

ประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ปริญญาานิพนธ์
ของ
ปัญญา ประดิษฐ์ธรรม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
พฤษภาคม 2552

ประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ปริญญานิพนธ์

ของ

ปัญญา ประดิษฐ์ธรรม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

พฤษภาคม 2552

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

บทคัดย่อ

ของ

ปัญญา ประดิษฐ์ธรรม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

พฤษภาคม 2552

ปัญญา ประดิษฐ์ธรรม. (2552). *ประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อความสามารถในการ
แก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย*. ปริญญาโท วิชา.ม. (สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ)

กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม :

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อนี่, อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์.

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อ
ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา
2551 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95 อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง
จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random
Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ โปรแกรมนันทนาการ ที่มีต่อการแก้ปัญหาของ
เด็กปฐมวัย และแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่า ที่ (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ภายหลังได้รับการจัดโปรแกรมนันทนาการ เด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการ
แก้ปัญหาเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ภายหลังได้รับการจัดโปรแกรมนันทนาการ เด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการ
แก้ปัญหามากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

THE EFFECTIVENESS OF RECREATION PROGRAM ON PROBLEM SOLVING ABILITY OF
THE EARLY CHILDHOOD

AN ABSTRACT
BY
PANYA PRADITTHUM

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

May 2009

Panya Praditthum. (2009). *The Effectiveness of Recreation Program on Problem Solving Ability of the Early Childhood*. Master thesis. M.S. (Recreation Management).

Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee :
Asst.Prof. Dr. Songpol Tornee, Lect. Jumpon Lumpapiwat.

The purpose of this research is to study the effectiveness of recreation program on problem solving ability of the early childhood. The subjects were 60 kindergartens 3 divide into 2 groups with simple random sampling method. Thirty early childhoods were in experimental group and 30 early childhoods were in control group.

The research instruments were recreation program on problem solving ability and problem solving ability test. Mean, standard deviation and t – test were applied for data analysis.

The results were as follows:

1. After receiving recreation program, early childhood in experimental group had significantly higher problem solving ability than before receiving recreation program at .05 level.
2. After receiving recreation program, early childhood in experimental group had significantly higher problem solving ability than early childhood in control group at .05 level.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ของ

ปัญญา ประดิษฐ์ธรรม

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2552

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน

.....ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อئی)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์)

.....กรรมการ

.....กรรมการ

(อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อئی)

.....กรรมการ

(อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากบุคคลหลายท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ นับตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อนี้ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดจนการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์ ที่กรุณารับเป็นคณะกรรมการสอบปากเปล่า ที่ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม ช่วยปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ให้ความสมบูรณ์เรียบร้อย และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และคณาจารย์ภาควิชาการจัดการนันทนาการทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาอบรมสั่งสอน ให้ความรู้ต่างๆ ด้วยความรักและความเมตตา และเป็นกำลังใจช่วยในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความกรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจแผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการและเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วารุณี สกุลภารักษ์ หัวหน้าฝ่ายกิจกรรม (ระดับอนุบาล) โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐนันท์ วงษ์ประจันต์ อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุนีย์ เพี้ยชัย อดีตหัวหน้าฝ่ายวิชาการระดับอนุบาล โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรุณศรี จันทรทรง หัวหน้าฝ่ายวิชาการระดับอนุบาล โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ

ในการรวบรวมข้อมูลได้รับความกรุณาจากผู้อำนวยการ คณะครู และนักเรียน โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95 สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่นนทบุรี เขต 2 จังหวัดนนทบุรี ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทดลอง ผู้วิจัยขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

และขอขอบคุณคุณสมศรี ภูมิเขต เจ้าหน้าที่ประจำภาคสันตนาการ ที่คอยให้คำปรึกษาคำแนะนำ ในการจัดทำปริญญานิพนธ์ทุกขั้นตอนด้วยความใจดีเสมอมา

ท้ายสุดผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ครู อาจารย์ ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ในด้านต่างๆ ที่ทำให้เกิดแนวความคิดในการสร้างองค์ความรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเยาวชนที่เปี่ยมด้วยคุณภาพและคุณธรรมให้กับสังคม และประเทศชาติ ตลอดจนสมาชิกทุกคนในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน รวมถึงผู้ที่มีพระคุณอีกหลายท่านที่ได้กล่าวนามในที่นี้ ที่ได้ให้กำลังใจและเตือนสติให้ตั้งใจเรียน โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งความไม่ประมาท ซึ่งผู้วิจัยระลึกถึงเสมอ

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องบูชาของบิดา มารดา ที่ได้อบรมเลี้ยงดูและให้โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัย และพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ที่ทรงคุณค่ายิ่ง

ปัญญา ประดิษฐกรรม

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย.....	6
ความหมายของการเรียนรู้.....	7
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้.....	7
การเกิดการเรียนรู้.....	13
วิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย.....	14
องค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้.....	16
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ.....	17
ความหมายของนันทนาการ.....	17
ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ.....	18
ลักษณะข้อบ่งชี้ด้านบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนันทนาการ.....	20
ความมุ่งหมายของนันทนาการ.....	21
องค์ประกอบและประเภทของนันทนาการ.....	22
ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ.....	23
การจัดนันทนาการในโรงเรียน.....	24

สารบัญ(ต่อ)

บทที่

หน้า

2 (ต่อ)

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย.....	26
ความหมายของการแก้ปัญหา.....	26
ความสำคัญในการแก้ปัญหา.....	26
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา.....	27
ประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหา.....	29
องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการแก้ปัญหา.....	30
วิธีการและลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหา.....	31
การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
งานวิจัยในต่างประเทศ.....	33
งานวิจัยภายในประเทศ.....	35

3 วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	37
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	37
การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	39
วิธีการดำเนินการทดลอง.....	40
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	42

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....43

5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....50

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	55
ภาคผนวก.....	61
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	133

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1 แบบแผนการทดลอง.....	39
2 ตารางโปรแกรมขั้นตอนการ.....	40
3 ผลการทดลองความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E_1).....	44
4 ผลการทดลองความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลอง (E_2).....	45
5 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E_1) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม.....	46
6 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลอง (E_2) ก่อนและหลังการทดลอง.....	47
7 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E_1) กับกลุ่มทดลอง (E_2) ก่อนการทดลอง.....	48
8 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E_1) กับกลุ่มทดลอง (E_2) หลังการทดลอง	49

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า.....	5
2 โครงสร้างความคิดและความเข้าใจระหว่างการสัมผัสประสบการณ์ และการปรับโครงสร้างทางสติปัญญา.....	12
3 ลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์.....	13

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การศึกษามีความสำคัญในการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศชาติ โดยเฉพาะการจัดการศึกษาให้กับเด็กปฐมวัย เพราะวัยเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 8 ปี เป็นระยะที่เรียกว่าเป็นวัยแห่งพลังความเติบโตของกล้ามเนื้อสำหรับชีวิต และช่วงชั้นที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา สำหรับด้านสติปัญญานั้น สติปัญญาของเด็กเมื่ออายุ 1 ปี พัฒนาร้อยละ 20 สติปัญญาของเด็กเมื่ออายุ 2 – 8 ปี สติปัญญาของเด็กจะพัฒนาเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 30 ส่วนอีก 20 จะพัฒนาในช่วงที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปี ขึ้นไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวการปฏิรูปการศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่ได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพ จัดแนวการศึกษาโดยมีเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นทักษะกระบวนการคิด การจัดเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา อีกทั้งในแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ ฉบับที่ 9 กำหนดวิสัยทัศน์ในการวางรากฐานแก่คนไทยและสังคมไทยในอนาคต ให้คนไทยตระหนักถึงความจำเป็นและความสามารถในการคิดเป็น ทำเป็น มีเหตุผล มีทัศนคติและกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ และคุณภาพสู่เท่าทันโลก เพื่อพร้อมที่จะรับกระแสการเปลี่ยนแปลงหลักของโลก ทั้งที่เป็นการพัฒนาและปัญหาที่ตามมา

อารี รังสินนท์ (2545: 34) ได้ให้ความหมายของสติปัญญาว่าหมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลในการเรียนรู้ การคิดหาเหตุผล การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ตลอดจนการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ การปรับตัวเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพและสามารถดำรงตนในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้นการที่พัฒนาสติปัญญาเด็กปฐมวัยเพื่อเจริญโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ เป็นกำลังสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศชาติ จึงต้องมีการพัฒนาความคิด ซึ่งเป็นกลไกทางสมองที่เกิดเองตามธรรมชาติ เป็นผลที่เกิดจากสมองถูกรบกวนจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวและประสบการณ์เดิมเป็นส่วนตัว ในการพัฒนาความคิดนั้นนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอไว้หลายรูปแบบ เช่น การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดวิจารณ์ญาณ การคิดตัดสินใจ และการคิดเพื่อการแก้ปัญหา (ทิสนา เขมมณี. 2544 : 103 – 104) ดังนั้นการแก้ปัญหาเป็นพื้นฐานการคิดที่สำคัญที่สุดของการคิดทั้งหมด ซึ่งคนเราจำเป็นที่จะเผชิญกับปัญหาที่อยู่ในสังคมจึงต้องใช้ความคิดเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา การแก้ไขปัญหาถือเป็นความสามารถที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้ที่มีความสามารถในการ

แก้ปัญหาจึงมิใช่เพียงการรู้จักคิดในและใช้สมองหรือเป็นการรู้จักที่จะมุ่งพัฒนาสติปัญญาแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาทัศนคติ วิธีคิด ค่านิยม ความรู้ ความเข้าใจในสภาพการณ์ของสังคม ดังนั้น(ประพันธ์ศิริ สุเลารัจ . 2541 : 103; อ้างอิงจาก Ebsrie & Stanish. 1996 : 9) ในหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2546 ได้นำความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอยู่ในลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัย (กรมวิชาการ. 2540 : 29) ในการสอนให้เด็กคิดแก้ปัญหาครูต้องหาวิธีการให้เด็กเข้าใจปัญหาและสามารถให้คำจำกัดความได้เป็นสิ่งแรก ในการสอนให้เด็กคิดแก้ปัญหาครูต้องหาวิธีการให้เด็กเรียนรู้โดยการกระทำและปฏิบัติจริงด้วยตนเอง (สำนักคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2541 : 14) โดยให้เด็กได้ทำกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาที่เป็นรูปธรรมสรุปได้ว่า การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการสำคัญและจำเป็นสำหรับการวางรากฐานของชีวิตบุคคล ควรส่งเสริมให้บุคคลได้มีการเรียนรู้แนวคิดและวิธีการแก้ปัญหา เริ่มตั้งแต่ปฐมวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาดีที่สุด ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแลปฐมวัยควรจัดกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมกับพัฒนาการและการส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา

นันทนาการเป็นศาสตร์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อบริการและส่งเสริมพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องการให้มนุษย์ได้เห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ความว่างของมนุษย์ตั้งแต่เริ่มมีภารกิจเข้ามาเกี่ยวพันกับการดำรงชีวิต จนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์ต้องการแสวงหาความสุขความสบายอยู่แล้ว แต่บางครั้งสิ่งแวดล้อมมาเบียดบังเวลาอันมีค่านั้นไป ทำให้เราละโอกาสอันนั้นซึ่งเป็นสาเหตุของสารพันปัญหาในสังคม ทางออกที่ดีที่สุดจึงอยู่ที่การสร้างความสุขของชีวิต นั่นหมายความว่า ทุกคนควรจะมีสุขภาพจิตดีและมีพละกำลังแข็งแรงสมบูรณ์ ซึ่งเป็นพื้นฐานและหลักประกันของชีวิต นันทนาการเป็นการส่งเสริมและพัฒนาพื้นฐานและหลักประกันของชีวิตที่ดีทางหนึ่งในรูปแบบต่าง ๆ (วิสิฐ เหมะภาตะพันธ์. 2527: คำนำ) ซึ่งกิจกรรมนันทนาการมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการพัฒนาอารมณ์ ความสุข และความสามารถต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล โดยภาพรวมนันทนาการช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคมเป็นอย่างดี (สมบัติ กาญจนกิจ. 2535: 144) และในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ต้องอาศัยกิจกรรมหลากหลายเพื่อให้เด็กได้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินและนำไปสู่การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทุก ๆ ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาได้เป็นอย่างดี เนื่องจากกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยกล่อมเกลাজิตใจให้เกิดความเพลิดเพลิน รู้จักปรับตัวให้เข้าสังคมอันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพต่อไป(เยาวพา เดชะคุปต์. 2542 : คำนำ)

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น กิจกรรมนันทนาการถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญที่ครูผู้สอนต้องสนใจ ที่จะต้องจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้เด็กได้ผ่อนคลาย เพลิดเพลินสนุกสนาน และอีกทั้งช่วยส่งเสริมทางด้านพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างดี โดยเฉพาะทางด้านสติปัญญา

ของเด็กปฐมวัยเป็นด้านที่สำคัญยิ่งที่จะต้องพัฒนา ฝึกให้เด็กได้รู้จักปัญหาแต่เนิ่น ๆ เพื่อฝึกให้รู้จักการแก้ปัญหาให้พ้นจากอุปสรรคและได้อย่างเหมาะสม และผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย จึงเห็นว่าการนำกิจกรรมนันทนาการมาใช้กับเด็กปฐมวัยในการทดลองครั้งนี้จะมีผลในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา ประสิทธิภาพของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่นำกิจกรรมนันทนาการเข้ามามีบทบาทในการศึกษาต่อไป

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยนี้จะเป็นแนวทางในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งผลของการวิจัยเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจของครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมนันทนาการ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95 อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่นนทบุรี เขต 2 จังหวัดนนทบุรี จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95 อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่นนทบุรี เขต 2 จังหวัดนนทบุรี การได้มาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการให้ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย จากนั้นทำการแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ได้กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรมนันทนาการ

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95

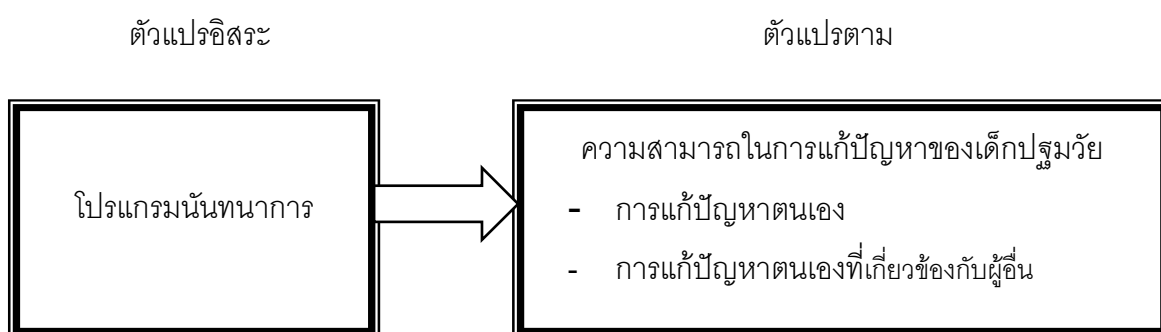
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึง การตัดสินใจของเด็กปฐมวัยในการเลือกกระทำเพื่อให้พ้นอุปสรรคและพึงพอใจในสิ่งที่ปฏิบัตินั้น ในการวิจัยได้แบ่งความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยออกเป็น 2 ประเภท

2.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาดตนเอง คือ การแก้ไขปัญหาด้วยตนเองเพื่อให้พ้นอุปสรรคโดยไม่ได้เกี่ยวข้องกับผู้อื่น

2.2 ความสามารถในการแก้ปัญหาดตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น คือ การแก้ไขปัญหาอุปสรรค หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองโดยต้องพึ่งพาผู้อื่น เช่น ผู้ปกครอง เพื่อน ครู หรือคนรอบข้าง

3. โปรแกรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมเกม กิจกรรมเพลงเข้าจังหวะ ศิลปะ นิทาน ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยที่มีลักษณะกระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมนันทนาการมีความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มมากขึ้น
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมนันทนาการมีความสามารถในการแก้ปัญหามากกว่ากลุ่มควบคุม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

- 1.1 ความหมายของการเรียนรู้
- 1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้
- 1.3 การเกิดการเรียนรู้
- 1.4 วิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย
- 1.5 องค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ

- 2.1 ความหมายของนันทนาการ
- 2.2 ขอบข่ายของนันทนาการ
- 2.3 ลักษณะขอบข่ายของนันทนาการ
- 2.4 ความมุ่งหมายของนันทนาการ
- 2.5 การจัดนันทนาการ
- 2.6 การจัดนันทนาการในโรงเรียน
- 2.7 ประโยชน์ของนันทนาการ

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

- 3.1 ความหมายของความสามารถการแก้ปัญหา
- 3.2 ความสำคัญในความสามารถการแก้ปัญหา
- 3.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสามารถการแก้ปัญหา
- 3.4 ประเภทและลักษณะของความสามารถการแก้ปัญหา
- 3.5 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความสามารถการแก้ปัญหา
- 3.6 วิธีและลำดับในความสามารถการแก้ปัญหา
- 3.7 การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

4.2 งานวิจัยภายในประเทศ

1. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

1.1 ความหมายของการเรียนรู้

ทิตินา แชมมณี และคณะ (2545:1) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ว่า มีขอบเขตที่ครอบคลุมความหมาย 2 ประการ คือ

1. การเรียนรู้ในความหมายของ “กระบวนการเรียนรู้ (Learning process) ซึ่ง หมายถึง การดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน หรือการใช้วิธีการต่าง ๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้

2. การเรียนรู้ในความหมายของ “ผลการเรียนรู้ (Learning outcome) ซึ่งได้แก่ความรู้ ความเข้าใจในสาระต่าง ๆ ความสามารถในการกระทำการใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้ง ความรู้สึก หรือเจตคติอันเป็นผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้หรือการใช้วิธีการเรียนรู้

1.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

1.2.1 ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connected Theory)

ธอร์นไดค์ (Thorndike) นักจิตวิทยาชาวอเมริกา เป็นผู้นำทฤษฎีหลักการเรียนรู้ของ ทฤษฎี กล่าวถึงการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (stimulus) กับการตอบสนอง (response) โดยมีหลัก เบื้องต้นว่า การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง โดยแสดงในรูปแบบต่าง ๆ จนกว่าจะเป็นที่พอใจที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งเรียกว่าการลองผิดลองถูก ซึ่งประกอบไปด้วย (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2540: 124)

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) กฎนี้กล่าวถึงสภาพความพร้อมของผู้เรียนทั้งทางร่างกายและจิตใจ ความพร้อมทางร่างกาย หมายถึง ความพร้อมทางวุฒิภาวะและ อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายทางด้านจิตใจ หมายถึง ความพร้อมที่เกิดจากความพึงพอใจจะทำให้ไม่ เกิดการเรียนรู้หรือทำให้การเรียนรู้หยุดชะงักไป

2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) กฎนี้กล่าวถึงการสร้างความมั่นคงของการ เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองที่ถูกต้อง โดยการฝึกหัดกระทำซ้ำบ่อย ๆ ย่อมทำให้เกิดการ เรียนรู้ได้นานและคงทนถาวร จากกฎข้อนี้แบ่งออกเป็นกฎย่อย ๆ อีก 3 ข้อ คือ

2.1 กฎแห่งการใช้ (Law of Used) เมื่อเกิดความเข้าใจหรือเรียนรู้แล้ว มีการ กระทำหรือนำสิ่งที่เรียนรู้นั้นไปใช้บ่อย ๆ จะทำให้การเรียนรู้มั่นคงถาวร

2.2 กฎแห่งการไม่ใช้ (Law of Disused) เมื่อเกิดความเข้าใจหรือเรียนรู้แล้วไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ จะทำให้การเรียนรู้นั้นไม่คงทนถาวร หรือในที่สุดที่เกิดการลืมจนไม่เรียนรู้อีกเลย

2.3 กฎแห่งผลที่ได้รับ (Law of Effect) กฎนี้กล่าวถึงผลที่ได้รับเมื่อแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้แล้วถ้าได้รับผลที่พึงพอใจ ผู้เรียนย่อมอยากที่จะเรียนรู้ต่อไป แต่ถ้าได้รับผลที่ไม่พึงพอใจ ผู้เรียนย่อมไม่อยากเรียน หรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ ดังนั้นถ้าจะทำให้การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองของความมั่นคงถาวร ต้องให้ผู้เรียนได้รับผลที่พึงพอใจ ซึ่งขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของแต่ละบุคคล

1.2.2 ทฤษฎีและแนวคิดของเจโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2540: 125)

บรูเนอร์เป็นนักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ โดยเชื่อว่าเด็กทุกระดับขั้นของการพัฒนาสามารถเรียนรู้เนื้อหาวิชาใดก็ได้ ถ้าจัดสอนให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก การเรียนรู้ตามแนวคิดของบรูเนอร์แบ่งเป็น 3 ขั้น

1. การเรียนรู้ด้วยการกระทำ (Enactive Representation) เป็นขั้นที่การเรียนรู้ที่เกิดจากประสาทสัมผัส ดูตัวอย่างและทำตาม เป็นช่วงตั้งแต่เกิดจนถึง 2 ขวบ เช่น ในกรณีที่เด็กเล็ก ๆ นอนอยู่ในเปลและเขย่ากระดิ่งเล่น ขณะที่เขย่าบังเอิญกระดิ่งตกข้างเปล เด็กจะหยุดนิ่งหนึ่งแล้วยกมือขึ้นมาดู เด็กทำท่าทางประหลาดใจ และเขย่ามือเล่นต่อไป โดยไม่มีกระดิ่งนั้น เพราะเด็กคิดว่ามือนั้นคือกระดิ่ง และเมื่อเขย่ามือเด็กก็จะได้ยินเสียงกระดิ่ง นั่นคือ เด็กถ่ายทอดสิ่งของ (กระดิ่ง) แทนประสบการณ์ด้วยการกระทำ

2. การเรียนรู้ด้วยการลองดู และจินตนาการ (Iconic Representation) เป็นขั้นที่เด็กเรียนรู้ในการมองเห็น และการใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ จากตัวอย่างของเพียเจต์ดังกล่าวแล้ว เมื่อเด็กอายุมากขึ้น 2-3 เดือน ทำของเล่นตกข้างเปล เด็กจะมองหาของเล่นนั้น ถ้าผู้ใหญ่แก้มือหยิบเอาไปเด็กจะหงุดหงิด ร้องไห้ เมื่อมองไม่เห็นของ บรูเนอร์ตีความว่า การที่เด็กมองหาของเล่นและร้องไห้หรือแสดงอาการหงุดหงิดเมื่อไม่พบของ แสดงให้เห็นว่าในวัยนี้เด็กมีภาพแทนใจ (Iconic Representation) ซึ่งต่างกับวัยที่เด็กคิดว่าการสัมผัส การสัมผัสกระดิ่งเป็นของสิ่งเดียวกัน เมื่อกระดิ่งตกหายไปก็ไม่สนใจ แต่ยังคงสัมผัสต่อไป

3. การเรียนรู้โดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Representation) เป็นขั้นที่เด็กสามารถจะเข้าใจการเรียนรู้สิ่งที่เป็นนามธรรมต่าง ๆ ได้ เป็นขั้นที่สูงสุดของการพัฒนาทางด้านความรู้ความเข้าใจ เด็กสามารถคิดหาเหตุผล และในที่สุดจะเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้

1.2.3 ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ของกานเย GAGNE' (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2540: 111 – 113)

ทฤษฎีของกานเยมี 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งอธิบายการเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์การเรียนรู้ว่ามีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วนได้แก่ 1) ผลการเรียนรู้หรือความสามารถด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ 2) กระบวนการเรียนรู้และจดจำอันเป็นผลจากการจัดกระทำกับข้อมูลในสมอง และ 3 ผลจากเหตุการณ์ภายนอกที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ภายในตัวมนุษย์

1. ผลการเรียนรู้หรือความสามารถด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ คือ พฤติกรรมที่เป็นความสามารถ หรือคุณสมบัติที่พัฒนาขึ้น อันเกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนมี 5 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

1.1 ทักษะทางปัญญา ได้แก่

1.1.1 การจำแนกแยกแยะ

1.1.2 การสร้างความคิดรวบยอด

1.1.3 การสร้างกฎคือความสามารถในการนำความคิดรวบยอดต่าง ๆ มารวมเป็นกลุ่ม ตั้งเป็นกฎขึ้นเพื่อให้อ้างอิงในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

1.1.4 การสร้างกระบวนการหรือกฎขั้นสูง (Procedures of Higher Order Rules) หมายถึง ความสามารถในการนำกฎหลาย ๆ ข้อที่สัมพันธ์กันมาประมวลเข้าด้วยกัน ซึ่งนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น

1.2 กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive Strategies) หมายถึง กระบวนการที่มนุษย์ใช้ในการช่วยให้ตนได้รับข้อมูลและจัดกระทำกับข้อมูลจนเกิดการเรียนรู้ตามที่ตนต้องการซึ่งนักการศึกษาต่าง ๆ ในปัจจุบันให้ความสำคัญมาก ประกอบด้วย

1.2.1 กลวิธีเกี่ยวกับการใส่ใจ (Attending)

1.2.2 กลวิธีเกี่ยวกับการระลึกถึงสิ่งที่อยู่ในความทรงจำ (Retrieval)

1.2.3 กลวิธีเกี่ยวกับการแก้ปัญหา (Problem Solving)

1.2.4 กลวิธีเกี่ยวกับการคิด (Thinking)

1.3 ภาษา: คำพูด (Verbal Information)

1.3.1 คำพูดที่เป็นชื่อของสิ่งต่าง ๆ (Names or Labels)

1.3.2 คำพูดที่เป็นข้อความ / ข้อเท็จจริง (Facts)

1.3.3 คำพูดที่เรียบเรียงอย่างมีความหมาย (Meaningfully Organized Verbal Knowledge)

1.4 ทักษะการเคลื่อนไหว (Motor Skills)

1.5 เจตคติ (Attitudes)

2. กระบวนการเรียนรู้และจดจำของมนุษย์

ในการอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้และจดจำของมนุษย์นั้น กานเยได้ อาศัยรูปแบบการจัดกระทำข้อมูลของสมองเป็นพื้นฐาน จากนั้นจึงได้อธิบายกระบวนการโดยสัมพันธ์ กับโครงสร้างแต่ละส่วนในรูปแบบดังนี้

2.1 การจัดกระทำข้อมูลในสมอง สรุปได้ดังนี้ สิ่งเร้าในบริบทที่มนุษย์นั้นอยู่ กระตุ้นเซลล์ประสาทที่ทำหน้าที่รับข้อมูลให้เกิดการสร้างสัญญาณเป็นกระแสไฟฟ้าในระบบประสาท สัญญาณซึ่งมีแบบแผนเฉพาะตามการสร้างของเซลล์ประสาท จะคงอยู่ในหน่วยบันทึกข้อมูลของ ประสาทสัมผัสเป็นช่วงเวลานั้น ๆ (ประมาณหนึ่งในหลายร้อยวินาที) จากนั้นจะมีระบบการรับรู้ที่ กลั่นกรองสิ่งเร้าที่ไม่ต้องการออก และส่งข้อมูลสัญญาณที่เลือกรับรู้และมาบันทึกไว้นั้น เก็บไว้ใน หน่วยความจำระยะสั้น ซึ่งสามารถนำกลับมาใช้ได้ อีก เช่น การได้ยิน การออกเสียง การมองเห็น ฯลฯ จากนั้นข้อมูลดังกล่าวจะการแปลงรูปโดยการแปลความให้มีความหมายและเก็บไว้ในหน่วยความจำ ระยะยาว ต่อมาอาจมีกระบวนการค้นหาข้อมูล ตามด้วยกระบวนการระลึกถึงสิ่งที่อยู่ในความทรงจำ ในขั้นนี้ข้อมูลจะถูกแปลงรูปกลับไปอยู่ในหน่วยความจำระยะสั้น ซึ่งเรียกว่า ความจำเพื่อการใช้งาน (Working or conscious memory) สิ่งก็ตามคือช่วยให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ โดยคง ความสามารถที่จะกระทำตามกระบวนการนี้ซ้ำอีก เมื่อในอนาคตมีเหตุการณ์ / สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดการ ระลึก การฝึกฝน และการใช้ประโยชน์ต่อไป

2.2 กระบวนการควบคุมการดำเนินการและความคาดหวัง กระบวนการจัด กระทำข้อมูลในสมอง เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในร่างกายมนุษย์ โดยมีกระบวนการอีกอย่างหนึ่ง เรียกว่า กระบวนการคุมการดำเนินการ (executive control process) และความคาดหวัง (expectancies) รวมหมายถึง วิธีการต่างๆ ที่มนุษย์จะเข้าสู่สิ่งเร้า เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้อง และลงมือ กระทำกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งล้วนแสดงถึงความหลากหลาย ความยืดหยุ่นและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มนุษย์ได้พัฒนาความสามารถทั้งสองประการนี้มาแล้วในการเรียนรู้ในอดีต มนุษย์จึงมีความจำระยะ ยาวส่วนหนึ่งแยกเก็บไว้เมื่อเกิดเหตุการณ์การเรียนรู้หรือมีสิ่งเร้าเข้ามากระทบประสาทสัมผัส มนุษย์จะ อาศัยข้อมูลที่สะสมไว้ในหน่วยความจำระยะยาวนี้มาพิจารณาหรือเลือกจัดกระทำข้อมูลเฉพาะอย่าง เพื่อให้บรรลุผลงานการเรียนรู้ที่ต้องการ ไม่ว่าจะเป็นขั้นใส่ใจบันทึกและเก็บข้อมูลเข้าไว้ใน หน่วยความจำ ทำความเข้าใจกับข้อมูลที่เก็บไว้ และนำออกมาใช้ในภายหลัง

2.3 ผลจากเหตุการณ์ภายนอกที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ภายในตัวมนุษย์ กานเยอธิบายว่า ขณะที่กระบวนการจัดกระทำข้อมูลภายในร่างกายมนุษย์กำลังเกิดขึ้นอยู่นั้น เหตุการณ์ภายนอกในร่างกายมนุษย์ก็ดำเนินไปพร้อมกัน เหตุการณ์ต่าง ๆ มากมายภายนอกในร่างกาย มนุษย์ย่อมช่วยสร้างการเรียนรู้มากที่สุดทีเดียว ทั้งในแง่ของการส่งเสริมและการยับยั้งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการเรียนรู้ภายในร่างกายกับผลกระทบทางบวกที่อาจเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ภายนอก

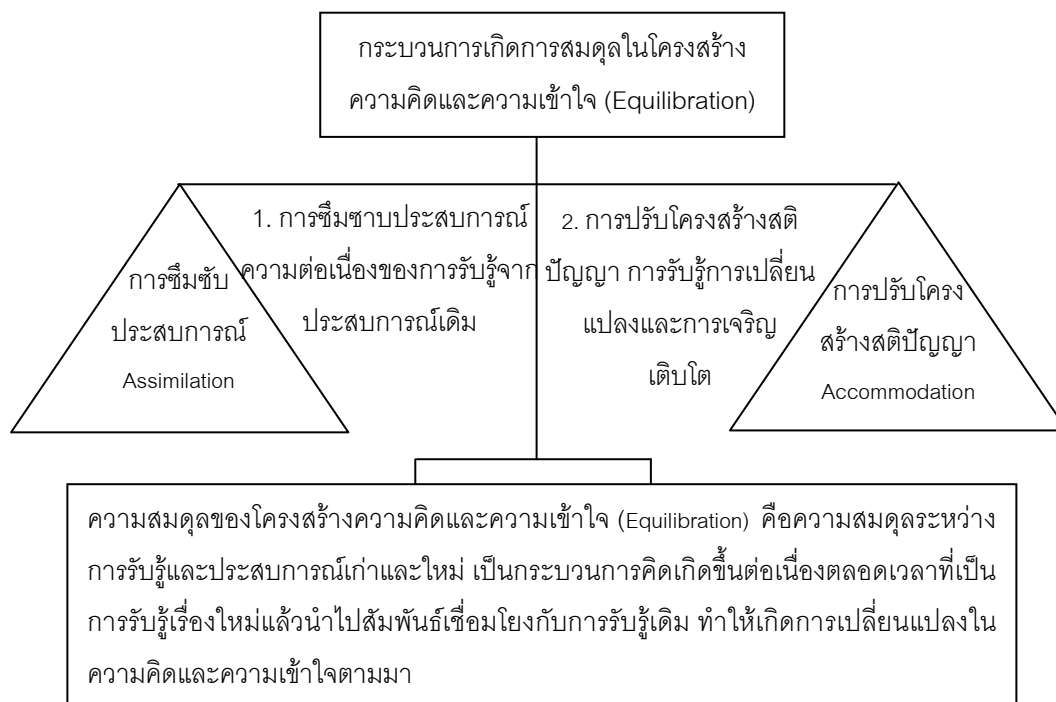
1.2.4 ทฤษฎีธรรมชาติความเจริญทางสติปัญญา

สิริมา ภิญโญนนตพงษ์ (2550: 55 – 56) ได้กล่าวไว้ดังนี้

พัฒนาการทางสติปัญญาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้โดย เพียเจต์ พูดยถึงพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์ไว้ว่า

ในการสร้างความรู้ผ่านการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งปรากฏอยู่ในตัวเด็กตั้งแต่แรกเกิด ความสามารถนี้คือ การปรับตัว (Adaptation) เป็นกระบวนการที่เด็กสร้างโครงสร้างตามความคิด (Scheme) โดยการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อม 2 ลักษณะคือ เด็กพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมโดยซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และการปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation) ตามสภาพแวดล้อมเพื่อให้เกิดความสมดุลในโครงสร้างความคิด ความเข้าใจ (Equilibration)

ความสามารถนี้เป็นส่วนสำคัญของโครงสร้างทางสมอง นอกจากนี้ เพียเจต์ เน้นเรื่องการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ เมื่อเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้ใหญ่ ในการเข้าสังคมนั้น ๆ อิทธิพลของทฤษฎีนี้ มีบทบาทในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก คือ ให้เด็กเรียนรู้โดยให้โอกาสเด็กในการเล่นสำรวจ ทดลอง มีโอกาสเลือกตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง ความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการเรียนรู้ตามแนวคิดของเพียเจต์ ดังแสดงในภาพแผนผังปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้ของกระบวนการเกิดสมดุลของโครงสร้างความคิดและความเข้าใจระหว่างการซึมซับประสบการณ์และการปรับโครงสร้างทางสติปัญญา ดังภาพดังนี้



ภาพประกอบ 2 โครงสร้างความคิดและความเข้าใจระหว่างการซึมซับประสบการณ์และการปรับโครงสร้างทางสติปัญญา

ที่มา : สิริมา ภิญญอนันตพงษ์. (2550). ECED 201 การศึกษาปฐมวัย. หน้า 56.

การเกิดพัฒนาการทางสติปัญญาตามทฤษฎีของเพียเจต์อย่างต่อเนื่องจากการปะทะสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2540: 119) บุคคลพยายามปรับตัวโดยใช้กระบวนการ 2 อย่าง คือ กระบวนการซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation) (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์. 2550: 56 - 57)

1. การซึมซับประสบการณ์ (Assimilation)

คือกระบวนการที่อินทรีย์ได้ดูดซึมสิ่งแวดล้อมจากประสบการณ์เดิมของตนเอง ขอบเขตของการดูดซึมนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของอินทรีย์นั้น ๆ ตัวอย่างเช่น เด็กชายแชมป์ อายุ 2 ขวบ เห็นส้มครั้งแรกจะบอกว่า คือลูกบอลเพราะประสบการณ์เดิมของแชมป์รู้จักว่าลูกบอลเป็นลูกกลม ๆ สีส้ม เมื่อเขาพบสิ่งใหม่คือ ส้ม เขาก็สามารถจะรับรู้ได้ตามประสบการณ์เดิมของเขาเท่านั้น (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์. 2550: 56)

2. การปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation)

เป็นกระบวนการควบคู่ไปกับการซึมซับประสบการณ์ เมื่อสิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลง โครงสร้างของสติปัญญาในอินทรีย์จึงต้องมีการปรับปรุงให้สมดุลกับสิ่งแวดล้อม หน่วยที่มีการปรับตัวนี้ เพียเจต์ เรียกว่า สกิมา (Schema) ทั้งนี้หมายความว่า สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลช่วยให้เด็กเปลี่ยน

ความคิด ความเข้าใจและปรับโครงสร้างสติปัญญาให้ตรงกับสภาพแวดล้อมของเขา (สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. 2550: 57)

ลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

อายุ(ปี)	ขั้น	พัฒนาการ
0-2	ประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว(Sensorimotor)	เด็กเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัส เช่น ปาก หู ตา สิ่งแวดล้อมรอบตัว
2-6	ความคิดก่อนเกิดปฏิบัติการ(Intuitive or Preoperational)	เรียนรู้ภาษาพูด สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ทำทางในการสื่อ ความหมาย รู้จักสิ่งที่เป็นตัวแทน (Representation) โครงสร้างสติปัญญาแบบง่าย ๆ สามารถหาเหตุผลอ้างอิง ได้มีความเชื่อในความคิดของตนอย่างมาก ยึดตัวเองเป็น ศูนย์กลาง (Egocentric) เลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่
7-11	ปฏิบัติการคิดแบบรูปธรรม (Concrete Operations)	รับรู้รูปธรรมได้ดี ใช้เหตุผล สร้างกฎเกณฑ์ เห็น ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ เป็นนามธรรม
11-16	ปฏิบัติการคิดแบบ นามธรรม (Formal Operations)	รู้จักคิดหาเหตุผล มีระบบ คาดคะเน ตั้งสมมุติฐาน แก้ปัญหา พัฒนาสติปัญญาอย่างสมบูรณ์ มีความคิดเท่า ผู้ใหญ่

ภาพประกอบ 3 ลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

ที่มา: สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. (2550). ECED 201 การศึกษาปฐมวัย. หน้า 57

จากข้อมูลทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น ทำให้เห็นว่าเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาโดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้รู้จักคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยเพื่อส่งเสริมให้เด็กค้นหาคำตอบ คิดอย่างสร้างสรรค์ด้วยตัวของเขาเอง

1.3 การเกิดการเรียนรู้

การเรียนรู้เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ 2 มิติ คือ การรับรู้(Perception) และการจัดกระบวนการข้อมูล (Processing) โดยกระบวนการเรียนรู้เป็นผลมาจากวิธีการหรือช่องทางที่บุคคลรับรู้ แล้วจัดกระบวนการสิ่งที่ได้รับรู้นั้น วิธีการที่บุคคลรับรู้มี 2 ประเภท คือ 1) ผ่านประสบการณ์ตรง

(Concrete Experience) และ 2) ผ่านความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ที่เป็นรูปธรรม (Abstract Concrete Experience) และกระบวนการที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติ (Active Experimentation) ในขณะที่บางคนเรียนรู้ผ่านกระบวนการสังเกต หรือการรับรู้ข้อมูลพร้อม ๆ กับนำความคิดไตร่ตรอง (Reflective Observation) (สุธาทา ชาติประดิษฐ์. 2547: 10; อ้างอิงจาก คักดีชัย นิรัญทวี และไพเราะ พุ่มมัน, 2543 : 8) วิธีการเรียนรู้ในเบื้องต้นของเด็กปฐมวัยนั้นไม่มีความซับซ้อนเหมือนเด็กโตหรือผู้ใหญ่ เช่น การฟัง การพูดซักถาม การอ่าน การเขียน การลงมือปฏิบัติ การสังเกตจดจำ การเลียนแบบ การคิดเปรียบเทียบ สังเคราะห์ วิเคราะห์ และการคิดไตร่ตรอง เป็นต้น

ทิสนา แวมมณี และคณะ (2545: 2-3) ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ว่า เป็นวิธีการที่เกิดขึ้นลอย ๆ ไม่ได้ จำเป็นต้องมีสาระที่เรียนรู้ควบคู่ไปด้วยกันเสมอ เมื่อผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้ผ่านทักษะการสื่อความหมายในการเรียนรู้ เนื้อหาสาระต่าง ๆ แล้ว ผลที่เกิดขึ้นมาก็คือ ผู้เรียนเกิดความเข้าใจหรือไม่เข้าใจในสิ่งที่เรียน นอกจากนั้นสิ่งที่มักเกิดขึ้นควบคู่ไปด้วยกันเสมอโดยผู้เรียนอาจไม่รู้ตัวก็คือ กระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นผลการเรียนรู้จึงมี 2 ส่วน คือ

1. ส่วนที่เป็นสาระ คือ ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและเจตคติเกี่ยวกับสาระที่เรียนรู้
2. ส่วนที่เป็นกระบวนการเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้อันเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้

ต่อไป

1.4 วิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

เด็ก 6 ขวบแรก มีกระบวนการเรียนรู้เป็นของตนเองด้วยการรับรู้ สัมผัสสิ่งที่ทำ สิ่งที่เห็น สิ่งที่สัมผัสตลอดเวลา ซึ่งวิธีการเรียนรู้นี้ สุมณ อมรวิวัฒน์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2540: 23) ได้กล่าวถึง วิธีการเรียนรู้ของเด็กแรกเกิดถึงอายุ 3 ปี ว่า เด็กมีวิธีการเรียนรู้ดังนี้

1. การเรียนรู้จากการปรับตัว
2. การเรียนรู้โดยการฝึกทักษะต่าง ๆ และการฝึกหัดอบรม
3. การเรียนรู้โดยสัญชาตญาณ
4. การเรียนรู้โดยสัมผัสและสัมพันธ์กับคน ธรรมชาติ วัตถุ สิ่งแวดล้อม
5. การเรียนรู้จากการเลียนแบบ
6. การเรียนรู้จากการกระตุ้น จูงใจ เสริมแรง
7. การเรียนรู้จากการกล่อมเกลาคิดใจ อารมณ์ สุนทรียภาพ

ส่วนเด็กวัย 4 – 6 ปี วิธีการเรียนรู้จะเปลี่ยนแปลง โดยเน้นกิจกรรม ดังนี้

- 1) การมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ เพื่อน ผู้ใหญ่ และเริ่มเรียนรู้ความหมายความเข้าใจ ความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ เกิดประสบการณ์มากขึ้น
- 2) เริ่มเรียนรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรมและพัฒนาไปสู่สัญลักษณ์นามธรรมที่ง่าย ๆ จาก ตัวอย่าง เหตุการณ์ และการอบรมสั่งสอน
- 3) เรียนรู้จากกิจกรรมการเคลื่อนไหว การมีส่วนร่วม และการแสดงออก
- 4) ได้ฝึกคิดและจินตนาการจากสิ่งเร้า เช่น ภาพ นิทาน เพลง และการได้เห็น ปรากฏการณ์ที่เป็นจริง
- 5) เรียนรู้จากการเผชิญปัญหาที่ไม่ซับซ้อน โดยที่เด็กมีโอกาสจับจ้อง ทดลอง หา ข้อสรุปค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง เกิดประสบการณ์ตรงที่มีค่า
- 6) เรียนรู้จากกิจกรรมการเล่น ทั้งเล่นคนเดียว เล่นเป็นกลุ่ม เล่นในห้อง ในลานกว้าง หรือสนาม เล่นในสวน ป่ายปีนเครื่องเล่นที่ปลอดภัย ครูจัดของเล่นที่หาง่ายจากธรรมชาติสิ่งแวดล้อม บูรณาการกิจกรรมเข้ากับศิลปะดนตรี การแสดงบทบาทสมมุติ ฯลฯ การเล่นที่เลียนแบบชีวิตจริง การ เรียนรู้จากการเล่นจึงเป็นการพัฒนาเด็กได้รอบด้าน ทั้งนี้ครู และผู้ดูแลเด็กต้องคำนึงถึงความปลอดภัย และแทรกการเรียนรู้ไปด้วย
- 7) เด็กจำเป็นต้องได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่กล่าวแล้ว โดยเกิดคุณธรรม เช่น การอดทน รอคอย การเอื้อเฟื้อแบ่งปัน การรับผิดชอบ เรียนรู้การเก็บของเข้าที่ เรียนรู้จากการฝึกวินัย และ ความมีระเบียบ ความซื่อสัตย์ ฯลฯ ทั้งนี้ครูต้องสามารถสอดแทรกคุณธรรมในกิจกรรม ใช้วิธีการ ส่งเสริมชมเชย มากกว่าการเข้มงวด ดุว่า หรือลงโทษเด็ก
- 8) เรียนรู้จากการใช้ภาษาทั้งที่เป็นคำพูด ท่าทาง ฝึกการพูด การวาดภาพ การฟัง การทำตามคำสั่ง การสนทนา ได้ตอบ พัฒนาการทางภาษาเป็นสื่อในการนำไปสู่พัฒนาการทาง สติปัญญาและทางสังคม อีกทั้งช่วยให้เด็กสามารถมีวิธีเรียนรู้ตามความสนใจของตนเอง
- 9) การเรียนรู้จากการที่ได้ช่วยเหลือผู้ใหญ่ในการทำงานเล็ก ๆ น้อย เช่น ช่วยเก็บของ เข้าที่ ช่วยครูแจกสีกาให้แกเพื่อน ๆ ช่วยพ่อแม่จัดของจักบาตร การที่เด็กได้มีส่วนร่วมในการทำงาน เป็นการฝึกความขยัน และฝึกความสามารถที่เด็กวัยนี้ทำได้ เด็กจะรู้สึกภาคภูมิใจที่ผู้ใหญ่ชมเชย เมื่อ ทำงานนั้นได้สำเร็จ

ความพร้อมเป็นสิ่งที่ต้องจัดเตรียมและพัฒนาผู้สอนจำเป็นต้องรู้ว่าสภาพเงื่อนไขของเด็กเป็น อย่างไร แล้วจัดกระบวนการเรียนรู้ เงื่อนไขการเรียนรู้ให้เหมาะสม เด็กก็สามารถเรียนรู้ได้

1.5 องค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้

เด็กปฐมวัยจะมีการซึมซับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวได้อย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกันก็จะมี ความพึงใจกับประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับในวัยนี้ ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและผู้ที่อยู่รอบตัวเด็ก เช่น ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง ครู ครูพี่เลี้ยงเด็ก ฯลฯ จะมีผลต่อความรู้สึก นึกคิด ความเชื่อ ความชอบ รสนิยม ทักษะ และลักษณะบุคลิกภาพในเวลาต่อมา ซึ่งเทคนิคการช่วยให้เด็กเก่ง ดี มีสุขได้นั้น ผู้ที่ ล้อมรอบเด็กจะต้องยึดหลักปฏิบัติดังนี้ (สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์. 2550: 18)

1. ปฏิสัมพันธ์กับเด็กด้วยวาจาสร้างสรรค์ คิด พูด และปฏิบัติทางด้านบวกเสมอ
2. สัมผัสเด็กด้วยความรู้สึกที่อบอุ่น
3. สังเกตเด็กอย่างใกล้ชิด เพื่อติดตามพัฒนาการเด็กและจัดกิจกรรมที่ส่งเสริม พัฒนาการของเด็กได้อย่างเหมาะสม
4. จัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและการเรียนรู้ของเด็กอย่างคำนึงถึงความปลอดภัย
5. พูดคุยกับเด็กอย่างมีเหตุผล การเว้นช่วงเวลาให้เด็กมีโอกาสคิดและค้นหาคำตอบด้วย ตัวเอง โดยมีครูหรือครูพี่เลี้ยงเป็นผู้คอยช่วยเหลือจะเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กมากกว่า การที่เด็กได้รับคำตอบสำเร็จรูปเสมอ
6. จัดให้เด็กเรียนรู้จากของจริง เช่น การเรียนรู้ในเรื่องผัก ผลไม้ สิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และเรียนรู้จากการทัศนศึกษา
7. จัดสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ให้เด็กมีโอกาสเลือก เช่น การมีมุมการเรียนรู้ที่หลากหลายในห้องเรียน เพื่อให้เด็กเลือกเล่นในมุมที่ตนสนใจ การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กคือการเรียนรู้ ผ่านการเล่น
8. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เด็กมีโอกาสใช้ประสบการณ์เดิมมาแก้ปัญหาใน สถานการณ์ใหม่เพื่อเกิดการเรียนรู้ใหม่โดยเด็กเป็นผู้สร้างความรู้นั้นเอง ซึ่งการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ มักจะปรากฏในสภาพการณ์การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
9. ส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างมีกระบวนการคิดในทักษะ ทางภาษาทุกด้าน และเนื้อเรื่องที่เป็นทุนของการฝึกทักษะทางภาษานั้นควรเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก และเป็นเรื่องที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก

สุธาดา โชติประดิษฐ์ (2547: 12 – 13) ได้จัดองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ ซึ่งอาจต้อง ใช้บทบาทของครูในการช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติดังนี้

1. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็ก ด้วยการบูรณาการเนื้อหา กิจกรรมและทักษะการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงพื้นฐานประสบการณ์ของเด็ก

และขยายความคิดอย่างต่อเนื่อง ค่อยเป็นค่อยไป มีความหมายและมีความสัมพันธ์กันปกติแล้ว กิจกรรมหนึ่งสามารถให้เด็กได้เรียนรู้ได้อย่างหลากหลายแง่มุมไปพร้อมกัน

2. ให้โอกาสเด็กได้สัมผัส ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง การที่เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และครูโดยทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดและได้ปรับตัวทางสังคม จะสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็ก และเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

3. ให้เด็กมีโอกาสเลือกคิดตัดสินใจในการทำกิจกรรม โดยมีผู้ใหญ่ให้กำลังใจสนับสนุน พร้อมกันนี้ครูต้องสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เด็กมีความอิสระ และสนับสนุนความคิดริเริ่มของเด็ก ใ้ผู้กำกับเด็ก

4. สร้างเสริมความรู้สึกรักภูมิใจในการทำกิจกรรมและความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง

5. ติดตามสังเกตเด็ก สะท้อนข้อมูลจากการสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง โดยการปรับเปลี่ยนบทบาทครูในฐานะผู้สอนมาเป็นผู้สังเกต เด็กรู้และผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

6. ส่งเสริมและให้ความสำคัญกับบทบาทของพ่อแม่ และสถาบันครอบครัวในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาแก่เด็ก

เด็กแต่ละคนมีรูปแบบการเรียนรู้เป็นของตนเอง แล้วในการเรียนรู้ของเด็กแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน ต่างคนต่างเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้จะมีความหมายและเป็นสิ่งสำคัญกับเด็กมาก

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ

2.1 ความหมายของนันทนาการ

รากศัพท์คำว่า “นันทนาการ” (Recreation) มาจากภาษาละตินว่า Recreation หมายความว่า ทำให้สดชื่นใหม่ (ชลิตร รัตนะ. 2538: 14) ในประเทศไทยนั้น กระทรวงศึกษาธิการ ได้บัญญัติศัพท์ขึ้นใช้ว่า “สันทนาการ” มีความหมายที่บ่งบอกถึงกิจกรรมการกีฬา เกม หรือการเล่นต่าง ๆ ซึ่งต่อมา พระยาอนุมานราชธน ได้บัญญัติคำขึ้นใหม่ว่า “นันทนาการ” มาจากคำว่า “นันท” หมายความว่า ร่าเริง สนุกสนาน มาสนธิกับคำว่า “อาการ” เป็นนันทนาการ หมายถึง อาการที่สนุกสนาน ร่าเริง แต่อย่างไรก็ดี คำดังกล่าวยังไม่ครอบคลุม ความหมายของคำว่า Recreation ทั้งหมด แต่ก็เป็นคำที่เหมาะสมที่สุดและได้ใจความใกล้เคียงกับภาษาอังกฤษมากที่สุด

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

สมบัติ กาญจนกิจ (2535: 26) กล่าวถึง นันทนาการ ว่า มีกิจกรรมที่เป็นองค์ประกอบ เช่นเดียวกับการเล่นแต่มีความแตกต่างกันในรูปแบบของนันทนาการ มีหลายอย่างนอกเหนือจากการเล่น อาจเป็นการศึกษาความซาบซึ้งในการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ หรือพัฒนาการทางอารมณ์

เดื่อนตา นาควิเชียร (2548: 81) ได้สรุปข้อสังเขปนันทนาการว่า นันทนาการเป็นศาสตร์ว่าด้วยการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคมโดยใช้เวลาว่างหรือเวลาอิสระเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลายตามความสมัครใจและสนใจนันทนาการมีความหมายหลายประการ

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

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรม (Activities) ซึ่งเป็นรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย การที่บุคคลหรือชุมชนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามความสนใจของตน แล้วก่อให้เกิดผลการพัฒนาอารมณ์ สุข สนุกสนานและสุขสงบ กิจกรรมในที่นี้หมายถึง กิจกรรมประเภทเกม กีฬา ศิลปะ ดนตรี การแสดง ดนตรี การเดินทางท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม งานอาสาสมัคร งานอดิเรก กีฬาทำหาย เป็นต้น

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ (Process) กล่าวคือ นันทนาการเป็นกระบวนการในการพัฒนาประสบการณ์ หรือพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือสังคม โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เป็นสื่อในช่วงเวลาว่าง เวลาอิสระ โดยที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจหรือมีแรงจูงใจ แล้วส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุขสนุกสนานและสงบสุข

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า “นันทนาการ” หมายถึง กิจกรรมที่แต่ละบุคคล มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย แล้วก่อให้เกิดผลการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนานและสุขสงบ เช่น กิจกรรมประเภทเกม กีฬา ศิลปะ ดนตรี การแสดงดนตรี การเดินทางท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม งานอาสาสมัคร งานอดิเรก กีฬาทำหาย ก่อให้เกิดความสนุกสนานว่าจริง

2.2 ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ

2.2.1 จรินทร์ ธานีรัตน์ (2528: 51 – 55) กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการ โดยสรุปได้ดังนี้

2.2.1.1 ช่วยให้คนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2.2.1.2 ช่วยให้กรรกรได้พักผ่อน

2.2.1.3 ช่วยในทางสุขภาพ

2.2.1.4 ช่วยป้องกันอาชญากรรมและความประพฤติพาลเกรงของเด็ก

2.2.1.5 ช่วยบำรุงขวัญ ความแข็งแรง และความอดทนของทหาร

2.2.1.6 ส่งเสริมให้เกิดความสุข ความพอใจ

2.2.1.7 ช่วยให้ความปลอดภัยแก่สังคม

2.2.1.8 ช่วยเสริมความรัก ความอบอุ่นและความเข้าใจอันดี

2.2.1.9 ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี

2.2.1.10 ส่งเสริมให้มีการสงวนทรัพยากรธรรมชาติของประเทศ

2.2.2 สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 32-33) กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการในทำนองเดียวกัน กล่าวคือ

2.2.2.1 ช่วยให้บุคคลในชุมชนได้รับความสุข สนุกสนาน มีความสุขในชีวิตและใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2.2.2.2 ช่วยให้บุคคลและชุมชนพัฒนาสุขภาพจิตและสมรรถภาพทางกายที่ดี

2.2.2.3 ช่วยป้องกันปัญหาอาชญากรรม และพฤติกรรมเบี่ยงเบนในทางไม่พึงประสงค์ของเยาวชนและเด็ก

2.2.2.4 ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี

2.2.2.5 ส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์สุข

2.2.2.6 ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมแห่งชาติ

2.2.2.7 ส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ

2.2.2.8 ส่งเสริมในเรื่องการบำบัดรักษา

2.2.2.8 ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ และการทำงานเป็นทีม

2.2.2.9 ส่งเสริมและการบำรุงขวัญทหาร และตำรวจที่ปฏิบัติหน้าที่ตามชายแดน

2.2.3 ฟอง เกิดแก้ว (2527: 34) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการในรูปแบบวัตถุประสงค์ของนันทนาการ มีส่วนช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต 4 ประการ คือ พัฒนาสุขภาพ มนุษย์สัมพันธ์ การเป็นพลเมืองดี และพัฒนาตัวบุคคล

2.2.4 วิสิฐ เหมะภาคะพันธ์ (2527: 35) ได้กล่าวประโยชน์ของนันทนาการไว้ว่า

2.2.4.1 ช่วยให้คนเรามีความสนุกสนาน ส่งเสริมให้รู้จักใช้เวลาให้เป็นประโยชน์

2.2.4.2 ช่วยให้มีสุขภาพจิตดี ซึ่งสังคมใดมีความเจริญทางเทคโนโลยี ประชากรเพิ่มขึ้นมาก นันทนาการก็ยิ่งมีบทบาททางนี้มาก

2.2.4.3 ช่วยปกป้องกันอาชญากรรมและความประพฤติของเด็กที่ขัดต่อสังคมเพราะการใช้เวลาว่างไปในทางที่ไม่พึงประสงค์ ก่อความเดือดร้อน วนวาย

2.2.4.4 ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี ข้อนี้จะต้องเข้ากับข้อ 3 เพราะถ้าพลเมืองทุกคนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์แล้ว ทั้งตัวผู้กระทำและประเทศชาติก็เจริญ

2.2.4.5 ช่วยบำรุงขวัญแก่ทหารตำรวจชายแดน การกล่อมขวัญ การให้บริการ นันทนาการเป็นการลดความตึงเครียดและความวุ่นวายเพิ่มกำลังใจได้ดีมากทางหนึ่ง ทุกเหล่าทัพจะมีดนตรีประจำ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์อันนี้ด้วย นอกจากนี้หน่วยอาสาสมัครเพื่อกล่อมขวัญชายแดนก็มีมากมาย

2.2.4.6 ช่วยการพักผ่อนจากอาการไข้ เพื่อส่งเสริมความสมบูรณ์ทางด้านร่างกายและช่วยให้หายเร็วขึ้น

2.2.4.7 ช่วยส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ ในหน่วยงานต่าง ๆ

2.2.4.8 ช่วยกันทำนุบำรุงรักษาทรัพยากรธรรมชาติทั้งโยทางตรงและทางอ้อม

2.2.4.9 ช่วยสร้างเสริมฐานะทางเศรษฐกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม

ประโยชน์ของนันทนาการมีมากเพราะบทบาทและความสำคัญของนันทนาการมีมากมายจนถือว่าเป็นปัจจัยหนึ่งของชีวิตทีเดียว ฉะนั้นเวลาว่างของทุกคนที่ได้ว่างและทำให้ว่างควรจะสรรหา กิจกรรมนันทนาการเข้าไปมีบทบาทเพื่อเติมคุณภาพของตนเองในหลาย ๆ ด้าน

2.3 ลักษณะขอบข่ายด้านบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับทางนันทนาการ

วิสิฐ เชมภะตะพันธ์(2527: 36) ได้กล่าวลักษณะขอบข่ายด้านบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับทางนันทนาการไว้ดังนี้

นันทนาการ เป็นสาขาวิชาที่ว่าด้วยการพัฒนาสังคมให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น หมายถึง การมีชีวิตที่ดีขึ้น สังคมหนึ่งจะต้องมีบุคคลทุกวัยทุกเพศปะปนกันอยู่ตามลักษณะความเป็นอยู่ เช่น สังคมครอบครัว สังคมชนบท สังคมเมืองหรือชุมชน การบริการสวัสดิภาพทางสังคมจึงต้องให้บริการแก่บุคคลทุกระดับดังกล่าวอย่างทั่วถึง กิจกรรมนันทนาการจึงจะสามารถสนองในขอบข่ายนี้ได้เต็มที่ วัยเด็กเล็ก (Infancy) เป็นวัยที่จะต้องมีการเล่นเพื่อเตรียมชีวิตเพื่อพัฒนาอวัยวะส่วนต่าง ๆ ที่เจริญเติบโตเร็วมากอย่างมีคุณภาพการเจริญเติบโตจะเริ่มจากส่วนบนลงมาส่วกลางและเจริญต่อมาถึงส่วนล่างส่วนปลายต่อไป ในวัยนี้ถ้าเด็กขาดการส่งเสริมกิจกรรมที่เหมาะสมเด็กก็จะเจริญเติบโตได้ไม่เต็มที่เฉพาะอย่างยิ่งด้านทัศนคติทางแรงจูงใจกรใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ตามความสามารถที่เหมาะสม

วัยเด็กและวัยเรียน (Pre – school and Elementary) เด็กวัยนี้ต้องการพัฒนาทักษะพื้นฐานและทักษะเบื้องต้น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะกลไกขั้นสูงต่อไป กิจกรรมในยามว่างเชิงนันทนาการในวัยนี้จึงถือการส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนากล้ามเนื้ออวัยวะได้เต็มที่และถูกต้อง

ส่งเสริมให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในความจำเป็นและความสำคัญของนันทนาการต่อการพัฒนาตัวเด็กเพื่อจะได้เป็นนิสัยจนกลายเป็นนันทนาการเพื่อชีวิตติดตัวต่อไป

วัยเด็กโตและเด็กวัยรุ่น (Adolescence) วัยนี้การเข้าสังคมมีความสำคัญควบคู่กับการเรียนรู้เพื่อเตรียมอนาคต เพื่อฐานะทางเศรษฐกิจ การรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ในรูปแบบของการหากิจกรรมซ่อมเสริมเพื่อตัวเองและสังคม เป็นสิ่งที่ควรจะได้รับเติบเต็มที่จากนันทนาการในรูปแบบต่าง ๆ เพราะความพร้อมที่จะเข้าสังคม เป็นที่ยอมรับของสังคมทั้งทางด้านบุคลิกภาพและบุคลิกลักษณะ คุณธรรมต่าง ๆ เพื่อให้สามารถปรับตัวทางสังคม และเป็นการเตรียมความสามารถที่มีอยู่บ้างแล้วให้มีความมั่นคงและเพิ่มพูนสมรรถภาพในการทำงาน นั่นก็คือจะต้องมีสุขภาพจิตที่ดีเป็นปกติ เด็กวัยนี้จะต้องมีจิตใจว่าเร้าแรงแจ่มใสเป็นทุนรวมกับการมีร่างกายที่แข็งแรง เพื่อเป็นหลักประกันของชีวิตในการทำงานต่อไป

2.4 ความมุ่งหมายทางนันทนาการ (Objective of Recreation)

วิสิฐ เชมะภาตะพันธ์ (2527: 37) ได้ตั้งจุดมุ่งหมายทางนันทนาการไว้ดังนี้

จุดมุ่งหมายอันมีค่าของนันทการนั้นอยู่หลายประการ เช่น ทำให้เกิดความผาสุก ความพึงพอใจ ความสมดุลของชีวิต ความคิดสร้างสรรค์การแข่งขัน การเรียนรู้สุขภาพ ความเป็นพลเมืองดี และอื่น ๆ อีกหลายประการ จากจุดมุ่งหมายอันเป็นประโยชน์ซึ่งจะได้จากนันทการดังกล่าวมาแล้วนี้พอจะสรุปได้เป็น 4 ประการ คือ

2.4.1 ความมุ่งหมายในการพัฒนาสุขภาพ ข้อนี้สำคัญต่อกิจกรรมนันทนาการ สุขภาพเป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมในยามว่างเท่า ๆ กันในการประกอบภาระงาน อาทิปฏิกิริยาที่แสดงในยามว่างเป็นเครื่องวัดได้อย่างดีมีคุณภาพของร่างกาย จิตใจ อารมณ์ น้ำใจ (Spirit) โดยนันทนาการและกิจกรรมทางกายที่ได้ปรับปรุงแล้วเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยสร้างเสริมคุณภาพต่าง ๆ ดังกล่าวแล้ว การจัดกิจกรรมให้ กว้างขวางพอจะทำให้ทุกคนมีโอกาสเลือกเข้าร่วมเพื่อพัฒนาสุขภาพของตนเองได้ เพราะกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยผ่อนคลายและปลดปล่อยความตึงเครียดในการทำงานเสีย ทำให้ลืมปัญหาต่าง ๆ ได้ จึงเป็นเครื่องส่งเสริมสุขภาพจิต กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้สนุกสนานรื่นเริงบันเทิงใจ จะเป็นเครื่องส่งเสริมสุขภาพทางอารมณ์ กิจกรรมส่วนใหญ่ซึ่งมีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก นอกจากจะช่วยทางมนุษยสัมพันธ์แล้ว ยังช่วยทางด้านความเป็นผู้มีน้ำใจอีกด้วย โปรแกรมทางนันทนาการสำหรับสาธารณะยังมุ่งส่งเสริมประสิทธิภาพในการประกอบอาชีพประจำวันของบุคคลด้วย เพราะนอกจากจะได้ผลโดยทางกายแล้ว ยังช่วยแก้ข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นในสภาพการทำงานของบุคคลแต่ละวัยด้วย

2.4.2 จุดมุ่งหมายด้านมนุษยสัมพันธ์ ได้รับการส่งเสริมจากนั้นนันทนาการนั้นจะช่วยให้บุคคลได้มีชีวิตอย่างสมบูรณ์ เพราะนันทนาการช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านคุณภาพของบุคคลเป็นต้นว่าความยุติธรรม ความกระตือรือร้น ความอดทน ความซื่อสัตย์ ฯลฯ เหล่านี้จะเกิดขึ้นในขณะที่บุคคลได้ร่วมเล่นร่วมนันทนาการในการกิจกรรมต่าง ๆ ในขณะเดียวกันทัศนคติก็เกิดขึ้นอันจะเป็นส่วนส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เช่นความร่วมมือร่วมใจ

2.4.3 จุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการเป็นพลเมืองดี แม้จุดมุ่งหมายขั้นสุดท้ายของนันทนาการจะไม่ใช้เพื่อพัฒนาสังคมก็ตาม แต่นันทนาการก็มีส่วนในการส่งเสริมพัฒนาชุมชน เพราะโปรแกรมนันทนาการไม่ขัดขวางในเรื่องเชื้อชาติ ฐานะเศรษฐกิจและปัญหาแบ่งชั้นวรรณะอื่น ๆ จึงเป็นการส่งเสริมในการสร้างคุณธรรมอันดีระหว่างสมาชิกของชุมชนนั้น ๆ ทุกคนมีโอกาสที่เข้าร่วมในกิจกรรมทุกอย่างที่จัดเตรียมไว้รวมทั้งเด็กและผู้ใหญ่ จากการเข้าร่วมในกิจกรรมนี้ทำให้บุคคลได้พัฒนาการไปในทางที่ดี ทำให้คนเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าต่อตนเองและสังคม

2.4.4 จุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาตนเอง การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการทำให้บุคคลได้มีโอกาสพัฒนาตนเองให้ไปถึงสมรรถภาพสูงสุด เพราะนันทนาการมีขอบเขตกว้างขวางซึ่งจะช่วยส่งเสริมในด้านความสมดุลของการเจริญเติบโตของบุคคล พัฒนาการเกิดขึ้นจากความสนใจอันเป็นไปโดยความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพึงพอใจ ยังช่วยให้เพิ่มพูนด้านทักษะความสามารถ ยิ่งในปัจจุบันสภาพความเป็นไปด้วยความสับสนวุ่นวาย เต็มไปด้วยการต่อสู้ ความล้มเหลว ความผิดหวัง ความเสียใจ ความเศร้าหมองมีอยู่มากมายฉะนั้นจึงควรจะได้หาทางออกโดยเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการ เพื่อสร้างเสริมตนเองและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วย

2.5 องค์ประกอบและประเภทของนันทนาการ

สุรเชษฐ์ เชษฐมาส และศิริลักษณ์ ปิ่นเกสร (2535: 635) กล่าวถึงองค์ประกอบของนันทนาการไว้ ดังนี้

2.5.1 นันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรม (Activity) กล่าวคือ จะต้องเป็นการกระทำหรือปฏิบัติโดยที่ร่างกายหรือกล้ามเนื้อ หรืออวัยวะส่วนหนึ่งส่วนใดเคลื่อนไหว หากอยู่เฉย ๆ เช่น การนอนหลับ ไม่จัดว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ

2.5.2 การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ (Voluntary) โดยเกิดจากแรงกระตุ้นภายในของตนเอง ไม่ได้เกิดจากการบังคับแต่อย่างใด

2.5.3 กิจกรรมนันทนาการทุกรูปแบบจะต้องเกิดขึ้นในเวลาว่าง หรือช่วงเวลาที่อิสระจากภารกิจการงานและการปฏิบัติส่วนอื่น ๆ

2.5.4 กิจกรรมนั้นมีผลทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความพึงพอใจหรือความรื่นรมย์โดยตรง

2.5.6 ต้องเป็นกิจกรรมที่เป็นที่ยอมรับของสังคม ไม่ใช่อบายมุขหรือผิดศีลธรรม

2.5.7 กิจกรรมที่กระทำนั้นต้องไม่ยึดถือเป็นอาชีพ เช่น นักกีฬาอาชีพประเภทต่าง ๆ จากองค์ประกอบของนันทนาการจึงสรุปความหมายของคำว่านันทนาการในแง่มุมที่กว้างขึ้นได้ว่า นันทนาการ หมายถึง การพักผ่อนหย่อนใจด้วยกิจกรรมอันพึงประสงค์ของสังคมที่กระทำในเวลาว่าง (Leisure Time) ด้วยความสมัครใจ นำมาซึ่งการผ่อนคลายความตึงเครียดจากภาระการทำงานลงได้ในที่สุด

2.6 ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

นันทนาการมีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับอายุ ความสนใจ และความต้องการในการพักผ่อนหย่อนใจของแต่ละบุคคลหรือกลุ่ม สถานที่ ซึ่งแบ่งเป็นการพักผ่อนหย่อนใจในบ้าน (Indoor Recreation) และการพักผ่อนหย่อนใจนอกบ้าน (Outdoor Recreation) (เอื้อมพร วิสมหมาย. 2527: 18-19) นอกจากนี้นันทนาการยังแบ่งตามลักษณะกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.6.1 กิจกรรมประเภทที่ใช้กำลังกายเบา ๆ หรือการพักผ่อนในลักษณะที่สงบ (Passive Activity) เป็นการพักผ่อนหย่อนใจที่ไม่ต้องใช้การออกแรง แต่เป็นไปในลักษณะที่สงบ ได้แก่ กิจกรรมประเภททำการฝีมือ วาดเขียน งานปั้น รดน้ำต้นไม้ ทำสวนครัว อ่านหนังสือพิมพ์ ดูโทรทัศน์ เล่นหมากรุก หมากรอส ดูกีฬา รวมถึงกิจกรรมนอกสถานที่ในลักษณะการชื่นชมธรรมชาติ ภูมิทัศน์ เมือง การได้ใกล้ชิดกับธรรมชาติ ได้ยินเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงน้ำตก นกร้อง ใบไม้ไหว การฟังดนตรี ในสาธารณะ การนั่งเล่นในสวนสาธารณะ การชมสัตว์ในสวนสัตว์ เป็นต้น

2.6.2 กิจกรรมประเภทที่ใช้กำลังกายมาก ๆ หรือการพักผ่อนในลักษณะการออกกำลังกาย (Active Activity) เป็นการพักผ่อนหย่อนใจที่ต้องออกแรงออกกำลังกาย ได้แก่ เดินทางไกล ปีนเขา การขี่จักรยาน การเล่นเรือ กีฬาประเภทหนัก ๆ เช่น วัยน้ำ เล่นฟุตบอล วิ่งออกกำลังกาย เป็นต้น

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 37-55) แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 14 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม
2. กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา
3. กิจกรรมนันทนาการการเดินรำ
4. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
5. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจ และความสุขสงบ
6. กิจกรรมนันทนาการการละคร
7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก

8. กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง
9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง
10. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม
11. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ
12. กิจกรรมนันทนาการการบริการอาสาสมัคร
13. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ
14. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์และมนุษยสัมพันธ์

เอนก หงษ์ทองคำ (2542: 76) ได้สรุปลักษณะการจัดการนันทนาการดังนี้ การจัดการนันทนาการไม่ว่าจะเป็นการจัดการของภาครัฐ หรือเอกชนนั้นจะต้อง อาศัยปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ คน เงิน อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวกและวิธีการดำเนินงาน ในการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยคนที่เป็นนักนันทนาการและบุคคลทั่วไป

ดอว์ดดาห์ (Dawdah.2000: 85) ได้ทำการสำรวจเชาวน์อารมณ์ของกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำพบว่า กลุ่มเยาวชนดังกล่าวมีคะแนนเชาวน์อารมณ์ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

กำโชค เผือกสุวรรณ (2538: 2) สรุปลักษณะการบริหารจัดการนันทนาการ คือ การบริหารเพื่อการบริการ โดยจัดดำเนินการเหมือนบริหารงานบริการทั่วไปแต่นำกิจกรรมมาเป็นสื่อหรือเครื่องมือ ให้บรรลุเป้าหมาย

สมคิด บางโม (2538: 59) ได้ให้ความหมายของการจัดการไว้ ดังนี้ การจัดการ คือ ศิลปะการใช้คน เงิน วัสดุอุปกรณ์ขององค์การและนอกองค์การ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การอย่างมีประสิทธิภาพ

2.7 การจัดนันทนาการในโรงเรียน

โรงเรียนเป็นสถานฝึกอบรมเด็กแลเยาวชนให้มีความรอบรู้หลาย ๆ อย่างอันเป็นการสร้างเสริมประสบการณ์แก่เยาวชน แต่ต้องไม่ลืมว่าชีวิตที่สมบูรณ์ได้นั้นจะต้องมีความพร้อมหลาย ๆ ด้าน โดยความพร้อมทางจิตใจและร่างกาย นอกจากนี้ความถึงพร้อมทางด้านอารมณ์และสังคมก็จะติดตามมาได้ แต่สถานศึกษาที่เข้าใจในปัจจัยสำคัญดังกล่าวจะไม่มุ่งแต่พัฒนาการทางด้านสมองเท่านั้น และก็ควรส่งเสริมให้เก่งแต่การเล่น ถ้าเปรียบแล้วก็คือจะส่งเสริมให้เด็กหัวโตตัวลีบหรือส่งเสริมให้เด็กตัวโตหัวลีบ ทั้งสองลักษณะไม่เป็นที่พึงปรารถนา ลักษณะที่พึงปรารถนาคือให้เป็นคนที่มีความเฉลียวฉลาดพร้อม ๆ กันกับความแข็งแรง

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวแสดงว่า โรงเรียนจะต้องให้การศึกษแก่เด็กแล้ว ยังจะต้องเตรียมกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมความคิดและความสมบูรณ์กิจกรรมที่ควรทำและควรแก่การส่งเสริมอย่างยิ่ง คือ นันทนาการ นันทนาการในโรงเรียนไม่ใช่แค่กิจกรรมแข่งขันทางเกมกีฬาเท่านั้น กิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนมีมากมายหลายชนิด ดังนี้

1) กิจกรรมทางกีฬา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่คนส่วนใหญ่เข้าใจและจัดกันได้ลักษณะต่าง ๆ เช่น ระบบสี่ ระบบชั้น หรือระบบกลุ่มอักษร เป็นต้น

2) กิจกรรมประเภทได้วาที ซึ่งให้ความสนุกสนานทั้งผู้ได้วาที ซึ่งให้ความสนุกสนานทั้งผู้ที่ได้วาทีและผู้เข้าฟังการได้วาที สามารถแข่งขันตามกลุ่มดังกล่าวมาแล้วเป็นการส่งเสริมด้านสร้างเสริมแนวคิดกล้าแสดงออกมีเหตุผลและการใช้ภาษาให้ควารู้เล็ก ๆ น้อย ๆ ให้ความสนุกสนานพอสมควร

3) กิจกรรมทัศนอาจร การทัศนศึกษา การพักผ่อนเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศและมีคุณค่าทางสุขภาพจะได้มาจากกิจกรรมประเภทนี้ และเป็นดารศึกษาหาความรู้ที่เพลิดเพลินได้เรียนรู้ธรรมชาติอย่างแท้จริง

4) กิจกรรมรื่นเริงต่าง ๆ กิจกรรมประเภทนี้ส่วนใหญ่ได้จัดอยู่แล้ว เช่น งานปีใหม่ วันเด็ก วันไหว้ครู วันเกิดโรงเรียน ฯลฯ

5) กิจกรรมลูกเสือและอนุชาต จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ก็คือส่งเสริมให้เด็กชอบการช่วยเหลือ รักการบริการ สามารถช่วยตนเองได้มั่นในยามคับขัน การเป็นผู้นำกับผู้ที่ตามที่ดีของสังคม

6) กิจกรรมอยู่ค่ายพักแรม การอยู่ค่ายพักแรมไม่ใช่ใช้แต่ในกิจกรรมลูกเสือเท่านั้น เป็นการใช้เวลาว่าง โรงเรียนควรจัดเด็กได้อยู่ค่ายพักแรมอย่างน้อยปีละครั้ง

นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการอีกรูปแบบหนึ่งที่จัดขึ้นในโรงเรียนได้ผลเป็นที่พอใจ คือ

- บริเวณของสถานที่ที่มีมุนั่งพักผ่อนได้ร่มไม้ ที่นั่ง จัดสวนธรรมชาติ สวนดอกไม้ เป็นต้น
- สนามเด็กเล่น สนามกลางแจ้ง ในที่ร่มก็ควรมี เช่น หอประชุม โรงพลศึกษา
- ห้องสมุด เป็นแหล่งนันทนาการที่ส่งเสริมให้ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- สนามหรือสวนพักผ่อน อาจจะเป็นการจัดสวนหย่อมหรือสวนเด็กเล่น

นอกจากนี้การจัดนันทนาการในชั้นเรียนก็สามารถจัดได้ ซึ่งมีผลต่อการเพิ่มความสนใจแก่ผู้เรียนได้มากที่สุด ถ้าครูสามารถนันทนาการมาสอดแทรกบ้าง

3. เอกสารเกี่ยวกับการแก้ปัญหา

3.1 ความหมายของการแก้ปัญหา

ดีวอลท์ (เพ็ญแข ประจันปัจจุบัน. 2535: 9; อ้างอิงจาก Devault. 1961: n.d.) กล่าวว่า การแก้ปัญหาหมายถึง การที่บุคคลเผชิญปัญหา และไม่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์นั้นด้วยวิธีการเดิมได้

กาเย่ และบริกซ์ (แก้วตา คณะวรรณ. 2524: 69; อ้างอิงจาก Ganya; & Brige. 1985. Handbook of Asia Child Development and Child Rearing) กล่าวว่าความสามารถทางการแก้ปัญหาเป็นทักษะทางปัญญา (Intellectual Skill) อย่างหนึ่งที่สามารถสอนกันได้ และมุ่งหวังให้ความสามารถทางด้านนี้ไปถ่ายโยงกับสถานการณ์อื่น ๆ

บอร์น เอกสเตรนธ์ และโดมิโนสกี (สรวงพร ฤศลสง. 2538: 12; อ้างอิงจาก Bourne, Ekstrand; & Dominoski. 1971: 9) กล่าวถึง การแก้ปัญหว่าเป็นกิจกรรมที่เป็นทั้งการแสดงความรู้ ความคิดจากประสบการณ์เดิมและส่วนประกอบของสถานการณ์ที่เป็นปัญหาในปัจจุบัน นำมาจัดเรียงลำดับใหม่ เพื่อผลของความสำเร็จในจุดมุ่งหมายเฉพาะอย่าง

กรมการศึกษานอกโรงเรียนศูนย์ภาคเหนือ (2535: 234 – 241) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การแก้ปัญหา คือกระบวนการค้นพบ และตัวปัญหาก็คือสถานการณ์อย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เป็นสถานการณ์ที่เป็นอุปสรรค คนที่จะแก้ปัญหาก็ต้องมีความคิดใหม่ มีพฤติกรรมใหม่ ๆ

รศนา อัสชะกิจ (2537: 1) กล่าวว่า การแก้ปัญหาคือกระบวนการเชื่อมโยงช่องว่างระหว่างปัญหากับข้อเฉลยหรือทางออกของปัญหา

การแก้ปัญหาคือความสามารถของสมองที่ต้องใช้กระบวนการคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา อาศัยประสบการณ์เดิมและส่วนประกอบของสถานการณ์ที่เป็นปัญหา พร้อมทั้งความสามารถของบุคคลทำให้ปัญหานั้นหมดไป

3.2 ความสำคัญในการแก้ปัญหา

ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นเป้าหมายสำคัญในการจัดการศึกษาและการดำรงชีวิตเพราะผู้ที่สามารถแก้ปัญหาก็จะเป็นผู้ที่สามารถปรับตัวให้อยู่ในสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดีจึงมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการแก้ปัญหาวินิจฉัยได้แก่

สำเร็จ บุญเรืองรัตน์ (2539: 42 – 43) กล่าวถึงความสำคัญของการแก้ปัญหาวินิจฉัยไว้ว่าเมื่อเกิดปัญหาทำให้มนุษย์แสวงหาวิธีการในการแก้ปัญหา สิ่งที่มีมนุษย์ใช้ในการแก้ปัญหา เรียกว่า ปัญญา ดังนั้น ปัญญา คือความสามารถในการแก้ปัญหา

1. ผู้ที่แก้ปัญหาที่แล้มาได้ แต่ไม่สามารถแก้ปัญหาใหม่ได้ ควรถือได้ว่ามีปัญญาน้อยกว่าผู้ที่แก้ปัญหาเก่าและแก้ปัญหาใหม่ได้
2. ผู้ที่แก้ปัญหาที่ย่งยากซับซ้อนได้ ควรจะเป็นผู้ที่มีปัญญามากกว่าผู้ที่แก้ปัญหาง่ายได้เท่านั้น
3. ผู้ที่คิดปัญหาเองและแก้ปัญหาเอง จะเป็นผู้ที่มีปัญญามากกว่าผู้ที่แก้ปัญหที่ผู้อื่นมองเห็น

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

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

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การแก้ปัญหาเป็นทักษะพื้นฐาน ซึ่งสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การปลูกฝังนิสัย การรู้จักคิด เรียนรู้และแก้ปัญหา ควรเริ่มต้นตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อเป็นรากฐานการดำเนินชีวิตที่ดีในอนาคต

3.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา

นักวิชาการหลายท่านได้ค้นคว้าและอธิบายทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาไว้ดังต่อไปนี้

3.3.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์ (Bruner. 1969: 55 - 68) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Enactive Stage) เริ่มตั้งแต่แรกเกิดถึง 2 ปี ซึ่งตรงกับขั้น (Sensory Motor Stage) ของเพียเจต์ (Piaget) เป็นขั้นที่เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำหรือประสบการณ์มากขึ้น
2. ขั้นแก้ปัญหาด้วยการรับรู้ (Iconic Stage) แต่ยังไม่รู้จักใช้เหตุผลซึ่งตรงกับขั้น (Preoperational Stage) ของเพียเจต์ (Piaget) เด็กวัยนี้จะเกี่ยวข้องกับความเป็นจริงมากขึ้น จะเกิดความคิดจากการรับรู้ส่วนใหญ่และภาพแทนในใจ (Iconic Representation) อาจมีจินตนาการบ้าง แต่ยังไม่ลึกซึ้งเท่ากับขั้น (Concrete Operational Stage)

3. ขั้นพัฒนาสูงสุด (Symbolic Stage) เป็นการเปรียบได้กับขั้นการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลกับสิ่งที่เป็นนามธรรม (Formal Operation Stage) ของเพียเจต์ (Piaget) เป็นพัฒนาการพื้นฐานมาจากขั้นแก้ปัญหาด้วยการรับรู้ (Iconic Stage) เด็กสามารถถ่ายทอดประสบการณ์โดยใช้สัญลักษณ์หรือภาพสามารถคิดหาเหตุผล สามารถเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมและสามารถแก้ปัญหาได้

3.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของไวท์ฮอตสกี (Berk; & Winsler. 1995)

ทฤษฎีของไวท์ฮอตสกีกล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาการทางสติปัญญาและทัศนคติว่าเกิดขึ้นเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกับคนอื่น ๆ เช่น ผู้ใหญ่ ครู เพื่อน บุคคล เหล่านี้ จะให้ข้อมูลสนับสนุนให้เด็กเกิดขึ้นใน Zone of Proximal Development หมายถึง สภาวะที่เด็กเผชิญปัญหาที่ท้าทายแต่ไม่สามารถคิดได้โดยลำพัง เมื่อได้รับการช่วยเหลือแนะนำจากผู้ใหญ่หรือเกิดจากการทำงานร่วมกับเพื่อนที่มีประสบการณ์มากกว่าเด็กจะสามารถแก้ปัญหานั้นได้และเกิดการเรียนรู้ การให้การช่วยเหลือและนำในการแก้ปัญหาและการเรียนรู้ของเด็ก (Assisted Learning) เป็นการให้การช่วยเหลือแก่เด็กเมื่อเด็กแก้ปัญหาโดยลำพังไม่ได้เป็นการช่วยอย่างเหมาะสม เพื่อให้เด็กแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง วิธีการที่ครูเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กเพื่อให้การช่วยเหลือเด็ก เรียกว่า “Scaffolding” เป็นการแนะนำช่วยเหลือให้เด็กแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยให้การแนะนำ (Clue) การช่วยเตือนความจำ (Reminders) การกระตุ้นให้คิด (Encouragement) การแบ่งปัญหาที่สลับซับซ้อนได้ง่ายลง (Breaking the Problem down into step) การให้ตัวอย่าง (Providing and Example) หรือสิ่งอื่น ๆ ที่ช่วยเด็กแก้ปัญหาและเรียนรู้ด้วยตนเอง การให้การช่วยเหลือ (Scaffolding) ที่มีประสิทธิภาพต้องมีองค์ประกอบและเป้าหมาย 5 ประการ ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมร่วมกันแก้ปัญหา
2. เข้าใจปัญหาและมีวัตถุประสงค์ที่ตรงกัน
3. บรรยายากศอบอื้น และการตอบสนองที่ตรงกับความต้องการ
4. มีการจัดสภาพแวดล้อม กิจกรรม และบทบาทของผู้ใหญ่ให้เหมาะสม
5. สนับสนุนให้เด็กควบคุมตนเองในการแก้ปัญหา

3.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget)

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

ขั้นที่ 1 ระยะการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Sensory Motor Stage) ตั้งแต่แรกเกิดถึงอายุ 2 ปี เด็กจะรู้เฉพาะสิ่งที่เป็นรูปธรรมมีความเจริญอย่างรวดเร็วในด้านความคิด ความเข้าใจ การประสานระหว่างกล้ามเนื้อและสายตา และการใช้ประสาทสัมผัสส่วนต่าง ๆ ต่อสภาพที่เป็นจริงรอบ ๆ ตัว เด็กในวัยนี้จะชอบทำอะไรซ้ำ ๆ บ่อย ๆ เป็นการเลียนแบบ พยายามแก้ปัญหาแบบลองผิด

ลองดู เมื่อสิ้นสุดระยะนี้เด็กจะมีการแสดงออกของพฤติกรรมอย่างมีจุดมุ่งหมายและสามารถแก้ปัญหาโดยการเปลี่ยนวิธีต่าง ๆ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ แต่ความสามารถในการคิดวางแผนของเด็กยังอยู่ในขีดจำกัด

ขั้นที่ 2 ระยะการแก้ปัญหาด้วยการรับรู้แต่ยังไม่สามารถใช้เหตุผล (Preoperational Stage) อยู่ในช่วงอายุ 2 – 7 ปี เด็กพยายามแก้ปัญหาแบบลองผิดลองถูกแสดงพฤติกรรมอย่างมีจุดมุ่งหมายและสามารถแก้ปัญหาโดยการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ความสามารถในการวางแผนมีขีดจำกัดเด็กในช่วง 2 – 4 ปี เริ่มจะใช้เหตุผลเบื้องต้นไม่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์หรือมากกว่า เพราะเด็กยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง คือ ยึดความคิดของตนเองเป็นส่วนใหญ่และมองไม่เห็นเหตุผลของคนอื่น เหตุผลของเด็กวัยนี้จึงไม่ค่อยถูกต้องตามความเป็นจริง เด็กในช่วงอายุประมาณ 4 – 7 ปี จะมีความคิดรวบยอดในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวดีขึ้น รู้จักแยกประเภทและแยกชิ้นส่วนของวัตถุ เริ่มมีพัฒนาการเกี่ยวกับการอนุรักษ์แต่ยังไม่แจ่มชัด รู้จักแบ่งพวกแบ่งชั้น แต่คิดหรือตัดสินผลของการกระทำต่าง ๆ จากสิ่งที่เขาเห็นภายนอกเท่านั้น

บทบาทครูมีหน้าที่ในการจัดเตรียมกิจกรรมให้เด็กและให้คำแนะนำด้วยการอธิบายและให้เด็กมีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่นแล้วให้โอกาสเด็กแสดงออกตามวิธีการต่าง ๆ ของเด็กเอง

จะเห็นว่าทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของนักการศึกษาทั้ง 3 ท่านสรุปได้ว่า เด็กวัยนี้เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญา การจัดกิจกรรมที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด สามารถแก้ปัญหาเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัย

3.4 ประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหา

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาแบ่งประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหาไว้ ดังนี้

ไมเออร์ (Maier. 1965: 242) ได้จำแนกการแก้ปัญหาไว้ 2 ประเภท คือ

1. การแก้ปัญหาโดยเลียนแบบประสบการณ์เดิม (Reproductive Thinking) เป็นการแก้ปัญหาโดยใช้ประสบการณ์เดิมที่เคยใช้ได้ผลมาแล้วในอดีตมาใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์และเหตุการณ์ใหม่ ซึ่งมีความสอดคล้องกัน

2. การแก้ปัญหาแบบประยุกต์ประสบการณ์เดิม (Productive Thinking) เป็นการแก้ปัญหาสถานการณ์ใหม่ โดยพยายามประยุกต์ประสบการณ์เดิมมาใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและลักษณะของปัญหาที่ประสบ

เฟรดเดอริคสัน (ฉันทนา ภาคบงกช. 2528: 65; อ้างอิงจาก Fredenrikson. 1984. Review of Education Research) ได้จำแนกการแก้ปัญหออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ปัญหาซึ่งกำหนดชัดเจนหรือปัญหาที่มีความสมบูรณ์ มักใช้ในวิชาคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ การฝึกฝนการแก้ปัญหาประเภทนี้จะช่วยให้เกิดกระบวนการคิดที่ ซับซ้อนและอัตโนมัติ เน้น การแก้ปัญหาเฉพาะบางด้าน ง่ายต่อการประเมิน ครูสามารถพบข้อบกพร่องและทำการแนะนำช่วยเหลือได้โดยง่ายจึงให้ผลรวดเร็วแต่ยากที่จะนำไปสู่ระดับสูง

2. ปัญหาซึ่งไม่กระจ่างชัดหรือมีความไม่สมบูรณ์ในตัวปัญหา เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน เมื่อทำให้ปัญหากระจ่างขึ้นจะสามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว ผู้เรียนต้องหาความสัมพันธ์และแยกแยะประเด็นของปัญหาโดยอาศัยความรู้ด้านการคิด และความจำเป็นเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยก่อนที่จะดำเนินการติดตามขั้นตอนของการแก้ปัญหาได้

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2528: 260 – 261) ได้กล่าวถึง วิธีการแก้ปัญหาของเด็กไว้ ดังนี้

1. การแก้ปัญหาโดยใช้พฤติกรรมแบบเดียว โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงการแก้ปัญหา เด็กเล็กมักใช้วิธีนี้ เนื่องจากยังไม่เกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องและเป็นเหตุผล เมื่อประสบปัญหาจะไม่มีการไตร่ตรองหาเหตุผล ไม่มีการพิจารณาสิ่งแวดล้อมเป็นการจำและเลียนแบบพฤติกรรมภายใต้ที่เคยแก้ปัญหาได้ เนื่องจากเด็กยังไม่เกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องและเป็นเหตุเป็นผล

2. การแก้ปัญหาแบบลองผิดลองถูก การแก้ปัญหาแบบนี้มีการวิจัยสรุปลงความเห็น ว่าเหมาะสมสำหรับเด็กวัยรุ่น เพราะเด็กวัยนี้ต้องการอิสระและต้องการแสดงว่าตนเป็นที่พึ่งของตนได้

3. การแก้ปัญหาโดยการเปลี่ยนแปลงทางความคิด ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในยากแก่การสังเกตที่นิยมใช้มากที่สุด คือการหยั่งเห็น การหยั่งเห็นนี้ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์เดิม

4. การแก้ปัญหาโดยวิธีทางวิทยาศาสตร์ การแก้ปัญหาในระดับนี้ถือว่า เป็นระดับที่สูงที่สุดและใช้ได้ผลดีที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแก้ปัญหาที่ยากซับซ้อน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหา สรุปได้ว่า นักการศึกษา นักจิตวิทยาทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหา โดยได้จัดประเภทของปัญหาให้เข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยได้จัดประเภทและลักษณะของการแก้ปัญหาไว้หลายลักษณะทั้งพิจารณาจากลักษณะของปัญหาเองและพิจารณาจากพัฒนาการและประสบการณ์ของตัวบุคคล

3.5 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการแก้ปัญหา

การแก้ปัญหาก็จะสำเร็จได้ผลดี ตามเป้าหมายที่วางไว้มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการแก้ปัญหาไว้ ดังนี้ ชูชีพ อ่อนโคกสูง (2522: 121 – 123) กล่าวว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการแก้ปัญหา มี 3 ประการ คือ

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

2. สถานการณ์ที่เป็นปัญหา (Condition in Learning Situation) ถ้าปัญหานั้นเป็นที่ น่าสนใจของผู้เรียนทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนหรือแก้ปัญหา หรือถ้ามีผู้ชี้แนะสำหรับปัญหาที่ยาก ๆ จะทำให้มองเห็นแนวทางในการแก้ปัญหา หรือถ้าปัญหานั้นเป็นปัญหาที่ต่อเนื่องหรือคล้ายคลึงกับ ปัญหาที่เคยเรียนรู้อยู่แล้ว ก็จะทำให้การแก้ปัญหานั้นง่ายขึ้น

3. ลักษณะของผู้แก้ปัญหา ได้แก่

3.1 อารมณ์ของผู้แก้ปัญหา

3.2 ระดับสติปัญญาของผู้แก้ปัญหา

3.3 ระดับแรงจูงใจ

3.4 การฝึกให้รู้จักคิดหลาย ๆ แบบ การใช้การแก้ปัญหาหลาย ๆ วิธี

4. การแบ่งกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา โดยให้สมาชิกมีจำนวนพอเหมาะ สมาชิกมีความรู้สึก อบอุ่น ปลอดภัยและได้รับการยอมรับ ย่อมแก้ปัญหาได้ดีกว่ากลุ่มที่มีสมาชิกมากหรือน้อยเกินไป อารีย์ เพชรผุด (2528: 220) กล่าวว่า องค์ประกอบของการแก้ปัญหานั้น เด็กจะแก้ได้สำเร็จหรือไม่ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เฉพาะโอกาส รวมทั้งความมีอิสระในการตัดสินใจ

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528: 259 – 260) ได้กล่าวถึงการแก้ปัญหาให้ประสบความสำเร็จไว้ว่า การแก้ปัญหาแต่ละครั้ง จะสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่อไปนี้

1. ระดับความสามารถของเชาว์ปัญญา คือผู้ที่มีปัญญาสูงย่อมแก้ปัญหาได้ดีกว่าผู้ที่มี เชาว์ปัญญาต่ำ

2. การเรียนรู้ ถ้าเด็กเกิดการเรียนรู้และเข้าใจหลักการแก้ปัญหาอย่างแท้จริงแล้ว เมื่อ ประสบปัญหาที่คล้ายคลึงกันก็จะสามารถแก้ปัญหาได้ถูกต้องและรวดเร็วขึ้น

3. การรู้จักคิดแบบเป็นเหตุเป็นผล โดยอาศัย

3.1 ข้อเท็จจริงและความรู้จากประสบการณ์เดิม

3.2 จุดมุ่งหมายในการคิดและการแก้ปัญหา

3.3 ระยะเวลาในการไตร่ตรองหาเหตุผลที่ดีที่สุด

3.6 วิธีการและลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหา

วิธีและลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนในการช่วยในการแก้ปัญหาต่าง ๆ เป็นไป อย่างราบรื่น ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

บรูเนอร์ (กรมการศึกษานอกโรงเรียนศูนย์ภาคเหนือ . 2535: 6-7; อ้างอิงจาก Bruner. 1968) ได้สรุปทฤษฎีการคิดแก้ปัญหา ดังนี้

1. ขั้นการรู้ปัญหา (Problem Isolation) เป็นขั้นที่รับรู้สิ่งเร้าที่ตนกำลังเผชิญปัญหาอยู่ว่าเป็นปัญหา กระบวนการรับรู้จะแยกสิ่งเร้าออกจากโครงสร้างทางการคิดอื่น ๆ เพื่อเตรียมพร้อมที่จะจัดกระทำต่อไป
2. ขั้นแสวงหาเค้าเงื่อน (Search for Cues) เป็นขั้นที่บุคคลให้ความพยายามอย่างมากในการระลึกถึงประสบการณ์เดิม เพื่อทดสอบลักษณะเฉพาะของปัญหา เมื่อสมองได้จัดกระทำสิ่งเร้านั้นแล้วก็จะบูรณาการลักษณะเฉพาะต่าง ๆ เข้าด้วยกันแล้วปรับโครงสร้างของการคิดใหม่และเก่าเป็นการเตรียมพร้อมที่จะตอบสนอง
3. ขั้นตรวจสอบความถูกต้อง (Confirmation Check) ซึ่งเป็นการตรวจสอบถึงความสมบูรณ์ทั้งในด้านโครงสร้างและเนื้อหา ก่อนเพื่อจะตัดสินใจ ตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

จากการลำดับขั้นในการแก้ปัญหาของบรูเนอร์นั้น สอดคล้องกับกิลฟอร์ดที่ได้อธิบายถึงกระบวนการแก้ปัญหา กิลฟอร์ด (เพ็ญแข ประจันปัจจุบัน. 2535: 12; อ้างอิงจาก Guilford. 1971) อธิบายถึงกระบวนการแก้ปัญหา ซึ่งมีอยู่ 5 ขั้นตอน ดังนี้

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

3.7 การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ฉันทนา ภาคบังข (2528: 48 – 49) ได้กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหานี้ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรม ควรมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัย มีลักษณะเป็นรูปธรรม มีสื่อเพื่อช่วยต่อการเรียนรู้และมีช่วงเวลาสั้น ๆ เหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็กปฐมวัย

2. จัดกิจกรรมที่มีความหมายต่อเด็ก ควรให้เด็กได้เรียนรู้แล้วนำไปปฏิบัติได้กิจกรรมควรอยู่ในความสนใจของเด็ก เด็กจะภูมิใจและเห็นคุณค่าในสิ่งที่ได้เรียนรู้

3. ควรมีการส่งเสริมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เช่น การชมเชย การให้รางวัล เป็นต้น

4. จัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับกิจกรรม จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ไม่เคร่งเครียด

5. สร้างทัศนคติที่ดีต่อตัวครู ครูควรปรับปรุงบุคลิกภาพให้เหมาะสมและควรสร้างสัมพันธภาพกับเด็กเป็นอย่างดี เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการยอมรับ

เจษฎา สุภางคเสน (2530: 28 – 29) ได้เสนอแนะวิธีการเสริมทักษะการแก้ปัญหาไว้ดังนี้

1. ฝึกฝนให้เด็กทำงานตามขั้นตอนของกระบวนการแก้ปัญหา คือการรวบรวมข้อมูล ตั้งสมมติฐาน รวบรวมวิธีการแก้ปัญหาและทดสอบสมมติฐาน

2. ควรเน้นในเรื่องการรวบรวมข้อมูลให้มาก

3. ฝึกให้รู้จักใช้ทักษะในการแก้ปัญหา คือ ฝึกให้คิดเกี่ยวกับปัญหา การแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ และการทำนายผลของวิธีการแก้ปัญหานั้น

4. ใช้วิธีการชี้แจงอธิบายเหตุผล หลีกเลี่ยงวิธีการเข้มงวดกับเด็ก

5. เปิดโอกาสเด็กได้ตัดสินใจด้วยตนเอง

6. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ

7. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก เพราะมีความสัมพันธ์กับการแก้ปัญหา

8. กระตุ้นให้เด็กได้คิดในหลายทิศทาง เพื่อนำไปใช้กับปัญหาที่ยุ่งยากซับซ้อน

ดังที่ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาข้างต้นจะเห็นได้ว่า การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาควรเริ่มตั้งแต่ระดับปฐมวัย โดยครูควรจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กทั้งในด้านพัฒนาการและการเรียนรู้ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และจัดประสบการณ์ที่มีความหลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกคิดให้มากที่สุด ในบรรยากาศที่อบอุ่นและเป็นกันเอง เพื่อให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

กัวร์ (Goor. 1970: 3517A) ได้ทำการวิจัยพบว่า เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง จะมีความสามารถในการแก้ปัญหา มีการถกเถียงวิพากษ์วิจารณ์ และแสดงออกความคิดเห็นใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาได้ดีกว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ

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

โจนส์ (Jones. 1986: 3243A-3244A) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย จำนวน 38 คน ที่ได้เล่นบทบาทสมมติกับเด็กที่ไม่ได้เล่น ผลการศึกษาพบว่า เด็กกลุ่มที่เล่นบทบาทสมมติมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดีกว่า เด็กที่ไม่ได้เล่นบทบาทสมมติ

มัวร์ (Moors. 1986: B) ได้ทำวิจัยเรื่อง ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้และเข้าร่วมสังคมของเด็ก โดยใช้การเล่น 4 แบบ คือการเล่นโดยสมมติ การเล่นสร้างสรรค์ การเล่นละคร และการเล่นโดยมีกติกา โดยการสังเกตพฤติกรรมเด็กอายุ 3, 4 และ 5 จำนวน 84 คน ผลการวิจัยพบว่า การเล่นแบบโดยสมมติ และการเล่นสร้างสรรค์ จะเกิดขึ้นบ่อยมากเมื่อเด็กถูกให้เข้าร่วมในสังคมและพบว่าการเล่นทั้ง 4 แบบ มีส่วนสัมพันธ์กับอายุ และใช้เป็นแนวทางส่งเสริมการเล่นที่โรงเรียน

ฮอลล์ (Hall. 1995) ได้ศึกษาวิธีการที่ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ของผู้ดูแลเด็กที่มีต่อความสามารถทางภาษาและการแก้ปัญหาของเด็ก โดยศึกษาว่าวิธีการที่ผู้ดูแลเด็กใช้ในการลดปัญหาต่างๆ เช่น การลงโทษทางกาย จะมีผลบวกต่อภาษาของเด็ก เช่นเดียวกับการแก้ปัญหาหรือไม่ และวิธีการใช้เหตุผลที่มุ่งเน้นการใช้ภาษาและวิธีการแก้ปัญหาจะมีผลต่อเด็กหรือไม่ ผลการศึกษา พบว่าเด็กที่ผู้ดูแลใช้วิธีการลงโทษทางกายภาพในการแก้ปัญหาจะมีความก้าวร้าว และปฏิเสธที่จะแก้ปัญหาของตนเองมากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองใช้วิธีการแบบให้เหตุผลแต่ไม่มีผลโดยตรงต่อความสามารถทางภาษาของเด็ก

พาร์นาสส์ (Parnass. 1996: A) ได้ทำวิจัยเรื่อง ศึกษาปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกันในเด็กปฐมวัยที่ต่างเพศกัน โดยการจัดการเล่นเป็นกลุ่ม 13 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีเด็กชาย 6 คน เด็กหญิง 6 คน พบว่าการแสดงออกทางปฏิสัมพันธ์ของเด็กชายและเด็กหญิง โดยเด็กหญิงมีการกระตุ้นประสานปฏิสัมพันธ์ต่อกันในกลุ่มมากกว่าเด็กชาย เป็นแนวโน้มอย่างมีนัยสำคัญ เด็กชายเมื่อมีอายุ 5 ปี ขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่า มีการประสานปฏิสัมพันธ์ต่อกันในกลุ่มมากกว่าเด็กหญิงอย่างมีนัยสำคัญ

บราวน์ (Brown. 2003: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถ ทักษะและความเชื่อของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 เกี่ยวกับความสำคัญของความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กในวิชา

คณิตศาสตร์ พบว่า ครูมีทัศนคติ ความเชื่อและตระหนักถึงการส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อทักษะการแก้ปัญหาของเด็ก

วิลเลียม (William. 2004: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาบุคลิกภาพของผู้บริหารโรงเรียนในด้านความฉลาดทางอารมณ์มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหา ระเบียบวินัยและการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมของผู้บริหารโรงเรียน โดยใช้วิธีสัมภาษณ์ โดยใช้คำถามปลายเปิดและแบบสอบถามซึ่งเป็นผลในการแสดงความเป็นผู้นำ และการตัดสินใจในการแก้ปัญหา พบว่า ความฉลาดทางอารมณ์มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหา ความเป็นผู้นำและการจัดการที่มีคุณภาพในการทำงานของผู้บริหาร

4.2 งานวิจัยภายในประเทศ

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

เปลว บุริสาร (2543: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ โดยทำการทดลองกับกลุ่มเด็กที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงและกลุ่มที่แก้ปัญหาลด กลุ่มละ 10 คน พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการทั้งกลุ่มที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงและต่ำ ต่างมีความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

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

พรเพ็ญ ศรีวิรัตน์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะการคิด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะการคิดกับการเล่นตามมุมซึ่งผลการวิจัย

พบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมฝึกทักษะการคิดมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เด็กปฐมวัยที่เล่นสื่อตามมุ่มมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมฝึกทักษะการคิดกับเด็กปฐมวัยที่เล่นสื่อตามมุ่มมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่แตกต่างกัน

อภิรดี สีนวล (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานชน พบว่า เด็กปฐมวัยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานชน มีความสามารถในการแก้ปัญหาตนเอง และความสามารถในการแก้ปัญหาตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นของเด็กปฐมวัย มีค่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย หลังการจัดกิจกรรมเล่นนิทานชนมีค่าสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเล่นนิทานชนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อายุพร สาชาติ (2548: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติมีพฤติกรรมในการแก้ปัญหาโดยรวม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพฤติกรรมรายด้าน ได้แก่ พฤติกรรมในการแก้ปัญหาของตนเอง พฤติกรรมในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น และพฤติกรรมในการแก้ปัญหาเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นของเด็กปฐมวัย หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ไฉไลรัตน์ รูปชัยภูมิ (2549: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทย พบว่า การจัดกิจกรรมการเล่นไทยทำให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จิราภรณ์ ส่องแสง (2550: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมศิลปะบูรณาการที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กปฐมวัยหลังผ่านกิจกรรมศิลปะบูรณาการแล้ว มีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยรวมและจำแนกรายด้านมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น และแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า การแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยเป็นสิ่งที่สามารถสอนและปลูกฝังให้เด็กได้ ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กจึงควรได้ตระหนักถึงการคิดหาวิธีการสอนและการจัดกิจกรรมรวมทั้งสภาพแวดล้อม เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการแก้ปัญหาให้เกิดขึ้นในเด็กปฐมวัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้ดำเนินการศึกษาตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ
4. แบบแผนการทดลองและวิธีการดำเนินการทดลอง
5. วิธีดำเนินการเก็บข้อมูล
6. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95 อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่นนทบุรี เขต 2 จังหวัดนนทบุรี จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95 อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่นนทบุรี เขต 2 จังหวัดนนทบุรี การได้มาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการให้ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย จากนั้นทำการแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ได้กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมบันทึกการที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองของเด็กปฐมวัย
จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นข้อสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ

แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นภาพปัญหาต่างๆ และมีคำตอบที่เป็นรูปภาพการแก้ปัญหาให้เลือก 3 คำตอบ แล้วเลือกคำตอบเพียงข้อเดียวโดยให้คะแนน คำตอบที่เหมาะสมได้ 1 คะแนน และคำตอบที่ไม่เหมาะสมได้ 0 คะแนน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. กิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

1.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการ ให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยและแนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

1.2 สร้างโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย นำเสนอคณะกรรมการควบคุมปริญญาโทตรวจสอบแก้ไขและปรับปรุงจากนั้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

2. แบบประเมินการแก้ปัญหา

2.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการแก้ปัญหา และขั้นตอนในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย การสังเกตพฤติกรรม การบันทึกพฤติกรรม และเครื่องมือวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยและแนวทางการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยจำนวน 20 ข้อ

ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาดตนเองของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาดตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นของเด็กปฐมวัยจำนวน 10 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาดของเด็กปฐมวัยไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์

2.4 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence) ซึ่งต้องมีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 (บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. 2526 : 86)

2.5 นำแบบทดสอบที่ผ่านการปรับปรุงจากคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทดลองใช้กับเด็กนักเรียนชายและหญิงอายุ 4-5 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ แล้วนำผลมาวิเคราะห์และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับด้วยสูตร KR.20 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้านความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง เท่ากับ .92 ส่วนแบบทดสอบด้านความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น เท่ากับ .95

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยอาศัยการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design มาปรับให้เหมาะสมกับงานวิจัยนี้ ดังแสดงในตาราง

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อนทดลอง	ทดลอง	สอบหลังทดลอง
E ₁	T ₁ E ₁	X ₁	T ₂ E ₁
E ₂	T ₁ E ₂	X ₂	T ₂ E ₂

ความหมายของสัญลักษณ์

X₁ แทน การจัดโปรแกรมเน้นหนทางการ

X₂ แทน การจัดกิจกรรมตามปกติ

E₁ แทน กลุ่มทดลองที่ 1

E₂ แทน กลุ่มทดลองที่ 2

T₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง

T₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง

วิธีการดำเนินการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์ ใช้เวลาวันละ 45 นาที โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ระยะก่อนทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ใช้เวลาข้อละไม่เกิน 1 นาที ก่อนการใช้โปรแกรมนันทนาการ แบ่งเป็น

- การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- การแก้ปัญหาดนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น

และนำแบบทดสอบทั้งหมดมาตรวจให้คะแนน เพื่อนำผลคะแนนมาจัดแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่าง และเก็บคะแนนก่อนการทดลอง (Pre-test)

2. ระยะทดลอง ดำเนินการจัดโปรแกรมนันทนาการตามรายการที่กำหนด

ตาราง 2 โปรแกรมนันทนาการ

สัปดาห์ ที่	วันที่จัดโปรแกรม	โปรแกรมนันทนาการ
1	วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์	กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (นันทนาการ) กิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหว กิจกรรมข้อคิดจากนิทานพื้นบ้าน
2	วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์	กิจกรรมศิลปหัตถกรรม กิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหว กิจกรรมศิลปจากวัสดุธรรมชาติ
3	วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์	กิจกรรมเกมนันทนาการ กิจกรรมนันทนาการประเภทแข่งขัน กิจกรรมเพลงประกอบจังหวะ
4	วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์	กิจกรรมข้อคิดจากนิทานพื้นบ้าน กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กิจกรรมนันทนาการประเภทแข่งขัน
5	วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์	กิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมทัศนศึกษา กิจกรรมนิทานประกอบดนตรี

ตารางกิจกรรม (ต่อ)

สัปดาห์ ที่	วันที่จัดโปรแกรม	โปรแกรมนันทนาการ
6	วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ กิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมข้อคิดจากนิทานพื้นบ้าน
7	วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์	กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์ กิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมดนตรีและลีลา
8	วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์	กิจกรรมดนตรีกับจินตนาการ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สรุปกิจและวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

3. ระยะหลังการทดลอง ผู้วิจัยให้เด็กฯ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยชุดเดิมที่ใช้ก่อนการทดลอง และนำแบบทดสอบทั้งหมดมาตรวจให้คะแนน แล้วเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Post-test)

4. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมโดยทำการทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลองแล้วนำไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติต่อไป

การหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปวิเคราะห์คุณภาพด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

1. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ใช้สูตร KR 20

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 หาค่าเฉลี่ย

1.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติในการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การทดสอบค่า t (t-test) แบ่งเป็น

2.1 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้การทดสอบค่า t (Dependent Samples t-test)

2.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบค่า t (Independent Samples t-test)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้ข้อมูลที่ได้จากการทดลองและการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียน
$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย (Average)
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา (t – distribution)
E ₁	แทน	กลุ่มควบคุมหรือ เด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับโปรแกรมนันทนาการ
E ₂	แทน	กลุ่มทดลองหรือ เด็กปฐมวัยที่ได้รับโปรแกรมนันทนาการ
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็นของค่าสถิติที่ใช้ทดสอบ (Probability)
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการทดลองความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E₁)
2. ผลการทดลองความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลอง (E₂)
3. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E₁) ก่อนและ

หลังการทดลอง

4. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลอง (E₂) ก่อนและ

หลังการทดลอง

5. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E₁) กับกลุ่ม

ทดลอง (E₂) หลังการทดลอง

ดังแสดงในตาราง 3 - 8 ตามลำดับ

ตาราง 3 ผลการทดลองความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E₁) (n=30)

ความสามารถในการแก้ปัญหา	ก่อนการทดลอง (n = 30)		หลังการทดลอง (n = 30)	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านการแก้ปัญหาของตนเอง	1.90	1.37	2.03	1.12
2. ด้านการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น	3.33	1.09	3.50	0.68
โดยรวม	5.23	2.01	5.53	1.00

จากตาราง 3 แสดงว่า

กลุ่มควบคุมมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.90 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.37 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.03 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.12

กลุ่มควบคุมมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.09 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68

กลุ่มควบคุมมีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยรวม ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.00

ตาราง 4 ผลการทดลองความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลอง (E_2) ($n=30$)

ความสามารถในการแก้ปัญหา	ก่อนการทดลอง ($n = 30$)		หลังการทดลอง ($n = 30$)	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านการแก้ปัญหาของตนเอง	1.23	1.25	6.37	0.92
2. ด้านการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น	3.70	1.36	6.87	1.04
โดยรวม	4.93	1.99	13.23	1.35

จากตาราง 4 แสดงว่า

กลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.37 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92

กลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.87 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.04

กลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยรวม ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.99 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.35

ตาราง 5 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E₁)
ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม (n=30)

ความสามารถในการแก้ปัญหา	ก่อนการทดลอง (n = 30)		หลังการทดลอง (n = 30)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านการแก้ปัญหาของตนเอง	1.90	1.37	2.03	1.12	0.42	.670
2. ด้านการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น	3.33	1.09	3.50	0.68	0.68	.500
โดยรวม	5.23	2.01	5.53	1.00	0.68	.500

จากตาราง 5 แสดงว่า

กลุ่มควบคุมมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.90 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.37 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.03 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.12 เมื่อเปรียบเทียบผลการทดลองก่อนและหลังการทดลองแล้วพบว่า ไม่แตกต่างกัน

กลุ่มควบคุมมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.09 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 เมื่อเปรียบเทียบผลการทดลองก่อนและหลังการทดลองแล้วพบว่า ไม่แตกต่างกัน

กลุ่มควบคุมมีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยรวม ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.00 เมื่อเปรียบเทียบผลการทดลองก่อนและหลังการทดลองแล้วพบว่า ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 6 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลอง (E_2)

ก่อนและหลังการทดลอง (n=30)

ความสามารถในการแก้ปัญหา	ก่อนการทดลอง (n = 30)		หลังการทดลอง (n = 30)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านการแก้ปัญหาของตนเอง	1.23	1.25	6.37	0.92	17.66*	.000
2. ด้านการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น	3.70	1.36	6.87	1.04	9.62*	.000
โดยรวม	4.93	1.99	13.23	1.35	16.96*	.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 แสดงว่า

กลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.37 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92 เมื่อเปรียบเทียบผลการทดลองก่อนและหลังการทดลองแล้วพบว่า หลังการทดลองเด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.87 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.04 เมื่อเปรียบเทียบผลการทดลองก่อนและหลังการทดลอง พบว่าเด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยรวม ก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.99 ส่วนหลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.35 เมื่อเปรียบเทียบผลการทดลองก่อนและหลังการทดลองแล้วพบว่า หลังการทดลองเด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยรวมเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 7 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E_1)
กับกลุ่มทดลอง (E_2) ก่อนการทดลอง

ความสามารถในการแก้ปัญหา	กลุ่มควบคุม (n = 30)		กลุ่มทดลอง (n = 30)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านการแก้ปัญหาของตนเอง	1.90	1.37	1.23	1.25	1.96	.054
2. ด้านการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น	3.33	1.09	3.70	1.36	1.14	.256
โดยรวม	5.23	2.01	4.93	1.99	0.57	.565

จากตาราง 7 แสดงว่า

ก่อนการทดลอง เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง กลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.90 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.37 ส่วนกลุ่มทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 เมื่อเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองพบว่า ไม่แตกต่างกัน

ก่อนการทดลอง เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น กลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.09 ส่วนกลุ่มทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 เมื่อเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองพบว่าไม่แตกต่างกัน

ก่อนการทดลอง เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยรวม กลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 ส่วนกลุ่มทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.99 เมื่อเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองพบว่า ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 8 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย กลุ่มควบคุม (E_1)
กับกลุ่มทดลอง (E_2) หลังการทดลอง

ความสามารถในการแก้ปัญหา	กลุ่มควบคุม (n = 30)		กลุ่มทดลอง (n = 30)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านการแก้ปัญหาของตนเอง	2.03	1.12	6.37	0.92	16.24*	.000
2. ด้านการแก้ปัญหาของตนเองที่ เกี่ยวข้องกับผู้อื่น	3.50	0.68	6.87	1.04	14.80*	.000
โดยรวม	5.53	1.00	13.23	1.35	24.95*	.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 แสดงว่า

หลังการทดลอง เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง กลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.03 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.12 ส่วนกลุ่มทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.37 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92 เมื่อเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองพบว่า เด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หลังการทดลอง เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น กลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 ส่วนกลุ่มทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.87 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.04 เมื่อเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองพบว่า เด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หลังการทดลอง เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยรวม กลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.00 ส่วนกลุ่มทดลอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.35 เมื่อเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองพบว่า เด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยรวมมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของโปรแกรม
นันทนาการที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อ
ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความสามารถในการแก้ปัญหา
เพิ่มมากขึ้น
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความสามารถในการแก้ปัญหา
มากกว่ากลุ่มควบคุม

วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้น
อนุบาลชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95 อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่นนทบุรี เขต 2 จังหวัดนนทบุรี จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ใน
ชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 95 อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี สังกัด
สำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่นนทบุรี เขต 2 จังหวัดนนทบุรี การได้มาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
โดยการให้ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย จากนั้นทำการแบ่งเป็น
กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ได้กลุ่มทดลอง
จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการแก้ปัญหของเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ
 - ตอนที่ 2 เป็นข้อสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาดตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยของกลุ่มทดลอง โดยทำการทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลองแล้วนำไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติต่อไป

การหาคุณภาพเครื่องมือและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปวิเคราะห์คุณภาพด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

1. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ใช้สูตร KR 20
2. สถิติพื้นฐาน
 - 2.1 หาค่าเฉลี่ย
 - 2.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. สถิติในการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การทดสอบค่า t (t-test) แบ่งเป็น
 - 3.1 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้การทดสอบค่า t ที่ (Dependent Samples t-test)
 - 3.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบค่า t ที่ (Independent Samples t-test)

สรุปผลการวิจัย

ผลของการวิจัยสรุปได้ดังนี้

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมเน้นพัฒนาการมีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยรวมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยจำแนกเป็นรายด้านความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองและความสามารถในการแก้ปัญหของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดโปรแกรมเน้นพัฒนาการมีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยรวมมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยจำแนกเป็นรายด้าน เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดโปรแกรมเน้นพัฒนาการมีความสามารถในการแก้ปัญหของตนเอง และความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบระหว่างก่อนกับหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง ในด้านการแก้ปัญหของตนเอง ด้านการแก้ปัญหของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น และโดยรวม พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเป็นเพราะกลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงทางกระบวนการคิด เปลี่ยนแปลงทางการรับรู้ และประสบการณ์ที่เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นเด็กกลุ่มนี้จึงมีพัฒนาการทางความคิด และกระบวนการในการแก้ปัญหาที่มากกว่า จึงสามารถแก้ปัญหาได้ดีมากกว่าเด็กทั่วไป ซึ่งสอดคล้องกับเปลว บุริสาร (2543: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ โดยทำการทดลองกับกลุ่มเด็กที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงและกลุ่มที่แก้ปัญหาลด กลุ่มละ 10 คน พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการทั้งกลุ่มที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงและต่ำ ต่างมีความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง หลังการทดลอง ในด้านการแก้ปัญหของตนเอง ด้านการแก้ปัญหของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น และโดยรวม พบว่า แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องมาจากโปรแกรมเน้นพัฒนาการที่ผู้วิจัยออกแบบนั้นมีลักษณะที่เป็นการบูรณาการทางด้านพัฒนาการกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้กับเด็กปฐมวัย ซึ่งการเรียนรู้ของเด็กเป็นไปด้วยความสุข สนุกสนาน (play+learn = plearn) เข้ากับกระบวนการพัฒนาทักษะทางความคิดด้านความสามารถในการแก้ปัญหของตนเอง และด้านการแก้ปัญหของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น จึงเห็น

ได้ว่าเด็กกลุ่มที่ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมโปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นมีผลต่อการแก้ปัญหาได้จริง ซึ่งมีความแตกต่างกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรม โดยสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดของเจอโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี. 2540: 125) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยเชื่อว่าเด็กทุกระดับชั้นของการพัฒนาสามารถเรียนรู้เนื้อหาวิชาได้ก็ได้อีก ถ้าจัดสอนให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก การเรียนรู้ตามแนวคิดของบรูเนอร์แบ่งเป็น 3 ขั้น 1) การเรียนรู้ด้วยการกระทำ (Enactive Representation) เป็นขั้นที่การเรียนรู้ที่เกิดจากประสาทสัมผัส ผัส ดูตัวอย่างและทำตาม เป็นช่วงตั้งแต่เกิดจนถึง 2 ขวบ เช่น ในกรณีที่เด็กเล็ก ๆ นอนอยู่ในเปลและเขย่ากระดิ่งเล่น ขณะที่เขาบังเอิญกระดิ่งตกข้างเปล เด็กจะหยุดคิดหนึ่งแล้วยกมือขึ้นมาดู เด็กทำท่าทางประหลาดใจ และเขย่ามือเล่นต่อไป โดยไม่มีกระดิ่งนั้น เพราะเด็กคิดว่ามือนั้นคือกระดิ่ง และเมื่อเขย่ามือเด็กก็จะได้ยินเสียงกระดิ่ง นั่นคือ เด็กถ่ายทอดสิ่งของ (กระดิ่ง) แทนประสบการณ์ด้วยการกระทำ 2) การเรียนรู้ด้วยการลงดูและจินตนาการ (Iconic Representation) เป็นขั้นที่เด็กเรียนรู้ในการมองเห็น และการใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ จากตัวอย่างของเพียเจต์ดังกล่าวแล้ว เมื่อเด็กอายุมากขึ้น 2-3 เดือน ทำของเล่นตกข้างเปล เด็กจะมองหาของเล่นนั้น ถ้าผู้ใหญ่แก้มองเหยียบเหยียบเอาไปเด็กจะหงุดหงิด ร้องไห้ เมื่อมองไม่เห็นของ บรูเนอร์ตีความว่า การที่เด็กมองหาของเล่นและร้องไห้หรือแสดงอาการหงุดหงิดเมื่อไม่พบของ แสดงให้เห็นว่าในวัยนี้เด็กมีภาพแทนใจ (Iconic Representation) ซึ่งต่างกับวัยที่เด็กคิดว่าการสัมผัสมือ การสัมผัสกระดิ่งเป็นของสิ่งเดียวกัน เมื่อกระดิ่งตกหายไปก็ไม่สนใจ แต่ยังคงสัมผัสต่อไป 3) การเรียนรู้โดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Representation) เป็นขั้นที่เด็กสามารถจะเข้าใจการเรียนรู้สิ่งที่เป็นนามธรรมต่าง ๆ ได้ เป็นขั้นที่สูงสุดของการพัฒนาทางด้านความรู้ ความเข้าใจ เด็กสามารถคิดหาเหตุผล และในที่สุดจะเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้

ดังนั้น การใช้โปรแกรมนันทนาการสามารถเพิ่มความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยได้ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยจึงควรได้ตระหนักถึงการคิดวิธีการสอนและการจัดกิจกรรม รวมทั้งการจัดสภาพแวดล้อม เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1. โปรแกรมจากการวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามความมุ่งหมาย บรรลุตามสมมติฐาน ดังนั้นจึงควรนำไปปรับใช้กับเด็กปฐมวัยโรงเรียนอื่นๆ ตามภูมิภาค และระดับที่ต่ำกว่ามาตรฐานได้
2. การใช้โปรแกรมในการทดลองซึ่งอาศัยวิทยากรในการนำเสนอ ฉะนั้นความชำนาญของวิทยากรแต่ละท่านย่อมแตกต่างกัน ดังนั้นจึงควรคำนึงถึงคุณสมบัติของวิทยากรในการนำไปใช้ทุกครั้ง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำโปรแกรมนี้ไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัยในเขตพื้นที่อื่นๆ เพื่อจะได้ทราบถึงประสิทธิผลของโปรแกรมนั้นๆ ในการวิจัยนี้
2. ควรมีการติดตามผลการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องหลังจากนำโปรแกรมนี้ไปใช้ในระยะยาว
3. ควรมีการนำโปรแกรมนี้ไปทดลองใช้กับเด็กในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาต่อไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงวงศ์. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรมการศึกษานอกโรงเรียนศูนย์ภาคเหนือ. (2535). *การสร้างแบบสมรรถภาพด้านการคิดแก้ปัญหา
และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลของนักการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญระดับมัธยม
การศึกษาตอนต้น*. ลำปาง : กระทรงง ๗.
- กรมวิชาการ. (2540). *คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 (อายุ 3-6 ปี)*. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กำโชค เพือกสุวรรณ. (2538). *ผู้นำสันตนาการ*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- แก้วตา คณะวรรณ. (2425). *พัฒนาการสอน*. ขอนแก่น : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2528). *นันทนาการชุมชน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- เจษฎา ศุภางคเสน. (2530). *การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของเด็กที่อยู่ใน
ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จิราภรณ์ สองแสง. (2550). *ผลของการใช้กิจกรรมศิลปะบูรณาการที่มีต่อความสามารถในการ
แก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ฉันทนา ภาคบงกช. (2528). *สอนให้เด็กคิด โมเดลการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อคุณภาพชีวิตและ
สังคม*. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไฉไลรัตน์ รูปชัยภูมิ. (2549). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
การเล่นไทย*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชลิตร รัตน์ะ. (2538). *การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรใน
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตหาดใหญ่*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (อุดมศึกษา).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชูชีพ อ่อนโคกสูง. (2522). *สอนอย่างไร*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษาคณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เตือนตา นาควิเชียร. (2548). *นันทนาการโลกแห่งการเรียนรู้ของเด็ก*. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่ง
สินค้าและพัสดุภัณฑ์.

- ทิตินา เขมมณี. (2544). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ : มาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์.
- ทิตินา เขมมณี และคณะ. (2545). *การศึกษาความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมคณิตศาสตร์ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ. (2544). *การคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุญเชิด ภิญโญนนท์พงษ์. (2526). *การวัดประเมินผลทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- (2545). *รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง การวัดประเมินการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ศึกษาตามแนวพระราชดำริ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุปผา พรหมศร. (2542). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมกลางแจ้ง และกิจกรรมการเล่นเครื่องสนาม*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประพันธ์ศิริ สุเลารัจ. (2541). *คิดเก่งสมองไว*. กรุงเทพฯ : บริษัทโปรดักทีฟ บัค.
- เปลว บุริสาร. (2543). *การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พรเพ็ญ ศรีวิรัตน์. (2546). *การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะการคิด*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เพ็ญแข ประจันปัจฉนิก. (2535). *รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูกับความสามารถในการแก้ปัญหา*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฟอง เกิดแก้ว. (2527). *พลศึกษาและนันทนาการในโรงเรียน*. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). *การศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : เอพี.กราฟฟิกส์ ดีไซน์.
- รศนา อัมชะกิจ. (2537). *กระบวนการแก้ปัญหาและตัดสินใจเชิงวิทยาศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.

- วัฒนา พัฒนพงศ์. (2545). *นิทานอัลฟานิสถาน*. The Asian Cultural Centre : Tokyo Book Development Centre. June 15, 2008, from www.everykid.com/nitan.html.
- สมคิด บางโม. (2538). *องค์การและการจัดการ*. กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). *นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ : สำนักวิชา
วิทยาศาสตร์และการกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สรวงพร ฤคผลส่ง. (2538). *ทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย 3-4 ปี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมในวงกลม
แบบปฏิบัติการทดลองกับการเล่นเกมการศึกษาแบบประสาทสัมผัส*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2541). *คู่มือการจัดกิจกรรมที่เน้นเด็กเป็น
ศูนย์กลางการเรียนรู้ระดับก่อนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2540). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 8 (พ.ศ.
2540-2544)*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ลำเริง บุญเรืองรัตน์. (2539). *การเรียนรู้เพื่อรอบรู้*. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย.
- สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์. (2550). *เอกสารประกอบการสอนวิชา ปว.582 ประสบการณ์วิชาชีพ*. คณะ
ศึกษาศาสตร์ สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุธามา ไชยติประดิษฐ์. (2547). *ครูปฐมวัยกับการกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก*. *วารสารการศึกษาปฐมวัย*.
8(3): 9-13.
- สุรเชษฐ์ เชษฐมาส และศิริลักษณ์ ปิ่นเกษร. (2535). *นันทนาการกับการป่าไม้ชุมชน*. ในเอกสาร
การสอนชุดวิชา การป่าไม้ชุมชน หน่วยที่ 8-15. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. (2550). *ECED 201 การศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สวนดุสิต.
- อรชา วราวิทย์. (2526). *การตัดสินใจแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- อภิตี สีนวล. (2547). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทาน
ฉงน*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- อายุพร สาชาติ. (2548). *พฤติกรรมในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารี รังสินันท์. (2532). *ความคิดสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา.
- อารี เพชรผุด. (2528). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เอนก หงษ์ทองคำ. (2542). *นันทนาการกับสังคม*. กรุงเทพฯ : คณะพลศึกษา.
- เอี่ยมพร วิสมหมาย. (2527). *หลักการจัดสวนสาธารณะและสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อักษรพิทยา.
- Berk, L.E. and Winsler, A. (1995). *A Scaffolding Children's learning: Vygotsky Early Children*. Washington, DC. : NAEYC.
- Brown, N.M. (2003). *A study of elementary abilities. Attitudes, and beliefs about problem-solving*. Available. WWWlib.umi.com; Retrieved Aug 8, 2004.
- Bruner, J.S. (1969). *The Process of Education*. New York : Harvercity.
- Charles, Lee Richard. (1981). *Increasing Prosocial Behaviors in Young Children : A Study of Training Generalization and Maintenance Effects*. *Dissertation Abstracts International*. 4(1) : 5310 A
- Dardah. (2000). *Assessing Emotional Intelligence : Recreation*. *Dissertation Abstracts International*. 8(4) : 123.
- Goor, A. (1970). *Problem Solving Process of Creative and Non Creative Students*, dissertation Title. *Dissertation Abstracts International*. 37(115); 3517A.
- Hall, E.C. (1995). *A Correlational Analysis of Parental Conflict Resolution Practices for 4 and 5 Years Old Children Interpersonal Problem Solving Skills and Verbal Abilities In a Preschool Setting*. Dissertation University of San Fransico.
- Jones, Linda Morgan. (1986). *Sociodramatic Play and Problem Solving in Young Children*. *Dissertation Abstracts International*. 46(11) : 3243A-4244A.
- Leonard, E.M., Derman, D.V., and Miles, J.E. (1963). *Foundation of Learning in Childhood Education*. Columbus Ohio. Ohio; Charles E.Merrill Publishing Co.
- Maier, H.W. (1965). *Three theories of Child Development*. New York : Harper and Row Publishers.

- Moors, Melani Marion. (1986). 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, Judi. (1996). The Emergence of Group interaction in Early Childhood (Gender Differences). *Dissertation Abstracts International*. n.d.
- Williams,H.W. (2004). *A study of characteristics that distribute outstanding urban principals : Emotion intelligence, problem-solving competencies, pole perception and environmental adaptation*. (online). Available.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- คู่มือการดำเนินโปรแกรมන්නากการ
- แผนการจัดโปรแกรมන්නากการ

คู่มือการดำเนินการจัดโปรแกรมนันทนาการ

บทบาทครู

1. คิด พิจารณา และวางแผนในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ตามที่ได้กำหนด
2. ครูสร้างสถานการณ์ หรือใช้คำถามเพื่อกระตุ้น
3. จัดเตรียมอุปกรณ์เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้สำหรับเด็ก
4. ให้คำแนะนำสนับสนุนช่วยเหลือการดำเนินกิจกรรมของเด็ก
5. ร่วมแก้ปัญหาต่างๆ ในแต่ละกิจกรรม
6. ประสานงานกับผู้ปกครอง และโรงเรียนในการส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ

บทบาทเด็ก

1. กำหนดกติกา ข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมและร่วมกันปฏิบัติตาม
2. ปฏิบัติกิจกรรมด้วยวิธีการต่างๆ ตามที่ได้วางแผนไว้
3. ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมเพื่อให้ได้ผลสำเร็จ
4. รู้จักคิด ค้นหา วิธีแก้ปัญหาขณะปฏิบัติกิจกรรม

การจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อการวิจัย

1. การกำหนดกิจกรรมในการศึกษาครั้งนี้ ครูเป็นผู้กำหนดตามความเหมาะสมและความสามารถของเด็กปฐมวัย

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ จำนวน 8 สัปดาห์ โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันอังคารและวันพุธ วันละ 45 นาที โดยมีขั้นตอนการดำเนินโปรแกรม นันทนาการ ดังนี้

ขั้นนำ

สร้างความคุ้นเคยกับเด็กปฐมวัยก่อนปฏิบัติกิจกรรมด้วยการสนทนา ปรัชญาคำทาย คำคล้องจอง ร้องเพลงและกิจกรรมนันทนาการด้านอื่นๆ ที่สามารถกระตุ้นความสนใจของเด็กปฐมวัย

ขั้นดำเนินกิจกรรม

อธิบายกิจกรรมที่จะให้เด็กปฏิบัติ โดยมีครูคอยช่วยเหลือให้คำแนะนำ และให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ครูให้การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่างๆ ขณะปฏิบัติกิจกรรม ครูให้การยอมรับความคิดเห็นในการแสดงออกของเด็ก ชื่นชมและให้ข้อมูลไปในทางบวกตลอดจนจดบันทึกการแก้ปัญหาของเด็กทุกครั้งและสม่ำเสมอ

ขั้นสรุป

เด็กและครูร่วมกันสรุป ทบทวนเกี่ยวกับความคิดรวบยอด ประโยชน์ที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรม โดยครูเพิ่มเติมความรู้ สาระที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนและถูกต้องให้กับเด็ก โดยครูใช้คำถามแบบปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้เด็กพูด แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่เด็กได้ปฏิบัติในแต่ละครั้ง เพื่อเป็นข้อมูลในการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมในครั้งต่อไป

4. การดำเนินการ

สัปดาห์ที่ 1 ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคย และจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์กับเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่าง และทำการจัดให้เด็กทำแบบทดสอบความสามารถการแก้ปัญหา (Pre-test)

สัปดาห์ที่ 2-8 ดำเนินการจัดโปรแกรมนันทนาการ และทำแบบทดสอบความสามารถการแก้ปัญหา (Post-test)



แผนกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็กปฐมวัย

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรม ทดสอบก่อนการทดลอง และทักทายด้วยเพลงสวัสดี)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5-7 นาที)

1. สร้างความคุ้นเคยทักทายด้วยเพลงสวัสดี

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับเด็กทักทาย
3. ผู้วิจัยร้องเพลงสวัสดีให้กับเด็กฟังก่อน แล้วให้ร้องตาม
4. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถการแก้ปัญหามาทดสอบก่อนการทดลอง

การใช้โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

ขั้นสรุป (5 นาที)

-ผู้วิจัยทบทวนร้องเพลงทักทายสวัสดีอีกครั้ง

ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้
 - การแสดงความคิดเห็น
 - การตอบคำถามและการแก้ปัญหา

การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 2

กลุ่มทดลองที่ 1 (กิจกรรม รถไฟ ฝุ่น ฝุ่น)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5-7 นาที)

3. ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับเด็กโดยการกล่าวทักทาย
4. ผู้วิจัยกระตุ้นเด็กเพื่อให้เด็กเกิดการอยากร่วมกิจกรรม โดยการใช้คำถาม ดังนี้
 - เด็ก ๆ รู้ไหมรถอะไรยาวที่สุด

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

5. ผู้วิจัยอธิบายวิธีการเล่นกิจกรรมรถไฟ ฝุ่น ฝุ่น ให้เด็ก ๆ ได้เข้าใจเพื่อร่วมกิจกรรมได้ถูกต้อง
6. แบ่งกลุ่มเด็กเท่า ๆ กัน
7. ให้เด็กเข้าแถวตอนลึก จับไหล่ต่อ ๆ กันตั้งแต่หัวแถวจนถึงคนสุดท้าย
8. ให้เด็กคนที่อยู่คนแรกของแถวถือลูกบอล แถวละ 1 ลูก
9. ให้เด็ก ๆ เดินตามจังหวะเสียงเพลง “รถไฟฝุ่น ฝุ่น 1 รอบ
10. ผู้วิจัยตั้งกติกาให้เด็กได้ปฏิบัติ คือ ให้เด็กเดินตามจังหวะเสียงเพลงไปเรื่อย ๆ พอได้ยินเสียงเพลงหยุด ให้เด็กคนแรกที่ถือลูกบอล ส่งลูกบอลให้กับเด็กคนที่สอง เมื่อส่งลูกบอลเสร็จแล้วให้วิ่งไปต่อข้างหลังแถวให้เร็วที่สุด

ขั้นสรุป (5 นาที)

11. ผู้วิจัยตั้งคำถามในการส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกแก้ปัญหา ดังนี้
 - รถไฟชนกันได้ไหม
 - ถ้าวางรถไฟชนกันในขณะที่เด็ก ๆ อยู่ในรถไฟ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร
 - ถ้าวางไฟไม่ได้วิ่งบนราง เด็ก ๆ อยากให้รถไฟวิ่งบนอะไร

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรม รถไฟ ปู่น ปูน)

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

1. การแสดงความคิดเห็น
2. การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
3. การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

วัสดุอุปกรณ์

1. ซีดี เพลงรถไฟ
2. ลูกบอล
3. เครื่องเล่นซีดี

ภาคผนวก
กิจกรรมรถไฟ ปู่น ปูน

เพลงรถไฟ

ไปเราจะไป ไปเราจะไป ตะบ่าจับกันไป เป็นรถไฟเถิดเธอ (ซ้ำทั้งหมด)

ปู่น ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน ปูน

ผู้แต่ง : อาจารย์ปัญญา ประดิษฐ์ธรรม

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 3

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมนิทานพื้นบ้าน เรื่อง ทำไมช้างตาเล็ก เสือมีลาย)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (5-7 นาที)

1. เตรียมความพร้อมด้วยกิจกรรม ตบมือ
2. ผู้วิจัยสนทนากับเด็กเกี่ยวกับสัตว์ที่เด็ก ๆ รู้จัก โดยการตั้งคำถาม เช่น
 - เด็ก ๆ รู้จักสัตว์อะไรบ้าง

ขั้นตอนกิจกรรม (20-25 นาที)

3. ผู้วิจัยตั้งคำถาม ถามเด็กว่า
 - เด็ก ๆ รู้ไหมว่าทำไมเสือจึงมีลายตามตัว
 - ทำไมช้างถึงตาเล็กนิดเดียว
4. ผู้วิจัยเล่านิทานเรื่อง “ทำไมช้างตาเล็ก เสือมีลาย” ให้เด็กฟัง
5. เด็กและผู้วิจัยร่วมกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานเรื่อง “ทำไมช้างตาเล็ก เสือมี

ขั้นสรุป (5 นาที)

6. ผู้วิจัยตั้งคำถามกับเด็ก ๆ
 - ถ้าเด็ก ๆ เป็นคนที่โดนเสือตะครุบเด็ก ๆ จะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

สื่อ วัสดุ อุปกรณ์

- เนื้อหานิทาน เรื่อง “ทำไมช้างตาเล็ก เสือมีลาย”
- เครื่องดนตรีคีย์บอร์ด

ภาคผนวก

กิจกรรมนิทานพื้นบ้าน เรื่อง ทำไมช้างตาเล็ก และเสือมีลาย

ยังมีเสือหนุ่มตัวหนึ่งดูร้ายมาก วันหนึ่งมันออกไปหากินตามปรกติ ขณะที่มันสอดส่ายสายตาคาเหยื่ออยู่นั้น มันก็แลเห็นช้างตัวหนึ่งกำลังยืนอยู่ใต้ต้นไม้ มันจึงวางแผนที่จะจับช้างให้ได้ แล้วเสือก็เดินตรงไปหาช้างทันที

ฝ่ายช้างเมื่อเห็นเสือเดินตรงมามันเช่นนั้น ครั้นจะวิ่งหนีไปก็ไมทัน จึงทำใจดีสู้เสือ แล้วพูดกับเสือไปว่า

"สวัสดี เจ้าเสือผู้ยิ่งใหญ่ เจ้าจะไปไหนหรือ"

"ข้าก็จะมาจับเจ้าไปเป็นอาหารนะสิ" เสือตอบ

"ข้าก่อนเจ้าเลิกร้าย เจ้าคงไม่รู้หรอกว่าตอนนี้ข้าไม่ได้เป็นอิสระแล้ว ข้าเป็นเชลยเขาอยู่" ช้างพูด

"พุทโธเอ๋ย อย่ามาหลอกข้าเสียให้ยากเลย เจ้าตัวใหญ่ออกอย่างนี้

ใครจะกล้ามาจับเจ้าเป็นเชลยได้ นอกจากข้าเจ้าป่าผู้ยิ่งใหญ่"

"นี่ไงเจ้าเห็นมั๊ย ขาของข้าถูกล่ามโซ่อยู่กับต้นไม้ นี่ ก็เพราะข้าตกเป็นเชลยของมนุษย์"

ช้างพูดพร้อมยกขาที่ถูกล่ามโซ่ให้เสือดู

"อะไรกันมนุษย์ตัวเล็กนิดเดียว ยังจับเจ้าล่ามโซ่ได้หรือ" เสือถามอย่างสงสัย

"ก็ใช่ะสิ มนุษย์ตัวเล็ก ๆ นี้แหละ ถึงจะไม่มีเขี้ยวเล็บ ไม่มีเขาหรืองา แต่มนุษย์นั้นมี "ปัญญา" ช้างตอบ ยืนยัน



เสือดอได้ยืนช้างพูดถึงคำว่า "ปัญญา" ก็สนใจ จึงถามช้างขึ้นว่า

"อ้ายตัวปัญญาของมนุษย์มันวิเศษแค่ไหนเชียรว ถ้าข้าเจอละก็จะจับกินเสียให้เช็ด"

"ปัญญาของมนุษย์ก็อยู่ที่ตัวมนุษย์สิเจ้าเสือเอ๋ย ถ้าเจ้าอยากเห็นจริงๆ ละก็ รีบแก้ไขที่ผูกขาข้าออกซิ แล้วข้าจะพาเจ้าไปดู"

"ได้เลย" เสือพูดแล้วตรงเข้าไปแก้ไขที่ผูกขาช้างออก แล้วช้างก็เดินนำหน้าเสือ มุ่งสู่บ้านมนุษย์ทันที เมื่อถึงบ้านมนุษย์แล้ว ช้างก็ตะโกนเรียกมนุษย์ให้ออกมาพบข้างนอก ฝ่ายมนุษย์ไม่รู้ว่าใครมาเรียก ก็ออกมาจากบ้านโดยที่ไม่ได้ระวังตัว

ทันใดนั้น เสือซึ่งรอจ้งหระอยู่แล้ว จึงตะครุบตัวมนุษย์ไว้ในกรงเล็บอย่างง่ายดาย

มันหัวเราะเยาะด้วยเสียงอันดัง ที่สามารถเอาชนะมนุษย์ผู้พิชิตช้างได้ เสือจึงหันไปพูดกับช้างว่า

"เจ้าช้าง ไหนเจ้าว่ามนุษย์มีปัญญาเก่งกล้า ยังไม่ทันได้ต่อสู้เลย ข้าก็จับมันได้แล้ว"

และข้าจะกินมันเสียเดี๋ยวนี้แหละ"

มนุษย์เมื่อได้ยินเสียงพูดอวดตัวเช่นนั้น ก็ใช้ปัญญาของตนต่อสู้กับเสียงทันที โดยพูดกับเสียงว่า

"ข้าก่อนเจ้าเสีย ถ้าเจ้ากินข้าตอนนี้ เจ้าก็จะมีโอกาสเห็นตัวปัญญาของข้าเลย"

เสียงได้ยินดังนั้นก็หยุดชะงัก แล้วถามมนุษย์ไปว่า

"ไหนละตัวปัญญาของเจ้า ก่อนตายเอาออกมาอวดข้าหน่อยเป็นไง"

"ได้สิ ถ้าเจ้าอยากดู แต่ตัวปัญญาของข้าอยู่ในบ้าน ถ้าอยากเห็น เจ้าต้องปล่อยข้าไป

ข้าจะได้ไปงมมันออกมาให้เจ้าดู"

ฝ่ายเสียงอยากเห็นตัวปัญญาเป็นหนักหนา จึงหลงกลปล่อยมนุษย์ไป

มนุษย์เมื่อถูกปล่อยตัวเป็นอิสระแล้ว ก็วางแผนจัดการกับเสียง โดยพูดกับเสียงไปว่า

"ระวังนะเจ้าเสีย ตัวปัญญาของข้ามันตกใจง่าย ถ้ามันเห็นเจ้าเข้า มันจะวิ่งหนีเข้าบ้าน

แล้วจะไม่ยอมออกมาอีกเป็นเด็ดขาด"

"แล้วเจ้าจะให้ข้าทำอย่างไร" เสียงถาม

"ไม่ยาก เจ้ามาให้ข้าจับมัดไว้กับต้นไม้เสียก็สิ้นเรื่อง" มนุษย์เสนอความคิด

"ตกลง" เสียงตอบ

มนุษย์ก็จัดการมัดเสียงไว้กับต้นไม้ แล้วก็เดินเข้าบ้านไป และออกมาพร้อมกับหวายในมือ

เสียงเห็นมนุษย์ถือหวายออกมาก็แปลกใจ จึงถามว่า

"ไหนละตัวปัญญาของเจ้า ไม่เห็นจงออกมาให้ข้าดู"

มนุษย์ชูหวายขึ้นแล้วพูดว่า "นี่ไงละตัวปัญญาของข้า"

"อายนั่นมันหวาย จะเป็นตัวปัญญาได้อย่างไร" เสียงแย้ง

"นี่แหละตัวปัญญาของข้าอ้ายเสียหน้าใจ เจ้ามันอวดเก่งนัก ข้าจะสั่งสอนให้รู้สำนึกเสียบ้าง"

พอมนุษย์พูดขาดคำ ก็หวดเสียงด้วยหวายอย่างมันมือ จนนับครั้งไม่ถ้วน



ฝ่ายข้างที่ยืนอยู่ใกล้ๆ ได้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมด ก็หัวเราะด้วยความขบขัน

เพราะด้วยปัญญาของมนุษย์ มนุษย์ไม่เพียงรอดชีวิต มันเองก็รอดชีวิตด้วย ข้างหัวเราะใหญ่

หัวเราะเสียงจนน้ำตาไหลพรากอาบแก้ม ดวงตาของข้างเลยเล็กลง เล็กลง เหลือเท่าที่เห็นจนทุกวันนี้

ซึ่งไม่สมกับตัวของมันเลย ก็เพราะหัวเราะมากนั่นเอง

ฝ่ายเสือเมื่อถูกโยยด้วยหวาย ก็เจ็บปวดแสนสาหัส ดิ้นทุรนทุรายไปมาจนเชือกขาด

มันจึงวิ่งหนีอย่างสุดชีวิต จนถึงบัดนี้เสือก็ยังไม่รู้ว่า ปัญญาของมนุษย์คืออะไร

เสือเดินโซซัดโซเซ ไปขอความช่วยเหลือจากสัตว์ในป่าให้ช่วยรักษารอยแผลจากการถูกโยยด้วยหวาย แต่ไม่มีสัตว์ใดช่วยเหลือ มีแต่สมน้ำหน้า เพราะเสือได้รังแกสัตว์อื่นไว้มากนั่นเอง ตัวของเสือจึงมีแผลเป็น

และกลายเป็นลายให้เห็น มาจนทุกวันนี้



สัปดาห์ที่ 2 ครั้ง 4

กลุ่มทดลองที่ 1 (กิจกรรมนักประดิษฐ์ตัวจิ๋ว “เครื่องบินลำน้อย”)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง “มือของฉัน”
2. เด็กทำท่าทางประกอบตามจินตนาการ

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20 นาที)

3. ครูแนะนำอุปกรณ์ในการประดิษฐ์เครื่องบินที่ได้จากเศษวัสดุเหลือใช้
4. ครูแนะนำวิธีการใช้อุปกรณ์ และอธิบายวิธีการทำเครื่องบินลำน้อย
5. ครูแบ่งกลุ่มเด็ก กลุ่มละ 5 คน
6. ครูจัดอุปกรณ์ให้กับเด็กครบทุกคน
7. ให้เด็กลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป (5 นาที)

8. ครูตั้งคำถามเพื่อให้เด็กฝึกในการแก้ปัญหา
 - ถ้าเพื่อนลืมนำสีมาเด็ก ๆ จะทำอย่างไร
 - ถ้าเพื่อนใช้สีเราแล้วทำสีหักเด็ก ๆ จะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรมเพลงประกอบท่าทางจิตใจตัวน้อย)

อุปกรณ์

1. ขวดพลาสติก (ขวดน้ำตราสิงห์)
2. กระดาษแข็ง
3. สีเทียน
4. แผ่นโฆษณาต่างๆ
5. กาว

สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 5

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมเพลงประกอบท่าทางจิตใจตัวน้อย)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ครูตั้งคำถามทายเด็ก สัตว์อะไรเอ่ยมีมีกระเป๋ายู่น้ำทอง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20 – 25 นาที)

2. เด็กและผู้วิจัยร่วมกันร้องเพลง"จิงโจ้"
3. ผู้วิจัยเปิดเพลงให้เด็กเพลง"จิงโจ้"ฟัง 1 รอบ
4. ผู้วิจัยให้เด็กท่าทางประกอบเพลง"จิงโจ้"
5. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันท่าทางประกอบเพลง"จิงโจ้"
6. ให้เด็กท่าทางประกอบเพลง "จิงโจ้" แล้วฟังคำสั่งจากครู เช่น
 - จิงโจ้กระโดดไปทางซ้าย กระโดดไปทางขวา
 - จิงโจ้กระโดดสวัสดี

ขั้นสรุป (5 นาที)

7. ครูตั้งคำถามเพื่อให้เด็กฝึกในการแก้ปัญหา
 - ถ้าจิงโจ้ไม่มีกระเป๋ายู่น้ำทองเด็ก ๆ คิดว่าจะเกิดอะไรขึ้น
 - ถ้าจิงโจ้ไม่ได้มีกระเป๋ายู่น้ำทองเด็ก ๆ จะให้มีกระเป๋ายู่น้ำทองไหน
 - ถ้าเด็ก ๆ กำลังกระโดดเป็นจิงโจ้แล้วเพื่อนกระโดดมาชนจะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

ภาคผนวก
กิจกรรมเพลงประกอบท่าทางจิตใจตัวน้อย

เพลง จิงโจ้

จิงโจ้เอยเจ้าตัวใหญ่ กระโดดได้ไกลและหางยาว
 สองขาแข็งแรง สองมือสั้นกว่า มีลูกอยู่ตรงที่ไหนเอย
 จิงโจ้เอยเจ้าตัวใหญ่ กระโดดให้ไกลและหางยาว
 สองขาแข็งแรง สองมือสั้นกว่า เลี้ยงลูกอยู่ตรงกระเป๋าย
 (ซ้ำ)

ผู้แต่ง: อาจารย์ปัญญา ประดิษฐ์ธรรม

สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 6

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมทำกรอบรูปจากเมล็ดพันธุ์พืช)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ครูตั้งคำถามกับเด็ก
 - ใครเคยรับประทานถั่วเขียวต้มบ้าง
 - ใครเคยรับประทานถั่วแดงต้มบ้าง

ขั้นตอนกิจกรรม (20- 25 นาที)

2. ผู้วิจัยแนะนำอุปกรณ์ให้เด็กรู้จัก
3. ผู้วิจัยอธิบายวิธีการทำกรอบรูปจากเมล็ดพันธุ์
4. ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน
5. ผู้วิจัยจัดอุปกรณ์ให้กับเด็กครบทุกคน แล้วลงมือทำ

ขั้นสรุป (5 นาที)

6. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - ถ้าเพื่อนทำกาวยที่บนโต๊ะหกเด็ก ๆ จะทำอย่างไร
 - ถ้าเด็กทำกาวยเลอะเพื่อนเด็ก ๆ จะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 7

กลุ่มทดลองที่ 1 (กิจกรรม เรือกระดาด)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ครูตั้งคำถามกับเด็ก
- เด็ก ๆ รู้จักเรืออะไรบ้าง

ขั้นตอนกิจกรรม

2. ผู้วิจัยบอกกับเด็กว่าวันนี้จะพาเด็ก ๆ ล่องเรือไปกับเสียงดนตรี
3. ผู้วิจัยบอกกับเด็กสมมติกระดาดหนึ่งสีพิมพ์เป็นเรือ
4. สมมติให้เด็กว่ายน้ำท่ามกลางเสียงดนตรี และถ้าเสียงดนตรีหยุด ให้เด็ก ๆ ขึ้นเหยียบเรือกระดาดโดยไม่ให้เท้าแตะพื้นและต้องช่วยเพื่อนให้ขึ้นมาอยู่บนเรือด้วยกันให้ได้
5. ผู้วิจัยวางเรือกระดาดทั้งหมด 3 แผ่น ระยะห่างกันพอประมาณและเริ่มเปิดเสียงเพลง
6. เด็กที่ไม่สามารถขึ้นเหยียบเรือได้ให้ไปนั่งอยู่คอยให้กำลังใจเพื่อน
7. ทุกครั้งที่เริ่มเสียงดนตรีใหม่ผู้วิจัยพับกระดาดหนึ่งสีพิมพ์ให้เล็กลง
8. ทำแบบนี้จนกว่าจะได้เด็กที่สามารถเหยียบเรือถึงกระดาดแผ่นเล็กสุด

ขั้นสรุป

6. ผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อให้เด็กฝึกในการแก้ปัญหา
- เด็ก ๆ ช่วยเพื่อนให้ขึ้นมาเหยียบเรือได้อย่างไร
- เด็ก ๆ ทำอย่างไรให้ขึ้นไปเหยียบเรื่อนั้นได้โดยไม่ให้เท้าแตะพื้น

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรม เรือกระดาษ)

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 8

กลุ่มทดลองที่ 1 (กิจกรรมเกมแข่งกระโดดขาเดียว)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม
3. เพื่อทรงตัวด้วยขาข้างเดียวได้

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. อบอุ่นร่างกาย เด็กเข้าแถวเป็นวงกลม
 - ยืน นิ่ง สลับกัน 10 ครั้ง
 - ยืนเขย่งเท้าขึ้นลง สลับกัน 10 ครั้ง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. อธิบายกฎ กติกา สาธิตวิธีการเล่นเกมและข้อตกลงในการเล่น
3. เตรียมขีดเส้นเริ่มต้นและเส้นชัยห่างกันประมาณ 5-6 เมตร
4. จัดเด็กให้เข้าแข่งกันครั้งละ 5 คน โดยยืนให้ห่างกันที่เส้นเริ่มต้น เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้ทุกคนกระโดดขาเดียวไปให้ถึงเส้นชัย ใครถึงก่อนเป็นผู้ชนะ
5. คัดเลือกเอาผู้ชนะของทุก ๆ ครั้ง ใ้มาแข่งในคราวหลังเพื่อหาผู้ชนะเลิศ

ขั้นสรุป (5 นาที)

6. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - เด็ก ๆ คิดว่าได้ประโยชน์อะไรบ้างจากการเล่นเกมกระโดดขาเดียว
 - เด็ก ๆ มีวิธีอย่างไรที่จะทำให้ตัวเองไม่ล้าในขณะที่กระโดดขาเดียว
 - เด็ก ๆ มีวิธีช่วยเหลือเพื่อนอย่างไรเมื่อเพื่อนหกล้ม

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 9

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมเพลงประกอบท่าทาง “เป่ายิงฉุบ”)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. อบอุ่นร่างกาย เด็กเข้าแถวเป็นวงกลม
 - ยืนเขย่งเท้าขึ้นลง สลับกัน 10 ครั้ง
 - ให้เด็กยืนแขนสลับซ้ายขวา มาข้างหน้า 10 ครั้ง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยร้องเพลง“เป่ายิงฉุบ”ให้ฟัง 1 รอบ พร้อมกับให้ฟังเพลงประกอบดนตรี
3. ผู้วิจัยสาธิตท่าทางประกอบการทำกิจกรรม เป่ายิงฉุบ
4. ผู้วิจัยอธิบายกฎกติกาในการเล่นคือ ถ้าผู้ใดเป่ายิงฉุบแล้วแพ้ให้ไปอยู่ข้างหลังผู้ชนะแล้วจับเอวไว้ จากนั้นให้ผู้ชนะคนข้างหน้าเดินไปหาคู่เป่ายิงฉุบใหม่แต่คนที่แพ้ก็นั่งลงจับอยู่ข้างหลังตามไปเรื่อย ๆ จนเหลือผู้ชนะเพียง 1 คน
5. ให้เด็กจับคู่พร้อมทำท่าทางประกอบดนตรีเพลง “เป่ายิงฉุบ”

ขั้นสรุป (5 นาที)

6. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - ถ้าเด็ก ๆ หาคู่ไม่ได้แต่เพื่อนเริ่มเป่ายิงฉุบกันแล้วจะทำอย่างไร
 - เด็ก ๆ ทำท่าเป่ายิงฉุบแล้วไปเหยียบเท้าเพื่อนจะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

ภาคผนวก
กิจกรรมเพลงประกอบทำทาง “เป้ายิงฉุบ

เพลงเป้ายิงฉุบ

ซ้ายแล้วก็ซ้ายแล้วก็ซ้าย ขวาแล้วก็ขวาแล้วก็ขวา

ข้างหน้า ข้างหลัง ข้างหน้า ข้างหน้า ข้างหน้า

ถ้าใครขว้างหน้าก็เป้ายิงฉุบ

(ซ้ำ)

ผู้แต่ง : อาจารย์ปัญญา ประดิษฐ์ธรรม

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 10

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมนิทานสอนใจ เรื่อง "หนูน้อยหมวกแดง")

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยตั้งคำถามกับเด็ก
 - ถ้าเด็กๆ อยากได้หมวกสักใบจะเลือกสีอะไร

ขั้นดำเนินกิจกรรม (15-20 นาที)

2. ผู้วิจัยให้เด็กฟังนิทานเรื่อง หนูน้อยหมวกแดง พร้อมดนตรีประกอบ
3. เด็กและผู้วิจัยร่วมกันสนทนาสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับนิทาน หนูน้อยหมวกแดง

ขั้นสรุป (5-7 นาที)

4. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - ถ้าเด็ก ๆ เป็นหนูน้อยหมวกแดง เมื่อเจอกับหมาป่าจะทำอย่างไร
 - ถ้าเด็ก ๆ เป็นหนูน้อยหมวกแดงเดินอยู่ในป่าแล้วหลงทางจะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

ภาคผนวก

กิจกรรมล่านิทานประกอบดนตรีเรื่อง"หนูน้อยหมีแดง"

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีเมืองเล็กๆในชนบทแห่งหนึ่งมีเด็กหญิงตัวเล็กๆคนหนึ่งอาศัยอยู่กับแม่ของเธอแค่สองคนชื่อของเธอคือแมรี่ แมรี่จะมีหมีขาวไปหนึ่งมีสีขาวยุติที่แม่เธอเย็บให้และเธอก็ชอบหมีขาวนี้มาก แมรี่เป็นเด็กน่ารักดังนั้น แม่นอนที่สุดที่จะต้องมียุติผู้ชายมาหลงรัก แต่ว่าเด็กๆนั้นยังแสดงความรักไม่เป็นดังนั้นการแสดงออกของเด็กผู้ชายก็คือการวิ่งแกเด็กผู้หญิงที่ตัวเองชอบ และในวันหนึ่งขณะที่แมรี่ออกไปเดินเล่นนอกบ้านนั่นเอง.....

"ยายแมรี่ เด็กขี้แยมาแล้วๆ" เน็กซ์เด็กชายในละแวกเดียวกับแมรี่ผู้ที่ชอบแก่งแมรี่เป็นกิจวัตร(จริงๆก็คือชอบนั่นแหละ)

"หยุดนะเน็กซ์ ทำไมถึงทำตัวแบบนี้ทำไมถึงชอบไปแก่งแมรี่แค่นั้น"

"ก็ยายนี้มันน่าหมั่นไฉนน่า ทำตัวเชื่องช้าน่ารำคาญ แหะ เจิง่า" เน็กซ์พูดเสร็จแล้วก็วิ่งหนีไปปล่อยให้แมรี่ยืนร้องไห้

"เดี๋ยวเถอะ เด็กคนนี้นี่จริงๆนะ แมรี่น่าขอโทษแทนเน็กซ์ด้วยนะ เอานี้จะนำให้ขนมแล้วหยุดร้องไห้ได้แล้วนะ" พิล่าแม่ของเน็กซ์ยื่นขนมให้แมรี่ถุงหนึ่งทำให้เด็กหญิงเริ่มยิ้มออกมาได้

"ขอบคุณค่ะคุณน่า" แมรี่ดีใจรีบวิ่งกลับไปที่บ้านทันทีที่ระหว่างทางเธอก็เจอกับเน็กซ์เข้า

"ไฉละ ยายแมรี่ขี้แย ไปฟ้องอะไรแม่ฉันอีก"

"เปล่านะเน็กซ์ ฉันเปล่า"

"ไม่ต้องมาโกหกหรอก แล้วขนมนี้มันอะไร อ้อ ไปประจบขอแม่ฉันมาละสิเอามานี้ละ" เน็กซ์แย่งขนมออกจากมือแล้วผลักแมรี่ล้มลงไปในอนกับพื้น

"ฮะๆๆๆ สมน้ำหน้า ยายคนนี้เง่า" เน็กซ์หัวเราะแล้ววิ่งหนีไปปล่อยให้แมรี่ยืนร้องไห้อยู่ตามลำพัง

วันหนึ่งแม่ของแมรี่ใช้ให้เธอไปหาคุณย่าอิลิเซียที่กระท่อมกลางป่า

"ไปดีนะคะจะแมรี่ เมื่อไปถึงแล้วคุณย่าจะเอารางวัลสำหรับเด็กดีให้กับหนู"

แมรี่ดีใจมากวันนี้เธอสวมหมีขาวไปโปรดแล้วมุ่งหน้าไปที่บ้านคุณย่าของเธอทันที ระหว่างทางแมรี่เธอก็คิดถึงแต่ถ้าไปถึงบ้านของคุณย่าเธอจะได้รางวัลอะไรนะ เธอจะเล่นอะไรที่บ้านคุณย่าดี แมรี่รักคุณย่าของเธอมาก ย่าอิลิเซียของเธอเป็นคนใจดี รักเด็ก เวลาที่แมรี่ไปที่บ้านของคุณย่า คุณย่าจะให้เธอกินขนมจกนมอุ่นๆ แต่ถ้าระหว่างทางเธอไปเจอหมาป่าเหมือนกับในหนังสือนิทานเรื่องหนูน้อยหมีแดงที่เธอชอบอ่านละ จะมีนายพรานมาช่วยเธอเหมือนในนิทานมั๊ย เธอคิดอะไรไปเรื่อยเปื่อยจนกระทั่งเธอมาเจอกับเน็กซ์ที่กลางทาง

"จะไปไหนนะยายแมรี่ หอบข้างของพะรุพะรุพะรุ"

"อ...ฉันจะไปบ้านคุณย่า...ฉันต้องรีบไปแล้วนะ" แม่รีพยายามปลุกตัวไม่อยากจะอยู่กับเด็กเกเร

"อะไรกัน เมื่อไหร่ฉันเห็นเธอเดินเรื่อยเปื่อยซมกซมไม่มาตลอดทาง อย่ามาโกหกเลยดีกว่า"

เน็กซ์พูดแล้วก็กัดข้าวของในมือของแม่รีทิ้งขมเคี้ยวที่คุณแม่อุตส่าห์อบมาให้คุณยายหกละเทะ เน็กซ์ใช้เท้าเหยียบขยี้จนไม่เหลือชิ้นดี แม่รีหวีดร้องสุดเสียงตอนนี้เธอคงหมดหวังที่จะได้รางวัลเด็กดีแล้ว เธอจ้องหน้าเน็กซ์อย่างโกรธแค้น

"อะไร แค่นี้ต้องส่งเสียงดัง ยังจะมาจ้องหน้าอีก ต้องสั่งสอนซักหน่อยแล้ว"

เน็กซ์พูดแล้วก็ดึงหมวกสีขาวออกจากศีรษะของแม่รีแล้วก็วิ่งหนีไป แม่รีเห็นดังนั้นก็ตกใจมากรีบวิ่งตาม เน็กซ์ไปทันที แม่รีวิ่งไล่ตามไม่เคิลมาจนกระทั่งถึงกระท่อมของคนตัดฟืนที่อยู่ท้ายหมู่บ้าน

"เน็กซ์ ขอหมวกฉันคืนเถอะ"

"ไม่มีทาง อยากได้ก็มาเอาไปเองสิ"

ด้วยความรักและห่วงหมวกใบโปรดแม่รีจึงลืมหูลงเข้าไปแย่งหมวกจากมือเน็กซ์แต่กลับถูกเด็กชายผลักออกอย่างแรง

"อ้อ เดียวนี้กลัวลื้อเหรห คอยดูฉันจะทำให้เธอรู้สำนึกเอง"

เน็กซ์พูดแล้วก็เอาหมวกสีขาวของแม่รีขว้างลงที่พื้นแล้วตรงเข้าไปเหยียบหมวกอย่างเมามัน แม่รีเห็นดังนั้นก็หวีดร้องด้วยความเสียใจ เธอไม่เจอหมาป่าเหมือนในนิทาน แต่เธอเจอกับเด็กเกเร ไม่มีนายพรานที่จะมาช่วยเธอ ไม่มีใครที่จะมาช่วยเธอ ที่นี้เธอต้องช่วยตัวเองเท่านั้น เมื่อคิดดังนั้นแล้ว แม่รีก็ตรงไปเหยียบขวานที่เขวบนอยู่บนผนังแล้วตรงมาที่เน็กซ์ เธอเงื้อขวานขึ้นสุดแขน จับบบบ!!!! ตูบบบ!!!! คอของเน็กซ์กลิ้งตกลงบนกับพื้น เลือดของเด็กชายไหลออกมาล้อมหมวกสีขาวของเธอกลายเป็นสีแดงฉาน แม่รีนึกขึ้นได้ว่าเมื่อไหร่ที่เน็กซ์ทำเคี้ยวของเธอและเตะหมดตะกร้าดังนั้นเธอจึงเอาหัวของเขายัดลงไป ในตะกร้า ที่นี้ล่ะ เธอต้องได้รางวัลเด็กดีแน่ๆ แล้วหมวกเธอก็เป็นสีแดงเหมือนในนิทานเลย ใช่แล้ว เป็นสีแดง เพราะเลือดของเด็กเกเร แม่รีคิดดังนั้นแล้วเธอก็เดินทางไปยังบ้านคุณย่าต่อไปโดยไม่สนใจเลือดที่ไหลนองเต็มตัว เธอนึกขอบคุณเน็กซ์อยู่ในใจที่เขาทำให้เธอมีหมวกสีแดงใส่เหมือนในนิทาน และเรื่องราวก็จบลงอย่างมีความสุข.....

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 11

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรมเกม "ไข่มหาสนุก")

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. อบอุ่นร่างกาย เด็กเข้าแถวเป็นวงกลม
 - ยืนเขย่งเท้าขึ้นลง สลับกัน 10 ครั้ง
 - ให้เด็กยืนแขนสลับซ้ายขวา มาข้างหน้า 10 ครั้ง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยแบ่งเด็กออกเป็น 3 ทีม ทีมละเท่า ๆ กัน เข้าแถวตอนลึก
3. ผู้วิจัยแนะนำกิจกรรมอุปกรณ์และสาธิตการเล่นเกม ไข่มหาสนุก ดังนี้
 - แต่ละทีมจะมีลูกปิงปองอยู่ในตะกร้าและซ่อนพลาสติกตามจำนวนสมาชิกในแถววางอยู่หน้าแถว กติกามีอยู่ว่าให้เด็กนำซ่อนดักไข่ไปใส่ตะกร้าฝั่งตรงข้าม คนที่ดักไข่ไปตะกร้าแล้วให้รีบวิ่งมาแตะมือเพื่อนในทีมเพื่อเปลี่ยนเป็นคนดักไข่อีกต่อไป โดยทีมไหนดักเสร็จก่อนเป็นทีมที่ชนะ

ขั้นสรุป (5 นาที)

4. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - ถ้าเด็ก ๆ หกล้มระหว่างกำลังเดินเอาไข่ไปตะกร้าตรงข้ามจะทำอย่างไร
 - ถ้าเพื่อนทำตะกร้าไข่อ่อนลงพื้นเด็ก ๆ จะทำอย่างไร
 - ถ้าเพื่อนหกล้มมีเลือดออกเด็ก ๆ จะทำอย่างไร

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรมเกม "ไข่มหาสนุก")

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

1. ตะกร้าพลาสติก
2. ลูกโป่งปอง
3. ขั้วพลาสติก

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 12

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรมเกม "กาบ่อนลูก")

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. อบอุ่นร่างกาย เด็กเข้าแถวเป็นวงกลม
 - กระโดดตบ กัน 10 ครั้ง
 - ให้นั่งขึ้นลงสลับกัน 10 ครั้ง

ขั้นตอนกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 หรือ 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน
3. ให้ผู้เล่นยืนเข้าแถวตอนตามจำนวนกลุ่มที่แบ่ง
4. ผู้วิจัยแจกหลอดกาแฟให้แต่ละคนใช้ปากคาบไว้คนละอัน
5. ผู้วิจัยแจ้งกติกาให้กับเด็ก ๆ ดังนี้
 - ผู้วิจัยจะแจกยางคล้องเข้าไปในหลอดกาแฟของผู้เล่นคนที่ยืนอยู่ข้างหน้าสุด และให้ผู้เล่นคนหน้าสุดที่ปากคาบหลอดกาแฟที่มียางวงกลมคล้องอยู่นี้ นำไปส่งต่อให้กับผู้เล่นที่ยืนอยู่ถัดไป โดยไม่ใช้มือหยิบหรือใช้ส่วนอื่นช่วย นอกจากใช้ปากหรือลมจากปากหรือจมูกและเมื่อผู้เล่นคนต่อไปรับวงยางคล้องอยู่ในหลอดกาแฟของคนแรกมาคล้องอยู่ในหลอดกาแฟของตนแล้ว จะต้องรีบส่งวงยางไปให้ผู้เล่นคนอื่นต่อไป ทำนองเดียวกันต่อ ๆ ไปก็ทำเช่นนี้ จนกระทั่งกลุ่มใดสามารถนำวงยางไปถึงคนสุดท้ายของกลุ่มได้เป็นกลุ่มแรกถือว่ากลุ่มนั้นชนะ
 - . ผู้วิจัยให้คนที่เล่นผ่านตนไปแล้วในกลุ่มนั้น มาช่วยเชียร์ได้เพื่อความสนุกสนาน
6. เมื่อผู้วิจัยแจ้งกติกาการเล่นแล้ว ให้ทดลองเล่นดูก่อนเพื่อความเข้าใจถูกต้องตรงกัน แล้วจึงให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันได้

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรมเกม "กาป้อนลูก")

ขั้นสรุป (5 นาที)

4. ผู้วิจัยซักถามปัญหา

- เด็ก ๆ ทำอย่างไรให้ยางเข้าไปอยู่ในหลอดกาแฟของเพื่อนได้อย่างรวดเร็ว
- ถ้าเด็ก ๆ เป็นคนทำยางหล่นจากหลอดกาแฟจะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

1. หลอดกาแฟ
2. ยางรัดวงใหญ่

สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 13

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมเกม "ลูกบอลกระโดดซิกแซก")

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. อบอุ่นร่างกาย เด็กเข้าแถวเป็นวงกลม
 - วิ่งอยู่กับที่
 - หมุนเข่าสลับซ้ายขวา 10 ครั้ง

ขั้นตอนกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีมเท่า ๆ กัน
3. ให้ผู้เล่นยืนเข้าแถวตอนตามจำนวนกลุ่มที่แบ่ง
4. ผู้วิจัยนำกรวยตั้งไว้หน้าแถวทำเป็นทางซิกแซก
5. ผู้วิจัยแจ้งกติกาให้กับเด็ก ๆ ดังนี้
 - ผู้วิจัยจะแจกลูกบอลให้ผู้เล่นแถวละ 1 ลูก คนที่ยืนอยู่ข้างหน้าสุด และให้ผู้เล่นคนหน้าสุดกระโดดนำบอลไปฝั่งตรงข้ามให้ถึงเส้นที่กำหนดไว้แล้วกระโดดนำบอลกลับมาอีกครั้งหนึ่งเพื่อส่งบอลให้กับเพื่อนกระโดดไปต่อ คนที่ผ่านแล้วให้มานั่งเชียร์เพื่อนในทีม ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน ทีมไหนหมดก่อนคือทีมชนะ
6. เมื่อผู้วิจัยแจ้งกติกาการเล่นแล้ว ให้ทดลองเล่นดูก่อนเพื่อความเข้าใจถูกต้องตรงกัน แล้วจึงให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันได้

ขั้นสรุป (5 นาที)

4. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - ถ้าเพื่อนในทีมทำบอลหลุดจากมือในระหว่างแข่งขันเด็กๆ จะทำอย่างไร
 - ถ้าเด็ก ๆ กระโดดแล้วเหนื่อยกระโดดไม่ไหวจะทำอย่างไร แล้วในทีมจะช่วยเพื่อนได้อย่างไร

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรมเกม "ลูกบอลกระโดดซิกแซก")

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

1. ลูกบอล
2. กรวยทำจากกระดาษ

สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 14

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมทัศนศึกษา บริเวณโรงเรียน)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยตั้งคำถาม
 - เด็ก ๆ ว่าที่โรงเรียนเรามีอะไรน่าสนใจบ้าง และบอกกับเด็กว่าจะออกไปสำรวจโรงเรียนกัน

ขั้นตอนกิจกรรม (20-25 นาที)

2. เด็กและครูร่วมกันตั้งกติกาในการออกทัศนศึกษาโรงเรียน
3. ผู้วิจัยนำเด็กสำรวจรอบ ๆ บริเวณโรงเรียนว่ามีอะไรบ้างและบอกให้เด็กสังเกตทุกอย่าง
4. เด็กและครูร่วมกันทบทวนสิ่งที่เห็นในบริเวณโรงเรียน
5. ผู้วิจัยให้เด็กวาดรูปสิ่งที่ได้พบเห็นในการสำรวจบริเวณโรงเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

4. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - สมมติว่าเด็ก ๆ ไปทัศนศึกษากับคุณครูแล้วพลัดหลงจะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

3. กระดาษ A4
4. สีเทียน

สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 15

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมเล่านิทานประกอบดนตรี เรื่อง"แพะกับหมาป่า")

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยตั้งคำถาม
 - เด็ก ๆ เคยเห็นแพะไหม แล้วแพะร้องเสียงยังไง
 - เด็ก ๆ เคยเห็นหมาป่าไหม แล้วหมาป่ามีเสียงร้องยังไง

ขั้นตอนกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยเสียงดนตรีประกอบก่อนเล่านิทาน
3. ผู้วิจัยเล่านิทานเรื่อง"แพะกับหมาป่าพร้อมประกอบดนตรี

ขั้นสรุป (5 นาที)

4. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - สมมติว่าเด็ก ๆ เป็นแม่แพะแต่ไม่มีเขาจะสู้กับหมาป่าได้อย่างไร
 - ถ้าเด็ก ๆ

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

1. เครื่องดนตรี คีย์บอร์ด
2. เนื้อหานิทานเรื่อง"แพะกับหมาป่า"

ภาคผนวก

กิจกรรมเล่านิทานประกอบดนตรี เรื่อง "แพะกับหมาป่า"

ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีแพะจีนชนิดมีสองเขาบนศีรษะอยู่ตัวหนึ่ง นางคือแม่แพะ มีลูกสามตัว ซึ่งมีชื่อ ดังนี้คือ

ฮาคัก ปู้คัก และคุลูลาซังงักน้อย

วันหนึ่งแม่แพะออกไปหาอาหารให้ลูกๆ ขณะที่แม่แพะไม่อยู่ หมาป่าได้แอบเข้ามาภายในบ้านของนาง และกินลูกแพะทั้งสาม เมื่อแม่แพะกลับมาถึงบ้าน จึงไม่พบลูกในที่ไหนๆ ด้วยความเศร้าโศก หล่อนจึงนั่งลงคิดค้นคำตอบว่า ได้เกิดอะไรขึ้น ทันใดนั้น แม่แพะก็คิดว่าอาจจะหมาป่าที่อาศัยอยู่ใกล้เคียง

แม่แพะจึงรีบวิ่งไปที่บ้านของหมาป่า หล่อนได้ขึ้นไปบนยอดหลังคาและเริ่มใช้ก๊ีบของนางเตะตีหลังคาบ้าน

อย่างแรง หมาป่าร้องออกมาจากภายในบ้านว่า "ใครมาเขย่าหลังคาบ้านของข้า"

แม่แพะตอบว่า "ฉันคือแม่แพะจีนที่มีสองเขาบนศีรษะ จงบอกฉันมาดีๆ ว่าเจ้ากินลูกๆ ของข้าไว้เปล่า"

หมาป่าตอบว่า "ใช่ ข้านี้แหละกินลูกๆ ของเจ้า"

แม่แพะจึงกล่าวว่า "พรงนี้แก่กับฉันจะต้องต่อสู้กัน"

หมาป่าตอบว่า "ก็ดีข้าจะได้มีอาหารกินเพิ่มขึ้นอีกหนึ่งมื้อ ถ้าฉันพรงนี้เราจะต่อสู้กัน"

แม่แพะกลับบ้าน รินนมใส่ชามจนเต็ม เข้าตรูวันต่อมานางได้นำมนั้นไปหาช่างเหล็ก บอกช่างเหล็กว่า "หมาป่าที่ดุร้ายได้กินลูกทั้งสามตัวของฉัน ขอท่านได้โปรดเลี่ยมเขาให้ฉันด้วย เพราะหลังอาหารเที่ยงวันนี้

จะมีการต่อสู้กันระหว่างฉันกับหมาป่า ฉันได้นำนมถั่วนี้มาให้ท่านเป็นค่าเหน็ดเหนื่อย"

ช่างเหล็กรับนมไว้ แล้วเขาก็จัดการเลี่ยมเขาให้แม่แพะ จนเขาทั้งสองข้างแหลมคมเหมือนกริช

หลังจากนั้นไม่นาน หมาป่าดุร้ายก็มาที่ร้านของช่างเหล็กนั้น เขาได้นำถุงที่บรรจุก้อนหินไว้จนเต็มมาด้วย

เขาได้พูดกับช่างเหล็กว่า "ได้โปรดลับฟันให้ข้าด้วย เพราะภายหลังจากอาหารกลางวันในวันนี้แล้ว จะมีการต่อสู้กันระหว่างข้ากับแม่แพะจีน ข้าได้นำถุงอาหารนี้มาให้ท่าน เป็นค่าเหน็ดเหนื่อย"

ครั้นช่างเหล็กแ้มดูในถุงนั้น เขาก็ไม่พบอะไรนอกจากก้อนหิน เขาโกรธมาก เมื่อหมาป่าอ้าปากออก

ช่างเหล็กจึงแสรั่งจะลับฟันให้ แต่แทนที่จะลับฟันเขากลับใช้ตะไบฝนจนที่อหุดทุกซี่แล้วบอกว่า

"เอาละ ตอนนี้นฟันของแกคมแล้ว"

หลังจากอาหารเที่ยง หมาป่าและแม่แพะจีนยืนประจันหน้าพร้อมที่จะต่อสู้กัน หมาป่าอ้าปากและกระโจน

เข้าไปแม่แพะพร้อมที่จะฉีกท้องฉีกไส้ของแม่แพะออกมา แต่พื้นเขาที่อและไม่สามารถแม้กระทั่งที่จะจับแม่แพะจากนั้นก็ถึงที่ของแม่แพะบ้าง นางก้มศีรษะลงแล้ววิ่งเข้าหาหมาป่า เขาที่แหลมคมของแม่แพะขวิดถูกที่ท้องของหมาป่าพอดี และฉีกท้องฉีกไส้ของหมาป่าออกมา ครั้นแล้วคาฮ์ก็ก้าวออกมาจากท้องของหมาป่าติดตามด้วยปู่คักและคุณลุงซังงักน้อยในที่สุดแม่แพะมีความสุขมากที่เห็นลูกๆ ของนางปลอดภัย หลังจากนั้นแม่แพะจึงพร้อมด้วยลูกทั้งสามก็เดินทางกลับบ้าน และอยู่อย่างมีความสุขเรื่อยมา

นิทานอัฟกานิสถาน

แปลจาก "The Asian Cultural Centre for UNESCO Tokyu Book Development Centre"

ผู้แปล "วัฒนา พัฒนพงศ์"

สัปดาห์ที่ 6 ครั้งที่ 16

 กลุ่มทดลองที่ 1
 (กิจกรรมศิลปะ ชุดสี)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยตั้งคำถามกับเด็กดังนี้
 - อะไรบ้างที่มีผิวขรุขระ
 - อะไรบ้างที่มีลวดลายนูนออกมา

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม
3. ผู้วิจัยอธิบายในการทำกิจกรรม ดังนี้ ให้เด็ก ๆ นำกระดาษ A 4 ทาบวางลงบนสิ่งของที่ให้ไว้ แล้วใช้สีเทียนชุบระบายบนกระดาษที่วางทาบสิ่งของอยู่ จนได้ลวดลายของสิ่งของแต่ละชนิด แล้วให้แต่ละกลุ่มนำสิ่งของในกลุ่มของตนที่ทำเสร็จแล้วไปแลกกับเพื่อนกลุ่มอื่น จนครบกลุ่ม
3. ผู้วิจัยแจกกระดาษ A 4 คนละ 1 แผ่น และสีเทียนให้แต่ละกลุ่ม
4. ผู้วิจัยให้สิ่งของที่มีผิวขรุขระ และขรุขระให้แต่ละกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มจะได้สิ่งของไม่เหมือนกัน

และให้ลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป (5 นาที)

4. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - ถ้าเพื่อนไม่ยอมให้แลกสิ่งของเด็ก ๆ จะทำอย่างไร
 - ถ้าเด็ก ๆ แลกสีเทียนกับเพื่อนแล้วทำสีเทียนของเพื่อนหักจะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา

กลุ่มทดลองที่ 1
(กิจกรรมศิลปะ ชูดสี)

-การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

1. กระดาษ A 4
2. สีเทียน
3. สิ่งของที่มีผิวขรุขระและนูน

สัปดาห์ที่ 6 ครั้งที่ 17

กลุ่มทดลองที่ 21
(กิจกรรมตีกอล์ฟพรรค)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยให้เด็กอบอุ่นร่างกายดังนี้
 - นั่ง-ยืน สลับกัน 10 ครั้ง
 - หมุนไหล่สลับกัน หน้า-หลัง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น 5 กลุ่ม
3. ผู้วิจัยอธิบายในการทำกิจกรรม ดังนี้ ผู้วิจัยจะแจกอุปกรณ์ในการเล่น คือ ไม้ตีกอล์ฟ(ของเล่น) ให้กลุ่มละ 1 อัน กติกาให้คนที่อยู่ข้างหน้าแถวถือไม้กอล์ฟค่อย ๆ เลี้ยงลูกกอล์ฟไปลงหลุมที่เตรียมไว้ข้างหน้า แล้ววิ่งนำไม้กอล์ฟมาให้เพื่อนคนต่อไป ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน แถวไหนเสร็จก่อนคือผู้ชนะ
4. ผู้วิจัยให้เด็กลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป (5 นาที)

5. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - เด็กมีวิธีอย่างไรในการเลี้ยงลูกกอล์ฟให้เข้าหลุมได้เร็ว
 - ในขณะที่เด็กวิ่งเอาไม้กอล์ฟมาให้เพื่อนแล้วหกล้มหนูจะอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์ 1. ชุดไม้กอล์ฟ

สัปดาห์ที่ 6 ครั้งที่ 18

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรมนิทานพื้นบ้าน เรื่อง “หมอนวิเศษ”)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยตั้งคำถามดังนี้
 - ในห้องนอนของเด็ก ๆ มีอะไรบ้าง
 - ใครอยากมีหมอนนอนแล้วหลับสบาย แล้วผู้วิจัยบอกให้เด็ก ๆ ตั้งใจฟัง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

3. ผู้วิจัยเล่านิทานเรื่อง “หมอนวิเศษ” ให้เด็กฟังพร้อมให้ดูภาพประกอบ
4. เด็กและผู้วิจัยร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับนิทาน

ขั้นสรุป (5 นาที)

5. ผู้วิจัยซักถามปัญหา
 - ถ้าเด็ก ๆ เป็นอาเจียน ในขณะที่ฝันแล้วอยากออกจากความฝัน แต่ออกมาไม่ได้ จะทำอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

1. นิทานเรื่อง “หมอนวิเศษ”

ภาคผนวก

กิจกรรมนิทานพื้นบ้าน เรื่อง หมอนวิเศษ

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ในประเทศจีนมีชายชื่อนานาคนหนึ่งชื่อ "อาเฉิน" กำลังนั่งกินอาหารอยู่ในโรงเตี๊ยม ก็ได้มีพ่อค้าเร่คนหนึ่งเข้ามาทักทายเขาว่า "พ่อหนุ่ม ทำมาหากินเป็นอย่างไรบ้าง"



"ไม่ไหวเลยครับ ชีวิตของข้าอับจนล้นดิ" อาเฉินตอบอย่างเศร้าสร้อย "เจ้าไม่พอใจในวิถีชีวิตของตนเองดอกหรือ?" พ่อเฒ่าสอบถาม "จะให้ข้าพอใจได้อย่างไรในเมื่อข้าต้องทำงานหนักทั้งวัน ถ้าข้าได้เป็นเศรษฐี ข้าจึงจะพอใจ" อาเฉินกล่าว พ่อเฒ่านิ่งงันไม่พูดอะไร



ก่อนจากกันพ่อเฒ่าได้ยื่นห่อผ้าในมือให้อาเฉิน และพูดขึ้นว่า "พ่อหนุ่ม ข้าต้องเดินทางไปหมู่บ้านข้างเคียง พรุ่งนี้ข้าจึงจะกลับเจ้าจะเก็บรักษาหมอนใบนี้ไว้ให้ข้าได้หรือไม่? หมอนใบนี้หนูนอนสบายดี

เจ้าจะใช้หมอนใบนี้หนุนหัวในคืนนี้ก็ได้" "อาเฉินรับคำจะเก็บรักษาหมอนไว้ให้ ทั้งสองจึงแยกทางกัน



ในคืนนั้น อาเฉินใช้หมอนของพ่อเฒ่าหนุนนอน



เมื่ออาเงินตื่นขึ้นมาก็พบว่า มีแท่งเงิน แท่งทองเต็มไปหมด "รวยแล้ว ในที่สุดเราก็รวยสมใจนี้" อาเงิน ตะโกนสุดเสียงด้วยความดีใจ "ข้าจะสร้างคฤหาสน์หลังงาม ข้าจะซื้อทุกอย่างที่ข้าต้องการ"



อีกไม่นานคฤหาสน์ของเขาก็สร้างเสร็จ ตั้งตระหง่านอยู่บนยอดเขา อาเงินเป็นมหาเศรษฐีไปแล้ว เขา ไม่ปรารถนาจะลดตัวลงไปเล่นน้ำกับคนจน ดังนั้นเขาจึงปิดคฤหาสน์อาศัยอยู่ในนั้นตามลำพัง อยู่มาไม่นานอาเงินก็เบื่อหน่าย "ขาดอะไรไปสักอย่าง? อ้อรู้แล้ว สวนของข้าว่างเปล่านั่นเอง" เขาจึงสั่งให้ คนงานหาดอกไม้หลากสีสัน งดงามที่สุดเท่าที่จะหาได้ และไม่ใหญ่มาปลูกไว้ในสวน และขุดสระเลี้ยง ปลา



แต่แล้ว อาเงินยังรู้สึกเจิบเหงาเปล่าเปลี่ยว "จะต้องขาดอะไรไปสักอย่าง อ้อรู้แล้ว บ้านหลังนี้เจิบ เกินไป"

อาเงินจึงว่าจ้างนักดนตรี นักรำมาขับกล่อมให้ความบันเทิง แต่แล้วต่อมาไม่นาน อาเงินก็รู้สึกเบื่อกับการร้องรำ เขาจึง ไล่นักดนตรี นักรำออกจากบ้านไป อาเงินรู้สึกเหงาหงอยอ้างว้าง "อ้อ...สิ่งที่ข้าต้องการคือ ภรรยาสักคน...ใช่แล้ว"



อาเงินส่งคนรับใช้ไปป่าวประกาศกลางหมู่บ้านว่า หึงใดที่ยังเป็นโสด ขอให้มาชุมนุมที่หน้าอุทยาน
ของเขาในเช้าวันรุ่งขึ้น เพื่อให้เขาเลือกเป็นภรรยา แต่ ไม่มีหึงใดโผล่หน้ามาให้เห็นในเช้าวันถัดมา อา
เงินรู้สึกแค้นเคืองจนฉิว "เฮอะ ชาวนาโง่เง่า ข้าไม่เห็นจะต้องการเลย อยู่คนเดียวก็ได้"



อยู่มาวันหนึ่ง อาเงินตัดสินใจลงจากเขา อาเงินนั่งเกี้ยวดงาม มีคนรับใช้สี่คนหาม มาดไอ้อำภูมิจาน
ยี่งัก แต่อาเงินก็ต้องประหลาดใจ เมื่อผู้คนในหมู่บ้านไม่มีใครให้ความสนใจเขาเลย เมื่อเขาผ่าน
โรงเตี๊ยมเก่า

เขาได้ยินเสียงผู้คนทักทายกัน สลับกับเสียงหัวเราะเป็นระยะ เขามองเห็น เพื่อนเก่าซดข้าวต้มร่วมกัน
แม้คนเหล่านั้นจะยากไร้ แต่ก็มีสุขยิ่ง



อาเงินหวนกลับมายังคฤหาสน์อ้างว้าง นั่งครุ่นคิดอยู่เป็นนาน เขากลายเป็นมหาเศรษฐีแล้ว แต่ก็ไม่มี
ความสุข ชีวิตแสนสบายแต่อ้างว้างอาเงินอยากจะกลับไปเป็นชาวนาสามัญชนเดิม แล้วเขาก็เผลอ
หลับ



เมื่ออาเงินล้มต่าขึ้นมามีอีกครั้ง ก็พบว่าตนเองอยู่ในห้องเก่าซอมซ่อ



ทุกอย่างอยู่ในสภาพเดิม อาเงินเพิ่งรู้ว่าตัวเองฝันไป เขาวิ่งออกจากกระท่อม หัวเราะรำด้วยความยินดี อาเงินร้องทักทายชาวนาที่เดินผ่านบ้าน เหมือนกับ เพื่อนรักที่หายหน้าไปนาน และพอถึงตอนสายของ วันชายชราเจ้าของหมอนก็ได้มาหาอาเงิน "เป็นอย่างไรพ่อหนุ่ม เมื่อคืนหลับฝันดีหรือไม่"



อาเงินวิ่งกลับเข้าบ้าน หยิบเอาหมอนห่อผ้าให้เรียบร้อย ยื่นคืนให้เจ้าของ "ขอบพระคุณท่านผู้เฒ่าเป็น อย่างมาก ที่ให้ยืมหมอนพิเศษใบนี้ ข้าเพิ่งได้บทเรียนล้ำค่าของชีวิต...ไม่มีสุขใดใหญ่หลวงเกินไปกว่า ความพึงพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่อีกแล้ว"



อาเงินหยิบจอบขึ้นพาดบ่า เดินผิวปากออกจากบ้าน
มุ่งหน้าไปยังท้องนา พ่อเฒ่าอมยิ้ม และออกเดินทางต่อไป



สัปดาห์ที่ 7 ครั้งที่ 19

 กลุ่มทดลองที่ 1
 (กิจกรรมสายรุ้ง)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยให้เด็กอบอุ่นร่างกาย ดังนี้
 - กระโดดตบ 15 ครั้ง
 - หมุนข้อเท้า ข้างละ 15 ครั้ง

ขั้นตอนกิจกรรม

3. ให้เด็กตัดกระดาษ A4 หน้า 1" แล้วนำมาติดกาวต่อกันให้ยาว 1 เมตร
4. ให้เด็กระบายสีตกแต่งสายรุ้งให้สวยงาม
5. ให้เด็กคิดวิธีนำสายรุ้งมาต่อเรียงกัน

ขั้นสรุป

6. ผู้วิจัยและเด็กร่วมกัน
 - เด็กๆมีวิธีให้สายรุ้งพลี้อย่างไร

ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้
- การแสดงความคิดเห็น
 - การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
 - การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

1. กระดาษ สี

สัปดาห์ที่ 7 ครั้งที่ 20

 กลุ่มทดลองที่ 1
 (กิจกรรมต่อเท้าแข่งกัน)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยให้เด็กอบอุ่นร่างกาย ดังนี้
 - กระโดดตบ 15 ครั้ง
 - หมุนข้อเท้า ข้างละ 15 ครั้ง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ผู้วิจัยฝึกให้เด็กทุกคนเดินต่อเท้า
3. ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น 5 กลุ่มเท่า ๆ กัน
4. ผู้วิจัยบอกกฎกติกาการแข่งขันต่อเท้า ให้เด็กทุกคนเดินต่อเท้าแข่งกันกลุ่มละคนเดินต่อเท้าไปถึงจุดหมายแล้วเดินต่อเท้ากลับมาแตะมือเพื่อนในกลุ่มเพื่อให้เป็นผู้แข่งคนต่อไป
5. เดินต่อเท้าแข่งกันสลับกันให้ครบทุกคนในกลุ่ม กลุ่มไหนเสร็จก่อนแล้วนั่งลงคือกลุ่มที่ชนะในการแข่งขัน

ขั้นสรุป

4. ผู้วิจัยและเด็กซักถามปัญหา
 - ถ้าระหว่างแข่งขันมีเพื่อนสะดุดขาล้มเด็กๆจะอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

สัปดาห์ที่ 7 ครั้งที่ 21

กลุ่มทดลองที่ 1

สายรุ้งกับเสียงเพลง

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยให้เด็กอบอุ่นร่างกาย ดังนี้
 - กระโดดตบ 15 ครั้ง
 - หมุนข้อเท้า ข้างละ 15 ครั้ง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. ให้เด็กนำเสนอสายรุ้งที่ทำครั้งก่อนมาประดับ ให้เข้าจังหวะตามเสียงเพลง
3. แบ่งกลุ่มเด็ก กลุ่มละเท่า ๆ กัน 5 กลุ่มคิดทำทางในการแสดงประกอบการพลีวไปตามความต้องการโดยใช้เวลา 10 นาที
4. แสดงการสวดพลีวสายรุ้งของแต่ละกลุ่ม

ขั้นสรุป

4. ผู้วิจัยและเด็กซักถามปัญหา
 - เกิดปัญหาอะไรในการทำงานและแก้ปัญหานั้นอย่างไร

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์

1. สายรุ้งที่ทำจากกระดาษ
2. เสียงเพลงและดนตรี

สัปดาห์ที่ 8 ครั้งที่ 22

กลุ่มทดลองที่ 1
กิจกรรมรวงข้าว

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยให้เด็กอบอุ่นร่างกาย ดังนี้
 - กระโดดตบ 15 ครั้ง
 - หมุนข้อเท้า ข้างละ 15 ครั้ง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. เปิดเพลงข้าวให้เด็กฟัง
3. ให้นักเรียนร้องตาม
4. พูดคุยเรื่องการทำนาจนถึงความสำคัญของข้าวที่มีแต่ตัวเอง
5. ให้นักเรียนหลับตาแล้วใช้มือพลั่วไหวตามจังหวะเพลง
6. ให้นักเรียนหลับตาแล้วใช้มือพลั่วไหวไปตามจังหวะเพลง

ขั้นสรุป

7. ผู้วิจัยและเด็กซักถามปัญหา
 - บอกความแตกต่างของการล้มตาและหลับตา
 - ความสามารถในการกล้าตัดสินใจแสดงท่าทางระหว่างการล้มตากับหลับตาซึ่งจะ

นำไปสู่ความเชื่อมั่นในการแก้ปัญหา

ประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้
- การแสดงความคิดเห็น
 - การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
 - การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์ 1. เพลงข้าว

สัปดาห์ที่ 8 ครั้งที่ 23

กลุ่มทดลองที่ 1

กิจกรรมทางม้าลาย

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

ขั้นนำ (3-5 นาที)

1. ผู้วิจัยให้เด็กอบอุ่นร่างกาย ดังนี้
 - กระโดดตบ 15 ครั้ง
 - หมุนข้อเท้า ข้างละ 15 ครั้ง

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20-25 นาที)

2. เปิดเพลงข้ามถนนและให้เด็กวิ่งตาม
3. ให้นักเรียนวาดภาพถนน รถยนต์ ทางม้าลาย หรือภาพที่เกี่ยวข้องกับการจราจร
4. ให้นักเรียนอธิบายที่มาของภาพที่เขียน
5. ให้เด็กร่วมกันคัดเลือกภาพที่คิดว่าดีที่สุดมา 3 ภาพและเหลือเพียงภาพเดียว

ขั้นสรุป

6. ผู้วิจัยและเด็กซักถามปัญหา
 - เด็กๆยอมรับความสามารถเพื่อนหรือไม่

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

อุปกรณ์ 1. กระดาษ A4

2. สี

สัปดาห์ที่ 8 ครั้งที่ 24

กลุ่มทดลองที่ 1

(กิจกรรม ทดสอบหลังการทดลอง และทักทายด้วยเพลงสวัสดี)

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สติปัญญา สังคม

การดำเนินกิจกรรม

1. จัดเตรียมสถานที่ และอุปกรณ์สำหรับทดสอบหลังการทดลอง
2. ให้เด็กทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการใช้โปรแกรมกิจกรรม

นันทนาการ

ประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็ก ดังนี้

- การแสดงความคิดเห็น
- การตอบคำถามและการแก้ปัญหา
- การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน

ภาคผนวก ข

- คู่มือแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย (อายุ 4-5 ปี)
- แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

คู่มือ

แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย (อายุ 4-5 ปี)

ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ

แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหานี้ เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ลักษณะข้อสอบเป็นสถานการณ์ประกอบรูปภาพจำนวน 20 ข้อ 3 ตัวเลือกที่เป็นตัวเลือกรูปภาพซึ่งกำหนดให้ผู้รับการประเมินกากบาท แบ่งเป็น 2 ตอนได้แก่

ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาดตนเอง หมายถึง การที่เด็กปฐมวัยใช้ในการแก้ไขอุปสรรคหรือสถานการณ์ที่ยุ่งยากที่เกิดขึ้นกับตนเองโดยไม่ได้เกี่ยวข้องกับผู้อื่น จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 ความสามารถในการแก้ไขปัญหาดตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น หมายถึง การที่เด็กปฐมวัยใช้ในการแก้ไขอุปสรรคหรือสถานการณ์ที่ยุ่งยากที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยต้องพึ่งพาผู้อื่น เช่น เพื่อ ผู้ปกครอง ครู หรือบุคคลรอบข้าง จำนวน 10 ข้อ

เวลาที่ใช้ในการทดสอบ

แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาคือสถานการณ์ประกอบรูปภาพ ใช้เวลาในการตอบคำถามข้อละไม่เกิน 1 นาที ทดสอบได้ 1 ตอน จำนวน 10 ข้อ ให้นักเรียนพัก 5 นาที ใช้เวลาในการดำเนินการทดสอบทั้งหมด 25 นาที

วิธีการดำเนินการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบศึกษาแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาและคู่มือให้เข้าใจกระบวนการทั้งหมดก่อน ใช้ภาษาที่ชัดเจนเป็นธรรมชาติ เพื่อให้เด็กสนใจและตั้งใจฟังคำถามและก่อนการทดสอบ ผู้ดำเนินการทดสอบต้องเขียนชื่อ สกุลของนักเรียนให้เรียบร้อย

2. จัดเตรียมสถานที่สอบ ควรเป็นห้องที่มีคุณภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน เอื้อต่อผู้รับการทดสอบ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ มีขนาดที่เหมาะสมกับนักเรียน มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่มีเสียงรบกวน

3. ก่อนดำเนินการทดสอบ ให้ผู้ช่วยดำเนินการทดสอบพานักเรียนไปทำธุระส่วนตัว เช่น ดื่มน้ำ เข้าห้องน้ำให้เรียบร้อย ผู้ดำเนินการทดสอบสร้างความคุ้นเคยกับเด็ก โดยการชวนสนทนากับเด็ก

4. ในขณะที่ดำเนินการประเมิน ให้ผู้ช่วยดำเนินการต้องดูแลให้ดินสอหรือสีเทียนของผู้รับการประเมินอยู่ในสภาพที่ใช้การได้อยู่เสมอ

5. ดำเนินการสอบเด็กเป็นรายบุคคล ใช้เวลาในการตอบข้อละไม่เกิน 1 นาที ทดสอบ 1 ตอน จำนวน 10 ข้อ ให้นักเรียนพัก 5 นาที ใช้เวลาในการดำเนินการทดสอบทั้งหมด 25 นาที โดยผู้ทดสอบจะเล่าเหตุการณ์ ประกอบรูปภาพที่เป็นปัญหาและให้เด็กดูรูปภาพตัวเลือกซึ่งประกอบด้วย 3 ตัวเลือก เด็กตอบคำถามโดยการกากบาทที่รูปภาพที่เป็นคำตอบ

6. อุปกรณ์ที่ใช้ในการทดสอบมีดังนี้

6.1 คู่มือผู้ดำเนินการทดสอบ

6.2 นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน

7. กฎเกณฑ์การให้คะแนนตอนที่ 1, 2

- ข้อที่กากบาทถูกต้องให้ 1 คะแนน

- ข้อที่กากบาทผิดไม่ได้กากบาท หรือกากบาทเกิน 1 ภาพ ให้ 0 คะแนน

วิธีดำเนินการทดสอบ

ผู้ดำเนินการทดสอบให้เด็กดูภาพที่ละภาพตามลำดับและใช้คำถาม ดังนี้

ผู้ดำเนินการทดสอบ : หนูดูภาพนี้ซิคะ ถ้าหนูเป็นเด็กในภาพนี้ ถ้าหนูรู้สึกปวดหัว หนูจะทำอย่างไร

เด็ก :

ผู้ดำเนินการทดสอบ ถามคำถาม 2 ครั้งในการทวนคำถามแต่ละข้อ

การตรวจให้คะแนน

การตรวจให้คะแนนการทดสอบการแก้ปัญหา มีดังนี้

ข้อที่กากบาทการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม ได้ 1 คะแนน

ข้อที่กากบาทการแก้ปัญหาไม่เหมาะสมหรือข้อที่

ไม่ได้กากบาท แก้ปัญหาไม่ได้หรือกากบาทเกิน 1 ภาพ ได้ 0 คะแนน

แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

การแก้ปัญหาตนเอง

1. ถ้าหนูต้องการจะเก็บร้องเท้าที่ตกลงไปในสระน้ำ หนูจะอย่างไร
2. ถ้าหนูรู้สึกปวดหัวหนูจะอย่างไร
3. ขณะที่หนูกำลังเล่นอยู่กลางสนาม ถ้าฝนตก หนูจะอย่างไร
4. ถ้าหนูไปโรงเรียนสาย ไปที่ห้องแล้วไม่เจอใครหนูจะอย่างไร
5. ถ้าหนูจะข้ามทางม้าลายแต่มีรถวิ่งไปมาหนูจะอย่างไร
6. ถ้าหนูไปโรงเรียนแต่ลืมเอาการบ้านมาส่งครูหนูจะอย่างไร
7. ถ้าหนูเดินแล้วหกล้มหนูจะอย่างไร
8. อาหารกลางวันที่โรงเรียนเป็นผักแต่หนูไม่ชอบทานผักหนูจะอย่างไร
9. ถ้าหนูเห็นทำเลื้อยขาดหนูจะอย่างไร
10. ถ้าหนูเห็นแมงมุมตัวหนึ่งอยู่บนพื้นห้องหนูจะอย่างไร

การแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น

11. ถ้าเพื่อนเดินชนแก้วน้ำหนูหกหนูจะอย่างไร
12. ขณะที่หนูเล่นของเล่นอยู่แล้วมีเพื่อนมาแย่งของเล่นหนูจะอย่างไร
13. ถ้าหนูไม่มียาฉาบ เพื่อลบภาพวาดหนูจะอย่างไร
14. ถ้าเพื่อน ๆ ส่งเสียงดังขณะที่หนูทำงานหนูจะอย่างไร
15. ถ้าหนูเล่นของเล่นกับเพื่อน ๆ แล้ว แต่ไม่มีใครช่วยเก็บหนูจะอย่างไร
16. ถ้าหนูเดินไปชนเพื่อนแล้วเพื่อนร้องไห้หนูจะอย่างไร
17. ถ้าเพื่อนทำหนูหกล้มโดยที่ไม่ได้ตั้งใจหนูจะอย่างไร
18. ถ้าเพื่อนพูดกับหนูหยาบคายหนูจะอย่างไร
19. ถ้าเพื่อนทำแก้วน้ำของครูแตกกระจายเต็มพื้นหนูจะอย่างไร
20. ถ้าหนูเดินไปตลาดกับคุณแม่ หนูมองขนมอยู่นาน พอหันมาคุณแม่หายไปไหนแล้ว หนูจะอย่างไร

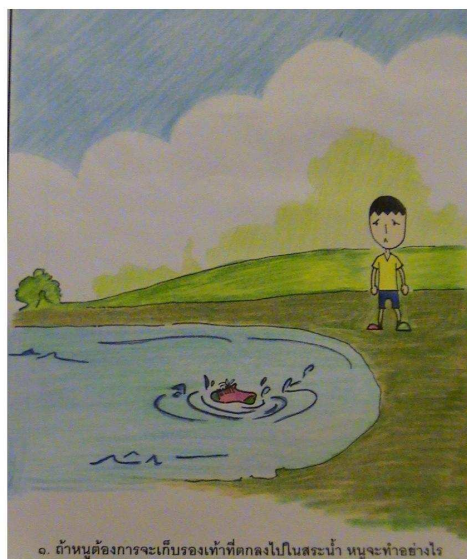
ตัวอย่างแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 1

แบบทดสอบข้อที่ 1 – 10	สถานการณ์ปัญหาของตนเอง
จุดมุ่งหมาย	เพื่อทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบการแก้ปัญหาได้เหมาะสมได้ 1 คะแนน ตอบการแก้ปัญหาไม่ได้ ได้ 0 คะแนน
เวลาในการทำการทดสอบ	ข้อละ 1 นาที
ลักษณะแบบทดสอบ	เป็นข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก
จำนวนข้อสอบ	จำนวน 10 ข้อ
คำชี้แจง	

1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบรายบุคคล
 2. ให้นักเรียนดูภาพสถานการณ์ปัญหาของตนเองและภาพสถานการณ์การแก้ปัญหาของตนเองที่ละข้อแล้วตอบว่ามีภาพอะไรบ้าง
 3. ครูพูดซ้ำอีกครั้งและให้นักเรียนพูดตาม
 4. ครูอ่านคำถามที่ละข้อจากสถานการณ์ปัญหาของตนเอง แล้วให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพที่ตรงกับภาพสถานการณ์การแก้ปัญหาของตนเองที่เหมาะสมที่สุดเป็นคำตอบ
- คำสั่ง** ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพที่ตรงกับภาพสถานการณ์การแก้ปัญหาของตนเองที่เหมาะสมที่สุดเป็นคำตอบ

ข้อที่ 1 ถ้าหนูต้องการจะเก็บรองเท้าที่ตกลงไปในสระน้ำ หนูจะอย่างไร



ก. หาไม้มาเชยรองเท้าให้ลอยเข้าฝั่ง

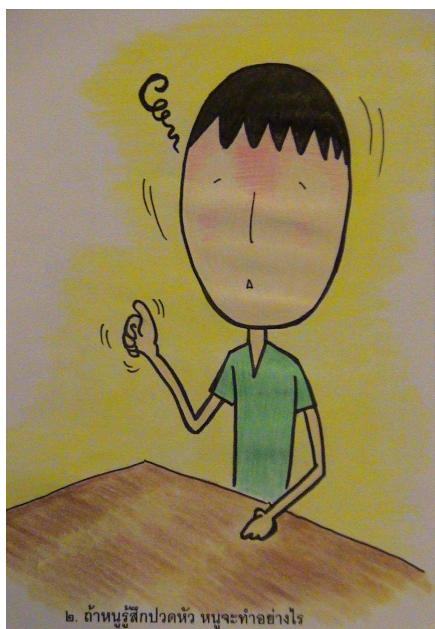


ข. บอกครูหรือคุณพ่อคุณแม่



ค. ทำอะไรไม่ได้ ร้องไห้

ข้อที่ 2 ถ้าหนูรู้สึกปวดหัว หนูจะอย่างไร



ก. หายาทานเอง



ข. เดินไปนอนพัก



ค. บอกครูหรือคุณพ่อคุณแม่

ข้อที่ 3 ขณะที่หนูกำลังเล่นอยู่กลางสนาม ถ้าฝนตกหนูจะอย่างไร



ก. หยุดเล่นวันหลังค่อยไปเล่นใหม่

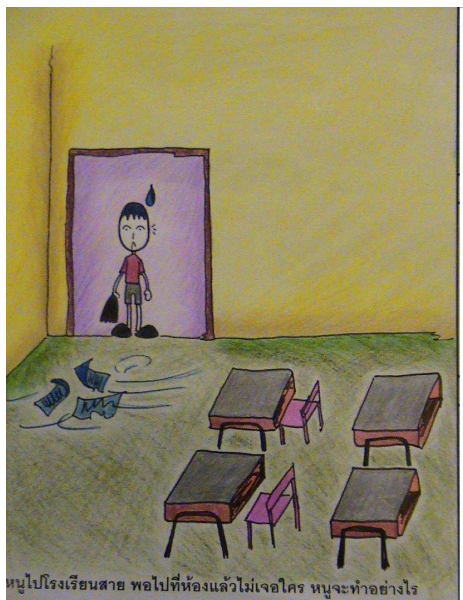


ข. รอให้ฝนหยุดตกแล้วไปเล่น

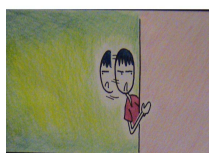


ค. หาร่มไปกางแล้วเล่นเหมือนเดิม

ข้อที่ 4 หนูไปโรงเรียนสาย พอไปที่ห้องแล้วไม่เจอใคร หนูจะอย่างไร



ก. นั่งร้องไห้เดียวก็มีคนมาหา

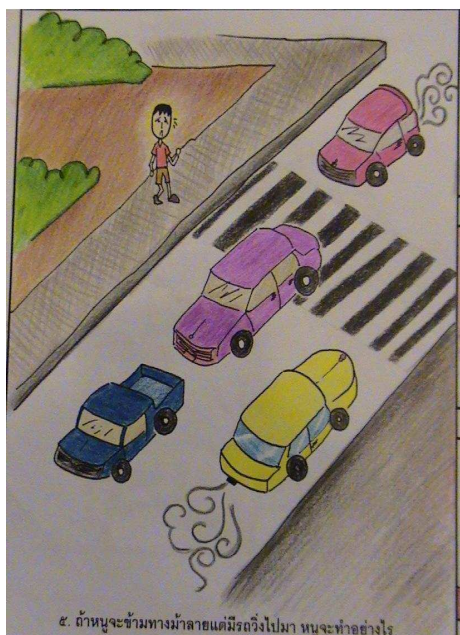


ข. เดินตามหาตามที่ต่าง ๆ ในบริเวณโรงเรียน



ค. นั่งรออยู่ที่ห้อง

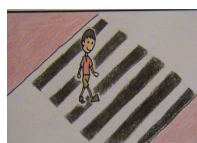
ข้อที่ 5 ถ้าหนูจะข้ามทางม้าลายแต่มีรถวิ่งไปมา หนูจะอย่างไร



ก. เวลามีคนเดินข้ามค่อย
เดินตามไปด้วย

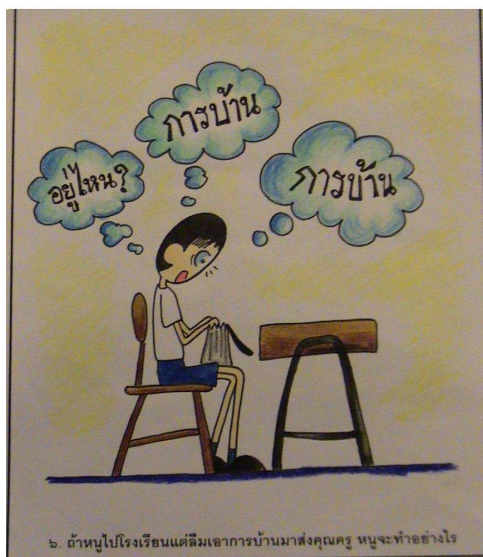


ข. รอสัญญาณไฟเขียว

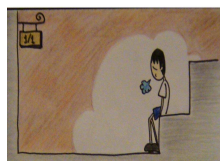


ค. ค่อย ๆ ข้ามไปเวลารถ
ยังมาไม่ถึงทางม้าลาย

ข้อที่ 6 ถ้าหนูไปโรงเรียนแต่ลืมเอาการบ้านไปส่งคุณครู หนูจะอย่างไร



ก. เจย ๆ ไม่พูดอะไร



ข. ออกไปอยู่นอกห้องเพราะ
กลัวคุณครูว่า



ค. บอกคุณครูตรง ๆ ว่า
ไม่ได้เอาการบ้านมา

ข้อที่ 7 ถ้าหนูหกล้ม หนูจะอย่างไร



ก. ดูว่ามีแผลหรือเปล่า ถ้าไม่มี
อดทนแล้วเดินต่อไป

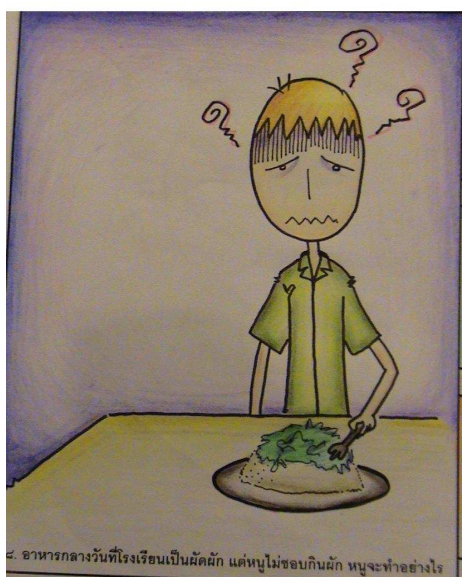


ข. เดินไปบอกคุณครูหรือคุณพ่อคุณ
แม่ว่าหกล้ม มีแผล



ค. ร้องไห้เพราะรู้สึกเจ็บ

ข้อที่ 8 อาหารกลางวันที่โรงเรียนเป็นผักผัก แต่หนูไม่ชอบกินผักหนูจะอย่างไร



ก. ตักให้เพื่อนที่ชอบกิน



ข. เขี่ยผักทิ้งเพราะไม่ชอบกิน



ค. ลองกินดูเผื่อว่าจะ
อร่อย

ข้อที่ 9 ถ้าหนูทำเสื้อผ้าขาด หนูจะอย่างไร



ก. บอกคุณแม่ว่าเสื้อผ้าขาด



ข. เฉยๆ ไม่พูดอะไร
เดี๋ยวคุณแม่ก็ถามเอง

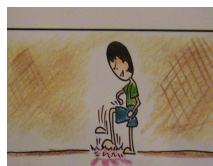


ค. เอาเสื้อผ้าขาดไปซ่อนไม่ให้
คุณแม่เห็น

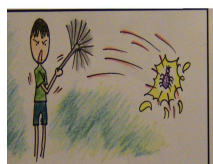
ข้อที่ 10 ถ้าหนูเห็นแมงมุมตัวหนึ่งอยู่บนพื้นห้อง หนูจะอย่างไร



ก. บอกให้เพื่อนช่วยกันไล่เหยียบ



ข. เหยียบมันให้ตายเพราะ
กลัวจะไปกัดเพื่อน



ค. เอาไม้กวาดเขี่ยออกไปนอกห้อง

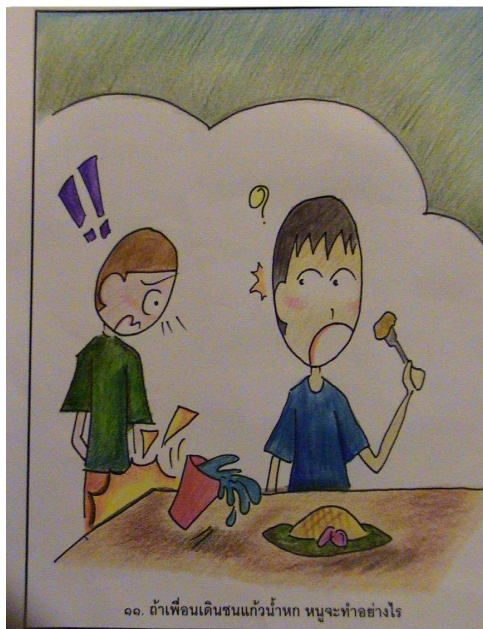
แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 2

แบบทดสอบข้อที่ 11 – 20	สถานการณ์ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น
จุดมุ่งหมาย	เพื่อทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของตนเอง ที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบการแก้ปัญหาได้เหมาะสมได้ 1 คะแนน ตอบการแก้ปัญหาไม่ได้ ได้ 0 คะแนน
เวลาในการทำการทดสอบ	ข้อละ 1 นาที
ลักษณะแบบทดสอบ	เป็นข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก
จำนวนข้อสอบ	จำนวน 10 ข้อ
คำชี้แจง	

1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบรายบุคคล
2. ให้นักเรียนดูภาพสถานการณ์ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นและภาพสถานการณ์การแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นที่ละข้อแล้วตอบว่ามีภาพอะไรบ้าง
3. ครูพูดซ้ำอีกครั้งและให้นักเรียนพูดตาม
4. ครูอ่านคำถามที่ละข้อจากสถานการณ์ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น แล้วให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพที่ตรงกับภาพสถานการณ์การแก้ปัญหาของตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นที่เหมาะสมที่สุดเป็นคำตอบ

ข้อที่ 11 ถ้าเพื่อนเดินชนแก้วน้ำหก หนูจะอย่างไร



ก. ยืมให้เพื่อนแล้วบอกว่า
ไม่เป็นไร

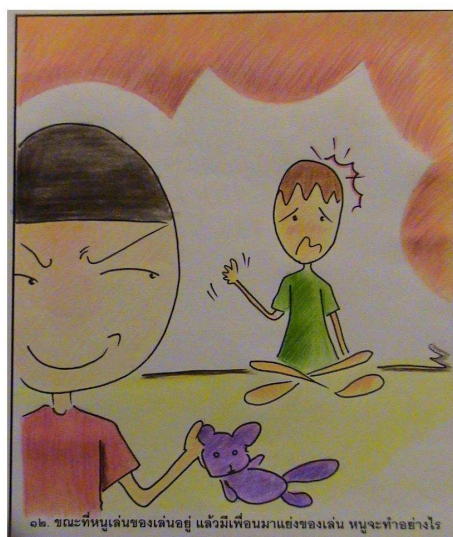


ข. โกรธเพื่อนและไม่อยากคุยกับเพื่อน

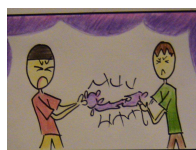


ค. วิ่งไปบอกคุณครู

ข้อที่ 12 ขณะที่หนูเล่นของเล่นอยู่ แล้วมีเพื่อนมาแย่งของเล่น หนูจะอย่างไร



ก. แบ่งให้เพื่อนเล่น

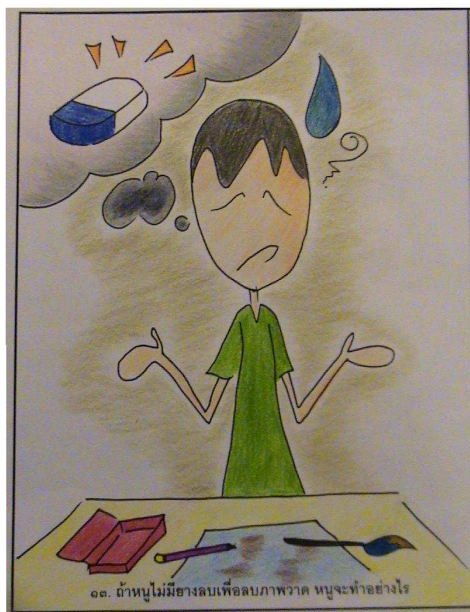


ข. แย่งของเล่นกลับคืนมา



ค. ไม่ให้ของเล่นและวิ่งไปบอกคุณครู

ข้อที่ 13 ถ้าหนูไม่มียางลบเพื่อลบภาพวาด หนูจะอย่างไร



ก. ขโมยยางลบของเพื่อนมาลบ

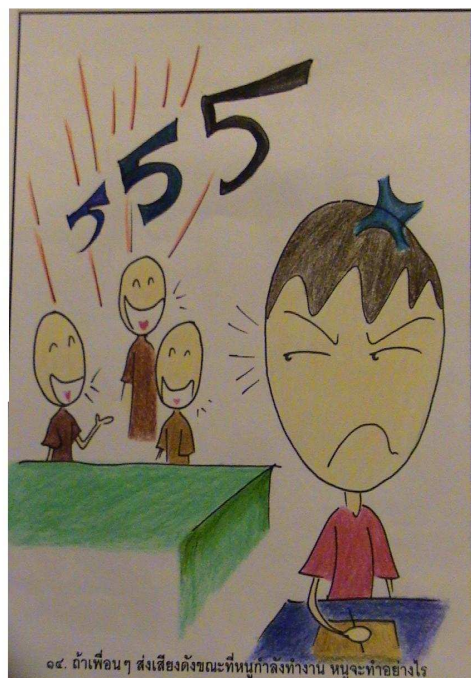


ข. ไม่ลบวาดต่อเติมเป็นอย่างอื่นแทน



ค. เปลี่ยนกระดาษใหม่

ข้อที่ 14 ถ้าเพื่อนๆ ส่งเสียงดังขณะหนูทำงาน หนูจะอย่างไร



ก. เดินไปบอกคุณครู

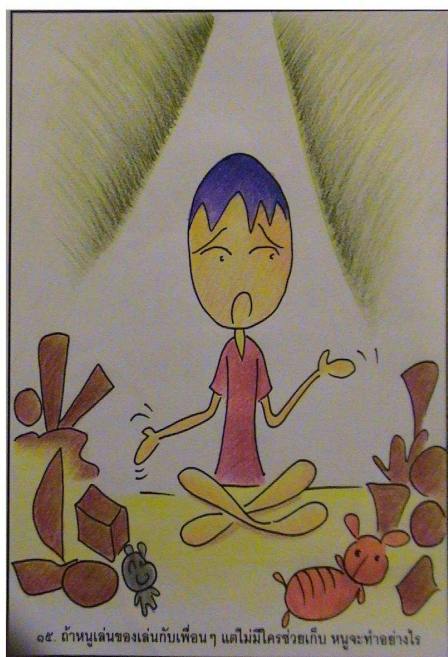


ข. ตะโกนบอกเพื่อนว่าอย่าเสียงดัง



ค. เดินไปบอกเพื่อนเบา ๆ ว่า
อย่าเสียงดัง

ข้อที่ 15 ถ้าหนูเล่นของเล่นกับเพื่อนๆ แต่ไม่มีใครช่วยเก็บ หนูจะอย่างไร



ก. ไม่เก็บเพราะเพื่อนก็ไม่เก็บ

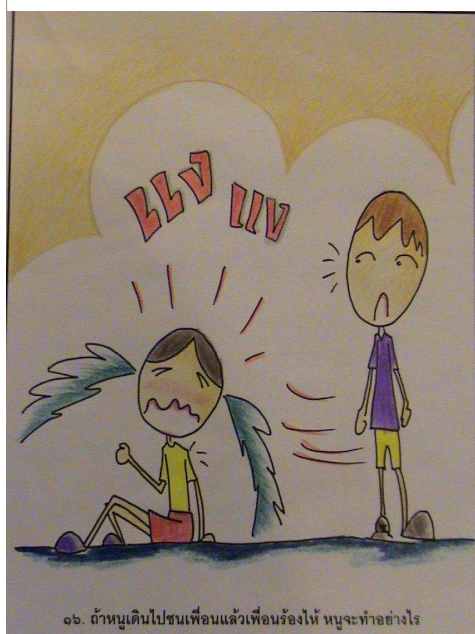


ข. เก็บของเล่นเองทั้งหมด

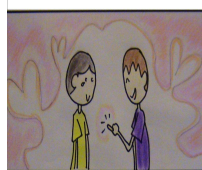


ค. บอกเพื่อนให้มาช่วยเก็บ
ของเล่นที่เล่นด้วยกัน

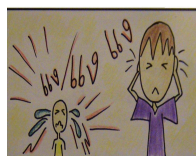
ข้อที่ 16 ถ้าหนูเดินไปชนเพื่อนแล้วเพื่อนร้องไห้ หนูจะอย่างไร



ก. วิ่งไปบอกคุณครูว่า
เพื่อนร้องไห้



ข. ขอโทษเพื่อนแล้ว
ยืนนิ้วก้อยขอคืนดี



ค. เดินหนีเพราะไม่
อยากได้ยินเสียงร้อง

ข้อที่ 17 ถ้าเพื่อนทำหนูหงุดหงิดโดยไม่ได้ตั้งใจ หนูจะอย่างไร



ก. วิ่งไปบอกคุณครูเพื่อให้ลงโทษ
เพื่อนที่เดินชน

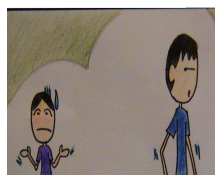


ข. บอกกับเพื่อนว่าไม่เป็นไรแล้ว
เล่นด้วยกันเหมือนเดิม



ค. บอกเพื่อนไม่ให้พูดกับเพื่อน
คนที่ทำให้หนูหงุดหงิด

ข้อที่ 18 ถ้าเพื่อนพูดจาหยาบค้ายกับหนู หนูจะอย่างไร



ก. เดินหนีไม่พูดกับเพื่อนอีก



ข. บอกคุณครูให้คุณครูบอก
เพื่อนให้พูดสุภาพ



ค. บอกเพื่อนพูดให้สุภาพ

ข้อที่ 19 ถ้าเพื่อนทำแก้วน้ำของคุณแตกกระจายเต็มพื้น หนูจะอย่างไร



ก. ช่วยเพื่อนเก็บเศษแก้ว
ที่แตกไปทิ้ง



ข. ชวนเพื่อนไปบอกคุณครู



ค. พูดว่าเพื่อนที่ทำแก้วน้ำ
ของคุณแตก

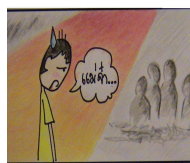
ข้อที่ 20 ถ้าหนูเดินไปตลาดกับคุณแม่ หนูมองชนมอยู่นาน พอหันมาคุณแม่หายไปไหนแล้ว
หนูจะอย่างไร



ก. ยืนร้องไห้ให้คนอื่นช่วย
ตามหาแม่



ข. ยืนอยู่ที่เดิมรอคุณแม่เดินมาหา
และไม่ไปกับคนอื่น



ค. เดินหาคุณแม่ไปเรื่อย ๆ

แบบทดสอบ
ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ข้อ ที่	คำถาม	คำตอบ	คะแนน	
			1	0
1.	<u>การแก้ปัญหาตนเอง</u> ถ้าหนูต้องการจะเก็บรองเท้าที่ตกลง ไปในสระน้ำ หนูจะอย่างไร	1.หาไม้มาเชยรองเท้าให้ลอยเข้าฝั่ง 2.บอกครูหรือคุณพ่อคุณแม่ 3.ทำอะไรไม่ได้ ร้องให้		
2.	ถ้าหนูรู้สึกปวดหัวหนูจะอย่างไร	1.หายาทานเอง 2.เดินไปนอนพักคนเดียว 3.บอกครูหรือคุณพ่อคุณแม่		
3.	ขณะที่หนูกำลังเล่นอยู่กลางสนาม ถ้า ฝนตก หนูจะอย่างไร	1.หามไปกางแล้วเล่นเหมือนเดิม 2.รอให้ฝนหยุดตกแล้วไปเล่นใหม่ 3.หยุดเล่นวันหลังค่อยไปเล่นใหม่		
4.	ถ้าหนูไปโรงเรียนสาย ไปที่ห้องแล้วไม่ เจอใครหนูจะอย่างไร	1.เดินตามหาตามที่ต่าง ๆ ในบริเวณ โรงเรียน 2.นั่งรออยู่ที่ห้อง 3.นั่งร้องไห้เดี๋ยวก็มีคนมาหา		
5.	ถ้าหนูจะข้ามทางม้าลายแต่มีรถวิ่งไป มาหนูจะอย่างไร	1.รอสัญญาณไฟเขียว 2.ค่อย ๆ ข้ามไปเวลารถยังมาไม่ถึง ทางม้าลาย 3.เวลามีคนเดินข้ามค่อยเดินตาม ไปด้วย		

ข้อ ที่	คำถาม	คำตอบ	คะแนน	
			1	0
6.	ถ้าหนูไปโรงเรียนแต่ลืมเอาการบ้าน มาส่งครูหนูจะอย่างไร	1.ออกไปอยู่นอกห้องเพราะกลัว คุณครูว่า 2.บอกคุณครูตรง ๆ ว่าไม่ได้เอา การบ้านมา 3.เฉย ๆ ไม่พูดอะไร		
7.	ถ้าหนูแล้วหกล้มหนูจะอย่างไร	1.ร้องไห้เพราะรู้สึกเจ็บ 2.เดินไปบอกคุณครูหรือคุณพ่อคุณ แม่ว่าหกล้ม มีแผล 3.ดูว่ามีแผลหรือเปล่า ถ้าไม่มี อดทนแล้วเดินต่อไป		
8.	อาหารกลางวันโรงเรียนเป็นผัก แต่หนูไม่ชอบทานผักหนูจะอย่างไร	1.เขี่ยผักทิ้งเพราะไม่ชอบกิน 2.ลองกินดูเผื่อว่าจะอร่อย 3.ตักให้เพื่อนที่ชอบกินผัก		
9.	ถ้าหนูทำเสื้อขาดหนูจะอย่างไร	1.เอาเสื้อที่ขาดไปซ่อนไม่ให้คุณแม่ เห็น 2.บอกคุณแม่ว่าเสื้อหนูขาด 3.เฉยๆ ไม่พูดอะไร เดี่ยวคุณแม่ก็ ถามเอง		
10.	ถ้าหนูเห็นแมงมุมตัวหนึ่งอยู่บนพื้น ห้องหนูจะอย่างไร	1.เหยียบมันให้ตายเพราะกลัวจะไป กัดเพื่อน 2.เอาไม้กวาดเขี่ยออกไปนอกห้อง 3.บอกให้เพื่อนช่วยกันไล่เหยียบ		

ข้อ ที่	คำถาม	คำตอบ	คะแนน	
11.	การแก้ปัญหาของตนเองที่ เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ถ้าเพื่อนเดินชนแก้วน้ำหกหนูจะทำ อย่างไร	1.โกรธเพื่อนและไม่อยากคุยกับ เพื่อน 2.วิ่งไปบอกคุณครู 3.ยิ้มให้เพื่อนแล้วบอกว่าไม่เป็นไร	1	0
12.	ขณะที่หนูเล่นของเล่นอยู่แล้วมีเพื่อน มาแย่งของเล่นหนูจะทำอย่างไร	1.ไม่ให้และไม่เล่นกับเพื่อนที่แย่ง ของเล่น 2.ไม่ให้ของเล่นและวิ่งไปบอก คุณครู 3.แบ่งให้เพื่อนเล่นและชวนเพื่อน มาเล่นด้วยกัน		
13.	ถ้าหนูไม่มียางลบ เพื่อลบภาพวาดหนู จะทำอย่างไร	1.ไม่ลบวาดต่อเติมเป็นอย่างอื่น แทน 2.เปลี่ยนกระดาษใหม่ 3.ขโมยยางลบของเพื่อนมาลบ		
14.	ถ้าเพื่อน ๆ ส่งเสียงดังขณะที่หนู ทำงานหนูจะทำอย่างไร	1.ตะโกนบอกเพื่อนว่าอย่าเสียงดัง 2.เดินไปบอกคุณครู 3.เดินไปบอกเพื่อนเบา ๆ ว่าอย่า เสียงดัง		
15.	ถ้าหนูเล่นของเล่นกับเพื่อน ๆ แล้ว แต่ ไม่มีใครช่วยเก็บหนูจะทำอย่างไร	1.เก็บของเล่นเองทั้งหมด 2.บอกเพื่อนให้มาช่วยเก็บของเล่น ที่เล่นด้วยกัน 3.ไม่เก็บเพราะเพื่อนก็ไม่เก็บ		

ข้อ ที่	คำถาม	คำตอบ	คะแนน	
			1	0
16.	ถ้าหนูเดินไปชนเพื่อนแล้วเพื่อนร้องไห้ หนูจะทำอะไร	1.ขอโทษเพื่อนแล้วยื่นนิ้วก้อยขอ คืนดี 2.เดินหนีเพราะไม่อยากได้ยินเสียง ร้อง 3.วิ่งไปบอกคุณครูว่าเพื่อนร้องไห้		
17.	ถ้าเพื่อนทำหนูหกล้มโดยที่ไม่ได้ตั้งใจ หนูจะทำอะไร	1.บอกเพื่อนไม่ให้พูดกับเพื่อนคนที่ ทำให้หนูหกล้ม 2.บอกกับเพื่อนว่าไม่เป็นไรแล้วเล่น ด้วยกันเหมือนเดิม 3.วิ่งไปบอกคุณครูเพื่อให้ลงโทษ เพื่อนที่เดินชน		
18.	ถ้าเพื่อนพูดกับหนูหยาบคายหนูจะทำ อย่างไร	1.เดินหนีไม่พูดกับเพื่อนอีก 2.บอกเพื่อนพูดให้สุภาพ 3.บอกคุณครูให้คุณครูบอกเพื่อนให้ พูดสุภาพ		
19.	ถ้าเพื่อนทำแก้วน้ำของครูแตก กระจายเต็มพื้นหนูจะทำอะไร	1.ชวนเพื่อนไปบอกคุณครู 2.พูดว่าเพื่อนที่ทำแก้วน้ำครูตกแตก 3.ช่วยเพื่อนเก็บเศษแก้วที่แตกไป ทิ้ง		
20.	ถ้าหนูเดินไปตลาดกับคุณแม่ หนูมอง ขนมอยู่นาน พอหันมาคุณแม่หายไป ไหนแล้ว หนูจะทำอะไร	1.ยืนอยู่ที่เดิมรอคุณแม่เดินมาหา และไม่ไปกับคนอื่น 2.เดินหาคุณแม่ไปเรื่อย ๆ 3.ยืนร้องไห้ให้คนอื่นช่วยตามหาแม่		

ภาคผนวก ค
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ-สกุล นายสมควร โพธิ์ทอง
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่ทำงาน คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร
2. ชื่อ-สกุล นางณัฐนันท์ วงษ์ประจันต์
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่ทำงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร
3. ชื่อ-สกุล นางสุนีย์ เพี้ยซ้าย
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่ทำงาน ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร
4. ชื่อ-สกุล นางสาวอรุณศรี จันท์ทรง
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่ทำงาน ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร
5. ชื่อ-สกุล ดร. เรณูมาศ ตูละศิลา
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่ทำงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร
6. ชื่อ-สกุล นางชฎามาศ ขาวสะอาด
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่ทำงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายปัญญา ประดิษฐ์ธรรม
วันเดือนปีเกิด	27 เมษายน 2494
สถานที่เกิด	อำเภอบางเค็ม จังหวัดเพชรบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	302 ซอยวงศ์สว่าง 8 ถนนวงศ์สว่าง แขวงบางซื่อ เขตบางซื่อ จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10800
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต 295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2526	การศึกษาระดับบัณฑิต (กศ.บ.) สาขาสังคมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2552	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ คณะพลศึกษา จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ