



การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย



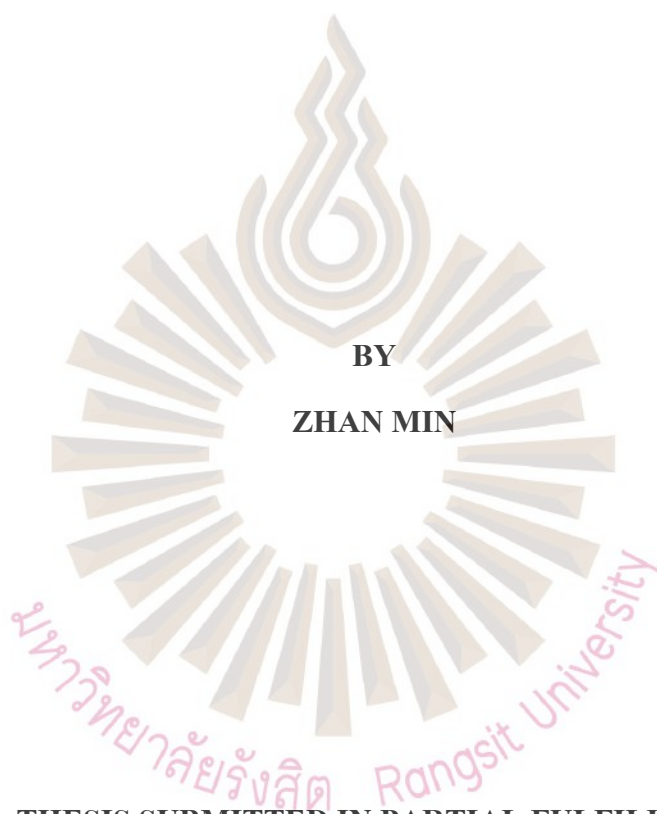
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุสุริยเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567



**LEARNING EXPERIENCE MANAGEMENT BY USING GAMES TO
PROMOTE THE ABILITY OF USING LARGE MUSCLES
IN EARLY CHILDHOOD CHILDREN**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION
SURYADHEP TEACHERS COLLEGE**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2024**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย

โดย

ZHAN MIN

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

นางวาโท รศ.ดร.ชัยวัฒน์ บวรวัฒน์เศรษฐ์
ประธานกรรมการสอบ

ผศ.ดร.นิภาพร สกุลวงศ์
กรรมการ

ดร.พิบูลย์ ตัญญาบุตร
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ.ดร.สือจิตต์ เพ็ชรประสาน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

30 กันยายน 2567

Thesis entitled

**LEARNING EXPERIENCE MANAGEMENT BY USING GAMES TO PROMOTE THE
ABILITY OF USING LARGE MUSCLES IN EARLY CHILDHOOD CHILDREN**

by

ZHAN MIN

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

Rangsit University

Academic Year 2024

Assoc.Prof.Cdr. Chaiwat Bowornwattanaset, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Asst.Prof. Nipaporn Sakulwongs, Ed.D.
Member

Phibun Tanyabut, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

September 30, 2024

กิตติกรรมประกาศ

ในความสำเร็จของวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นอย่างสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

อาจารย์ ดร. พิบูลย์ ตัญญูบุตร อาจารย์ที่ปรึกษา ที่เสียสละเวลาให้ความรู้ ชี้แนะแนวทาง ให้ข้อคิดเห็น ส่งเสริมให้กำลังใจ ให้ข้อเสนอแนะและคำปรึกษาอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาการทำวิจัย ด้วยความเมตตา กรุณา ความเอาใจใส่ และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากท่าน ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

รองศาสตราจารย์ นาวาโท รศ.ดร. ชัยวัฒน์ บวรวัฒนเศรษฐ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ ดร. นิภาพร สกุลวงศ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือสนับสนุน แนะนำแนวทาง และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งตลอดระยะเวลาการทำวิทยานิพนธ์

ดร. Darkun Cheng นางสาว Xiujie Zhang และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรรณรายณ์ ทรัพย์แสนดี ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในงานวิจัย พร้อมทั้งให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างมาก ช่วยเหลือวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คณะผู้บริหาร คณะครู บุคลากร และนักเรียนทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือและสนับสนุนการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี ทำให้ข้อมูลมีความครบถ้วน สมบูรณ์ และแม่นยำ ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ข้อมูลที่ได้รับจากโรงเรียนนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัยต่อไปในอนาคต

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัว ที่ให้การสนับสนุน ความปรารถนาดี คอยช่วยเหลือเป็นกำลังใจสำคัญและเป็นแรงบันดาลใจ พร้อมทั้งคอยส่งเสริมในการทำวิจัยมาโดยตลอดจนทำให้ประสบความสำเร็จในการทำวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เพื่อเป็นการน้อมรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดาและบูรพาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้วยความเคารพเพียง

Zhan Min

ผู้วิจัย

6203960 : Zhan Min
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย
 หลักสูตร : ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.พิบูลย์ ตัญญูบุตร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นที่มีต่อความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 1 จำนวน 8 คน จากโรงเรียนอนุบาลนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นจำนวน 8 แผน ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและหาประสิทธิภาพได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 และมีค่าประสิทธิภาพ 86.67/88.89 และแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.67-1.00 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาเกี่ยวกับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน คือค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมานเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยใช้สถิติ T-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่าหลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่อยู่ในระดับดี และความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่หลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 106 หน้า)

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้เกม, เด็กปฐมวัย, กล้ามเนื้อมัดใหญ่, พัฒนาการ

6203960 : Zhan Min
 Thesis Title : Learning Experience Management by Using Games to Promote the Ability of Using Large Muscles in Early Childhood Children
 Program : Master of Education in Curriculum and Instruction
 Thesis Advisor : Phibun Tanyabut, Ph.D.

Abstract

This research aimed to investigate the effects of learning experience management using games on the ability to use the gross motor of early childhood children. The participants were 8 students from first-year kindergarten in an international school in Bangkok. The method used in the research consisted of 8 learning experience management plans using a play-based strategy. The plans which were validated for their content validity showed an Index of Item Objective Congruence (IOC) of 1.00 and an efficiency of 86.67/88.89. Furthermore, the observation form for assessing gross motor skills, which was validated for content validity, showed an IOC of 0.67-1.00. Mean and standard deviation (S.D.) were used to analyze descriptive statistics of gross motor skills before and after the intervention to describe the characteristics of the data. The dependent samples and the t-test were used to apply inferential statistics for comparing gross motor skills before and after the intervention.

The results revealed that after receiving play-based learning experiences, the early childhood students demonstrated a good ability to use gross motor skills. Moreover, their gross motor skills after the learning experience management were significantly higher than before experiencing the management at a statistical significance level of 0.05.

(Total 106 pages)

Keywords: Play-Based Learning, Early Childhood, Gross Motor Skills, Development

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.3 คำถามการวิจัย	5
1.4 สมมติฐานของการวิจัย	5
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
1.7 นิยามศัพท์	7
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2.1 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542	11
2.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560	13
2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกล้ามเนื้อใหญ่	30
2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	40
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	53
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	61
บทที่ 3	
วิธีดำเนินการวิจัย	65
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา	65

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	66
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	70
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	70
3.5 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	72
4.1 ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา	72
4.2 ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน	73
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	75
5.1 สรุปผลการวิจัย	75
5.2 อภิปรายผล	76
5.3 ข้อเสนอแนะ	78
บรรณานุกรม	80
ภาคผนวก	84
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้	85
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	90
ภาคผนวก ค คุณภาพของแบบทดสอบ	95
ประวัติผู้วิจัย	106

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ตัวบ่งชี้ที่ 1.1 มีน้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์	18
2.2	ตัวบ่งชี้ที่ 1.2 มีสุขภาพอนามัย สุขนิสัยที่ดี	18
2.3	ตัวบ่งชี้ที่ 1.3 รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น	19
2.4	ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้	19
2.5	ตัวบ่งชี้ที่ 2.3 ใช้มือ-ตา ประสานสัมพันธ์กัน	20
3.1	แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการเล่น	66
4.1	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (N=8)	72
4.2	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน (N=8)	73

สารบัญรูป

รูปที่

1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

หน้า

7



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างทรัพยากรมนุษย์ผู้สังคมและเติบโตขึ้นเป็นอนาคตของชาติ การพัฒนาเด็กเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนของประเทศ ไทยและทุกประเทศทั่วโลก การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง การจัดการศึกษาที่ดีจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่สมวัยและมีความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งควรเน้นที่การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น กิจกรรมสร้างสรรค์ และประสบการณ์จริง เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านร่างกายมีแนวทางการจัดที่สำคัญ ประกอบด้วย การจัดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดประสบการณ์ที่คำนึงถึงความปลอดภัยของเด็ก และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุข (อรุณี หรรดา, 2560) ดังนั้น การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยจึงเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าอันจะช่วยสร้างอนาคตที่ดีให้กับประเทศชาติได้

จากสภาพการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 รวมทั้งกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2552-2561) และแผนยุทธศาสตร์ชาติด้านเด็กปฐมวัย (พ.ศ. 2560-2564) ได้นำไปสู่การกำหนดทักษะสำคัญสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 ที่มีความสำคัญในการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความสอดคล้องและทันต่อการเปลี่ยนแปลงทุกด้าน กระทรวงศึกษาธิการจึงมีนโยบายให้มีการพัฒนาการศึกษาปฐมวัยอย่างจริงจัง และต่อเนื่อง โดยได้แต่งตั้งคณะทำงานพิจารณาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เพื่อปรับปรุงให้สอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวขึ้น โดยหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เป็นหลักสูตรที่สถานศึกษา สถาบันพัฒนาเด็กปฐมวัย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะนำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงมาตรฐานตามจุดหมายหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็ก

ปฐมวัยให้มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ครอบคลุม ชุมชน สังคม และประเทศชาติในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยโดยแท้จริงนั้นมุ่งให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป กระทรวงศึกษาธิการ (2560) จึงกำหนดจุดหมายของการจัดการศึกษาในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับเด็กเมื่อจบการศึกษาระดับปฐมวัย คือ มีร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี มีสุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และมีทักษะการคิด การใช้ภาษา สื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย ซึ่งพัฒนาการของเด็กปฐมวัยด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญานั้นแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามวุฒิภาวะและสภาพแวดล้อมที่เด็กได้รับพัฒนาการเด็กในแต่ละช่วงวัยอาจเร็วหรือช้าแตกต่างกันไปในเด็กแต่ละคน ประกอบด้วยพัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ พัฒนาการด้านสังคม และพัฒนาการด้านสติปัญญา

พัฒนาการด้านร่างกายของเด็กปฐมวัยนั้นเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นของร่างกายในด้านโครงสร้างของร่างกาย ด้านความสามารถในการเคลื่อนไหว และด้านอารมณ์ อารมณ์ที่ดี รวมถึงการใช้สัมผัสรับรู้ การใช้ตาและมือประสานกันในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเด็กอายุ 3-5 ปี จะมีการเจริญเติบโตที่รวดเร็ว โดยเฉพาะในเรื่องน้ำหนักและส่วนสูง กล้ามเนื้อใหญ่จะมีความก้าวหน้ามากกว่ากล้ามเนื้อเล็ก โดยสามารถบังคับการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ดี มีความคล่องแคล่วว่องไวในการเดิน สามารถวิ่ง กระโดด ควบคู่ และบังคับการทรงตัวได้ดี จึงชอบเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง พร้อมทั้งจะออกกำลังและเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ส่วนกล้ามเนื้อเล็กและความสัมพันธ์ระหว่างตาและมือนั้นยังไม่สมบูรณ์ การสัมผัสหรือการใช้มือมีความละเอียดขึ้นใช้มือหยิบจับสิ่งของต่าง ๆ ได้มากขึ้น ถ้าเด็กไม่เครียดหรือกังวลจะสามารถทำกิจกรรมที่พัฒนากล้ามเนื้อเล็กได้ดีและนานขึ้น (โรงเรียนวัดควชิราลงกรณวราราม, 2560)

ปัญหาพัฒนาการในการเคลื่อนไหวด้วยกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัย มีสาเหตุจากพันธุกรรม ภาวะแทรกซ้อนระหว่างตั้งครรภ์และหลังคลอด โรคหรือภาวะผิดปกติทางระบบประสาท ขาดการกระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการ (กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย, 2564) ซึ่งอาจส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก เช่น มีปัญหาในการเดิน วิ่ง กระโดด ขึ้นลงบันได การ

ทรงตัว การหยิบจับสิ่งของ การเล่นกีฬา หรือการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งสำนักส่งเสริมสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย (2563) แนะนำว่า การส่งเสริมพัฒนาการในการเคลื่อนไหวด้วยกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัย สามารถทำได้ด้วยกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเล่นต่าง ๆ เช่น การว่ายน้ำ การเล่นกีฬา การเล่นตามบทบาท การเล่นกับลูกบอล การเล่นกับของเล่น หรือการเล่นกับธรรมชาติ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีร่างกายที่แข็งแรง และสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว มีสุขรูปที่ดี มีสมาธิที่ดี และมีโอกาสประสบความสำเร็จในการศึกษาและชีวิตในอนาคต

การเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดและทำให้เด็กเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อม และเป็นกระบวนการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านร่างกายเป็นการเสริมสร้างพัฒนาการกล้ามเนื้อ ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง คล่องแคล่ว ว่องไว ด้านอารมณ์และสังคม การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล ปรับตัวให้เข้ากับสังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ การรู้จักกติกาในสังคม รู้จักแบ่งปันทำให้เด็กมีสัมพันธรูปที่ดีกับบุคคลอื่น ทำให้เด็กมีอารมณ์แจ่มใส รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง ด้านสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กมีโอกาสแสดงความคิดเห็นตามสภาพแวดล้อมได้แสดงออก เรียนรู้ที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ ดังที่ Piaget (1962) ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมในการพักผ่อน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ไม่ได้มุ่งเน้นการแข่งขันเพียงอย่างเดียว แต่ควรคำนึงถึงว่าเมื่อเด็กเล่นแล้วได้ประโยชน์ รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา ให้อภัย และเสียสละ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์ ได้ทำงานร่วมกัน เพื่อการพัฒนา ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เด็กจะเรียนรู้ผ่านกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด ซึ่ง Mason (1982) กล่าวถึง การเล่นว่าสามารถจำแนกเป็น 3 แบบ คือ กิจกรรมทางกาย (Physical Activity) เช่น การวิ่ง การกระโดด การปีน การคลาน การว่ายน้ำ การขว้าง หรือการเตะ กิจกรรมเหล่านี้ไม่มีรูปแบบแต่รวมอยู่ในเกม หรือการเล่นที่ไม่มีแบบแผนเป็นการเล่นอิสระ ถ้าสิ่งแวดล้อมสามารถช่วยให้เด็กพัฒนาเป็นรายบุคคลก็ถือว่าเป็นการเล่น การวางแผนในการสร้างพื้นที่จึงเป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะพื้นที่ในการเล่นช่วยให้เกิดการเล่นที่หลากหลาย ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน ดังนั้นการออกแบบพื้นที่ในการใช้สนามเด็กเล่นจึงเป็นสิ่งจำเป็น การเล่นสมมุติ (Pretending) เป็นส่วนสำคัญในการเล่นของเด็ก การแสดงเป็นบทบาทต่าง ๆ ช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการ เด็กอาจสมมุติว่าถ้าเราโตขึ้นเราจะเป็นอย่างไร บทบาทของพ่อแม่ในที่ทำงาน ซึ่งการเล่นจะเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละวัน ดังนั้นสภาพแวดล้อมในการเล่นจึงจำเป็นต้องยืดหยุ่นและสามารถดัดแปลงการเล่นได้หลากหลาย และการเล่นสร้างสรรค์หรือการสร้าง (Creative or Construction) การเล่นรูปแบบนี้ต้องการพื้นที่น้อยกว่าการเล่นแบบอื่นๆ ผู้เชี่ยวชาญด้านสนามเด็กเล่น กล่าวว่า การเล่นแบบนี้ช่วยให้พื้นที่ที่ไม่ใช้งานให้ใช้ประโยชน์ การเล่นแบบนี้ช่วยสร้างความมีชีวิตชีวาให้สนามเด็กเล่น ช่วย

ให้เด็กไม่เบื่อ สนามเด็กเล่นควรมีสถานที่อำนวยความสะดวกในการเล่นของเด็กมากที่สุด (พัชรินทร์ ลิ้มสุปรียารัตน์, 2549)

จากผลการวิจัยของชูลิพร นาห้วนิล, นนทชนนปภพ ปาตินทร, อภิรดี ไชยกาล, และชลิลา นุษบงก์ (2563) ที่ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น พบว่า การใช้กิจกรรมการเล่นสามารถช่วยให้พัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองนั้นสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส และมีความสุข แสดงให้เห็นว่า การนำการเล่นของเด็กไทยมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียน การสอนช่วยส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และในขณะเล่น หรือสิ้นสุดการเล่น นักเรียนจะได้แรงเสริมตลอดเวลา ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคค์ (Thorndike, 1975) ในเรื่องกฎแห่งความพร้อม ซึ่งการที่ผู้เรียนเกิดความพอใจนั้นเกิดจากการจัดกิจกรรมเรียนปนเล่น เพราะการเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีเรียนด้วยตนเอง

ดังนั้น ในการจัดกิจกรรมหรือการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยควรส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทุกด้าน เพราะพัฒนาการทุกด้านต่างส่งเสริมซึ่งกันและกัน ควรให้โอกาสเด็กได้เล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น การเล่นเกมกลางแจ้ง เพราะเกมมีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็ก เกมเป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจมากช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี ทำให้การเรียนดำเนินการไปอย่างรวดเร็ว ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความเครียดในการเรียน ทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย จึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ได้ง่ายยิ่งขึ้น (ผจญ สุวรรณวงษ์, 2528) การใช้เกมจะทำให้เด็กเรียนอย่างมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน การเล่นเกมยังครอบคลุมถึงการใช้กล้ามเนื้อด้วย ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเล่นเกมเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย ด้วยสาเหตุดังกล่าวจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพัฒนาการด้านร่างกายเกี่ยวกับความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัย เพื่อนำผลการศึกษามาพัฒนาความพร้อมของเด็กในด้านร่างกายให้สูงขึ้นต่อไป

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการเล่นในการ

จัดประสบการณ์เรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยได้นำไปใช้ในการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้อย่างเหมาะสมต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น

1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1 ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น สูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้หรือไม่

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น สูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.5 ขอบเขตในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1.5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.5.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนอนุบาลนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนห้องเรียนละ 8 คน รวมทั้งหมด 16 คน

1.5.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนอนุบาลนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 8 คน ประกอบด้วยนักเรียนชาย จำนวน 5 คน และนักเรียนหญิง จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

1.5.2 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยที่ครอบคลุม 5 ทักษะ ตามแนวคิดของระวีวรรณ แซ่หลี่ (2558) ดังต่อไปนี้

1.5.2.1 ทักษะการทรงตัว

1.5.2.2 ทักษะการเดิน

1.5.2.3 ทักษะการวิ่ง

1.5.2.4 ทักษะการกระโดด

1.5.2.5 ทักษะการรับส่งบอล

1.5.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.5.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ ประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น

1.5.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่กล้ามเนื้อมัดใหญ่

1.5.3 สถานที่ที่ใช้ในการวิจัย

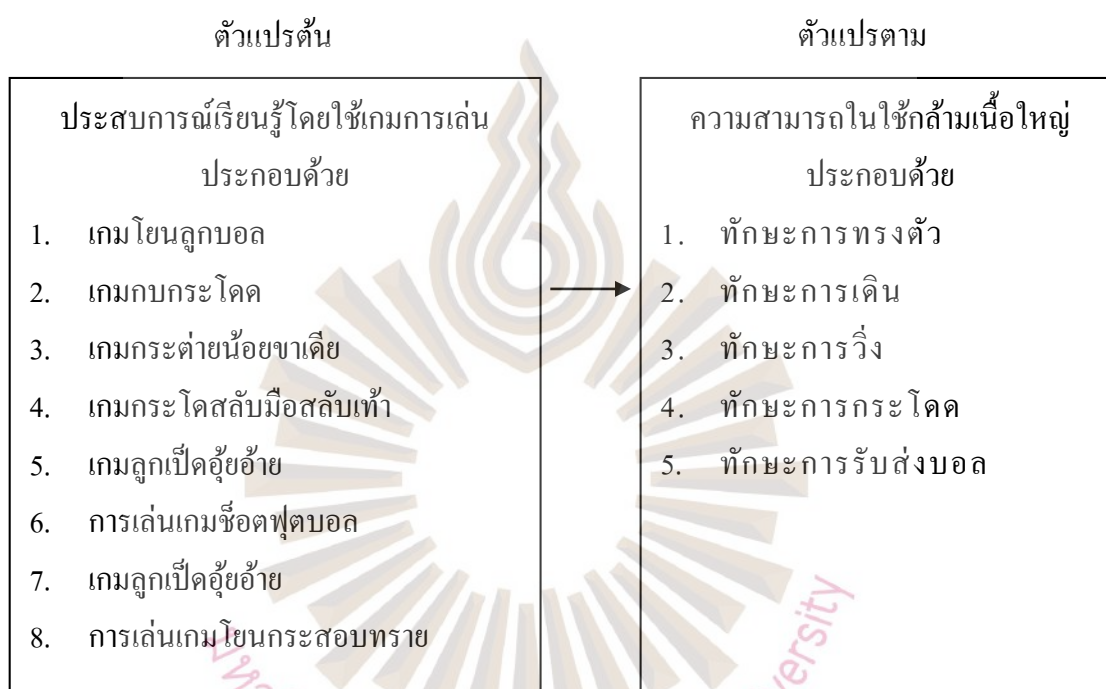
โรงเรียนอนุบาลนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

1.5.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ครั้งนี้ ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยดำเนินการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที เป็นเวลา 4 สัปดาห์ รวม 8 ครั้ง

1.6 กรอบแนวความคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวความคิดจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสามารถกำหนดกรอบแนวความคิดการวิจัย ดังรูปที่ 1.1



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.7 นิยามศัพท์

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนอายุระหว่าง 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาล

เกมการเล่น หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยมีกฎเกณฑ์หรือกติกากำกับ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดพัฒนาทักษะทาง

ร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ประกอบด้วย 1) เกมโยนลูกบอล 2) เกมกบกระโดด 3) เกมกระต่ายน้อยขาเดียว 4) เกมกระโดดสลับมือสลับเท้า 5) เกมลูกเป็ดขี้ไต้ 6) การเล่นเกมช้อยตฟุตบอล 7) เกมลูกเป็ดขี้ไต้ 8) การเล่นเกมโยนกระสอบทราย

ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ หมายถึง พัฒนาการด้านร่างกายที่สามารถใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กันในการทรงตัวและเคลื่อนไหว จำนวน 5 ทักษะ ประกอบด้วย 1) ทักษะการทรงตัว 2) ทักษะการเดิน 3) ทักษะการวิ่ง 4) ทักษะการกระโดด และ 5) ทักษะการรับส่งบอล ซึ่งประเมินด้วยแบบประเมินความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.8 ประโยชน์ของการวิจัย

1.8.1 ด้านเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยได้รับการส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย มีกล้ามเนื้อใหญ่ที่แข็งแรงและสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกายได้ดีขึ้น ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ มีความสุข สนุกสนาน ผ่อนคลาย รู้จักการรอคอย แบ่งปัน และส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม สามารถเข้าสังคมได้ รู้จักการทำงานเป็นทีม เรียนรู้กติกา และส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ช่วยให้เด็กเกิดสมาธิ มีความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ

1.8.2 ด้านครู

ครูมีแนวทางและกิจกรรมการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่หลากหลาย มีทักษะการจัดกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ตลอดจนมีเครื่องมือวัสดุและประเมินผลที่เหมาะสมกับผู้เรียน

1.8.3 ด้านสถานศึกษา

สถานศึกษามีนวัตกรรมการจัดประสบการณ์เรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และมีแนวทางในการพัฒนาคุณภาพด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

1.8.4 ด้านผู้ปกครอง

ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก มีบทบาทในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก และมีความสัมพันธ์ที่ดีกับโรงเรียนและครู



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัยในครั้งนี้ ได้ศึกษาเอกสาร หลักการ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542
 - 2.1.1 การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
 - 2.1.2 การจัดการเรียนการสอน
- 2.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
 - 2.2.1 วิสัยทัศน์
 - 2.2.2 หลักการ
 - 2.2.3 แนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัย
 - 2.2.4 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 2.2.5 ตัวบ่งชี้
 - 2.2.6 การจัดเวลาเรียน
 - 2.2.7 สารการเรียนรู้รายปี
 - 2.2.8 สารที่ควรเรียนรู้
 - 2.2.9 การจัดประสบการณ์
 - 2.2.10 การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้
 - 2.2.11 สื่อและแหล่งเรียนรู้
 - 2.2.12 การประเมินพัฒนาการ
- 2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกล้ามเนื้อใหญ่
 - 2.3.1 ความหมายและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อใหญ่
 - 2.3.2 ความสำคัญและกลไกการทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่
 - 2.3.3 คุณสมบัติและประเภทของกล้ามเนื้อมัดใหญ่
 - 2.3.4 พัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่
 - 2.3.5 การประเมินพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อใหญ่

2.3.6 เครื่องมือประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย Denver II

2.3.7 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านร่างกายของเด็กปฐมวัย

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

2.4.1 ความหมายของเกม

2.4.2 ปรัชญาในการสอนเกม

2.4.3 ลักษณะของปรัชญาในการสอนเกม

2.4.4 หลักปรัชญาในการสอนเกม

2.4.5 ทฤษฎีทางปรัชญาในการสอนเกม

2.4.6 ประเภทของเกม

2.4.7 ประโยชน์ของเกมและคุณค่าของเกม

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

2.5.1 ความหมายของการเล่น

2.5.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่น

2.5.3 ประเภทของการเล่น

2.5.4 ประโยชน์ของการเล่น

2.5.5 ความสำคัญของการเล่น

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

การศึกษาเรื่อง การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยสรุปสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้ดังนี้

2.1.1 การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้ประกาศใช้เมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2542 ได้กำหนดไว้ในหมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ว่า ให้ดำเนินการจัดการศึกษาโดยยึดหลักว่า

ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในด้านกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542)

2.1.2 การจัดการเรียนการสอน

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้จัดการเรียนการสอนตาม มาตรา 24 ระบุถึงการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังนี้(กระทรวงศึกษาธิการ, 2542)

2.1.2.1 จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

2.1.2.2 ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา

2.1.2.3 จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เน้นการฝึกปฏิบัติจนมีความสามารถในการ “ทำได้ คิดเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้” อย่างต่อเนื่อง

2.1.2.4 จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยผสมผสานสาระความรู้ในด้านต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งยังได้ปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกกิจกรรม

2.1.2.5 ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ

2.1.2.6 จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครองและบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เป็นพระราชบัญญัติการศึกษาที่มุ่งให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้เด็กทำได้ คิดเป็น ปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม ใช้สื่อการเรียนที่มีคุณค่า เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทุกเวลา

ทุกสถานที่ และให้ครูสามารถใช้วิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542)

สรุปได้ว่า พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นกรอบแนวทางสำคัญในการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา และเป็นคนดี มีคุณธรรม รู้จักรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเอาหลักการนี้มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมส่งเสริมประสบการณ์ที่ใช้ในการวิจัยให้สอดคล้องกับการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดให้จัดการศึกษาสำหรับเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี บริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวมบนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคน ให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

2.2.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก

2.2.2 หลักการ

เด็กทุกคนมีสิทธิ์ที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ตลอดจนได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้สอน เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนา และให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้าน อย่างเป็นองค์รวม มีคุณภาพ และเต็มตามศักยภาพ โดยมีหลักการ ดังนี้

2.2.2.1 ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน

2.2.2.2 ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย

2.2.2.3 ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย และมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย และมีการพักผ่อนที่เพียงพอ

2.2.2.4 จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข

2.2.2.5 สร้างความรู้ ความเข้าใจและประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็ก ระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

2.2.3 แนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) พัฒนาขึ้นบนแนวคิดหลักสำคัญเกี่ยวกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย โดยถือว่า การเล่นของเด็กเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานของสมอง ผ่านสื่อที่ต้องเอื้อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยครูจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่า สังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ทั้งนี้หลักสูตรฉบับนี้มีแนวคิดในการจัดการศึกษาปฐมวัย ดังนี้

2.2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก พัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อเนื่องในตัวมนุษย์เริ่มตั้งแต่ปฏิสนธิไปจนตลอดชีวิต พัฒนาการของเด็กแต่ละคน จะมีลำดับขั้นตอนลักษณะเดียวกัน แต่อัตราและระยะเวลาในการผ่านขั้นตอนต่าง ๆ อาจแตกต่างกันได้ ขั้นตอนแรก ๆ จะเป็นพื้นฐานสำหรับพัฒนาการขั้นต่อไป พัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา แต่ละส่วนส่งผลกระทบซึ่งกันและกัน เมื่อด้านหนึ่งก้าวหน้าอีก

ด้านหนึ่งจะก้าวหน้าตามด้วย ในทำนองเดียวกันถ้าด้านหนึ่งด้านใดผิดปกติ จะทำให้ด้านอื่น ๆ ผิดปกติตามด้วย แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการด้านร่างกายอธิบายว่า การเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กมีลักษณะต่อเนื่องเป็นลำดับขั้น เด็กจะพัฒนาถึงขั้นใดจะต้องเกิดคุณลักษณะของความสามารถด้านนั้นก่อน สำหรับทฤษฎีด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคมอธิบายว่า การอบรมเลี้ยงดูในวัยเด็กส่งผลต่อบุคลิกภาพของเด็ก เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ความรักและความอบอุ่นเป็นพื้นฐานของความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กที่ได้รับการรักและความอบอุ่นจะมีความไว้วางใจในผู้อื่น เห็นคุณค่าของตนเอง จะมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของความเป็นประชาธิปไตยและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญา อธิบายว่า เด็กเกิดมาพร้อมคุณลักษณะ ซึ่งจะพัฒนาขึ้นตามอายุ ประสบการณ์ รวมทั้งค่านิยมทางสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้รับ

2.2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก การเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การเล่นอย่างมีจุดมุ่งหมายเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วย จากการเล่นเด็กจะมีโอกาสเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัส และการรับรู้ผ่อนคลายอารมณ์ และแสดงออกของตนเอง เรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา และค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ดังนั้นเด็กควรมีโอกาสเล่น ปฏิสัมพันธ์กับบุคคล สิ่งแวดล้อมรอบตัว และเลือกกิจกรรมการเล่นด้วยตนเอง

2.2.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานของสมอง สมองเป็นอวัยวะที่มีความสำคัญที่สุดในร่างกายของเรา เพราะการที่มนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ นั้นต้องอาศัยสมองและระบบประสาทเป็นพื้นฐานการรับรู้ รับความรู้สึกจากประสาทสัมผัสทั้งห้า การเชื่อมโยงต่อกันของเซลล์สมองส่วนมากเกิดขึ้นก่อนอายุ 5 ปี และปฏิสัมพันธ์แรกเริ่มระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ มีผลโดยตรงต่อการสร้างเซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อ โดยในช่วง 3 ปีแรกของชีวิต สมองเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว มีการสร้างเซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อขึ้นมาอย่างมาก มีการสร้างไขมันหรือมันสมองหุ้มล้อมรอบเส้นใยสมองด้วย พอเด็กอายุ 3 ปี สมองจะมีขนาดประมาณ 80% ของสมองผู้ใหญ่ มีเซลล์สมองนับหมื่นล้านเซลล์ เซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อเหล่านี้ยังได้รับการกระตุ้นมากเท่าใด การเชื่อมต่อกันระหว่างเซลล์สมองยิ่งมีมากขึ้นและความสามารถทางการคิด ยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น ถ้าหากเด็กขาดการกระตุ้นหรือส่งเสริมจากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม เซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อที่สร้างขึ้นมาก็จะหายไป เด็กที่ได้รับการเครียดอยู่ตลอดเวลาจะทำให้

ขาดความสามารถที่จะเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ส่วนต่าง ๆ ของสมองเจริญเติบโตและเริ่มมีความสามารถในการทำหน้าที่ในช่วงเวลาต่างกัน จึงอธิบายได้ว่า การเรียนรู้ทักษะบางอย่างจะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเฉพาะในช่วงเวลาหนึ่งที่เรียกว่า “หน้าต่างของโอกาสการเรียนรู้” ซึ่งเป็นช่วงที่พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูและครูสามารถช่วยให้เด็กเรียนรู้และพัฒนาสิ่งนั้น ๆ ได้ดีที่สุด เมื่อพ้นช่วงนี้ไปแล้วโอกาสนั้นจะฝึกลากหรือเด็กอาจทำไม่ได้เลย เช่น การเชื่อมโยงวงจรประสาทของการมองเห็นและรับรู้ภาพจะต้องได้รับการกระตุ้นทำงานตั้งแต่ 3 หรือ 4 เดือนแรกของชีวิต จึงจะมีพัฒนาการตามปกติ ช่วงเวลาของการเรียนภาษาคือ อายุ 3-5 ปีแรกของชีวิต เด็กจะพูดได้ชัด คล่องและถูกต้อง โดยการพัฒนาจากการพูดเป็นคำ ๆ มาเป็นประโยคและเล่าเรื่องได้ เป็นต้น

2.2.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเข้าใจยาก กลายเป็นรูปธรรมที่เด็กเข้าใจและเรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง การใช้สื่อการเรียนรู้ต้องปลอดภัยต่อตัวเด็กและเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจและความต้องการของเด็กที่หลากหลาย สื่อประกอบการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยควรมีสื่อทั้งที่เป็นประเภท 2 มิติและ/หรือ 3 มิติ ที่เป็นสื่อของจริง สื่อธรรมชาติ สื่อที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก สื่อสะท้อนวัฒนธรรม สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น สื่อเพื่อพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ให้ครบทุกด้าน ทั้งนี้ สื่อต้องเอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าโดยการจัดการใช้สื่อสำหรับเด็กปฐมวัยต้องเริ่มต้นจากสื่อของจริง ของจำลอง ภาพถ่าย ภาพโครงสร้างและสัญลักษณ์ตามลำดับ

2.2.3.5 แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม เด็กเมื่อเกิดมาจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งไม่เพียงแต่จะได้รับอิทธิพลจากการปฏิบัติแบบดั้งเดิมตามประเพณี มรดกและความรู้ของบรรพบุรุษ แต่ยังได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ ค่านิยมและความเชื่อของบุคคลในครอบครัว และชุมชนของแต่ละที่ด้วย บริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ หรือแวดล้อมตัวเด็กทำให้เด็กแต่ละคนแตกต่างกันไป ครูจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่า สังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวเด็ก มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ครูควรต้องเรียนรู้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของเด็กที่ตนรับผิดชอบ เพื่อช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนา เกิดการเรียนรู้และอยู่ในกลุ่มคนที่มาจากพื้นฐานเหมือน หรือต่างจากตนได้อย่างราบรื่นมีความสุข เป็นการเตรียมเด็กไปสู่สังคมในอนาคตกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความหลากหลายทางความคิด ความเชื่อและวัฒนธรรม เช่น ความคล้ายคลึงและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทยกับประเทศเพื่อนบ้านเรื่องศาสนา ประเทศพม่า ลาว กัมพูชาก็จะคล้ายคลึงกับคนไทย ในการทำบุญตักบาตร การสวดมนต์ไหว้พระ การให้ความเคารพพระสงฆ์ การทำบุญเลี้ยงพระ การเวียนเทียนเนื่องในวันสำคัญทางศาสนา ประเพณี

เข้าพรรษา สำหรับประเทศมาเลเซีย บรูไน อินโดนีเซีย ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม จึงมีวัฒนธรรมแบบอิสลาม ประเทศฟิลิปปินส์ได้รับอิทธิพลจากคริสต์ศาสนา ประเทศสิงคโปร์ และเวียดนามนับถือหลายศาสนา โดยนับถือลัทธิธรรมเนียมแบบจีนเป็นหลัก เป็นต้น

2.2.4 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จำนวน 12 มาตรฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ประกอบด้วย

2.2.4.1 พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 2 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่าง

คล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

2.2.4.2 พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

2.2.4.3 พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ

พอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิก

ที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.2.4.4 พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 4 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการ

แสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

2.2.5 ตัวบ่งชี้

ตัวบ่งชี้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ อันเป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่คาดหวังให้เด็กเกิด บนพื้นฐานพัฒนาการตามวัยหรือความสามารถตามธรรมชาติในแต่ละระดับอายุเพื่อนำไปใช้ในการกำหนดสาระเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ กิจกรรมและประเมินพัฒนาการเด็ก โดยมีรายละเอียดของ มาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ ประกอบด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

2.2.5.1 พัฒนาการด้านร่างกาย

2.2.5.2 พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ

2.2.5.3 พัฒนาการด้านสังคม

2.2.5.4 พัฒนาการด้านสติปัญญา

ซึ่งงานวิจัยเรื่อง การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัยนี้ ผู้วิจัยศึกษาเกี่ยวกับตัวบ่งชี้คุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่ 2.2.5.1 พัฒนาการด้านร่างกาย ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยเด็กมีสุขนิสัยที่ดี

ตารางที่ 2.1 ตัวบ่งชี้ที่ 1.1 มีน้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์

สรุปที่พึงประสงค์		
อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
- น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์ของกรมอนามัย	- น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์ของกรมอนามัย	- น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์ของกรมอนามัย

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2560

ตารางที่ 2.2 ตัวบ่งชี้ที่ 1.2 มีสุขภาพอนามัย สุขอนามัยที่ดี

สรุปที่พึงประสงค์		
อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
- ยอมรับประทานอาหารที่มีประโยชน์และดื่มน้ำที่สะอาดเมื่อมีผู้ชี้แนะ	- รับประทานอาหารที่มีประโยชน์และดื่มน้ำสะอาดด้วยตนเอง	- รับประทานอาหารที่มีประโยชน์ได้หลายชนิดและดื่มน้ำสะอาดได้ด้วยตนเอง
- ล้างมือก่อนรับประทานอาหารและหลังจากใช้ห้องน้ำห้องส้วมเมื่อมีผู้ชี้แนะ	- ล้างมือก่อนรับประทานอาหารและหลังจากใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง	- ล้างมือก่อนรับประทานอาหารและหลังจากใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง
- นอนพักผ่อนเป็นเวลา	- นอนพักผ่อนเป็นเวลา	- นอนพักผ่อนเป็นเวลา
- ออกกำลังกายเป็นเวลา	- ออกกำลังกายเป็นเวลา	- ออกกำลังกายเป็นเวลา

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2560

ตารางที่ 2.3 ตัวบ่งชี้ที่ 1.3 รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น

สรุปที่พึงประสงค์		
อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
- เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ	- เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	- เล่นและทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2560

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

ตารางที่ 2.4 ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้

สรุปที่พึงประสงค์		
อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
- เดินตามแนวที่กำหนดได้	- เดินต่อเท้าไปข้างหน้าเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน	- เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน

ตารางที่ 2.4 ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้ (ต่อ)

สรุปที่พึงประสงค์		
อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
- กระโดดสองขาขึ้นลงอยู่กับที่ได้	- กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่เสียการทรงตัว	- กระโดดขาเดียว ไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว
- วิ่งแล้วหยุดได้	- วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้	- วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว
- รับลูกบอลโดยใช้มือและลำตัวช่วย	- รับลูกบอลได้ด้วยมือทั้งสองข้าง	- รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2560

ตารางที่ 2.5 ตัวบ่งชี้ที่ 2.3 ใช้มือ-ตา ประสานสัมพันธ์กัน

สรุปที่พึงประสงค์		
อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
- ใช้กรรไกรตัดกระดาษจากกันได้โดยใช้มือเดียว	- ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	- ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งได้
- เขียนรูปร่างกลมตามแบบได้	- เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	- เขียนรูปร่างสามเหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน
- ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 ซม. ได้	- ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 ซม. ได้	- ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.25 ซม. ได้

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2560

2.2.6 การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดกรอบโครงสร้างเวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปีการศึกษาโดยประมาณ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษาหรือสถาบันพัฒนาเด็กปฐมวัย เวลาเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยขึ้นอยู่กับสถานศึกษาแต่ละแห่ง โดยมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 180 วันต่อ 1 ปีการศึกษา ในแต่ละวันจะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 5 ชั่วโมง โดยสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสถาบันพัฒนาเด็กปฐมวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

2.2.7 สารการเรียนรู้รายปี

สารการเรียนรู้ใช้เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านให้เป็นไปตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ประกอบด้วย

2.2.7.1 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและระบบประสาท ในการทำกิจวัตรประจำวัน หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ และสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสดูแลสุขภาพและสุขอนามัย และการรักษาความปลอดภัย ดังนี้

2.2.7.2 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ

เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่เหมาะสมกับวัย ตระหนักถึงลักษณะพิเศษเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวของตัวเอง มีความสุข ร่าเริงแจ่มใส การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ได้พัฒนาคุณธรรม จริยธรรม สุนทรียภาพ ความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเองขณะปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ดังนี้

2.2.7.3 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้ทางสังคม เช่น การเล่น การทำงานกับผู้อื่น การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ

2.2.7.4 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้ เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคลและสื่อต่าง ๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวและมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

ซึ่งงานวิจัยเรื่องการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัยนี้ ผู้วิจัยศึกษาเกี่ยวกับ 1) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนไปใช้ในการออกแบบการจัดประสบการณ์ ให้เด็กปฐมวัยเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และได้รับการส่งเสริมพัฒนาการครอบคลุม

ทุกด้าน เพื่อสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและระบบประสาท ในการทำกิจวัตรประจำวัน หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ และสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสดูแลสุขภาพและสุขอนามัย และการรักษาความปลอดภัย ดังนี้

1) การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์ การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในการขว้าง การจับ การโยน การเตะ การเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ

2) การใช้กล้ามเนื้อเล็ก ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย การเล่นเครื่องเล่นสัมผัสและการสร้างจากแท่งไม้ บล็อก การเขียนภาพและการเล่นกับสี การปั้น การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ด้วย เศษวัสดุ การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ

3) การรักษาสุขภาพอนามัยส่วนตัว ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย คือ การปฏิบัติตามสุขอนามัย สุขอนามัยที่ดีในกิจวัตรประจำวัน

4) การรักษาความปลอดภัย ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย การปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในกิจวัตรประจำวัน การฟังนิทาน เรื่องราว เหตุการณ์เกี่ยวกับการป้องกันและรักษาความปลอดภัย การเล่นเครื่องเล่นอย่างปลอดภัย การเล่นบทบาทสมมติ เหตุการณ์ต่าง ๆ

5) การตระหนักรู้เกี่ยวกับร่างกายตนเอง ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย การเคลื่อนไหวเพื่อควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับ และพื้นที่ การเคลื่อนไหวข้ามสิ่งกีดขวาง

2.2.8 สารที่ควรเรียนรู้

สารที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนำสาระการเรียนรู้นั้น ๆ มาจัดประสพการณ์ให้เด็ก เพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ทั้งนี้ ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ครูสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก โดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสพการณ์สำคัญ ทั้งนี้ อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้โดยคำนึงถึงประสพการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ดังนี้

2.2.8.1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรรู้จักชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตา รู้จักอวัยวะต่าง ๆ วิธีระมัดระวังร่างกายให้สะอาดและมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ การระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองจากผู้อื่นและภัยใกล้ตัว รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จักความเป็นมาของตนเองและครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การรู้จักแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่างๆด้วยตนเองตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม การแสดงมารยาทที่ดี การมีคุณธรรมจริยธรรม

2.2.8.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่าง ๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิด และมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน สถานที่สำคัญ วันสำคัญ อาชีพของคนในชุมชน ศาสนา แหล่งวัฒนธรรมในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทยและการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย หรือแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ

2.2.8.3 ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนการรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพอากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันสิ่งแวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการรักษาสาธารณสุขสมบัติ

2.2.8.4 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวน ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆรอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งาน และการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสารต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัยและรักษาสิ่งแวดล้อม

2.2.9 การจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม

จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาไม่จัดเป็นรายวิชา โดยมีหลักการ และแนวทางการจัดประสบการณ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ดังนี้

2.2.9.1 หลักการจัดประสบการณ์

- (1) จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้หลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง
- (2) เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่
- (3) จัดให้เด็กได้รับการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก
- (4) จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง
- (5) ให้พ่อแม่ ครอบครัวยุ ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

2.2.9.2 แนวทางการจัดประสบการณ์

- (1) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ
- (2) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- (3) จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้
- (4) จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิด วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิด โดยครูหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก
- (5) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุข และเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน
- (6) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

(7) จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

(8) จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่ดีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริง โดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

(9) จัดทำสารนิเทศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็ก และการวิจัยในชั้นเรียน

(10) จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ ครอบครัว และชุมชนมีส่วนร่วมทั้งการวางแผน การสนับสนุนสื่อแหล่งเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

2.2.9.3 การจัดกิจกรรมประจำวัน

กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปีบริบูรณ์ สามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้หลายรูปแบบ เป็นการช่วยให้ครูผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์ทราบว่า แต่ละวันจะทำกิจกรรมอะไร เมื่อใด และอย่างไร ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมประจำวันสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน ที่สำคัญครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน การจัดกิจกรรมประจำวันมีหลักการจัดและขอบข่ายกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

(1) หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน

(1.1) กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวันแต่ยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก เช่น วัย 3-4 ปี มีความสนใจช่วงสั้นประมาณ 8-12 นาที วัย 4-5 ปี มีความสนใจอยู่ได้ประมาณ 12-15 นาที วัย 5-6 ปี มีความสนใจอยู่ได้ประมาณ 15-20 นาที

(1.2) กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที

(1.3) กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักเลือกตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่นตามมุม การเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40-60 นาที

(1.4) กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมในห้องและนอกห้อง กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก กิจกรรมที่เป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่มและครูผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้ริเริ่ม และกิจกรรมที่ใช้กำลังและ

ไม่ใช่กำลัง จัดให้ครบทุกประเภท ทั้งนี้ กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรจัดสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออกกำลังมากนัก เพื่อเด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

(2) ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน

การเลือกกิจกรรมที่จะนำมาจัดในแต่ละวันสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน ที่สำคัญครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน ดังต่อไปนี้

(2.1) การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เป็นการพัฒนาความแข็งแรง การทรงตัว ความยืดหยุ่น ความคล่องแคล่วในการใช้วัยวะต่าง ๆ และจังหวะการเคลื่อนไหวในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้ง เล่นเครื่องเล่นสนาม ปีนป่ายเล่นอิสระ เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรี

(2.2) การพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็ก เป็นการพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก กล้ามเนื้อมือ-นิ้วมือการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือและระบบประสาทตา มือได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นเครื่องสัมผัส เล่นเกมการศึกษา ฝึกช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย หยิบจับช้อนส้อม และใช้อุปกรณ์ศิลปะ เช่น สีเทียน กรรไกร พู่กัน ดินเหนียว ฯลฯ

(2.3) การพัฒนาการอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีมารยาทและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือ โดยจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเล่นให้เด็กได้มีโอกาสตัดสินใจเลือก ได้รับการตอบสนองตามความต้องการ ได้ฝึกปฏิบัติโดยสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมอย่างต่อเนื่อง

(2.4) การพัฒนาสังคมนิสัย เป็นการพัฒนาให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดี แสดงออกอย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ช่วยเหลือตนเองในการทำกิจวัตรประจำวัน มีนิสัยรักการทำงาน รับผิดชอบความพลอดกัยของตนเองและผู้อื่น โดยรวมทั้งระมัดระวังอันตรายจากคนแปลกหน้า ให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ เช่น รับประทานอาหารพักผ่อนนอนหลับ ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎกติกา ข้อตกลงของความร่วมมือ เก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ

(2.5) การพัฒนาการคิด เป็นการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาความ คิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้สนทนา อภิปรายและเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก

ศึกษานอกสถานที่ เล่นเกมการศึกษา ฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ฝึกออกแบบและสร้างชิ้นงาน และทำกิจกรรมทั้งเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่และรายบุคคล

(2.6) การพัฒนาภาษา เป็นการพัฒนาให้เด็กใช้ภาษาสื่อสารถ่ายทอดความรู้สึกรู้จักคิด ความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กมีประสบการณ์โดยสามารถตั้งคำถามในสิ่งที่สงสัยใคร่รู้ จัดกิจกรรมทางภาษาให้มีความหลากหลายในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มุ่งปลูกฝังให้เด็กได้กล้าแสดงออกในการฟัง พูด อ่าน เขียน มีนิสัยรักการอ่าน และบุคคลแวดล้อมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษา ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมทางภาษาที่เหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ

(2.7) การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและเห็นความสวยงามของสิ่งต่างๆ โดยจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ดนตรี การเคลื่อนไหวและจังหวะตามจินตนาการ ประดิษฐ์สิ่งต่างๆ อย่างอิสระ เล่นบทบาทสมมติ เล่นน้ำ เล่นทราย เล่นบล็อก และเล่นก่อสร้าง

2.2.10 การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

การจัดสภาพแวดล้อมในสถานศึกษา มีความสำคัญต่อเด็กเนื่องจากธรรมชาติของเด็กในวัยนี้สนใจที่จะเรียนรู้ ค้นคว้า ทดลอง และต้องการสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ดังนั้นการจัดเตรียมสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสมตามความต้องการของเด็ก จึงมีความสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมและการเรียนรู้ของเด็ก เด็กสามารถเรียนรู้จากการเล่นที่เป็น ประสบการณ์ตรงที่เกิดจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าจึงจำเป็นต้องจัดสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของหลักสูตร เพื่อส่งผลให้บรรลุจุดหมายในการพัฒนาเด็ก การจัดสภาพแวดล้อมคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

- 1) ความสะอาด ความปลอดภัย
- 2) ความมีอิสระอย่างมีขอบเขตในการเล่น
- 3) ความสะดวกในการทำกิจกรรม
- 4) ความพร้อมของอาคารสถานที่ เช่น ห้องเรียน ห้องน้ำ สนามเด็กเล่น ฯลฯ
- 5) ความเพียงพอเหมาะสมในเรื่องขนาด น้ำหนัก จำนวน สีของสื่อและเครื่องเล่น
- 6) บรรยากาศในการเรียนรู้ การจัดที่เล่นและมุมประสบการณ์ต่าง ๆ สภาพแวดล้อม

ภายในห้องเรียน

หลักสำคัญในการจัดต้องคำนึงถึงความปลอดภัย ความสะอาด เป้าหมายการพัฒนาเด็ก ความเป็นระเบียบ ความเป็นตัวของเด็กเอง ให้เด็กเกิดความรู้สึกรอบอุ่น มั่นใจ และมีความสุข ซึ่งอาจจัดแบ่งพื้นที่ให้เหมาะสมกับการประกอบกิจกรรมตามหลักสูตร ดังนี้

1) พื้นที่อำนวยความสะดวกเพื่อเด็กและผู้สอน

- (1) ที่แสดงผลงานของเด็ก อาจจัดเป็นแผ่นป้าย หรือที่แขวนผลงาน
- (2) ที่เก็บแฟ้มผลงานของเด็ก อาจจัดทำเป็นกล่องหรือจัดใส่แฟ้มรายบุคคล
- (3) ที่เก็บเครื่องใช้ส่วนตัวของเด็ก อาจทำเป็นช่องตามจำนวนเด็ก
- (4) ที่เก็บเครื่องใช้ผู้สอน เช่น อุปกรณ์การสอน ของส่วนตัวผู้สอน ฯลฯ
- (5) ป้ายนิเทศตามหน่วยการสอนหรือสิ่งที่เด็กสนใจ

2) พื้นที่ปฏิบัติกิจกรรมและการเคลื่อนไหว ต้องกำหนดให้ชัดเจน ควรมีพื้นที่ที่เด็กสามารถจะทำงานได้ด้วยตนเอง และทำกิจกรรมด้วยกันในกลุ่มเล็ก หรือกลุ่มใหญ่ เด็กสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระจากกิจกรรมหนึ่งไปยังกิจกรรมหนึ่งโดยไม่รบกวนผู้อื่น

3) พื้นที่จัดมุมเล่นหรือมุมประสบการณ์ สามารถจัดได้ตามความเหมาะสมขึ้นอยู่กับสภาพของห้องเรียน จัดแยกส่วนที่ใช้เสียงดังและเงียบออกจากกัน เช่น มุมบล็อกลูกอยู่ห่างจากมุมหนังสือ มุมบทบาทสมมติอยู่ติดกับมุมบล็อก มุมวิทยาศาสตร์อยู่ใกล้มุมศิลปะ ฯลฯ ที่สำคัญจะต้องมีของเล่น วัสดุอุปกรณ์ในมุมอย่างเพียงพอต่อการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นในมุมเล่นอย่างเสรี มักถูกกำหนดไว้ในตารางกิจกรรมประจำวัน เพื่อให้โอกาสเด็กได้เล่นอย่างเสรีประมาณวันละ 60 นาที การจัดมุมเล่นต่าง ๆ ผู้สอนควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- (1) ในห้องเรียนควรมีมุมเล่นอย่างน้อย 3-5 มุม นี้ขึ้นอยู่กับพื้นที่ของห้อง
- (2) ควรได้มีการเปลี่ยนสื่อของเล่นตามมุมบ้าง ตามความสนใจของเด็ก
- (3) ควรจัดให้มีประสบการณ์ที่เด็กได้เรียนรู้ไปแล้วปรากฏอยู่ในมุมเล่น เช่น

เด็กเรียนรู้เรื่องผีเสื้อ ผู้สอนอาจจัดให้มีการจำลองการเกิดผีเสื้อล่องไว้ให้เด็กดูในมุมธรรมชาติศึกษา หรือมุมวิทยาศาสตร์ ฯลฯ

4) ควรเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการจัดมุมเล่น ทั้งนี้ เพื่อจูงใจให้เด็กรู้สึกเป็นเจ้าของ อยากเรียนรู้ อยากเข้าเล่น

5) ควรเสริมสร้างวินัยให้กับเด็ก โดยมีข้อตกลงร่วมกันว่าเมื่อเล่นเสร็จแล้วจะต้องจัดเก็บอุปกรณ์ทุกอย่างเข้าที่ให้เรียบร้อยสภาพแวดล้อมนอกห้องเรียน คือ การจัดสภาพแวดล้อมภายในอาณาบริเวณรอบ ๆ สถานศึกษา รวมทั้งจัดสนามเด็กเล่น พร้อมเครื่องเล่นสนาม จัดระวางรักษาความปลอดภัยภายในบริเวณสถานศึกษาและบริเวณรอบนอกสถานศึกษา ดูแลรักษาความ

สะอาด ปลูกต้นไม้ให้ความร่มรื่นรอบๆบริเวณสถานศึกษา สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก

บริเวณสนามเด็กเล่น ต้องจัดให้สอดคล้องกับหลักสูตร คือ มีพื้นผิวหลายประเภท เช่น ดิน ทราย หิน พื้นสำหรับเล่นของเล่นที่มีล้อ รวมทั้งที่ร่ม ที่โล่งแจ้ง พื้นดินสำหรับขุด ที่เล่นน้ำ บ่อทราย พร้อมอุปกรณ์ประกอบการเล่น เครื่องเล่นสนามสำหรับปีนป่าย ทรงตัว ฯลฯ ทั้งนี้ต้องไม่ติดกับบริเวณที่มีอันตราย ต้องหมั่นตรวจตราเครื่องเล่นให้อยู่ในสภาพแข็งแรง ปลอดภัยอยู่เสมอ และหมั่นดูแลเรื่องความสะอาด

ที่นั่งเล่นพักผ่อนจัดที่นั่งไว้ใต้ต้นไม้มีร่มเงา อาจใช้กิจกรรมกลุ่มย่อย ๆ หรือกิจกรรมที่ต้องการความสงบ หรืออาจจัดเป็นลานนิทรรศการให้ความรู้แก่เด็กและผู้ปกครองบริเวณธรรมชาติ ปลูกไม้ดอก ไม้ประดับ พืชผักสวนครัว หากบริเวณสถานศึกษา มีไม่มากนัก อาจปลูกพืชในกระบะหรือกระถาง

2.2.11 สื่อและแหล่งเรียนรู้

สื่อประกอบการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ควรมีสื่อทั้งที่เป็นประเภท 2 มิติ และ/หรือ 3 มิติ ที่เป็นสื่อของจริง สื่อธรรมชาติ สื่อที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก สื่อสะท้อนวัฒนธรรม สื่อที่ปลอดภัยต่อตัวเด็ก สื่อเพื่อพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ให้ครบทุกด้านสื่อที่เอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยการจัดการใช้สื่อเริ่มต้นจาก สื่อของจริง ภาพถ่าย ภาพโครงร่าง และสัญลักษณ์ ทั้งนี้การใช้สื่อต้องเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจและความต้องการของเด็กที่หลากหลาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

2.2.12 การประเมินพัฒนาการ

การประเมินพัฒนาการเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการประเมินพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก โดยถือเป็นกระบวนการต่อตนเอง และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมปกติที่จัดให้เด็กในแต่ละวัน ผลที่ได้จากการสังเกตพัฒนาการเด็กต้องนำมาจัดทำสารนิทัศน์ หรือจัดทำข้อมูลหลักฐานหรือเอกสารอย่างเป็นระบบ ด้วยการรวบรวมผลงานสำหรับเด็กเป็นรายบุคคลที่สามารถบอกเรื่องราว หรือประสบการณ์ที่เด็กได้รับว่าเด็กเกิดการเรียนรู้และมีความก้าวหน้าเพียงใด ทั้งนี้ ให้นำข้อมูลผลการประเมินพัฒนาการเด็กมาพิจารณา ปรับปรุงวางแผน

การจัดกิจกรรม และส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนได้รับการพัฒนาตามจุดหมายของหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง การประเมินพัฒนาการควรวัดหลัก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ดังนี้

- 1) วางแผนการประเมินพัฒนาการอย่างเป็นระบบ
- 2) ประเมินพัฒนาการเด็กครบทุกด้าน
- 3) ประเมินพัฒนาการเด็กเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องตลอดปี
- 4) ประเมินพัฒนาการตามสภาพจริงจากกิจกรรมประจำวันด้วยเครื่องมือและวิธีการ

ที่หลากหลาย ไม่ควรใช้แบบทดสอบ

- 5) สรุปผลการประเมิน จัดทำข้อมูลและนำผลการประเมิน ไปใช้พัฒนาเด็ก

สำหรับวิธีการประเมินที่เหมาะสมและควรใช้กับเด็กอายุ 3-6 ปี ได้แก่ การสังเกต การบันทึกพฤติกรรม การสนทนากับเด็ก การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็กที่เก็บอย่างมีระบบ

2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกล้ามเนื้อใหญ่

การศึกษาเรื่อง การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกล้ามเนื้อใหญ่ ดังนี้

2.3.1 ความหมายและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อใหญ่

จากการศึกษาเกี่ยวกับกล้ามเนื้อมัดใหญ่ พบว่า มีนักวิชาการนักการศึกษา รวมถึงแพทย์ได้ให้ความหมายของกล้ามเนื้อใหญ่ไว้ ดังนี้

ชาตรี วิฑูรชาติ (2555) ได้ให้ความหมายของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ไว้ว่า เป็นกล้ามเนื้อมัดใหญ่ในกล้ามเนื้อลายที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว เช่น กล้ามเนื้อศีรษะและลำคอ กล้ามเนื้อ ลำตัว กล้ามเนื้อส่วนขา และกล้ามเนื้อส่วนแขนช่วยในการทรงตัว เคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้นักเรียนสามารถชันคอคว่ำ หงาย คลาน และเดิน

นภเนตร ชรรณบวร (2545) ที่ได้ให้ความหมายทักษะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ว่า คือ การพัฒนาการบังคับกล้ามเนื้อที่ใช้ในการเคลื่อนไหวของร่างกายได้แก่การเดิน การวิ่ง การกระโดด การเตะลูกบอล การปีนป่ายและการจับหรือขว้างลูกบอล เป็นต้น

สรุปได้ว่า ทักษะกล้ามเนื้อใหญ่ หมายถึง กล้ามเนื้อมัดใหญ่ในกล้ามเนื้อลาย ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมทักษะในการเคลื่อนไหวทั่ว ๆ ไปของร่างกาย ได้แก่ ทักษะการทรงตัว การเดิน การวิ่ง การกระโดด การเตะลูกบอล การปีนป่าย และการรับ-ส่งลูกบอล เป็นต้น ซึ่งการเคลื่อนไหวเหล่านี้จะทำได้ดีมากขึ้นเรื่อยๆ ใ้ขึ้นอยู่กับความพร้อมและศักยภาพของร่างกาย โอกาสในการฝึกฝน และประสบการณ์ในการเคลื่อนไหวของตัวนักเรียน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาผลการสังเคราะห์นี้มาใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย โดยเลือกเกมการเล่นที่เหมาะสมกับวัย และระดับพัฒนาการของเด็ก และควรดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด

2.3.2 ความสำคัญและกลไกการทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่

จากการศึกษาความสำคัญและกลไกการทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่พบว่ามีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญและกลไกการทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ไว้ ดังนี้

สุชาติ โสมประยูร (2535, น.10) กล่าวว่า การใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่เป็นความสามารถในการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกายของนักเรียนแต่ละครั้งเป็นการสะสมขึ้นพื้นฐานที่จะให้ได้ว่าซึ่งความรู้อันจะนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตขั้นต่อ ๆ ไป จะเห็นว่า ทักษะการเคลื่อนไหวมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์ นอกจากทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานมักจะเริ่มปรากฏตัวในวัยเด็กตอนต้น โดยจะมีการพัฒนาการทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่มากขึ้น นักเรียนสามารถเดินได้อย่างมั่นคง เพราะมีการเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา และเพิ่มทักษะอื่น ๆ เช่น วิ่ง กระโดด ปีนป่าย ฯลฯ รวมทั้งทักษะการใช้มือ เช่น การขว้าง การรับ ดังนั้น นักเรียนวัยนี้ควรได้รับการส่งเสริมด้านการเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ โดยคำนึงถึงความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนอยู่เสมอ

ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย (2555) กล่าวว่า การใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่มีความสำคัญมากในการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด

การทรงตัว เป็นต้น หากเราทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ดี โดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ นั้นก็แสดงว่า ร่างกายมีความเจริญเติบโต มีประสิทธิภาพ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2552) ได้กล่าวไว้ว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อจะเป็นตัวบ่งบอกถึงความเจริญเติบโต เช่น เมื่อนักเรียนโตขึ้นก็จะมีความสามารถในการควบคุมกล้ามเนื้อ หรืออวัยวะต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ดังนั้น พัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่ใช้ในการเคลื่อนไหวร่างกายจะพัฒนาได้เร็วกว่าพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กและประสาทสัมผัส เพราะมนุษย์มีการควบคุมกล้ามเนื้อจากส่วนบนลงส่วนล่าง ตามแนวกระดูกไขสันหลัง (Cephalocaudal Line) และจากส่วนกลางสู่ส่วนปลาย (Proximodistal Line) ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายในที่นี้ หมายถึง การเคลื่อนไหวที่ต้องใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของลำตัว แขน ขา แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Non-Locomotor Movements) หมายถึง การเคลื่อนไหวส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย โดยไม่เคลื่อนห่างไปจากจุดเดิม แต่จะเป็นการใช้ร่างกายทุกส่วนให้ตอบสนองการเคลื่อนไหวของร่างกายส่วนใหญ่นั้นได้แก่

(1) การก้ม (Bending) คือ การงอพับข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกายจะทำให้ร่างกายส่วนบน เข้าใกล้กับส่วนล่าง

(2) การยืดเหยียดตัว (Stretching) คือ การเคลื่อนไหวที่ตรงกันข้ามกับการก้มตัว โดยพยายามเหยียดทุกส่วนของร่างกายให้มากที่สุดเท่าที่จะสามารถทำได้

(3) การบิดตัว (Twisting) คือ การเคลื่อนไหวร่างกายโดยการบิดลำตัวท่อนบนไปรอบ ๆ แกนตั้ง

(4) การหมุนตัว (Turning) คือ การหมุนตัวไปรอบ ๆ ร่างกายมากกว่าการบิดตัว ซึ่งทำให้เท้าต้องหมุนตามไปด้วยข้างใดข้างหนึ่ง

(5) การโยกตัว (Rocking) คือ การถ่ายน้ำหนักจากส่วนหนึ่งของร่างกายไปยังอีกส่วนของร่างกาย โดยส่วนทั้งสองจะต้องแตะพื้นคนละครั้งสลับกันไป

(6) การแกว่งหรือหมุน (Swinging) คือการเคลื่อนไหวส่วนใดส่วนหนึ่งโดยหมุนรอบจุดใดจุดหนึ่งให้เป็นรูปโค้ง หรือรูปวงกลม หรือแบบลูกตุ้มนาฬิกา เช่น การแกว่งแขน ขาลำตัว

(7) การโอนเอน (Swaying) คล้ายกับการโยกตัวส่วนโค้งจะเป็นการ โคงเข้ามาหาพื้น การเอียงแบบนี้ไม่รู้สึกล่อนคลายเหมือนกับการแกว่ง

(8) การดัน (Pushing) การเคลื่อนไหวโดยการดัน มักจะเป็นการดันออกจากร่างกาย เช่น การดันสิ่งของ และการกดสิ่งของ

(9) การดึง (Pulling) คือการเคลื่อนไหวที่ตรงกันข้ามกับการดัน คือมักจะเป็นการดึงเข้าร่างกาย หรือดึงไปในทิศทางหนึ่งโดยเฉพาะ

(10) การสั่น (Shaking) คือ การเคลื่อนไหวที่มีการสั่นสะเทือนของส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย หรือทุกส่วน ตัวอย่าง เช่น ในการเต้นรำที่มีการจับมือเขย่า การแสดงออกของการตกใจ หรือการสั่นในการเต้น

(11) การตี (Striking) เป็นการเคลื่อนไหวที่เร็ว และหยุด

2) การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotive Movement) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีระยะทางเกิดขึ้น โดยเน้นเคลื่อนที่จากที่หนึ่ง ไปยังอีกที่หนึ่ง มีพื้นฐานอยู่ 8 อย่าง คือ

(1) การเดิน (Walking) คือ การเคลื่อนที่ด้วยการก้าว เป็นการเปลี่ยนน้ำหนักจากเท้าหนึ่ง ไปยังเท้าอีกข้างหนึ่ง และขณะเปลี่ยนน้ำหนักตัวนั้นเท้าข้างหนึ่งจะอยู่บนพื้นเสมอ

(2) การวิ่ง (Running) เป็นการเคลื่อนที่โดยการเปลี่ยนน้ำหนักตัวจากเท้าข้างหนึ่ง ไปยังเท้าอีกข้างหนึ่ง ขณะที่เปลี่ยนน้ำหนักเท้าทั้งสองข้างจะไม่อยู่บนพื้นเลย

(3) การกระโดดเขย่ง (Jumping) คือ การกระโดดขึ้นมาจากพื้น แล้วกลับลงสู่พื้นด้วยเท้าทั้งสองข้าง

(4) การกระโจน (Leaping) คือ การเคลื่อนที่ด้วยการถ่างน้ำหนักตัวจากเท้าข้างหนึ่ง ไปยังเท้าอีกข้างหนึ่ง ด้วยการกระโดดแผ่นขึ้นจากพื้น การลงสู่พื้นปลายเท้าจะลงสู่พื้นก่อนจากนั้นฝ่าเท้า และส้นเท้าจมลงด้วยการงอหัวเข่า

(5) กระโดดสลับเท้า (Skipping) คือ การก้าวแล้วกระโดดเขย่งด้วยเท้าเดิม

3) การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ประกอบอุปกรณ์ หมายถึง การเคลื่อนไหวทั้งแบบเคลื่อนที่และไม่เคลื่อนที่ พร้อมกับมีอุปกรณ์บางอย่างประกอบ เช่น ลูกบอล ห่วงยาง บาร์ เชือก กระดานทรงตัว เป็นต้น

สรุปได้ว่า ความสำคัญและกลไกการทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ มีความสำคัญมากในการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว เป็นต้น ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อจะเป็นตัวบ่งบอกถึงความเจริญเติบโต เช่น เมื่อนักเรียนโตขึ้นก็จะมีความสามารถในการควบคุมกล้ามเนื้อหรืออวัยวะต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายในที่นี้ หมายถึง การเคลื่อนไหวที่ต้องใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของลำตัว แขน ขา ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาผลการสังเคราะห์นี้มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย โดยเลือกเกมการเล่นที่สามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยได้ตามพัฒนาการของวัยเด็กระดับชั้นอนุบาล 1

2.3.3 คุณสมบัติและประเภทของกล้ามเนื้อขนาดใหญ่

สถาบันพลศึกษาวิทยาเขตชุมพร (ม.ป.ป.) กล่าวว่า ระบบกล้ามเนื้อ เป็นระบบที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย โดยจะอาศัยคุณสมบัติการหดตัวของใยกล้ามเนื้อ ทำให้กระดูกและข้อต่อเกิดการเคลื่อนไหวและมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน นอกจากการเคลื่อนไหวของกระดูกและข้อต่อแล้วยังมีการเคลื่อนไหวของอวัยวะภายในร่างกาย เช่น การเต้นของหัวใจ การบีบตัวของเส้นโลหิต การบีบตัวของกระเพาะอาหาร ลำไส้และการทำงานของปอด เป็นต้น การเคลื่อนไหวต่าง ๆ เหล่านี้เกิดจากการทำงานของกล้ามเนื้อทั้งสิ้น

จากการศึกษาเอกสารและบทความต่าง ๆ พบว่า มีนักการศึกษาหลาย ๆ ท่านได้กล่าวถึงคุณสมบัติและประเภทของกล้ามเนื้อขนาดใหญ่ไว้ในลักษณะเดียวกัน ได้แก่ วิชัย วนดุรงค์วรรณ (2534) กัลยพงษ์ จตุรพานิช (2541) และจิราภรณ์ อู่สิงห์สวัสดิ์ (2547) โดยได้กล่าวว่า ร่างกายแบ่งกล้ามเนื้อออกเป็น 3 ชนิด คือ กล้ามเนื้อยึดกระดูก หรือกล้ามเนื้อลาย (Skeletal Muscle or Striated Muscle) กล้ามเนื้อเรียบ (Smooth Muscle) และกล้ามเนื้อหัวใจ (Cardiac Muscle) โดยที่กล้ามเนื้อลายนั้นถูกควบคุมอยู่ภายใต้อำนาจจิตใจ หรือรีเฟล็กซ์ ส่วนกล้ามเนื้อเรียบและกล้ามเนื้อหัวใจทำงานนอกอำนาจจิตใจ

มิ่งขวัญ มิ่งเมือง (2531) ได้กล่าวว่า กล้ามเนื้อลายเป็นตัวช่วยให้ร่างกายเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ มีหลายชนิดยึดติดอยู่ในบริเวณข้อต่อโดยมากมีเป็นคู่ มัดหนึ่งทำหน้าที่เหยียดอีกมัดหนึ่งทำหน้าที่ดึงงอกลับมา คู่กล้ามเนื้อจะสลับกันทำงาน เพื่อให้เกิดการเหยียดหรืองอ แต่ถ้าเกิดกล้ามเนื้อทำงานเหมือนกันในเวลาเดียวกันจะไม่มี การเคลื่อนไหวเกิดขึ้น กล้ามเนื้อสีชมพูและคอเป็นกล้ามเนื้อส่วนที่ทำหน้าที่สัมพันธ์กันในการเคลื่อนลำตัวไปข้างหน้า ทำให้เราสามารถเคลื่อนลำตัวไปมาได้ กล้ามเนื้อลำตัว เป็นกล้ามเนื้อส่วนที่ช่วยรักษาสมดุลของกระดูกสันหลัง ทำให้เราสามารถยืนตัวตรงได้ กล้ามเนื้อขา เป็นกล้ามเนื้อส่วนที่รับน้ำหนักทั้งหมดของร่างกาย และยังทำให้เราสามารถเดิน วิ่ง หรือกระโดดได้ โดย

1) กล้ามเนื้อสะโพกและก้นกบ ทำหน้าที่เหยียดต้นขาและหมุนปลายขา กางต้นขา และหมุนต้นขาเข้าด้านใน

2) กล้ามเนื้อส่วนต้นขา ทำหน้าที่หุบต้นขา งอปลายขา และหมุนต้นขาออกด้านนอก เหยียดขา งอขา กางต้นขา หมุนต้นขาไปข้าง ๆ งอและหมุนปลายขาเข้าด้านใน

3) กล้ามเนื้อส่วนเท้า ส่วนหลังเท้าช่วยยึดเท้าให้คงรูปตามโครงสร้าง กระดูกเท้า ส่วนฝ่าเท้าหรืออุ้งเท้าทำหน้าที่เคลื่อนไหวเวลาเดิน

4) กล้ามเนื้อส่วนแขนและมือเป็นกล้ามเนื้อส่วนที่ช่วยกล้ามเนื้อไหล่นำลำตัวไปข้างหน้าโดย

4.1) กล้ามเนื้อส่วนต้นแขน ทำหน้าที่ช่วยในการงอแขน หุบแขน หายมืองอปลายมือ

4.2) กล้ามเนื้อส่วนปลายแขน เป็นกล้ามเนื้อที่มีส่วนร่วมในการเหยียดและหายแขนงอและคว่ำแขน

4.3) กล้ามเนื้อส่วนมือช่วยในการเคลื่อนไหวของนิ้วมือ เช่น การกางนิ้วหุบนิ้ว

เรือนแก้ว กนกพงศ์ศักดิ์ (2533, น.9 - 10) กล่าวว่า สมบัติของกล้ามเนื้อของคนเราทั่วไปมีดังนี้

1) มีความรู้สึกต่อสิ่งเร้า (Irritability) หรือสามารถรับรู้การกระตุ้น (Excitability) คือสามารถรับ Stimuli และตอบสนองต่อ Stimuli โดยการหดตัวของกล้ามเนื้อ เช่น กระแสประสาทที่กล้ามเนื้อเวลาที่จับโดนความร้อน หรือกระแสไฟฟ้า เรามักมีการหนีหรือหลบเลี่ยง

2) มีความสามารถที่จะหดตัวได้ (Contractility) คือ กล้ามเนื้อสามารถเปลี่ยนรูปร่างให้สั้นหนา และแข็งได้

3) มีความสามารถที่จะหย่อนตัวหรือยืดตัวได้ (Extensibility) กล้ามเนื้อสามารถที่จะเปลี่ยนรูปร่างให้ยาวขึ้นกว่าความยาวปกติของมันได้ เมื่อถูกดึง เช่น กระทบะอาหาร กระทบะบัสสาวะ มดลูก เป็นต้น

4) มีความยืดหยุ่นคล้ายยาง (Elasticity) คือ มีคุณสมบัติที่เตรียมพร้อมที่จะกลับคืนสู่สภาพเดิมได้ ภายหลังการถูกยืดออกแล้ว ซึ่งคุณสมบัตินี้ทำให้เกิด Muscle Tone ขึ้น

5) มีความสามารถที่จะดำรงคงที่อยู่ได้ (Tonus) โดยกล้ามเนื้อมีการหดตัวบ้างเล็กน้อย เพื่อเตรียมพร้อมที่จะทำงานอยู่เสมอถึงแม้จะอยู่ในสภาพพักผ่อนก็ตาม

สรุปได้ว่า ระบบกล้ามเนื้อมีบทบาทสำคัญต่อร่างกายมนุษย์ กล้ามเนื้อมีหน้าที่หลักเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย ควบคุมการเคลื่อนไหวของอวัยวะภายใน กล้ามเนื้อมีหลายประเภท แต่ละประเภทมีหน้าที่และคุณสมบัติแตกต่างกัน กล้ามเนื้อมัดใหญ่แบ่งตามบริเวณต่าง ๆ

ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายส่วนต่าง ๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลระบบกล้ามเนื้อที่ศึกษาและสังเคราะห์ได้ในการออกแบบเกมการเล่นสำหรับเด็กอนุบาล 1

2.3.4 พัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่

การศึกษาเรื่อง การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด พัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ ดังนี้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542, น.8) กล่าวว่า เด็กก่อนวัยเรียนมีการเจริญเติบโตและพัฒนารูปแบบ เช่นเดียวกับเด็กวัยอื่นเปลี่ยนแปลงทั้งรูปร่าง สัดส่วน และพัฒนาการใหม่ ๆ เกิดขึ้น การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นไปทั้งปริมาณและคุณภาพ เป็นความต่อเนื่องสิ่งเก่าที่ไม่จำเป็นจะหมดไปแต่มีสิ่งใหม่เกิดขึ้นเป็นลำดับขั้น จากคลำ คืบ นั่ง คลาน ยืน และเดิน จากกล้ามเนื้อใหญ่ไปกล้ามเนื้อเล็กที่ได้รับสัมผัสจากประสบการณ์การเคลื่อนไหว ทำให้สายตาและกล้ามเนื้อได้ทำงานประสานกัน ซึ่งการสอนดูแลสนับสนุนและให้ประสบการณ์จะสร้างเสริมพัฒนาการส่วนนี้ให้สมบูรณ์ นอกจากนี้การเลี้ยงดูในขั้นต้นที่ดี ต้องอยู่บนพื้นฐานของการมีสุขรูปที่ดี ร่างกายแข็งแรง โดยเด็กรับประทานอาหารถูกต้อง ได้ออกกำลังกายและมีกิจกรรมทางกายที่เหมาะสมตามลำดับขั้นของพัฒนาการ

นิทยา คชภักดี (2543, น.2) กล่าวว่า ความสามารถของร่างกายในการทรงตัวในอิริยาบถต่าง ๆ และการเคลื่อนไหว เคลื่อนที่ไปโดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ เช่น การนั่ง ยืน เดิน วิ่ง กระโดด เป็นต้น การใช้สัมผัสรับรู้และการใช้ตาและมือประสานกันในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การหยิบจับของการขีดเขียน ปั่น ประดิษฐ์ เป็นต้น

นภเนตร ธรรมบวร (2545, น.73) กล่าวว่า การทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ หมายถึง การพัฒนาความสามารถในการบังคับกล้ามเนื้อที่ใช้ในการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การกระโดด การเตะลูกบอล และการจับหรือขว้างลูกบอล เป็นต้น

ปรมพร คอนไพธรรม (2550, น.4) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ หมายถึง การที่เด็กสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย ซึ่งได้แก่ การเคลื่อนไหวแขน ขา และ

ลำตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพในทักษะการขึ้น การเดิน การทรงตัว การวิ่ง การปีนป่าย การกระโดด การเล่นลูกบอล

ดวงพร พันธุ์แสง (2551, น.7) กล่าวว่า พัฒนาการด้านร่างกาย หมายถึง การเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างและแบบแผนของร่างกายทุกส่วนในการเคลื่อนไหวที่มีการประสานกัน เพื่อให้เกิดทักษะและความสามารถในการทำกิจกรรมในทักษะการเดิน ทักษะการขึ้น และทักษะการกระโดดให้มีความคล่องแคล่วว่องไว มีความแม่นยำ และกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ มีกำลังมากขึ้น

ทิวาพร อภิสัญญาภรณ์ (2552) พัฒนาการด้านร่างกาย หมายถึง การเปลี่ยนแปลงลักษณะทางร่างกายเริ่มต้นจากส่วนบนไปสู่ส่วนล่าง (Cephalous – Caudal Development) และจากแกนกลางไปสู่ส่วนข้าง (Proximal-Distal Development) สำหรับความสามารถทางการเคลื่อนไหวร่างกายจะพัฒนาทักษะทางการเคลื่อนไหวทั่วไป ไปสู่การเคลื่อนไหวแบบเจาะจง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพัฒนากกล้ามเนื้อใหญ่ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ หมายถึง ความสามารถในการบังคับ หรือควบคุมกล้ามเนื้อใหญ่ที่เป็นอวัยวะ ประกอบด้วย แขน ขา และลำตัว โดยให้การทำงานของอวัยวะดังกล่าวมีความสัมพันธ์กันได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำผลการสังเคราะห์นี้มาใช้เป็นแนวทางการส่งเสริมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ โดยออกแบบแผนการจัดจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยพิจารณาเกมการเล่นที่หลากหลาย สนุกสนานและดึงดูดความสนใจเด็กเหมาะสมกับวัย และระดับพัฒนากกล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กได้เป็นอย่างดี

2.3.5 การประเมินพัฒนากกล้ามเนื้อใหญ่

กระทรวงศึกษาธิการ (2547, น.84) ได้กล่าวถึง การประเมินพัฒนาก หมายถึง กระบวนการสังเกตพฤติกรรมของเด็กในขณะที่ทำกิจกรรม แล้วจดบันทึกลงในเครื่องมือที่ผู้สอนสร้างขึ้นหรือกำหนดอย่างต่อเนื่อง เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกในแต่ละครั้ง เป็นข้อมูลในการพัฒนากิจกรรมให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างเต็มตามศักยภาพ

นภเนตร ธรรมบวร (2540, น.79) กล่าวว่า ในการประเมินผลพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ครูต้องทราบลำดับขั้นพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กในแต่ละช่วงอายุ เพื่อใช้เกณฑ์ประกอบการประเมินพัฒนาการของเด็กแต่ละคน เพื่อหาทางช่วยเหลือเด็กที่พัฒนาล่าช้ากว่าปกติ และส่งเสริมเด็กที่มีพัฒนาการดีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไป

สรุปได้ว่า การประเมินพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่เป็นสิ่งสำคัญที่ครูควรทำ เพื่อทราบระดับพัฒนาการของเด็กแต่ละคน หาทางช่วยเหลือเด็กที่พัฒนาล่าช้า และส่งเสริมเด็กที่มีพัฒนาการดีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไป ครูควรใช้เครื่องมือที่เหมาะสมและจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหวร่างกายของเด็ก ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวทางนี้มาใช้ในการศึกษาแนวทางการสร้าง เครื่องมือประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัยให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.3.6 เครื่องมือประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย

นฤพร พงษ์คุณากร (2548, น.2) กล่าวถึง เครื่องมือวัดพัฒนาการเด็กของเดนเวอร์ (Denver Development Screening Test (DDST.) ในการประเมินพัฒนาการของเด็กมีเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินหลายชุดด้วยกัน เพื่อนำผลการประเมินมาใช้ในการพัฒนาเด็กให้เป็นมาตรฐาน

นอกจากนั้น การทดสอบพัฒนาการเด็กยังใช้สำหรับการวินิจฉัยบำบัดให้การช่วยเหลืออย่างทันทั่วทั้งที และยังใช้ในการประเมินผลด้านสาธารณสุข และการศึกษาตลอดจนการหาข้อมูลในการสำรวจประชากรกลุ่มเด็กปฐมวัย ซึ่งการทดสอบพัฒนาการด้วย DENVER II (ฉบับภาษาไทย) เป็นแบบทดสอบพัฒนาการสำหรับเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึงอายุ 6 ปี ประกอบด้วยข้อทดสอบจำนวน 125 ข้อ ที่ได้รับการปรับปรุงและหามาตรฐานใหม่ให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยมีการประเมินพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ 4 ด้านใหญ่ ๆ ด้วยกัน ได้แก่ ด้านกล้ามเนื้อใหญ่ ด้านภาษา ด้านกล้ามเนื้อเล็ก และการปรับตัวด้านสังคม และการช่วยเหลือตัวเอง รวมถึงการประเมินถึงพฤติกรรมของเด็กระหว่างทดสอบ การประเมินผลพัฒนาการของเด็กสามารถแปลผลในภาพรวมออกเป็น มีพัฒนาการปกติ (Normal) สงสัยว่าพัฒนาการช้า (Suspect) และไม่สามารถประเมินได้ (Untestable) และสามารถแปลผลละเอียดเป็นรายชื่อของพัฒนาการ ตามเส้นอายุได้ เป็นพัฒนาการเร็วกว่าวัย (Advance) พัฒนาการปกติ (Normal) ควรระวังพัฒนาการในขั้นนั้น (Caution) พัฒนาการล่าช้า (Delayed) และ ไม่มีโอกาสได้ทำในพัฒนาการขั้นนั้น (No opportunity) การประเมินนอกจาก

ใช้อุปกรณ์ในชุดเครื่องมือทดสอบแล้ว ยังสามารถประเมิน ได้จากการสัมภาษณ์ สอบถามพฤติกรรม เด็กจากผู้เลี้ยง หรือจากการสังเกตของผู้ประเมินเอง

ในการประเมินพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ จำเป็นต้องรู้ถึงพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อใหญ่ ของเด็กและขั้นตอนการพัฒนาของเด็กในแต่ละวัย เพราะความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของ เด็กแต่ละช่วงวัยนั้นจะค่อย ๆ พัฒนาเพิ่มมากขึ้น และควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ถึงแม้เด็กจะอยู่ในวัยเดียวกัน แต่เด็กอาจไม่มีการใช้กล้ามเนื้อเดียวกัน ทำให้เด็กพัฒนาการด้าน กล้ามเนื้อใหญ่ต่างกันไปด้วย

สรุปได้ว่า เครื่องมือวัดพัฒนาการเด็กของ Denver II เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการ ประเมินพัฒนาการเด็ก 4 ด้านใหญ่ ๆ ผลการประเมินสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาเด็ก วินิจฉัย บำบัด และประเมินผลด้านสาธารณสุข การศึกษา และหาข้อมูลในการสำรวจประชากรกลุ่มเด็ก ปฐมวัย ผู้ประเมินควรมีความเชี่ยวชาญและพิจารณาปัจจัยอื่น ๆ ร่วมด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวทางนี้ มาใช้ในการกำหนดคุณลักษณะของผู้ประเมินพัฒนาการ โดยจำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถที่ สอดคล้องกับแนวทางการประเมินที่ถูกต้อง และเหมาะสม

2.3.7 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านร่างกายของเด็กปฐมวัย

Gesell (1947) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาพัฒนาการ ได้กล่าวถึง ทฤษฎีพัฒนาการของเขา ว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็ก สามารถแบ่งออกเป็นระยะการเจริญเติบโตของเด็ก ทางร่างกาย เนื้อเยื่อ อวัยวะ หน้าที่ของอวัยวะต่าง ๆ และพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นเป็นรูปแบบที่ แน่นนอนและเกิดขึ้นเป็นลำดับขั้น ประสบการณ์และสภาพแวดล้อมเป็นองค์ประกอบรองที่ ต่อเติมเต็มเสริมพัฒนาการต่าง ๆ โดย เชื่อว่า วุฒิภาวะจะถูกกำหนดโดยพันธุกรรมและมีใน เด็กแต่ละคนมาตั้งแต่เกิด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กแต่ละวัยมีความพร้อมทำสิ่งต่าง ๆ ได้ ถ้าวุฒิภาวะหรือความพร้อมยังไม่เกิดขึ้นตามปกติในวัยนั้น ๆ สภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลต่อ พัฒนาการของเด็ก ผลงานของเขาได้สร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับวัดพฤติกรรมของเด็กใน แต่ละระดับเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม ซึ่งเขาได้แบ่งพัฒนาการ ของเด็กที่ต้องการวัดและประเมินออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ดังนี้

1) พฤติกรรมทางการเคลื่อนไหว (Motor Behavior) ครอบคลุมถึงการบังคับอวัยวะ ต่าง ๆ ของร่างกาย และความสัมพันธ์ทางการเคลื่อนไหว

2) พฤติกรรมทางการปรับตัว (Adaptive Behavior) ครอบคลุมความสัมพันธ์ของการใช้มือและสายตา การสำรวจ ค้นหา การกระทำต่อวัตถุ การแก้ปัญหาในการทำงาน

3) พฤติกรรมทางการใช้ภาษา (Language Behavior) ครอบคลุมการที่เด็กใช้ภาษา การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

4) พฤติกรรมส่วนตัวและสังคม (Personal - Social Behavior) ครอบคลุมการฝึกปฏิบัติส่วนตัว เช่น การกินอาหาร การขับถ่าย และการฝึกต่อสภาพสังคม เช่น การเล่น การตอบสนองผู้อื่น

สรุปได้ว่า ทฤษฎีพัฒนาการของเกเซลล์เป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาเด็กปฐมวัย ทฤษฎีนี้ช่วยให้เข้าใจพัฒนาการของเด็กและสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวทางที่ได้จากการสังเคราะห์นี้มาใช้ในการออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น จำนวน 8 แผน และ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

2.4.1 ความหมายของเกม

ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543, น.75) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่งที่ทำให้เด็กและเยาวชน หรือบุคคลทั่วไปทุกเพศทุกวัยได้ออกกำลังกาย เพื่อเป็นส่งเสริมให้มีการพัฒนาทางด้านสมอง ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยอยู่ภายใต้กฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดและได้รับทักษะขั้นพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การฝึกกิจกรรมการออกกำลังกายอื่น ๆ ได้

ราชบัณฑิตยสถาน (2546, น.139) ให้ความหมายของเกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยาย หมายถึง การแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขัน หรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม

เขาวลัทธิ ชำนาญพงษ์ (2546, น.5) ให้ความหมายของเกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุกที่มีข้อตกลงในเรื่องของเวลา สถานที่ และมีกติกาที่ไม่สลับซับซ้อนมากนัก เป็นกิจกรรมที่ผู้ร่วมเล่นได้ลงมือและเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

วิภา ตัณฑุพงษ์ (2549, น.14) ให้ความหมายของเกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกาการเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ เกมบางประเภทเพื่อความ สนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียดของอารมณ์ บางประเภทเพื่อกระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมอง และบางประเภทเพื่อฝึกทักษะทางร่างกายและจิตใจ

Games (2550) ให้ความหมายของเกม หมายถึง สถานการณ์ที่มีการแข่งขันหรือการขัดแย้ง ระหว่างฝ่าย ตั้งแต่ 2 ฝ่ายขึ้นไป ที่ใช้กันมากได้แก่เกมในการกีฬา ส่วนในการเมืองก็เช่นเดียวกัน มี สถานการณ์แห่งการขัดแย้งและการแข่งขันคล้าย ๆ กับเกมในการกีฬา ผู้ที่เข้าเล่น แต่ละฝ่ายต่างก็ต้องศึกษาถึงกฎเกณฑ์กติกาของการเล่น โดยพยายามคาดคะเนล่วงหน้าถึงวิธีการเล่น ของฝ่ายอื่น ๆ หากมีการละเมิดกติกาจะต้องมีผู้เข้ามาตัดสิน

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ เคลื่อนไหวร่างกาย โดย เกมการเล่น หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยมีกฎเกณฑ์ หรือกติกากำกับ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานและ ทักษะเบื้องต้น ไปสู่การเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดพัฒนาทักษะทาง ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำผลการสังเคราะห์นี้ ไปกำหนดเป็นส่วน หนึ่งของนิยามศัพท์ของการวิจัยนี้

2.4.2 ปรัชญาในการสอนเกม

เขาวลัทธิ ชำนาญพงษ์ (2546, น.15) กล่าวว่า ปรัชญาในการสอนเกม หมายถึง แนวความคิดหรืออุดมคติในการสอนเกม โดยคำนึงถึงเป้าหมายในการสอนและผลของการสอนว่า เป็นอย่างไร เช่น บางคนวางแนวความคิดไว้ว่า การสอนเกมมุ่งให้เกิดความสนุกสนาน บางคนอาจ วางแนวความคิดไว้ว่า การสอนเกมเป็นการชักนำผู้เรียนไปสู่ทักษะกีฬาอื่นต่อไป หรือบางคนอาจ วางแนวความคิดว่า การสอนเกมเป็นวิทยวิธี (Dialectic) อย่างหนึ่ง เพราะเมื่อสอนเกมแล้วผู้เล่นเกม จะได้แนวความคิดใหม่ขึ้นมา ฉะนั้นสรุปได้ว่า ปรัชญาในการสอนเกมเป็นแนวความคิดที่สำคัญ

อย่างยิ่ง สำหรับบุคคลผู้มีอาชีพครูหรืออาจารย์ เพราะเกมนอกจากจะเสริมสร้างบุคลิกที่ดีแล้ว เกมยังเปรียบเสมือนสิ่งhurstที่ทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจ ตื่นเต้น ไร้ใจเป็นอย่างดี

แนวความคิดดังกล่าวนี้มีข้อพิสูจน์ว่า เป็นความจริง หากเราสังเกตว่า ในปัจจุบัน หลากหลายวิชาสอนโดยการเล่นเกมเกือบทั้งสิ้น คือใช้เกมเป็นสื่อในการสอน อาจเป็นเกมแข่งขัน เป็นรายบุคคลเพราะหากว่าวิชาใดสอนไปตามเนื้อหาแท้ ๆ แล้ว ผู้เรียนจะขาดความสนใจน่าเบื่อหน่าย ฉะนั้นการหาเกมเล่นให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่จะสอนนั้นมีความสำคัญมากเช่นกัน

สรุปได้ว่า ปรัชญาในการสอนเกมเป็นแนวทางสำคัญสำหรับครูในการสอนเกมอย่างมีประสิทธิภาพ เกมช่วยเสริมสร้างบุคลิกที่ดี ดึงดูดความสนใจ และเพิ่มความน่าสนใจในการเรียน ครูควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับเป้าหมายและเนื้อหาวิชา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงปรัชญาดังกล่าว โดยออกแบบกิจกรรมเกมการเล่นให้สามารถส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ของผู้เรียนได้บนพื้นฐานของปรัชญาในการสอนเกมนี้ที่สำคัญ

2.4.3 ลักษณะของปรัชญาในการสอนเกม

ลักษณะของปรัชญาในการสอนเกม (What is the Reality of the Game Teaching) คำถามดังกล่าวเป็นปัญหาทางด้านอภิปรัชญา (Metaphysics) เพราะคำถามลักษณะเช่นนี้มุ่งแสวงหาความจริงที่สุดว่า เราสอนเกมไปทำไม อะไร คือเป้าหมายที่แท้จริงของการสอนเกม คำตอบของปัญหาข้อนี้อาจมีหลายคำตอบ หรืออาจมีหลายแนวความคิด ซึ่งอาจแยกเป็นแนวความคิดออกเป็น 4 อย่างคือ

1) พวกที่มีแนวความคิดว่า การสอนเกมเป็นการเสริมสร้างแนวความคิดของผู้เรียนให้รู้จักคิด โดยสามารถสร้างความคิดรวบยอดได้ในการเล่นแต่ละเกม ฉะนั้นพวกนี้จะเน้นในเกมที่เกี่ยวกับการใช้สมองการใช้ความคิด พวกนี้จึงเป็นพวกจิตนิยมหรืออโนคตินิยม (Idealism)

2) พวกที่มีแนวความคิดว่า การสอนเกมเป็นการเสริมสร้างความสามารถทางกายภาพของบุคคลพวกนี้คิดว่า ลักษณะทางกายภาพมีความสำคัญยิ่ง การเสริมสร้างให้บุคคลมีความสุขภาพคือ การออกกำลังกาย แต่การออกกำลังกายเป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย ฉะนั้นการแข่งขันต่าง ๆ เป็นสื่อที่สำคัญที่หลอกล่อบุคคลให้ได้ออกกำลังกายอย่างสนุกสนาน พวกนี้มีแนวความคิดแบบนี้ เป็นกลุ่มพวกสสารนิยม (Materialism)

3) พวกที่มีแนวความคิดว่า การสอนเกมเป็นการส่งเสริมเสรีภาพเอกอัตภาพ และความเป็นอิสระภาพแห่งบุคคล เพราะพวกนี้มีแนวความคิดว่า เกมช่วยให้บุคคลแสดงออกอย่างอิสระเสรีและเป็นการแสดงเอกัตภาพแห่งตน หรือความสามารถแห่งตนออกมาได้ เกมที่มีลักษณะเช่นนี้เป็นเกมแข่งขันระหว่างบุคคล พวกที่มีแนวความคิดเช่นนี้เป็นกลุ่มพวกอรรถภาวะนิยม (Existentialism)

4) พวกที่มีแนวความคิดว่า การสอนเกมเป็นการส่งเสริมประสิทธิภาพในการทำงานหรือส่งเสริมประสิทธิภาพในการเรียนการสอน เพราะพวกนี้เชื่อว่า การเรียนการสอนจะมีประสิทธิภาพหรือจะเกิดประสิทธิภาพได้นั้น ต้องอาศัยเกมเข้ามาช่วย หรือการสอนโดยการให้เล่นเกมนั่นเอง ฉะนั้นเกมประเภทนี้จะเป็นเกมทางวิชาการ เช่น พวกเกมต่าง ๆ ในกลุ่มสัมพันธ (Group Dynamic) แต่ถึงแม้จะเป็นเกมทางวิชาการจะต้องเป็นเกม โดยการกระทำ หรือที่เรารู้จักได้ยักันบ่อย ๆ ว่า “Learning by Doing” พวกที่มีแนวคิดแบบนี้ ได้แก่ พวกกลุ่มปฏิบัตินิยม (Pragmaticism)

สรุปได้ว่า ปรัชญาในการสอนเกมเป็นแนวทางสำคัญในการเลือกเกมและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมาย เจตนารมณ์ และรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับปรัชญาที่ตนยึดถือและบริบทของการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเกมการเล่นตามแนวคิดของกลุ่มสสารนิยม (Materialism) ที่เน้นการส่งเสริมสุขภาพพลานามัยและความแข็งแรงของร่างกาย เกมที่ใช้ในแนวคิดนี้มักเกี่ยวข้องกับการออกกำลังกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย และการแข่งขัน

2.4.4 หลักปรัชญาในการสอนเกม

เขาวลัทธิชานาญพงษ์ (2546, น.16) ในการสอนเกมแต่ละครั้งจะต้องคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

- 1) ลักษณะของเกมการเล่น จะต้องมึกติกาไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก
- 2) ใช้ทักษะและเทคนิคง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากซับซ้อน
- 3) สามารถปรับให้เข้ากับสถานการณ์ได้ง่าย
- 4) มีความสนุกสนาน
- 5) มีคุณค่าทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และคุณค่าทางจริยะ

ผู้สอนเกมจึงควรมีหลักวิธีการสอนที่เหมาะสมดังนี้

- 1) กำหนดโครงการหรือแผนการสอนไว้ล่วงหน้า
- 2) ศึกษาและทำความเข้าใจในวิธีการเล่นให้ถ่องแท้
- 3) จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และสถานที่ที่เหมาะสมกับเกมที่จัด
- 4) คัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับเพศ วัย ระดับชั้น และความสามารถของผู้เข้าร่วม

กิจกรรม

- 5) ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจถึงกฎ กติกา สัญญาณในการเล่น
- 6) อธิบายถึงชื่อเกมและวิธีการเล่นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้าใจ โดยใช้ภาษาพูด

กริยาท่าทางที่เข้าใจได้ง่าย อีกทั้งมีความชัดเจนตรงตามจุดมุ่งหมาย

- 7) สาธิตวิธีการเล่นให้เข้าใจ โดยทำเป็นลำดับขั้น หรือสาธิตร่วมกับการปฏิบัติไปที่

ละชั้น

- 8) จัดหาเกมแปลก ๆ ใหม่ ๆ และเป็นเกมทั้งหนักและเบาสลับกันไป

- 9) ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน พึงพอใจอย่างเต็มที่ โดยคำนึงถึงความ

ปลอดภัยเป็นหลัก

- 10) ส่งเสริมให้ทุกคนมีโอกาสเข้าเล่นกิจกรรมอย่างเสมอภาค

- 11) ให้คำชมเชยเพื่อเป็นกำลังใจกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

- 12) เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้อภิปราย และแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ตาม

ความเหมาะสม

สรุปได้ว่า การสอนเกม หรือการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมอย่างมีประสิทธิภาพ นั้น ผู้สอนควรคำนึงถึงหลักการและวิธีการสอนที่เหมาะสม เลือกเกมที่เหมาะสม เตรียมอุปกรณ์ อธิบายกติกา สาธิตวิธีการเล่น ส่งเสริมให้ผู้เล่นสนุก พึงพอใจ ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางนี้ในการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ สำหรับใช้ในการวิจัยนี้

2.4.5 ทฤษฎีทางปรัชญาในการสอนเกม

เขาวลัทธิ ชำนาญพงษ์ (2546, น.17) กล่าวว่า ในการสอนเกมให้ประสบผลสำเร็จ จะต้องคำนึงถึงทฤษฎีและหลักการทฤษฎีที่ควรคำนึงถึงในการสอนเกมมีดังนี้

1) ทฤษฎีสอนองตอบตามสภาพการ (Conditioning Theories) หรือทฤษฎีการวางเงื่อนไขเป็นการเรียนรู้แบบสนองตอบตามสภาพของสิ่งเร้า ในการสอนเกมต้องเร้าให้เด็กทุกคนได้กระตือรือร้นและสนองตอบ นั่นก็คือ เมื่อสอนเกมหรือให้เล่นเกมแต่ละเกม เด็กทุกคนกระตือรือร้นอยากจะเล่น หรือกล้าแสดงออกและให้ความร่วมมือ ฉะนั้นถ้าเด็กไม่สนองตอบ หรือไม่สนใจที่จะร่วมเล่น หรือเล่นแล้วไม่สนุกสนานแสดงว่า การวางเงื่อนไขครั้งนี้ผิดพลาด ต้องปรับปรุงใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการ ฉะนั้นการสอนเกมทุกครั้งจะต้องมีการตอบสนองทุกครั้ง จึงจะถือว่าการสอนประสบผลสำเร็จ

2) ทฤษฎีแห่งการร่วม (Whole Theories) ในการสอนเกมแต่ละครั้งจะต้องเน้นให้เด็กทุกคนเห็นสภาพทั้งหมดและได้มีส่วนร่วมในการเล่นให้มากที่สุดหรือทั้งหมด และข้อสำคัญก็คือเด็กจะต้องเกิดความคิดรวบยอด เข้าใจวิธีการเล่น ตลอดจนกติกาทั้งหมด ฉะนั้นครูจะต้องอธิบายและสาธิตให้เด็กดูก่อนว่าเกมแต่ละเกมเล่นอย่างไร

3) ทฤษฎีของความพร้อม (Theory of Readiness) การเล่นเกมจะประสบผลสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายจะต้องมีความพร้อมทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สถานที่ อุปกรณ์ รวมทั้งตัวครูด้วย จะต้องมีความพร้อมคือ ต้องเตรียมเกมให้เหมาะสม ข้อสำคัญต้องสังเกตเด็กว่า พร้อมที่จะเล่นหรือยัง เด็กเข้าใจวิธีการเล่นทุกคนหรือยัง ฉะนั้นในการสอนเกมแต่ละเกมต้องคำนึงถึงความพร้อมดังกล่าวมาแล้ว

4) ทฤษฎีของประสบการณ์ (Theory of Effects) เด็กจะเรียนรู้ได้ดี เด็กจะต้องมีประสบการณ์ที่ได้รับผลในทางที่ดี เช่น เรียนแล้วทำได้ เรียนแล้วสนุกสนาน ปฏิบัติได้ตามกติกา ฉะนั้นการเรียนการสอน หรือการเล่นเกมแต่ละครั้งก็ต้องคำนึงถึงผลว่าเป็นอย่างไร เด็กทำได้หรือประสบผลสำเร็จหรือไม่

สรุปได้ว่า ในการสอนเกม ผู้สอนควรคำนึงถึงทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ ข้างต้น เพื่อให้การสอนเกมมีประสิทธิภาพ เด็กทุกคนมีส่วนร่วม เกิดการเรียนรู้ และบรรลุเป้าหมายของการเล่นเกม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางจาก 1) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสนองตอบ โดยผู้สอนสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นให้เด็กอยากเล่น มีส่วนร่วม และสนุกสนาน 2) ทฤษฎีแห่งการร่วม โดยเด็กต้องมีส่วนร่วมเข้าใจวิธีการเล่น และเล่นเกมได้อย่างถูกต้อง 3) ทฤษฎีความพร้อม โดยผู้สอนต้องเตรียมเกมให้เหมาะสม เด็กต้องพร้อมที่จะเล่น และเข้าใจกติกา และ 4) ทฤษฎีของประสบการณ์ โดยผู้สอนต้องออกแบบเกมที่เด็กสามารถทำได้ เล่นได้อย่างสนุกสนาน และเกิดผลลัพธ์ที่ดี

2.4.6 ประเภทของเกม

ซูซีฟ เยาวพัฒน์ (2543, น.43-44) กล่าวว่า เกมนั้นสามารถแบ่งแยกออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น ได้ดังนี้

1) เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organized Games) หมายถึง เกมง่าย ๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ ตามสถานที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในชั้นเรียน หรือบริเวณสนามแคบ ๆ หรือเล่นในขณะพักผ่อน รูปแบบของการเล่นอาจจะใช้นั่งกับพื้น นั่งบนเก้าอี้ หรือนั่งเป็นวงกลม โดยมีจุดประสงค์ของการ เล่น เพื่อให้การเล่นดำเนินไปสู่จุดหมายของการเล่นภายในระยะเวลาสั้น ๆ และเป็นการสร้างเสริม ทักษะการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและความคล่องตัว

2) เกมผาดโผนและทดสอบสมรรถภาพ (Stunt and Self-testing Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถของผู้เล่นด้านความแข็งแรง สมรรถภาพทางกาย เพื่อให้กล้ามเนื้อ เกิดการเจริญเติบโต และยังช่วยยืดหยุ่นข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกายอีกด้วย

3) เกมเล่นเป็นนิยายและสร้างสรรค์ (Story Play and Creative Games) หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมการแสดงออกทางด้านความคิด ความจำ การเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ใน ชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดการพัฒนาด้านการใช้ภาษา สมอง สามารถตอบโต้และแก้ปัญหาได้ทันต่อ เหตุการณ์

4) เกมประเภชิงที่หมายไล่จับ (Goal Games and Tag Games) หมายถึง กิจกรรมที่ ส่งเสริมความคล่องตัว ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นให้กับผู้เล่น โดยเน้นการพัฒนาด้าน ความสัมพันธ์ระหว่างประสาท ตา หู มือ เท้า

5) เกมประเภทรายบุคคลและเลียนแบบ (Individual Contest and Imitative Games) หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละ บุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เล่นรู้จักสังเกต จดจำ เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์

6) เกมแบบหมู่และผลัด (Mass Contest and Relay Games) หมายถึง กิจกรรมการ เล่นกันเป็นกลุ่ม ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นการสอนให้ รู้จักการเข้าสังคมกับผู้อื่น เพื่อเป็นการส่งเสริมการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักรับผิดชอบต่อตนเอง และหมู่คณะจนสามารถปรับตัวเข้าร่วมกลุ่มได้อย่างสนิทสนมและเป็นกันเอง

7) เกมนันทนาการ (Recreation Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถเล่นได้เหมาะสมกับสถานที่ โอกาส เวลา และอุปกรณ์

8) เกมพื้นบ้าน เกมประจำชาติ (Native and National Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นในท้องถิ่นที่มีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ อันเป็นการแสดงออกถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรม ประเพณีเฉพาะถิ่น และของประเทศชาติ

9) เกมนำสู่ทักษะกีฬา (Lead-UP Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นทั้งประเภทเป็นชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้น เพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ที่นิยมกันอยู่โดยทั่ว ๆ ไป โดยดัดแปลงกิจกรรมเหล่านั้นให้มีกฎ กติกาที่ง่ายลง สามารถเล่นได้ง่ายขึ้น และเหมาะสมกับวัยของผู้เล่น

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545, น.211 – 213) ได้สรุปประเภทของการเล่นไว้ 7 ประเภทดังต่อไปนี้

1) เล่นคนเดียว เด็กเล่นคนเดียวกับของเล่น เช่น เล่นกับตุ๊กตา เล่นตัดกระดาษ เล่นสมมติ ฯลฯ

2) เล่นสมมติ โลกของการเล่นสมมติ เป็นการเล่นที่โดดเด่นมากของเด็กวัยเด็กตอนต้นสำหรับเด็กการเล่นชนิดนี้เป็นโลกแห่งความจริง เด็กมักลอกเลียนโลกสมมติจากเรื่องราวในชีวิตจริงที่ได้พบเห็น เช่น เล่นเป็นครู นักเรียน พ่อ แม่ ทำกับข้าว ฯลฯ หรือบางครั้งก็ลอกเลียนจากเรื่องราวที่ตนได้ยินได้ฟังจากนิทาน

3) เล่นเชิงสังคมได้แก่ การเล่นที่มีเด็กตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การเล่นเชิงสังคมอาจรวมการเล่นประเภทอื่น ๆ ด้วย (ยกเว้นการเล่นคนเดียว) เช่น เล่นกระโดดเชือก เล่นซ่อนหา เล่นอึดัก เล่นมอญซ่อนผ้า ฯลฯ

4) เล่นดูผู้อื่นเล่น เด็กดูผู้อื่นเล่นโดยไม่ร่วมเล่นด้วย แต่อาจจะถามคำถาม ให้คำแนะนำ ฯลฯ การดูผู้อื่นเล่น ไม่ค่อยปรากฏบ่อยนักในวัยนี้

5) เล่นอย่างเดียวกันในที่เดียวกันแต่ไม่เล่นด้วยกัน (ต่างคนต่างเล่น) (Pharrell Play) เช่น เด็ก 2 คนต่างนั่งเล่นตุ๊กตาของตัวเอง พูดยกับตุ๊กตา แต่ไม่ร่วมเล่นตุ๊กตาตัวเดียวกัน

6) เล่นร่วมกัน (Associative Play) เมื่อเด็กโตขึ้นเด็กจะชอบเล่นร่วมกับเพื่อนมากกว่าเล่นคนเดียว หรือเล่นด้วยกันแต่ต่างคนต่างเล่น เด็กยังยอมรับกติกาการเล่นร่วมกันไม่ค่อยได้ จึงมักจะทะเลาะกันก่อนข้างบ่อยเมื่อเล่นร่วมกัน แต่การทะเลาะของเด็กเป็นลักษณะชั่วคราวช่วยยาม

7) เล่นแบบร่วมมือกัน (Co-operative Play) เด็กจะรู้จักเล่นด้วยกันอย่างมีกฎเกณฑ์การเล่นที่ไม่ซับซ้อน เมื่ออายุประมาณ 5 – 6 ขวบ

เขาวพา เดชะคุปต์ (2546, น. 56 - 57) ได้แบ่งประเภทของเกมดังนี้

- 1) การเล่นเป็นนิยายและการเลียนแบบ (Story Play and Mimetics) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงประกอบท่าทางตามนิยายนั้น เช่น เลียนแบบสัตว์
- 2) การเล่นเบ็ดเตล็ด (Low Organization) เป็นการเล่นที่มีกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว
- 3) เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self-Testing Activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
- 4) เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-Up Games) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นเกมกีฬาใหญ่ ๆ
- 5) เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่ การร้องเพลงและมีท่าประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย
- 6) เกมนันทนาการ (Recreation Games) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียด เรียกว่า เกมใหม่ (New Games)
- 7) เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Group Games) ถึงแม้ว่าเราจะให้เวลาเด็กเล่นเสรี แต่เราก็ควรให้โอกาสเด็กได้เล่นเกมที่ง่าย ๆ เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทุก ๆ ด้าน เด็กวัย 5 ขวบจะชอบเล่นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มง่าย ซึ่งกฎและคำแนะนำสำหรับเกมควรมีลักษณะที่ง่าย ๆ และมีกฎน้อย ๆ โดยควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับอายุ ความสนใจ ความสามารถ และวัฒนธรรมของเด็ก

วิภา ตันฑุลพงษ์ (2549, น.14) ได้แบ่งประเภทของเกมดังนี้

- 1) เกมฝึกกระทำ
- 2) เกมการศึกษา
- 3) เกมฝึกทักษะทางร่างกาย
- 4) เกมทักษะทางภาษา
- 5) เกมทายบัตร
- 6) เกมพิเศษ
- 7) เกมฝึกหัด
- 8) เกมการละเล่นพื้นบ้าน

ประเภทของเกม (2552) ได้แบ่งประเภทของเกมดังนี้

1) เกมที่มีผลรวมเป็นศูนย์ (Zero-Sum Games) เป็นเกมที่ผลรวมผลได้ของผู้ชนะมีค่าเท่ากับผลรวมความเสียหายที่ผู้แพ้ได้รับ และที่หนักที่สุดคือผู้ชนะได้หมด ที่เราเรียกว่า “The winner take all” ซึ่งผู้เสียจะสูญเสียไปทั้งหมด เกมชนิดนี้จึงเป็นเกมที่ต้องต่อสู้กันอย่างถึงพริกถึงขิง แพ้ไม่ได้เพราะถ้าแพ้ก็อาจหมดตัวไปเลย

2) เกมที่มีผลรวมไม่เป็นศูนย์ (Nonzero-Sum Games) เป็นเกมที่มีกลยุทธ์ที่ผลได้ของผู้ชนะมีค่าไม่เท่ากับความเสียหายที่ผู้แพ้ได้รับ ในเกมชนิดนี้ผู้แข่งขันทุกคนอาจเป็นผู้ชนะ (Win-Win) หรือในทำนองกลับกัน ก็อาจจะเป็นผู้แพ้ (Loss-Loss) ทั้งหมดก็ได้

สรุปได้ว่า การเล่นเกมมีหลากหลายประเภท แต่ละประเภทยังมีรูปแบบ กติกา และวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน การเล่นเกมแต่ละประเภทส่งผลดีต่อพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กแตกต่างกัน พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ควรส่งเสริมให้เด็กมีโอกาสได้เล่นอย่างเพียงพอและเหมาะสมกับวัย การเล่นเกมจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำผลการสังเคราะห์นี้ไปใช้ในการกำหนดนิยามศัพท์ของการศึกษาในบทที่ 1 ด้วย

2.4.7 ประโยชน์ของเกมและคุณค่าของเกม

ซูชีพ เยาวพัฒน์ (2543, น.67 - 77) กล่าวว่า การเล่นเกมนี้ให้ประโยชน์แก่ผู้เล่นหลายด้านด้วยกัน เช่น

ก. ทางด้านร่างกาย

- 1) เสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน
- 2) เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เพื่อการฝึกกิจกรรมต่าง ๆ
- 3) ได้ออกกำลังกายอย่างถูกวิธี และมีการส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
- 4) มีผลต่อการพัฒนาระบบอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
- 5) ได้พัฒนาสมองในการที่จะควบคุมส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และตอบสนองในสภาพการณ์ต่าง ๆ
- 6) พัฒนาความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวของร่างกาย

7) พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายให้เกิดทักษะ และเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ

8) ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคคล เพื่อเป็นการนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรม หรือการเล่นกีฬาต่าง ๆ

ข. ทางด้านจิตใจ

1) ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียด

2) เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่น หรือสามารถหากิจกรรมที่เหมาะสมให้กับตนเองและผู้อื่น

3) ส่งเสริมและสร้างเสริมคุณธรรม คติธรรม และความมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

4) ช่วยให้มีอารมณ์ร่าเริง สดชื่น แจ่มใส

5) มีจิตใจเป็นนักประชาธิปไตย ยอมรับในความสามารถ และความคิดเห็นของผู้อื่น ในขณะที่เดียวกันก็กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อผู้อื่น

ค. ทางด้านสังคม

1) เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และเข้ากับหมู่คณะได้

2) ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี และเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน

3) ยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล

4) มีความกล้าแสดงออกอย่างเปิดเผย

5) เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มได้อย่างสง่างาม และสามารถปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมได้อย่างมีความสุข

ง. ทางด้านอารมณ์

1) อารมณ์ที่แจ่มใส ร่าเริง

2) มีความเชื่อมั่นในตัวเอง

3) รู้จักการเสียสละ ให้อภัย และไม่ถือโกรธ

วิชา คณิตมูลพงษ์ (2549, น.18) กล่าวว่าประโยชน์และคุณค่าของเกมมีดังนี้

1) พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา

2) ฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหา

3) ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด วรรณคดี และวรรณกรรม

4) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่

- 5) ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน
- 6) ให้ความสนุกสนานผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
- 7) ใช้จูงใจและเร้าความสนใจในการเรียน
- 8) ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
- 9) ช่วยส่งเสริมความสามัคคีและการอยู่ร่วมกันในสังคม
- 10) ให้นำเข้าสู่บทเรียน ใช้สรุป และใช้ฝึกทบทวนบทเรียน
- 11) ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

สรุปได้ว่า การเล่นเกมมีประโยชน์ต่อผู้เล่นครอบคลุมทุกมิติ สามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ สังคม อารมณ์ และสติปัญญา โดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และบุคคลที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมให้เด็กมีโอกาสได้เล่นเกมอย่างเหมาะสม เพื่อที่การเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพต่อไป

หลักเกณฑ์ในการเลือกใช้เกม

การเลือกเกมและกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเล่น โดยควรพิจารณาปัจจัยต่างๆ ดังนี้

1) วัยและพัฒนาการของเด็ก

เด็กแต่ละวัยมีความสามารถและความสนใจที่แตกต่างกัน เกมที่เหมาะสมกับเด็กวัย 2 ขวบ อาจไม่เหมาะสมกับเด็กวัย 5 ขวบ ดังนั้น ควรเลือกเกมที่ท้าทายแต่ไม่ยากเกินไปสำหรับเด็กแต่ละวัย (Gallahue & Ozmun, 2017)

2) ความสนใจของเด็ก

เด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อพวกเขาสนใจและสนุกกับสิ่งที่ทำ ดังนั้น ควรเลือกเกมที่เด็กสนใจและอยากมีส่วนร่วม (Hughes, 2010)

3) ความปลอดภัย

ความปลอดภัยเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการเลือกเกมและกิจกรรมสำหรับเด็ก ควรตรวจสอบอุปกรณ์และสถานที่ให้แน่ใจว่าปลอดภัย และมีกฎกติกาที่ชัดเจนเพื่อป้องกันการบาดเจ็บ (NAEYC, 2019)

4) ความหลากหลาย

การใช้กลัมนิ่มนุ่มมีหลายรูปแบบ เช่น การเคลื่อนไหว การทรงตัว และการประสานงาน ดังนั้น ควรเลือกเกมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะในทุกด้าน (Piek, Baynam, & Barrett, 2008)

5) การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์

เกมที่ส่งเสริมการเล่นร่วมกันจะช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ของเด็ก (Hughes, 2010) ยกตัวอย่างเช่น เกมที่ต้องทำงานเป็นทีม หรือเกมที่ต้องสื่อสารกัน จะช่วยให้เด็กเรียนรู้การทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน และการแก้ไขปัญหา

สรุป หลักเกณฑ์ในการเลือกใช้เกมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกลัมนิ่มนุ่มในเด็กปฐมวัยเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ โดยเกมไม่ยากหรือง่ายเกินไป สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กและอยากเล่น อุปกรณ์และสถานที่ปลอดภัย มีกฎชัดเจน ฝึกทักษะหลายด้าน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ สามารถเล่นร่วมกัน พัฒนาทักษะสังคม

ข้อควรพิจารณาในการใช้เกม

เพื่อให้การใช้เกมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย มีข้อควรพิจารณาที่สำคัญดังนี้

1) ความปลอดภัย

ความปลอดภัยเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก ผู้ดูแลหรือผู้ปกครองควรตรวจสอบอุปกรณ์และสถานที่เล่นให้แน่ใจว่าอยู่ในสภาพดีและปลอดภัย รวมถึงกำหนดกฎกติกาที่ชัดเจนเพื่อป้องกันการบาดเจ็บ (NAEYC, 2019)

2) การแข่งขัน

ในเด็กปฐมวัย ควรหลีกเลี่ยงการเน้นการแข่งขันที่รุนแรงเกินไป เพราะอาจสร้างความกดดันและความเครียดให้กับเด็ก การเล่นควรเน้นที่ความสนุกสนาน การเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะมากกว่าผลแพ้ชนะ (Hughes, 2010)

3) การส่งเสริม

ผู้ใหญ่ควรส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างเต็มที่ ให้โอกาสเด็กได้สำรวจและทดลองด้วยตนเอง รวมถึงให้กำลังใจและคำชมเมื่อเด็กทำได้ดี เพื่อสร้างความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตนเอง (Hughes, 2010)

สรุปได้ว่า ข้อควรพิจารณาในการใช้เกมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ในเด็กปฐมวัย คือ ความปลอดภัย ควรตรวจสอบอุปกรณ์และสถานที่ให้ปลอดภัย กำหนดกติกาที่ชัดเจน หลีกเลี่ยงการแข่งขันที่รุนแรงเกินไป เน้นความสนุกสนานและการเรียนรู้ และส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ให้โอกาสสำรวจและทดลอง ให้กำลังใจและคำชม

การประเมินผลการใช้เกม

การประเมินผลการใช้เกมช่วยให้ผู้ดูแลเด็กหรือผู้ปกครองทราบถึงความก้าวหน้าในการพัฒนาของเด็ก และสามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น การประเมินอาจทำได้โดยการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก บันทึกข้อมูล หรือใช้แบบประเมินพัฒนาการ

ข้อควรพิจารณาในการใช้เกม

- 1) ความปลอดภัย ควรตรวจสอบอุปกรณ์และสถานที่ให้แน่ใจว่าปลอดภัย และมีกฎกติกาที่ชัดเจนเพื่อป้องกันการบาดเจ็บ
- 2) การแข่งขันควรหลีกเลี่ยงการแข่งขันที่รุนแรงเกินไป และเน้นการเล่นเพื่อความสนุกสนานและการเรียนรู้
- 3) การส่งเสริมควรส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างเต็มที่ และให้กำลังใจเมื่อพวกเขาทำได้ดี

สรุป

การเลือกใช้เกมและกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อใหญ่เป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการที่รอบด้านของเด็กปฐมวัย การเล่นไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนาน แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้และเติบโต

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

2.5.1 ความหมายของการเล่น

คุณ จีระเดชากุล (2541, น.25) กล่าวว่า การเล่นเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาปรากฏให้เห็น โดยชัดเจน ไม่ว่าจะการแสดงออกนั้นจะเป็นการแสดงออกด้านร่างกาย เช่น กิริยาท่าทาง

ต่าง ๆ ตลอดจนความคิดจากการสนทนาพูดคุยกัน

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542, น.20) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญเพราะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจ คือเกิดความสุขสนาน ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วย เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และมีโอกาสพัฒนาทักษะต่างๆ ไปพร้อม ๆ กันด้วย

ละมุล ชัชวาลย์ (2543, น.16) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการละเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในท้องถิ่น และสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กด้วย

วีรพงษ์ บุญประจักษ์ (2545, น.24) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านว่า เป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เด็กได้เล่นนั้น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง

ราชบัณฑิตยสถาน (2546, น.116) ได้ให้ความหมายของการละเล่น หมายถึง มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

ไฉไลรัตน์ รูปชัยภูมิ (2549, น.6) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการละเล่นซึ่งเล่นสืบทอดกันมาในวิถีชีวิตและเป็นวัฒนธรรมประจำชาติของคนไทย ทั้งที่เล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม มีทั้งบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ มีกฎเกณฑ์กติกาในการเล่นไม่ซับซ้อน

สรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญต่อมนุษย์ เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีข้อตกลง กฎ กติกาในการเล่น เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รู้จักปรับตัวเข้ากับเพื่อน ได้ช่วยทำให้เกิดความสนุกสนาน เรียนรู้ พัฒาตนเอง และเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมอีกด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำข้อสรุปที่สังเคราะห์ได้นี้ ไปใช้ในการกำหนดนิยามศัพท์ของการเล่นในบทที่หนึ่งด้วย

2.5.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่น

Olson (1959, น. 46 – 47 อ้างถึงใน ลอ อี๋มอ่อน 2546, น.21) ได้กำหนดทฤษฎีการเล่นไว้ 3 ทฤษฎี คือ

1) ทฤษฎีวิวัฒนาการ ถือว่า เมื่อเด็กเกิดเติบโตใหญ่ขึ้นย่อมต้องมีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ตามขั้นตอนที่เป็นลักษณะเด่นของเชื้อชาติที่กำหนด เด็กต่างอายุจะมีความสนใจและวิธีการดำเนินการเล่นต่างกัน

2) ทฤษฎีสันตนาการ ถือว่า การเล่นทำให้เด็กผ่อนคลายความเครียด

3) ทฤษฎีการเตรียมชีวิต ถือว่า การเล่นเป็นการเตรียมชีวิตและการทำงานในอนาคต มีความเห็นว่า การเล่นเป็นวิธีค้นพบโลกใหม่และการทดลองที่จะช่วยให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกโดยรอบ การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีเรียนรู้ ช่วยให้เด็กปรับตัวเองทีละน้อย

ทฤษฎีการเล่นของเด็ก แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ทฤษฎีการเล่นกลุ่มคลาสสิก และกลุ่มการเล่นร่วมสมัย มีรายละเอียดดังนี้

1) ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก ได้พัฒนาขึ้นช่วงระหว่างศตวรรษที่ 20 แต่เนื่องจากทฤษฎีเหล่านี้ไม่มีข้อมูลสนับสนุนจึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร ทฤษฎีเหล่านี้ คือ

(1) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ซึ่งพัฒนาโดย คาร์ล กร็อส (Karl Gross) ซึ่งได้แนวคิดเบื้องต้นจากอริสโตเติล แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมาย อันได้แก่ การเล่น แต่ว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่ออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

(2) ทฤษฎีการผ่อนคลาย แพทริก พัฒนาทฤษฎีโดยอาศัยแนวคิดที่ว่าการเล่นนั้นเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ โดยเขากล่าวว่า กิจกรรมการงานปัจจุบันนั้นต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันกัน ทำให้เกิดความเครียด ซึ่งไม่เหมือนกับสังคมสมัยโบราณ ที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยอาศัยกล้ามเนื้อใหญ่ในชีวิตได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การปาของ

(3) ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ คาร์ล กร็อส ได้กล่าวว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคต เป็นทักษะของสัญชาตญาณ เพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสัตว์บางชนิดจะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิดจากแนวคิดนี้ จึงถือว่า ประสพการณ์ ในการเล่นนี้จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก

(4) ทฤษฎีการกระทำซ้ำ ได้รับแนวคิดจากคาร์วิน โดยมีความเชื่อที่ว่ามนุษย์มีวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวคิดนี้เองการเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกมาจากเด็กนั้นเป็นการแสดงถึงการขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษ เป็นต้น

2) ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย ได้แก่

(1) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้น เริ่มมาจากการสังเกตของฟรอยด์ (Freud) ต่อมาสรุปจากทฤษฎีลำดับขั้นพัฒนาการของเด็กของเพียเจท์ ทฤษฎีว่า ด้วยคุณค่าของการเล่น

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเล่นแต่ละทฤษฎีมีความแตกต่างกัน มุมมองแต่ละมุมมองให้ความสำคัญกับแง่มุมของการเล่นที่แตกต่างกัน ทฤษฎีเหล่านี้ช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมการเล่นของเด็ก และออกแบบกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์นี้ไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งมีความสำคัญต่อเด็กมากเป็นการสนองตอบความต้องการของเด็ก เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

2.5.3 ประเภทของการเล่น

Hammond (1967, pp. 248 – 259 อ้างถึงใน เขาวพา เดชะคุปต์, 2542, น.30 – 32) ได้แบ่งการเล่นออกเป็นการเล่นกลางแจ้งและการเล่นในร่ม ซึ่งอธิบายไว้ดังนี้

1) การเล่นกลางแจ้ง (Outdoor Play) การเล่นกลางแจ้งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย คือ เสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและการเคลื่อนไหว ซึ่งพัฒนาการดังกล่าวมีความสำคัญอย่างมากต่อเด็กวัยนี้ การเล่นนอกห้องจะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ ในขณะที่เด็กเล่น เขาจะเรียนรู้ที่จะแบ่งปันอุปกรณ์การเล่นกับเพื่อน

2) การเล่นในร่ม (Indoor Play) การเล่นในร่มมักจะเป็นการเล่นภายในห้อง ซึ่งภายในห้องจะต้องมีที่ให้เด็กได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ มีสถานที่ ของเล่นเพียงพอกับจำนวนของผู้เล่นด้วย

สุชา จันทน์เอม (2543, น.85 – 86) ได้แบ่งการเล่นออกเป็น

1) การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ การเล่นดังกล่าวจัดเป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่เล่นประจำ และเป็นการเล่นคนเดียวมากกว่าที่จะเล่นกับเพื่อน ๆ และจะเป็นการ

เล่นในลักษณะของการสำรวจ เช่น การเล่นตุ๊กตา เด็กจะถอดออกแล้วทดลองประกอบใหม่ การเล่นจะเริ่มซับซ้อนและมีกฎเกณฑ์มากขึ้นในช่วงปลายปีที่ 2

2) การเล่นเกมแบบสมมติ การเล่นเกมชนิดนี้เป็นการเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยสมมติสิ่งที่เด็กชอบ จัดเป็นการเล่นที่ต้องใช้ภาษาและแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา ซึ่งการเล่นสมมตินี้เด็กคนใดที่มีความคับข้องใจมาก ก็จะยิ่งชอบการเล่นแบบนี้มาก

3) การเล่นเกมแบบสร้างสรรค์ การเล่นเกมแบบสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการเล่นของเด็ก เมื่อเด็กมีอายุ 5 – 6 ขวบ เด็กจะชอบเล่นเกมแบบสร้างสรรค์ได้โดยบังเอิญ เช่น นำวัตถุมาประกอบกันให้เป็นรูปต่าง ๆ และบางครั้งก็เพี้ยนคล้ายกับวัตถุอย่างใดอย่างหนึ่ง จะทำให้เด็กรู้สึกดีใจในความสำเร็จของตนมาก ตั้งแต่อายุ 6 ขวบ เป็นต้นมา เด็กมักใช้สิ่งของต่าง ๆ แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่เด็กชอบ ต่อมาเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้นเด็กจะรู้จักแยกของจริงและของที่อยู่ในจินตนาการได้ การเล่นแบบสมมติก็จะน้อยลงและจะหันมาเล่นเกมแบบสร้างสรรค์มากขึ้น เด็กแต่ละคนจะมีความสามารถเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ต่าง ๆ อย่างเห็นได้ชัด

คณาจารย์ชมรมเด็ก (2545, น.12) ได้แบ่งการละเล่นของเด็กไทยออกตามกติกาการเล่นได้เป็น 2 ประเภท คือ

1) การเล่นเกมที่เน้นการแพ้ชนะ ได้แก่ การเล่นเกมที่มีผู้แพ้ชนะแน่นอน ซึ่งผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยอมรับการเอาชนะกันในการเล่น ที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่ามีความสำคัญนั้นต้องเป็นการแพ้ชนะที่เกิดจากความชำนาญและความสามารถที่เหนือกว่าของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสลับเปลี่ยนตัวผู้เล่น

2) การเล่นเกมที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อมาเวลา เพื่อความสนุกสนาน เพื่อการออกกำลังกายและการฝึกฝนตนเองในบางด้าน ผู้เล่นจะแพ้หรือชนะก็ไม่รู้สึกรู้ว่าสำคัญ อาจจะเป็นการเล่นที่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสได้สลับเปลี่ยนหน้าที่กัน จึงทำให้ลดความรู้สึกเรื่องแพ้ชนะลง

รุ่งลาวัลย์ ไชยศักดิ์ (2550, น.45) การเล่นเกมสามารถแบ่งได้ตามลักษณะการเล่น ดังนี้

- 1) การเล่นเกมคนเดียว
- 2) การเล่นเกมคู่ขนาน
- 3) การเล่นเกมเป็นกลุ่ม

รัฐลาวัลย์ ไชยศักดิ์ (2550, น.45) การเล่นที่แบ่งตามลักษณะของสถานที่ที่จะแบ่งได้ ดังนี้

- 1) การเล่นทั้งในกลางแจ้ง
- 2) การเล่นในร่ม

สรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญต่อมนุษย์ โดยเฉพาะเด็กๆ การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นมีหลายประเภท ขึ้นอยู่กับมุมมองและเกณฑ์การแบ่งประเภท ดังนี้

- 1) การแบ่งตามสถานที่เล่น

การเล่นกลางแจ้ง เป็นการเล่นที่เด็กๆ ได้ออกกำลังกาย เคลื่อนไหวร่างกาย ช่วยเสริมสร้างกล้ามเนื้อ ความแข็งแรง และระบบต่าง ๆ ของร่างกาย

การเล่นในร่ม เป็นการเล่นที่เด็ก ๆ เล่นอยู่ในอาคาร ฝึกทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา

- 2) การแบ่งตามลักษณะการเล่น

การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ เป็นการเล่นตามจินตนาการ เล่นคนเดียว เล่นสำรวจ เด็ก ๆ จะเล่นตามสิ่งที่ตัวเองสนใจ โดยไม่ต้องมีกฎเกณฑ์หรือข้อจำกัด

การเล่นแบบสมมติ เป็นการเล่นบทบาทสมมติ แสดงออกผ่านภาษา พัฒนาจินตนาการ เด็กๆ จะจินตนาการเป็นตัวละครต่างๆ ทำตามบทบาทสมมติ แสดงออกผ่านภาษา ท่าทาง และอารมณ์

การเล่นแบบสร้างสรรค์ เป็นการนำวัสดุมาสร้างสรรค์ผลงาน ฝึกทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา เด็กๆ จะนำวัสดุต่างๆ มาสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ ฝึกทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์

การเล่นแบบมีกติกา เป็นการเล่นที่มีกฎกติกา ฝึกการอยู่ร่วมกัน เคารพกฎกติกา เด็กๆ จะเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน เคารพกฎกติกา ผลัดกันเล่น แบ่งปัน

การเล่นแบบไม่มีกติกา เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลาย เด็กๆ จะเล่นตามใจชอบ ไม่มีกฎเกณฑ์หรือข้อจำกัด

- 3) การแบ่งตามจำนวนผู้เล่น

การเล่นคนเดียว เป็นการเล่นที่เด็กๆ เล่นคนเดียว ฝึกสมาธิ จินตนาการ ทักษะการคิด ตัวอย่างการเล่นคนเดียว

การเล่นแบบคู่ขนาน เป็นการเล่นใกล้กัน ไม่สนใจกัน พัฒนาทักษะการสังเกต เด็กๆ จะเล่นใกล้ๆ กัน แต่ไม่เล่นด้วยกัน อาจจะเล่นของเล่นคล้ายๆ กัน แต่ไม่เล่นเป็นกลุ่ม

การเล่นเป็นกลุ่ม เป็นการเล่นที่เด็กๆ เล่นด้วยกัน ฝึกการอยู่ร่วมกัน

ทั้งนี้ผู้วิจัย ได้นำผลการสังเคราะห์นี้มาใช้ในการออกแบบเกมการเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความสนใจ ความสามารถ และความปลอดภัยของเด็ก ดังนี้

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 เรื่อง เกมโยนลูกบอล

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2 เรื่อง เกมกบกระโดด

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง เกมกระต่ายน้อยขาเดียว

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง เกมกระโดดสลัดมือสลัดเท้า

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง เกมลูกเปิดอุ้ยอ้าย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง เกมช้อนฟุตบอล

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 7 เรื่อง เกมกระโดดข้ามอุปสรรคกีฬา

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง เกมโยนกระสอบทราย

2.5.4 ประโยชน์ของการเล่น

เยอวาพา เดชะคุปต์ (2546, น. 62) กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่น ดังนี้

- 1) สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เข้าร่วมทุกคน
- 2) เป็นการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 3) ให้ร่างกายได้ออกกำลังกายและเสริมสร้างสมรรถภาพมากขึ้น
- 4) เป็นการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่น
- 5) ทำให้สุขภาพกายและสุขภาพจิตดี
- 6) เสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
- 7) ทำให้ทุกคนกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น
- 8) เสริมสร้างการมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

สรวงธร นาวาผล (2551) กล่าวถึง ประโยชน์ของการเล่นว่า การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ด้านร่างกาย จะช่วยให้เด็กมีร่างกายแข็งแรง สมบูรณ์ เพิ่มทักษะการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ
- 2) ด้านอารมณ์ จะช่วยให้เด็กเป็นผู้มีอารมณ์แจ่มใส เบิกบาน สนุกสนาน

3) ด้านสังคม จะช่วยเสริมสร้างให้เด็กเป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก สามารถเล่นกับเพื่อนได้อย่างสร้างสรรค์ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้เป็นผู้ที่ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ง่าย มีทักษะในการสื่อสาร

4) ด้านสติปัญญา จะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดทั้งด้านการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดอย่างสร้างสรรค์และจินตนาการ สามารถรู้จักวางแผน รู้จักแก้ปัญหาที่น่าใจ มีความอดทน เป็นการปลูกฝังจริยธรรม คุณธรรมให้แก่เด็กด้วย

สรุปได้ว่า การเล่นมีประโยชน์ต่อมนุษย์ โดยเฉพาะเด็กๆ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ควรส่งเสริมให้เด็กมีโอกาสได้เล่นอย่างเพียงพอและเหมาะสม การเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดนี้ในการศึกษาและระบุประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัยในครั้งนี้ด้วย

2.5.5 ความสำคัญของการเล่น

Piaget (n.d. อ้างถึงใน เขียวพา เดชะคุปต์, 2542, น.22) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่นว่า การเล่นจะมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเล่น เด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้า เขาจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมอง

Piaget ยังได้พูดถึงการเล่นเอาไว้ 3 ประการคือ

- 1) บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
- 2) การเล่นช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม
- 3) การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

Rubin et al. (1983) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่นไว้ดังนี้

- 1) การเล่นเป็นความสัมพันธ์ที่เด็กกำหนดขึ้นด้วยตนเอง โดยมีอิสระจากกฎเกณฑ์
- 2) การเล่นเป็นสิ่งสำคัญและควบคุมโดยเด็ก
- 3) การเล่นเป็นกิจกรรมของชีวิตจริงที่สามารถทำได้ตลอดเวลา
- 4) การเล่นมีความสำคัญที่กระบวนการของกิจกรรมมากกว่าผลที่ได้จากการเล่น
- 5) การเล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์และการร่วมมือกันของเด็ก

สรวงธร นาวาผล (2542, น.5) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่นไว้ว่า การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาด้านต่าง ๆ ตัวอย่าง เช่น ด้านร่างกาย จะช่วยให้เด็กมีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ เพิ่มทักษะการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ด้านอารมณ์ จะช่วยให้เด็กเป็นผู้มีอารมณ์แจ่มใส เบิกบาน สนุกสนาน ด้านสังคม จะช่วยเสริมสร้างให้เด็กเป็นผู้มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก สามารถร่วมเล่นกับเพื่อนได้อย่างสร้างสรรค์ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้เป็นผู้ที่ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ง่าย มีทักษะในการสื่อสาร ด้านสติปัญญา จะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดทั้งด้านการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดอย่างสร้างสรรค์และจินตนาการ สามารถรู้จักวางแผน รู้จักแก้ปัญหา มีน้ำใจ มีความอดทน เป็นการปลูกฝังจริยธรรม คุณธรรมให้แก่เด็กด้วย

สรุปได้ว่า การเล่นมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ควรส่งเสริมให้เด็กมีโอกาสได้เล่นอย่างเพียงพอและเหมาะสม การเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดนี้ในการศึกษาและระบุประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการจากการวิจัยในครั้งนี้ด้วย

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

วราลี โกศัย (2540, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือนอกห้องเรียนที่มีต่อพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย เด็กอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลราชสีมาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 จำนวน 32 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 16 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือนอกห้องเรียน ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบปกตินอกห้อง ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือนอกห้องเรียนและการจัดกิจกรรมการเล่นแบบปกติมีพฤติกรรมชอบสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง 24.50 และกลุ่มควบคุม 16.81

บุปผา พรหมสร (2542, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามผลการศึกษาพบว่า

1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมกลางแจ้ง มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมกลางแจ้ง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม มีความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ละมุน ชัชวาลย์ (2543, น.70-71) ได้ศึกษาเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย ประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยศึกษากับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง จังหวัดเลย จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดกับประกอบคำถามอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

สุภัก ไหวหากิจ (2543, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องเปรียบเทียบการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมมีการรับรู้วินัยในตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ แต่ไม่แตกต่างกัน

เขาวลัษณ์ ชำนาญพงษ์ (2546, บทคัดย่อ) การศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของนักเรียนระดับปฐมวัยผลการวิจัยพบว่า

1) เกมรีรีข้าวสาร พัฒนาเชาวน์อารมณ์ด้านการรักษาระเบียบวินัยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 2.70$) ตั้งแต่การร่วมกิจกรรมในครั้งที่ 4 ส่วนด้านมีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี, ด้านการแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม, มีความเข้าใจและตระหนักในอารมณ์ตนเอง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.90, 1.90$ และ 1.86 ตามลำดับ)

2) เกมตามฉันเถอะ พัฒนาเชาวน์อารมณ์ด้านการสร้างความสนุกสนานให้แก่ตนเองและผู้อื่นอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 2.70$) ตั้งแต่การร่วมกิจกรรมในครั้งที่ 3 ส่วนด้านการแสดง

อารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.90$) และด้านความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจ, การรักษาระเบียบวินัยอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.60$ และ 1.45 ตามลำดับ)

3) เกมสุนัขไล่ห่าน พัฒนาเขาวน้อารมณ์ด้านการแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมกับการรักษาระเบียบวินัยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 2.70$ และ 2.40 ตามลำดับ) ตั้งแต่การร่วมกิจกรรมในครั้งที่ 4 ส่วนด้านมีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี, ความตระหนักและเข้าใจตนเอง, ความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจ, ความสามารถในการรอกอยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.05, 1.95, 1.95$ และ 1.80 ตามลำดับ)

4) เกมตาตำหากบ พัฒนาเขาวน้อารมณ์ด้านความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 2.40$) ตั้งแต่การร่วมกิจกรรมในครั้งที่ 5 ส่วนด้านสนองความต้องการของผู้อื่น, การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม, ความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.20, 2.20$ และ 2.15 ตามลำดับ)

มนตรี พัฒนจิวพันธ์ (2547, บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมการศึกษาโดยวิธีการชี้แนะจากครู และวิธีเล่นด้วยตนเองต่อความสนใจและพัฒนาการของเด็กอนุบาล 2 โรงเรียนนฤญาติ อำเภอมือง จังหวัดสุรินทร์ ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏดังนี้

1) เด็กปฐมวัยที่เล่นวิธีการชี้แนะจากครูมีความสนใจในการเล่นเกมการศึกษา ยาวนานกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นด้วยตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) เด็กปฐมวัยที่เล่นวิธีการชี้แนะจากครู มีคะแนนพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านสติปัญญา สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นด้วยตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุไรวรรณ โชติชูษณะ (2547, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหว ประกอบการเล่าเรื่องที่มีต่อพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กวัยเตาะแตะ พบว่า พัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กวัยเตาะแตะที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่าเรื่อง หลังทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง และแตกต่างจากกลุ่มวัยเตาะแตะที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พิมพ์พร จินะกาศ (2550, บทคัดย่อ) ผลการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้านแบบร่วมมือ (Team Pair Solo) ที่มีต่อสมรรถภาพด้านร่างกาย (กล้ามเนื้อใหญ่) ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านผาลาด จังหวัดลำปาง ผลการศึกษาพบว่า ในภาพรวมเด็กมีความสามารถสมรรถภาพทางร่างกาย (กล้ามเนื้อใหญ่) สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดวงพร พันธุ์แสง (2551, บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงโยคะที่มีต่อพัฒนาการด้านร่างกายของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ก่อนและหลังกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงโยคะเด็กปฐมวัย มีระดับคะแนนพัฒนาการด้านร่างกายแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .05$ ทั้งนี้โดยรวม ($F = 9.717$) และรายทักษะ คือทักษะการเดิน ($F = 12.393$) ทักษะการยืน ($F = 5.020$) ทักษะการกระโดด ($F = 5.898$) โดยการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงโยคะส่งผลต่อพัฒนาการด้านร่างกายโดยรวมร้อยละ 41.0 (Partial $\eta^2 = 0.410$) และส่งผลต่อพัฒนาการทักษะการเดินร้อยละ 47.0 (Partial $\eta^2 = 0.470$) ทักษะการยืนร้อยละ 26.4 (Partial $\eta^2 = 0.264$) และทักษะการกระโดดร้อยละ 29.6 (Partial $\eta^2 = 0.296$) ตามลำดับ แสดงว่า การจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงโยคะช่วยให้พัฒนาการด้านร่างกายโดยรวมและรายทักษะเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

จากงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเล่นเกมนี้ ได้มีการนำเกมมาให้เด็กเล่นซึ่งมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็กเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม ในขณะที่เล่นเกมเด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ให้เคลื่อนไหวคล่องแคล่วและเกิดการเรียนรู้หลายรูปแบบ ซึ่งกล่าวได้ว่า การเล่นเกมของเด็กมีคุณค่าต่อการเรียนรู้ และเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ของเด็กให้กว้างขึ้นอีกด้วย

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

White (2000, p.275 อ้างถึงใน ละไม สีหาอาจ, 2551, น.22) กล่าวว่า ไม่มีงานใดที่ยิ่งใหญ่และสำคัญเท่ากับงานสร้างเด็กขณะที่อยู่ในวัย 0-3 ขวบ ซึ่งช่วง 3 ขวบแรกของชีวิตนี้เป็นช่วงที่สำคัญที่สุด สิ่งที่เราจะทำเพื่อให้เด็กได้เติบโตไปเป็นผู้ที่มีความสามารถและใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขคือการสร้างเงื่อนไขและสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสที่จะใช้ศักยภาพในตัวเองออกมาให้ได้มากที่สุด

Hsu (2004, pp.750 - 757) ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการทางด้านสังคมกับพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่และการใช้ภาษาในเด็กออทิสติก พบว่า ในกลุ่มเด็กออทิสติกที่มีทักษะทางสังคมสูง จะมีความสามารถทางกล้ามเนื้อมัดใหญ่ด้านการพูดและการช่วยเหลือตนเองสูงกว่ากลุ่มเด็กออทิสติกที่มีทักษะทางสังคมต่ำ และเมื่อเปรียบเทียบพัฒนาการในกลุ่มเด็กออทิสติกที่มีทักษะทางสังคมสูง (60-88 %) พบว่า พัฒนาการจะดีกว่ากลุ่มเด็กออทิสติก

ที่มีทักษะทางสังคมต่ำ (28-57 %) ($p < 0.01$) และในเด็กออทิสติกทั้งสองกลุ่มมีพัฒนาการกล้ามเนื้อ
มัดใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก ดีกว่าด้านการใช้ภาษาและสังคม 20-37 %

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่เป็นพัฒนาการด้านร่างกาย
ที่สามารถใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กันในการทรงตัวและ
เคลื่อนไหว



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนอนุบาลนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนห้องเรียนละ 8 คน รวมทั้งหมด 16 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนอนุบาลนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 8 คน ประกอบด้วยนักเรียนชาย จำนวน 5 คน และนักเรียนหญิง จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย

- 1) แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น จำนวน 8 แผน
- 2) แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่

3.2.1 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น มีขั้นตอนดำเนินการสร้างดังนี้

3.2.1.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย

- (1) ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
- (2) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดประสบการณ์
- (3) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเกมการเล่น
- (4) ศึกษาแนวทางการพัฒนาความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่

ประสบการณ์

ของเด็กปฐมวัย

ประกอบด้วย

3.2.1.2 สร้างแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น จำนวน 8 แผน

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น

ลำดับที่	ชื่อกิจกรรม	ทักษะที่ได้รับการพัฒนา	เวลา
1	เกมโยนลูกบอล	ทักษะการรับส่งบอล	60 นาที
2	เกมกบกระโดด	ทักษะการทรงตัว ทักษะการกระโดด	60 นาที
3	เกมกระต่ายน้อยขาเดียว	ทักษะการทรงตัว ทักษะการกระโดด	60 นาที
4	เกมกระโดดสลับมือสลับเท้า	ทักษะการทรงตัว ทักษะการกระโดด	60 นาที
5	เกมลูกเป็ดขี้ไต้	ทักษะการทรงตัว ทักษะการเดิน	60 นาที

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น (ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อกิจกรรม	ทักษะที่ได้รับการพัฒนา	เวลา
6	การเล่นเกมน็อคฟุตบอล	ทักษะการวิ่ง ทักษะการรับส่งบอล	60 นาที
7	เกมกระโดดข้ามอุปสรรคกีฬา	ทักษะการเดิน ทักษะการวิ่ง ทักษะการกระโดด	60 นาที
8	การเล่นเกมนโยนกระสอบทราย	ทักษะการรับส่งบอล	60 นาที

3.2.1.3 นำแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำเกี่ยวกับความถูกต้อง เหมาะสม และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข จากนั้นดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.2.1.4 เสนอแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น ต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็น พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2547, น. 117)

คะแนน +1 สำหรับเนื้อหาที่แน่ใจว่า สอดคล้องกับจุดประสงค์ข้อนั้น

คะแนน 0 สำหรับเนื้อหาที่ไม่แน่ใจว่า สอดคล้องกับจุดประสงค์ข้อนั้นหรือไม่

คะแนน -1 สำหรับเนื้อหาที่แน่ใจว่า ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ข้อนั้น

จากนั้นบันทึกผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่าทุกแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 1.00 สรุปได้ว่าแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น มีความเหมาะสมของภาษา และเนื้อหาตรงกับจุดประสงค์การวิจัย

3.2.1.5 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.2.1.6 นำแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพ โดยทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ปีการศึกษา 2566 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จากสูตร E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์,

2537, น.538-539) โดยดำเนินการทดลองแบบรายบุคคล 1:1 (Individual Tryout) ผู้วิจัยนำแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 1 จำนวน 3 คน ที่ไม่เคยเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นมาก่อน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้แจ้งจุดประสงค์ วิธีการปฏิบัติกิจกรรมให้นักเรียนทราบ แล้วดำเนินการกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น จำนวน 8 แผน ปฏิบัติจนครบทุกกิจกรรม จากนั้นประเมินโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ แล้วนำมาคำนวณหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อหาข้อบกพร่อง ผลที่ได้คือ แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นมีค่าประสิทธิภาพอยู่ที่ 86.67/88.89 โดยจากการสอบถาม และประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า จากการทดลองกับนักเรียนจำนวน 3 คน พบว่าจำนวนนักเรียนที่น้อยนี้เอื้อต่อการควบคุมตัวแปรและขั้นตอนการทดลองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้นักเรียนสามารถแสดงพฤติกรรมเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ได้อย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของเครื่องมือประเมินที่ใช้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือประเมินอยู่เหนือเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนั้นจึงไม่มีความจำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้

3.2.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ มีขั้นตอนการดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.2.2.1 ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

3.2.2.2 ศึกษาทฤษฎี เอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและการเล่นของเด็กปฐมวัย การสังเกตพฤติกรรม การบันทึกพฤติกรรม แบบประเมินพัฒนาการ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย

3.2.2.3 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทฤษฎี เอกสารตำรา และงานวิจัย มาสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ สำหรับเด็กปฐมวัย แบบมาตราส่วนประเมินค่ากำหนดตัวเลข โดยใช้เกณฑ์การประเมินให้ครอบคลุมพฤติกรรม จำนวน 5 ข้อ

3.2.2.4 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมออกเป็น 3 ระดับ คือ

3 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพดี

2 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพพอใช้

1 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง

กำหนดภาพรวมของคะแนนความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่จากแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ คะแนนเต็ม 15 คะแนน และนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยและกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลคะแนน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.99 หมายถึง ผลการประเมินในระดับปรับปรุง

คะแนนเฉลี่ย 2.00 – 2.99 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 3.00 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3.2.2.5 นำแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำเกี่ยวกับความถูกต้อง เหมาะสมและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข จากนั้นดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.2.2.6 เสนอแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็น พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2547, น.117)

คะแนน +1 สำหรับเนื้อหาที่แน่ใจว่า สอดคล้องกับจุดประสงค์ข้อนั้น

คะแนน 0 สำหรับเนื้อหาที่ไม่แน่ใจว่า สอดคล้องกับจุดประสงค์ข้อนั้นหรือไม่

คะแนน -1 สำหรับเนื้อหาที่แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ข้อนั้น

จากนั้นบันทึกผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป โดยแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.67-1.00 สรุปได้ว่าแบบทดสอบมีความเหมาะสมของภาษา และเนื้อหาตรงกับจุดประสงค์การวิจัย ถือว่ามีคุณภาพสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลการวิจัยได้

3.2.2.7 ปรับปรุงแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.2.2.8 นำแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการภายใต้กรอบจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยได้รับอนุมัติจากสำนักงานจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้วิจัยได้นัดหมายกลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครองเพื่อชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนและวัตถุประสงค์ของการวิจัย ตลอดจนสิทธิและความสมัครใจในการเข้าร่วมของกลุ่มตัวอย่าง กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) การประเมินความสามารถก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยผู้วิจัยดำเนินการประเมินความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างก่อนเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2) การดำเนินการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยผู้วิจัยดำเนินการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นที่พัฒนาขึ้น จำนวน 8 แผน เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ โดยจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง

3) การประเมินความสามารถหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยผู้วิจัยดำเนินการประเมินความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมชุดเดียวกับที่ใช้ในการประเมินก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้

4) การวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยนำผลการประเมินทั้งก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบ เพื่อสรุปผลการวิจัยและนำไปสู่การอภิปรายผล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังต่อไปนี้

3.4.1 ตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น และแบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

3.4.2 ตรวจสอบประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

3.4.3 ตรวจสอบคะแนนความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.4.4 ตรวจสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติทดสอบค่า (T-test) การวัดประสิทธิภาพของแผนประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น การประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยสามารถทำได้โดยการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ (E1/E2) ที่ 80/80 ซึ่งหมายความว่า

3.4.5 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1): การประเมินนี้จะพิจารณาจากพฤติกรรมย่อยๆ และการทำกิจกรรมของเด็กในแต่ละเกมการเล่นที่ได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยจะวัดจากความถูกต้องและความสามารถในการทำกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ในเกมการเล่นนั้นๆ

ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2): การประเมินนี้จะพิจารณาจากผลลัพธ์ของเด็กหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งอาจจะเป็นการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ที่วัดความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่หลังจากได้รับประสบการณ์เรียนรู้

การกำหนดเกณฑ์ที่ 80/80 สำหรับเนื้อหาที่เป็นทักษะการเคลื่อนไหวนั้น ถือเป็นเกณฑ์ที่ค่อนข้างสูง ซึ่งสะท้อนถึงความคาดหวังที่ว่าจะเด็กๆ จะสามารถแสดงความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพหลังจากการเรียนรู้ผ่านเกมการเล่น

3.5 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

การวิจัยนี้ ดำเนินการยื่นขอรับการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินงานของคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย (Research Ethics Office) มหาวิทยาลัยรังสิต หลังจากสอบเค้าโครงวิทยานิพนธ์ผ่านเรียบร้อยแล้ว โดยมีเอกสารรับรอง เลขที่ RSU-ERB2024/097.0805

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิจัยเรื่อง การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาเกี่ยวกับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน คือค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูล

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน ส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมานเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยใช้สถิติ T-test แบบ Dependent Samples

4.1 ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (N=8)

ที่	ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	ก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้		หลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1	ทักษะการทรงตัว	1.25	0.46	3.00	0.00
2	ทักษะการเดิน	1.50	0.53	3.00	0.00
3	ทักษะการวิ่ง	1.50	0.53	3.00	0.00

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (N=8) (ต่อ)

ที่	ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	ก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้		หลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
4	ทักษะการกระโดด	1.88	0.35	3.00	0.00
5	ทักษะการรับส่งบอล	1.50	0.53	3.00	0.00
	รวมเฉลี่ย	1.53	0.08	3.00	0.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในทุกด้าน เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยหลังการจัดประสบการณ์ เด็กทุกคนมีคะแนนความสามารถเต็มในทุกด้านที่วัด ($\bar{X}=3.00$) และไม่มีการกระจายของคะแนน (S.D. = 0.00) โดยหากพิจารณารายละเอียด พบว่า ก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้เด็กปฐมวัยมีคะแนนความสามารถเฉลี่ยในแต่ละด้านอยู่ระหว่าง 1.25 ถึง 1.88 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.35 ถึง 0.53 แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของความสามารถระหว่างเด็กแต่ละคน หลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ เด็กปฐมวัยทุกคนมีคะแนนความสามารถเต็มในทุกด้าน ($\bar{X}=3.00$) และไม่มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.00) แสดงว่าเด็กทุกคนมีความสามารถสูงสุดในทุกด้านที่วัด และไม่มี ความแตกต่างระหว่างกัน

4.2 ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้ จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน (N=8)

การประเมิน	\bar{X}	S.D.	df	t
ก่อนจัดประสบการณ์เรียนรู้	7.63	0.74	7	28.04
หลังจัดประสบการณ์เรียนรู้	15.00	0.00		

* $p > .05$

จากตารางที่ 4.2 พบว่า การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยอย่างมีนัยสำคัญ โดยก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ เด็กมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่อยู่ที่ 7.63 คะแนน จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.74 แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของความสามารถระหว่างเด็กแต่ละคน

อย่างไรก็ตาม หลังจากการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น เด็กทุกคนมีคะแนนความสามารถเต็ม 15 คะแนน และไม่มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.00) ซึ่งบ่งชี้ว่าเด็กทุกคนมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สูงสุดเท่ากัน และไม่มี ความแตกต่างระหว่างกัน

ผลการวิจัยนี้ได้รับการยืนยันทางสถิติด้วยค่า $t = 28.04$ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาเรื่องการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนอนุบาลนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 8 คน ประกอบด้วยนักเรียนชาย จำนวน 5 คน และนักเรียนหญิง จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) สอบก่อนและหลัง (One Group Pretest – Posttest Design) ตัวแปรต้น คือ ประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น ตัวแปรตามคือความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมัดใหญ่เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น จำนวน 8 แผน ที่ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทุกแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้มีค่าเท่ากับ 1.00 และมีค่าประสิทธิภาพอยู่ที่ 86.67/88.89 2) แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ที่ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 0.67-1.00

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น ใช้ T-test แบบ Dependent

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อ

ใหญ่ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้นี้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุลีพรนาห้วนิต และคณะ (2563) ที่ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น พบว่า การใช้กิจกรรมการเล่นสามารถช่วยให้พัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองนั้นสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส และมีความสุข แสดงให้เห็นว่า การนำการเล่นของเด็กไทยมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนช่วยส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และในขณะที่เล่น หรือสิ้นสุดการเล่น นักเรียนจะได้แรงเสริมตลอดเวลา ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์น ไคค์ (Thorndike, 1975) ในเรื่องกฎแห่งความพร้อม ซึ่งการที่ผู้เรียนเกิดความพื่อนั้นเกิดจากการจัดกิจกรรมเรียนปนเล่น เพราะการเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีเรียนด้วยตนเอง

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของอรุณี หรรดา (2560) ได้กล่าวไว้ว่า ครูควรจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทุกด้าน เพราะพัฒนาการทุกด้านต่างส่งเสริมซึ่งกันและกัน ควรให้โอกาสเด็กได้เล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น การเล่นเกมกลางแจ้ง เพราะเกมมีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็ก เกมเป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจมากช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี ทำให้การเรียนดำเนินการไปอย่างรวดเร็ว ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความเครียดในการเรียน ทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย จึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ได้ง่ายยิ่งขึ้น (ผจญ สุวรรณวงษ์, 2528) การใช้เกมจะทำให้เด็กเรียนอย่างมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน การเล่นเกมยังครอบคลุมถึงการใช้กล้ามเนื้อด้วย ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเล่นเกมเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย

และยังสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ที่กล่าวว่า การเล่นของเด็กเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานของสมอง ผ่านสื่อที่ต้องเอื้อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยครูจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่าสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงพร พันธุ์แสง (2551) ศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงโยคะที่มีต่อพัฒนาการด้านร่างกายของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ก่อนและหลังกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงโยคะเด็กปฐมวัย มีระดับคะแนนพัฒนาการด้านร่างกายแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .05$ ทั้งนี้โดยรวม ($F = 9.717$) และรายทักษะ คือทักษะการเดิน ($F = 12.393$) ทักษะการยืน ($F = 5.020$) ทักษะการกระโดด ($F = 5.898$) โดยการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงโยคะส่งผลต่อพัฒนาการด้านร่างกายโดยรวมร้อยละ 41.0 (Partial 2 = 0.410) และส่งผลต่อพัฒนาการทักษะการเดินร้อยละ 47.0 (Partial 2 = 0.470) ทักษะการยืนร้อยละ 26.4 (Partial 2 = 0.264) และทักษะการกระโดดร้อยละ 29.6 (Partial 2 = 0.296) ตามลำดับ แสดงว่า การจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงโยคะช่วยให้พัฒนาการด้านร่างกายโดยรวมและรายทักษะเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพาพร จินะภาศ (2550) ผลการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้านแบบร่วมมือ (Team Pair Solo) ที่มีต่อสมรรถภาพด้านร่างกาย (กล้ามเนื้อใหญ่) ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนบ้านผาลาด จังหวัดลำปาง ผลการศึกษาพบว่า ในภาพรวมเด็กมีความสามารถสมรรถภาพทางร่างกาย (กล้ามเนื้อใหญ่) สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยนี้ขัดแย้งกับงานวิจัยของ มนตรี พัฒนจรีพันธ์ (2547) ที่ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้เกมการศึกษาโดยวิธีการชี้แนะจากครู และวิธีเล่นด้วยตนเองต่อความสนใจและพัฒนาการของเด็กอนุบาล 2 โรงเรียนบุษยามิ อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏดังนี้ 1) เด็กปฐมวัยที่เล่นวิธีการชี้แนะจากครูมีความสนใจในการเล่นเกมการศึกษายาวนานกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นด้วยตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) เด็กปฐมวัยที่เล่นวิธีการชี้แนะจากครู มีคะแนนพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านสติปัญญา สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นด้วยตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สาเหตุที่ผลการวิจัยครั้งนี้แตกต่างจากงานวิจัยของ มนตรี พัฒนจรีพันธ์ (2547) เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นที่มีความหลากหลาย และเน้นการมีส่วนร่วมของเด็กเป็นสำคัญ โดยครูมีบทบาทในการชี้แนะ

และให้กำลังใจเด็กในการเล่น เกม ตลอดจนมีการประเมินความสามารถของเด็กก่อนและหลังการจัด ประสบการณ์เรียนรู้ ทำให้เด็กเกิดความสนใจและมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อใหญ่เพิ่มขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นส่งผลต่อความสามารถ ในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัย ตามที่เสนอไปแล้วข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) บูรณาการเกมการเล่นในหลักสูตรอย่างเป็นระบบ

1.1) สถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรที่ บูรณาการเกมการเล่นเข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ต่างๆ อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์จาก เกมการเล่นในหลากหลายมิติ ไม่เพียงแต่ด้านการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ แต่ยังรวมถึงด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม

1.2) ควรกำหนดแนวทางและมาตรฐานในการคัดเลือกและนำเกมการเล่นมา ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้มั่นใจว่าเกมที่เลือกมีความเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก และสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) อบรมและพัฒนาครูผู้สอน

2.1) ควรมีการจัดอบรมและพัฒนาครูผู้สอนเกี่ยวกับการออกแบบและการนำ เกมการเล่นมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการ นำเกมการเล่นไปใช้ได้มีประสิทธิภาพ

2.2) ควรส่งเสริมให้ครูมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเกมการเล่นที่ หลากหลายและน่าสนใจ เพื่อตอบสนองความต้องการและความสนใจของเด็กแต่ละคน

3) สร้างความร่วมมือกับผู้ปกครอง

3.1) ควรมีการสื่อสารและสร้างความเข้าใจกับผู้ปกครองเกี่ยวกับประโยชน์ ของการใช้เกมการเล่นในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก เพื่อให้ผู้ปกครองสนับสนุนและส่งเสริมให้ เด็กมีโอกาสได้เล่นเกมที่เหมาะสมทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน

3.2) สามารถจัดกิจกรรมหรือเวิร์คช็อปสำหรับผู้ปกครอง เพื่อให้ผู้ปกครอง ได้รับความรู้และทักษะในการเลือกและนำเกมการเล่นมาใช้กับลูกของตนเองได้อย่างเหมาะสม

4) พัฒนาสื่อและแหล่งเรียนรู้

4.1) ควรมีการพัฒนาสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย เช่น คู่มือสำหรับครูและผู้ปกครอง, ชุดเกมการเล่นที่หลากหลาย, และสื่อการสอนที่ใช้เกมการเล่นเป็นฐาน

4.2) ควรเผยแพร่และแบ่งปันสื่อและแหล่งเรียนรู้เหล่านี้ให้กับสถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวาง

5.2.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาติดตามผลของการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นต่อพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยในระยะยาว เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบที่ยั่งยืนของการเล่นต่อพัฒนาการของเด็ก

2) ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังกลุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น เด็กจากภูมิหลังทางเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกัน หรือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม

3) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลของเกมการเล่นประเภทต่างๆ (เช่น เกมการเคลื่อนไหว, เกมบทบาทสมมติ, เกมสร้างสรรค์) ต่อพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัย เพื่อให้ทราบถึงประสิทธิภาพของเกมแต่ละประเภทในการส่งเสริมพัฒนาการที่แตกต่างกัน

4) ควรศึกษาปัจจัยอื่นๆ ที่อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพของการใช้เกมการเล่นในการส่งเสริมพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ เช่น บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรม, สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้, และปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับเพื่อน

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย. (2564). คู่มือส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย 4-5 ปี. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย สำนักส่งเสริมสุขภาพ. (2563). คู่มือส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย 3-4 ปี. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ชวลีพร นาห้วนิล, นนทชนนภพ ปาลินทร, อภิรดี ไชยกาล, และชวลิตลา บุญบงก์. (2563). การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 5(3), 379-390.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ผจญ สุวรรณวงษ์. (2528). การทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- พัชรินทร์ ลิ้มสุปรียารัตน์. (2549). สภาพและปัญหาการจัดสนามเด็กเล่นในโรงเรียนอนุบาล. กรุงเทพมหานคร (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พัชรี ผลโยธิน. (2548). รูปแบบการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย. ใน เอกสารการสอนประมวลสาระชุดวิชาการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย (หน่วยที่ 4). นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ไพเราะ พุ่มมั้น. (2544). การพัฒนาคุณภาพนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาสู่ผลงานทางวิชาการ. กรุงเทพฯ : แวนแก้ว.
- โรงเรียนวัดฉิมพลีราษฎร์ศรัทธา. (2560). หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 4.
- อรุณี หรดาล. (2560). พัฒนาการด้านร่างกายของเด็กปฐมวัย: แนวทางการส่งเสริมและพัฒนา. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ, 10(1), 100-112.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Astuti, Y., & Erianti, E. (2024). The Effect of Sports Modifications and Mini Games to improve students' physical fitness in the Adaptive Physical Education Course. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (51), 519-525.
- Chen Hsieh, J. S., Wu, W. C. V., & Marek, M. W. (2017). Using the flipped classroom to enhance EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 30(1-2), 1-21.
- Fotaris, P., Pellas, N., Kazanidis, I., & Smith, P. (2017). A systematic review of Augmented Reality game-based applications in primary education. In Pivec, M. & Grundler, J.(Ed.), *Proceeding of ECGBL 2017 11th European Conference on Game-Based Learning* (pp. 181-191). Austria: University of Applied Science Graz.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2017). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Gu, C., Chen, J., Lin, J., Lin, S., Wu, W., Jiang, Q., . . . Wei, W. (2022). The impact of eye-tracking games as a training case on students' learning interest and continuous learning intention in game design courses: Taking Flappy Bird as an example. *Learning and Motivation*, 78, 101808.
- Hughes, F. P. (2010). *Children, play, and development* (3rd ed.). US: Sage Publications.
- National Association for the Education of Young Children. (2019). *Active play: Every child, every day*. US: Author.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Piek, J. P., Baynam, G., & Barrett, N. C. (2008). The relationship between fine and gross motor ability and academic achievement in preadolescent children. *Human Movement Science*, 27(4), 529-541.
- Robinson, L. E., & Goodway, J. D. (2012). The relationship between physical activity and academic achievement in elementary school children. *Journal of Physical Activity and Health*, 9(Suppl 1), S98-S108.

บรรณานุกรม (ต่อ)

Thorndike, E. L. (1975). *Connectionism Theory*. UK: University of London.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wang, Q., Wang, Z., Awasthi, M. K., Jiang, Y., Li, R., Ren, X., & Zhang, Z. (2016). Evaluation of
medical stone amendment for the reduction of nitrogen loss and bioavailability of heavy
metals during pig manure composting. *Bioresource Technology*, 220, 297-304.

Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes,
student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing
Research*, 59(3), 522-546.





The image features a large, faint watermark of the Rangsit University logo in the background. The logo consists of a stylized flame or sunburst shape at the top, with a circular base containing radiating lines. Below the logo, the text "มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University" is written in a semi-circle.

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แผนจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่น
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตัวอย่าง

แผนจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้
กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย

สาระที่ควรเรียนรู้ ชรรถชาติรอบตัว

หน่วยตาวิเศษ

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1

เรื่อง การเล่นเกมโยนลูกบอล

สัปดาห์ที่ 10

เวลา 60 นาที

กิจกรรมกลางแจ้ง

สาระสำคัญ

การเล่นเกมโยนลูกบอล เป็นการฝึกกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้แข็งแรง ทำให้
การเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่มีความคล่องแคล่ว ได้ฝึกการยอมรับและปฏิบัติตามกติกาของเกม
กล้าแสดงออกอย่างชื่นชม และได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการเล่นเกม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อให้เด็กยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้
3. เพื่อให้เด็กชื่นชมและแสดงออกในการออกกำลังกายและเคลื่อนไหวได้
4. เพื่อให้เด็กร่าเริง สดชื่น แจ่มใส อารมณ์ดี

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

การเล่นเกมโยนลูกบอล

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
- 2.2 การเล่นเป็นรายบุคคล การเล่นเป็นกลุ่ม
- 2.3 การเล่นร่วมกับผู้อื่น
- 2.4 การแก้ปัญหาในการเล่น
- 2.5 การแสดงออกอย่างสนุกสนาน
- 2.6 การเล่นอิสระ
- 2.7 การรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น

วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม

1. จัดเด็กเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง แล้วให้จับไหล่คนข้างหน้าหรือจับรถไฟเดินลงสู่สนาม
2. เด็กยืนห่างกันประมาณ 1 ช่วงแขน อบอุ่นร่างกายด้วยท่ากายบริหารง่ายๆ ดังนี้
 - 2.1 วิ่งอยู่กับที่ ช้า เร็ว สลับกันตามคำสั่ง
 - 2.2 กระโดดเท้าคู่อยู่กับที่ 5 ครั้ง
 - 2.3 กางแขนทั้งสองข้างระดับไหล่ หมุนลำตัวไปทางซ้าย-ขวาสลับกันข้างละ 5 ครั้ง
 - 2.4 ยืนแยกเท้า กางแขนทั้งสองข้างระดับไหล่ ก้มตัวเอาปลายนิ้วมือซ้ายแตะเท้าขวา สลับกับการเอาปลายนิ้วมือขวาแตะเท้าซ้าย ข้างละ 5 ครั้ง
3. ครูคิดห่วงบาสเกตบอลให้อยู่ในระดับสูงจากศีรษะของเด็ก ประมาณ 30 เซนติเมตร
4. ครูอธิบายวิธีการและกติกาการเล่นเกมโยนลูกบอล จนเด็กทุกคนเข้าใจ
5. ครูสาธิตการเล่นโยนลูกบอล ให้เด็กดู
6. ให้เด็กเข้าแถวตอนลึกและทดลองโยนลูกบอลลงห่วงบาสเกตบอลเป็นรายบุคคล จนเด็กทำได้ทุกคน
7. แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มย่อย ประมาณกลุ่มละ 4 – 5 คน เท่า ๆ กัน ทำการแข่งขันโยนลูกบอลให้ลงห่วงบาสเกตบอล ลูกบอลลงห่วง 1 ครั้ง ได้ 1 คะแนน (หรือ 1 ดาว) ผู้ที่โยนลูกบอลแล้วให้วิ่งกลับไปยืนต่อท้ายแถวของกลุ่มตน เด็กกลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
8. เมื่อจบการเล่นแล้วให้เด็กเล่นอิสระหรือเล่นเครื่องเล่นสนาม ประมาณ 5 - 10 นาที
9. ครูเรียกเด็กรวมแถว แล้วทำการคลายกล้ามเนื้อ

10. ครูและเด็กร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมโยนลูกบอล และแนะนำวิธีแก้ไขข้อบกพร่องในการเล่นของเด็กแต่ละคน
11. พาเด็กไปทำความสะอาดร่างกายแล้วเดินกลับห้องเรียนอย่างมีระเบียบ

วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. สนามหญ้า
2. เกมโยนลูกบอล
3. ห่วงบาสเกตบอลหรือตะกร้า 1 ใบ
4. ลูกบอลหรือลูกบาสเกตบอลขนาดเล็ก
5. เครื่องเล่นสนาม

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัด/สิ่งที่วัด

- 1.1 สังเกตความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่อย่างคล่องแคล่ว
- 1.2 สังเกตการยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลง
- 1.3 สังเกตการชื่นชมและแสดงออกในการออกกำลังกายและเคลื่อนไหว
- 1.4 สังเกตความร่าเริง สดชื่น แจ่มใส อารมณ์ดี

2. เครื่องมือวัด


- 2.1 แบบสังเกตความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่อย่างคล่องแคล่ว
- 2.2 แบบสังเกตการยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลง
- 2.3 แบบสังเกตการชื่นชมและแสดงออกในการออกกำลังกายและเคลื่อนไหว
- 2.4 แบบสังเกตความร่าเริง สดชื่น แจ่มใส อารมณ์ดี

3. เกณฑ์การวัด

- 3.1 ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่อย่างคล่องแคล่ว
 - ระดับ 3 หมายถึง เคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่วไม่เสียทรงตัว
 - ระดับ 2 หมายถึง เคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่วเสียทรงตัวบ้าง

- ระดับ 1 หมายถึง เคลื่อนไหวไม่คล่องแคล่วเสียการทรงตัวบ่อยครั้ง
- 3.2 การยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลง
- ระดับ 3 หมายถึง ยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้
- ระดับ 2 หมายถึง ยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงแต่ต้องมีผู้ชี้แนะ
- ระดับ 1 หมายถึง ไม่ปฏิบัติตามข้อตกลง
- 3.3 การชื่นชมและแสดงออกในการออกกำลังกายและเคลื่อนไหว
- ระดับ 3 หมายถึง ออกกำลังกายและเคลื่อนไหวด้วยความสนใจ เต็มใจ และยินดี
- ระดับ 2 หมายถึง ออกกำลังกายและเคลื่อนไหวอย่างไม่เต็มใจ
- ระดับ 1 หมายถึง ไม่สนใจ ไม่แสดงออกในการออกกำลังกายและเคลื่อนไหว
- 3.4 ความร่าเริง สดชื่น แจ่มใส อารมณ์ดี
- ระดับ 3 หมายถึง แสดงท่าทางยิ้มแย้ม สนุกสนานตลอดกิจกรรม
- ระดับ 2 หมายถึง แสดงท่าทางยิ้มแย้ม สนุกสนานในบางช่วงของกิจกรรม
- ระดับ 1 หมายถึง แสดงท่าทางไม่เต็มใจ บ่ายเบี่ยงตลอดทั้งกิจกรรม





ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
แบบบันทึกการประเมินพัฒนาการความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่
ของเด็กปฐมวัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แบบบันทึกการประเมินพัฒนาการความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัย

นักเรียนคนที่	ความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่															ระดับคุณภาพ			
	ทักษะการทรงตัว			ทักษะการเดิน			ทักษะการวิ่ง			ทักษะการกระโดด			ทักษะการรับส่งบอล			รวม	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			

เกณฑ์การประเมินผล ระดับคะแนน

0 - 5 = ปรับปรุง (1)

6 - 10 = พอใช้ (2)

11 - 15 = ดี (3)

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่

1. ยืนทรงตัวขาเดียว

ระดับ 3 : ยืนทรงตัวขาเดียวด้วยขาซ้ายและขาขวาข้างละมากกว่า 10 วินาที

ระดับ 2 : ยืนทรงตัวขาเดียวด้วยขาข้างใดข้างหนึ่งมากกว่า 10 วินาที โดยไม่เสียการทรงตัว หรือยืนทรงตัวขาเดียวด้วยขาซ้ายและขาขวาข้างละมากกว่า 10 วินาที แต่เสียการทรงตัว โดยใช้อวัยวะอื่นช่วย เช่น กางแขน ขยับเท้า เป็นต้น

ระดับ 1 : ปฏิบัติไม่ได้ตามเกณฑ์ระดับ 3 หรือระดับ 2

2. กระโดดขาเดียวไปข้างหน้า

ระดับ 3 : กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าด้วยขาที่ถนัดได้อย่างต่อเนื่อง ได้ระยะทาง 4 เมตร

ระดับ 2 : กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าด้วยขาที่ถนัดได้อย่างต่อเนื่อง แต่ได้ระยะทางน้อยกว่า 4 เมตร

ระดับ 1 : ปฏิบัติไม่ได้ตามเกณฑ์ระดับ 3 หรือระดับ 2

3. รับลูกบอลที่กระดอนจากพื้น

ระดับ 3 : รับลูกบอลที่กระดอนจากพื้นกับคู่ ด้วยมือทั้ง 2 ข้างได้โดยไม่ใช้ลำตัวช่วย และลูกบอลไม่ตกพื้น

ระดับ 2 : รับลูกบอลที่กระดอนจากพื้นกับคู่ ด้วยมือทั้ง 2 ข้างได้โดยใช้ลำตัวช่วย และลูกบอลไม่ตกพื้น

ระดับ 1 : รับลูกบอลไม่ได้

4. โยนลูกบอลไปที่เป้าหมาย

ระดับ 3 : ใช้มือ 2 มือจับลูกบอล และโยนลูกบอลตกภายในพื้นที่เป้าหมายระยะ 2 เมตร

ระดับ 2 : ใช้มือ 2 มือจับลูกบอล และโยนลูกบอลได้ไกลเกินเป้าหมายหรือตกข้างพื้นที่เป้าหมาย

ระดับ 1 : ใช้มือ 2 มือจับลูกบอล และโยนลูกบอลไม่ถึงพื้นที่เป้าหมาย

5. วิ่งกลับตัวเปลี่ยนทิศทาง

ระดับ 3 : วิ่งกลับตัวได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว โดยไม่เสียการทรงตัวขณะกลับตัว

ระดับ 2 : วิ่งกลับตัวได้โดยไม่เสียการทรงตัว แต่การเคลื่อนไหวไม่คล่องแคล่ว ไม่ต่อเนื่อง

ระดับ 1 : วิ่งกลับตัวได้แต่เสียการทรงตัวขณะกลับตัว การเคลื่อนไหวของร่างกายไม่ต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน

เกณฑ์การประเมินพัฒนาการกิจกรรมกลางแจ้ง

พฤติกรรมด้านร่างกาย

ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกาย

ระดับ 3 : ปฏิบัติได้ถูกต้อง และคล่องแคล่ว

ระดับ 2 : ปฏิบัติได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 : ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

พฤติกรรมด้านอารมณ์ จิตใจ

1. ความสนุกสนานร่าเริง สดชื่น แจ่มใส อารมณ์ดี
 - ระดับ 3 : แสดงสีหน้าท่าทางยิ้มแย้มแจ่มใส สนุกสนานทุกช่วงกิจกรรม
 - ระดับ 2 : แสดงสีหน้าท่าทางยิ้มแย้มแจ่มใส สนุกสนานบางช่วงกิจกรรม
 - ระดับ 1 : แสดงสีหน้าท่าทางไม่เต็มใจ บ่ายเบี่ยงที่จะร่วมกิจกรรม
2. การชื่นชมและแสดงออกในการออกกำลังกายและเคลื่อนไหว
 - ระดับ 3 : ออกกำลังกายและเคลื่อนไหวด้วยความสนใจ เต็มใจและยินดี
 - ระดับ 2 : ออกกำลังกายและเคลื่อนไหวอย่างไม่เต็มใจ
 - ระดับ 1 : ไม่สนใจ ไม่แสดงออกในการออกกำลังกายและเคลื่อนไหว
3. การมีวินัยในตนเอง
 - ระดับ 3 : ทำกิจกรรมสำเร็จได้ด้วยตนเอง
 - ระดับ 2 : ทำกิจกรรมสำเร็จโดยมีผู้ชี้แนะ
 - ระดับ 1 : ทำกิจกรรมไม่สำเร็จ

พฤติกรรมด้านสังคม

1. การเล่น/อยู่ร่วมกับผู้อื่น

ระดับ 3 : เล่น/ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มและมีจุดหมายร่วมกัน/เล่นด้วยกันอย่างมีความสุข

ระดับ 2 : เล่น/ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มโดยมีปฏิสัมพันธ์กัน/แต่ต่างคนต่างเล่น

ระดับ 1 : เล่น/ปฏิบัติกิจกรรมตนเองเป็นส่วนใหญ่

2. การยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลง

ระดับ 3 : ยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลง

ระดับ 2 : ยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้แต่ต้องมีผู้ชี้แนะ/กระตุ้นเตือน

ระดับ 1 : ไม่ยอมรับ ไม่ปฏิบัติตามข้อตกลง



ภาคผนวก ค
คุณภาพของแบบทดสอบ



1. คุณภาพของแผนจัดประสบการณ์เรียนรู้
2. คุณภาพของแบบบันทึกการประเมินพัฒนาการความสามารถในใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย

1. คัดนี้ความสอดคล้องเป้าหมายพฤติกรรม (IOC)
ของแผนจัดประสบการณ์เรียนรู้

แผนที่ 1 เรื่อง การเล่นเกมโยนลูกบอล

ลำดับที่	เนื้อหา	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม					
1	ขั้นตอนของกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00
2	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้	1	1	1	1.00
3	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้					
4	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
5	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1.00
6	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00

ลำดับที่	เนื้อหา	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
8	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ความสะดวกในการใช้งาน	1	1	1	1.00
การวัดผลและประเมินผล					
9	ความเหมาะสมของวิธีการวัด/สิ่งที่วัด	1	1	1	1.00
10	ความเหมาะสมของเครื่องมือวัด	1	1	1	1.00
11	ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด	1	1	1	1.00

แผนที่ 2 เรื่อง เกมกบกระโดด

ลำดับ ที่	เนื้อหา	คะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม					
1	ขั้นตอนของกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00
2	นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้	1	1	1	1.00
3	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้					
4	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
5	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1.00
6	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
8	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ความสะอาดในการใช้งาน	1	1	1	1.00
การวัดผลและประเมินผล					
9	ความเหมาะสมของวิธีการวัด/สิ่งที่วัด	1	1	1	1.00
10	ความเหมาะสมของเครื่องมือวัด	1	1	1	1.00
11	ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด	1	1	1	1.00

แผนที่ 3 เรื่อง เกมกระต่ายน้อยขาเดียว

ลำดับ ที่	เนื้อหา	คะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม					
1	ขั้นตอนของกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00
2	นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้	1	1	1	1.00
3	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้					
4	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
5	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1.00
6	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
8	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ความสะดวกในการใช้งาน	1	1	1	1.00
การวัดผลและประเมินผล					
9	ความเหมาะสมของวิธีการวัด/สิ่งที่วัด	1	1	1	1.00
10	ความเหมาะสมของเครื่องมือวัด	1	1	1	1.00
11	ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด	1	1	1	1.00

แผนที่ 4 เรื่อง เกมกระโดดสลับมือสลับเท้า

ลำดับ ที่	เนื้อหา	คะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม					
1	ขั้นตอนของกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00
2	นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้	1	1	1	1.00
3	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้					
4	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
5	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1.00
6	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
8	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ความสะดวกในการใช้งาน	1	1	1	1.00
การวัดผลและประเมินผล					
9	ความเหมาะสมของวิธีการวัด/สิ่งที่วัด	1	1	1	1.00
10	ความเหมาะสมของเครื่องมือวัด	1	1	1	1.00
11	ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด	1	1	1	1.00

แผนที่ 5 เรื่อง เกมลูกเป็ดขี้ไต้

ลำดับ ที่	เนื้อหา	คะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม					
1	ขั้นตอนของกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00
2	นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้	1	1	1	1.00
3	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้					
4	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
5	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1.00
6	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
8	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ความสะดวกในการใช้งาน	1	1	1	1.00
การวัดผลและประเมินผล					
9	ความเหมาะสมของวิธีการวัด/สิ่งที่วัด	1	1	1	1.00
10	ความเหมาะสมของเครื่องมือวัด	1	1	1	1.00
11	ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด	1	1	1	1.00

แผนที่ 6 เรื่อง การเล่นเกมช็อคฟุตบอล

ลำดับ ที่	เนื้อหา	คะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม					
1	ขั้นตอนของกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00
2	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้	1	1	1	1.00
3	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้					
4	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
5	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1.00
6	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
8	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ความสะดวกในการใช้งาน	1	1	1	1.00
การวัดผลและประเมินผล					
9	ความเหมาะสมของวิธีการวัด/สิ่งที่วัด	1	1	1	1.00
10	ความเหมาะสมของเครื่องมือวัด	1	1	1	1.00
11	ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด	1	1	1	1.00

แผนที่ 7 เรื่อง เกมกระโดดข้ามอุปสรรคกีฬา

ลำดับ ที่	เนื้อหา	คะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม					
1	ขั้นตอนของกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00
2	นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้	1	1	1	1.00
3	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้					
4	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
5	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1.00
6	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
8	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ความสะดวกในการใช้งาน	1	1	1	1.00
การวัดผลและประเมินผล					
9	ความเหมาะสมของวิธีการวัด/สิ่งที่วัด	1	1	1	1.00
10	ความเหมาะสมของเครื่องมือวัด	1	1	1	1.00
11	ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด	1	1	1	1.00

แผนที่ 8 เรื่อง การเล่นเกมโยนกระสอบทราย

ลำดับ ที่	เนื้อหา	คะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม					
1	ขั้นตอนของกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00
2	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้	1	1	1	1.00
3	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้					
4	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
5	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1.00
6	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความปลอดภัย	1	1	1	1.00
7	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1	1	1	1.00
8	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ความสะอาดในการใช้งาน	1	1	1	1.00
การวัดผลและประเมินผล					
9	ความเหมาะสมของวิธีการวัด/สิ่งที่วัด	1	1	1	1.00
10	ความเหมาะสมของเครื่องมือวัด	1	1	1	1.00
11	ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด	1	1	1	1.00

2. ดัชนีความสอดคล้องเป้าหมายพฤติกรรม (IOC)
ของแบบบันทึกการประเมินพัฒนาการความสามารถในใช้กล้ามเนื้อใหญ่สำหรับเด็กปฐมวัย

ลำดับที่	รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1	เกณฑ์การประเมินความสามารถในทักษะการทรงตัว	1	1	1	1.00
2	เกณฑ์การประเมินความสามารถในทักษะการเดิน	1	1	1	1.00
3	เกณฑ์การประเมินความสามารถในทักษะการวิ่ง	1	0	1	0.67
4	เกณฑ์การประเมินความสามารถในทักษะการกระโดด	1	1	1	1.00
5	เกณฑ์การประเมินความสามารถในทักษะการรับส่งบอล	1	0	1	0.67

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	Zhan Min
วัน เดือน ปีเกิด	20 กันยายน 2536
สถานที่เกิด	เสฉวน ประเทศจีน
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, 2559 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการส่งเสริมสุขภาพและสุขศึกษา, 2561 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, 2567
ที่อยู่ปัจจุบัน	ซอยสุภาพงษ์ 3 แยก 4 แขวงหนองบอน เขตประเวศ กรุงเทพมหานคร 10250
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนอนุบาลนานาชาติต้าใต้ไทย-ศรีนครินทร์ แขวงหนองบอน เขตประเวศ กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครู