซ็นทรัลชิดลม เขตชิดลม กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา

2538

มัธยมวัดเบญจมบพิตร (วิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์)

2542

นิเทศศาสตรบัณฑิต (นศ.บ.) สาขาวิชาวิทยุกระจายเสียง
และวิทยุโทรทัศน์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

2548

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาการจัดการ
นันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ