



การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

DEVELOPMENT OF PLAY ACTIVITIES MODEL FOR THE LEARNING
ENHANCEMENT OF SIXTH GRADE STUDENTS

อาคร ประมงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF PLAY ACTIVITIES MODEL FOR THE LEARNING
ENHANCEMENT OF SIXTH GRADE STUDENTS



A Dissertation Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for DOCTOR OF PHILOSOPHY (Sport and Leisure Management)
Faculty of Physical Education Srinakharinwirot University

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
 เรื่อง
 การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 ของ
 อัคร ประมงค์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
 (รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
 (อาจารย์ ดร.แอน มหาคิตะ) (ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
 (อาจารย์ ดร.สุนนตรี นิมนต์พันธ์) (รองศาสตราจารย์ ดร.ภาควัฒน์ รัตนโรจนา
 กุล)

..... ที่ปรึกษาร่วม
 (รองศาสตราจารย์ ดร.ยศชนัน วงศ์สวัสดิ์)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	อาคร ประมงค์
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. แอน มหาศีตะ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อศึกษาความต้องการ กิจกรรมนันทนาการ การเล่น การพัฒนาแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ และศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเล่น สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการจากการศึกษา 1) การศึกษาความต้องการ กิจกรรมนันทนาการ การเล่น กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 662 คน ที่ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง และการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ จาก 10 โรงเรียน สังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร ของปีการศึกษา 2561 ผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาคือ กิจกรรมงานประดิษฐ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.11 และกิจกรรมปั่นดินน้ำมัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16 ตามลำดับ ซึ่งนักเรียนมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น อยู่ในระดับ มากที่สุด ทุกกิจกรรม 2) การพัฒนาแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้จัดการสนทนากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะ ต่างๆ ดังนี้ ด้านที่หนึ่ง เรื่องการจัดกิจกรรม ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า กิจกรรมต้องคำนึงถึงความสนุกสนาน มีความตื่นเต้น ความท้าทาย และความน่าสนใจ ตามลำดับ และควรเป็นกิจกรรมที่มีที่สามารถสร้างความกระตือรือร้น (Active) ด้านที่สอง วัตถุประสงค์กิจกรรม สามารถประเมินได้ในเรื่อง พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ด้านที่สาม กระบวนการ ต้องมีการสาธิตเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจก่อนที่จะเล่นเกม ประกอบด้วย กิจกรรมบริหารสมอง การเตรียมกลุ่ม จัดกิจกรรมการเล่น การสรุปผลที่ได้เรียนรู้ ตามลำดับ ด้านที่สี่ การประเมินผล ควรประเมินในลักษณะการประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการ สังเกตและประเมินค่า 3) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเล่น โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง นักเรียนจากโรงเรียนวัดลาดปลาเค้า จำนวน 30 คนจากการศึกษาวิจัยพบว่า ผลคะแนนภายหลังการเข้าร่วมรูปแบบการเล่น 8 สัปดาห์ นักเรียนผู้เข้าร่วม มีผลคะแนนสูงขึ้น ทุกด้านประกอบด้วย พุทธิพิสัย ด้าน จิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย เมื่อเทียบกับก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การเล่น, รูปแบบการเล่น, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6, พัฒนาการการเรียนรู้

Title	DEVELOPMENT OF PLAY ACTIVITIES MODEL FOR THE LEARNING ENHANCEMENT OF SIXTH GRADE STUDENTS
Author	ARKORN PRAMONG
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Ann Mahakeeta , Ph.D.

The research had the following research objectives: (1) to study the needs organization of recreation activities for playing; (2) the development of a play activities model; and (3) to study the effectiveness of this model. It was divided into sample groups that provided information consisting of the following activity: (1) demand for recreation activities for play by the stratified sampling of six hundred and sixty-two people from ten schools. It was found that though watching movies and cartoons that the students had the highest level of needs, with an average of 5.00 and a standard deviation of 0.00; Craft activity With an average of 4.89 and a standard deviation of 0.11; Plasticine molding activities had an average of 4.83 and a standard deviation of 0.16; (2) for the development of playing styles the researcher organized a focus group made up of experts from four specialist disciplines. These experts made the following proposals: 1) in terms of the content of Activity the experts have suggested that activities should be fun, challenging, exciting interesting and active play; 2) that the objective, of the Activity can be evaluated in the cognitive domain, affective domain, and psychomotor domain. 3) Process activities are required in order for students to understand before playing a game; consisting of brain exercise, group dynamic, play activity, wrap up, respectively. The activity should be assessed in the form of an actual assessments by means of observation and evaluation; (3) to study the effectiveness of the play model by the purposive sampling of thirty students from Wat Lat Pla Khao School. After participating in the eight weeks of various style of the students who participated had higher scores. All of the aspects consisted of the cognitive domain, affective domain and psychomotor domain and compared to before the trial had a statistical significance of .05.

Keyword : Play, Play Activities Model, Primary School Grade 6, Learning Enhancement

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถ ช่วยเหลือ ดูแลและความเอาใจใส่ ตลอดจนการให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง สำหรับการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จากคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ศ.ดร.คณิต เขียววิชัย อ.ดร.แอน มหาศีตะ อ.ดร.สุนทรตรี นิมเนตพันธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ยศชนัน วงศ์สวัสดิ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ รัตนโรจนากุล ที่ให้คำปรึกษาในการทำงานวิจัย ให้ความช่วยเหลือ แนะนำแนวทาง การทำงานวิจัยด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา รวมทั้ง รองศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง อ.เกื้อ แก้วเกตุ อ.นาถ พรหมมา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษ กิตติฐานัส อ.ดร.ศักดิ์ชัย ใจซื่อตรง ที่ได้ให้คำแนะนำ กำลังใจ ทำให้การศึกษาค้นคว้า ประสิทธิภาพได้อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ร่วมในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ให้แนวคิด นำเสนอ การสร้าง พัฒนารูปแบบการเล่น ให้ถูกต้อง และเหมาะสม ขอขอบพระคุณผู้บริหารสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ข้าราชการ เจ้าหน้าที่ ผู้บริหารโรงเรียนวัดลาดปลาเค้า และผู้บริหารโรงเรียนบ้านคลองบัว (เอี่ยมแสงโรจน์) เจ้าหน้าที่ทุกท่าน ที่สนับสนุนในการศึกษาวิจัย

ขอขอบคุณ คณาจารย์และเจ้าหน้าที่ คณะพลศึกษา คณาจารย์และเจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ความอนุเคราะห์ ช่วยเหลือ ติดตาม สนับสนุน ตลอดระยะเวลาในการทำงานวิจัย

ขอขอบคุณ คุณพรสมศรี ภูมิเขต คุณรัชชัย นุสญา เพื่อนนิสิต หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ ที่มงาน บริษัท โฮม แอท แอคทีวิตี้ จำกัด ที่สนับสนุนและให้ความช่วยเหลือ ในการทำงานวิจัย

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัย ขอขอบคุณทุกกำลังใจ การสนับสนุน ทั้งเบื้องหน้า เบื้องหลัง คอยติดตามระหว่างที่ได้ทำงานวิจัย ขอบคุณและน้อมรำลึกถึงคุณบิดา มารดา ครอบครัว และคณาจารย์ ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอน ชี้นำ และสนับสนุนในการทำงานวิจัย

อาคร ประมงค์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
สมมติฐานการวิจัย.....	9
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. แนวคิดรูปแบบและการพัฒนารูปแบบ.....	11
1.1 แนวคิดการสร้างรูปแบบ.....	11
1.2 ความหมายของรูปแบบ.....	12
1.3 การพัฒนารูปแบบ.....	13
1.4 การประเมินรูปแบบ.....	14

2. แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ (Recreation)	17
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ.....	17
2.2 ลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ	22
2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับเวลาว่าง การเล่น และนันทนาการ	24
2.4 ประเภทกิจกรรมนันทนาการ	27
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น (Play)	39
3.1 ความหมายของการเล่น	39
3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น	42
3.3 การเล่นกับสังคม	47
3.4 การเล่นกับการจินตนาการ.....	51
3.5 กิจกรรม Active Play	52
4. แรงจูงใจและพัฒนาการของเด็ก	57
4.1 แรงจูงใจในการเรียน	57
4.2 พัฒนาการเด็ก	59
5. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการการเรียนรู้ตามทฤษฎี Bloom's Taxonomy of Learning.....	64
5.1 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)	64
5.2 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain).....	65
5.3 ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)	67
6. สมอ่งและการทำงานของสมอ่ง.....	71
6.1 การทำงานของสมอ่ง.....	73
6.2 เด็กกับการทำงานของสมอ่ง.....	74
7. งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง.....	78
7.1 งานวิจัยต่างประเทศ	78

7.2 งานวิจัยในประเทศ	83
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	87
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	87
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	89
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	93
การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย	95
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	96
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	99
ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	99
ระยะที่ 2 ผลของการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	119
2.1 ผลการสร้างรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	119
2.2 ผลการสนทนากลุ่ม (Focus Group) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	121
2.3 ผลการสร้างเครื่องมือตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	127
ระยะที่ 3 ผลของการประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ เรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	142
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	153
ความมุ่งหมายของการวิจัย	153
สมมุติฐานในการวิจัย.....	153
ขอบเขตของการวิจัย	153

สรุปการวิจัย.....	154
อภิปราย.....	161
ข้อเสนอแนะ	165
บรรณานุกรม.....	167
ภาคผนวก.....	175
ประวัติผู้เขียน.....	218



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ตารางสังเคราะห์ประเภทและกิจกรรมนันทนาการ	36
ตาราง 2 ประเภทและกิจกรรมนันทนาการที่ใช้ในการวิจัย	38
ตาราง 3 แสดงอัตราการใช้กิจกรรมทางกายของคนไทยกลุ่มอายุต่าง ๆ	52
ตาราง 4 แสดงการพัฒนาการตามลำดับขั้นในแต่ละองค์ประกอบของการเรียนรู้ในการทำ	69
ตาราง 5 คำดัชนีความสอดคล้องของพฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	101
ตาราง 6 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการ เรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวม	105
ตาราง 7 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการ เรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน	107
ตาราง 8 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการ เรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี.....	108
ตาราง 9 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการ เรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมงานประดิษฐ์.....	108
ตาราง 10 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมการแสดงละคร	109
ตาราง 11 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมร้องเพลง	110
ตาราง 12 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมสร้างอุปกรณ์เครื่อง	111
ตาราง 13 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ	111

ตาราง 14 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมโคฟเวอร์ แดนซ์ (Cover Dance).....	112
ตาราง 15 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์,มือถือ.....	113
ตาราง 16 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมส์ กีฬา.....	114
ตาราง 17 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมส์หมากกระดาน	114
ตาราง 18 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมการเดินแอโรบิค.....	115
ตาราง 19 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมค่ายพักแรม.....	116
ตาราง 20 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมศึกษารวมชาติ	116
ตาราง 21 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมสะสมสิ่งของ.....	117
ตาราง 22 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมพับกระดาษ.....	118
ตาราง 23 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน	119
ตาราง 24 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ	131
ตาราง 25 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	133

ตาราง 26 ค่าดัชนีความสอดคล้องของพฤติกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	135
ตาราง 27 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	140
ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)	146
ตาราง 29 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)	148
ตาราง 30 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)	150



สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการสร้างรูปแบบ	11
ภาพประกอบ 3 ประเภทของการประเมินรูปแบบ	14
ภาพประกอบ 4 ภาพประกอบที่ สิ่งที่ถูกประเมิน	15
ภาพประกอบ 5 แนวทางการประเมิน	15
ภาพประกอบ 6 วิธีการประเมินหลักฐานเชิงประจักษ์	16
ภาพประกอบ 7 แสดงลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์	19
ภาพประกอบ 8 แสดงการใช้เวลาว่างตามแนวคิดของ พระธรรมปิฎก	25
ภาพประกอบ 9 แสดงวงจรมหัทศจรยแห่งการเรียนรู้	41
ประกอบ 10 แสดงคลื่นสมองจากด้านบนของศีรษะ	55
ภาพประกอบ 11 แสดงระดับขั้นของการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)	64
ภาพประกอบ 12 ระดับขั้นของการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)	66
ภาพประกอบ 13 แสดงระดับขั้นของการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)	67
ภาพประกอบ 14 แสดงพัฒนาการการเรียนรู้จากการเล่น ตามกรอบ Bloom's Taxonomy	70
ภาพประกอบ 15 แสดงส่วนประกอบและหน้าที่ของสมอง	72
ภาพประกอบ 16 แสดงและใยประสาทที่ไม่ถูกกระตุ้น กับเซลล์สมองที่ถูกใช้หรือถูกกระตุ้นบ่อยๆ	76
ภาพประกอบ 17 แสดง Synaptic Density วัยรุ่นช่วงของการตัดต่อตกแต่งเส้นใยประสาท	76
ภาพประกอบ 18 แสดงปริมาตรของสมองช่วงวัยเด็กและวัยรุ่น	77
ภาพประกอบ 19 ขั้นตอนี่ 1 ของการศึกษาวิจัย	90
ภาพประกอบ 20 ขั้นตอนี่ 2 ของการวิจัย	92

ภาพประกอบ 21 ขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย	92
ภาพประกอบ 22 รูปแบบการเล่น (Model of Play)	120
ภาพประกอบ 23 แสดงตารางกิจกรรมเกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge).....	130
ภาพประกอบ 24 กราฟแสดงคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อ เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวม.....	142
ภาพประกอบ 25 กราฟคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้าง พัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)	147
ภาพประกอบ 26 กราฟผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain).....	149
ภาพประกอบ 27 กราฟคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้าง พัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านทักษะพิสัย.....	151
ภาพประกอบ 28 กราฟคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้าง พัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้าน จิตพิสัย (Affective Domain) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain).....	152

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สถานการณ์ปัจจุบัน สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงด้วยนวัตกรรมใหม่ ๆ เพิ่มมากยิ่งขึ้น การพัฒนาเด็กในมิติของสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมแบบเดิม อาจต้องถูกทับซ้อนด้วยแนวคิด รูปแบบวิธีการความเชื่อ และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ ตามยุคสมัย การพัฒนาเทคโนโลยีจะส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตการดำรงชีวิตและพฤติกรรมของคนในทุกสังคม ทุกเพศ ทุกวัย การพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสารสนเทศส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิต พฤติกรรม และการสื่อสารของคนในสังคม อินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) นอกจากเทคโนโลยีสารสนเทศจะเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็ก และเยาวชนแล้ว การใช้เวลาอยู่กับเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น จนขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่เหมาะสม ทำให้เสี่ยงต่อการถูกละเมิด และถูกแสวงหาประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านโลกออนไลน์ (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน, 2561, 10) ผลจากการสำรวจพฤติกรรมคนไทยของสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ในปี พ.ศ. 2557 พบว่า พฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary) เป็นระยะเวลา 13.42 ชั่วโมง พฤติกรรมกระฉับกระเฉง (Active) เป็นระยะเวลา 1.57 ชั่วโมง และ พฤติกรรมการนอน เป็นระยะเวลา 9.01 ชั่วโมงและผลการสำรวจพฤติกรรมคนไทย ในปี พ.ศ. 2557 พบว่า พฤติกรรมเนือยนิ่ง 5 อันดับแรกของคนไทยดังนี้ พบว่าพฤติกรรมเนือยนิ่ง การนั่งดูรายการโทรทัศน์ (ร้อยละ 38) นั่งคุย นั่งประชุม (ร้อยละ 26) นั่งทำงาน นั่งเรียน (ร้อยละ 25) นั่งเล่นเกม โทรศัพท์มือถือ Tablet หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ (ร้อยละ 22) และอ่านหนังสือ (ร้อยละ 9) ตามลำดับ (กองออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย, 2561) สถานการณ์กิจกรรมทางกายของประชากรกลุ่มวัยเด็ก ด้วยการสำรวจตามแนวทาง The Global Matrix 3.0 on Physical Activity for Children and Youth พบว่า เด็กไทยมีกิจกรรมทางกาย ระดับปานกลางขึ้นไปภายใต้เงื่อนไขที่ต้องมีกิจกรรมทางกายประเภทการเสริมสร้างการเคลื่อนไหว การยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อ และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อแบบแอโรบิค อย่างน้อย 60 นาทีทุกวัน พบว่า ในปี พ.ศ. 2560 มีประชากรวัยเด็กเพียงร้อยละ 26.1 มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอตามเกณฑ์ดังกล่าว (กลุ่มเป้าหมายที่จะนำมาใช้วิเคราะห์ค่าคะแนนนั้น ให้เป็นเด็กนักเรียนอายุ 6-17 ปี เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เหมาะสม โดยเพิ่มขึ้นจาก Report Card Global Matrix 2.0 มา 1 ตัวชี้วัด) ทำให้มี 10 ตัวชี้วัด ประกอบด้วย การมีกิจกรรมทางกายทั่วไปในแต่ละวัน การเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกายที่มีโครงสร้าง การเล่นนอก

แรง การเดินทางที่ใช้ร่างกาย พฤติกรรมเนือยนิ่ง ครอบครัวและบุคคลรอบข้าง โรงเรียน ชุมชนและสิ่งแวดล้อม ยุทธศาสตร์การส่งเสริมจากภาครัฐ และ สมรรถภาพทางกาย (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2562) สังคมไทยมีความคุ้นเคยกับคำว่า “ออกกำลังกาย” มาช้านาน โดยนิยามการออกกำลังกาย (Exercise) คือการกระทำใดๆ ที่ทำให้การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย โดยมีการเคลื่อนไหวร่างกายซ้ำ (Repetitive) มีการวางแผน (Plan) เป็นแบบแผน (Structured) และมีวัตถุประสงค์ (Purposive) เพื่อเสริมสร้างสุขภาพ เพื่อความสนุกสนาน เพื่อสังคม โดยกิจกรรมง่ายๆ หรือกติกาการแข่งขันง่ายๆ เช่น เดิน วิ่ง กระโดดเชือก การบริหารร่างกาย การยกน้ำหนัก การเล่นกีฬา เป็นต้น ซึ่งเน้นที่กิจกรรมในประเภทนันทนาการยามว่าง (Recreation Activities) เป็นหลัก เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ “ประชาชนมีวิถีชีวิตที่กระฉับกระเฉงด้วยกิจกรรมทางกาย ภายใต้สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม คณะกรรมการพัฒนาแผนการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย (2561) ได้กำหนดยุทธศาสตร์แผนแม่บทในระยะเวลา 13 ปีข้างหน้า กำหนดยุทธศาสตร์ของแผนการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย 3 ยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย ยุทธศาสตร์ที่ 1 การส่งเสริมกิจกรรมทางกายประชาชนทุกกลุ่มวัย ยุทธศาสตร์ที่ 2 การส่งเสริมสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการมีกิจกรรมทางกาย ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาระบบสนับสนุนส่งเสริมกิจกรรมทางกาย เด็กกับกิจกรรมทางกาย มีความเกี่ยวข้องกัน ผ่านกิจกรรมการเล่น (Play) ซึ่ง วรตัญ จีระเดชากุล (2551) ได้ให้ความเห็นว่า การเล่น (Play) เป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมากฎให้เห็นโดยชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออก ทางร่างกาย เช่น กรีฑาทำทางต่าง ๆ หรือทางความคิด จากการพูดจาสนทนากัน การเล่นถือว่าเป็นพฤติกรรมที่สำคัญของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยเด็ก เพราะธรรมชาติของเด็กมักต้องการเคลื่อนไหว หรือการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นการสนองความต้องการพื้นฐานซึ่งก็คือ ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและความพอใจเพลิดเพลินและความพอใจ อย่างไรก็ตาม การเล่นถือว่ามีส่วนช่วยในการพัฒนาร่างกายและจิตใจของเด็กและเยาวชนให้สมบูรณ์แข็งแรง และส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการด้านการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพอีกด้วย ปัจจุบันเรื่องการเล่นในประเทศไทยมีปัจจัยที่ส่งผลกระทบหลายอย่าง เช่น ขาดความตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นเพื่อสร้างสุขภาวะเด็ก ของครอบครัว และคนในสังคม ขาดการออกแบบพื้นที่เล่นหรือการพัฒนาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก ขาดการจัดการดูแล เรื่องการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอย่างมีส่วนร่วม ขาดพลังการขับเคลื่อนนโยบายส่งเสริมสิทธิการเล่นของเด็ก ขาดกลไกผู้ดูแลการเล่น ที่จะเป็นพลัง และเป็นเครือข่ายในการขับเคลื่อนนโยบาย (สุรศักดิ์ อาภาสกุล, 2562) การส่งเสริมการเล่นเพื่อเด็ก ประถมวัยในศตวรรษที่ 21 ครูผู้ปกครองควรปล่อยให้เด็กได้เล่น สำหรับเด็กแล้วการเล่นเป็นส่วน

สำคัญของชีวิตมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เป็นกลุ่ม เพื่อความสำเร็จของเป้าหมายเดียวกัน ทั้งนี้เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปัน เรียนรู้ การระวังรักษา ของเล่นร่วมกันกับเพื่อนและเรียนรู้ การเข้าสังคม การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การดัดแปลง คิด ดังนั้นการพัฒนาการเล่นของเด็กประมว้ยในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นสิ่งสำคัญที่มีคุณค่าอย่างมาก เป็นการวางรากฐาน เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะให้เต็มศักยภาพ สามารถเผชิญและดำรงอยู่ในสังคมที่มีกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีความสุข (ปิยนันท์ พูลโสภา, 2560)

จากผลการศึกษาของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) พบว่าเด็กและเยาวชน มีกิจกรรมทางกายทั่วไปในแต่ละวัน การเล่นออกแรง อยู่ในระดับต่ำ และพฤติกรรมเนือยนิ่งเพิ่มสูงขึ้น และอุปสรรคสำคัญที่ทำให้เด็กไทยมีกิจกรรมทางกายไม่เพียงพอ และเด็กไทยมีน้ำหนักเกินและโรคอ้วนนั้น มาจากสาเหตุสำคัญหลายประการ ตั้งแต่ในระดับนโยบายที่ขาดการบูรณาการความร่วมมือเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางกายให้เป็นพันธกิจและเป้าหมายร่วมกันขององค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรที่มีหน่วยงานด้านสุขภาพ แม้ว่าจะมีการเพิ่มขึ้นของกระแสการออกกำลังกาย แต่ยังคงขาดความรู้ความเข้าใจในด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายอย่างถูกต้อง สอดคล้องกับ พิษิต เมืองนาโพธิ์ (2558) อธิบายว่าเด็กในช่วง 11 – 12 ปี ควรมีโอกาสได้เล่นกิจกรรมทางกายที่ไม่มีโครงสร้างบ่าง มีโอกาสได้ออกไปเล่นกับเพื่อนไม่ว่าสภาพอากาศจะเป็นเช่นไร ให้เข้าร่วมโครงการฝึกกีฬา ให้เด็กได้เล่นกีฬาหลายอย่าง ให้เล่นในตำแหน่งที่แตกต่างกัน ส่วนมากเด็กจะค้นพบความสามารถทางการกีฬาของตนอย่างคาดไม่ถึงเมื่อได้รับโอกาสให้ทดลองหลากหลายให้เล่นกีฬาที่หลากหลายในช่วงเวลาพักพิศศึกษา และกีฬาโรงเรียนให้เล่นกีฬาน้ำในน้ำ และกีฬาที่ใช้การสไลด์และการทรงตัวฝึกเรื่องความอ่อนตัว ความเร็ว ความทนทานและความแข็งแรง แต่ยังไม่ควรใช้การฝึกด้วยแรงต้าน นอกเหนือจากน้ำหนักตัวควรทำให้กิจกรรมทางกายและกีฬาสำหรับเด็กวัยนี้สนุก อย่าปล่อยให้เด็กหมดสนุกจากสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เช่น การแข่งขัน การประกวด ฯลฯ

จากปัญหาและแนวโน้มพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของเด็กและเยาวชนดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะศึกษาและพัฒนา รูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ การนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสม และสนองตอบความต้องการของนักเรียน สำหรับครู อาจารย์ ผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรม

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยในครั้งนี้มีความสำคัญ กล่าวคือ

1. เพื่อศึกษาความต้องการ กิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เป็นประโยชน์สำหรับครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจรูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. กระตุ้นให้ครอบครัว นักวิชาการ และผู้ที่มีความเกี่ยวข้อง ให้ความสำคัญกับรูปแบบ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยได้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีทางด้านการพัฒนารูปแบบ กิจกรรมนันทนาการ การเล่น แรงจูงใจ พัฒนาการเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการการเรียนรู้ตามทฤษฎี Bloom Taxonomy Theory สมองและการทำงานของสมอง และได้นำมากำหนดเป็นแนวคิดในการศึกษาวิจัย โดยมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัย 3 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการนำมาออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเล่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัยดังนี้

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้าน นันทนาการและการเล่นเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of Congruence) จำนวน 5 ท่าน

1.2 ผู้ให้ข้อมูลความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) ที่มีลักษณะเหมือนกัน ตามสัดส่วนของขนาดกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มประชากร ให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น รวมจำนวน 662 คน จาก 10 โรงเรียน ดังนี้

- 1) โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคม(ประถมศึกษา) จำนวน 132 คน
- 2) โรงเรียนวัดเสมียนนารี จำนวน 47 คน
- 3) โรงเรียนรัตนโกสินทรสมโภช จำนวน 63 คน
- 4) โรงเรียนบ้านคลองบัว (เอี่ยมแสงโรจน์) จำนวน 81 คน
- 5) โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ จำนวน 151 คน
- 6) โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า จำนวน 73 คน
- 7) โรงเรียนวัดราชผาติการาม จำนวน 13 คน
- 8) โรงเรียนสุโขทัย จำนวน 32 คน
- 9) โรงเรียนวัดประจักษ์ศิลปาคม จำนวน 36 คน
- 10) โรงเรียนวัดธรรมมาภิรัตาราม จำนวน 34 คน

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ชำนาญการ ในการเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อนำเสนอแนวคิด ประเด็นข้อคำถามต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ จำนวน 15 คน โดยจำแนกคุณสมบัติต่างๆ ดังนี้

1) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชานันทนาการ เป็นผู้ที่มีความรู้ประสบการณ์ทางด้านกิจกรรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการ กิจกรรมเด็กและเยาวชน ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 10 ปี มีผลงาน เป็นที่ยอมรับ ของบุคลากรสาขานันทนาการ

2) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาปฐมศึกษา เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านการสอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย คือตั้งแต่ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6 หรือมีประสบการณ์ทางด้านการบริหารการศึกษาอย่างน้อย 10 ปี

3) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาชีวการแพทย์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านความการทำงานระบบสมอง กลไกการทำงานของร่างกาย ระบบการทำงานของประสาท ซึ่งมีประสบการณ์อย่างน้อย 10 ปี

4) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาจิตวิทยาการเรียนรู้ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เชื่อมโยงประเด็นคำถาม ข้อเสนอแนะทางการสร้างแรงจูงใจ การศึกษาวิจัย สร้างเครื่องมือวิจัย ซึ่งมีประสบการณ์อย่างน้อย 10 ปี

2.2 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบและเครื่องมือวิจัย จำนวน 10 คน โดยจำแนกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

1) กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการจำนวน 5 คนสำหรับตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยมีคุณสมบัติดังนี้

(1) เป็นอาจารย์หรือนักวิชาการทางด้านนันทนาการ

(2) มีประสบการณ์การสอน การจัดกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 10 ปี

2) กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลการศึกษา หรือวิจัย สำหรับตรวจสอบ ยืนยัน คุณภาพรูปแบบการเล่น จำนวน 5 คน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท หรือปริญญาเอก ด้านการวัดผลหรือบริหารการศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและประเมินผลการใช้รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้เครื่องมือรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองบัว (เอี่ยมแสงโรจน์) กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ ละ 60 นาที

ขั้นตอนที่ 4 การทดลองผลเพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเล่นที่ได้การพัฒนามาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

ใช้กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล โดยเครื่องมือรูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้พัฒนาแล้ว โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 60 นาที

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ได้แก่

1) ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) แนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนารูปแบบ หมายถึง การศึกษาและพัฒนาหรือปรับปรุงโครงสร้างและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของรูปแบบกิจกรรมการเล่น และพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. รูปแบบการเล่น หมายถึง ลักษณะกิจกรรมนันทนาการ (Recreation) ที่ส่งผลให้เกิดการเคลื่อนไหว มีความกระตือรือร้น (Active) ในระดับปานกลาง หรือมาก ที่จัดขึ้นสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้เข้าร่วม ซึ่งสร้างขึ้นจากการศึกษา และพัฒนาจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยผู้เชี่ยวชาญ เสนอแนะ ให้ปฏิบัติ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง ผ่านการเรียนรู้โดยประสบการณ์ ด้วยความสมัครใจ ก่อให้เกิดความสนุกสนานแล้ว ช่วยเสริมสร้างทักษะทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสติปัญญา พัฒนาอารมณ์สุขและความสัมพันธ์ทางด้านสังคม

3. พัฒนาการ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี ในทางที่พึงปรารถนาทำให้เกิดการ โดยองค์ประกอบได้แก่ พัฒนาการ การเจริญเติบโต และวุฒิภาวะซึ่งจะเกิดติดต่อกันไปเรื่อย ๆ จากระยะหนึ่งไปสู่ระยะหนึ่ง พัฒนาสอดคล้องกับการพัฒนาทางด้านต่าง ๆ ของเด็ก การพัฒนาการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หมายถึง นักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่กำลังศึกษาในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร

5. การเรียนรู้ หมายถึง การจำแนกการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูม (Bloom's Taxonomy of Learning) ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) โดยในแต่ละด้านจะมีการจำแนกระดับความสามารถจากต่ำสุดไปถึงสูงสุด ดังนี้

5.1 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือได้รับความรู้ (Knowledge) มีความเข้าใจ (Understanding) เรื่อนั้นทนทานและการเล่น และสามารถนำไปใช้ (Applying) ในชีวิตประจำวัน สามารถวิเคราะห์ (Analyze) รวมถึงการสังเคราะห์ (Synthesis) การประเมิน (Evaluation) การเข้าร่วมผลที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถจดจำ (Remembering) รายละเอียดของกิจกรรม การวิเคราะห์ (Analyzing) ผลที่ได้รับ สามารถประเมินผล (Evaluating) และเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creating)

5.2 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) คือนักเรียนผู้เข้าร่วมสามารถที่จะรับรู้ (Recognition) จากประสบการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีการตอบสนอง (Reaction) จากการเข้าร่วมกิจกรรม สามารถสร้างค่านิยม (Creating) จากความคิดแสดงออกถึงการจัดระบบ (Organization) จัดลำดับแก้ไขปัญหา และมีคุณลักษณะจากค่านิยม (Creating features from values) อยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้

5.3 ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือนักเรียนที่เข้าร่วม มีทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body movement skill) ได้อย่างคล่องแคล่ว รวมถึงทักษะการเคลื่อนไหวอวัยวะสองส่วนหรือมากกว่าพร้อม ๆ กัน (Movement of two or more organs at the same time) ซึ่งในบางครั้งต้องทำพร้อม ๆ กันได้อย่างดี เกิดทักษะการสื่อสารโดยใช้ท่าทาง (Body language) ในการเรียนรู้ระหว่างเพื่อน และทักษะการแสดงพฤติกรรมทางการพูด (Speaking behavior) ที่จะสื่อสารให้เข้าใจกันและกัน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น จากนักเรียน เพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนา และได้พัฒนารูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

2. ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจเกี่ยว สามารถนำการพัฒนาแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ไปใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3. นักวิชาการ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้ที่มีความเกี่ยวข้อง ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญกับกิจกรรมการเล่น เพื่อเปิดพื้นที่ หรือสถานที่ในการจัดกิจกรรม เพื่อสนับสนุน ส่งเสริมพัฒนาการและการเติบโต รวมถึงในการเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านสมอง และการเคลื่อนไหว ให้เหมาะสม

สมมติฐานการวิจัย

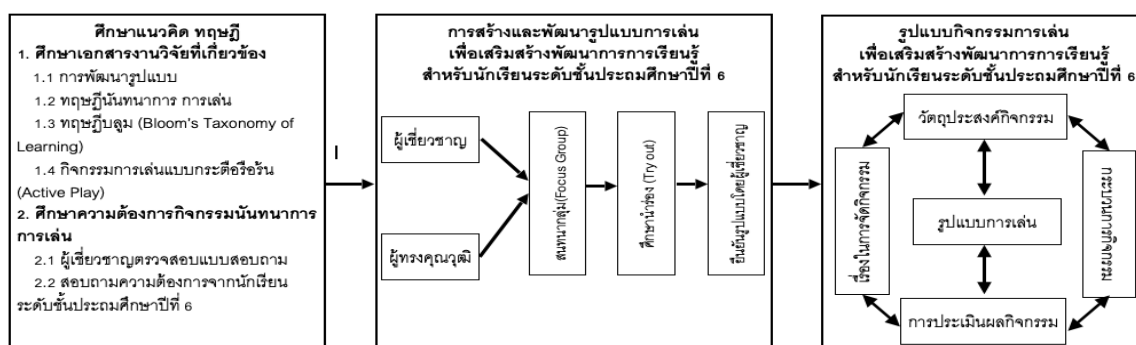
การประมวลแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานได้ดังนี้

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้เข้าร่วมรูปแบบการเล่น ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ทางด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีแนวโน้มที่สูงขึ้น

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่น มีพัฒนาการทางด้านด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นงานวิจัยและพัฒนา R&D (Research and Development) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แนวคิดรูปแบบและการพัฒนารูปแบบ
 - 1.1 แนวคิดการสร้างรูปแบบ
 - 1.2 ความหมายของรูปแบบ
 - 1.3 การพัฒนารูปแบบ
 - 1.4 การประเมินรูปแบบ
2. แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ (Recreation)
 - 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ
 - 2.2 ลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ
 - 2.3 การเล่นและนันทนาการ
 - 2.4 ประเภทและกิจกรรมนันทนาการ
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น (Play)
 - 3.1 ความหมายของการเล่น
 - 3.2 ทฤษฎีการเล่น
 - 3.4 การเล่นกับสังคม
 - 3.5 การเล่นกับจินตนาการ
 - 3.6 กิจกรรม Active Play
4. ทฤษฎีแรงจูงใจและพัฒนาการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 - 4.1 พัฒนาการทางสังคม
 - 4.2 พัฒนาการทางศีลธรรมจรรยา: ความดี-ชั่ว
5. สมอและการทำงานของสมอ
 - 5.1 การทำงานของระบบสมอ
 - 5.2 เด็กกับการทำงานของสมอ
6. แนวคิดเกี่ยวกับ Bloom's Taxonomy of Learning
 - 6.1 แนวคิดพื้นฐาน
 - 6.2 ความหมาย
 - 6.3 ทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

7. งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

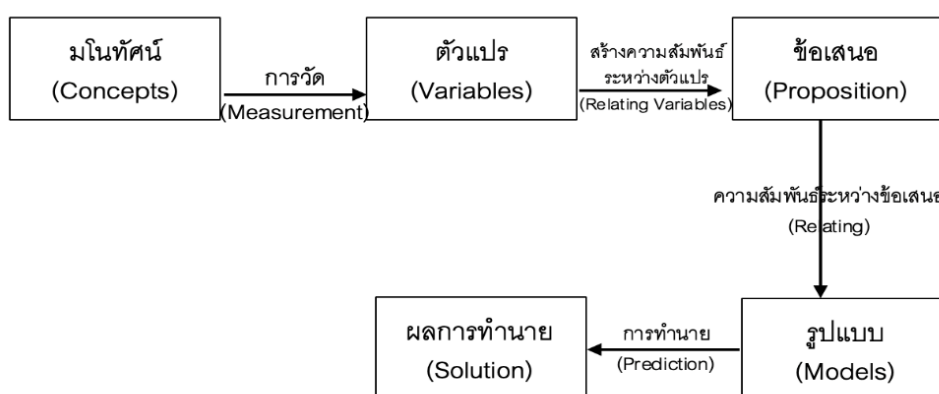
การเรียนรู้ในปัจจุบัน กระบวนการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้จะต้องอาศัยเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย และต้องปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ (concept) เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ใหม่ ส่งเสริมและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสในการเล่น (Play) ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการ การเรียนรู้ที่เหมาะสม จากการศึกษา การพัฒนารูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ศึกษา เอกสาร งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดรูปแบบและการพัฒนารูปแบบ

1.1 แนวคิดการสร้างรูปแบบ

จากศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างรูปแบบ พบว่า ได้มีแนวคิด ในการสร้างรูปแบบต่างๆ ดังนี้

คีฟ (R. Keeves, 1988) เสนอแนวคิดการสร้างรูปแบบ โดยการกำหนดมโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบเพื่อชี้ให้เห็นว่ารูปแบบเสนออะไร ทำอย่างไร เพื่อให้ได้สิ่งใด ได้อธิบายและนำไปสู่การเรียนรู้ใหม่ๆ ดังภาพประกอบ 2 ต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการสร้างรูปแบบ

ที่มา : R.Keeves. (1988). The Five Strategies for Fundraising Success

บุญชม ศรีสะอาด (2546) เสนอแนวคิดว่าการใช้รูปแบบเป็นการวิจัยแนวใหม่เป็นแนวทางทำให้ความรู้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นการพัฒนาความรู้ให้มีความชัดเจนเป็นระบบรูปแบบเป็นโครงสร้างที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรหรือองค์ประกอบ การวิจัยรูปแบบมีขั้นตอนคือ การสร้างหรือพัฒนาขึ้นมาตามสมมติฐานและการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของรูปแบบพัฒนารูปแบบให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

จากแนวคิดสรุปได้ว่า รูปแบบ เกิดการกำหนดมโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบเพื่อชี้ให้เห็นว่ารูปแบบเสนออะไร ทำอย่างไร อาจเกิดจากสมมุติฐานการวิจัยที่ต้องการศึกษาหาตัวแปรต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยสามารถออกแบบเองได้ตาม องค์ประกอบการศึกษา และข้อจำกัด ต่างๆ เพื่อศึกษาวิจัยให้มาได้ซึ่งข้อมูลที่ถูกต้อง และเหมาะสม

1.2 ความหมายของรูปแบบ

จากแนวคิดที่ได้ศึกษา มีนักวิชาการ นักวิจัย ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับรูปแบบไว้ดังนี้

บาร์โด (Bardo, 1982) ได้ให้ความหมายว่า รูปแบบเป็นปรากฏการณ์ในการบ่งบอกคุณลักษณะ ที่สำคัญของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น สิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ รูปแบบจึงไม่ใช่การบรรยาย หรืออธิบายอย่างละเอียดเท่านั้น ส่วนรูปแบบใดๆ จะต้องประกอบด้วยรายละเอียดมากน้อยเพียงใดจึงจะเหมาะสมและแบบจำลองนั้น ควรมีองค์ประกอบอะไรบ้าง ไม่ได้มีการกำหนดแน่นอน ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ปรากฏในการศึกษา และวัตถุประสงค์ของผู้สร้างแบบจำลอง ว่าต้องการจะอธิบายอย่างไร

ทิตินา แชมมณี (2551) ได้ให้ความหมายว่า เป็นรูปธรรมของความคิดที่เป็นธรรมซึ่งบุคคลแสดงออกมาในอย่างใด อย่างหนึ่งเช่นเป็นคำอธิบายแผนผัง หรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น รูปแบบจึงเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้ในการสืบหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจ ในปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น

บุญเลี้ยง ทุมทอง (2556) ได้ให้ความหมายว่า เป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้ในการสืบเสาะหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจในสิ่งปรากฏการณ์ทั้งสิ้น ซึ่งในกระบวนการวิจัยจะมีการตั้งสมมติฐานที่จะคาดคะเนล่วงหน้า สมมติฐานเหล่านี้มักจะได้มาจากความรู้ หรือค้นพบ อาจเกิดจากประสบการณ์หรือการเรียนรู้ของผู้ที่ศึกษา หรืออาจเกิดจากทฤษฎีหลักการต่างๆ สถานการณ์ปัญหา ซึ่งเป็นเครื่องมือในการแสวงหาคำตอบ จนกว่าจะได้รับการนำไปพิสูจน์ทดสอบ หากสมมติฐานเป็นจริงข้อความนั้นก็ยังสามารถนำไปใช้การทำนาย หรือ

อธิบายปรากฏการณ์นั้นได้ รูปแบบก็เช่นเดียวกันสมมติฐานที่บุคคลอาจสร้างขึ้นจากความคิด ประสบการณ์ การเปรียบเทียบ หรือจากแนวคิดทฤษฎี แต่รูปแบบไม่ใช่ทฤษฎี

จากความหมายที่นักวิชาการ นักวิจัย ที่ให้ความหมายไว้ สรุปได้ว่า รูปแบบ หมายถึง รูปธรรมทางความคิดที่ อธิบายปรากฏการณ์ในการบ่งบอกคุณลักษณะ ที่สำคัญของ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น สิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ สืบเสาะหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจในสิ่งปรากฏการณ์ทั้งสิ้น ซึ่งในกระบวนการวิจัยจะมีการตั้งสมมติฐานที่จะคาดคะเนล่วงหน้า สมมติฐานเหล่านี้มักจะได้อีกมาจากความรู้ หรือค้นพบ อาจเกิดจากประสบการณ์หรือ การเรียนรู้ของผู้ที่ศึกษา

1.3 การพัฒนารูปแบบ

จากแนวคิด และความหมายของรูปแบบ พบว่า รูปแบบ นั้นเกิดจากการกระบวนการที่ นำแนวคิดที่ต้องการ หรือสมมติฐานที่ต้องการ มาสร้างกระบวนการหาคำตอบ ซึ่งมีนักวิชาการ นักวิจัยได้อธิบายแนวทางการพัฒนารูปแบบไว้ดังนี้

เจ พี คีฟ (J. P. Keeves, 1997) กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบ มีหลักสำคัญในการ พัฒนาประกอบด้วย

1) รูปแบบประกอบด้วยความสัมพันธ์อย่างมีโครงสร้างของตัวแปร มากกว่าความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงแบบธรรมดา ซึ่งความสัมพันธ์แบบเส้นตรงธรรมดาจะมี ประโยชน์เฉพาะช่วงต้นของการพัฒนารูปแบบ

2) รูปแบบควรใช้แนวทางการคาดการณ์ หรือพยากรณ์เหตุการณ์ ผลที่จะ เกิดขึ้น ซึ่งสามารถตรวจสอบได้จากการสังเกตและสนับสนุนข้อมูลเชิงประจักษ์ได้

3) รูปแบบจะต้องระบุหรือชี้ให้เห็นเหตุผลเรื่องที่ได้การศึกษาดังนั้นนอกจาก รูปแบบจะเป็นเครื่องมือในการพยากรณ์ได้ ควรใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ได้เช่นกัน

กูด คาร์เตอร์ (Carter, 1973) ได้ให้ความหมายของรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับการ จัดการเรียนรู้ว่า คือวิธีการหนึ่งของการเรียน การสอนที่มุ่งใจ ให้เกิดการเรียนรู้และมีทิศทาง ในการ ใช้เพื่อให้บุคคลมีพฤติกรรมตามที่รูปแบบต้องการ

เมกเกอร์ ซี จูน (Maker, 1982) ได้ให้ความหมาย กรอบแนวคิดเชิงโครงสร้างที่ ชี้แนะแนวทางเพื่อพัฒนากิจกรรมและสภาพแวดล้อมทางการศึกษาโดยเฉพาะที่สร้างมาจาก สมมติฐานทางทฤษฎี การสังเกต การเรียนรู้ แรงจูงใจ สถิติปัญญา ลักษณะที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก และจากธรรมชาติหรือประสิทธิผลที่ได้จากวิธีการสอนนั้นๆ ได้เชื่อมโยงความต้องการ หรือมาตรฐานที่ได้รับการตัดสินใจว่ามีความเหมาะสมที่จะพัฒนาประสบการณ์ การเรียนรู้

จากแนวคิดสามารถสรุป แนวทางการพัฒนารูปแบบ ได้ดังนี้คือ ต้องเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มีโครงสร้าง แนวทางการคาดการณ์เหตุการณ์ สามารถระบุเหตุผลเรื่องที่ต้องการศึกษา มีการเรียนรู้ที่มีทิศทาง ตามกรอบแนวคิด ที่สร้างมาจากสมมุติฐาน การสังเกตการเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้นต้องสามารถตรวจสอบได้และสนับสนุนข้อมูลเชิงประจักษ์

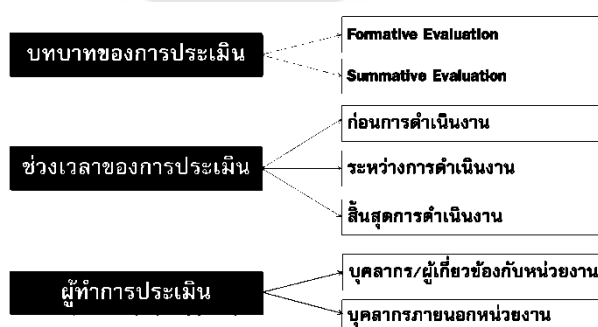
1.4 การประเมินรูปแบบ

สมบัติ ท้ายเรือคำ (2561) การประเมินผล คือ การตัดสินคุณค่าของสิ่งที่ถูกวัดโดยการเทียบกับเกณฑ์ จุดเน้นของการประเมินอยู่ที่ความยุติธรรมและความเหมาะสมของเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินที่มีความโปร่งใสและเปิดเผย การประเมินผลที่ดี ต้องอยู่บนฐานของข้อมูลที่มีความตรงและเชื่อถือได้ซึ่งได้จากระบบการวัดที่มีคุณภาพ สามารถให้ผลการวัดที่ถูกต้องสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง ประกอบด้วย

1.การประเมินผลภายใน เป็นกระบวนการประเมินผลการดำเนินงานของหน่วยงานที่กระทำโดยบุคลากรในหน่วยงานหรือผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ใช้ในการปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดถือเป็นกระบวนการตรวจสอบการทำงานของตนเอง (Self-evaluation)

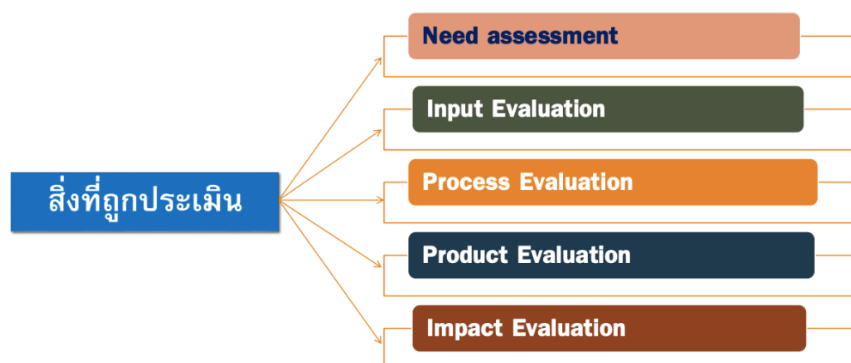
2. การประเมินผลภายนอก เป็นกระบวนการตรวจสอบคุณภาพการดำเนินงานของหน่วยงานซึ่งกระทำโดยกลุ่มบุคคลที่เป็นนักประเมินโดยอาชีพ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับคุณค่าของหน่วยงาน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการทำงานและเป็นหลักประกันคุณภาพการดำเนินงานของหน่วยงานว่าได้มาตรฐานหรือไม่เพียงใด

นอกจากนี้ยังอธิบายถึงประเภทของการประเมินรูปแบบประกอบไปด้วย ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพประกอบ 3 ประเภทของการประเมินรูปแบบ

ที่มา : สมบัติ ท้ายเรือคำ (2561)



ภาพประกอบ 4 ภาพประกอบที่ สิ่งที่ถูกประเมิน

ที่มา : สมบัติ ท้ายเรือคำ (2561)



ภาพประกอบ 5 แนวทางการประเมิน

ที่มา : สมบัติ ท้ายเรือคำ (2561)

จากภาพประกอบ 5 บทบาทของการประเมิน ช่วงเวลาของการประเมิน ผู้ทำการประเมิน (ดูภาพประกอบ 3) สิ่งที่ถูกประเมิน (ดูภาพประกอบ 4) และแนวทางการประเมิน (ดูภาพประกอบ 5) แนวทางการประเมิน อธิบายได้ดังนี้

1) การตัดสินโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Judgment) คือ การประเมินที่อาศัยทักษะ ความเชี่ยวชาญของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ได้รับการฝึกฝนหรือมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ทำการประเมินโดยเฉพาะ ซึ่งคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย ความรู้ลึก รู้รอบ รู้วิชาการในสาขาอย่างเชี่ยวชาญ เข้าใจสาขาวิชาข้างเคียง รู้ซึ่งแล้วแสดงออกให้ปรากฏ ค้นคว้าและคิดวิเคราะห์ สามารถนำหลักวิชาไปประยุกต์ใช้ จับใจ คล่องตัว พร้อมนำสิ่งใหม่มาใช้กับสิ่งเก่าได้ ไม่ติดัดตื้อไม่หลงตน พร้อมรับคำวิจารณ์ มีคุณธรรมของนักวิชาการ

2) การประเมินรูปแบบโดยการทบทวนด้วยบุคคลระดับเดียวกัน (Peer Review) เป็นกระบวนการตรวจเยี่ยม ติดตาม ประเมิน โดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ในการปฏิบัติงานที่คล้ายกัน (Best Practice) เพื่อร่วมกันวิเคราะห์และให้ข้อสังเกต ข้อเสนอแนะ เชิงพัฒนาในการปฏิบัติงาน

3) การประเมินแบบองค์รวม (Holistic Assessment) เป็นการประเมินผลงานที่เป็นอัตนัยให้เป็นปรนัย จะมีคำอธิบายทางคณิตศาสตร์ ใช้รูปวัดในการประเมิน มีแบบเกณฑ์การให้คะแนน

4) การประเมินบนพื้นฐานของหลักฐาน (Evidence-based assessment) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล สังเคราะห์ และตีความข้อมูลจากหลักฐานที่มีความน่าเชื่อถือซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการตัดสินใจผู้ประเมินจึงต้องสืบค้น วิเคราะห์ และนำข้อมูลหลักฐานที่มีความชัดเจน มีเหตุมีผล ไปใช้ประกอบการพิจารณาและการตัดสินคุณค่าอย่างรอบคอบ ด้วยวิธีการประเมินหลักฐานเชิงประจักษ์ ผ่านการสังเกต สัมภาษณ์ ตรวจสอบเอกสารหลักฐาน มีการให้คะแนนและเกณฑ์การประเมิน ดังภาพประกอบ 6 ต่อไปนี้



ภาพประกอบ 6 วิธีการประเมินหลักฐานเชิงประจักษ์

จากที่ศึกษาว่า ผู้วิจัยอาจสรุปการประเมินรูปแบบว่ามีความสำคัญและมีประโยชน์สำคัญ คือ ช่วยให้เห็นแนวทางหรือกรอบความคิดในการประเมิน การเรียนรู้เรื่องรูปแบบการประเมินที่หลากหลาย จะทำให้เกิดประสบการณ์ในการตัดสินใจเลือกใช้รูปแบบการประเมินได้อย่างเหมาะสมกับสิ่งที่มุ่งประเมิน ช่วยให้การกำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมินมีความคมชัดและครอบคลุมเนื่องจากรูปแบบการประเมินแต่ละรูปแบบมีกรอบความคิดเชิงเหตุผล ดังนั้นการเลือกใช้หรือประยุกต์ใช้รูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ก็มีแนวโน้มที่จะกำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมินให้สอดคล้องกับรูปแบบนั้น จึงทำให้กำหนดวัตถุประสงค์ได้อย่างชัดเจนครอบคลุมและสมเหตุสมผล ช่วยให้การกำหนดตัวแปรหรือประเด็นสำคัญในการประเมินได้อย่างชัดเจน และทำให้ผลงานการประเมินมีความเป็นระบบ ครบถ้วน เป็นที่ยอมรับและสื่อความหมายได้ชัดเจน

2. แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ (Recreation)

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ

ทฤษฎีเป็นสิ่งที่ช่วยกำหนดหลักการ แนวทางเพื่อการปฏิบัติเป็นสิ่งที่ได้พิสูจน์แล้วว่าเป็นจริงตามหลักการนั้น ๆ การปฏิบัติของนันทนาการเองก็มีความจำเป็นต้องมีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการมาใช้เป็นหลักการแนวทางในการปฏิบัติเช่นกัน

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2556) สรุปและอธิบายทฤษฎีการเล่นที่นักสังคมวิทยาได้รวบรวมความคิดสำหรับเป็นหลักสำคัญของการเล่นไว้ 7 ทฤษฎี คือ

(1) ทฤษฎีกำลังเหลือ หรือทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory) หรือทฤษฎีนี้บางครั้งเรียกตามชื่อของผู้คิดทฤษฎี คือทฤษฎีสเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงว่า คนเรามีทั้งการสะสมและการใช้หรือระบายพลังงาน โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่น พลังงานส่วนใหญ่นอกเหนือไปจากการเรียน การพักผ่อนแล้ว ก็จะใช้หนักไปทางด้านการเล่น อาจจะเล่นเป็นส่วนบุคคลหรือทีม โดยเฉพาะการเล่นประเภทต่อสู้ ผจญภัย ซึ่งในการเล่นนี้ถ้าเด็กไม่ได้รับการควบคุม อบรมสั่งสอน เด็กอาจจะนำพลังงานที่เกินมานี้ไปใช้ในทางที่ผิดอาจจะเป็นการยกพวกตีรันฟันแทงกัน ซึ่งถือเป็นปัญหาทางสังคมที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เกิดจากวัยรุ่นอย่างไรก็ตาม ทฤษฎีนี้ก็มิได้หมายถึงการระบายพลังงานออกโดยใช้การเล่นเป็นสื่อเท่านั้น แต่ยังเน้นถึงการเล่นในส่วนที่จะช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานขึ้นมา และเป็นลักษณะที่ต่อเนื่องกันด้วยการสร้างและการใช้จะต้องค่อยเป็นค่อยไป โครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะและระบบต่าง ๆ ภายในร่างกายจึงจะทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) ทฤษฎีนั้นันทนาการ (Recreation Theory) ทฤษฎีนี้มีเนื้อหาใจความว่า คนเราจำเป็นจะต้องมีการพักผ่อนและกระทำกิจกรรมอันเป็นการเสาะแสวงหาความรื่นเริงบันเทิงใจ ซึ่งเป็นทางออกอันหนึ่งในการสนองความต้องการตามธรรมชาติ อันเป็นความต้องการที่จะขาดเสียมิได้ถ้าหากขาดกิจกรรมนี้ไปพลังงานที่เสียไปจะไม่ได้กลับคืนมา จะทำให้การประกอบกิจกรรมอื่น ๆ เกือบทุกด้านเสื่อมประสิทธิภาพลง ธรรมชาติของคนจะมีการกระทำกิจกรรมดังกล่าวนี้ตลอดเวลาเพียงแต่ไม่รู้เท่านั้นว่าได้ประกอบกิจกรรมทางนันทนาการแล้ว และการกระทำดังกล่าวมักจะเกิดจากความสมัครใจของผู้กระทำเอง ช่วยให้ผู้กระทำเอง ช่วยให้ผู้กระทำเกิดความสดชื่น สนุกสนาน กระปรี้กระเปร่า และช่วยให้รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม

(3) ทฤษฎีการผ่อนคลายความเครียด (Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้มีส่วนคล้ายคลึงกับทฤษฎีนั้นันทนาการมาก แต่จะเน้นการผ่อนคลายความเครียดไปที่ร่างกายเป็นส่วนใหญ่ กล่าวคือความเครียดที่เกิดจากการที่ต้องใช้ร่างกายอย่างระมัดระวัง ในงานที่ประณีต เช่น ช่างซ่อมนาฬิกาข้อมือ ช่างเจียรไนเพชรพลอย ที่ต้องใช้สายตาค้ำเคร่งอยู่กับสิ่งของเล็ก ๆ น้อย ๆ ซึ่งถ้าได้ผ่อนคลายความเครียด โดยการละจากงานนั้นสักครู่ประเดี๋ยวประด๋าว ลูกขี้ยืน เดินไปมา ออกไปสูดอากาศข้างนอก เปลี่ยนบรรยากาศไปชมนกชมไม้รับสายลมแสงแดด แล้วกลับมาทำงานขึ้นนั้นต่อทฤษฎีนี้เชื่อว่าการที่คนเรามีโอกาสผ่อนคลายความเครียดเพียงชั่วระยะเวลาเล็กน้อย ก็จะช่วยให้ ก็จะช่วยให้ร่างกายมีความสดชื่นพร้อมที่จะประกอบกิจกรรมนั้น ๆ ต่อไปอีกนานและมีประสิทธิภาพ

(4) ทฤษฎีสัญชาตญาณ (Instinct or Grosse Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การกระทำของคน เช่น การวิ่ง กระโดด หัวเราะ หรืออื่น ๆ เป็นการแสดงออกโดยสัญชาตญาณ พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นการพัฒนาความเจริญงอกงามตามธรรมชาติของมนุษย์

(5) ทฤษฎีสังคมสัมพันธ์หรือสังคมประชาชน (Social Contact Theory) ทฤษฎีต้องการชี้ให้เห็นว่าคนเป็นสัตว์สังคมประเภทหนึ่ง เด็กเกิดมาจากพ่อแม่ เด็กต้องมีพ่อแม่ซึ่งเป็นสมาชิกของสังคม แวดล้อมด้วยสิ่งต่าง ๆ นานา การติดต่อประสาน สัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งที่ขาดเสียมิได้ การเล่นจะเป็นสื่ออันหนึ่งที่จะเสริมสร้างความประสานสัมพันธ์ในสังคมให้ดีขึ้น การเล่นจะช่วยให้เด็กมีชีวิตอยู่ในสังคมได้ดี อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

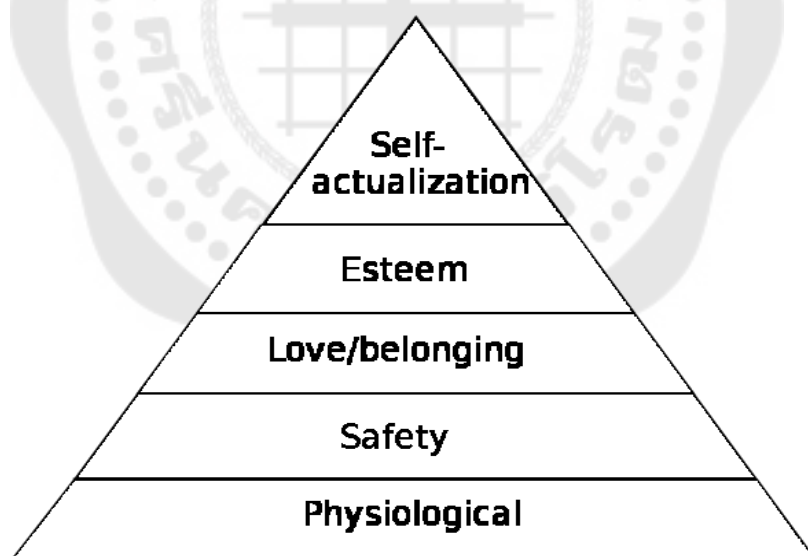
(6) ทฤษฎีการแสดงออกของตนเอง (Self Expression Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่าการเล่นเป็นกิจกรรมการแสดงออกทางหนึ่งของคน คนคิดจะทำอะไร คิดอย่างไร จะแสดงให้เห็นได้โดยการเล่น บางครั้งการแสดงออกนี้ยังช่วยเปิดโอกาสให้บุคคลได้แสดงความรู้สึกที่ด้อยต่ำ

หรือความล้มเหลวในด้านอื่น ๆ ของชีวิต อย่างไรก็ตาม การแสดงออกของคนก็ควรจะมีขอบเขต จำกัดไม่มากเกินไป มิฉะนั้นจะทำให้ผลของการชดเชยนั้น ๆ เสียไปด้วย

(7) ทฤษฎีของการแสดงออกตามการถ่ายทอด (Inheritance or Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงการเล่นว่าเป็นมรดกของบรรพบุรุษที่บุคคลรุ่นปัจจุบัน รับช่วงมาและได้นำไปปฏิบัติสืบทอดกันมา (เป็นการกล่าวซ้ำ) อย่างไรก็ตาม การเล่นดังกล่าวก็ ได้รับการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น และแน่นอน การเล่นของคนในแต่ละชาติ ภาษา ย่อมจะ แตกต่างกันไปตามสังคมที่อยู่อาศัยที่ตนเกี่ยวข้องกับอยู่

จากความตามที่กล่าวมาแล้วยังมีทฤษฎีที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องกับนันทนาการ สามารถนำมาใช้เพื่อประโยชน์ต่อบุคคลในแง่ของนันทนาการ ได้แก่

คีนิง นันทะนะ (2560) ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ ที่ มาสโลว์ (Maslow's hierarchy of needs) นักจิตวิทยาผู้ตั้งทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่าง กว้างขวางได้ลำดับขั้น (Hierarchy) ความต้องการของคนเราไว้ 5 ลำดับ ดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 แสดงลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์

จากภาพประกอบ 7 เมื่อมนุษย์ได้รับความสำเร็จตามความต้องการในลำดับ ขั้นที่ 1 อันเป็นลำดับขั้นที่มีความสำคัญและจำเป็นที่สุดของมนุษย์แล้ว ก็จะแสวงหาสิ่งที่จะทำให้ความต้องการลำดับขั้นที่ 2 และลำดับขั้นต่อ ๆ ไป บรรลุผลสำเร็จต่อไปเรื่อย ๆ ลำดับขั้นของความ ต้องการมีลำดับดังนี้

- 1) ความต้องการทางด้านสรีระ (Physiological Need)
- 2) ความต้องการด้านความปลอดภัย (Safety Need)
- 3) ความต้องการทางด้านความรัก การเป็นเจ้าของหรือทางสังคม (Love/belonging or Social Need)
- 4) ความต้องการการยกย่องสรรเสริญ (Esteem Need)
- 5) ความต้องการที่แท้จริงของตนเอง (Self-actualization Need)

จากลำดับขั้นต่าง ๆ ดังกล่าว อาจมีผู้แปลคำหรือให้ความหมายความต้องการใน ลำดับขั้นต่าง ๆ ไว้แตกต่างกัน แต่ก็มีความหมายและสาระที่ไม่แตกต่างกัน ดังที่ได้กล่าวถึง รายละเอียดหลักทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ไว้ดังนี้ (พรรณราย ทวีพะระภา, 2531)

- (1) ความต้องการทางด้านสรีระ เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อการอยู่รอด เช่น ความต้องการในเรื่องของอาหาร น้ำดื่ม หรือความต้องการทางเพศ
- (2) ความต้องการทางด้านความปลอดภัย ทันทีที่ร่างกายได้รับการตอบสนอง แล้วต้องการความมั่นคงปลอดภัยก็เกิดขึ้น ความต้องการทางด้านความมั่นคงปลอดภัยจะเป็นเรื่อง ที่เกี่ยวกับการป้องกันเพื่อให้เกิดความปลอดภัยจากอันตรายต่าง ๆ ที่จะเกิดแก่ร่างกาย
- (3) ความต้องการทางสังคม เมื่อความต้องการทางด้านร่างกายและความมั่นคง ปลอดภัยได้รับการตอบสนองและความต้องการทางสังคมก็จะเป็นสิ่งจูงใจต่อพฤติกรรมของคน คนเรามีนิสัยร่วมกันเป็นกลุ่มอยู่แล้ว ดังนั้นความต้องการทางด้านนี้จะเป็นความต้องการในการอยู่ ร่วมกัน การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นและมีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทางสังคม
- (4) ความต้องการที่จะมีชื่อเสียงหรือฐานะเด่นหรือการยกย่องสรรเสริญ เป็น ความต้องการระดับสูงเกี่ยวกับความมั่นใจในตัวเองในเรื่องของความรู้ความสามารถ มีความ ต้องการที่จะให้ผู้อื่นยกย่องสรรเสริญและความต้องการในการตระหนักถึงความสำคัญของตนเอง หรือความต้องการทางด้านสถานภาพ
- (5) ความต้องการที่แท้จริงของตนเองหรือความต้องการความสมหวังในชีวิต เป็น ความต้องการในระดับสูงสุดของชีวิตมนุษย์ เป็นความต้องการให้ความสำเร็จในทุกสิ่งทุกอย่าง

ตามความนึกคิดของตนเอง เมื่อบุคคลใดก็ตามได้พิจารณาบทบาทของเขาในชีวิตว่าควรจะเป็นอย่างไรแล้ว เขาก็จะพยายามผลักดันชีวิตของเขาไปในทางที่ดีที่สุดตามที่เขาคาดหมายได้และจากนั้นจึงนำทฤษฎีของมาสโลว์มาประยุกต์กับนั้นหนนาการ

เมื่อนำแนวทฤษฎีของมาสโลว์มาเปรียบเทียบกับความต้องการในการร่วมกิจกรรมนั้นหนนาการและการเล่นของคนเราแล้ว โดยเฉพาะกิจกรรมทางกายที่ส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดของบุคคลอันเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตแล้วพอจะกล่าวได้ดังนี้

(1) ความต้องการทางด้านสรีระ เป็นความต้องการพื้นฐานที่คนเราออกกำลังกายหรือเล่นและทำกิจกรรมทางกายซึ่งเป็นความต้องการทางด้านร่างกายที่จำเป็น มีการเคลื่อนไหวหรือออกกำลังกายสม่ำเสมอ จึงทำให้เกิดการคิดค้นหรือหาวิธีการกระทำเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกาย

(2) ความต้องการทางด้านความปลอดภัย เป็นความต้องการลำดับที่ 2 ต่อจากที่ได้ออกกำลังกายและเคลื่อนไหวแล้ว จำเป็นต้องเหมาะสมและถูกต้องไม่เกิดอันตรายต่อผู้ร่วมกิจกรรมนั้น ฉะนั้นข้อที่ควรคำนึงถึงกิจกรรมการเล่นกิจกรรมนั้นหนนาการต่างๆ ที่สำคัญประการหนึ่งคือ ต้องป้องกันอันตรายหรือต้องเกิดความปลอดภัยในการเล่นด้วย

(3) ความต้องการทางสังคม เป็นความต้องการของมนุษย์ลำดับที่ 3 ซึ่งเป็นสัตว์โลกที่ต้องอยู่ร่วมกัน และเป็นที่ยอมรับของสังคม กิจกรรมนั้นหนนาการ การละเล่นจะช่วยให้เกิดลักษณะของสังคมร่วมกัน ตลอดจนเปิดโอกาสให้แสดงออกเพื่อเป็นที่ยอมรับของกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม จึงนับว่ากิจกรรมนั้นหนนาการและการละเล่นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านสังคมแก่มนุษย์

(4) ความต้องการการยกย่องสรรเสริญลักษณะของกิจกรรมนั้นหนนาการ เกมการละเล่นจะเป็นกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถ ให้ความเพลิดเพลินและเป็นเกมแข่งขันเป็นกระบวนการที่จะทำให้เกิดการยอมรับ และยกย่องสรรเสริญผู้ที่มีความสามารถที่ผู้ร่วมกิจกรรมได้แสดงออกมา

(5) ความต้องการที่แท้จริงของตนเอง เป็นความต้องการลำดับที่ 5 หรือลำดับสูงของชีวิตของการเล่นเกมการเล่นสามารถตอบสนองได้จากคุณประโยชน์ต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ครบทุกด้านซึ่งผู้เล่นจะเลือกเล่นได้ตามความต้องการโดยไม่มีการปิดโอกาสผู้ใดผู้หนึ่งซึ่งเป็นคุณสมบัติพิเศษของกิจกรรมนั้นหนนาการ การละเล่น

กรมการพัฒนาชุมชน (2550) อธิบายความต้องการอันเป็นรากฐานที่เป็นแรงกระตุ้นให้มนุษย์มาร่วมกลุ่มกัน หรือหันมาสนใจในกิจกรรมนันทนาการ มีองค์ประกอบต่าง ๆ มากมาย และยังสามารถกล่าวถึงความสนใจของมนุษย์ไว้ดังนี้

- (1) ความสนใจในด้านพลานามัย
- (2) ความสนใจในการใช้สื่อความหมาย
- (3) ความสนใจในเรื่องการเรียนรู้
- (4) ความสนใจในเรื่องการประพันธ์และความงาม
- (5) ความสนใจในเรื่องสังคม

ผู้วิจัยสรุปว่าทฤษฎีเป็นหัวใจสำคัญที่เราจะนำมาพิจารณาจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในเรื่องของการเล่นให้เป็นที่ไปในแบบที่ถูกต้องเหมาะสมจริง ๆ และจากทฤษฎีต่าง ๆ เราอาจจะวิเคราะห์ได้ว่า ธรรมชาติของการเล่นควรจะเป็นอย่างไร ควรจะมีอะไร และในทางปฏิบัติอย่างไร จะใช้วิธีและหลักการอย่างไรจึงจะทำให้การเล่นนั้น ๆ มีประโยชน์และเป็นในรูปของการพัฒนาสังคมของคนเราได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการเล่นเป็นกิจกรรมหนึ่งของนันทนาการ นอกจากทฤษฎีแนวคิดต่าง ๆ ที่มีความจำเป็นสำหรับการดำรงชีพนำมาวิเคราะห์แล้วอาจกล่าวโดยสรุปว่านันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีแนวคิดและทฤษฎีที่เป็นรากฐานสำคัญของการดำรงชีพของมนุษย์ เป็นแนวทางในการนำมาปฏิบัติเพื่อประโยชน์ต่อบุคคลสืบไป

2.2 ลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554) ได้อธิบายเกี่ยวกับของกิจกรรมนันทนาการก็พอสรุปได้ดังนี้

- 1) ต้องมีการกระทำ (Activity) คือ มีการแสดงออกถึงการกระทำ หรือกระทำปฏิบัติ เช่น ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นรูปแบบการปฏิบัติ
- 2) ต้องเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ (Voluntary)
- 3) กิจกรรมนั้นต้องกระทำในเวลาว่าง (Free Time) คือ เวลานอกเหนือจากกิจประจำวัน
- 4) กิจกรรมเป็นกิจกรรมที่ให้การศึกษา (Educational Activities) คือ ไม่เป็นอบายมุข และก่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา
- 5) กิจกรรมนั้นต้องสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยตรงและทันที (Immediate and Direct Satisfaction)
- 6) กิจกรรมที่กระทำนั้นต้องไม่เป็นอาชีพ (Amateurism)

7) กิจกรรมนั้นหนาท่าต้องมียุทธศาสตร์ (Objectives) เพื่อให้มีทิศทางในการปฏิบัติที่ถูกต้องตามความต้องการ

8) กิจกรรมมีความยืดหยุ่น (Flexibility) สามารถดัดแปลงปรับให้เข้ากับสภาพที่เป็นอยู่ได้

9) นั้นหนาท่ามีผลพลอยได้อื่น (by-Product) การจัดกิจกรรมเพื่อวัตถุประสงค์หนึ่งอาจจะได้ผลด้านอื่นด้วย เช่น การทำสิ่งประดิษฐ์ เป็นการฝึกการใช้มือด้านศิลปะสร้างสรรค์ที่อาจส่งผลด้านการสร้างความสามัคคีหรือการร่วมมือร่วมใจกันได้

อรอนงค์ พัฒนพงษ์ไพบูลย์ (2549) อธิบายคุณค่าและประโยชน์ของกิจกรรมนั้นหนาท่าดังนี้ ให้คุณค่าสำหรับบุคคล ในด้านความเสมอภาค มีความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างบุคคลต่อบุคคล และบุคคลกับองค์กร คุณค่าต่อครอบครัว สร้างความรักความอบอุ่น ความเข้าใจในครอบครัว คุณค่าต่อกลุ่มหรือหมู่คณะ มีการยอมรับซึ่งกันและกัน มีความสามัคคีและมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี คุณค่าต่อชุมชน สร้างความร่วมมือ รักหวงแหนและความผูกพันในชุมชนตลอดจนวิถีชีวิตของชุมชน คุณค่าต่อประเทศชาติในด้านสุขภาพของพลเมืองในชาติ การรักษาวินัยธรรม ประเพณีการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ คุณค่าต่อนานาชาติหรือสากล การดูแลรักษา การอนุรักษ์มรดกโลก ความร่วมมือซึ่งกันและกันระหว่างชาติ และประโยชน์ของนั้นหนาท่า ได้แก่ พัฒนาส่งเสริมคุณภาพชีวิต ชั่วคราวให้เป็นประโยชน์ พัฒนาส่งเสริมความคิดและสติปัญญาแก่บุคคล ช่วยให้ได้พักผ่อนอันเป็นสิ่งจำเป็นของบุคคลอย่างหนึ่ง ช่วยให้เกิดความสุขและความพึงพอใจ สร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสร้างความรู้สึกให้เกิดการยอมรับตนเองและผู้อื่น พัฒนาบุคคลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมให้เป็นพลเมืองดี ช่วยแก้ปัญหาสุขภาพจิต ช่วยลดปัญหาอาชญากรรมและพฤติกรรมเกรงของเด็ก ช่วยบำรุงขวัญและสุขภาพบุคคลแต่ละกลุ่ม ส่งเสริมและสร้างความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจอันดีแก่สมาชิกภายในครอบครัว ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการสงวนทรัพยากรธรรมชาติ เป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างชาติ ช่วยถ่ายทอดประเพณี วัฒนธรรม อารยธรรมของมนุษยชาติ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าลักษณะกิจกรรมนั้นหนาท่าในวัยเด็กเป็นวัยที่ต้องการเคลื่อนไหว กิจกรรมนั้นหนาท่าประเภทนี้จึงควรเป็นกิจกรรมที่ฝึกให้วัยละต่าง ๆ ทำงานประสานกัน และมีกระบวนการของการใช้วัยละต่าง ๆ จากง่ายสู่ยาก และองค์ประกอบที่ควรพิจารณาก่อนการสร้างโปรแกรม ได้แก่ อายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ความแตกต่างเรื่องเพศ ชนิดของชุมชนเมืองและชนบท สภาพของสังคม หน่วยงานที่จัดนั้นหนาท่า ขนาดกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้ให้บริการ ผู้บริหาร ผู้จัดการ ผู้นำ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ทักษะพื้นฐานของ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ระยะเวลา และกิจกรรมอื่นที่มีอยู่แล้วในพื้นที่ การทำความเข้าใจในลักษณะของกิจกรรมนั้นนันทนาการก็จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมหรือผู้เกี่ยวข้องกับการให้บริการโดยตรงสามารถจัดโครงการนันทนาการได้ถูกต้องตรงเป้าหมาย มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลกิจกรรมนันทนาการ โดยต้องมีการกระทำ (activity) ต้องเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ (voluntary) กิจกรรมนั้นต้องกระทำในเวลาว่าง (free time) เป็นกิจกรรมเป็นกิจกรรมที่ให้การศึกษาศึกษา (educational activities) เป็นกิจกรรมนั้นต้องสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยตรงและทันที (immediate and direct satisfaction) เป็นกิจกรรมที่กระทำนั้นต้องไม่เป็นอาชีพ (amateurism) กิจกรรมนันทนาการต้องมีจุดหมาย (objectives) กิจกรรมมีความยืดหยุ่น (flexibility) และนันทนาการต้องมีผลพลอยได้อื่น (by-product) การจัดกิจกรรมเพื่อวัตถุประสงค์หนึ่งอาจจะได้ผลด้านอื่นด้วย และต้องสอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมนันทนาการด้านคุณค่าและประโยชน์

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับเวลาว่าง การเล่น และนันทนาการ

ทฤษฎีเปรียบเสมือนแนวทางที่กำหนดทิศทางที่ผู้รู้หรือนักวิชาการได้พิสูจน์แล้วเพื่อนำมาใช้ได้ถูกต้องต่อไปและยังเป็นหลักการแนวความคิดให้สามารถมีการพิสูจน์ความรู้ เพื่อสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ขึ้นมาอีกก็ได้ ในการศึกษาหรือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับนันทนาการ จำเป็นต้องมีความรู้ในทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและนันทนาการพอสมควรจึงจะทราบและเข้าใจความเป็นมาได้ถูกต้อง ทั้งนี้ทฤษฎีและแนวคิดของการเล่นและนันทนาการเองก็มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปเช่นกันโดยเป็นไปตามสภาพการเปลี่ยนแปลงของการดำรงชีพแนวทางของวิถีการใช้ชีวิตของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไป หรือแนวคิดที่แตกต่างกันตามลักษณะของสังคมตลอดจนความเชื่อของบุคคลหรือกลุ่มคนนั้น ๆ ดังนี้

เอดจิ้นตัน ฮันสัน และฮัดสัน (Edginton, Hanson, Edginton, & Hudson, 1998) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับ “leisure” ไว้ในหนังสือ “Leisure programming : Concepts, trends, and professional practice.” ว่ามีความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ ดังนี้

- เวลาว่าง (free time)
- กิจกรรม (activity)
- ภาวะของจิต (state of mind)
- สัญลักษณ์ของชั้นทางสังคม (symbol of social class)
- แบบองค์รวม (holistic)

ธัญนันท์ ทองบุญตา (2551)(เอกสารจากเว็บไซต์)อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับเวลารว่าง คือ เวลาที่เป็นอิสระจากการงานและภารกิจต่าง ๆ ทำด้วยความสุขใจไม่ได้อยู่ใต้คำสั่งของผู้อื่น การดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลในแต่ละวันจะมีความแตกต่างกันไปตามหน้าที่การงาน ตามลักษณะทางภูมิศาสตร์ของแต่ละท้องถิ่น และการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความสุขในการดำเนินชีวิต สามารถจำแนกได้ 4 ลักษณะคือ เพื่อการทำงาน เพื่อการนอนหลับ เพื่อกิจวัตรประจำวัน และเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เมื่อได้กระทำแล้วจะทำให้เกิดความสุขในชีวิต

เอมอร กฤษณะรังสรรค์ (2555) อธิบายการใช้เวลารว่างคือ เวลาที่ว่างเว้นจากภารกิจที่ต้องปฏิบัติเพื่อการดำรงชีพ (อาชีพ) เพื่อทำกิจกรรมอันส่งผลต่อบุคคล (คุณภาพชีวิต) ซึ่งแนวคิดการใช้เวลารว่างตามความเห็นของบุคคลอื่น ๆ ดังนี้

- การสัมฤทธิ์ผลและความพึงพอใจเป็นเวลาที่ผ่อนคลายที่ปลดปล่อยบุคคลให้ผ่อนคลายจากความ

- เหน็ดเหนื่อยจากการใช้แรงงานแม้ว่างานหนักนั้นไม่เคยจบสิ้น

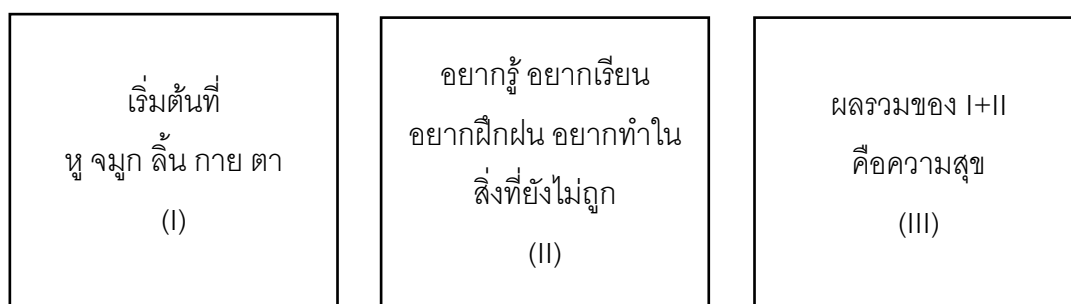
- ความสุข เพราะเกิดความอิ่มเอมใจ

- เวลารว่างเป็นประสบการณ์ด้านนันทนาการ

- เวลารว่าง (leisure time) = นันทนาการ # นันทนาการ # Free time

ความปิติ พึงพอใจ (ความสุข) ความกระปรี้กระเปร่าได้จากภาวะ สภาวะที่มีการกระทำ การกระทำที่อิสระ ในฐานะที่เป็นกิจกรรมคล้ายนันทนาการ ในฐานะของเวลา การทำหน้าที่เชิงชีวิตวิทยา การทำงานทางเศรษฐกิจกฎเกณฑ์ทาง สังคมและวัฒนธรรม

- พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต) (2544) ได้ให้แง่คิดว่า การใช้เวลารว่างอย่างมีสาระ ย่อมเสริมสร้าง ความเจริญแก่สังคม เสริมแต่งแต่ละบุคคลให้ดีขึ้น ก่อให้เกิดความก้าวหน้าทาง วัฒนธรรมในช่วงเวลาที่ผ่านมา และกล่าวถึงความสุขดังนี้



ภาพประกอบ 8 แสดงการใช้เวลารว่างตามแนวคิดของ พระธรรมปิฎก

ที่มา : พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต) (2544)

จากภาพประกอบ 8 พบว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากสัมผัสของร่างกายทั้ง 5 คือ หู จมูก ลิ้น กาย ตา พร้อมกับสิ่งที่ก่อให้เกิดการอยากรู้ อยากเรียน ส่วนส่งผลให้เกิดความสุขและยังอธิบายเพิ่มเติมอีกว่าการใช้เวลาของบุคคลการใช้ชีวิตสำหรับการดำรงชีพในวันหนึ่งๆ เราใช้เวลาทำสิ่งใดบ้าง ซึ่งพอสรุปเป็นภารกิจที่ต้องปฏิบัติประจำวันใน 24 ชั่วโมง ได้แก่

1. การพักผ่อนหลับนอนโดยประมาณใช้เวลา 6 – 8 ชั่วโมง
2. กิจกรรมส่วนบุคคล หรือ โดยประมาณใช้เวลา 1 – 2 ชั่วโมง
3. การรับประทานอาหาร โดยประมาณใช้เวลา 1 – 2 ชั่วโมง
4. กิจกรรมที่เป็นหน้าที่ คือ อาชีพการงาน การศึกษาในโรงเรียนโดยประมาณใช้เวลา 6 - 8 ชั่วโมง

5. เวลาว่าง (กิจกรรมที่พัฒนางานและกิจกรรมอื่นที่จำเป็นของบุคคล)

ภูมินทร์ มีชันหมาก (2552) อธิบายการเล่นของเด็กไทยได้ว่า การแสดงออกซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งรอบ ๆ ตัว โดยผ่านการเล่น การเล่นและการละเล่นของเด็กไทยมีการจัดเป็นหลายประเภท มีทั้งการเล่นเป็นทีม การเล่นเดี่ยว เล่นในร่ม เล่นกลางแจ้ง การเล่นที่เน้นการแข่งขัน การเล่นที่ไม่เน้นการแข่งขัน มีบทร้องตลอดจนมีบทเจรจาโต้ตอบกัน ซึ่งมีลักษณะของการเล่นเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีการสำรวจ ค้นคว้า ทดลอง มีการเล่นแบบสมมติบทบาท อันจะเป็นการกระตุ้นจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กด้วย การเล่นช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมขณะเล่น การเล่นส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น

1. ส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต
2. ส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริงแจ่มใส ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ดี
3. ส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ทำให้เด็กรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ รู้จักร่วมมือกัน การสร้างมิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูง
4. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ด้านการใช้ภาษาทำให้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น ฝึกการแก้ปัญหาและส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

จากการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปว่า การใช้เวลาว่าง การเล่น และนันทนาการมีความสัมพันธ์กับเรื่องของเวลาว่าง (Free Time) กิจกรรม (Activity) ภาวะของจิต (State of Mind) สัญลักษณ์ของชั้นทางสังคม (Symbol of Social Class) ความเป็นองค์รวม

(Holistic) และเวลารว้างเป็นเวลาที่อิสระจากการทำงานและภารกิจต่าง ๆ ทำด้วยความสุขใจไม่ได้อยู่ใต้คำสั่งของผู้อื่น การดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลในแต่ละวันจะมีความแตกต่างกันไปตามหน้าที่การทำงาน ตามลักษณะทางภูมิศาสตร์ของแต่ละท้องถิ่น และการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความสุขในการดำเนินชีวิต เวลาที่ว่างเว้นจากภารกิจที่ต้องปฏิบัติเพื่อการดำรงชีพ เพื่อทำกิจกรรมอันส่งผลต่อบุคคล การใช้เวลารว้างอย่างมีสาระย่อมเสริมสร้าง ความเจริญแก่สังคม เสริมแต่งแต่ละบุคคลให้ดีขึ้น ก่อให้เกิดความก้าวหน้าทางวัฒนธรรมและจริยธรรม พัฒนาการเรียนรู้ที่เกิดจากสัมผัสของร่างกายทั้ง 5 คือ หู จมูก ลิ้น กาย ตา พร้อมกับสิ่งที่ก่อให้เกิดการอยากรู้ อยากเรียน ส่วนส่งผลให้เกิดความสุขผ่านการเล่นของเด็กไทย การแสดงออกซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และการเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งรอบ ๆ ตัว ซึ่งการเล่นและการละเล่นของเด็กไทยมีการจัดเป็นหลายประเภท มีทั้งการเล่นเป็นทีม การเล่นเดี่ยว เล่นในร่ม เล่นกลางแจ้ง การเล่นที่เน้นการแข่งขัน การเล่นที่ไม่เน้นการแข่งขัน มีบทร้องตลอดจนมีบทเจรจาโต้ตอบกัน ซึ่งมีลักษณะของการเล่นเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีการสำรวจ ค้นคว้า ทดลอง มีการเล่นแบบสามมิติบทบาท อันจะเป็นการกระตุ้นจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กด้วย การเล่นช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมขณะเล่น การเล่นส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา และส่งเสริมด้านจริยธรรม

2.4 ประเภทกิจกรรมนันทนาการ

จากประเภทกิจกรรมนันทนาการ มีนักวิชาการ นักวิจัย ต่างๆ ได้แบ่งประเภทนี้รายละเอียดดังนี้

George D. Butler (1959) บัตเลอร์แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 10 กิจกรรม

- (1) เกมและกีฬา
- (2) ศิลปะและหัตถกรรม
- (3) ดนตรี
- (4) เต้นรำ
- (5) กิจกรรมทางภาษา วรรณกรรมและที่เกี่ยวข้อง
- (6) ละคร
- (7) สะสมของต่าง ๆ
- (8) กิจกรรมทางสังคม

(9) กิจกรรมธรรมชาติและกลางแจ้ง

(10) กิจกรรมบริการ

เทพประดิษฐ์ กุลธวัชวิชัย (2554) ได้อธิบายประเภทของนันทนาการ นันทนาการมีลักษณะและรูปแบบที่หลากหลาย การจำแนกหรือจัดแบ่งประเภทของนันทนาการนั้น จึงมีหลายลักษณะด้วยกันขึ้นอยู่กับผู้ที่กำหนดว่าจะแบ่งโดยมีจุดมุ่งหมายหรือใช้สิ่งใดเป็นเครื่องกำหนดได้แก่

1. การแบ่งนันทนาการตามหน่วยงานหรือผู้ที่รับผิดชอบ ได้แก่

- (1) นันทนาการของรัฐ
- (2) นันทนาการเอกชน
- (3) นันทนาการทั้งรัฐและเอกชน หรือองค์กร สมาคม สโมสร มูลนิธิ
- (4) นันทนาการครอบครัวและบุคคล

2. การแบ่งประเภตนันทนาการตามจุดหมาย ได้แก่

- (1) นันทนาการอาสา
- (2) นันทนาการสาธารณะ
- (3) นันทนาการธุรกิจ
- (4) นันทนาการชุมชน
- (5) นันทนาการอาชีพ
- (6) นันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ
- (7) นันทนาการทางสังคม
- (8) นันทนาการสำหรับเยาวชน
- (9) นันทนาการประเภทอนุรักษ์

3. การแบ่งประเภตนันทนาการตามสถานที่ที่จัด ได้แก่

- (1) นันทนาการในบ้าน
- (2) นันทนาการในโรงเรียนหรือสถานศึกษา
- (3) นันทนาการในโรงงาน
- (4) นันทนาการในโรงพยาบาล
- (5) นันทนาการในกองทัพ
- (6) นันทนาการในวัด
- (7) นันทนาการในชนบท

(8) นันทนาการในเมืองหรือในเขตเทศบาล

(9) นันทนาการนอกเมือง

(10) นันทนาการในอุทยานและวนอุทยาน

4. การแบ่งนันทนาการตามลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ ได้แก่

(1) นันทนาการเพื่อสุขภาพ

(2) นันทนาการเพื่อบำบัด

(3) นันทนาการทางสังคม

(4) นันทนาการอาชีพ

(5) นันทนาการประเภทอนุรักษ์

(6) นันทนาการประเภทศิลปะและหัตถกรรม

วรรณ จีระเดชากุล (2551) อธิบายรายละเอียดของนันทนาการแต่ละประเภทมีดังต่อไปนี้

(1) นันทนาการสำหรับบุคคล นันทนาการสำหรับบุคคลเป็นนันทนาการที่จัดขึ้นตามจุดมุ่งหมายเพื่อบุคคลโดยตรงลักษณะของกิจกรรมนันทนาการต้องมุ่งประโยชน์ต่อบุคคลในด้านต่าง ๆ จากที่ได้กล่าวมาแล้วซึ่งคำจำกัดความได้ว่า นันทนาการสำหรับบุคคล หมายถึง “กิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้คุณประโยชน์ด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และร่างกาย แก่บุคคลและผู้ร่วมซึ่งส่งผลตรงต่อคุณภาพชีวิตที่ดี และมีผลพลอยได้มากมายในการร่วมกิจกรรม”

(2) นันทนาการครอบครัว นันทนาการครอบครัวมีจุดมุ่งหมายเพื่อสมาชิกในครอบครัว ซึ่งเป็นสถาบันแรกของสังคมได้มีความสุข โดยใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อ เพื่อความสัมพันธ์อันดีต่อกันในครอบครัว มีความเข้าใจซึ่งกันและกัน ช่วยแก้ปัญหาภายในครอบครัว ผู้ที่รับผิดชอบคือ หัวหน้าครอบครัวและสมาชิกของครอบครัวนั่นเองที่ต้องมีหน้าที่จัดและร่วมกิจกรรมด้วยกัน เพื่อประโยชน์ของครอบครัว กิจกรรมที่จัดได้แก่กิจกรรมในโอกาสพิเศษต่าง ๆ เช่น งานวันเกิด เทศกาลตามประเพณี การท่องเที่ยว พักผ่อน การร่วมกิจกรรมหรืองานบันเทิง ทำงานอดิเรก เล่นดนตรี - ร้องเพลง – เต้นรำ ฯลฯ

(3) นันทนาการในสถานศึกษา สถานศึกษาเป็นสถาบันที่ทำหน้าที่พัฒนาบุคคลโดยตรง เป็นแหล่งความรู้และส่งเสริมพัฒนาต่าง ๆ จำเป็นต้องมีการจัดกิจกรรมนันทนาการแก่สมาชิกในทุก ๆ ด้าน ทั้งทางด้านประสบการณ์เกี่ยวกับความรู้ ความถนัด และความสนใจ เช่น กิจกรรมกีฬา กิจกรรมชมรมและชุมนุม กิจกรรมพิเศษ เช่น วันขึ้นปีใหม่ เทศกาล

ต่าง ๆ กิจกรรมนอกสถานที่ กิจกรรมค่ายพักแรม กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ กิจกรรมบริการสังคม และชุมชน

(4) นันทนาการสาธารณะ นันทนาการสาธารณะเป็นนันทนาการที่จัดขึ้นเพื่อบุคคลทั่วไปโดยรัฐเป็นผู้รับผิดชอบ และใช้งบประมาณแผ่นดิน เพื่อให้ประชาชนได้ใช้ประโยชน์ เช่น สถานที่พักผ่อน สวนสาธารณะ อุทยาน วนอุทยานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์ หอสมุด ซึ่งรัฐต้องจัดบริการแก่ประชาชน ซึ่งเป็นพลเมืองของชาติ

(5) นันทนาการอาสาสมัคร นันทนาการอาสาสมัครเป็นนันทนาการที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อบำเพ็ญประโยชน์ คือทำด้วยความสมัครใจโดยไม่หวังผลตอบแทน ลักษณะงานอาสาสมัครหลายที่ทำ ได้แก่ อาสาพัฒนาชนบท ผู้นำเยาวชน อาสาสมัครบริการช่วยเหลือประชาชน อาสาสมัครตามหน่วยงาน เช่น โรงพยาบาล สมาคมผู้สูงอายุ สถานพัฒนาเด็กพิเศษ สถานเด็กด้อยโอกาส ฯลฯ

(6) นันทนาการกึ่งสาธารณะ เป็นนันทนาการที่ร่วมมือกันทั้ง 2 ส่วน ได้แก่ รัฐและเอกชนดำเนินการ เช่น องค์การสมาคม สโมสร มูลนิธิ หรือชมรม จัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อกลุ่มคนหรือประชาชนทั่วไป เป็นลักษณะที่ใช้ประโยชน์ร่วมกันโดยตรง ต่างสนับสนุนซึ่งกันและกันระหว่างรัฐและเอกชน

(7) นันทนาการสถานประกอบการหรือในโรงงาน นันทนาการสถานประกอบการหรือในโรงงาน เป็นนันทนาการที่เจ้าของผู้จัดการจัดให้แก่บุคลากรของตนเพื่อพัฒนาส่งเสริมบุคคล ตลอดจนเพื่อส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานในหน่วยงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพการทำงานที่ดีขึ้น และถือเป็นสวัสดิการแก่บุคคลในหน่วยงานด้วย เช่น กิจกรรมเกมกีฬา กิจกรรมเพื่อสุขภาพ

(8) นันทนาการอาชีพหรือนันทนาการเชิงธุรกิจ นันทนาการอาชีพ หมายถึงกิจกรรมที่ดำเนินกิจกรรมนันทนาการโดยประกอบเป็นอาชีพของบุคคล ได้แก่ องค์กรบริษัท หน่วยงานที่ประกอบอาชีพในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ ตลอดจนบุคคลในองค์กรหรือหน่วยงานนั้น ๆ เช่น ผู้จัดการ ผู้นำกิจกรรม นักแสดงอาชีพ นักกีฬาอาชีพ เป็นนันทนาการเพื่อธุรกิจ เป็นนันทนาการที่จัดขึ้นเพื่อให้บริการแก่ประชาชนโดยเก็บค่าบริการผู้ดำเนินการจะจัดองค์กรในรูปแบบของบริษัทหรือองค์กรธุรกิจทั่วไป เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี ละคร สถานบันเทิง ท้องเที่ยว สวายนุก ศูนย์การค้าห้างสรรพสินค้า ฯลฯ

(9) นันทนาการชุมชน นันทนาการชุมชนเกิดขึ้นตามลักษณะของชุมชนซึ่งลักษณะของชุมชนมีลักษณะต่าง ๆ มากมาย ฉะนั้นลักษณะนันทนาการจึงมีลักษณะที่แตกต่างกัน

คือ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542) ได้แบ่งประเภทของนันทนาการชุมชนไว้ 13 ประเภท

- (1) นันทนาการสำหรับครอบครัว
- (2) นันทนาการทางสังคม
- (3) นันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ
- (4) นันทนาการสำหรับโรงเรียน
- (5) นันทนาการในมหาวิทยาลัย
- (6) นันทนาการสำหรับงานอาสาสมัคร
- (7) นันทนาการสำหรับชนบท
- (8) นันทนาการในบริษัทและโรงงานอุตสาหกรรม
- (9) นันทนาการในโรงพยาบาล
- (10) นันทนาการในกองทัพ
- (11) นันทนาการในประชากรกลุ่มพิเศษ
- (12) นันทนาการสำหรับเยาวชนและเด็กนอกโรงเรียน
- (13) นันทนาการธุรกิจการค้า

อดิศักดิ์ ใจกว้าง และ สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2561) อธิบายลักษณะกิจกรรมนันทนาการว่า เป็นกิจกรรมการเน้นการมีส่วนร่วมต้องปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของนันทนาการ ฉะนั้นกิจกรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะนำมาใช้ปฏิบัติตามลักษณะของนันทนาการกิจกรรมนันทนาการได้ดังนี้

(1) กิจกรรมเกมกีฬาและการละเล่น กิจกรรมเกม กีฬา และการละเล่น เป็นกิจกรรมการออกกำลังกายส่งเสริมสุขภาพ และเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีลักษณะเป็นกิจกรรมที่ท้าทายความสามารถผู้เล่น ซึ่งใช้ร่างกายเป็นสื่อแสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรม และจะส่งผลต่อการพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

(2) กิจกรรมศิลปะ หัตถกรรม และงานฝีมือ เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่ามาก ให้ความสุขใจ เกิดสุนทรีย์แก่ผู้ปฏิบัติและผู้มีส่วนร่วม ได้ผลงานที่เป็นรูปธรรมในสิ่งที่ประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์ขึ้นมา ทำให้เกิดความภูมิใจ อีกทั้งยังมีประโยชน์ในการฝึกสภาพจิตใจบุคคลในด้านต่าง ๆ ได้ดีกิจกรรมหนึ่ง ศิลปะถือเป็นมรดกของมวลมนุษยชาติ สืบเนื่องถึงแนวทางวิถีของมนุษย์

(3) กิจกรรมการร้องเพลงและดนตรี เป็นกิจกรรมบันเทิงใจที่สามารถร่วมกิจกรรมได้ง่าย สะดวก สามารถเป็นได้ทั้งผู้ปฏิบัติหรือผู้ชม ซึ่งต่างก็มีความสุข เป็นกิจกรรมที่จัด

แบบง่าย ๆ ได้จนถึงขั้นที่มีความยิ่งใหญ่ ซึ่งกิจกรรมการร้องเพลงและเล่นดนตรียังแสดงออกถึงพื้นฐานความเป็นมาของบุคคลและเชื้อชาติ แสดงถึงควมมีอารยธรรมและความแตกต่างของชนชาติต่าง ๆ

(4) กิจกรรมกิจกรรมเข้าจังหวะและเต้นรำ เป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ ดนตรี เสียงเพลง หรือเสียงที่กำหนดขึ้น เป็นกิจกรรมที่แสดงออกด้วยท่าทางลีลาต่าง ๆ สะท้อนความรู้สึกภายในของบุคคลได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้กิจกรรมประเภทกิจกรรมเข้าจังหวะยังช่วยส่งเสริมระบบประสาทสั่งงานกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เคลื่อนไหวตามการสั่งการให้ลงจังหวะ เป็นการฝึกการควบคุมระบบสั่งการของกล้ามเนื้อที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวร่างกาย เมื่อมองย้อนกลับไป กิจกรรมเข้าจังหวะในอดีตของบุคคลจะเป็นกิจกรรมแสดงถึงการถ่ายทอดบางส่วนของวิถีการดำรงชีพของคนแต่ละบุคคล แต่ละเชื้อชาติได้

(5) กิจกรรมด้านภาษาและวรรณกรรม ภาษาแสดงถึงความเป็นชาติ กิจกรรมด้านภาษาจึงเป็นกิจกรรมที่สะท้อนถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมของแต่ละชาติแต่ละภาษา ซึ่งเป็นสิ่งบ่งบอกความเป็นเอกราช อิสระ มีอารยธรรม ลักษณะกิจกรรมด้านภาษาและวรรณกรรม จึงเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมปัญญา ความคิด ให้ความรู้ลึกซึ้งทฤษฎีทางอารมณ์ เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชาติแต่ละภาษา โดยเฉพาะของไทย มีกิจกรรมด้านวรรณกรรม อ่าน เขียน มาช้านาน แล้ว ลักษณะกิจกรรมได้แก่การแต่งบทประพันธ์ต่าง ๆ โดยเป็นกลอน วรรณคดี เรื่องสั้น ปริศนาคำทาย ฯลฯ

(6) กิจกรรมการแสดงและการละคร การแสดงและการละครเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีความเป็นมาตามอารยธรรมของมนุษย์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เป็นสถานบันเทิงเป็นที่สร้างสรรค์ลีลาของบุคคลให้แสดงออกด้วยความสุนทรีย์ช่วยให้บันเทิง ตลอดจนผ่อนคลายแสดงออกซึ่งยุคสมัยของการใช้ชีวิตของกลุ่มคนหรือความเป็นอยู่ของชุมชนในขณะนั้น ลักษณะกิจกรรมการแสดง ได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร รวมถึงการแสดง การเล่นต่าง ๆ ที่นำมาเสนอหรือแสดงให้ชม เช่น มายากล การแสดงนานาชาติ เป็นต้น

(7) กิจกรรมงานอดิเรก เป็นกิจกรรมของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลก็ได้ที่ใช้เวลาว่างทำกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายเพลิดเพลิน ซึ่งส่งผลต่อคุณค่าทางจิตใจของผู้กระทำ อีกทั้งยังส่งผลพลอยได้เป็นชิ้นงานหรือเป็นรูปธรรมด้วยลักษณะของงานอดิเรกขึ้นอยู่กับความสนใจของแต่ละบุคคล ถ้านำกิจกรรมใดมาใช้กับตนเอง เช่นงานฝีมือและงานประดิษฐ์ การปลูกต้นไม้ ทำสวน เลี้ยงสัตว์ อ่านหนังสือ ฟังเพลง เล่นดนตรี การสะสม ฯลฯ โดยทั่วไปมักจะคิดว่าการทำงานอดิเรก

เป็นกิจกรรมเฉพาะคนวัยผู้ใหญ่หรือวัยสูงอายุเท่านั้น แต่ที่จริงแล้วงานอดิเรกนั้นเป็นกิจกรรมของบุคคลทุก ๆ วัย

(8) กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมทางสังคมเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับผู้อื่นทั้งบุคคลในครอบครัวและบุคคลนอกครอบครัว เป็นงานสังสรรค์กิจกรรมตามประเพณี หรือกิจกรรมของชุมชน โดยมักจะร่วมกับพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น งานแต่งงาน งานบวช งานคล้ายวันเกิด งานเลี้ยงในโอกาสต่าง ๆ

(9) กิจกรรมกลางแจ้ง หรือนอกสถานที่หรือนอกเมือง กิจกรรมกลางแจ้ง หรือกิจกรรมนอกสถานที่ หรือกิจกรรมนอกเมือง เป็นกิจกรรมแสดงออกซึ่งความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความอิสระ ทำท่าย ค้นหาสิ่งแปลกใหม่ และเข้าหาธรรมชาติลักษณะกิจกรรมกลางแจ้ง ได้แก่ กิจกรรมค่าย การท่องเที่ยว กิจกรรมผจญภัย กีฬากลางแจ้ง ฯลฯ

(10) กิจกรรมพิเศษ กิจกรรมพิเศษ หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นหรือกระทำเป็นพิเศษ แล้วแต่กรณีเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือจัดขึ้นในโอกาสต่าง ๆ เช่น กิจกรรมที่จัดในวันสำคัญต่าง ๆ การจัดกิจกรรมขึ้นโดยเฉพาะเพื่อจุดมุ่งหมายใดจุดมุ่งหมายหนึ่ง เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วม สามารถจัดได้ทั้งเป็นกิจกรรมบุคคล กิจกรรมของหน่วยงานหรือองค์กร เป็นกิจกรรมของชาติ หรือนานาชาติ

(11) กิจกรรมอาสาสมัครและบริการ กิจกรรมอาสาสมัครและบริการเป็นกิจกรรมที่กระทำเพื่อบำเพ็ญประโยชน์ การบริการสาธารณะเป็นความพึงพอใจ สมควรใจของผู้ปฏิบัติในการช่วยเหลือชุมชนหรือประเทศชาติตลอดจนสากลนานาชาติ ส่งผลต่อการสุขใจที่ได้กระทำ ช่วยให้มีสภาพสังคมดี มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กิจกรรมอาสาสมัคร ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาสถานที่พัฒนาชุมชน อาสาบรรเทาสาธารณภัย ตลอดจนกิจกรรมของชาติและนานาชาติ โดยมากมักจะเป็นบุคคลหรือองค์กรเอกชนเป็นผู้ดำเนินการ เช่น ชมรม สมาคม มูลนิธิต่าง ๆ เป็นต้น

(12) กิจกรรมท่องเที่ยวทัศนศึกษา การท่องเที่ยวทัศนศึกษาเป็นกิจกรรมกลางแจ้งกิจกรรมหนึ่ง ซึ่งเป็นการเดินทาง การย้ายไปสถานที่ใหม่ชั่วคราว เป็นการเปลี่ยนจากที่เคยเป็นเพื่อความเพลิดเพลิน สุขใจ และได้พบสิ่งใหม่ช่วยให้มีโลกทัศน์กว้างไกลต่างกับการอยู่ค้ำย คือที่รูปเป็นการดำเนินการต่างกัน คือการท่องเที่ยวไม่จำเป็นต้องเป็นกิจกรรมที่เข้าใกล้กับธรรมชาติเหมือนกับการอยู่ค้ำย ลักษณะการท่องเที่ยวอาจมีจุดมุ่งหมาย โดยจุดมุ่งหมายหนึ่งหรือหลายจุดมุ่งหมายก็ได้ ยกเว้นการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ (Bio tourism) จะมีลักษณะเข้าหาธรรมชาติเช่นเดียวกับกิจกรรมค้ำย

(13) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าในด้านมนุษยสัมพันธ์ รู้จักการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข โดยมากมักจะสอดแทรกจุดประสงค์หรือเป้าหมายอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ร่วมกิจกรรมเช่นวิธีการทำงานร่วมกันการพัฒนาบุคคลและองค์กร เป็นต้น

(14) กิจกรรมเพื่อความสงบสุขและพัฒนาจิตใจ กิจกรรมเพื่อความสงบสุขและพัฒนาจิตใจเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้บุคคลมีความสุขทางใจเป็นสำคัญ เป็นกิจกรรมพัฒนาจิตใจผู้ร่วมกิจกรรมซึ่งในสถานการณ์ปัจจุบันการใช้ชีวิตของบุคคลมีความวุ่นวาย สังคมสับสน ผู้คนเอาวัดเอาเปรียบ ขาดความเอื้ออาทร กิจกรรมเพื่อความสงบสุข และพัฒนาจิตใจจะช่วยรู้จักการดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขมีความพอเพียงได้ เช่น การเข้าวัดฟังธรรม ปฏิบัติสมาธิ

(15) กิจกรรมพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้บุคคลมีสุขภาพที่ดีในรูปแบบของการออกกำลังกาย นอกเหนือจากกิจกรรมกีฬาแล้ว ยังมีทั้งการออกกำลังกาย หรือบริหารร่างกายโดยใช้อุปกรณ์และไม่ใช้อุปกรณ์ เช่นตามสถานบริการ บางกิจกรรมออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ การทดสอบสมรรถภาพทางกาย บางกิจกรรมใช้การกำหนดลมหายใจ การใช้สมาธิประกอบการออกกำลังกาย ได้แก่ โยคะ ชี่กง การเต้นแอโรบิก กิจกรรมประกอบจังหวะ ฯลฯ

(16) กิจกรรมบันเทิงและสนทนา การสนทนาพูดคุยเป็นกิจกรรมที่มีมาดั้งเดิมของมนุษย์เพื่อการสื่อสาร ซึ่งการสนทนาที่ความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินได้สาระจึงนับเป็นนันทนาการ ซึ่งรวมถึงการเล่าเรื่องต่าง ๆ เช่น การเล่านิทาน เล่าเรื่องขำขัน หรือเรื่องราวให้แง่คิด ฯลฯ

อดิศักดิ์ ใจกาวิ่ง และ สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2561)แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 11 ประเภท คือ

- (1) ศิลปหัตถกรรม
- (2) เกมกีฬา
- (3) การเดินร่ำ
- (4) การละคร
- (5) งานอดิเรก
- (6) การดนตรี
- (7) กิจกรรมกลางแจ้ง
- (8) วรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด)

(9) กิจกรรมทางสังคม

(10) กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่าง ๆ

(11) การบริการอาสาสมัคร

ณัฐวุฒิ เพ็ชรคง (2558) แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 10 กิจกรรม ได้แก่

(1) กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา

(2) กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม

(3) การดนตรีและการร้องเพลง

(4) การเดินร่ำ

(5) งานอดิเรก

(6) นันทนาการทางสังคม

(7) นันทนาการกลางแจ้ง

(8) กิจกรรมนันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์มนุษยสัมพันธ์

(9) กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจ

(10) กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพ และสมรรถภาพ

ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์กิจกรรมนันทนาการภายใต้ขอบเขตของกิจกรรมนันทนาการที่ใช้ร่างกายเคลื่อนไหวและจะต้องลงมือเล่นกิจกรรมของผู้เข้าร่วมด้วยตนเองทั้งในระดับส่วนตัวและระดับกลุ่มเพื่อน ซึ่งเรียบเรียงเนื้อหาออกมาเป็นรูปแบบตารางเปรียบเทียบกิจกรรมนันทนาการได้ดังนี้

ตาราง 1 ตารางสังเคราะห์ประเภทและกิจกรรมนันทนาการ

นันทนาการ กรมพลศึกษา (2561)	นันทนาการ กรมพลศึกษา (2557)	บัตเลอร์ (1976)	สมบัติ กาญ จนกิจ (2544)	เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554)	ณัฐวุฒิ เพชรคง (2558)	สรุ ป
เกมกีฬาและ การเล่น	เกมกีฬา	เกมและ กีฬา	เกมกีฬา	นันทนาการ เพื่อสุขภาพ	กิจกรรม นันทนาการ เกมกีฬา	✓
กิจกรรมศิลปะ หัตถกรรม และ งานฝีมือ	ศิลปหัตถกรรม	ศิลปะและ หัตถกรรม	กิจกรรม ศิลปหัตถกรรม	นันทนาการ ประเภทศิลปะ และหัตถกรรม	กิจกรรม นันทนาการ ศิลปหัตถกรรม	✓
กิจกรรม กิจกรรมเข้า จังหวะและ เต้นรำ	การเต้นรำ	เต้นรำ	กิจกรรมเต้นรำ		การเต้นรำ	✓
กิจกรรมด้าน ภาษาและ วรรณกรรม	วรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด)	กิจกรรม ทางภาษา วรรณกรรม และที่ เกี่ยวข้อง	กิจกรรม วรรณกรรม			
กิจกรรมการ แสดงและการ ละคร	การละคร	ละคร	กิจกรรมละคร			✓
กิจกรรมงาน อดิเรก	งานอดิเรก	สะสมของ ต่าง ๆ	กิจกรรม งานอดิเรก	นันทนาการ อาชีพ	งานอดิเรก	✓
กิจกรรมทาง สังคม	กิจกรรมทาง สังคม	กิจกรรม ทางสังคม	กิจกรรมทาง สังคม	นันทนาการทาง สังคม	กิจกรรมทาง สังคม	✓

ตาราง 2 (ต่อ)

นันทนาการ กรมพลศึกษา (2561)	นันทนาการ กรมพลศึกษา (2557)	บัตเลอร์ (1976)	สมบัติ กาญ จนกิจ (2544)	เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554)	ณัฐวุฒิ เพชรคง (2558)	สรุป
กิจกรรม กลางแจ้ง	กิจกรรม กลางแจ้ง	กิจกรรม ธรรมชาติ กลางแจ้ง	กิจกรรม กลางแจ้ง/ นอกเมือง		กิจกรรม กลางแจ้ง	✓
กิจกรรม พิเศษ	กิจกรรม พิเศษตาม เทศกาลต่างๆ		กิจกรรม พิเศษ			
กิจกรรม อาสาสมัคร และบริการ	การบริการ อาสาสมัคร	กิจกรรม บริการ	กิจกรรม บริการ อาสาสมัคร			
กิจกรรม ท่องเที่ยว ทัศนศึกษา			กิจกรรม ท่องเที่ยว ทัศนศึกษา	นันทนาการ ประเภท อนุรักษ์		
กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์			กิจกรรม กลุ่มสัมพันธ์		กิจกรรม ประเภทกลุ่ม สัมพันธ์มีนุษย สัมพันธ์	✓
กิจกรรมเพื่อ ความสงบสุข และพัฒนา จิตใจ			กิจกรรมพัฒนา จิตใจและความ สงบสุข	นันทนาการเพื่อ บำบัด	กิจกรรม พัฒนาจิตใจ	
กิจกรรมพัฒนา สุขภาพและ สมรรถภาพ			กิจกรรมพัฒนา สุขภาพและ สมรรถภาพ		กิจกรรม พัฒนาสุขภาพ และสมรรถภาพ	✓
กิจกรรมบันเทิง และสนทนา						✓

จากตาราง 2 วิเคราะห์การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยอาจแบ่งกิจกรรมนันทนาการและการเล่นที่นักเรียนปฏิบัติการอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างเพื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้การพิจารณาการแบ่งนั้นใช้ขอบเขตกิจกรรมนันทนาการการที่เด็กจะต้องเป็นผู้เล่นเอง และประกอบกับตารางสังเคราะห์เพื่อเลือกกิจกรรมในการศึกษา ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มกิจกรรม คือ

1. กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะและหัตถกรรม ได้แก่ กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี กิจกรรมงานประดิษฐ์ กิจกรรมแสดงละคร กิจกรรมพับกระดาษ
 2. กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรี ได้แก่ กิจกรรมร้องเพลง กิจกรรมสร้างอุปกรณ์เครื่องดนตรี กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ กิจกรรมโคเวอร์แดนซ์ (Cover Dance)
 3. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ได้แก่ กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์ มือถือ กิจกรรมเกม กีฬา กิจกรรมเกมหมากกระดาน กิจกรรมการเดินแอโรบิค
 4. กิจกรรมนันทนาการประเภทนอกสถานที่ ได้แก่ กิจกรรมค่ายพักแรม กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ
 5. กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก ได้แก่ กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน
- จากประเภทที่ผู้วิจัยได้ศึกษาจากแนวคิด และทฤษฎีต่าง และกิจกรรมนันทนาการที่ผู้วิจัยแบ่งนั้นสรุปออกเป็นตารางรายการได้ดังนี้

ตาราง 2 ประเภทและกิจกรรมนันทนาการที่ใช้ในการวิจัย

ประเภทกิจกรรม	กิจกรรม
1.กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะและหัตถกรรม	กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน กิจกรรมวาดภาพระบายสี กิจกรรมงานประดิษฐ์ กิจกรรมแสดงละคร กิจกรรมพับกระดาษ
2. กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรี	กิจกรรมร้องเพลง กิจกรรมสร้างอุปกรณ์เครื่องดนตรี กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ กิจกรรมโคเวอร์แดนซ์ (Cover Dance)

ตาราง 2 (ต่อ)

ประเภทกิจกรรม	กิจกรรม
3. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา	กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์ มือถือ กิจกรรมเกม กีฬา กิจกรรมเกมหมากกระดาน กิจกรรมการเดินแอโรบิค
4. กิจกรรมนันทนาการประเภทนอกสถานที่	กิจกรรมค่ายพักแรม กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ
5. กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก	กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน

3. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น (Play)

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิดงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ความหมายของการเล่น

การเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก การที่เด็กเล่นเป็นการที่เด็กได้ระบายพลังงานที่มีอยู่อย่างเหลือเฟือ ต่อมาในศตวรรษที่ 20 ได้เริ่มมีผู้ให้ความสนใจกับการเล่นของเด็กอย่างจริงจังมากขึ้น นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นไว้มาก เช่น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา และทฤษฎีการเรียนรู้ เป็นต้น ไม่ว่าจะเป็นทฤษฎีใดก็ตาม ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นทั้งนั้น แต่อย่างไรก็ตามตั้งแต่ได้เริ่มมีทฤษฎีการเล่นจนถึงปัจจุบัน การให้ความหมายการเล่นของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาต่าง ๆ ยังไม่สามารถสรุปออกมาได้อย่างชัดเจน ดูเหมือนว่าต่างคนต่างก็จะอธิบายความหมายของการเล่นไปตามแนวคิดของตนเอง ความหมายของการเล่นในลักษณะทั่ว ๆ ไป

รูท กริฟฟิท (G. Ruth, 1937) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กอายุ 5 ขวบเป็นจำนวน 50 คน และพบว่าการเล่นของเด็กโดยอาศัยจินตนาการนั้นเป็นวิธีการแก้ปัญหาของเด็ก ซึ่งเขาสรุปว่าการเล่นคือการแก้ปัญหานั้นเอง แต่ โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1967) กลับมองเห็นว่าการเล่นเป็นการแสดงออกถึงจินตนาการของเด็กทำให้เด็กได้ตระหนักถึงสภาพแวดล้อมนอกจากนั้นการเล่นเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตของเด็กอีกด้วย ไอแซค (Isaacs, 1972) ได้ทำการสังเกตและวิเคราะห์การเล่นของเด็กพบว่าการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาของเด็กทั้ง 4 ด้านได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ได้แบ่งการเล่นออกเป็น 3 องค์ประกอบได้แก่

1. การล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การล่นเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับสังคม
3. การล่นเป็นการทำให้เด็กไปสู่ความสมดุลในสังคม

ฮาร์ทเลย์ แพรงค์ และโกลเดนชัน (E. H. Ruth, Lawrence, & Robert, 1952) ได้สังเกตการล่นของเด็กเป็นจำนวนมากเช่นกัน เขาได้แบ่งการล่นออกเป็น 8 องค์ประกอบได้แก่

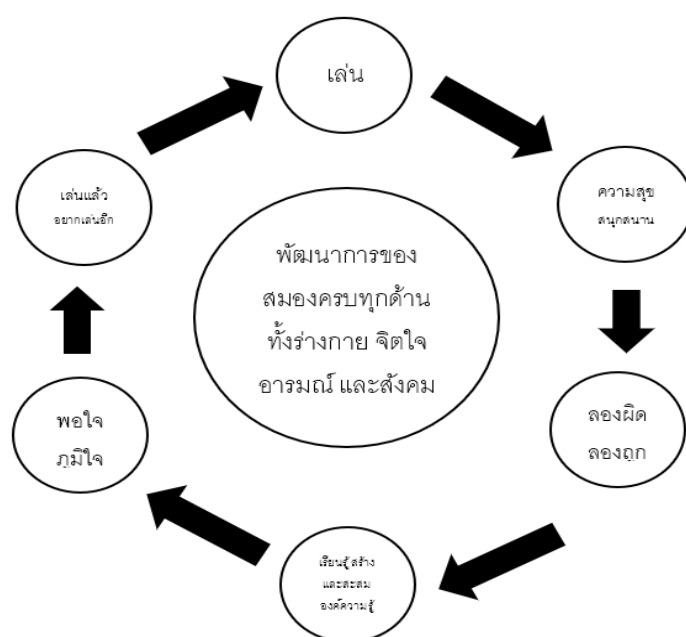
1. การล่นเป็นการลอกเลียนแบบผู้ใหญ่
2. การล่นเป็นการแสดงสภาพชีวิตจริง
3. การล่นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงผลปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์เด็กในสังคม

4. การล่นเป็นการแสดงออกตามความต้องการของเด็ก
5. การล่นเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดของเด็กที่สังคมไม่ยอมรับ
6. การล่นเป็นการแสดงบทบาทสมมติ
7. การล่นเป็นกระแงสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญเติบโตของเด็ก
8. การล่นเป็นการแก้ปัญหาและลองใช้วิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้น

กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ (2558) ได้อธิบายว่า การล่นคือ กิจกรรมที่เราทำโดยสมัครใจเพื่อเรียนรู้และฝึกฝนทักษะด้านใดด้านหนึ่ง สัตว์ทุกชนิดล่นเพื่อฝึกฝนทักษะการเอาตัวรอดรวมทั้งมนุษย์ ถึงแม้ว่าทักษะหลายๆ อย่างจะไม่มีประโยชน์ในปัจจุบัน แต่พฤติกรรมเหล่านั้นก็ยังไม่คงติดตัวเรามาจนถึงทุกวันนี้ นี่คือนเหตุผลหนึ่งที่เพศชายมีแนวโน้มที่จะชอบเกมต่อสู้มากกว่าเพศหญิง เพราะตามธรรมชาติเพศชาย ต้องออกล่าสัตว์ หรือแม้กระทั่งต่อสู้กับมนุษย์ด้วยกันเพื่อปกป้องเผ่าพันธุ์ของตน “การล่น” คือกิจกรรมเพื่อฝึกฝนทักษะ ดังนั้นมันจึงต้องปลอดภัยอย่างที่สุด เกมจะต้องไม่ลงโทษผู้เล่นรุนแรงเกินไป หากเค้าทำสิ่งผิดพลาด อันที่จริงการล่นเกมมีต้นทุนคือเวลา ผู้เล่นจึงต้องการมั่นใจว่า การลงทุนเวลาของเขานั้นปลอดภัย สังเกตว่าผู้เล่น หรือแม้แต่ตัวคุณเอง จะป้องกันบ่อยเมื่อรู้สึกไม่ปลอดภัย นั่นเพื่อให้เราารู้สึกปลอดภัย และสามารถกลับมาแก้ไขข้อผิดพลาดได้ง่าย เราอาจสามารถสรุปได้ว่า เกมที่ดีควรอนุญาตให้ผู้เล่นสามารถแก้ไขความผิดพลาดได้ง่าย เพื่อให้เขาลองผิดลองถูกได้ตามความต้องการ

“ล่น” จากประสบการณ์การล่นที่หลากหลายพอเพียงสำหรับการเลือกเล่นได้อย่างอิสระด้วยตนเองตั้งแต่ช่วงแรกของชีวิต ทำให้ค้นพบสิ่งที่ตนเองสนใจชอบและมีความถนัด สามารถนำเด็กไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็น การงาน อาชีพ สิ่งประดิษฐ์และความสำเร็จของชีวิต เด็กบางคนได้ล่นอย่างอิสระหลากหลายมากพอและเหมาะสม

สรุปได้ว่านักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเล่นที่แตกต่างกันออกไปแต่อย่างไรก็ตามทุกคนได้เห็นความสำคัญของการเล่นว่ามีผลต่อการเจริญเติบโตของเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา



ภาพประกอบ 9 แสดงวงจรหมัศจรรย์แห่งการเรียนรู้

ที่มา : สถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2559) ; หน้า 73.

จากภาพประกอบ 9 จะเห็นได้ว่า การเล่นมีส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งเด็กทุกคน รัก ชอบ การเล่น เป็นชีวิตจิตใจ ขณะที่เด็กมีความสุข เพลิดเพลิน “สมองเรียนรู้” อย่างเต็มที่ โดยไม่มีขีดจำกัดและไม่เบื่อหน่าย สมองสามารถเรียนรู้ได้ทั้งขณะ “ไม่ตั้งใจ สุข สนุกกับการเล่น” และ “ตั้งใจ” (สถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2559)

3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

ทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 2 กลุ่มทฤษฎี คือกลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิกและกลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย

1.1 ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of play) ทฤษฎีการเล่นคลาสสิกนี้ได้พัฒนาขึ้นในช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีเหล่านี้ได้พยายามจะอธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่างๆ แต่เนื่องจากไม่มีข้อมูลสนับสนุน ทฤษฎีเหล่านี้จึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควรแต่ผู้เขียนกลับเห็นว่าทฤษฎีเหล่านี้มีประโยชน์อย่างมาก เพราะจะช่วยให้ให้นักศึกษาได้เข้าใจถึงแนวคิดของนักการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นในอดีตซึ่งทฤษฎีเหล่านี้ได้แก่

(1) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy theory) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้นี้พัฒนาโดย คาร์ล กรูส (Groos, 1898) ซึ่งได้แนวความคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรม เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการอันได้แก่การทำงาน หรือเพื่อไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันได้แก่การเล่น แต่ทว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบภาระงานแล้ว นั่นคืออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น แนวคิดของทฤษฎีนี้ได้รับการสนับสนุนจากนักการศึกษาพอสมควร แม้ว่าเขาจะไม่รู้เกี่ยวกับทฤษฎีนี้มาก่อนเลย ซึ่งอาจจะทดสอบได้โดยการลองถามนักการศึกษาว่าทำไมเด็กจึงชอบเล่น มักจะได้คำตอบว่าเด็กมีพลังงานเหลือเฟือ เขาก็เอาพลังงานนี้มาใช้ในการเล่น

(2) ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation theory) แพททริก (Pratt, 1916) พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่าการเล่นนั้นเพื่อที่จะสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์โดยที่เขาถือว่า การงานในสภาพของสังคมปัจจุบันนี้ต้องการคนที่แสดงเหตุผลในลักษณะรูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นจะต้องอาศัยความละเอียดอ่อนอีกทั้งมีการแข่งขันและเปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วยจึงทำให้เกิดความเครียดและนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบประสาท ซึ่งไม่เหมือนกับสังคมในสมัยโบราณสังคมสมัยนั้นจะทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การปาของ เป็นต้น กิจกรรมแบบนี้กลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ของคนในสังคมสมัยใหม่แทน ทฤษฎีนี้ได้รับความสนใจ และนำมาประยุกต์ใช้ในสังคมปัจจุบันนี้พอสมควร แต่ทว่าทฤษฎีนี้ไม่ได้อธิบายถึงการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อจะผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน แต่ทว่าเด็กไม่ได้ทำงาน ทำไมจึงต้องเล่นด้วย กรณีนี้แพททริกอธิบายว่าการเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของ

เด็กที่จะต้องเล่น ที่จะต้องกระทำ และเราพยายามใช้คำว่าเล่น เพื่อที่จะแยกออกจากกิจกรรมการทำงานที่เครียดของสังคมผู้ใหญ่

(3) ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ดาร์วิน (Darwin) โดยที่เขากล่าววามมนุษย์เรานั้นวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวคิดนี้เองการเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษของมนุษย์นั่นเอง เช่นการที่เด็กเล่นน้ำนั้น เป็นการอธิบายว่าบรรพบุรุษของมนุษย์นั้นมาจากทะเล การขุดดินหรือขุดทรายนั้นเป็นการแสดงถึงการขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษของมนุษย์ การปีนต้นไม้ นั้นเป็นการนำมนุษย์เราย้อนไปสู่บรรพบุรุษเก่าคือลิงและการเล่นเป็นกลุ่มย้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์ในการรวบรวมเป็นเผ่าพันธุ์ต่างๆ ความคิดแนวนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์พอสมควร แต่ทว่าทฤษฎีนี้ไม่สามารถจะนำมาอธิบายในรูปแบบของการเล่นใหม่ๆ ของเด็กตลอดจนการเล่นกับตุ๊กตาเป็นต้น

(4) ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (In Stinct Practice Theory) กรูธ (Groos, 1898) ได้กล่าวไว้ว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณ เพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิด ดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็นการฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้น จากแนวคิดนี้เองจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้นของเด็ก เพราะการที่เด็กได้มีประสบการณ์ หรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่นนี้จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้น อีกทั้งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยช่วยให้เด็กสามารถที่จะควบคุมความสามารถของตนเองและสภาพแวดล้อมได้ ทั้งอาจจะช่วยพัฒนาการด้านบุคลิกภาพและสติปัญญาอีกด้วย และเด็กที่ขาดประสบการณ์ในการเล่นก็จะขาดทักษะต่างๆ ที่จำเป็น

1.2 ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนี้ อาจกล่าวได้ว่ามีอยู่ด้วยกัน 3 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา และทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาากลุ่มพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีจิตวิเคราะห์นั้น มีฟรอยด์และอีริคสันเป็นผู้นำกลุ่ม ซึ่งทฤษฎีนี้มุ่งที่พัฒนาการด้านบุคลิกภาพ ทฤษฎีนี้มองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึก ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญามีพียาเจต์เป็นผู้นำ ทฤษฎีนี้เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาเหตุนี้ทฤษฎีนี้จึงมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสติปัญญา ส่วนทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาากลุ่มพฤติกรรมนิยม นั้นผู้นำกลุ่ม ได้แก่ สกินเนอร์ ซึ่งเน้นที่ความสัมพันธ์ของอินทรีย์กับสภาพแวดล้อม โดยเขามองการ

เล่นนั้นเป็นพฤติกรรมในลักษณะที่พิเศษไปจากพฤติกรรมปกติเท่านั้น ซึ่งการเกิดของพฤติกรรมนี้ ถือได้ว่าเป็นการเกิดตามปกติของพฤติกรรมโดยทั่วไป

(1) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้นเริ่มมาจากการสังเกตของ فروยด์ ต่อมา โรเบิร์ต (Robert, 1933) ได้นำความคิดของ فروยด์ที่ได้จากการสังเกตการณ์เล่นของเด็กมารวบรวมเข้าด้วยกันและต่อมา อีริก อีริกสัน ได้นำเอาทฤษฎีนี้มาปรับปรุงอีกครั้ง เอริก (Erik, 1950) กล่าวว่าการเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้น จะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง เช่นการที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์ อวกาศ นักขับรถแข่ง พยาบาล หรือแม่ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น فروยด์ยังได้มองเห็นอีกว่าการเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ โดยค่อยๆ ลดความวิตกกังวลลง วอลเดอร์ (Walden) มีความคิดเห็นเช่นเดียวกับ เอริก แต่เขาคิดว่าการเล่นเพื่อลดความวิตกกังวลนั้นไม่สามารถจะอธิบายถึงกิจกรรมการเล่นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจอย่างซ้ำๆ ซากๆ ของเด็กได้ วอลเดอร์จึงได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่า “การถูกบังคับให้ทำซ้ำๆ ซากๆ” โดยเขากล่าวว่าเมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจเขาไม่สามารถที่จะลดมันได้หมดทันทีในเวลานั้นๆ แต่เขาจะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่น เพื่อที่จะลดความเข้มข้นของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นลงจากการสังเกตของ บราวน์ เคอร์รี่ และ ทิลนิช (Brown, Curry, & Titlnich, 1971) เป็นตัวอย่างที่ดีในการที่จะสนับสนุนความคิดของ “การถูกบังคับให้ทำซ้ำๆ ซากๆ” โดยที่เขาพบว่าเด็กปฐมวัยกลุ่มหนึ่ง ได้มีประสบการณ์จากการที่เห็นคนบาดเจ็บซึ่งเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นในขณะที่เด็กกำลังเล่นอยู่ที่สนาม ในขณะที่คนงานกำลังปีนบันไดเพื่อซ่อมแซมอาคาร และปรากฏว่าคนงานนั้นตกลงมาได้รับบาดเจ็บสาหัส เด็กได้เห็นครูวิ่งเข้าไปช่วยปฐมพยาบาล และเห็นรถพยาบาลวิ่งเข้ามารับคนเจ็บไปส่งที่โรงพยาบาลจากนั้นในอาทิตย์ต่อมา ครูพบว่าเด็กได้มีการเล่นชนิดหนึ่งเพิ่มขึ้นมา คือเด็กคนหนึ่งทำท่าเป็นกองอิฐและแก้มตกลงมา ในขณะที่เด็กอีกคนแสดงบทบาทเป็นครูเข้าไปช่วยปฐมพยาบาล และเด็กอีกคนหนึ่งเป็นผู้ดูแลรถพยาบาล ซึ่งการเล่นเช่นนี้จะเกิดขึ้นบ่อยมากในช่วงแรก และหลายวันต่อมาการเล่นชนิดนี้จะค่อยๆ ลดจำนวนลง และอาทิตย์ต่อมาแทบจะกล่าวได้ว่าไม่มีการเล่นประเภทนี้เกิดขึ้นอีก หรือถ้าจะเกิดขึ้นก็เกิดน้อยครั้งมาก การเล่นของเด็กเช่นนี้แสดงว่าเด็กสามารถที่จะใช้การเล่นเพื่อลดความตื่นเต้นจากประสบการณ์ที่พบเห็นที่ไม่พึงพอใจได้

นอกจากนั้น فروยด์ยังได้เปรียบเทียบให้เห็นถึงการเล่นของเด็กและการจินตนาการของผู้ใหญ่ โดยที่เขามองเห็นว่ามีกระบวนการคล้ายๆ กัน เพียงแต่ว่าเกิดขึ้นในมุมที่

กลับกันเท่านั้นเองซึ่งการเล่นของเด็กนั้นเป็นการสร้างโลกของความฝันให้เข้าอยู่ในโลกของความเป็นจริง เช่นเด็กจินตนาการโดยใช้นิ้วมือเป็นปืนและยิงแต่การจินตนาการของผู้ใหญ่นั้น กลับตรงกันข้าม คือการสร้างความฝันให้แยกออกจากโลกของความเป็นจริงเช่นผู้ใหญ่จะสร้างจินตนาการไปเที่ยวรอบโลก อีริกสันได้ขยายผลงานของฟรอยด์ และวอลเตอร์ออกไปอีกโดยเพิ่มมิติใหม่ๆ เข้าไปอธิบายการเล่นของเด็ก เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็ก เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งเขาได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นการพัฒนาการตามขั้นตอนเด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ โดยการที่พบสิ่งใหม่ๆ และซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เขาแบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตนเอง ซึ่งการเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง ซึ่งในระยะแรกนั้นเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กในระยะนั้นจะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ซ้ำๆ ซากๆ ตลอดจนส่งเสียงซ้ำๆ ซากๆ อยู่ตลอดเวลา เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่นๆ เช่นการใช้เสียงระดับต่างๆ กันเพื่อดูการสนองตอบของแม่หรือการสำรวจหน้าและร่างกายของแม่ด้วยมือเป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เขาอยู่

ขั้นตอนที่ 2 การเล่นในโลกเล็กๆ ของเด็ก คือเด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบๆ ตัวเขา ซึ่งการเล่นในโลกเล็กๆ ของเขาตัวเองจะเป็นการช่วยปรับปรุงตนเอง ซึ่งในโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ คือของนั้นอาจจะแตกสลายได้ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ ถ้าเด็กไม่สามารถจัดการกับโลกเล็กๆ ของเขาได้แล้วจะทำให้เขากลับไปสู่การเล่นในช่วงแรกคือการไปเล่นเกี่ยวกับตนเอง

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นในขั้นที่สามนี้จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย หรืออาจกล่าวว่าเด็กเริ่มเข้าไปสู่สังคมที่กว้างกว่า อีกทั้งจะต้องรู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนาการเล่น แต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาในสองขั้นตอนแรก ในขั้นนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่าเมื่อไรที่เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรเขาควรจะเล่นในสังคม ตัวอย่างเช่นเมื่อเขาเกิดความคับข้องใจในการเล่นร่วมกับผู้อื่นเขาก็จะหลบออกมาเล่นคนเดียวซึ่งการหลบออกมาเล่นคนเดียวนั้นเป็นการช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีอารมณ์ดีขึ้น

อีริกสันสรุปว่า การเล่นนั้นมีลักษณะโดยเฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน ซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถสังเกตได้จากรูปแบบ เนื้อหา คำพูด และความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการเล่นด้วย

(2) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา พือาเจต์ มองการเล่นเป็นกระบวนการการพัฒนาทางสติปัญญา ซึ่งกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจากการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุ นับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Sensorimotor) การเล่นชีวิตนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) คือแทนที่เด็กจะเล่นเพื่อสำรวจ เด็กจะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่างๆ ขึ้นมา ซึ่งนับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ ส่วนการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลายๆ 2 ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ 3 - 4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์นี้ได้ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้ว โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์และอ้างถึงวัตถุที่ไม่มีอยู่ในขณะนั้นได้โดยใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกถึงความคิดนั้นๆ เด็กจะลอกเลียนบุคคลหรือสิ่งที่เขาสร้างแสดงออก โดยการใช้คำพูด สิ่งของที่เป็นจริงหรือใช้วัสดุทดแทน สมิแลนสกี (Smilansky, 1968) กล่าวว่าการเล่นที่จะพิจารณาว่าการเล่นใดเป็นการแสดงละครสมมุติ นั้น ให้ดูที่องค์ประกอบสองอย่างคือ

(1) องค์ประกอบที่เป็นจริง เด็กจะพยายามแสดงออกหรือทำให้เหมือนคนอื่นๆ ให้ดูเหมือนกับโลกของผู้ใหญ่ เช่นเด็กผู้หญิงจะชอบเอารองเท้าส้นสูงของแม่มาใส่เดินแล้วทำท่าทางให้เหมือนกับแม่

(2) องค์ประกอบที่ไม่เป็นจริง เป็นการแสดงให้ดูเหมือนสมจริงสมจัง เด็กพยายามที่จะสร้างจินตนาการ แล้วสร้างทำให้ดูเหมือนจริง เช่นเด็กเล่นเป็นซูเปอร์แมนและทำท่าว่าเหาะได้

การเล่นละครสมมุตินั้น คำพูดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก การที่สร้างใช้คำพูดที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่เป็นจริงจะทำให้ดูจริงจางยิ่งขึ้น สมิแลนสกี ได้สังเกตเห็นว่ามีคำพูดอยู่ 4 แบบ ในการเล่นละครสมมุติ

(1) คำพูดที่แสดงการเปลี่ยนบุคลิกภาพ “เดี๋ยวฉันเป็นพ่อเธอเป็นแม่นะ”

(2) คำพูดที่แยกแยะวัสดุที่จะต้องใช้ “นี่คือเตา นี่คือโต๊ะ” พร้อมทั้งชี้มือไปที่บันไดและหน้าบ้าน

(3) คำพูดชี้แจงการกระทำ “สมมุติว่าฉันเพิ่งกลับมาจากการทำงานนะ”

(4) คำพูดที่ใช้อธิบายสภาพการณ์ “เรามาสสมมุติกันว่าแม่ทำขนมเค้กอยู่และดูๆ เឹងจะเริ่มกลับมาจากโรงเรียน”

การเล่นละครสมมุตินั้นเด็กจะต้องนำเอาภาษามาใช้ในการเล่นอย่างมาก คำพูดที่ใช้ในการเล่นละครสมมุตินั้น ยังสามารถนำมาใช้เพื่อการวางแผน การพัฒนาการเล่น การคงไว้ในรูปแบบของการเล่น เพื่อให้บรรลุถึงความร่วมมือในการเล่น การโต้แย้ง และการออกคำสั่งของเด็กในขณะการเล่น นอกจากนั้นยังนำคำพูดมาใช้แก้ปัญหาในการเล่นและขณะที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อทำให้การเล่นดูสมจริงสมจัง เช่น “เราไม่ต้องการคนขับรถ 2 คน ไม่มีรถคันใดที่จะมีคนขับ 2 คนหรอก”

สมิแลนสกี ได้แบ่งแยกลักษณะสำคัญของการเล่นละครสมมุติออกเป็น 6 ลักษณะ คือ

- (1) มีการลอกเลียนบทบาทที่จะเล่น
- (2) มีการทำให้วัตถุนั้นเหมือนของจริง
- (3) มีการทำให้การกระทำและสถานการณ์เหมือนของจริง
- (4) มีการทำพฤติกรรมนั้นจริง
- (5) มีการปฏิสัมพันธ์
- (6) มีการใช้การสื่อสารโดยคำพูด

การเล่นละครสมมุติ ได้รับความสนใจอย่างมากจากเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นชนิดนี้จะต้องอาศัยจินตนาการสัญลักษณ์ และภาษา ซึ่งการเล่นนี้จะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็ก สมิแลนสกี ยังได้แสดงให้เห็นว่าการเล่นแบบละครสมมุติ สามารถที่จะเพิ่มระดับสติปัญญาและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเด็กได้นอกจากนี้การเล่นละครสมมุติ ยังช่วยให้เด็กรู้จักคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหา ตลอดจนเกิดมโนคติในความรู้ใหม่ๆ และทักษะต่างๆ ที่ตนเองได้ฝึกฝนด้วย

3.3 การเล่นกับสังคม

การเล่นของเด็กนอกจากจะเป็นการที่让孩子ได้ออกกำลังกาย และสนุกสนานแล้ว ลักษณะของการเล่นของเด็กยังเป็นการสะท้อนถึงลักษณะของสังคมที่เขาอยู่ตลอดจนเป็นการเตรียมให้เด็กมีประสบการณ์การเป็นผู้ใหญ่ในอนาคตอีกด้วย

1) การเล่นเป็นการสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคม อาจกล่าวได้ว่าพัฒนาการการเล่นของเด็กนั้นมีลักษณะและกระบวนการที่แน่นอนคล้ายกับกระบวนการพัฒนาการทาง

สติปัญญาของเด็ก เนื้อหาสาระและลักษณะของการเล่นตลอดจนอัตราการพัฒนาการเล่นของเด็ก นั้นย่อมขึ้นอยู่กับแต่ละสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ ซึ่งการเล่นของเด็กนั้นจะสะท้อนถึงลักษณะของสังคม ที่เด็กอยู่ ดังนั้นเราอาจศึกษาความแตกต่างของสังคมนั้นๆ ได้ ด้วยการศึกษาความแตกต่างจาก ลักษณะการเล่นของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งศึกษาจากลักษณะการเล่นของเด็ก เกมในที่นี้ หมายถึง การเล่นที่มีลักษณะโครงสร้างที่แน่นอน มีการแข่งขันกันตั้งแต่ 2 คน หรือ 2 กลุ่มขึ้นไป อีกทั้งจะต้องมีกฎเกณฑ์ มีการตัดสินแพ้ชนะ แต่ถ้ามการเล่นใดก็ตามที่ไม่มีการแข่งขันเราเรียกการ เล่นชนิดนั้นว่า การเล่นเพื่อความบันเทิงใจมากกว่าที่จะเรียกว่าเกม (John, Malcolm, & Robert, 1959) เกมที่เด็กเล่นนั้นอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ๆ ด้วยกันคือ

(1) เกมที่ใช้ทักษะทางร่างกาย เกมชนิดนี้พิจารณาจากลักษณะของกิจกรรม การเคลื่อนไหวของผู้เล่น

(2) เกมที่ต้องใช้การวางแผน เกมชนิดนี้พิจารณาจากเหตุผลในการเลือกที่จะ กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

(3) เกมที่อาศัยโอกาส เกมชนิดนี้พิจารณาจากกิจกรรมที่จะต้องมีการเดา หรือการสมมุติในสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้ เช่นการเล่นเกมที่ต้องใช้ลูกเต๋าหรือหมุนวงล้อ เป็นต้น ลักษณะของเกม que เด็กเล่น จะเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของสังคมนั้นๆ เช่นการเล่นเกมหมากเก็บโดยใช้เมล็ดขงพาราย้อมสะท้อนให้เห็นว่าสังคมนั้น คงต้องมีอาชีพการทำสวนยางพารา และนอกจากนั้นการที่เด็กเล่นเกมต่างๆ เป็นการฝึกฝนให้เด็ก ได้เรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันในสังคม และสามารถควบคุมสภาพของสังคมเหล่านั้นได้ด้วย ตัวอย่างเช่น เกมที่ใช้ทักษะทางร่างกายเช่น การเล่นเกมวิ่ง จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ถึงวิธีที่จะหาอาหารมาเลี้ยงชีพ เกมที่ต้องใช้การวางแผน เช่นการเล่นเกมฟุตบอล เกมสงคราม จะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ที่จะ ควบคุมระบบต่างๆ ของสังคมส่วนเกมที่ต้องอาศัยโอกาสเช่น การเล่นเกม บิงโก งูตกบันได จะช่วย ให้เด็กสามารถเรียนรู้ที่จะยอมรับสิ่งต่างๆ ที่อยู่เหนือธรรมชาติ สังคมใดที่มีลักษณะสลับซับซ้อน มาก เกมที่เด็กเล่นมันจะมีลักษณะสลับซับซ้อนตามไปด้วย แต่ถ้าสังคมใดที่อยู่อย่างง่ายๆ เกมที่ เด็กเล่นก็จะไม่มีความซับซ้อนมากนัก ส่วนมากจะเป็นเกมที่ใช้ทักษะทางร่างกายเพียงอย่างเดียว สำหรับสังคมที่มีลักษณะซับซ้อนมักจะมีเกมหลายๆลักษณะ ซึ่งอาจจะรวมทั้ง 3 ลักษณะที่กล่าว ข้างต้นเข้าด้วยกัน อย่างไรก็ตามลักษณะของเกมตลอดจนจำนวนของเกม que เด็กเล่นย่อมมีความ แตกต่างกันไป

2) การเล่นเกมเป็นการลดความตึงเครียดที่เกิดจากความขัดแย้งในสังคม ตาม ทฤษฎีของการเล่นเพื่อลดความขัดแย้งในสังคมที่ได้ตั้งสมมุติฐานเอาไว้ว่าการที่เด็กได้อยู่ในสภาพ

สังคมที่แตกต่างกันเช่นสังคมในบ้าน สังคมในโรงเรียน สังคมนอกบ้าน สังคมทั่วไป ฯลฯ เด็กจะพยายามแสดงออกที่จะสะท้อนลักษณะที่สำคัญของสังคมนั้นๆ เมื่อลักษณะที่เด็กแสดงออกมาเกิดความขัดแย้งกับสังคมนั้นย่อมจะทำให้เด็กเกิดความเครียดขึ้น เด็กอาจลดความเครียดเหล่านั้นได้โดยการแสดงออกผ่านทางการเล่นเกม นับว่าการเล่นเกมเป็นการช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี (J. M. Roberts & Brian, 1962) โรเบิร์ต และไบรอัน (J. M. Roberts & Brian, 1962) พบว่า ลักษณะของการเลี้ยงดูเด็กและลักษณะของเกมที่เด็กเล่นในแต่ละสังคมนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างมาก เช่นในสังคมที่อบรมให้เด็กเกิดการเชื่อฟังผู้ใหญ่โดยการให้รางวัลต่อพฤติกรรมการเชื่อฟังของเด็ก และลงโทษต่อพฤติกรรมที่ไม่เชื่อฟังของเด็ก การกระทำเช่นนี้จะทำให้เด็กเกิดความกระวนกระวายใจทันทีที่เขาไม่เชื่อฟัง และมีแนวโน้มที่จะเชื่อฟังมากยิ่งขึ้นและเมื่อเด็กเกิดความขัดแย้งอันเกิดจากการเชื่อฟังจะทำให้เด็กแสดงออกโดยจัดเป็นรูปของการเล่นเกมขึ้นซึ่งเป็นลักษณะของเกมที่ต้องใช้การวางแผน เพื่อว่าตนเองจะได้มีโอกาสที่จะได้ควบคุมผู้อื่นบ้าง ตัวอย่างเช่น การที่เด็กทำผิวดินย แล้วถูกครูลงโทษ เด็กจะระบายความเครียดโดยการวางแผนที่จะเล่นบทบาทสมมุติเป็นครูบ้างและให้น้องหรือเพื่อนเป็นนักเรียนเมื่อน้องหรือเพื่อนไม่ปฏิบัติตามที่เขาสั่งเขาจะทำโทษน้องหรือเพื่อนทันที การเล่นเกมแบบนี้จะทำให้เด็กลดความเครียดความก้าวร้าวลงได้ อีกทั้งลดความไม่พึงพอใจที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบควบคุมด้วยเช่นกัน การเล่นเกมที่อาศัยโอกาสจะเล่นกันมากในสังคมที่เน้นกฎเกณฑ์ ซึ่งทำให้เด็กมีโอกาสเป็นตัวของตัวเองน้อยมาก และมีโอกาสน้อยมากที่จะแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยวิธีการสร้างสรรค์ เด็กเหล่านี้จะไม่รู้จักการใช้เหตุผลเพียงแต่เรียนรู้ที่จะทำตามคำบอกเล่าเท่านั้นเอง จึงทำให้เด็กพวกนี้มองดูว่าชีวิตของตนนั้นถูกครอบงำด้วยโชคชะตา นอกจากนี้การเล่นเกมที่อาศัยโอกาสยังเล่นกันมาในสังคมที่ปล่อยให้เด็กรับผิดชอบตนเองมากเกินไปเกินกว่าเหตุอีกด้วยเช่นเด็กในแหล่งชุมชนแออัด เป็นต้น ส่วนเกมที่ใช้ทักษะทางร่างกาย มักจะพบมากในสังคมที่เน้นความสำเร็จของการแสดงออก เกมเหล่านี้นิยมเล่นกันมากในสังคมของชาวเผ่าต่างๆ เช่น สังคมเผ่าที่เน้นให้เด็กรู้จักการล่าสัตว์ สังคมพวกนี้จะพยายามสร้างความกดดันให้เด็กแสดงออกให้ดีที่สุด ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความวิตกกังวลเกี่ยวกับการแสดงออกของตนโดยกลัวว่าตนเองจะทำได้ไม่ดี จะเกิดความล้มเหลวความวิตกกังวลนี้สามารถลดลงได้โดยการเล่นเกมในขณะที่เล่นเกมอยู่นั้น ถ้าเด็กเกิดความล้มเหลวเด็กก็จะไม่เกิดความวิตกกังวลและความเครียดมากนัก ผลจากการเล่นเช่นนี้จะทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ที่จะปรับตัวได้ดีในสังคมในอนาคต อาจสรุปได้ว่าเกมชนิดต่างๆ ที่เด็กเล่นนี้มีลักษณะและคุณค่าในตัวของมันเอง ไม่ว่าจะเป็นเกมที่ต้องอาศัยทักษะ โอกาส หรือการวางแผน ในการที่จะลดความเครียดอันเกิดจากความขัดแย้ง ในการเรียนรู้ที่จะอยู่ในสังคมที่มีการแข่งขัน จะพบได้ว่า เด็ก

ในช่วงอายุ 7 – 12 ขวบ จะรู้จักการเล่นเกมที่ต่าง ๆ ทั้ง 3 ลักษณะนี้ และพบว่าเมื่อเด็กเรียนรู้มากยิ่งขึ้นเกมที่เด็กเล่นก็จะซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เมื่อเด็กประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนึง จะส่งผลให้มีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนึงๆ มากยิ่งขึ้นอีกทั้งยังทำให้เด็กรู้จักที่จะรวบรวมความรู้ต่างๆ ที่ได้จากการเล่นเกมเข้าด้วยกันและนำเอาความรู้เหล่านี้ไปแก้ปัญหาได้ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าการเรียนรู้การเล่นของเด็กเป็นการแสดงออกทางปัญญาของเด็กเช่นกัน เดอ ไมล์เออ (De Miller, 1967) ได้กล่าวว่า การเล่นที่ลอกเลียนแบบมาจากสื่อมวลชนต่างๆ เหล่านี้ไม่ก่อให้เกิดจินตนาการขึ้นมาเลย เนื่องจากมีรูปแบบอยู่เรียบร้อยแล้วจนกระทั่งไม่มีสิ่งใดเหลือให้เด็กเกิดจินตนาการได้เลยนอกจากจะเป็นผู้รับแต่เพียงอย่างเดียว ดังนั้นประสบการณ์ของเด็กมีแต่การรับรู้เท่านั้น สิ่งที่เป็นจินตนาการเป็นของผู้สร้างหรือผู้ใหญ่ในสังคมนั้น มิใช่เป็นจินตนาการที่เด็กสร้างขึ้นใหม่

นอกจากนี้ยังมีการเล่นที่แสดงออกซึ่งความเป็นวีรบุรุษเช่น ชูเปอร์แมน ไ้มัดแดง มนุษย์ค้างคาว เป็นต้น เป็นการแสดงออกในลักษณะของอำนาจของพระเจ้า ตลอดจนการแสดงออกในลักษณะของความขัดแย้งระหว่างความดีกับความชั่ว เด็กจะเล่นกระโดดหรือกอดปล้ำ เป็นต้น บางครั้งเด็กเล่นกันโดยไม่ระวังตัวอาจเป็นอันตรายได้ ตัวอย่างเช่นกรณีที่เด็กกระโดดตึกลงมาโดยจะเลียนแบบซูเปอร์แมน เป็นต้น การเล่นเป็นการเตรียมชีวิตสำหรับการเป็นผู้ใหญ่ การเล่นเกมของเด็กนั้นมีความสัมพันธ์กับสังคมที่เด็กอยู่ โดยการเล่นนั้นจะช่วยให้เด็กลดความเครียดที่เกิดจากความขัดแย้งในสังคมได้ นอกจากนี้การเล่นของเด็กยังจะช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวในสังคมได้อีกด้วย ซึ่งจากทฤษฎีของ กรูส (Groos, 1898) ได้กล่าวไว้ว่าการเล่นเป็นการฝึกทักษะต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับชีวิตในอนาคตของเด็ก แต่ทว่าแนวคิดเช่นนี้อาจจะไม่สามารถอธิบายการเล่นของเด็กในสังคมตะวันตกที่มีความเจริญทางเทคโนโลยีสูงถึงขั้นหนึ่งแล้วตลอดจนเป็นลักษณะของสังคมที่แยกกันระหว่างการทำงานและการเล่นออกจากกันอย่างชัดเจน แต่สำหรับในสังคมก็ยังไม่ได้พัฒนาทางเทคโนโลยีนั้น ดูเหมือนว่าทฤษฎีนี้สามารถอธิบายได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในแง่ของการเล่นของเด็กและบทบาทของผู้ใหญ่ การศึกษาของ เบอร์คลี ลีค็อก (Burke Leacock, 1971) ได้กล่าวถึงการเล่นของเด็กในหมู่บ้านในทวีปแอฟริกา เช่นการ “เล่นบ้าน” เป็นการแสดงออกตามบทบาทของผู้ใหญ่ กิจกรรมการเล่นประเภทนี้เมื่ออยู่ในสังคมตะวันตกถือว่าเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งของสังคมเท่านั้น แต่ถ้าเป็นสังคมของชาวแอฟริกัน การเล่นเช่นนี้เป็นการฝึกเทคนิคตลอดจนทักษะต่างๆ ที่เด็กจะต้องเรียนรู้ในการเตรียมตัวเป็นผู้ใหญ่ เด็กชายและเด็กหญิงจะเริ่มสร้างบ้านหลังเล็กๆ ตลอดจนทำเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ ด้วยตนเอง

ซึ่งนับว่าเป็นการเชื่อมโยงระหว่างการเล่นไปสู่ชีวิตการทำงานของผู้ใหญ่ การเล่นเพื่อการเตรียมตัวเป็นผู้ใหญ่นี้อาจจะเห็นได้จากการเล่น “การล่าสัตว์” อีกด้วย

3.4 การเล่นกับการจินตนาการ

การเล่นที่ต้องอาศัยการจินตนาการนั้นได้มีการเรียกชื่อต่างๆ กันมากเช่นเรียกว่าการเล่นแบบสมจริงสมจัง การเล่นโดยการจินตนาการ การเล่นโดยการเพ้อฝันการเล่นโดยการเสแสร้ง การเล่นโดยการใช้สัญลักษณ์ เป็นต้น ซึ่งการเล่นที่จะต้องอาศัยจินตนาการนั้นเด็กจะเริ่มพัฒนาจากสิ่งที่ย่อยๆ ไปสู่สิ่งที่สลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น จะพบได้ว่าเด็กอายุ 2 ขวบ สามารถที่จะจินตนาการโดยการใช้ท่อนไม้แทนม้าได้ และนอกจากจะใช้ท่อนไม้แทนม้าได้แล้ว เขาอาจจะมีจินตนาการให้ท่อนไม้แทนปืนก็ได้ แต่ทว่าเด็กไม่สามารถจะใช้จินตนาการของสองอย่างได้ในเวลาเดียวกันเท่านั้นเอง อย่างไรก็ตามการที่จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาการเล่นแบบสมจริงสมจังได้นั้น ควรที่จะมีการเตรียมวัสดุที่คล้ายของจริงให้แก่เด็กด้วย สำหรับเด็กเล็กๆ นั้นการเล่นแบบจินตนาการยังต้องการที่จะใช้วัสดุพิเศษที่มีลักษณะคล้ายของจริงเช่นเครื่องเล่นหม้อข้าวหม้อแกงหรือบุคคลเพื่อจะลอกเลียนแบบ เด็กจะลอกเลียนแบบการกระทำ ลักษณะท่าทางตลอดจนการเคลื่อนไหวของผู้ใหญ่หรือการใช้สิ่งของต่างๆ นั้น ซึ่งโอเวอร์ตันและแจ๊คสัน (Overton & Jackson, 1973) ได้แสดงให้เห็นโดยเริ่มจากให้เด็กเห็นแปรงสีฟัน และตัวแบบแสดงการแปรงฟันให้เด็กดูก่อนจากนั้นจึง ให้เด็กเห็นแต่แปรงสีฟัน แล้วจึงไม่ต้องให้เด็กเห็นแปรงสีฟัน ให้เด็กลองทำดูเอง การให้เด็กลองทำด้วยตนเองนั้นให้ทำโดยการใช้ส่วนของร่างกาย (นิ้วมือแทนแปรงสีฟัน) ก่อนที่จะให้ฝึกการใช้สัญลักษณ์ (ทำท่าเหมือนกับการถือแปรงสีฟัน) เพื่อให้เด็กลองทำดูก่อนที่จะให้เด็กเริ่มใช้ของจริงๆ การแสดงตามขั้นตอนนี้จะทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคยระหว่างความสัมพันธ์ของการกระทำกับวัสดุที่จะใช้จริงๆ จะเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากที่让孩子ได้มีโอกาสได้พบเห็นวัสดุมากขึ้นตลอดจนได้มีโอกาสสำรวจ และพัฒนาการใช้วัสดุเหล่านั้นโดยกระบวนการการเล่น โดยผู้ใหญ่สามารถที่จะช่วยปรับปรุงการเล่นแบบสมจริงสมจังให้แก่เด็กได้ ซึ่งเฟรย์เบิร์ก (Freyberg, 1973) ได้ปรับปรุงการเล่นที่ใช้จินตนาการของเด็กที่มีปัญหาทางสติปัญญา โดยการให้เด็กได้เล่นบทบาทสมมุติ เขาเชื่อว่าสิ่งนี้จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพทางจินตนาการของเขา แต่จะต้องไม่ใช้การบังคับให้เด็กเกิดจินตนาการ นอกจากนี้จอห์นสัน (Johnson & Johnson, 1974) ยังได้ช่วยพัฒนาการเล่นแบบสมจริงสมจังให้แก่เด็กปฐมวัยที่มีปัญหาทางสติปัญญาด้วย โดยการจัดโอกาสให้เด็กเหล่านี้ได้แสดงละครเกี่ยวกับเทพนิยาย ซึ่งได้ผลเป็นที่น่าพึงพอใจ

3.5 กิจกรรม Active Play

สถาบันการจัดการระบบสุขภาพ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร (2561) ได้ศึกษาการมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอมีสำคัญอย่างยิ่งทั้งในมิติของการป้องกันโรคและการสร้างเสริมสุขภาพ โดยเฉพาะการมีพัฒนาการที่ดีตลอดช่วงชีวิตของมนุษย์ ซึ่งการมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอและเหมาะสมตั้งแต่วัยเด็กนั้น จะสร้างความแข็งแรงของหัวใจ กล้ามเนื้อและกระดูก พัฒนาการเคลื่อนไหว สร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง เสริมทักษะการเข้าสังคม พัฒนาสมอง การคิดวิเคราะห์ และพัฒนาภาวะทางอารมณ์ องค์การอนามัยโลกเน้นย้ำว่าการมีวิถีชีวิตที่กระฉับกระเฉง (Active Living) เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ส่งผลต่อสุขภาพกายและใจที่ดี โดยแนะนำว่า ผู้ใหญ่ควรมีกิจกรรมทางกายระดับปานกลางขึ้นไปอย่างน้อย 30 นาที อย่างน้อย 5 วันต่อสัปดาห์ และเด็ก ๆ ควรมีกิจกรรมทางกายระดับปานกลางขึ้นไปอย่างน้อย 60 นาทีต่อวัน

ผลสำรวจการมีกิจกรรมทางกายระดับประเทศของประเทศไทยโดยสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับ สสส. และกระทรวงสาธารณสุข พบว่า คนไทยมีกิจกรรมทางกายเพียงพอ ดังนี้

- ปี พ.ศ. 2555 ร้อยละ 66.3 ของประชากรทั้งประเทศ
- ปี พ.ศ. 2556 ร้อยละ 68.1 ของประชากรทั้งประเทศ
- ปี พ.ศ. 2557 ร้อยละ 68.3 ของประชากรทั้งประเทศ
- ปี พ.ศ. 2558 ร้อยละ 71.7 ของประชากรทั้งประเทศ

ซึ่งเป็นการเพิ่มอัตราการมีกิจกรรมทางกายประมาณร้อยละ 6 ตลอดระยะเวลา 4 ปีที่ผ่านมา เมื่อพิจารณาตามกลุ่มช่วงวัย ในช่วงระยะเวลา 2 ปี แสดงตามตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 3 แสดงอัตราการมีกิจกรรมทางกายของคนไทยกลุ่มอายุต่าง ๆ

กลุ่มช่วงวัย	ปี 2557	ปี 2558
กลุ่มวัยเด็ก	67.6	64.8
กลุ่มวัยรุ่น	66.4	66.6
กลุ่มวัยทำงาน	70.4	75.8
กลุ่มผู้สูงอายุ	67.7	68.5

จากการตาราง 3 พบว่า เฉพาะกลุ่มเด็กที่มีอัตราการมีกิจกรรมทางกายลดลง ขณะที่กลุ่มอื่นมีอัตราการมีกิจกรรมทางกายเพิ่มขึ้นนอกจากนี้ยังพบว่า ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตชนบท

มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอมากกว่าประชากรเขตเมืองอยู่เล็กน้อย ร้อยละ 72.6 และ 71.0 ตามลำดับ ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ในปัจจุบันปัจจัยเรื่องเขตเมืองและชนบท มิได้ก่อให้เกิดความแตกต่างด้านการมีกิจกรรมทางกายมากนัก สำหรับอุปสรรคของการมีกิจกรรมทางกายของคนไทยนั้น สาเหตุสำคัญเป็นผลมาจากการมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) ที่เพิ่มขึ้น โดยข้อมูลจากการสำรวจในปี 2555 พบว่า คนไทยมีพฤติกรรมเนือยนิ่งต่อวันถึง 13.25 ชั่วโมง เพิ่มขึ้นเป็น 13.42 ในปี 2557 และเพิ่มขึ้นเป็น 13.45 ในปี พ.ศ. 2558 โดยพฤติกรรมเนือยนิ่ง 4 อันดับแรกของคนไทยที่ทำติดต่อกันนานกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง คือ นั่ง นอนดูโทรทัศน์ (ร้อยละ 50.0) นั่งคุย นั่งประชุม (ร้อยละ 28.4) นั่งทำงาน นั่งเรียน (ร้อยละ 27.0) และนั่งเล่นเกม โทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ (ร้อยละ 20.1) เมื่อศึกษาในรายละเอียดพบว่า กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นมีพฤติกรรมอยู่หน้าจอ (Screen Time) อันได้แก่ การนั่งดูโทรทัศน์ ใช้คอมพิวเตอร์ เข้าร้านเกมส์ รวมถึงการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาประเภทต่าง ๆ มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ โดยเฉพาะแล้วใช้เวลาอยู่หน้าจอมากกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องซึ่งสอดคล้องกับการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของสัดส่วนผู้ที่มีภาวะอ้วนและอ้วนลงพุง คือจากร้อยละ 28.7 ในปี 2557 เป็นร้อยละ 34.7 ในปี 2557 สำหรับภาวะอ้วน นอกจากนี้ฐานข้อมูลโดยกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข ในปี พ.ศ. 2558 พบว่า เด็กไทยอายุ 5-14 ปี มีภาวะเริ่มอ้วนและอ้วนที่ร้อยละ 12.50

นพ.ชัยพร พรหมสิงห์ ผู้อำนวยการกองออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ กล่าวว่า องค์การอนามัยโลกแนะนำระดับการมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอสำหรับเด็ก อายุ 6 - 17 ปี อย่างน้อย 60 นาทีต่อวัน สำหรับกิจกรรมทางกายระดับปานกลาง/หนัก สำหรับผู้ใหญ่ อายุ 18 - 64 ปี อย่างน้อย 150 นาทีต่อสัปดาห์ สำหรับกิจกรรมทางกายระดับปานกลาง หรือ อย่างน้อย 75 นาทีต่อสัปดาห์ สำหรับกิจกรรมทางกายระดับหนัก โดยให้มีกิจกรรมในแต่ละครั้งอย่างน้อย 10 นาทีขึ้นไป ส่วนวัยสูงอายุตั้งแต่ 65 ปีขึ้นไปนั้น มีข้อเสนอแนะเช่นเดียวกับวัยผู้ใหญ่ แต่ให้เพิ่มเติมการฝึกการทรงตัวเพื่อป้องกันการล้ม อย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 ครั้งด้วย โดยประชาชนสามารถดูระดับของกิจกรรมทางกายอย่างง่ายคือระดับปานกลาง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำแล้วเริ่มหายใจลำบาก แต่ยังพูดเป็นคำได้ เช่น การเดินเร็ว ส่วนกิจกรรมระดับหนัก เป็นกิจกรรม ที่ทำแล้ว หายใจหอบจนพูดไม่เป็นคำ เช่น การวิ่ง การว่ายน้ำ เป็นต้น (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561)

Humphrey (1990) อธิบายกิจกรรมการเล่นแบบกระตือรือร้น (Active Play) คือ เป็นการเล่นด้วยความสนุกสนานอย่างเป็นธรรมชาติ อาจเป็นการเล่นเพียงลำพังหรือเล่นกับกลุ่มเพื่อน ลักษณะการเล่นจะต้องเน้นใช้ร่างกายเคลื่อนไหว เด็กจะต้องเป็นผู้เล่นเองแม้จะเล่นกับกลุ่มเพื่อนก็ตาม เช่น การเคาะลูกบาสเก็ตบอล โดยมีการแข่งขันกับเพื่อน เป็นต้น ซึ่งการเล่นแบบกระตือรือร้น

มีความเกี่ยวข้องกับ 1. หลักสูตรการเรียนรู้การสอน เช่น วิชาพลศึกษาในโรงเรียนที่เด็กจะใช้เวลานอกเหนือจากการเรียนมาเล่นผ่านแบบฝึกที่ครูสอน 2. การเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญา เช่น การแข่งขันกีฬา ที่เด็กจะต้องเรียนรู้กติกาการแข่งขันในขณะที่เล่นเด็กจะนึกถึงกติกาและวิธีการเล่นซึ่งให้ได้คะแนนอย่างถูกต้อง ขณะที่เด็กเคลื่อนไหวร่างกายอยู่นั้นสมองและความคิดก็จะทำงานไปควบคู่กันเพื่อที่เด็กจะตัดสินใจและเล่นตามความคิดที่เด็กได้ใช้สติปัญญาตัดสินใจและเลือกเล่นแล้ว ซึ่งทั้งหมดนี้เด็กจะต้องผ่านการเล่นมากกว่าหนึ่งครั้งจนกว่าเด็กจะมีประสบการณ์เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจทั้งนี้จะมีเรื่องของแรงจูงใจกับความสนใจของเด็กเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญาของเด็กด้วย อีกทั้งยังมีเรื่องเกี่ยวกับการทำงานของสมองและประสาทการรับรู้ต่าง ๆ กับสิ่งแวดล้อมภายนอกที่มีส่วนส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างกระตือรือร้น และ 3. การเล่นเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กให้มีความเตรียมพร้อมและสามารถออกไปใช้ชีวิตในอนาคตได้อย่างเหมาะสม ในประเทศไทยมีสถาบันทางวิชาการได้นิยามการเล่นแบบกระตือรือร้น คือกิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่เด็กเป็นผู้ร่วมเล่นด้วยตัวเอง ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเป็นการเล่นที่ไม่มีกำหนดรูปแบบกติกาอย่างเป็นทางการ (Unorganized / Unstructured) และอยู่นอกเหนือชั่วโมงพลศึกษา อีกทั้งยังหมายถึงการเล่นที่บ้านได้ด้วย เป็นพฤติกรรมโดยธรรมชาติของเด็กที่ชอบเล่นโดย Active Play นั้นเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางกาย (Physical Activity หรือ PA) ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวโดยใช้โครงสร้างกล้ามเนื้อและทำให้มีการใช้พลังงานของร่างกาย เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะในวัยเด็กเพราะเป็นทั้งการส่งเสริมสุขภาพและการส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม รวมถึงเกิด การเรียนรู้จากการเล่นและการเคลื่อนไหว ได้เรียนรู้ความสามารถของตัวเอง สร้างความมั่นใจ การรู้จักตัวเอง ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในอนาคต (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2561)

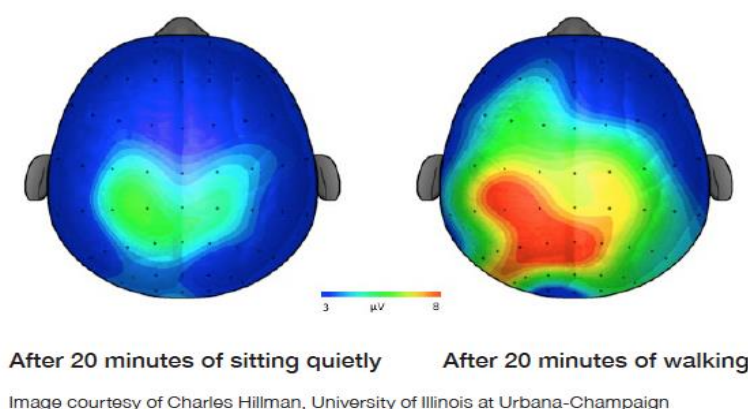
ฮัมฟรี (Humphrey, 1990) สรุปรูปแบบการเล่นแบบกระตือรือร้น (Active Play) สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ (1) กิจกรรมเกมส์ (2) กิจกรรมเข้าจังหวะ (3) กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพ

กิจกรรมการเล่นแบบกระตือรือร้น (Active Play) คือกิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่เด็กเป็นผู้ร่วมเล่นด้วยตนเอง ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เป็นการเล่นที่ไม่มีกำหนดรูปแบบกติกาที่เป็นทางการ (Unorganized/ Unstructured) และอยู่นอกเหนือชั่วโมงพลศึกษา ทั้งยังหมายถึงการเล่นที่บ้าน เช่น วิ่งเปี้ยว ม้าเขย่ง ม้าก้านกล้วย ได้ด้วย อาจฟังดูเป็นนิยามใหม่ ทว่าที่จริงเป็นพฤติกรรมโดยธรรมชาติของเด็กอยู่แล้วที่ชอบเล่น การออกมาเล่น เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทาง

กาย) Physical Activities หรือ PA) อันหมายถึง การเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อโครงสร้างและทำให้มีการใช้พลังงานของร่างกาย สามารถแบ่งได้ 3 ระดับ

- (1) ระดับเบา คือระดับที่มีการเคลื่อนไหวน้อยมาก เช่น การยืน การนั่ง
- (2) ระดับปานกลาง คือการเคลื่อนไหวออกแรงที่ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ มีความหนักและเหนื่อยในระดับเดียวกับการเดินเร็ว ขี่จักรยาน การทำงานบ้าน ซักผ้า 120-150 ครั้ง ระหว่างที่เล่นยังสามารถพูดเป็นประโยคได้ และมีเหงื่อซึมๆ
- (3) ระดับหนัก คือการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีการทำซ้ำและต่อเนื่อง โดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ เช่น การวิ่ง เดินขึ้นบันได การออกกำลังกาย มีระดับชีพจร 150 ครั้งขึ้นไป จนทำให้หอบเหนื่อย และพูดเป็นประโยคไม่ได้

กิจกรรมการเล่นแบบกระตือรือร้น (Active Play) ที่ถือว่าได้ประโยชน์สูงและส่งผลดีต่อสุขภาพ คือการมีกิจกรรมทางกายในระดับปานกลาง-หนัก (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561) ความสัมพันธ์ระหว่าง กิจกรรมทางกาย (Physical Activity) กับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เนื่องด้วยจากเด็กใช้เวลาในโรงเรียนเป็นเวลานานแต่ละวัน โรงเรียนจึงมีส่วนสำคัญในการช่วยเพิ่มความกระตือรือร้นและส่งเสริมสุขภาพที่ดีให้กับเด็กได้มาก สถาบันวิจัยทางการแพทย์ได้เสนอแนะให้ผู้บริหารโรงเรียนต่างๆ เพิ่มกิจกรรมทางกาย (Physical Activity) ในโรงเรียนให้มากขึ้น ทั้งในช่วงเวลาเช้า ก่อนเข้าเรียน ระหว่างวันและหลังจากโรงเรียนเลิก ซึ่งพบว่าเด็กที่มี ภาวะน้ำหนักเกินมักมีผลการเรียนในระดับต่ำ ซึ่งอยู่ในครอบครัวที่มีรายได้ต่ำ ส่งผลต่อปัญหาสุขภาพของเด็กในกลุ่มนี้มากขึ้น



ประกอบ 10 แสดงคลื่นสมองจากด้านบนของศีรษะ

ที่มา : Active Living Research University of California. (2018)

จากภาพประกอบ 10 ภาพสมองสองภาพเหล่านี้ นำมาจากด้านบนของศีรษะเป็นจำนวนเฉลี่ยของกิจกรรมประสาทของนักเรียนในระหว่างการทดสอบหลังจากนั่งและเดินเป็นเวลา 20 นาที สีฟ้าหมายถึงกิจกรรมประสาทต่ำกว่าขณะที่สีแดงหมายถึงการทำงานของสมองที่สูงขึ้น (California, 2018)

ฮัมฟรี (Humphrey, 1990) อธิบายกิจกรรมการเล่นแบบกระตือรือร้น (Active Play) คือ เป็นการเล่นด้วยความสนุกสนานอย่างเป็นธรรมชาติ อาจเป็นการเล่นเพียงลำพังหรือเล่นกับกลุ่มเพื่อน ลักษณะการเล่นจะต้องเน้นใช้ร่างกายเคลื่อนไหว เด็กจะต้องเป็นผู้เล่นเองแม้จะเล่นกับกลุ่มเพื่อนก็ตาม เช่น การเคาะลูกบาสเก็ตบอล โดยมีการแข่งขันกับเพื่อน เป็นต้น ซึ่งการเล่นแบบกระตือรือร้นมีความเกี่ยวข้องกับ 1. หลักสูตรการเรียนการสอน เช่น วิชาพลศึกษาในโรงเรียนที่เด็กจะใช้เวลานอกเหนือจากการเรียนมาเล่นผ่านแบบฝึกที่ครูสอน 2. การเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญา เช่น การแข่งขันกีฬา ที่เด็กจะต้องเรียนรู้กติกาการแข่งขันในขณะที่เล่นเด็กจะนึกถึงกติกาและวิธีการเล่นซึ่งให้ได้คะแนนอย่างถูกต้อง ขณะที่เด็กเคลื่อนไหวร่างกายอยู่นั้นสมองและความคิดก็จะทำงานไปควบคู่กันเพื่อที่เด็กจะตัดสินใจและเล่นตามความคิดที่เด็กได้ใช้สติปัญญาตัดสินใจและเลือกเล่นแล้ว ซึ่งทั้งหมดนี้เด็กจะต้องผ่านการเล่นมากกว่าหนึ่งครั้งจนกว่าเด็กจะมีประสบการณ์เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจทั้งนี้จะมีเรื่องของแรงจูงใจกับความสนใจของเด็กเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญาของเด็กด้วย อีกทั้งยังมีเรื่องเกี่ยวกับการทำงานของสมองและประสาทการรับรู้ต่าง ๆ กับสิ่งแวดล้อมภายนอกที่มีส่วนส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างกระตือรือร้น และ 3. การเล่นเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กให้มีความเตรียมพร้อมและสามารถออกไปใช้ชีวิตในอนาคตได้อย่างเหมาะสม ในประเทศไทยมีสถาบันทางวิชาการได้นิยามการเล่นแบบกระตือรือร้น คือกิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่เด็กเป็นผู้ร่วมเล่นด้วยตัวเอง ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเป็นการเล่นที่ไม่มีกำหนดรูปแบบกติกาอย่างเป็นทางการ (Unorganized / Unstructured) และอยู่นอกเหนือชั่วโมงพลศึกษา อีกทั้งยังหมายถึงการเล่นที่บ้านได้ด้วย เป็นพฤติกรรมโดยธรรมชาติของเด็กที่ชอบเล่นโดย Active Play นั้นเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางกาย (Physical Activity หรือ PA) ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวโดยใช้โครงสร้างกล้ามเนื้อและทำให้มีการใช้พลังงานของร่างกาย เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะในวัยเด็กเพราะเป็นทั้งการส่งเสริมสุขภาพและการส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม รวมถึงเกิด การเรียนรู้จากการเล่นและการเคลื่อนไหว ได้เรียนรู้ความสามารถของตัวเอง สร้างความมั่นใจ การรู้จักตัวเอง ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในอนาคต (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2561)

จากแนวคิด ทฤษฎีที่ได้ศึกษา จึงสรุปได้ว่า การส่งเสริมให้นักเรียน ได้มีพื้นที่ในการเล่นที่มีความกระตือรือร้น หรือความกระฉับกระเฉง (Active Play) โดยมีรูปแบบยืดหยุ่น ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่น ความสนุกสนาน โดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้ได้มีการเคลื่อนไหวในระดับปานกลาง หรือสูง จะส่งผลต่อการเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ และสมองที่พร้อมสำหรับการทำกิจกรรมต่างๆ การตอบสนองที่ดีมากยิ่งขึ้น โดยสามารถสร้างพื้นที่การเล่นได้ ได้ทุกพื้นที่บนพื้นฐานการคำนึงเรื่องความปลอดภัยของการจัดกิจกรรม

4. แรงจูงใจและการพัฒนาของเด็ก

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแรงจูงใจ และพัฒนาการของเด็กที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 แรงจูงใจในการเรียน

ชนิสา อัมมาทะ (2556) อธิบายแรงจูงใจ คือ สิ่งกระตุ้นที่ทำให้มีพลังในการใช้ความรู้ ความสามารถที่มีอยู่ และแสวงหาความรู้ใหม่ด้วยความเต็มใจอย่างมีความสุข เพื่อบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย

1) แรงจูงใจภายใน เช่น นักเรียนสนใจเล่าเรียนด้วยความรู้สึกใฝ่ดีในตัวเอง ไม่ใช่เพราะบิดามารดาบังคับ หรือ เพราะมีสิ่งล่อใจ ได้แก่

- (1) ความต้องการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายและความพอใจ
- (2) เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดด้วยความรู้สึกรักใคร่ที่ดี เช่น เด็กนักเรียน รักครูผู้สอน และพอใจวิธีการสอน ทำให้เด็กมีความสนใจ ตั้งใจเรียนเป็นพิเศษ
- (3) ความสนใจพิเศษในเรื่องใดทำให้เกิดความเอาใจใส่สิ่งนั้นมากกว่าปกติ

2) แรงจูงใจภายนอก ได้แก่

(1) การมีเป้าหมายหรือความคาดหวัง เช่น นักเรียนมีเป้าหมายที่จะชนะเกมการแข่งขันจึงพยายามตั้งใจเล่นอย่างเต็มความสามารถความรู้เกี่ยวกับการก้าวหน้า การทราบว่า จะได้รับความก้าวหน้าย่อมเป็นแรงจูงใจให้ตั้งใจและเกิดพฤติกรรมได้

(3) บุคลิกภาพ เช่น ครู อาจารย์ มีบุคลิกภาพทางวิชาการที่น่าเชื่อถือ

(4) เครื่องล่อใจอื่น ๆ ที่ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม เช่น การให้รางวัล หรือ การลงโทษ การชมเชย การติเตียน การประกวด การแข่งขัน การทดสอบ

ฐานวัฒน์ พุฒวิบูลย์วุฒิ (2552)สรุปผู้ที่มีแรงจูงใจคือ บุคคลที่ชอบริเริ่มทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ภาควิชาที่ได้ทำงานยาก ๆ และสลับซับซ้อน เพราะเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจให้ยากทำให้

สำเร็จกว้างขวางง่าย ๆ มีความตั้งใจสูง ปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ให้ดีเสมอ เพื่อให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้อื่น และมีความอดทนต่อความล้มเหลวสูง เชื่อมโยงกับผลการศึกษาของ (พระมหาสมยศ เปี้ยสา, 2553) สรุปความหมายแรงจูงใจในการเรียนว่า เป็นกระบวนการซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้และยังอาจหมายถึงความต้องการของผู้เรียนที่จะเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งความต้องการดังกล่าวเป็นตัวกระตุ้นและควบคุมพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมาย

แคทลียา ศรีแปลก (2544) ได้ศึกษารูปแบบการสอน บรรยายภาคในชั้นเรียน ตลอดตนความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียน พบว่า ต่างมีผลต่อแรงจูงใจของนักเรียน ซึ่งจะส่งผลไปยังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เพิ่มมากขึ้น และเกมจัดเป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่งที่ครูอาจนำมาใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้ ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศชั้นเรียนให้น่าสนใจขึ้น สร้างสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียนแล้ว ยังจะช่วยทำให้นักเรียนสนุกสนานไปกับการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาที่อธิบายว่าบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มักจะเป็นคนที่มีความกล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง มีความรอบรู้ มีความมุ่งมั่นพยายามในการทำงานเพื่อให้ประสบความสำเร็จ (จิตติมา อุดมพรมนตรี, 2555)

สรุปความสำคัญและประโยชน์ของแรงจูงใจได้ว่า เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงศักยภาพต่าง ๆ ออกมาอย่างเต็มที่ด้วยความเต็มใจ ใส่ใจ พอใจ และสร้างสรรค์ เกิดความร่วมมือในการทำงานอย่างสร้างสรรค์ผลงานไปในทิศทางที่ต้องการ และบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ตลอดจนวิธีการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง สุพัตรา วงษ์เมืองแก่น (2558) ซึ่งสนับสนุนผลการศึกษาเรื่องแรงจูงใจของ (ชัณธิชัย อธิเกียรติ, 2560) อธิบายว่า แรงจูงใจเกิดจากการเรียนด้วยการสอนทันสมัยและเทคนิควิธีสอนแนวใหม่ และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย ด้วยมุมมองที่ว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันและต่างมีเอกลักษณ์ของตน ครูอาจารย์ต้องยอมรับที่จะเรียนรู้และแก้ปัญหาด้วยวิธีการนอกกรอบและพัฒนามากขึ้น กิจกรรมการเรียนควรมีความหมายและน่าสนใจโดยให้โอกาสเป็นผู้วางแผนและมีอำนาจตัดสินใจโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้จัดโอกาส บรรยายภาค สิ่งแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ ด้วยวิธีการแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มซึ่งสมาชิกมีความสามารถแตกต่างกัน มีการช่วยเหลือสนับสนุนกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน มีเป้าหมายร่วมกัน การติดต่อสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ดำเนินงานกลุ่มเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

จากการศึกษาข้างต้นสามารถสรุปแรงจูงใจในการเรียนได้ว่า เป็นสิ่งที่กระตุ้นนักเรียนทำให้มีพลังในการใช้ความรู้ ความสามารถที่มีอยู่ และแสวงหาความรู้ใหม่ด้วยความเต็มใจอย่างมี

ความสุข เพื่อบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย 1. แรงจูงใจภายใน เช่น 1) ความต้องการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายและความพอใจ 2) เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดด้วยความรู้สึกนึกคิดที่ดี 3) ความสนใจพิเศษในเรื่องใดทำให้เกิดความเอาใจใส่สิ่งนั้นมากกว่าปกติ 2. แรงจูงใจภายนอก ได้แก่ 1) การมีเป้าหมายหรือความคาดหวัง 2) ความรู้เกี่ยวกับการก้าวหน้า การทราบว่า จะได้รับความก้าวหน้าอย่างเป็นแรงจูงใจให้ตั้งใจและเกิดพฤติกรรมได้ 3) บุคลิกภาพที่น่าเชื่อถือ 4) เครื่องล่อใจอื่น ๆ ที่ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม เป็นบุคคลที่ชอบริเริ่มทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ภาวะภูมิใจที่ได้ทำงานยาก ๆ และสลับซับซ้อน เพราะเป็นสิ่งดึงดูดใจให้ยากทำให้สำเร็จกว่างานง่าย ๆ มีความตั้งใจสูง ปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ให้ดีเสมอ เพื่อให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้อื่น และมีความอดทนต่อความล้มเหลวสูง กระบวนการซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้และยังอาจหมายถึงความต้องการของผู้เรียนที่จะเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งความต้องการดังกล่าวเป็นตัวกระตุ้นและควบคุมพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมาย มักจะเป็นคนที่มีความกล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง มีความรอบรู้ มีความมุ่งมั่นพยายามในการทำงานเพื่อให้ประสบความสำเร็จ ด้วยการสอนทันสมัยและเทคนิควิธีสอนแนวใหม่ และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีความหมายและน่าสนใจโดยให้ออกมาเป็นผู้วางแผนและมีอำนาจตัดสินใจโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้จัดโอกาส บรรยากาศ สิ่งแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ ด้วยวิธีการแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มซึ่งสมาชิกมีความสามารถคละกัน มีการช่วยเหลือสนับสนุนกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน มีเป้าหมายร่วมกัน การติดต่อสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ดำเนินงานกลุ่มเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

4.2 พัฒนาการเด็ก

ดาร์วิน จันทสาร (2558) สรุปพัฒนาการทางด้านการรับรู้ของเด็กได้ว่า กระบวนการที่เด็กนำเอาสิ่งที่ตนเองได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัส ได้รู้สึจากสิ่งเร้าภายนอกรอบตัวเด็กเข้ามาจัดระเบียบ และให้ความหมายเพื่อเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจขึ้น ซึ่งผู้ใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการรับรู้ของเด็ก โดยเด็กจะมองเห็นโลกและสิ่งแวดล้อมรอบตัวต่างจากผู้ใหญ่ ลักษณะการรับรู้ของเด็กแตกต่างจากผู้ใหญ่เป็นอันมาก ได้แก่ การแสดงออกมาตามจินตนาการ เด็กจะแสดงออกชื่อ ๆ ง่าย ๆ และตรงไปตรงมา เป็นการแสดงออกซึ่งความคิดคำนึงและความรู้สึกตลอดจนการรับรู้ ความคิดที่พร้อมจะแสดงออกอยู่ทุกเมื่อ เป็นระยะที่เด็กมีโอกาสดแสดงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ เช่นเดียวกับการพัฒนาทางด้านอารมณ์และสังคม ซึ่งพัฒนาการเด็กประกอบไปด้วย

พัฒนาการ เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ของมนุษย์อย่างมีระเบียบแบบแผนอย่างต่อเนื่องไปตามลำดับขั้น ที่นำไปสู่ความก้าวหน้าด้านคุณภาพทั้งร่างกาย อารมณ์ และความคิด การเจริญเติบโต เป็นการเปลี่ยนแปลงในเชิงปริมาณในทุก ๆ ด้าน สามารถวัดได้เป็นหน่วยความยาวหรือน้ำหนัก วุฒิภาวะ เป็นความเจริญเติบโตสูงสุดของคนในช่วงวัยหนึ่ง ๆ ไม่ว่าจะ เป็นทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ สติปัญญา โดยไม่เกี่ยวกับประสบการณ์หรือการฝึกฝนหรือจากสิ่งแวดล้อมนอก แบ่งเป็นช่วงวัยเด็ก 3 ตอน คือ

1) วัยเด็กตอนต้น (2-6 ปี) วัยนี้ชอบเป็นอิสระ อยากรู้อยากเห็นเป็นตัวของตัวเอง มีพัฒนาการด้านต่าง ๆ มากขึ้น

2) วัยเด็กตอนกลาง (6-12 ปี) เริ่มมีการพัฒนาทางกาย สติปัญญา มักใช้เวลากับผู้ใหญ่อื่น ๆ มากกว่าพ่อแม่ของตนเอง รู้จักเรียนรู้คบหาเพื่อนในวันเดียวกัน เป็นช่วงการพัฒนาเพื่อเตรียมตัวเข้าสู่วัยรุ่นและผู้ใหญ่ หัดทำอะไรด้วยตัวเอง เรียนรู้ที่จะเล่น เรียน และทำงานกับเพื่อนร่วมวัย

3) วัยเด็กตอนปลาย (10-12 ปี) เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงซึ่งเป็นลักษณะของวัยรุ่น โดยในการศึกษาค้นคว้านี้จะศึกษาพัฒนาเด็กวัยกลางซึ่งเป็นช่วงที่มีความสำคัญต่อการเริ่มชีวิตใหม่ของเด็ก เด็กจะต้องเข้าโรงเรียน เข้ากลุ่มเพื่อน พร้อมทั้งจะออกจากครอบครัวไปสู่สังคมนอกบ้าน และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เช่น ระเบียบกฎเกณฑ์ ความประพฤติที่ต้องปฏิบัติในสังคม สามารถปรับตัวเข้ากับสถานที่และบุคคลอื่น ๆ นอกจากครอบครัวได้ ลักษณะของเด็กวัยกลางค่อนข้างสงบเรียบร้อย การเจริญเติบโตทางด้านกายภาพอยู่ในลักษณะปานกลาง มีความต้องการในระยะแฝง เริ่มมีการคิดและเรียนรู้ถึงเหตุผล มักถูกละเลยจากการไม่เชื่อฟัง มีความกลัว ทั้งที่เป็นเรื่องจริง และเรื่องที่จินตนาการขึ้นมา รู้จักแบ่งเวลา มีนิสัยแสดงออกซึ่งอารมณ์ เรียนรู้การใช้ภาษาพูดคุยสนทนากับผู้อื่นได้ มีความคิดใช้เหตุผล มีการคิดย้อนกลับ มีพฤติกรรมที่ไม่ค่อยยุ่งยากซับซ้อน สามารถใช้เหตุผลอธิบายให้เด็กเข้าใจได้ เด็กจะเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวก่อน และจึงค่อยเพิ่มประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมไกลตัว เริ่มสนใจในบุคคลอื่น ๆ นอกจากครอบครัว เช่น เพื่อนร่วมชั้น ครู โรงเรียน และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว เช่น การเล่นเป็นกลุ่มในเพศเดียวกันหรือต่างเพศ สนใจเล่นกีฬา เล่นออกกำลังกายส่วนใหญ่ สนใจการเก็บสะสมของต่าง ๆ สนใจการอ่านหนังสือ ชอบดูโทรทัศน์และฟังวิทยุ ดูภาพยนตร์เกี่ยวกับการผจญภัย วิธีการส่งเสริมความสนใจจึงควรให้เด็กรู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง ได้ลงมือทำเอง คิดเอง ฝึกให้เป็นคนอ่านมาก เห็นมาก ฟังมาก ส่งเสริมให้เด็กเล่นของเล่นที่ช่วยเสริมประสบการณ์ กระตุ้นการเรียนรู้และเกิดความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเอง เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์และสังคม เช่น ความเด่นในตัวเอง โดยการทำให้

กิจกรรมใดก็ตาม เด็กมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะเอาชนะเพื่อน ๆ ความต้องการการยอมรับจากคนอื่น ความต้องการเล่นเคลื่อนไหวอย่างอิสระ ต้องการคำยกย่องชมเชย ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ต้องการท่องเที่ยว มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบทำการทดลองใหม่ ๆ

ประกายรัตน์ ภัทรธิตี (2560) อธิบายขอบข่ายของการพัฒนาการวัยเด็ก (พัฒนาการเด็ก) เช่นการพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อให้รู้และเข้าใจการเจริญเติบโตของเด็กที่เกิดขึ้นว่ามีลักษณะอย่างไร เป็นไปตามปกติหรือล่าช้ากว่าปกติ เพื่อสามารถดูแล ส่งเสริม แก้ไขปัญหาให้กับเด็กอย่างเหมาะสม พัฒนาการเด็กด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย

(1) พัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการเปลี่ยนแปลงทางชีววิทยาที่เกิดขึ้นกับร่างกาย การเปลี่ยนแปลงด้านขนาด ความแข็งแรง การประสานกันของระบบประสาทสัมผัสและกิจกรรมการเคลื่อนไหว เช่น การใช้ตาและมือ การใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ

(2) พัฒนาการด้านจิตใจ-อารมณ์ เป็นความสามารถในการแสดงความรู้สึกและแสดงออก เช่น พอใจ ไม่พอใจ รัก ชอบ โกรธ เกลียด กลัว และเป็นสุข ความสามารถในการแยกแยะ ความรู้สึกที่ดีและนับถือตนเอง

(3) พัฒนาการด้านสังคม เป็นความสามารถในการสร้างสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีทักษะการปรับตัวในสังคม สามารถทำตามบทบาทหน้าที่ของตนเองได้อย่างเหมาะสมกับวัยและสถานภาพ รู้จักกาลเทศะ มีมารยาท มีระเบียบ วินัย ความรับผิดชอบ ให้ความร่วมมือกับหมู่คณะ สามารถดูแลตนเองได้ในกิจวัตรประจำวัน

(4) พัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ เข้าใจ และให้เหตุผล ความสามารถในการเรียนรู้ ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ซึ่งแสดงออกด้วยการใช้ภาษาและสื่อความหมาย การคิดคำนวณ และการใช้ตรรกะ

(5) พัฒนาการด้านจริยธรรม เป็นการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการรับรู้สิ่งที่ใดถูกหรือผิดสามารถแสดงพฤติกรรมตามระดับจริยธรรมของตนเอง พัฒนาการด้านนี้ต้องอาศัยพัฒนาการด้านสติปัญญาและด้านจิต-สังคมด้วย

ในเด็กอายุ 6-12 ปี จะถามคำถามมากขึ้น อยากเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ โดยเฉพาะทักษะทางสังคม การส่งเสริมภารกิจตามขั้นพัฒนาการของเด็กจึงควรให้เด็กเรียนรู้ผลของการกระทำของตนเอง ให้เด็กตัดสินใจเรื่องที่มีผลต่อตนเองในระดับที่พ่อแม่ยอมรับได้ ชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างจินตนาการและความจริง เพื่อกระตุ้นให้เด็กบอกผลของการกระทำที่ถูกต้อง เช่น เรื่องโกหกกับเรื่องจริงมีผลกระทบต่ตัวเด็กอย่างไร มอบหมายงานบ้านเพื่อให้เด็กมีส่วนร่วมใน

กิจกรรมครอบครัว ช่วยให้เด็กเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น สนับสนุนให้เด็กทำกิจกรรมตามความสนใจ เพื่อสร้างทักษะ เพิ่มความมั่นใจในตนเองและความรู้สึกระบบความสำเร็จ ช่วยเหลือกระตุ้นให้เด็กทำภารกิจต่าง ๆ ให้สำเร็จ ยกย่อง ชมเชย ให้กำลังใจ เมื่อเด็กพยายามทำสิ่งต่าง ๆ เป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือสำหรับเด็ก ให้เวลาเด็กได้ทำกิจกรรมกับเพื่อน แนะนำตัวแบบอื่น ๆ ให้กับเด็ก นอกเหนือจากพ่อแม่

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต (2559) พัฒนาการเด็กอายุ 6 - 12 ปี จะมีความอยากรู้อยากเห็น มีประสบการณ์ทางสังคมเพิ่มมากขึ้น เป็นวัยที่สร้างการเรียนรู้ การมีวินัย และความรับผิดชอบ แยกแยะการใช้เวลาเล่นกับการเรียนรู้ ยังมีลักษณะการเลียนแบบสูง เนื่องจากระบบคิดยังอยู่ในช่วงการพัฒนาความเป็นเหตุเป็นผล การแยกแยะข้อมูลที่ได้รับว่ามีความหมายเช่นไร มีแนวโน้มสูงที่จะทดลองด้วยการเลียนแบบพฤติกรรมโดยไม่เข้าใจ ความหมายของพฤติกรรมนั้น ๆ และยังสร้างค่านิยมต่อพฤติกรรมที่รับรู้ผ่านสื่อว่าเป็นค่านิยมที่ยอมรับทางสังคม การรับรู้ข้อมูลที่ดูเหมือนผ่านไปอย่างรวดเร็ว ในขณะที่ใช้สื่อเป็นการรับรู้อย่าง กระตุ้นสำหรับเด็กวัยนี้ เด็กมักกับข้อมูลที่ถูกต้องเข้าเข้ามาเป็นแบบแผนวิธีคิดได้โดยง่าย

พาสนา จุลรัตน์ (2548) อธิบายองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาของมนุษย์ ประกอบด้วย วุฒิภาวะและการเรียนรู้ ซึ่งขยายความได้ว่า วุฒิภาวะคือกระบวนการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ส่วนการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นผลจากการที่ได้รับประสบการณ์หรือได้รับการฝึกฝน ฝึกหัด ยิ่งมีการฝึกหัดมากเท่าไร การแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นก็จะเกิดความเชี่ยวชาญมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้นการพัฒนาในด้านต่าง ๆ จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงไรขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะและการเรียนรู้ที่ได้รับนั่นเอง

ประภัทร์พร เศรษฐขานนท์ (2557) อธิบายพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กในด้านการพัฒนาด้านสติปัญญาตามวัยว่า เด็กจะแสดงออกทางร่างกายที่เคลื่อนไหวเป็นส่วนใหญ่ เรียนรู้จากการเลียนแบบ ประสาทสัมผัส พยายามลองผิดลองถูก การทำงานประสานกันระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตา เริ่มมีเหตุผลมากขึ้น สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้ พัฒนาการทางภาษาจะเร็วมาก สามารถเข้าใจและแก้ไขปัญหาด้านรูปธรรมได้ คิดย้อนกลับได้ มีการจำที่ดี เข้าใจเรื่องราวของการเปลี่ยนแปลงการคงตัวของสิ่งต่าง ๆ ได้ เริ่มคิดเป็นผู้ใหญ่ หาเหตุผลและคิดแบบวิทยาศาสตร์ การรับรู้และกระบวนการเรียนรู้เกิดจากการค้นพบด้วยตนเอง การเรียนการสอนควรเหมาะสมกับระดับความพร้อมของเด็กและสอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก แรงจูงใจภายในเป็นปัจจัยที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้

กัลญณู เพชรภรณ์ (2561) วัยเด็กตอนกลาง (6 – 12 ปี) เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะด้านร่างกายในการเล่นเกมนต่าง ๆ สร้างเจตคติต่อตนเองในฐานะที่เป็นสิ่งที่มีชีวิต เรียนรู้ที่จะปรับตนเองให้เข้ากันได้กับเพื่อนรุ่นเดียวกัน เรียนรู้บทบาททางสังคมที่เหมาะสมของเพศหญิงและเพศชาย พัฒนาการคิดรวบยอดที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน พัฒนาเกี่ยวกับเรื่องศีลธรรมจรรยาและค่านิยม สามารถช่วยเหลือตนเองได้ พัฒนาเจตคติต่อกลุ่มสังคมและต่อสถาบันต่าง ๆ พัฒนาทักษะพื้นฐานในการอ่านเขียนและคำนวณ ผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจภายในให้แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นแรงขับให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระให้มาก เพื่อช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ดี มีความหมายต่อผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

สุชีวา วิชัยกุล (2559) การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งในช่วงชีวิตวัยเด็ก การเล่นมีประโยชน์หลายประการ เช่น เกิดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาสติปัญญา ฝึกความมีระเบียบวินัยแก่เด็ก ช่วยให้เด็กเป็นผู้มีสุขภาพจิตที่ดี ฝึกให้เด็กมีความกล้าและความเชื่อมั่นในตนเอง ช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ซึ่งแนวทางในการดูแลคือการให้คำแนะนำในการเลือกของเล่นให้เหมาะสมกับวัย เพื่อป้องกันอุบัติเหตุและส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาสติปัญญาให้แก่เด็ก การเลือกกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กในแต่ละวัยจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น

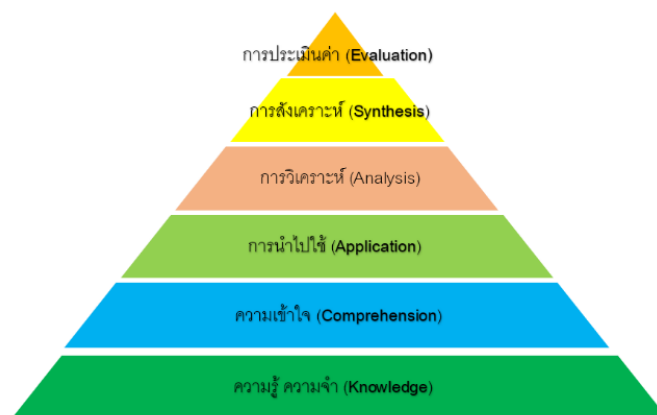
จากการศึกษาพัฒนาการเด็กวัยกลาง (6-12 ปี) ผู้วิจัยสรุปได้ว่า พัฒนาการ การเจริญเติบโต และวุฒิภาวะ ล้วนพัฒนาสอดคล้องกับการพัฒนาทางด้านต่าง ๆ ของเด็ก ซึ่งเด็กวัยกลางและวัยปลายนั้นเป็นช่วงวัยที่คาบเกี่ยวกันในการพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่วัยรุ่น สิ่งสำคัญที่ควรสนับสนุนและส่งเสริมนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมที่ทำท่าย เคลื่อนไหวร่างกาย เน้นการทำงานประสานกันเป็นทีม มีการสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เพศเดียวกัน ต่างเพศ และรู้จักเรียนรู้เข้าออกเข้าใจซึ่งกันและกัน ยอมรับและเคารพเชื่อมั่นในตนเองและผู้อื่น รู้จักแยกแยะสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม สามารถปรับตนเองต่อสถานที่และสิ่งแวดล้อมได้ มีความคิดสร้างสรรค์กล้าแสดงออก โดยกิจกรรมของเด็กช่วงวัยนี้ควรให้เน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น เพื่อที่เด็กจะเข้าใจยอมรับในกติกาการเล่น ซึ่งครู อาจารย์ ผู้ปกครองสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้มาจัดการถ่ายทอดผ่านการเล่นเพื่อให้การเรียนรู้ของเด็กเกิดประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ และยังช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านสติปัญญา ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และจริยธรรมตามที่มุ่งหวังของครู อาจารย์ ผู้ปกครอง โดยสอดคล้องกับทฤษฎี แนวคิด หลักการที่นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

5. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการการเรียนรู้ตามทฤษฎี Bloom's Taxonomy of Learning

บลูม (Bloom, 1976) เป็นนักการศึกษาชาวอเมริกัน เชื่อว่า การเรียนการสอนที่จะประสบ ความสำเร็จและมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนแน่นอน เพื่อให้ผู้สอนกำหนดและจัดกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งวัดประเมินผลได้ถูกต้อง และบลูมได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมโดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้น ฐานว่า มนุษย์จะเกิดการเรียนรู้ใน 3 ด้านคือ ด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย และด้านจิตใจ และนำหลักการนี้จำแนกเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาเรียกว่า Taxonomy of Educational objectives (Bloom, 1976) จุดประสงค์ที่สำคัญของการเรียนการสอน คือ เพื่อให้บุคคลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ พฤติกรรมเหล่านี้จำแนกและจัดลำดับออกเป็นหมวดหมู่และระดับตามความยากง่ายหมวดหมู่เหล่านี้เรียกว่า Taxonomy of Educational objectives แบ่งเป็น 3 หมวด

5.1 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

เป็นการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางสติปัญญา การเรียนรู้ตามองค์ประกอบนี้เด็กจะเริ่ม จากขั้นต่ำสุดคือมีความรู้-ความจำ แล้วพัฒนาไปสู่ความเข้าใจ จนสามารถนำไปใช้ แล้วจึงสามารถทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ จนถึงการเรียนรู้ขั้นสูงสุดขององค์ประกอบนี้คือสามารถประเมินค่าดังภาพประกอบ 11



ภาพประกอบ 11 แสดงระดับขั้นของการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

ที่มา : เกษม นครเขตต์. (2558)

จากภาพประกอบ 11 การเรียนรู้ทางด้านความคิด ความรู้การแก้ปัญหา จัดเป็นพฤติกรรมทางด้านสมอง และสติปัญญา โดย Benjamin S. Bloom และคณะ เป็นผู้คิดขึ้น แบ่งออกเป็น 6 ระดับมีรายละเอียดดังนี้

(1) ความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถในการที่จะจดจำ (Memorization) และระลึกได้ (Recall) เกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับไปแล้ว อันได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ที่เจาะจงหรือเป็นหลักทั่ว ๆ ไป วิธีการ กระบวนการต่าง ๆ โครงสร้าง สภาพของสิ่งต่าง ๆ และสามารถถ่ายทอดออกมาโดยการพูด เขียน หรือกิริยาท่าทาง แบ่งประเภทตามลำดับ

(2) ความเข้าใจ (Comprehension) สามารถให้ความหมาย แปล สรุป หรือเขียนเนื้อหาที่กำหนดใหม่ได้ โดยที่สาระหลักไม่เปลี่ยนแปลง

(3) การนำไปใช้ (Application) สามารถนำวัสดุ วิธีการ ทฤษฎี แนวคิด มาใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างจากที่ได้เรียนรู้อย่างไร เช่น เรียนทำอาหารมาแล้ว สามารถประกอบอาหารได้หลายอย่างโดยใช้ความรู้ที่มีอยู่ สามารถรู้ว่าอาหารปริมาณ แค่ไหนต้องใส่น้ำปลาเท่าใด เป็นต้น

(4) การวิเคราะห์ (Analysis) สามารถแยก จำแนก องค์ประกอบที่สลับซับซ้อนออกเป็น

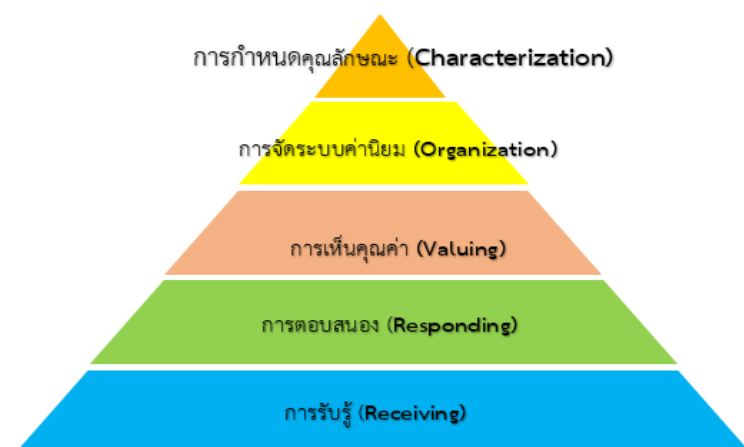
ส่วน ๆ ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยต่าง ๆ เช่น เรียนทำอาหารมาแล้ว พอมาพบกับอาหารที่ปรุงเสร็จแล้ว สามารถวิเคราะห์ วิธีปรุงอย่างไร เป็นต้น

(5) การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง ความสามารถในการรวบรวม หรือนำองค์ประกอบหรือส่วนต่าง ๆ เข้ามารวมกัน เพื่อให้เป็นภาพพจน์โดยสมบูรณ์ เป็นกระบวนการพิจารณาแต่ละส่วนย่อย ๆ แล้วจัดรวมกันเป็นหมวดหมู่ ให้เกิดเรื่องใหม่หรือสิ่งใหม่ สามารถสร้างหลักการกฎเกณฑ์ขึ้นเพื่ออธิบายสิ่งต่าง ๆ ได้

(6) การประเมินค่า (Evaluation) สามารถตัดสิน ตีราคาคุณภาพของสิ่งต่าง ๆ โดยมีเกณฑ์หรือมาตรฐานเป็นเครื่องตัดสิน เช่น การตัดสินกีฬา ตัดสินคดี หรือประเมินว่าสิ่งนั้นดีหรือไม่ดี ถูกต้องหรือไม่ โดยประมวลมาจากความรู้ทั้งหมดที่มี

5.2 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

เป็นการเรียนรู้ในคุณค่าเชิงนามธรรมที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและบุคลิกภาพของเด็ก โดยเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือการรับรู้ แล้วจึงมีการตอบสนองต่อการรับรู้ นั้น จากนั้นจึงถึงขั้นการเห็นคุณค่าของการตอบสนอง แล้วจึงทำการจัดระบบคุณค่า หรือระบบค่านิยมซึ่งพัฒนาไปเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของบุคคลเมื่อเติบโตขึ้น



ภาพประกอบ 12 ระดับขั้นของการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

ที่มา : เกษม นครเขตต์. (2558)

จากภาพประกอบ 12 ค่านิยม ความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจและคุณธรรม พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดีงามอยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ จะประกอบด้วย พฤติกรรมย่อยๆ 5 ระดับ ได้แก่

(1) การรับรู้ (Receiving) เป็นกระบวนการที่ผู้บริโภคลือกที่จะให้ความสนใจต่อข่าวสารใดข่าวสารหนึ่ง เลือกที่จะรับรู้และตีความหมายของข่าวสาร โดยการใช้ประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ของ แต่ละบุคคล ตลอดจน ความเชื่อ ทศนคติ แรงจูงใจในขณะนั้น และหลังจากเลือกตีความข่าวสารแล้ว ผู้บริโภคจะเลือกที่จะจดจำข่าวสารบางอย่างไว้ในความทรงจำของตน

(2) การตอบสนอง (Responding) เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอมและพอใจต่อสิ่งเร้า นั้นซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

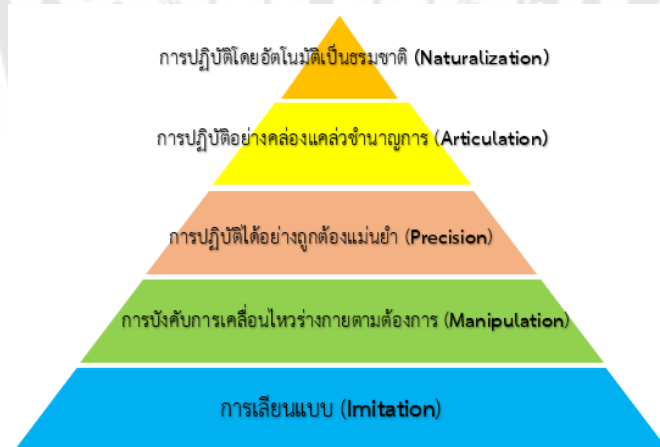
(3) การเห็นคุณค่า (Valuing) การเกิดค่านิยม การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกัน ในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่า นั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิด ทศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

(4) การจัดระบบค่านิยม (Organization) การสร้างแนวคิด จัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้นโดยอาศัยความสัมพันธ์ ถ้าเข้ากันได้กับวิถีการดำเนินชีวิตผู้บริโภคหรือเข้ากันได้กับค่านิยมเดิมก็จะมีที่ยึดถือต่อไป แต่ถ้าค่านิยมใหม่ขัดกันกับค่านิยมเดิมอาจเกิดการไม่ยอมรับหรืออาจรับค่านิยมใหม่แล้วเลิก ค่านิยมเดิมไป

(5) การกำหนดคุณลักษณะบุคลิกภาพ (Characterization) การนำคำนิยามที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกต้องดีงามพฤติกรรมด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจาก การได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นคำนิยาม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะเป็นควบคุมทิศทางพฤติกรรม ของผู้บริโภค โดยแต่ละคนจะรู้ดีรู้ชั่วอย่างไรวินั้น ก็เป็นผลของพฤติกรรมด้วย

5.3 ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

เกษม นครเขตต์ (2558) ได้อธิบายว่า กิจกรรมทางกาย ของเด็กในลักษณะการเล่นที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้กล้ามเนื้อใหญ่ที่เรียกว่า Active Play ถือเป็นการเรียนรู้ไปพร้อมๆกับการได้รับความสนุกสนานจากการเล่นของเด็ก ทุกครั้งที่เด็กปฏิบัติกิจกรรมการเล่นทั้งที่เป็นการเล่นคนเดียว เล่นสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งอาจเป็นการเล่นที่ไม่มีรูปแบบหรือมีการกำหนดรูปแบบ มีกฎกติกา เด็กจะเกิดการเรียนรู้จากการเล่นนั้นๆเสมอ และถ้าเด็กได้มีโอกาสเล่นบ่อยขึ้นจะทำให้เด็กมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ในระดับขั้นที่สูงขึ้นในทั้ง 3 องค์ประกอบของการเรียนรู้ตามที่ระบุใน Bloom's Taxonomy of Learning ระดับขั้นของการเรียนรู้ดังกล่าว มีดังนี้



ภาพประกอบ 13 แสดงระดับขั้นของการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

ที่มา : เกษม นครเขตต์. (2558)

จากภาพประกอบ 13 เป็นการเรียนรู้เชิงการปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ เด็กจะเริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้จากการเลียนแบบคนอื่นหรือเลียนแบบผู้ใหญ่ จากนั้นจะลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เมื่อปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ก็จะมี ความถูกต้องแม่นยำมากขึ้น จนสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว และพัฒนาไปเป็นการ ปฏิบัติการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ พฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่าง คล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยมีเวลาและคุณภาพของการปฏิบัติเป็นตัวชี้วัดของ ทักษะ ซึ่งประกอบด้วย

(1) การเลียนแบบ (Imitation) เป็นการได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือเป็น การหาการเลือกปฏิบัติตามแบบที่สนใจ

(2) การบังคับการเคลื่อนไหวร่างกายตามต้องการ (Manipulation) เป็น พฤติกรรมความพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจ และพยายามทำซ้ำ เพื่อให้เกิดทักษะตาม

(3) การปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ (Precision) เป็นพฤติกรรมที่สามารถ ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เมื่อได้กระทำซ้ำ

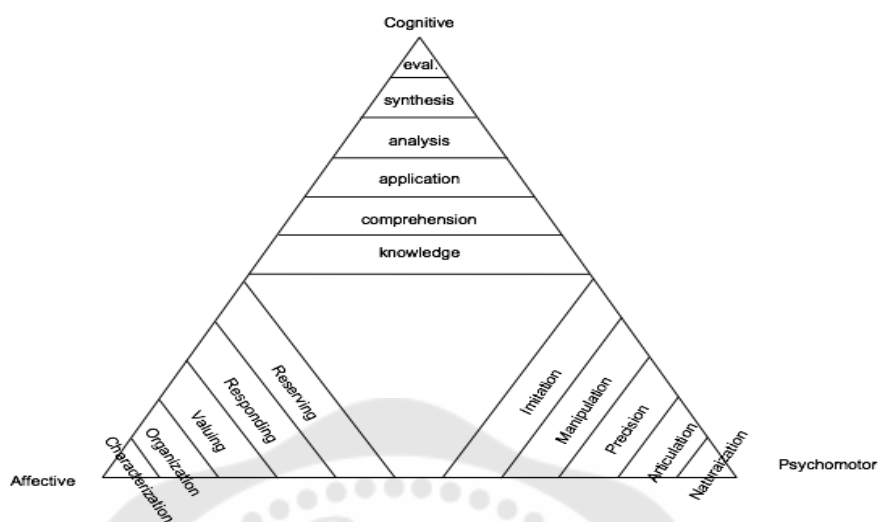
(4) การปฏิบัติอย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ (Articulation) หลังจากที่ได้ตัดสินใจ เลือกรูปแบบที่เป็นตัวของตัวเอง จะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติสิ่งที่ยุ่งยาก ซับซ้อน ได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง คล่องแคล่ว ต้องอาศัยการฝึกฝน

(5) การปฏิบัติโดยอัตโนมัติ เป็นธรรมชาติ (Naturalization) พฤติกรรมที่ได้จา การฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว คล่องตัว จนมีความว่องไว โดยอัตโนมัติ เป็นอย่างธรรมชาติซึ่งถือว่าเป็นความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูง

ตาราง 4 แสดงการพัฒนาการตามลำดับขั้นในแต่ละองค์ประกอบของการเรียนรู้ในการทำ
กิจกรรมการเล่น

กลุ่ม อายุ	ความสามารถ การทำกิจกรรม การเล่น	องค์ประกอบ และระดับขั้นพัฒนาการการเรียนรู้		
		พุทธิพิสัย (Cognitive Domain)	จิตพิสัย (Affective Domain)	ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)
10-12 ปี	ระดับก้าวหน้า (Advance)	- สามารถวิเคราะห์ ในเชิงเทคนิควิธีของ การทำกิจกรรม	- เห็นคุณค่า ของ การเคารพกฎ กติกา ในการเล่น	- สามารถปฏิบัติ ทักษะ ของกิจกรรม การเล่นที่กำหนดให้ ได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ
13-15 ปี ขึ้นไป	ระดับสูง (Master)	- สามารถสังเคราะห์ (Synthesis) ให้ได้ เทคนิคที่แสดงถึงความ เป็นเอกลักษณ์ เพื่อ สร้างความมั่นใจใน ตนเอง - สามารถประเมินค่า ในเชิงเทคนิควิธี กระบวนการ ว่าอยู่ใน สถานใดเมื่อเปรียบ กับฝ่ายตรงข้าม	- สามารถจัดระบบ คุณค่าต่างๆ จาก ประสบการณ์ที่ผ่าน มา พัฒนาขึ้นเป็น ระบบค่านิยม เพื่อใช้ เป็นบรรทัดฐานทาง สังคม - นำระบบค่านิยมที่ สั่งสม มาจากการ เรียนรู้ผ่านการเล่น ใน	- สามารถปฏิบัติ ทักษะกิจกรรมการเล่น ที่กำหนดให้ได้อย่าง คล่องแคล่วชำนาญ การ และ - สามารถแสดง ทักษะการเล่น กิจกรรมกีฬานั้นๆ ได้

กล่าวได้ว่า ในการเล่นแบบ Active Play ของเด็กแต่ละครั้ง ไม่ว่าจะเป็นการเล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ หรือเล่นเป็นกลุ่ม/ทีม และไม่ว่าการเล่นนั้นจะเป็นการเล่นแบบอิสระไม่มีรูปแบบ (Free form Play) หรือเล่นอย่างมีรูปแบบมีกฎกติกา (Organized Play) เด็กจะมีพัฒนาการทางการเรียนรู้เกิดขึ้นเสมอ และเป็นพัฒนาการในทั้ง 3 องค์ประกอบ ดังแสดงในภาพประกอบ 14



ภาพประกอบ 14 แสดงพัฒนาการการเรียนรู้จากการเล่น ตามกรอบ Bloom's Taxonomy

ที่มา : เกษม นครเขตรต์ (2558)

จะเห็นได้ว่า กิจกรรมทางกายสำหรับเด็กในลักษณะ Active Play เป็นกิจกรรมที่มีศักยภาพเพื่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กครอบคลุมทุกองค์ประกอบของการเรียนรู้ที่ระบุไว้ใน Bloom's Taxonomy of Learning ดังกล่าวข้างต้น เพราะขณะปฏิบัติกิจกรรมการเล่นต่างๆ สมองของเด็กจะทำหน้าที่สั่งการทั้งสิ้น เริ่มจากพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ซึ่งเป็นที่รู้กันว่า เป็นพิสัยด้านสติปัญญา สมองส่วนที่ทำหน้าที่สั่งการ ขณะทำการเล่นก็คือสมองส่วนเดียวกันกับที่ทำหน้าที่ในการเรียนรู้เชิงตรรกะตามหลักเหตุและผล และจิตพิสัย (Affective Domain) หมายถึง พิสัยการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งการสั่งการของสมองในทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ซึ่งเป็นการสั่งการให้ระบบกล้ามเนื้อโครงร่าง (Skeletal Muscle) ทำการเคลื่อนไหวไปตามแบบแผนของทักษะที่ต้องการ การทำงานของสมองเพื่อสั่งการอยู่ตลอดเวลาในขณะที่ได้ร่วมกิจกรรม Active Play จึงเป็นการส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กในทุกมิติอย่างสมบูรณ์แบบ และถ้ามีการกระตุ้นให้สมองทำงานผ่านกิจกรรมการเล่นของเด็กตั้งแต่เยาว์วัยและทำอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เขาจะเติบโตขึ้นเป็นผู้มีสติปัญญาประสบความสำเร็จในการศึกษาเล่าเรียน ดังเป็นที่เข้าใจกันว่าเป็นความสำเร็จในเชิงวิชาการ อีกทั้งยังจะเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ควบคู่ไปกับการมีสุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพทางจิตปัญญา โดยสมบูรณ์

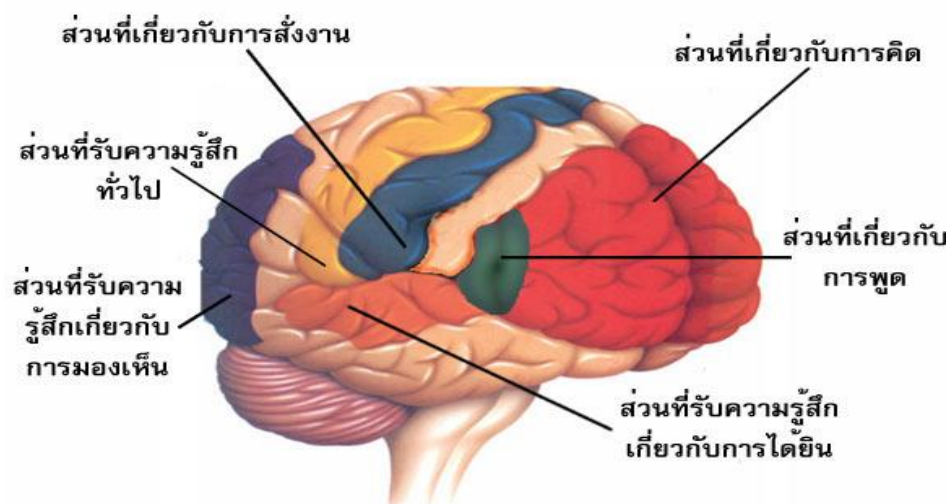
6. สมองและการทำงานของสมอง

จุฬารักษ์ มาเสถียรวงศ์ และคณะ (2558) สมองเป็นอวัยวะควบคุมการสั่งการของระบบประสาทต่างๆ ในร่างกาย องค์ความรู้ด้านสมองโดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับโครงสร้างและการทำงานของสมองได้ชี้ว่าสมองมีส่วนต่างๆ ที่ทำหน้าที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้งานวิจัยวิวัฒนาการของสมองโดย ดร.พอล แมคลีน (Dr. Paul MacLean) ได้ศึกษาสมองสามระบบ ในปี 1960 ได้ให้แนวคิดทฤษฎีที่ว่าสมองสามส่วน (Triune Brain) ที่ว่าสมองมีสามส่วนประกอบกันทั้งในด้านวิวัฒนาการ (Phylogenetic Evolution) และในด้านการเจริญเติบโตพัฒนาการตามวัย (Ontogenic Evolution) อันได้แก่

1) สมองส่วนที่เรียกว่า R brain หรือ Reptilian brain สมองส่วนสัตว์เลื้อยคลานทำหน้าที่พื้นฐานตามสัญชาตญาณ

2) สมองสัตว์เลื้อยคลาน (Paleomammalian) ยุคโบราณหรือเรียกว่าสมองส่วนลิมบิก (Limbic brain) ที่ควบคุมเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก

3) สมองส่วนสัตว์เลื้อยคลานด้วยนมยุคใหม่ (Neomammalian) หรือสมองนีโอคอร์เทกซ์ (Neocortex Brain) ทำหน้าที่ด้านความคิดเหตุผลและผล ทั้งนี้ในการทำงานของสมองแต่ละส่วนนั้นต่างมีพัฒนาการในแต่ละช่วงวัยที่แตกต่างกันและแต่ละส่วนต่างก็มีหน้าที่ทำงานต่างกัน อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการและการทำงานของสมองโดยเฉพาะหลังทศวรรษแห่งสมอง (Decade of the Brain) ค.ศ. 1990 – 1999 ที่มุ่งค้นคว้าเกี่ยวกับองค์ความรู้ด้านสมองของมนุษย์อันนำมาซึ่งการวิจัยและการค้นพบใหม่ๆ เกี่ยวกับองค์ความรู้เรื่อง “สมองของวัยรุ่น” นั้นคือจากเดิมที่วงการแพทย์เคยเชื่อกันว่า สมองของมนุษย์จะหยุดพัฒนาในช่วงที่เป็นวัยรุ่น แต่งานวิจัยหลายชิ้นกลับให้ข้อค้นพบใหม่ๆ ที่น่าสนใจ



ภาพประกอบ 15 แสดงส่วนประกอบและหน้าที่ของสมอง

ที่มา : จุฬารัตน์ มาเสถียรวงศ์ และคณะ, 2558

จากภาพประกอบ 15 จะเห็นได้ว่า สมองมีการแบ่งหน้าที่ทำงานและควบคุมการสั่งการต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างเฉพาะในการทำงานเป็นเสมือนหนึ่งศูนย์ควบคุมการทำงานงานวิจัยเกี่ยวกับโครงสร้างและวิวัฒนาการสมองชี้ให้เห็นว่าสมองมนุษย์นั้นมีพัฒนาการแปรเปลี่ยนไปตามแต่ละช่วงวัย โดยสมองส่วนต่างๆ ทั้งสามส่วนในระบบ Triune Brain ที่กล่าวในตอนต้นนั้นต่างมีการเจริญเติบโตและการทำหน้าที่เฉพาะส่วนต่างกันไป เริ่มจาก

1) สมองส่วนแรกคืออาร์เบอร์น (R brain) หรือเรปไทเลียนเบอร์น (Reptilian brain) ที่แปลว่า สัตว์เลื้อยคลาน หรือสมองสัตว์ชั้นต่ำ จะมีลักษณะเป็นแกนหลักของสมอง (Core brain) ซึ่งอยู่ตอนในสุดของก้านสมองอยู่ภายใต้อิทธิพลของพันธุกรรมร้อยละ 90 -95 มีหน้าที่พื้นฐานที่ง่ายที่สุดเกี่ยวกับการเต้นของหัวใจ การหายใจ ทำหน้าที่ เกี่ยวกับประสาทสัมผัสและสั่งงานให้กล้ามเนื้อเกิดการเคลื่อนไหวรวมถึงการรับและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้จากสมองหรือระบบประสาทส่วนถัดไปและทำให้เกิดเป็นระบบตอบโต้ตามสัญชาตญาณ⁷ ตั้งแต่แรกคลอดสมองส่วนนี้ก็ทำงานได้ราวร้อยละ 99 และเติบโตสมบูรณ์พร้อมทำงานเต็มที่ในช่วงขวบปีแรก

2) สมองส่วนลิมบิก (Limbic brain) ที่แปลว่า สมองของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมยุคโบราณ มีลักษณะคล้ายวงแหวนที่หุ้มรอบๆ สมองส่วนแรก เรียกชื่ออีกอย่างหนึ่งว่า “สมองส่วน

อยาก” (Emotional brain) หรือสมองที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ เมื่อทารกแรกคลอดออกมาสมองส่วนนี้เพิ่งสร้างเสร็จไปเพียงร้อยละ 50 เท่านั้น มันจะเจริญเติบโตต่อไปโดยเฉพาะในช่วงสี่ขวบปีแรกของชีวิต ซึ่งสมองส่วนลิมบิก (Limbic) จะได้รับอิทธิพลจากพันธุกรรมประมาณร้อยละ 50 ส่วนอีกร้อยละ 50 ที่เหลือนั้นพัฒนาตามสภาพแวดล้อม ประสบการณ์และการเรียนรู้ และ

3) สมองส่วนนีโอคอร์เท็กซ์ (Neocortex Brain) หรือที่แปลว่าสมองของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมยุคใหม่ ที่ควบคุมเรื่องความคิด สถิติสัมพัทธ์หรือที่เรียกว่า “สมองส่วนคิด” จะเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงสามปีแรกของชีวิต จนกระทั่งเมื่อเด็ก

6.1 การทำงานของสมอง

สมองของเราเป็นระบบทางสรีรวิทยาที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ต้องการที่จะเรียนรู้และสมองก็รู้ดี โดยธรรมชาติว่าจะเรียนรู้อย่างไร ทารกทุกคนลืมตาได้เอง คร่ำได้เอง เด็กคลาน นั่ง ยืน เดิน หัดเลียนเสียง กินเคี้ยว กลืน โดยไม่ต้องมีใครสอน พฤติกรรมเหล่านี้ได้พิสูจน์แล้วว่า สมองรู้จักวิธีการเรียนรู้ สิ่งที่ได้เหล่านี้ไม่ได้เกิดจากประสาทอัตโนมัติ ที่ทำได้ทั้งหมดก็เพราะเจ้าของชีวิต เรียนรู้ที่จะทำด้วยตนเอง สมองเรียนรู้จากการลงมือทำ การลงมือทำ หมายถึงว่า อาจเริ่มจากผิด ต่อไปก็แก้ไขทำผิดนั้น เรียนรู้จากที่ผิดแล้วพยายามใหม่จนพบว่าอะไรที่เรียนรู้ถูกต้อง สมองจะใช้งานชุดความรู้ที่ถูกต้อง และจัดการลบแบบแผนที่ผิดทิ้งไป ลองคิดเทียบเคียงกับการขี่จักรยาน เด็กเริ่มจากการล้มอีกแต่ในที่สุด อาจะถึงขี่ผาดโผนก็ได้ เกือบไม่ต้องมีใครสอนว่าสมองจะมีวิธีเรียนรู้อย่างไร ในความรู้ที่ซับซ้อนมากๆ การแนะนำ ช่วยเหลือบางอย่าง ช่วยให้สมองเรียนรู้เร็วขึ้นได้ สมองเรียนรู้จากการฝึกฝน เพราะว่าการฝึกฝนเป็นกระบวนการที่ช่วยให้การเชื่อมโยงของเซลล์สมองในวงจรการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ แขนงประสาท เดนไดรต์ จะค่อยๆ ออกสายใย กิ่ง ก้าน แขนงย่อยออกไปโดยรอบ และจ่อติดกับแอกซอน จุดต่อสัญญาณที่เรียกว่า ซินแนปส์ เมื่อเกิดขึ้นจะคงตัวและเป็นทางผ่านของวงจรสัญญาณในสมองอย่างดี หากได้รับการกระตุ้นบ่อยๆ การฝึกฝนเป็นการกระตุ้นการทำงานของวงจร และซินแนปส์ กระบวนการเกิดขึ้นของวงจร และซินแนปส์เช่นนี้แหละคือสิ่งที่เรียกว่า การเรียนรู้ การเรียนรู้ต้องใช้เวลา เพราะการเรียนรู้เกิดจากการเติบโตและการเชื่อมโยงกันของ โครงข่ายร่างแหวงจรของเซลล์สมอง วงจรการเรียนรู้ หรือ pathway เกิดอยู่ในร่างแหวงจรเหล่านี้ เมื่อวงจรคล่องอยู่ตัว สัญญาณผ่านได้อย่างรวดเร็ว ความรู้ ความชำนาญ ก็เกิดขึ้น ถ้าเซลล์สมองเราไม่ถูกใช้งาน เช่น ถ้าเราไม่ใช้หรือไม่ได้ฝึกฝนความรู้ที่เรา รับมา เดนไดรต์และซินแนปส์ จะหมดสภาพและค่อยๆ หายไป เซลล์สมองนั้นก็ก็จะฝ่อไป ถ้าเราเลิกใช้มัน ถ้าเราเรียนรู้วิธีขับรถยนต์ ฝึกสัก 10 วันจนขับได้ แสดงว่าสมองได้จัดการเข้ารหัส สร้างกระบวนการแบบวิธีขับรถยนต์ในสมองแล้ว เซลล์สมองชุดที่เกี่ยวข้องกับการขับรถได้เชื่อมโยงไว้

ก็จะถูกลบทิ้งไปจากสมอง เว้นแต่ว่าการฝึกนั้นเราได้ทำจนชำนาญมากก็ยากที่จะลบข้อมูลนี้ออกจากสมองได้ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ความโง่หรือการไม่เรียนรู้ ก็คือภาวะสมองเฝ้าและไม่ทำอะไรเลยเท่านั้น (อัศรภูมิ จารุภากร & พรพิไล เลิศวิชา, 2550) ความเชื่อมั่น ความสนใจ ความตื่นตัว ความอยากรู้ เหล่านี้เป็นอารมณ์ที่กระตุ้นให้เซลล์ในสมองเชื่อมโยงกันได้ง่าย ทำให้สมองเรียนรู้คิด และสร้างความทรงจำ ความขี้ใจต่อสิ่งที่ทำอยู่ ความกลัว ความเกลียดชัง ความเบื่อหน่าย จะกีดกันการเรียนรู้ของสมอง กีดกันไม่ให้เกิดความคิดและกีดกันการสร้างความทรงจำ กลไกการพัฒนาแห่งอารมณ์ได้แก่ ความสามารถในการสื่ออารมณ์และการรับรู้-รู้สึก ทั้งในเชิงความอ่อนไหว แห่งอารมณ์ (ที่อาจเกิดขึ้นโดยง่ายในบริบทต่าง ๆ) และในเชิงลึก (คืออิทธิพลของมัน บทบาทมันต่อการดำเนินชีวิต การคิดตัดสินใจ) เกิดขึ้นโดยผ่านร่างแหของเซลล์สมอง การทำงานเชื่อมโยงของเซลล์สมองอย่างซับซ้อนบนร่างแห วงจรของเซลล์สมองอย่าง ซับซ้อน บนร่างแหของเซลล์สมองนี้สะท้อนภาพลักษณ์แห่งพฤติกรรมของเรา

6.2 เด็กกับการทำงานของสมอง

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2561) ได้อธิบายพัฒนาการสมองของเด็กวัย 10 – 12 ปี ไว้ดังนี้ ช่วงอายุ 10 - 12 ปี หรือช่วงผ่านวัยประถมต้นสู่วัยประถมปลายสมองของเด็กมีพัฒนาการสมบูรณ์เกือบร้อยละ 80 แล้ว ส่วนที่ยังพัฒนาไม่เต็มที่คือ บริเวณส่วนหน้าสุดของสมองส่วนหน้า (Prefrontal Lobe) ซึ่งเป็นสมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคิด ตัดสินใจระบบเหตุผล และส่วน คอร์ปัส แคลโลซัม ซึ่งก็ยังต้องมีการพัฒนาต่อไปเพื่อจะทำหน้าที่เชื่อมโยงสมอง 2 ซีก คือ ซ้ายกับขวาให้มีประสิทธิภาพ การสื่อสารติดต่อระหว่างสมองส่วนต่างๆ เพิ่มขึ้นประหนึ่งว่าในทารกนั้นสมองมีทางเชื่อมต่อกัน เพียงถนนเล็กๆ ระหว่างหมู่บ้าน การสร้างไมอีลินเปรียบเหมือนการเปลี่ยนถนนสายเล็กๆ ในสมองนั้นเป็นไฮเวย์ หรือจนถึงขนาดซูเปอร์ไฮเวย์ ที่รองรับปริมาณรถยนต์ได้จำนวนมหาศาล และทำให้การจราจรคล่องตัวรวดเร็ว ในช่วงอายุ 10 ปีขึ้นไป ความเร็วของกระแสประสาท ระหว่างสมองซีกซ้ายและขวาในผู้ใหญ่ นั้น เป็น 4 – 5 เท่า ของความเร็วที่วัดได้ ในเด็กอายุ 4 ขวบ ค่าความเร็วสูงขึ้นกว่าเด็กวัยต่ำกว่า 10 ปี เป็นตัวบ่งชี้ว่าสมองทำงานมากขึ้นในเด็กอายุ 10 – 13 ปี ซึ่งปรากฏว่ามีคลื่นความถี่เหมือนกับที่ปรากฏในผู้ใหญ่ คือ มีค่า > 14 Hz (alpha rhythm) ทำให้กระบวนการทำงานในสมองเด็กวัยนี้เริ่มมีความใกล้เคียงกับสมองผู้ใหญ่แล้ว

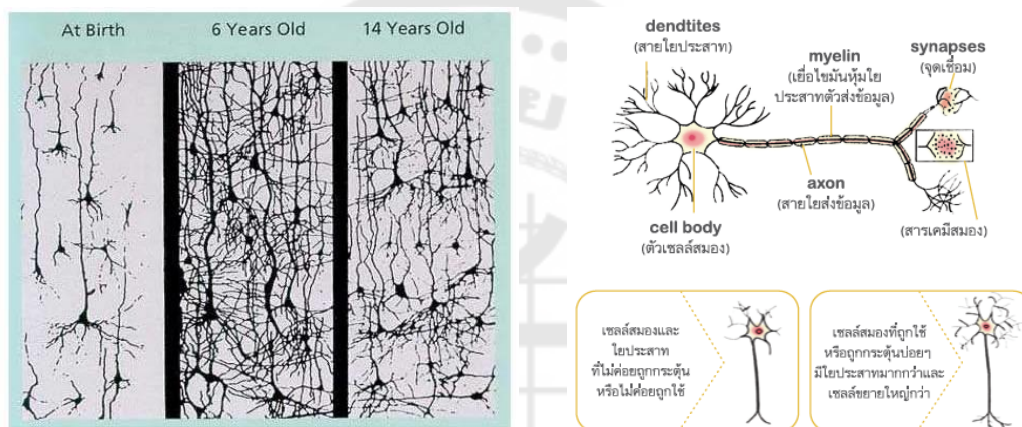
เด็กควบคุมการเคลื่อนไหวได้ดีขึ้นมาก เมื่ออายุ 10 – 11 ปี ทักษะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวเทียบเท่าผู้ใหญ่ การเคลื่อนไหวที่ละเอียดซับซ้อนรวดเร็ว นั้นเด็กสามารถทำได้ดี เช่น การเล่นดนตรีก็สามารถทำได้ดีมากขึ้นเรื่อยๆ การเดิน รำ ฟ้อน ทั้งแบบเดี่ยวและแบบหมู่คณะ เด็กจะ

สนใจเป็นพิเศษเพราะการเคลื่อนไหวมีความซับซ้อน ผนวกกับเรื่องราว ที่ปรากฏในเนื้อหาของนาฏศิลป์นั้นสร้างแรงจูงใจและความหมายให้แก่สมองอย่างยิ่ง สมองสามารถเรียนรู้ได้ทั้งนาฏศิลป์แบบฉบับ นาฏศิลป์ประยุกต์ รวมทั้งการคิดสร้างสรรค์ท่วงท่าขึ้นด้วยตนเอง ในระยะนี้เด็กหญิงมักทำได้ดีกว่าเด็กชายในงานที่ต้องใช้ความละเอียด เด็กเริ่มเล่นเกมกีฬาอย่างเป็นจริงเป็นจัง เด็กเริ่มควบคุมตัวเองได้ จึงสามารถนั่ง และฟังนานๆ ได้มากขึ้น แต่ก็เหนื่อยเมื่อยเมื่อต้องนั่งนานเกินไป ในขณะที่การวิ่ง ขี่จักรยาน กระโดดกลับไม่ได้ทำให้รู้สึกเหนื่อยสักเท่าไร ดังนั้นการเรียนแบบตกเป็นฝ่ายรับ ไม่เหมาะกับเด็กวัยนี้ เด็กวัย 10 -12 ปี ยังคงคุ้นเคยอยู่กับการลงมือทำโน่นทำนี่มิได้หยุด เริ่มมีสัญญาณบ่งชี้ว่าการคิดแบบนามธรรมเริ่มพัฒนาชัดเจนถึงเวลาที่จะมีพัฒนาการเรียนรู้อันหลากหลายและเพิ่มทางเลือกสำหรับเด็กที่จะเลือกความสนใจตามแบบของตน และนี่ก็เป็นจุดสำคัญที่จะนำเขาไปสู่ความแตกต่างกับผู้อื่น เด็กบางส่วนจะสามารถค้นคว้าทดลองศึกษา วิจัยเรื่องราวต่างๆ อย่างลึกซึ้งมากกว่าการคิดแบบเด็กๆ เด็กต้องการโอกาสที่จะแบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์กับเพื่อนฝูง ในระยะนี้ถ้าปล่อยให้สื่อที่รุนแรงมอมเมาความคิดของเด็กการค้นหาลักษณะ กลับจะถูกชี้นำไปในทางลบ จึงปรากฏเสมอว่า เด็กวัยนี้ “ไหล” ไปตามกระแสหลักของสังคม

เด็กขยายความรู้เกี่ยวกับคำ โดยไม่ต้องอาศัยประสบการณ์ และทำให้เด็กใช้คำที่เป็นนามธรรมมากขึ้นได้ เด็กจึงแยกแยะได้ระหว่างคำว่า ลูก หลาน หลาน เมือง หมู่บ้าน เป็นต้น สิ่งนี้นับว่าสำคัญคือ เมื่อผ่านการวิเคราะห์คำแล้ว เด็กก็สามารถก้าวไปสู่การเรียนรู้ไวยากรณ์ ซึ่งเป็นนามธรรมมากกว่าได้ นั่นคือการเริ่มใช้ความรู้ขั้นสูงกว่าเดิมในวัยประมปลาย เช่น การเริ่มเรียนพีชคณิต และเรขาคณิต เป็นต้น

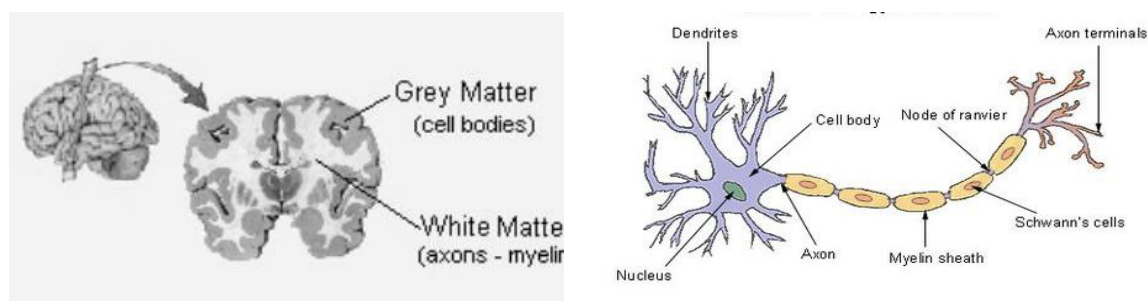
จุฬารัณ มาเสถียรวงศ์ และคณะ (2558) การทำงานของสมองต่างต้องพึ่งพาสมองในส่วนต่างๆ ซึ่งกันและกัน งานวิจัยพบว่าการทำงานของสมองจะทำงานกันเป็นกลุ่ม คือ เซลล์ประสาทจะมารวมกันเป็นกลุ่มแล้วทำหน้าที่หนึ่งอย่าง เซลล์ประสาทเหล่านี้จะติดต่อถึงกัน ทั้งนี้มีเซลล์สมองจำนวนกว่า 1 แสนล้านเซลล์ลักษณะของเซลล์สมองแต่ละเซลล์จะมีส่วนที่ยื่นออกไปเป็นเส้นใยสมองแตกแขนงออกมามากมายเป็นพันๆ เส้นใยสมองจะเชื่อมโยงและเชื่อมต่อกับเซลล์สมองอื่นๆ เส้นใยสมองเหล่านี้เรียกว่า แอกซอน (Axon) และเดนไดรต์ (Dendrite) ซึ่งจุดเชื่อมต่อนี้ระหว่างแอกซอนและเดนไดรต์เรียกว่า ซินแนปส์ (Synapses) โดยเส้นใยสมองแอกซอนทำหน้าที่ส่งสัญญาณกระแสประสาทไปยังเซลล์สมองที่อยู่ถัดไปเซลล์สมองบางตัวอาจมีเส้นใยสมองแอกซอนสั้นเพื่อติดต่อกับเซลล์สมองตัวถัดไปที่อยู่ติดกัน แต่บางตัวก็มีเส้นใยสมองแอกซอนยาวเพื่อเชื่อมต่อกับเซลล์สมองตัวถัดไปที่อยู่ห่างออกไป ส่วนเส้นใยสมองเดนไดรต์เป็นเส้นใยสมองที่ยื่น

ออกไปอีกทางหนึ่งทำหน้าที่รับสัญญาณกระแสประสาทจากเซลล์สมองข้างเคียง เป็นส่วนที่เชื่อมติดต่อกับเซลล์สมองตัวอื่นๆ เซลล์สมองและเส้นใยสมองเหล่านี้จะมีจุดเชื่อมต่อหรือซินแนปส์ (Synapses) เชื่อมโยงติดต่อกันเปรียบเสมือนกับการเชื่อมโยงติดต่อกันของสายโทรศัพท์ตามเมืองต่างๆ นั่นเอง¹⁹ เซลล์ประสาทแต่ละตัว จะทั้งรับข้อมูลเข้า และส่งข้อมูลออกในเวลาเดียวกัน สมองของคนเราจึงทำงานตลอดเวลา ไม่ว่าหลับหรือตื่น หากแต่การทำงานในแต่ละส่วนจะแตกต่างกัน การทำงานของสมองจึงเป็นไปตามพัฒนาการทางสมองซึ่งในแต่ละช่วงวัยจะมีผลให้สมองแต่ละส่วนทำหน้าที่โดดเด่นต่างกัน



ภาพประกอบ 16 แสดงและใยประสาทที่ไม่ถูกกระตุ้น กับเซลล์สมองที่ถูกใช้หรือถูกกระตุ้นบ่อยๆ

ที่มา : <http://www.alphalactalbumin1000days.org>



ภาพประกอบ 17 แสดง Synaptic Density วัยรุ่นช่วงของการติดต่อตกแต่งเส้นใยประสาท

ที่มา : Rethink ing the Bran. Families and Work Institute. Rima Shore(1997)

งานวิจัยชี้ว่า แม้ช่วงเด็กเล็กจะเป็นช่วงที่เซลล์ประสาทขยายเซลล์ขีดสุด แต่หลังจากช่วงเวลาจากวัย 6 ถึง 12 ปี (เฉลี่ย ผู้หญิง 11 ปี ผู้ชาย 12 1/2 ปี) เซลล์จะหยุดการเชื่อมต่อ แต่ความเป็นจริงแล้วองค์ความรู้สมองชี้ว่า สมองก็ยังไม่ได้หยุดการพัฒนานหากแต่จะเป็นการแตกกิ่งก้านสาขาที่เชื่อมต่อระหว่างเซลล์สมองด้วยกัน ในช่วงวัยรุ่น จะเป็นช่วงเวลาของการตัดแต่งเส้นใยประสาท ส่วนที่ไม่ใช้จะสลายตัวไป ส่วนที่ใช้จะมีเส้นใยที่หนาขึ้น ส่งผ่านข้อมูลได้รวดเร็วขึ้น (Use-it-or-lose-it principle) และสมองของเด็กอายุ 12 ปีจะมีขนาด รอยหยัก น้ำหนัก และหน้าที่การทำงานของบริเวณต่างๆ เหมือนสมองของผู้ใหญ่ ที่สำคัญมันจะยังพัฒนาต่อไปจนถึงอายุ 25 วัยรุ่นเป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงสมองของวัยรุ่นเองก็จะมีเปลี่ยนแปลงทั้งหมด

งานศึกษาของ National Institute of Mental Health (NIMH) ของประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่า สมองของเด็กวัยรุ่นยังต้องมีการเปลี่ยนแปลงอีกมากก่อนที่จะเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ทั้งนี้ NIMH ได้เริ่มโครงการศึกษาดังแต่ปี 1991 โดยติดตามเด็ก 2000 คน ที่มีอายุตั้งแต่ 3-25 ปี ให้มาทำการสแกนสมองด้วย MRI ทุกๆ 2 ปี เปรียบเทียบปริมาณน้ำและไขมันในสมอง ซึ่งช่วยบอกสัดส่วนของสมองเนื้อสีเทา (Grey matter) สมองส่วนที่มีเซลล์ประสาท กับสมองเนื้อสีขาว (White matter) สมองส่วนที่มีแขนงประสาทที่ห่อหุ้มด้วยปลอกไมอีลิน (Myelin sheath) ที่เป็นไขมัน จากนั้นนำภาพสแกนที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวมาต่อๆ กันตั้งแต่ของอายุ 5-20 ปี พบว่า สมองส่วนเนื้อสีเทา (Grey matter) ที่ประกอบด้วยเซลล์ประสาทนี้จะหนาในวัยเด็ก แล้วค่อยๆ บางลงเริ่มตั้งแต่สมองทางด้านหลังได้มาข้างหน้าจนถึงวัยผู้ใหญ่ กระบวนการนี้เกิดขึ้นในเด็กหญิงเร็วกว่าเด็กชาย ซึ่งก็รับกันได้กับความเชื่อที่ว่าผู้หญิงจะเป็นผู้ใหญ่เร็วกว่า



ภาพประกอบ 18 แสดงปริมาณของสมองช่วงวัยเด็กและวัยรุ่น

ที่มา : Rethink ing the Bran. Families and Work Institute. Rima Shore(1997)

จากภาพประกอบ แสดงให้เห็นว่า ปริมาณสมองเนื้อสีเทา (Grey matter) จะลดลงจากการตัดต่อตกแต่งลิดทอน (Pruning) ส่วนสมองเนื้อสีขาว (White matter) จะมีปริมาณเพิ่มขึ้น สมองเนื้อสีขาวจะตกแต่งเส้นใยและนำกระแสประสาทไปสู่เซลล์สมอง ประเด็นที่น่าสนใจจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้นพบว่า เด็กและวัยรุ่นมีปริมาณของสมองเนื้อสีขาว (White matter) เพิ่มขึ้นโดยตลอดนั้น ส่วนปริมาณของ (Grey matter) จะมีการเพิ่มในช่วงแรกแล้วกลับลดลงในเวลาต่อมา ซึ่งการที่ความหนาของสมองเนื้อสีเทา (Grey matter) ลดลงเมื่อสมองสมบูรณ์ขึ้น นักวิทยาศาสตร์เชื่อว่าเป็นผลมาจากการตัดแต่งกิ่งก้านและการลิดทอน (Pruning) ที่ถ่วงดุลกันกับกระบวนการไมอีลิน (myelination) ในบริเวณรอยต่อระหว่างสมองเนื้อสีเทา (Grey matter) และสมองเนื้อสีขาว (White matter)²² ซึ่งจะทำให้การจัดระเบียบเซลล์ประสาทเป็นอย่างไร ก็ดีในงานวิจัยดังกล่าวได้ตั้งข้อสังเกตว่า สิ่งสำคัญที่งานวิจัยนี้ต้องการจะบอกคือการเดินทางสำคัญกว่าจุดหมายปลายทาง การสนใจเพียงขนาดและรูปร่างของส่วนต่างๆ ของสมองอาจทำให้เข้าใจผิดๆ ได้ เพราะกระบวนการพัฒนาของสมองเป็นจุดที่สำคัญกว่าและพบว่าการบางตัวของสมองเนื้อสีเทา (Grey matter) มีความสัมพันธ์กับความฉลาด ซึ่งนักวิจัยทางระบบประสาทจำนวนมากเชื่อว่า การบางตัวของสมองเนื้อสีเทา (Grey matter) ในช่วงวัยรุ่นอาจจะเป็นกระบวนการกำจัดเซลล์ที่ไม่ได้ใช้ สัญญาณซ้ำซ้อนที่มีมากเกินไป เมื่อไม่ได้ถูกใช้งานมันก็จะเสื่อมโดยธรรมชาติ

7. งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษาวิจัย ได้พบงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่นดังนี้

บล็อคแมน จาโก และฟอร์ซ (Brockman, Jago, & Fox, 2010) ได้ศึกษาเรื่องการเล่นแบบกระตือรือร้นกับการทำกิจกรรมทางกาย โดยวัตถุประสงค์การศึกษาเพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นแบบกระตือรือร้นกับการออกกำลังกายของเด็กอายุ 10-11 ปี ช่วงดำเนินการศึกษาระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ 2008 และมีนาคม 2009 ในเมืองบริสตอลของประเทศอังกฤษ โดยศึกษาค่าเฉลี่ย/นาทิจองกิจกรรมทางกายระดับปานกลางถึงแข็งแรง (MVPA) และระดับกิจกรรมเฉลี่ย (นับต่อนาที, CPM) ได้รับการประเมินโดย accelerometer ความถี่ของการเล่นแบบกระตือรือร้นนั้นสรุปผลการศึกษาได้ว่า เด็กจะมีการเล่นแบบกระตือรือร้น 5 วันขึ้นไปต่อสัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับระดับกิจกรรมทางกายรายวัน (CPM) (หญิง: $p = 0.01$; ชาย: $p = 0.01$) แต่เกี่ยวข้องกับ MVPA เฉลี่ยรายวันเท่านั้น สำหรับเด็กผู้หญิง ($p = 0.01$) สำหรับการทำ

กิจกรรมทางกายในช่วงเวลาว่างกับการเล่นแบบกระตือรือร้นสัมพันธ์กับ CPM สำหรับเด็ก (หญิง: $p = 0.02$; เด็กผู้ชาย: $p = 0.01$) และ MVPA (หญิง: $p = 0.01$; เด็ก: $p = 0.03$) ในวันธรรมดา หลังเลิกเรียน แต่เกี่ยวข้องกับเฉพาะกับ CPM วันหยุดสุดสัปดาห์สำหรับเด็กชาย ($p = 0.01$) ซึ่งผลการศึกษาสรุปได้ว่า การเล่นแบบกระตือรือร้นนั้นสัมพันธ์กับการทำกิจกรรมทางกายของเด็ก โดยช่วงหลังเลิกเรียนอาจเป็นช่วงเวลาที่สำคัญ จึงควรจัดทำกลยุทธ์ในการส่งเสริมการเล่นที่คล่องแคล่วเพื่อให้เด็กประสบความสำเร็จในการเพิ่มการทำกิจกรรมทางกายของเด็ก

โทบิน นาดาลิน มอนโรล ชาร์นเดอร์ และฮอลล์ (Tobin, Nadalin, Munroe-Chandler, & Hall, 2013) ได้ศึกษาการเล่นแบบกระตือรือร้นโดยการถ่ายภาพเล่น โดยวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อตรวจสอบว่าการถ่ายภาพของเด็กเป็นอีกรูปแบบในการเล่นอย่างกระตือรือร้นสามารถช่วยตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาพื้นฐาน 3 ประการได้อย่างไร (เช่น ความสามารถ ความเกี่ยวข้อง และการปกครองตนเอง) วัตถุประสงค์คือเพื่อตรวจสอบเนื้อหาของภาพที่ส่งผลต่อจิตใจของเด็กขณะเล่นอยู่ โดยเก็บข้อมูลแบบกลุ่มโฟกัส วิธีการเก็บข้อมูลโดยให้ผู้เข้าร่วม 104 คน (ชายและหญิง) อายุ 7-14 ปีที่ได้รับคัดเลือกจากค่ายฤดูร้อนต่าง ๆ ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเด็ก ๆ ใช้ภาพการเล่นแบบกระตือรือร้นและภาพช่วยให้เกิดความพึงพอใจตอบสนองความต้องการพื้นฐานสามประการ (เช่น ภาพ / พฤติกรรม / ความพึงพอใจที่ต้องการ) เด็กมีความเคารพต่อตนเองและมีความอิสระที่จะถ่ายภาพตนเอง การใช้ถ่ายภาพเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบสนุกสนานและชอบเล่นบ่อย ๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการถ่ายภาพเพื่อนครอบครัวและคนอื่น ๆ (เช่น การถ่ายนักกีฬาอาชีพ) ซึ่งสรุปผลการศึกษาได้ว่า การเล่นแบบกระตือรือร้นด้วยการถ่ายภาพอาจช่วยให้เพิ่มแรงจูงใจของเด็กและส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมทางกายต่อไป

คูกี้ มอนโรล ชาร์นเดอร์ โทบิน และเจอร์โรล (Cooke, Munroe-Chandler, Hall, Tobin, & Guerrero, 2014) ศึกษาการพัฒนาเครื่องมือแบบสอบถามสำหรับเด็กที่เล่นแบบกระตือรือร้นด้วยรูปภาพ พบว่าการทดสอบเครื่องมือแบ่งเป็น 3 ระยะ 1) ทดสอบในส่วนของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน 2) การนำแบบสอบถามไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในเด็กจำนวน 302 คน และ 3) นำไปใช้กับเด็กในกลุ่มทดลองจำนวน 252 คน ผลจากการวิเคราะห์โดยใช้ CAPIO พบว่า 3 ปัจจัยแรกที่ทำให้เด็กอายุระหว่าง 7-14 ปี มีการเล่นแบบกระตือรือร้นคือ ความสนุกสนาน การมีสังคม และเกิดทักษะ ตามลำดับ ซึ่งการเล่นแบบกระตือรือร้นจะมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมทางกายด้วย

เจดี โรเบิร์ต ไคลน์ และเซเลนส์ (J. D. Roberts, Knight, Ray, & Saelens, 2016) ได้ศึกษาการรับรู้ของผู้ปกครองเด็กในการสร้างสิ่งแวดล้อมและการเล่นแบบกระตือรือร้น

ของเด็กที่อยู่ในเขตเมืองหลวงของวอชิงตันดีซี เนื่องจากก่อนหน้านี้มีการวิจัยเรื่องเดียวกันนี้แต่ทำในกลุ่มผู้ใหญ่ ในครั้งนี้จึงต้องการศึกษาความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมกับการเล่นแบบกระตือรือร้นของเด็ก โดยเก็บข้อมูลการเล่นแบบกระตือรือร้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) เด็กไม่ได้ทำหรือไม่ปฏิบัติตามแนวทางการออกกำลังกาย 60 นาทีต่อวันสำหรับชาวอเมริกัน (PAGAs) 2) การรับรู้ข้อมูลสภาพแวดล้อมบ้านใกล้เคียงที่สร้างขึ้นและแบ่งสัดส่วนพื้นที่ ผลการศึกษาพบว่าผู้ปกครองจำนวน 144 คนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ยังไม่ค่อยแบ่งสัดส่วนพื้นที่ที่เอื้ออำนวยต่อการเล่นแบบกระตือรือร้นของเด็ก ทำให้โอกาสในการเล่นของเด็กนั้นเข้าถึงน้อยมาก ดังนั้นสรุปได้ว่า ในเมืองหลวงนั้นผู้ปกครองที่สร้างบ้านควรมีพื้นที่แบ่งสัดส่วนให้เด็กได้เล่นและควรมีของเล่นให้เด็กได้เล่นด้วย

จอห์นสโตน ฮิลล์ มาร์ติน และเรลลี (Johnstone, Hughes, Martin, & Reilly, 2018) ได้ศึกษาการใช้ประโยชน์จากการเล่นแบบกระตือรือร้นเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานในเด็กด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบและการวิเคราะห์ห่อภิมาณ เนื่องด้วยระดับการออกกำลังกายของเด็กอยู่ในระดับต่ำ และมีความพยายามในการปรับปรุงระดับกิจกรรมทางกายของเด็ก แต่ผลการศึกษาได้พิสูจน์แล้วว่าทำได้ยาก การเลือกใช้กิจกรรมทางกายที่มีรูปแบบอิสระและเล่นอย่างกระตือรือร้นสามารถส่งเสริมการเคลื่อนไหวในแต่ละวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นเป้าหมายหลักของการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบคือการกำหนดตัวแปรที่ส่งผลให้การเล่นอย่างกระตือรือร้นของเด็กมีเพิ่มขึ้น ตั้งแต่กิจกรรมทางกายระดับปานกลางถึงระดับมาก (MVPA) และยังพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน (FMS) จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งสิ้น 4,033 รายการ มีการศึกษาที่เกี่ยวข้องทั้งสิ้น 91 รายการ ที่มีคุณสมบัติผ่านการคัดกรองข้อความฉบับเต็ม ซึ่ง 87 ฉบับถูกลบออกจากการศึกษา 4 ครั้ง (คิดเป็น 5 บทความ) การวิเคราะห์ห่อภิมาณของการศึกษา 2 งานวิจัยที่เน้นว่าไม่มีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญของการใช้ประโยชน์จากการเล่นอย่างกระตือรือร้นใน MVPA อย่างไรก็ตามจากการสังเคราะห์พบว่าการใช้ประโยชน์จากการเล่นแบบกระตือรือร้นอาจเพิ่มปริมาณการทำกิจกรรมทางกาย โดยน้ำหนักตัวของเด็กไม่มีผลกระทบต่อการศึกษา และไม่กระทบต่อความรู้ความเข้าใจของเด็ก ช่วงเวลาในการเล่นของเด็กที่แตกต่างกันมีผลต่อการเล่นแบบกระตือรือร้นของเด็กเช่น ในเวลาเรียนและหลังเวลาเรียน เป็นสิ่งที่ต้องนำมาศึกษา

ราเชล คิมโบร์, จีน บลูค กัน, ซารา แม็คลานาเฮน (Rachel, Jeanne, & Sara, 2011) ได้ศึกษาเด็กเล็กในเขตเมือง: การเชื่อมโยงระหว่างลักษณะพื้นที่ใกล้เคียงสถานะน้ำหนัก การเล่นกลางแจ้งและการดูโทรทัศน์ พบว่า แม้ว่างานวิจัยจะแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่าง

บริบทที่อยู่อาศัยกับการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอสำหรับผู้ใหญ่และวัยรุ่น แต่ก็ยังเป็นที่ทราบกันดีเกี่ยวกับการออกกำลังกายของเด็กเล็ก การใช้ข้อมูลจากครอบครัวที่เปราะบางและการศึกษาเพื่อสุขภาพเด็ก (N = 1822, ชาย 51%) เราสำรวจว่าการเล่นกลางแจ้งและการเฝ้าดูโทรทัศน์เกี่ยวข้องกับดัชนีมวลกายของเด็กเมื่ออายุห้าปีโดยใช้รูปแบบการถดถอยแบบ OLS การควบคุมอาร์เรย์ของปัจจัยรบกวนที่อาจเกิดขึ้นรวมทั้ง BMI ของมารดา นอกจากนี้เรายังได้ทดสอบว่ามาตรการด้านละแวกอสังหาริมทรัพย์และวัตถุประสงค์ - สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ (จากข้อมูลการสำรวจสำมะโนประชากรของสหรัฐ) ชนิดของที่อยู่อาศัยการรับรู้ความสามารถร่วมกันและการประเมินความผิดปกติทางกายภาพของผู้ที่สัมภาษณ์โดยรอบนอกบ้าน - สัมพันธ์กับกิจกรรมของเด็กโดยใช้เชิงลบ รูปแบบการถดถอยแบบทวินาม โดยรวมแล้ว 19% ของกลุ่มตัวอย่างมีน้ำหนักเกิน (ระหว่าง 85 และ 95 เปอร์เซนต์) และ 16% เป็นโรคอ้วน (≥ 95 th percentile) เวลาเล่นกลางแจ้งมีส่วนเกี่ยวข้องกับค่าดัชนีมวลกายและเวลาทำการของโทรทัศน์สัมพันธ์กับ BMI นอกจากนี้อัตราส่วนของการเล่นกลางแจ้งกับเวลาในโทรทัศน์เป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญของค่าดัชนีมวลกาย การรับรู้ของมารดาเกี่ยวกับประสิทธิภาพโดยรวมของกลุ่มใกล้เคียงมีความสัมพันธ์กับการเล่นกลางแจ้งมากกว่าเวลาดูทีวีน้อยลงและมีการเดินทางไปสวนหรือสนามเด็กเล่นมากขึ้น นอกจากนี้เราพบว่าความผิดปกติทางกายภาพของพื้นที่ใกล้เคียงมีความสัมพันธ์กับการเล่นกลางแจ้งมากขึ้นและการดูทีวีมากขึ้น ในที่สุดตรงกันข้ามกับความคาดหวังเราพบว่าเด็กที่อาศัยอยู่ในที่อยู่อาศัยมีเวลาเล่นกลางแจ้งมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญและดูโทรทัศน์มากกว่าเด็กคนอื่น ๆ เราตั้งสมมุติฐานว่าเด็กยากจนอาจมีเวลาที่ไม่มีการสร้างซึ่งเต็มไปด้วยเวลาในการรับชมโทรทัศน์ แต่ยังมีเวลาเล่นกลางแจ้ง และเด็กในที่อยู่อาศัยอาจมีแนวโน้มที่จะสามารถเข้าถึงพื้นที่เล่นในพื้นที่ของสิ่งอำนวยความสะดวกที่อยู่อาศัยของพวกเขา

ลู หยงยู, แซม วินเทอร์ และ กัง เคอร์ซี (Lu, Sam, & Dong, 2010) เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะสร้างรูปแบบพฤติกรรมทางเพศที่ค่อนข้างคงที่โดยเฉพาะเด็กช่วงวัยกลางแบบสอบถามผู้ปกครองเกี่ยวกับการวัดพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับเพศสภาพของเด็กทำให้นักวิจัยสามารถคัดกรองกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ของเด็กในชุมชนได้ สำหรับเด็กวัยเรียนมีเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามอยู่ 2 แบบ คือ แบบสอบถามการมีส่วนร่วมในเกมของเด็ก (Child Game Participation Questionnaire : CGPQ) และแบบสอบถามพฤติกรรมและทัศนคติของเด็ก (Child Behavior and Attitude Questionnaire : CBAQ) ซึ่งได้มีการนำมาใช้เป็นเวลานานในการวัดลักษณะพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไปของแต่ละเพศในสังคมของชาวตะวันตก แต่การศึกษาที่มีการดำเนินการใช้การวัดเหล่านี้สำหรับประชากรจีนนั้นมีน้อยมาก การศึกษาในปัจจุบันมี

วัตถุประสงค์เพื่อสังเกตการณ์และปรับปรุงเครื่องมือทั้งสองแบบเพื่อไปประยุกต์ใช้กับสังคมของชาวจีน โดยผู้ปกครองของเด็กผู้ชายชาวจีน 486 คน และเด็กผู้หญิงชาวจีน 417 คน (เด็กอายุ 6 – 12 ปี) ได้ทำแบบสอบถามที่ประกอบด้วยรายการจาก CGPQ และ CBAQ และรายการพิเศษที่เพิ่มเข้าไปอีก 14 รายการที่เกี่ยวข้องกับเกมที่เล่นกันแบบแยกเพศ สิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างทางเพศจากกลุ่มตัวอย่างได้ระบุและใช้ในการสร้างแบบสอบถามแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นและกิจกรรมสำหรับเด็ก (Child Play Behavior Questionnaire : CPBAQ) ตัววัดใหม่ 4 รายการถูกสร้างขึ้นโดยผ่านการวิเคราะห์ปัจจัยดังนี้ : เพศ , แบบเด็กผู้ชาย , แบบเด็กผู้หญิง และแบบข้ามเพศ โดยตัววัดเหล่านี้มีความน่าเชื่อถือภายในและมีผลกระทบขนาดใหญ่กับเพศสภาพ ซึ่ง CPBAQ มีแนวโน้มเป็นที่น่าเชื่อถือว่าเป็นเครื่องมือในการวัดพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับเพศของเด็กในประเทศจีน

คาร์สัน กรุง, กู หลี, จีน โกลดิง (Karson, Gu, & Melissa, 2018) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน ที่อายุ 3.5 ปี เพื่อทำนายความก้าวร้าวที่แสดงออกเมื่ออายุ 13 ปี พบว่า ความแตกต่างระหว่างเพศในพฤติกรรมการเล่นและความก้าวร้าวทางกายภาพได้รับการรายงานอย่างต่อเนื่อง มุมมองเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับกลไกวิวัฒนาการ , สังคม และองค์ความรู้ทางสังคมแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเล่นของผู้ชายในช่วงวัยเด็กจะเพิ่มความก้าวร้าวทางกายภาพในเวลาต่อมา อย่างไรก็ตามหลักฐานที่สนับสนุนความสัมพันธ์เหล่านี้ยังมีข้อจำกัดอยู่ ปัจจุบันการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นแบบแยกเพศในวัยเด็กตอนต้นและและความก้าวร้าวทางกายภาพในวัยรุ่นตอนต้น โดยใช้ตัวอย่างจากการศึกษาประชากรระยะยาว , การศึกษาของAvon ในระยะยาวของพ่อแม่และเด็ก ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่นแบบแยกเพศ โดยวัดจากรายการกิจกรรมของเด็กก่อนวัยเรียนอายุ 3.5 ปี , กลุ่มตัวอย่างผู้ชาย (เด็กผู้ชาย 64 คน , เด็กผู้หญิง 60 คน) , ผู้หญิง (เด็กผู้ชาย 80 คน , เด็กผู้หญิง 66 คน) และแบบสุ่มเลือกเด็กที่อยู่ในการควบคุม (เด็กผู้ชาย 55 คน , เด็กผู้หญิง 67 คน) โดยรับสมัครเด็กอายุ 13 ปี ซึ่งบริหารงานโดย Reinisch Aggression Inventory หลังจากการควบคุมตัวแปรทางสังคมวิทยา ลักษณะของมารดาและปัญหาทางพฤติกรรมรวมถึงพฤติกรรมสมาธิสั้นและกานแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในวัย 3.5 ปี พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ กลุ่มที่มีความก้าวร้าวทางกายภาพที่มีอายุ 13 ปี จะพบในเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง และอายุ 3.5 ปี เด็กผู้ชายมีความก้าวร้าวทางกายภาพมากกว่าเด็กผู้หญิงอย่างมีนัยสำคัญ ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นแบบแยกเพศและความก้าวร้าวทางกายภาพไม่ได้ถูกควบคุมโดยเพศ ผลลัพธ์เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าระดับของ

พฤติกรรมการเล่นของเด็กกับเพศและระดับความก้าวร้าวทางกายภาพเป็นอิสระต่อกันทั้งในเด็กผู้หญิงและในเด็กผู้ชาย

ลินดา แวน เคอร์ครีฟ, รัส แดรมสตรัม, วิเวียร์นา เทรสซ่า, เพียร์เตอร์ วอร์น และ ลาร์ค เวนเดอร์ชวัลด์ (Linda, Ruth, Viviana, Pieter, & Louk, 2013) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นทางสังคม ของวัยรุ่น ที่เป็นสื่อในการกิจกรรมการทำงานของสมอง ส่วนสื่อสาร สมองส่วน Prefrontal Cortex และ Striatum พบว่า พฤติกรรมการเล่นทางสังคมเป็นลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์แบบหนึ่งในสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่อายุน้อย มันเป็นที่คุ้มค่าและคิดว่าจะมีความสำคัญอย่างมากต่อสังคมและการพัฒนาองค์ความรู้ ประสาทสัมผัสของการเล่นทางสังคมมีความเข้าใจที่ไม่สมบูรณ์ แต่มีหลักฐานที่จะสนับสนุนบทบาทของเยื่อหุ้มสมองส่วนหน้า (PFC) และ striatum (ส่วนประกอบองค์ใหญ่ที่สุดของสมอง) ในพฤติกรรมนี้ การใช้วิธีการยับยั้งการทำงานทางเภสัชวิทยา เช่น การให้สารของ GABA เพื่อยับยั้งการทำงานของ agonists (baclofen and muscimol ; B&M) หรือการให้ AMPA/kainite ยับยั้งการทำงานของ antagonist 6,7 - dinitroquinoxaline- 2,3(IH,4H) -dione (DNQX) เราตรวจสอบการมีส่วนร่วมของของอนุภาคของ PFC และ striatum ในการเล่นทางสังคม การยับยั้งการทำงานของเยื่อหุ้มสมอง prelimbic , เยื่อหุ้มสมอง infralimbic และเยื่อหุ้มสมอง orbitofrontal ส่วนกลางใช้ B&M ลดความถี่และระยะเวลาของพฤติกรรมการเล่นทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นความสมบูรณ์ในการใช้งานของ PFC ส่วนกลางจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการแสดงออกทางพฤติกรรมการเล่นทางสังคม การใส่ Glutamatergic เข้าไปใน dorsomedial striatum จะมีผลต่อการยับยั้งการเล่นทางสังคมและกิจกรรมการทำงานในเยื่อหุ้มสมอง NAcc ทำให้แสดงความสนุกสนานออกมาอย่างจำกัด ผลลัพธ์เหล่านี้เน้นถึงความสำคัญของ prefrontal และวงจร striatal ซึ่งเกี่ยวข้องกับการควบคุมการรับรู้ , การตัดสินใจ , การยับยั้งพฤติกรรม และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับความคุ้มค่าที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการในพฤติกรรมการเล่นทางสังคม

7.2 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย มีดังต่อไปนี้

ทณัฐกร ดำรงค์คงชัย (2558) ศึกษาการวิเคราะห์คำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิด ในหนังสือภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ป.2 และ ป.5 เพื่อศึกษาระดับคำถามและคำสั่งโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคิดของ แอนเดอร์สันและแครทวอลล์ (Anderson & Krathwohl. 2001) อลูล ฟาติมา (Alul.2000) ผลการศึกษา Projects: Play & Learn ป.2 พบคำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน (จำ, เข้าใจ, ประยุกต์ใช้) ร้อยละ

74 ส่วนคำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (วิเคราะห์, ประเมินค่า, สร้างสรรค์) ร้อยละ 21 ใน Projects: Play & Learn ป.5 พบคำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน (จำ, เข้าใจ, ประยุกต์ใช้) ร้อยละ 75 ส่วนคำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (วิเคราะห์, ประเมินค่า, สร้างสรรค์) ร้อยละ 24 ด้านความตระหนักรู้ของครูผู้สอนต่อคำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิดระดับชั้น ป.2 อยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 3.90 และชั้น ป. 5 อยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 3.50 ส่วนผลสำรวจด้านการใช้คำถามและคำสั่งในชั้นเรียนของครูระดับชั้น ป.2 อยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 3.43 และชั้น ป.5 อยู่ในระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 3.34 ซึ่งผลจากการวิจัยแสดงให้เห็นว่าหนังสือเรียนภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ป.2 และ ป.5 มีการใช้คำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน แต่พบว่าเป็นคำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานมากกว่า แต่ในด้านการนำคำถามและคำสั่งไปใช้ในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการคิด ครู ชั้น ป. 5 พบว่าอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น

ทัศนีย์ รอดชมภู; กาญจนา เหลืออุบล และวันเพ็ญ ศิวารมย์ (2560) ได้ศึกษาเพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้โปรแกรมการเล่นตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง และภูมิปัญญาท้องถิ่น ต่อการพัฒนากาเด็ก 3 – 5 ปี เป็นการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีแบบผสม (mixed method) ในศูนย์เด็กเล็กจาก 19 ของแต่ละจังหวัดในเขตสุขภาพที่ 7- 8 กลุ่มตัวอย่างคำนวณได้ 50 คน ต่อ 1 ตำบล รวม 450 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กอายุ 3 – 5 ปี ในกลุ่มทดลองมีพัฒนาการสมวัยสูงกว่าก่อนดำเนินการโดยก่อนดำเนินการมีพัฒนาการสมวัยร้อยละ 64.79 หลังดำเนินการมีพัฒนาการสมวัยร้อยละ 80.09 กลุ่มเปรียบเทียบมีพัฒนาการสมวัยช่วงก่อนดำเนินการ ร้อยละ 61.99 หลังดำเนินการร้อยละ 73.00 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนที่เพิ่มขึ้นระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มเปรียบเทียบ พบว่า แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

กรินทร์ วินิจฉายะจินดา (2554) ได้ศึกษาผลของกิจกรรมสร้างงานศิลปะผ่านการเล่นต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3 โรงเรียนนวมวิทย์วิทยา แบ่งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 21 คน วัดผลก่อนและหลังการทดลองด้วยแบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT-DP) ให้กลุ่มทดลองทำกิจกรรม 10 ครั้ง ก่อน จากนั้นให้กลุ่มควบคุมได้ทำ สถิติที่ใช้ ได้แก่ Descriptive Statistic, Non – parametric Mann – Whitney Test และ Non – Parametric Wilcoxon Signed Rank Test ผลการทดลองพบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($p = 0.002$) และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับกิจกรรมใดๆ มีคะแนนความคิด

สร้างสรรค์เฉลี่ยสูงขึ้นอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p = 0.08$) หลังจากให้กลุ่มควบคุมได้ทำกิจกรรมก็พบว่ากลุ่มควบคุมมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($p < 0.001$) เช่นเดียวกัน

วิไลลักษณ์ เล็กขำ (2554) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการฟัง – พูด ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การสอนแบบเล่นปนเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนวัดดอนทอง (สุวรรณศรี ตันทิกุล ราษฎร์ศึกษาลัย) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจะเชิงเทรา เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดจะเชิงเทรา จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบเล่นปนเรียน เรื่องการนับจำนวน จำนวน 9 แผน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ เรื่องการนับจำนวน 30 ข้อ โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที รวม 10 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้การสอนแบบเล่นปนเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วุฒิพงศ์ แสนบุตดา (2560) ได้ศึกษาบริบทพื้นที่เล่นและพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบพื้นที่ในการเล่นกลางแจ้ง ซึ่งจากการศึกษาโดยการสำรวจพื้นที่เล่นกลางแจ้งของโรงเรียนรามวิทยาประชานุสรณ์ จังหวัดนครราชสีมา พบว่าเป็นแบบสนามเด็กเล่นแบบดั้งเดิม (Traditional Playground) ซึ่งเด็กมีความเบื่อหน่าย ไม่มีความตื่นเต้น แต่ก็พยายามที่จะพลิกแพลงวิธีการเล่นของตนเองและกลุ่มเพื่อนให้หลากหลายจากเครื่องเล่นเดิมๆ ให้มากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบสภาพทางกายภาพของพื้นที่เล่นกลางแจ้งกับเกณฑ์มาตรฐานข้อกำหนดด้านความปลอดภัยของสนามเด็กเล่น (ศูนย์วิจัยเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัยและป้องกันการบาดเจ็บในเด็ก, 2545)พบว่า พื้นที่เล่นกลางแจ้งดังกล่าว ยังไม่เป็นไปตามข้อกำหนดด้านความปลอดภัยดังกล่าว โดยได้คะแนนตามเกณฑ์ข้อกำหนดความปลอดภัยดังกล่าว 46.29% ทำให้เสี่ยงต่อการเกิดอันตรายและชีวิตของเด็กปฐมวัยในโรงเรียน นอกจากนี้ ในส่วนต่อมา เก็บข้อมูลโดยการสังเกตเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กดังกล่าวมานั้น พบว่าพื้นที่ ที่มีความดีในการเล่นของเด็กคือพื้นที่ ที่มีปัจจัยดังนี้ 1) เครื่องเล่นสามารถพลิกแพลงการเล่นได้หลากหลายตามจินตนาการ 2) พื้นที่เล่นน่าสนใจสำหรับเด็ก 3) มีร่มเงาจากต้นไม้หรือตัวอาคาร 4) มีกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน 5) อื่นๆ ตามลำดับ

ดังนั้นแนวทางการออกแบบพื้นที่เล่นกลางแจ้งสำหรับเด็ก ควรให้ความสำคัญกับปัจจัยดังกล่าวข้างต้น โดยเฉพาะพื้นที่ ที่ทำให้เด็กสามารถใช้จินตนาการในการเล่น พลิกแพลง หรือสร้างสรรค์การเล่นใหม่ๆ ได้ด้วยตนเอง โดยคำนึงถึงความปลอดภัย จะทำให้เด็กได้มีพัฒนาการและมีความคิดสร้างสรรค์ ตามความคาดหวังของผู้ปกครองต่อการเล่นของเด็ก

สาลิกา สำเภาทอง (2553) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า 1) การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง และใช้ความรู้วิทยาศาสตร์พื้นฐานความเป็นไทย 2) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.59/80.63 3) ผลการเรียนรู้เรื่อง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยของเล่นพื้นบ้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และ 4) ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน พบว่า ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่มีคะแนนสูงสุด คือ ทักษะการสังเกต แผนการจัดกิจกรรมที่มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงสุด คือ แผนที่ 5 ลูกข่าง สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านความสามารถในการคิด ประเมินจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ อยู่ระดับดีเยี่ยมทุกแผน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้รับคะแนนการประเมินสูงสุด คือ รักความเป็นไทย อยู่ในระดับดีเยี่ยม เจตคติทางวิทยาศาสตร์ อยู่ในระดับดีเยี่ยมทุกแผน 5) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก สำหรับด้านประโยชน์ที่ได้รับ คือนักเรียนเห็นคุณค่าของการทำของเล่นพื้นบ้านอยู่ในระดับสูงสุด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยและพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีวิจัยดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. วิธีการดำเนินการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา
2561 เป็นจำนวน 33,576 คน (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2562)

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยได้ออกกลุ่มต่างๆ ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อใช้
เป็นข้อมูลในการนำมาออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเล่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัยดังนี้**

- 1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจาก เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 ออกแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น สำหรับเด็ก
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- 1.3 การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน นันทนาการ
และการเล่นเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of Congruence) จำนวน 5 ท่าน
- 1.4 ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาความเชื่อมั่นของ Cronbach
- 1.5 ศึกษาข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้ให้ข้อมูลความต้องการกิจกรรมนันทนาการ
การเล่น โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ
(Stratified Sampling) ที่มีลักษณะเหมือนกัน ตามสัดส่วนของขนาดกลุ่มตัวอย่างและกลุ่ม

ประชากร ให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น รวมจำนวน 662 คน จาก 10 โรงเรียน ดังนี้

- 1) โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคม (ประถมศึกษา) จำนวน 132 คน
- 2) โรงเรียนวัดเสมียนนารี จำนวน 47 คน
- 3) โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช จำนวน 63 คน
- 4) โรงเรียนบ้านคลองบัว (เอี่ยมแสงโรจน์) จำนวน 81 คน
- 5) โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ จำนวน 151 คน
- 6) โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า จำนวน 73 คน
- 7) โรงเรียนวัดราชผาติการาม จำนวน 13 คน
- 8) โรงเรียนสุโขทัย จำนวน 32 คน
- 9) โรงเรียนวัดประจักษ์ศิลปาคม จำนวน 36 คน
- 10) โรงเรียนวัดธรรมมาภิบาลาราม จำนวน 34 คน

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ชำนาญการ ในการเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อนำเสนอแนวคิด ประเด็นข้อคำถามต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ จำนวน 15 คน โดยจำแนกคุณสมบัติต่างๆ ดังนี้

- 1) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชานันทนาการ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านกิจกรรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการ กิจกรรมเด็กและเยาวชน ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 10 ปี มีผลงาน เป็นที่ยอมรับ ของบุคลากรสาขานันทนาการ
- 2) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาปฐมศึกษา เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านการสอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย คือตั้งแต่ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6 หรือมีประสบการณ์ทางด้านการบริหารการศึกษาอย่างน้อย 10 ปี
- 3) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาการแพทย์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านความการทำงานระบบสมอง กลไกการทำงานของร่างกาย ระบบการทำงานของประสาท ซึ่งมีประสบการณ์อย่างน้อย 10 ปี

4) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาจิตวิทยาการเรียนรู้ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เชื่อมโยงประเด็นคำถาม ข้อเสนอแนะทางการสร้างแรงจูงใจ การศึกษาวิจัย สร้างเครื่องมือวิจัย ซึ่งมีประสบการณ์อย่างน้อย 10 ปี

2.2 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบและเครื่องมือวิจัย จำนวน 10 คน โดยจำแนกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

1) กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการจำนวน 5 คนสำหรับตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยมีคุณสมบัติดังนี้

(1) เป็นอาจารย์หรือนักวิชาการทางด้านนันทนาการ

(2) มีประสบการณ์การสอน การจัดกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 10 ปี

2) กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลการศึกษา หรือวิจัย สำหรับตรวจสอบยืนยัน คุณภาพรูปแบบการเล่น จำนวน 5 คน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท หรือ ปริญญาเอก ด้านการวัดผลหรือบริหารการศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและประเมินผลการใช้รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้เครื่องมือรูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองบัว (เอี่ยมแสงโรจน์) กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ ละ 60 นาที

ขั้นตอนที่ 4 การทดลองผลเพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเล่นที่ได้พัฒนาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

ใช้กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล โดยเครื่องมือรูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้พัฒนาแล้ว โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ละ 60 นาที

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการวิจัย โดยแบ่งเป็น 4 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ระยะที่ 3 การทดลองและประเมินผลการใช้รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

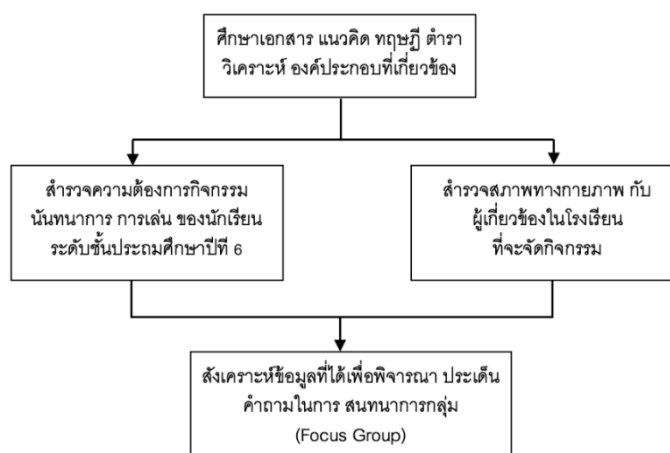
ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจาก เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 สัมภาษณ์ทางกายภาพ ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบกิจกรรม และความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น โดยสอบถามจากนักเรียนจากกลุ่มตัวอย่างเป้าหมาย นักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 662 คน ด้วยแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อจากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์จัดลำดับของความเหมาะสมของกิจกรรม

1.3 ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบกิจกรรม และเลือกการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมสอดคล้องกับเสริมสร้างพัฒนาการ ลดภาวะเนือยนิ่ง กระตุ้นความกระตือรือร้น สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีและความต้องการ ความเหมาะสมเพียงพอ กับกิจกรรมทางกาย สำหรับนักเรียนตามกลุ่มเป้าหมาย

1.4 นำข้อมูลที่ได้จาก ข้อ 1.1 ข้อ 1.2 และ ข้อ 1.3 มาสังเคราะห์ เพื่อหาความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดรูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 19 ขั้นตอนที่ 1 ของการศึกษาวิจัย

ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1 ผู้วิจัยสร้างร่างรูปแบบกิจกรรมการเล่นจากผลการสังเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาวิจัยจากขั้นตอนที่ 1

2.2 จัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชานันทนาการ สาขาวิชาปฐมศึกษา สาขาวิชาการแพทย์ สาขาจิตวิทยาการเรียนรู้ โดยการคัดเลือกตามเกณฑ์กำหนดการในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ร่างรูปแบบการเล่น คู่มือการเล่น และเครื่องมือในการประเมินรูปแบบ

2.3 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม รูปแบบการเล่น ให้สอดคล้องกับพัฒนาการ การเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.4 ออกแบบแบบวัดทักษะการเล่น ให้สอดคล้องกับ พัฒนาการทางตามทฤษฎี พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เพื่อใช้ในการวัดผลการเล่น ตามรูปแบบที่ได้กำหนดไว้

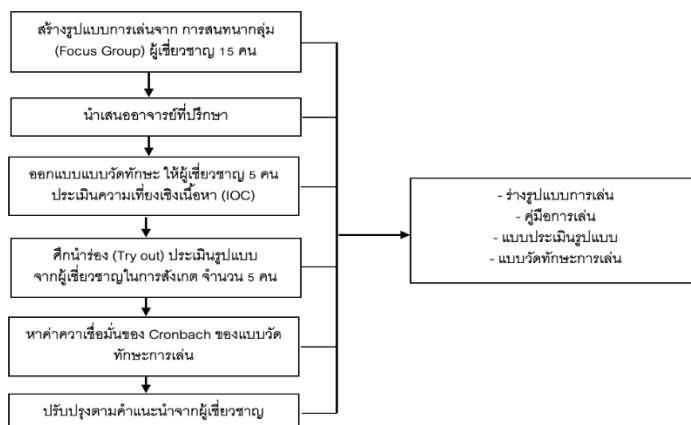
2.5 การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน นันทนาการและการเล่นเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of Congruence) จำนวน 5 คน

2.6 ยืนยันเครื่องมือวิจัย โดยการศึกษานำร่อง (Try out) การทดลองและประเมินผล การใช้รูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้เครื่องมือรูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองบัว กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ ละ 60 นาที

2.7 ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาความเชื่อมั่นของ Cronbach ของแบบวัดทักษะการเล่น

2.8 ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

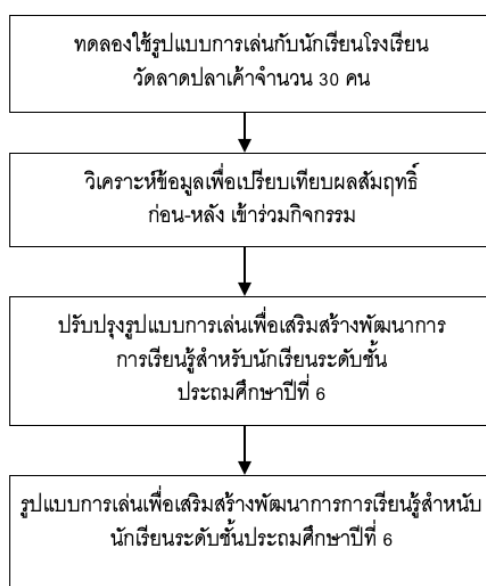
2.9 ร่างคู่มือรูปแบบการเล่น พร้อมรายละเอียด ดังภาพประกอบ 20



ระยะที่ 3 การทดลองใช้และประเมินผลการใช้รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้าง พัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อทดลองตามรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้พัฒนาแล้ว โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 60 นาที

3.2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการเก็บเปรียบเทียบก่อนหลังผลการวัดทักษะการเล่นก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม ดังภาพประกอบที่ 21



ภาพประกอบ 21 ขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

1.1 รายละเอียดข้อคำถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นลักษณะการตอบแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามช่วงเวลาที่มีความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมลักษณะการตอบแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีตัวเลือก 4 ระดับ มีเกณฑ์ให้คะแนนดังต่อไปนี้

ระดับ 4 หมายถึง มากที่สุด

ระดับ 3 หมายถึง มาก

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตอนที่ 4 แบบสอบถามปลายเปิด ให้เลือกตอบ คำถามกิจกรรมอื่นๆ ที่สนใจและข้อแนะนำ

1.2 การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน นันทนาการ และการเล่นเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of Congruence) จำนวน 5 คน

2) ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาความเชื่อมั่นของ Cronbach ของแบบสอบถาม

2. รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนในการศึกษาวิจัยดังนี้

2.1 จัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมจำนวน 15 คนและเกณฑ์ในการคัดเลือกเข้าร่วม ประกอบด้วย

1) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชานันทนาการ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านกิจกรรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการ กิจกรรมเด็กและเยาวชน ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 10 ปี มีผลงาน เป็นที่ยอมรับ ของบุคลากรสาขานันทนาการ

2) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาปฐมศึกษา เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางการสอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย คือตั้งแต่ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6 หรือมีประสบการณ์ทางการบริหารการศึกษาอย่างน้อย 10 ปี

3) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาชีวการแพทย์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านความการทำงานระบบสมอง กลไกการทำงานของร่างกาย ระบบการทำงานของประสาท ซึ่งมีประสบการณ์อย่างน้อย 10 ปี

4) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาจิตวิทยาการเรียนรู้ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เชื่อมโยงประเด็นคำถาม ข้อเสนอแนะทางการสร้างแรงจูงใจ การศึกษาวิจัย สร้างเครื่องมือวิจัย ซึ่งมีประสบการณ์อย่างน้อย 10 ปี

2.2 ศึกษานำร่อง (Try out) การทดลองและประเมินผลการใช้รูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้เครื่องมือรูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3 แบบวัดทักษะการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือ 2 ตอนดังนี้

3.1 รายละเอียดข้อคำถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นลักษณะการตอบแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบวัดทักษะการเรียนรู้ที่มีระดับความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม ลักษณะการตอบแบบตรวจสอบรายการ (Check List)ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย(Affective Domain) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการการเล่น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีตัวเลือก 4 ระดับ มีเกณฑ์ให้คะแนนดังต่อไปนี้

ระดับ 4 หมายถึง มากที่สุด

ระดับ 3 หมายถึง มาก

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

3.2 การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน นันทนาการ และการเล่นเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of Congruence) จำนวน 5 คน

2) ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาความเชื่อมั่นของ Cronbach ของแบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดการดำเนินการต่างๆ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการประสานงานหน่วยงานต่างๆ เกี่ยวข้องเพื่อขอเก็บ รวบรวมข้อมูล แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ และทดลองผล มีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นำเสนอ ต่อผู้เกี่ยวข้องต่างๆ ประกอบด้วย

1.1 ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒ

1.2 ส่งหนังสือขอความร่วมมือถึงผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร เพื่อประสานกับผู้อำนวยความสะดวกต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และผู้อำนวยการ โรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลวิจัย เครื่องมือวิจัยต่างๆ

1.3 ประสานงานกับโรงเรียนที่ต้องการใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมเพื่อสร้างรูปแบบการเล่น โดยมีรายละเอียด การเก็บข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้เชี่ยวชาญ

2.2 ผู้วิจัยประสานงาน ผู้เชี่ยวชาญทางโทรศัพท์

2.3 ผู้วิจัยส่งหนังสือขอความร่วมมือ เชิญผู้เชี่ยวชาญร่วม การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อร่วมพูดคุยสร้างรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้เชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 15 คน

2.4 ผู้วิจัยจัด การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อร่วมพูดคุยสร้างรูปแบบ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้เชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 15 คน และเก็บข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม เพื่อสร้างรูปแบบ กิจกรรมนันทนาการ การเล่น ผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) โดย ผู้เชี่ยวชาญ 4 สาขาวิชา ประกอบด้วย สาขาวิชานันทนาการ เพื่อพิจารณารูปแบบกิจกรรมตาม ลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ สาขาวิชาการศึกษาประถมศึกษา เพื่อพิจารณากิจกรรมให้

สอดคล้องกับพัฒนาการการเรียนรู้ให้เหมาะสมวัย สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาเพื่อพิจารณา กิจกรรมให้สอดคล้องกับแรงจูงใจ พัฒนาการการเรียนรู้ และสาขาวิชาชีวการแพทย์ เพื่อพิจารณา รูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการ การเติบโตของสมอง การเคลื่อนไหว ตามแนวคิด แนวทางการออกแบบรูปแบบการเล่นที่เหมาะสม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมจากแบบสอบถามความต้องการ และรูปแบบการเล่น โดยมีรายละเอียดการเก็บข้อมูลต่าง ๆ

3.1 เตรียมรูปแบบการเล่น เช่นตารางกิจกรรม การตรวจสอบคุณภาพและปริมาณให้เพียงพอ ตลอดจนเหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

3.2 ประสานงานช่วงเวลากับโรงเรียนที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมและสอดคล้องกับการความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น ตามแบบสอบถามที่ได้ศึกษา

3.3 เก็บรวบรวมข้อมูลที่ผู้วิจัยได้เตรียมการไว้ โดยใช้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน โดยดำเนินการตารางกิจกรรมที่ได้กำหนดไว้

3.4 วิเคราะห์ข้อมูลก่อนหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล และทำการวิเคราะห์หาค่าสถิติ ประสิทธิภาพของรูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เชิงคุณภาพร่วมกับการวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดจำแนกตามระยะวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยจัดการกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) การวิเคราะห์แบบสอบถามความต้องการ กิจกรรมนันทนาการและการเล่นตามประเภทกิจกรรมนันทนาการ มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2) การวิเคราะห์เพื่อจัดอันดับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่นจากค่าเฉลี่ย (Mean) ความหมายของการประเมินค่า แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการและการเล่น แบบวัดทักษะการเล่น การแปลผลความหมายของค่าเฉลี่ยมีเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

ค่าเฉลี่ย 3.26 – 4.00 หมายถึง มีความเห็นว่าชอบกิจกรรมนั้นอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.25 หมายถึง มีความเห็นว่าชอบกิจกรรมนั้นอยู่ในระดับมาก
 ค่าเฉลี่ย 1.76 – 2.50 หมายถึง มีความเห็นว่าชอบกิจกรรมนั้นอยู่ในระดับน้อย
 ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.75 หมายถึง มีความเห็นว่าชอบกิจกรรมนั้นอยู่ในระดับน้อย
 ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยจัดการกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลส่วนที่ 2 มีรายละเอียดดังนี้

1) การวิเคราะห์แบบวัดค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ ด้านความเป็นมาและความสำคัญ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ

2) การวิเคราะห์เพื่อจัดอันดับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น จากค่าเฉลี่ย (Mean) ความหมายของการประเมินค่า แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการและการเล่น แบบวัดทักษะการเล่น การแปลผลความหมายของค่าเฉลี่ยมีเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

ค่าเฉลี่ย 3.26 – 4.00 หมายถึง มีความเห็นว่าความเหมาะสมนั้นอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.25 หมายถึง มีความเห็นว่าความเหมาะสมนั้นอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 1.76 – 2.50 หมายถึง มีความเห็นว่าความเหมาะสมนั้นอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.75 หมายถึง มีความเห็นว่าความเหมาะสมนั้นอยู่ในระดับน้อย

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยจัดการกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลส่วนที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

1) การวิเคราะห์แบบวัดค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของแบบวัดทักษะการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การเล่น ตามแผนการจัดรูปแบบเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

2) การวิเคราะห์เพื่อประเมินผลที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมนันทนาการ การเล่นจากค่าเฉลี่ย (Mean) ความหมายของการประเมินค่า แบบวัดทักษะการเล่น การแปลผลความหมายของค่าเฉลี่ยมีเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.26 – 4.00 หมายถึง มีความเห็นว่าได้รับทักษะการเรียนรู้อยู่ใน

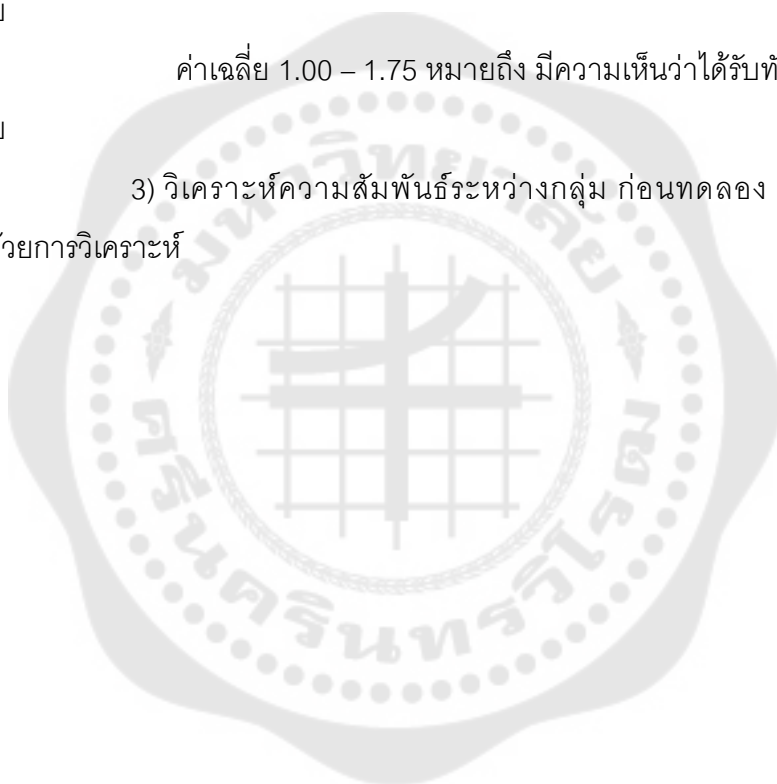
ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.25 หมายถึง มีความเห็นว่าได้รับทักษะการเรียนรู้อยู่ใน

ระดับน้อย ค่าเฉลี่ย 1.76 – 2.50 หมายถึง มีความเห็นว่าได้รับทักษะการเรียนรู้อยู่ใน

ระดับน้อย ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.75 หมายถึง มีความเห็นว่าได้รับทักษะการเรียนรู้อยู่ใน

ระดับน้อย ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.75 หมายถึง มีความเห็นว่าได้รับทักษะการเรียนรู้อยู่ใน

3) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ก่อนทดลอง หลังทดลองแต่ละ สัปดาห์ ด้วยการวิเคราะห์



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดังรายละเอียดดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์เป็น 3 ระยะดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 การสร้างรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 3 การทดลองใช้และประเมินสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีผลการวิจัยดังนี้

1. ผลของการสังเคราะห์การศึกษาความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ และการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสังเคราะห์และกำหนดนิยามของพฤติกรรมบ่งชี้ในแต่ละด้านของการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไว้ดังนี้

การเล่นคือการแก้ปัญหา แสดงออกถึงจินตนาการของเด็กทำให้เด็กได้ตระหนักถึงสภาพแวดล้อม การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาของเด็กประถมศึกษาทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ซึ่งการเล่นของเด็กประถมศึกษาจะสะท้อนออกมาจากการทำกิจกรรมการลอกเลียนแบบผู้ใหญ่ การแสดงสภาพชีวิตจริง การแสดงออกตามความต้องการของเด็ก การเล่นเป็นการแสดงการแก้ปัญหาและลองใช้วิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

ผู้วิจัยได้กำหนดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไว้ 21 กิจกรรมการเล่นเพื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการการเรียนรู้ ของ
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

1. กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน
2. กิจกรรมวาดรูประบายสี
3. กิจกรรมงานประดิษฐ์
4. กิจกรรมร้องเพลง
5. กิจกรรมสร้างเครื่องดนตรี
6. กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ
7. กิจกรรมเล่นเกมไทย เช่น กระโดดเชือก หมากเก็บ
8. กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์, มือถือ
9. กิจกรรมเกม กีฬา
10. กิจกรรมค่ายพักแรม
11. กิจกรรมเกมกีฬาหาสนุก เช่น วิ่งเปี้ยว ชักกระเย่อ
12. กิจกรรมสำรวจธรรมชาติ
13. กิจกรรมเกมของสะสม
14. กิจกรรมเกมปลูกผัก สวนครัว
15. กิจกรรมเกมพับกระดาษ
16. กิจกรรมเกมทำอาหาร
17. กิจกรรมโคเวอร์แดนซ์ (Cover Dance)
18. กิจกรรมแอโรบิค
19. กิจกรรมแสดงละคร
20. กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน
21. กิจกรรมเกมหมากกระดาน

โดยทั้งหมดกิจกรรมการเล่นจะตอบสนองการเรียนรู้ใน 3 ด้านคือ

1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ
ทางสติปัญญา การเรียนรู้ตามองค์ประกอบนี้เด็กจะเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือมีความรู้-ความจำ แล้ว
พัฒนาไปสู่ความเข้าใจ จนสามารถนำไปใช้ แล้วจึงสามารถทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ จนถึงการศึกษา
เรียนรู้ขั้นสูงสุดขององค์ประกอบนี้คือสามารถประเมินค่า

2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นการเรียนรู้ในคุณค่าซึ่งนามธรรมที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและบุคลิกภาพของเด็ก โดยเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือการรับรู้ แล้วจึงมีการตอบสนองต่อการรับรู้ นั้น จากนั้นจึงถึงขั้นการเห็นคุณค่าของการตอบสนอง แล้วจึงทำการจัดระบบคุณค่า หรือระบบค่านิยมซึ่งพัฒนาไปเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของบุคคลเมื่อเติบโตขึ้น

3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นการเรียนรู้ซึ่งการปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ เด็กจะเริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้จากการเลียนแบบคนอื่นหรือเลียนแบบผู้ใหญ่ จากนั้นจะลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เมื่อปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ก็จะมี ความถูกต้องแม่นยำมากขึ้น จนสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว และพัฒนาไปเป็นการปฏิบัติการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ

2. ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของความต้องการ การจัดการ กิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้ผลประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของพฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เชี่ยวชาญดังนี้

ตาราง 5 ค่าดัชนีความสอดคล้องของพฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

ข้อ	รายการประเมิน	ΣR	IOC	รายการปรับปรุง
1.	กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน	5	1.00	
2.	กิจกรรมวาดรูประบายสี	5	1.00	
3.	กิจกรรมงานประดิษฐ์	5	1.00	
4.	กิจกรรมร้องเพลง	5	1.00	

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ΣR	IOC	รายการปรับปรุง
5.	กิจกรรมสร้างเครื่องดนตรี	4	0.80	
6.	กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ	5	1.00	
7.	กิจกรรมเล่นเกมไทย เช่น กระโดดเชือก, หมากเก็บ	3	0.40	
8.	กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์ มือถือน	5	1.00	
9.	กิจกรรมเกม กีฬา	3	0.60	
10.	กิจกรรมค่ายพักแรม	4	0.80	
11.	กิจกรรมเกมกีฬาหาสนุก เช่น วิ่งเปี้ยว ชักกระป๋อง	2	0.20	
12.	กิจกรรมสำรวจธรรมชาติ	3	0.60	
13.	กิจกรรมเกมของสะสม	3	0.60	
14.	กิจกรรมเกมปลูกผัก สวนครัว	3	0.40	
15.	กิจกรรมเกมพับกระดาษ	3	0.60	
16.	กิจกรรมเกมทำอาหาร	3	0.40	
17.	กิจกรรมโคเวอร์แดนซ์ (Cover Dance)	3	0.60	
18.	กิจกรรมแอโรบิค	3	0.60	
19.	กิจกรรมแสดงละคร	5	1.00	
20.	กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน	5	1.00	
21.	กิจกรรมเกมหมากกระดาน	4	0.80	

จากตาราง 5 ผู้วิจัยนำผลของการสังเคราะห์และการกำหนดนิยามของพฤติกรรมค่าดัชนีความสอดคล้องของพฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาด้านการศึกษาด้านนันทนาการ 5 ท่านเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมินพฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.2-1.0 ผู้วิจัยเลือกใช้เฉพาะข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.5 และตัดข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องน้อยกว่า 0.5 พร้อมทั้งปรับปรุงและแก้ไขข้อความบางข้อความตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งบางกิจกรรมมีความซ้ำซ้อนกันดังนี้

2.1 กิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1.1 พฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยควรปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาหากกิจกรรมใดมีความง่ายผู้วิจัยควรปรับกิจกรรมให้มีความยากและท้าทายความสามารถของเด็กนักเรียน หากกิจกรรมนันทนาการใดที่มีความยากผู้วิจัยควรปรับกิจกรรมนั้นให้เหมาะสม

2.1.2 กิจกรรมการเล่นควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย กลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี กลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้ภาษาไทย สังคมศึกษาและวัฒนธรรม กิจกรรมการเล่นควรตอบสนองการเรียนรู้ใน 3 ด้านคือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

2.1.3 พฤติกรรมพฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในบางข้อยังมีลักษณะของพฤติกรรมบ่งชี้ที่ยังมีความซ้ำซ้อนกันควรจัดกลุ่มพฤติกรรมให้กระชับและชัดเจนยิ่งขึ้น และเพิ่มแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเล่น

2.1.4. ผลการศึกษาความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ และการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการและการเล่น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขนาดของกลุ่มตัวอย่างคือ 662 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

(Purposive Sampling) และสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) จากโรงเรียน สังกัดสำนักงานการศึกษา จากสำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 โรงเรียนโดยแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการและการเล่น ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีรายละเอียดดังนี้

3. ผลการศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผลการศึกษาแบ่งออกดังนี้

3.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร แบ่งเป็นนักเรียนชายจำนวน 277 คน คิดเป็นร้อยละ 41.84 นักเรียนหญิงจำนวน 385 คน คิดเป็นร้อยละ 58.16

3.2 ด้านระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนักเรียนเลือกเวลาที่เหมาะสมความต้องการในเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการการเล่น โดยผู้วิจัยแบบออกเป็นดังนี้

(1) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่นก่อน 07.20 น. จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 4.83

(2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 07.20 – 08.10 น. จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 11.03

(3) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 08.30 – 09.00 น. จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 11.33

(4) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 09.00 – 09.50 น. จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 11.03

(5) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 10.40 – 11.30 น. จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 9.82

(6) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 11.30 – 12.30 น. จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 10.88

(7) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 12.30 – 13.20 น. จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 10.73

(8) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 13.20 – 14.10 น. จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 10.73

(9) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 14.10 - 15.00 น. จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 7.70

(10) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 15.00 - 15.50 น. จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 4.08

(11) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 15.50 - 16.40 น. จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 4.83

(12) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 16.40 เป็นต้นไป จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 2.57

3.3 ด้านกิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้อยู่ ผู้วิจัยแบ่งผลการศึกษา ในภาพรวมดังตาราง 6

ตาราง 6 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้อยู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวม

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความต้องการ
1.	กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน	4.83	0.16	มากที่สุด
2.	กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี	4.72	0.18	มากที่สุด
3.	กิจกรรมงานประดิษฐ์	4.89	0.11	มากที่สุด

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความต้องการ
4.	กิจกรรมแสดงละคร	4.23	0.16	มากที่สุด
5.	กิจกรรมร้องเพลง	4.83	0.16	มากที่สุด
6.	กิจกรรมสร้าง เครื่องดนตรี	4.63	0.78	มากที่สุด
7.	กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ	4.72	0.18	มากที่สุด
8.	กิจกรรมโคเวอร์ แดนซ์ (Cover Dance)	4.23	0.16	มากที่สุด
9.	กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์, มือถือ	4.63	0.28	มากที่สุด
10.	กิจกรรมเกม กีฬา	4.56	0.45	มากที่สุด
11.	กิจกรรมเกมหมากระดาน	4.75	0.12	มากที่สุด
12.	กิจกรรมเต้นแอโรบิค	4.53	0.19	มากที่สุด
13.	กิจกรรมค่ายพักแรม	4.83	0.16	มากที่สุด
14.	กิจกรรมสำรวจธรรมชาติ	4.72	0.18	มากที่สุด
15.	กิจกรรมเกมของสะสม	4.23	0.16	มากที่สุด
16.	กิจกรรมเกมพับกระดาษ	4.23	0.16	มากที่สุด
17	กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 6 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาคือ กิจกรรมงานประดิษฐ์ นักเรียนมีความต้องการมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.11 และกิจกรรมร้องเพลง มีค่าเท่ากับ กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน แต่นักเรียนยังมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16 ตามลำดับ และนักเรียนที่มีความต้องการน้อยที่สุดคือ กิจกรรม

เกมของสะสม แต่นักเรียนยังมีความต้องการอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16

โดยผู้วิจัยผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งออกเป็นรายด้านดังนี้

ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน

ตาราง 7 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน

กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	212	182	199	69
ร้อยละความต้องการ	32.02	27.49	30.06	10.42

จากตาราง 7 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมปั้นดินน้ำมันมีนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 32.02 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 199 คน มีคิดเป็นร้อยละ 30.06 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 27.49

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 394 คน คิดเป็นร้อยละ 59.51

(2) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี

ตาราง 8 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี

กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	232	232	148	50
ร้อยละความต้องการ	35.05	35.05	22.36	7.55

จากตาราง 8 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี มีนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 35.05 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 232 คน มีคิดเป็นร้อยละ 35.05 และนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 22.36

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 394 คน คิดเป็นร้อยละ 70.10

(3) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมงานประดิษฐ์

ตาราง 9 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมงานประดิษฐ์

กิจกรรมงานประดิษฐ์	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	207	234	165	56
ร้อยละความต้องการ	31.27	35.35	24.92	8.46

จากตาราง 9 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมงานประดิษฐ์ พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมงานประดิษฐ์ มีนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 32.02 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 199 คน มีคิดเป็นร้อยละ 30.06 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 27.49

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 441 คน คิดเป็นร้อยละ 66.62

(4) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมการแสดงละคร

ตาราง 10 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมการแสดงละคร

กิจกรรมการแสดงละคร	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	220	182	160	100
ร้อยละความต้องการ	33.23	27.49	24.17	15.11

จากตาราง 10 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมการแสดงละคร พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมร้องเพลง มีนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 220 คน คิดเป็นร้อยละ 33.23 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 182 คน มีคิดเป็นร้อยละ 27.49 และนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 24.17

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 402 คน คิดเป็นร้อยละ 60.72

(5) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมร้องเพลง

ตาราง 11 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมร้องเพลง

กิจกรรมร้องเพลง	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	277	176	132	77
ร้อยละความต้องการ	41.84	26.59	19.94	11.63

จากตาราง 11 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมร้องเพลง พบว่ากิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมร้องเพลง มีนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 277 คน คิดเป็นร้อยละ 41.84 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 176 คน มีคิดเป็นร้อยละ 26.59 และนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 19.94

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 453 คน คิดเป็นร้อยละ 68.43

(6) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ

ตาราง 12 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมสร้างอุปกรณ์เครื่อง

กิจกรรมสร้างอุปกรณ์เครื่อง	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	225	188	166	83
ร้อยละความต้องการ	33.99	28.40	25.08	12.54

จากตาราง 12 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมสร้างอุปกรณ์เครื่อง พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมสร้างอุปกรณ์เครื่อง นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 225 คน คิดเป็นร้อยละ 33.99 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 188 คน มีคิดเป็นร้อยละ 28.40 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 25.08

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 413 คน คิดเป็นร้อยละ 62.39

(7) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ

ตาราง 13 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ

กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	220	216	157	69
ร้อยละความต้องการ	33.23	32.63	23.72	10.42

จากตาราง 13 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 220 คน คิดเป็นร้อยละ 33.23 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 216 คน มีคิดเป็นร้อยละ 32.36 และนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 23.72

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 436 คน คิดเป็นร้อยละ 65.86

(8) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมโคฟเวอร์ แแดนซ์ (Cover Dance)

ตาราง 14 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมโคฟเวอร์ แแดนซ์ (Cover Dance)

กิจกรรมโคฟเวอร์ แแดนซ์ (Cover Dance)	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	278	159	138	87
ร้อยละความต้องการ	41.99	24.02	20.85	13.14

จากตาราง 14 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมโคฟเวอร์ แแดนซ์ (Cover Dance) พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมโคฟเวอร์ แแดนซ์ (Cover Dance) นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 278 คน คิดเป็นร้อยละ 41.99 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 159 คน มีคิดเป็นร้อยละ 24.02 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 20.85

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 437 คน คิดเป็นร้อยละ 66.01

(9) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์, มือถือ

ตาราง 15 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ
การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์,มือถือ

กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์,มือถือ	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	450	131	61	20
ร้อยละความต้องการ	67.98	19.79	9.21	3.02

จากตาราง 15 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อ
พัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์,มือถือ
พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์,มือถือ
นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 450 คน คิดเป็นร้อยละ 67.98 รองลงมา
มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 19.79 นักเรียนมีความต้องการอยู่
ในระดับน้อย จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 9.21

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ
การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่น
อยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 581 คน คิดเป็นร้อยละ 87.77

(10) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการ
เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมส์ กีฬา

ตาราง 16 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกม กีฬา

กิจกรรมเกม กีฬา	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	286	244	94	38
ร้อยละความต้องการ	43.20	36.86	14.20	5.74

จากตาราง 16 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกม กีฬา พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมเกม กีฬา นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 286 คน คิดเป็นร้อยละ 43.20 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 36.86 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 14.20 จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 530 คน คิดเป็นร้อยละ 80.06 (11) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมสื้หมากกระดาน

ตาราง 17 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมสื้หมากกระดาน

กิจกรรมเกมสื้หมากกระดาน	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	186	237	169	70
ร้อยละความต้องการ	28.10	35.80	25.53	10.57

จากตาราง 17 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมหมากกระดานพบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมเกมสซ์หมากกระดาน นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 35.80 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 186 คน มีคิดเป็นร้อยละ 28.10 และนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 25.53 จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 423 คน คิดเป็นร้อยละ 63.90

(12) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมการเดินแอโรบิค

ตาราง 18 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมการเดินแอโรบิค

กิจกรรมการเดินแอโรบิค	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	193	196	182	91
ร้อยละความต้องการ	29.15	29.61	27.49	13.75

จากตาราง 18 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมการเดินแอโรบิค พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมการเดินแอโรบิค นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 29.61 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 193 คน มีคิดเป็นร้อยละ 29.15 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 27.49

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 389 คน คิดเป็นร้อยละ 58.76

(13) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมค่ายพักแรม

ตาราง 19 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมค่ายพักแรม

กิจกรรมค่ายพักแรม	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	372	120	85	85
ร้อยละความต้องการ	56.19	18.13	12.84	12.84

จากตาราง 19 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมค่ายพักแรม พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการการเรียนรู้ กิจกรรมค่ายพักแรม นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 372 คน คิดเป็นร้อยละ 56.19 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 120 คน มีคิดเป็นร้อยละ 18.13 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 12.84 จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 492 คน คิดเป็นร้อยละ 74.32

(14) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ

ตาราง 20 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ

กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	227	218	164	53
ร้อยละความต้องการ	34.29	32.93	24.77	8.01

จากตาราง 20 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการการเรียนรู้ กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 34.29 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 218 คน มีคิดเป็นร้อยละ 32.93 และนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 24.77

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 445 คน คิดเป็นร้อยละ 67.22

(15) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมเกมพับกระดาษ

ตาราง 21 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมสะสมสิ่งของ

กิจกรรมสะสมสิ่งของ	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	224	174	184	80
ร้อยละความต้องการ	33.84	26.28	27.79	12.08

จากตาราง 21 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมสะสมสิ่งของ พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการการเรียนรู้ กิจกรรมสะสมสิ่งของ นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 33.84 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 184 คน มีคิดเป็นร้อยละ 27.79 และนักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 26.28

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 398 คน คิดเป็นร้อยละ 60.12

(16) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมพับกระดาษ

ตาราง 22 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมพับกระดาษ

กิจกรรมพับกระดาษ	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	281	182	125	74
ร้อยละความต้องการ	42.45	27.49	18.88	11.18

จากตาราง 22 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมพับกระดาษ พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมพับกระดาษ นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 281 คน คิดเป็นร้อยละ 42.45 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 27.49 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 18.88

จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 463 คน คิดเป็นร้อยละ 69.94

(17) ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน

ตาราง 23 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมหนึ่ง ภาพยนตร์ การ์ตูน

กิจกรรมหนึ่ง ภาพยนตร์ การ์ตูน	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม	579	72	9	2
ร้อยละความต้องการ	87.46	10.88	1.36	0.3

จากตาราง 23 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมหนึ่ง ภาพยนตร์ การ์ตูน พบว่า กิจกรรมนันทนาการการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ กิจกรรมหนึ่ง ภาพยนตร์ การ์ตูน นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 87.46 คน คิดเป็นร้อยละ 87.46 รองลงมา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 10.88 นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับน้อย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 1.36

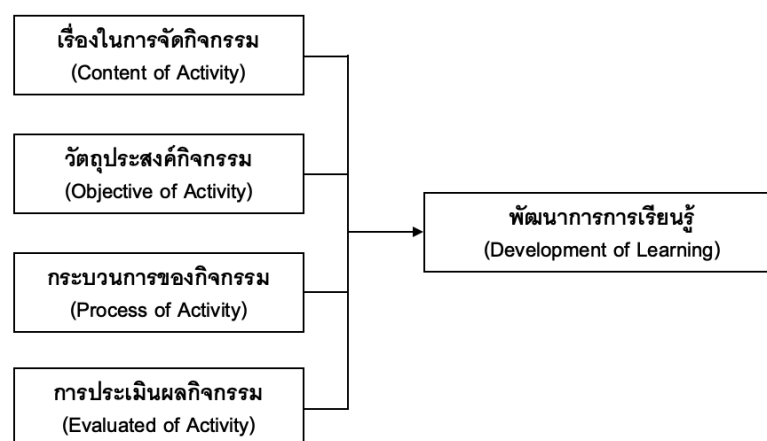
จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด จำนวน 651 คน คิดเป็นร้อยละ 98.34

ระยะที่ 2 ผลของการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1 ผลการสร้างรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่าในด้าน ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางสติปัญญา การเรียนรู้เด็กจะเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือมีความรู้-ความจำ แล้วพัฒนาไปสู่ความเข้าใจ จนสามารถนำไปใช้ แล้วจึงสามารถทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ จนถึงการเรียนรู้ขั้นสูงสุดขององค์ประกอบนี้ คือสามารถประเมินค่า ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นการเรียนรู้ในคุณค่าเชิงนามธรรมที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและบุคลิกภาพของเด็ก โดยเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือการรับรู้ แล้วจึงมีการ

ตอบสนองต่อการรับรู้ นั้น จากนั้นจึงถึงขั้นการเห็นคุณค่าของการตอบสนอง แล้วจึงทำการจัดระบบคุณค่า หรือระบบค่านิยมซึ่งพัฒนาไปเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของบุคคลเมื่อเติบโตขึ้น และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นการเรียนรู้เชิงการปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ เด็กจะเริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้จากการเลียนแบบคนอื่นหรือเลียนแบบผู้ใหญ่ จากนั้นจะลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เมื่อปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ก็จะมี ความถูกต้องแม่นยำมากขึ้น จนสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว และพัฒนาไปเป็นการ ปฏิบัติการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ ผู้เชี่ยวชาญเสนอพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ดังภาพที่ 22



ภาพประกอบ 22 รูปแบบการเล่น (Model of Play)

โดยผู้เชี่ยวชาญกำหนดรูปแบบการเล่น (Model of Play) ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านเรื่องในการจัดกิจกรรม (Content of Activity) เรื่องในการจัดกิจกรรมควรเป็นเรื่องที่ดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนโดยเรื่องที่จัดกิจกรรมความเป็นเรื่องที่ตรงกับหน่วยการเรียนรู้
- 2) วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) ควรเป็นวัตถุประสงค์ที่มีความชัดเจน และสามารถประเมินได้ในด้าน ความรู้ กระบวนการ และเจตคติ ของนักเรียนในการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง
- 3) กระบวนการ (Process of Activity) กระบวนการคือขั้นจัดกิจกรรมต้องมีความเข้าใจง่าย มีความชัดเจนในการทำกิจกรรมใช้ภาษาที่ง่ายสั้น กระชับและได้ใจความในการทำกิจกรรม

4) การประเมินผล (Evaluated of Activity) การประเมินผลความเป็น การประเมินที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรมและสามารถประเมินได้ในด้าน ความรู้ กระบวนการ และเจตคติ ของนักเรียน

2.2 ผลการสนทนากลุ่ม (Focus Group) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้าง พัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้าง พัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้เชิญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญในด้านด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการ ด้านการศึกษาระดับประถมศึกษา ด้าน จิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็ก และด้านชีวการแพทย์ มีรายชื่อดังนี้

1) ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการ

(1) รศ.สมควร โพธิ์ทอง ข้าราชการบำนาญ (อดีตอาจารย์ประจำ ภาควิชาสันทนาการ) คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นันทนาการดีเด่นแห่งชาติ

(2) อาจารย์ เกื้อ แก้วเกตุ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมเด็กและค่ายพักแรม และคณะกรรมการสมาคม YMCA

(3) อาจารย์ นาด พรหมมา ผู้เชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมเด็กและค่ายพักแรม และที่ปรึกษาสมาคม YMCA

(4) อาจารย์ ดร.สุนนรตรี นิเมเนติพันธุ์ อาจารย์ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(5) อาจารย์ ธเนตร ตัญญวงษ์ อาจารย์ภาควิชาสันทนาการ คณะพล ศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(6) คุณเอกรัฐ อธิธิไกววัล รองเลขาธิการ สมาคม YMCA กรุงเทพฯ

2) ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประถมศึกษา

(1) ผศ.ดร.กฤษฎี กิตติฐานัส อาจารย์มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น และอดีต ผู้อำนวยการโรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดน้อยใน)

(2) อาจารย์ นิมลรัตน์ บุญรัตน์วิจิตร รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า

(3) อาจารย์ อุดม วงศ์หอม ผู้เชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมเด็ก ค่ายพักแรม

(4) ว่าที่ ร.ต.ปราโมทย์ เลิศจิตการุณ ผู้อำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนา สำนักงานนันทนาการ กรมพลศึกษา

3) ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้

(1) ผศ.เพิ่มศักดิ์ สุริยจันทร์ ผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมทางกาย และกิจกรรมเด็ก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

(2) อาจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย ใจซื่อตรง โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

(3) อาจารย์ ดร.ไมตรี กุลบุตร กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา และพลศึกษา โรงเรียนสาธิตประสานมิตร (ฝ่ายประถม) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(4) ว่าที่ ร.ต. นรภัทร แยมสรวล ผู้อำนวยการกลุ่มเด็กและเยาวชน สำนักงานการ กรมพลศึกษา

4) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านชีวการแพทย์

(1) คุณไตรศักดิ์ แยมสะอาด ผู้เชี่ยวชาญ ด้านสาขาวิชาชีวการแพทย์

(2) คุณวินัย ฉัตรทอง ผู้เชี่ยวชาญ ด้านสาขาวิชาชีวการแพทย์โดยผู้เชี่ยวชาญที่ร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group) ได้เสนอรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

2.2.1 เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า เรื่องในการจัดกิจกรรมควรเป็นเรื่องที่กระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม เช่น ความท้าทายในการจัดกิจกรรม แรงจูงใจในเรื่องที่จัดกิจกรรม ความน่าสนใจในการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรม โดยเด็กที่มีอายุช่วงระหว่าง 10 – 12 ปี ที่มีความสนใจในเรื่องราวที่ตนเองสนใจ ซึ่งผู้วิจัยมองว่า เรื่องในการจัดกิจกรรมเป็นสิ่งที่สำคัญในการจูงใจในการเรียนรู้ ของเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยให้คำนึงถึงเรื่องความสนุกสนาน เป็นเรื่องแรก มีความตื่นเต้น ความท้าทาย และความน่าสนใจ ตามลำดับ และเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนลดภาวะเนือยนิ่ง เลือกกิจกรรมนันทนาการ การเล่น ที่ได้สำรวจความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น โดยเลือกจัดกิจกรรมที่สามารถความกระตือรือร้น (Active) เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ ตามช่วงอายุระหว่าง 10 – 12 ปีได้เป็นอย่างดี โดยให้ตัดกิจกรรม เกมคอมพิวเตอร์ หมากระดาน ค่ายพักแรม สำนวณธรรมชาติ ของสะสม พับกระดาษ และดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน ออกเนื่องจากระยะเวลาการจัดกิจกรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านประถมศึกษาแนะนำว่า กิจกรรมบางกิจกรรมจะอยู่ในวิชาเรียนส่วนหนึ่งแล้ว ผู้เชี่ยวชาญทางด้านชีวการแพทย์ ให้ข้อเสนอแนะอีกว่า กิจกรรมที่สร้างการเคลื่อนไหวในระดับปานกลาง (การเคลื่อนไหว ออกแรงที่ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ซีพจรเต้น 120 – 150 ครั้ง

ระหว่างที่เล่น ยังพูดเป็นประโยคได้ เหนือขึ้นๆ เช่นการเดินเร็ว ชี้อวัยวะ) และการเคลื่อนไหวระดับหนัก (การเคลื่อนไหวซ้ำๆ ต่อเนื่องโดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่)

ชีพจรเต้น 150 ครั้งขึ้นไป ทำให้หอบ เหนื่อย พูดเป็นประโยคไม่ได้ เช่นการวิ่ง เดินขึ้นบันได) การเคลื่อนไหวทั้ง 2 ระดับนั้นจะช่วยส่งผลดีต่อการสร้างพัฒนาการสมอง ซึ่งต้องให้เหมาะสมสอดคล้องกับเป้าหมายของกิจกรรม ซึ่งควรใช้เวลาในการทำกิจกรรม ระดับปานกลาง หนัก อย่างน้อยวันละ 60 นาที ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประถมศึกษาเน้นเรื่องการจัดกิจกรรมต้องคำนึงถึงความปลอดภัย และควรนำกลุ่มสาระวิชาต่างๆ เข้าไปส่งเสริมร่วมกับกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ในระดับชั้นเรียน ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ กล่าวว่า รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ที่มีความหลากหลาย การจัดกิจกรรมบางครั้งอาจจะจัดเป็นกิจกรรมเดี่ยว หรือหลายกิจกรรมร่วมกันก็จะเป็นประโยชน์ สร้างความท้าทายได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้นำกิจกรรมต้องเป็นผู้ที่สร้าง กระตุ้น ส่งเสริมให้ เด็กมีความสนใจ ในกิจกรรมต่างๆ ได้มากขึ้น

2.2.2 วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) ผู้วิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยต้องกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้ประสบความสำเร็จโดยพฤติกรรมนั้น สามารถประเมินได้ใน ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะไว้ดังนี้

1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ควรจัดกิจกรรมที่สามารถวัดได้ใน 6 ระดับ ดังนี้

(1) การจำ (Remembering) ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่าควรเป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายๆ และมีความจำในการจำกิจกรรมนั้น เพื่อนำไปปรับใช้ ในกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ในเด็กวัยนั้น

(2) การเข้าใจ (Understanding) ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าควรเป็นการเล่นที่เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายไม่ว่าจะเป็นบัตรคำ คำศัพท์ ที่ตอบสนองพัฒนาการการเรียนรู้ในเด็กวัยนั้น

(3) การประยุกต์ใช้ (Applying) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า กิจกรรมการเล่นสามารถให้เด็กประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ที่ตอบสนองการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เช่น 3R คือ 3R คือ Reading (อ่านออก), (W) Writing (เขียนได้), และ (A) Arithmetic (คิดเลขเป็น) ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญในการประยุกต์ใช้ของเด็กนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ เกมการเล่น ที่สามารถพัฒนาของเด็กในวัย 10 – 12 ปี

(4) การวิเคราะห์ (Analyzing) การวิเคราะห์เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยควรเติมเต็มในการพัฒนาเด็กประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยต้องสอดแทรก การทำกิจกรรมต่างๆ ให้กับนักเรียนไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ วัสดุ วิเคราะห์กติกา เป็นส่วนสำคัญที่สามารถปลูกฝังในชั้นวิเคราะห์ให้เด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ได้

(5) การประเมินผล (Evaluating) เป็นส่วนที่สามารถให้นักเรียนแสดงออกพฤติกรรมต่างๆ ที่ผู้วิจัยต้องการโดยผู้วิจัยต้องเก็บข้อมูลการประเมินผลก่อนทำกิจกรรมหลังการทำกิจกรรมการที่จะได้ข้อมูลนั้นได้ ต้องผ่านการสังเกตพฤติกรรม และการประเมินตนเอง

(6) การสร้างสรรค์ (Creating) ผู้เชี่ยวชาญในการทำสนากลุ่ม (Focus Group) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะว่าเป็นสิ่งสำคัญในการต่อยอดการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและสร้างสรรค์การเล่นด้วยตนเองไม่ว่าจะเป็นวัสดุ และอุปกรณ์ วิธีการ และกระบวนการเด็กสามารถ ที่จะพัฒนาการเล่นของกระบวนการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ในเด็กประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าการสร้างสรรค์การเล่นด้วยตนเองนั้นจะสามารถการเรียนรู้ที่ตอบสนองด้านพุทธิพิสัย

2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า ผู้วิจัยควรสังเกตพฤติกรรมความตั้งใจ ความสนใจ ในการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ จิตพิสัยสามารถคำถามในพัฒนาการเด็กประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดจิตพิสัยนั้นเป็นการกระทำที่แสดงออกด้วยพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นด้วยทางด้านการกระทำ การพูดจา โดยผู้วิจัยต้องคำนึงถึงธรรมชาติ ในการเรียนรู้ ของเด็กในวัยนี้ พฤติกรรมย่อยๆ 5 ระดับ ได้แก่

(1) การรับรู้ (Receiving) เป็นกระบวนการที่ผู้บริโภคลึกที่จะให้ความสนใจต่อข่าวสารใดข่าวสารหนึ่ง เลือกที่จะรับรู้และตีความหมายของข่าวสาร โดยการใช้ประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ของ แต่ละบุคคล ตลอดจน ความเชื่อ ทศนคติ แรงจูงใจในขณะนั้น และหลังจากเลือกตีความข่าวสารแล้ว ผู้บริโภคจะเลือกที่จะจดจำข่าวสารบางอย่างไว้ในความทรงจำของตน

(2) การตอบสนอง (Responding) เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปแบบของความเต็มใจ ยินยอมและพอใจต่อสิ่งเร้านั้นซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

(3) การเห็นคุณค่า (Valuing) การเกิดค่านิยม การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิด ทศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

(4) การจัดระบบค่านิยม (Organization) การสร้างแนวคิด จัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้นโดยอาศัยความสัมพันธ์ ถ้าเข้ากันได้กับวิถีการดำเนินชีวิตผู้บริโภคหรือเข้ากันได้กับค่านิยมเดิมก็จะมีที่ยึดถือต่อไป แต่ถ้าค่านิยมใหม่ขัดกันกับค่านิยมเดิมอาจเกิดการไม่ยอมรับ หรืออาจรับค่านิยมใหม่แล้วเลิก ค่านิยมเดิมไป

(5) การกำหนดคุณลักษณะบุคลิกภาพ (Characterization) การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกต้องดีงาม พฤติกรรมด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะเป็นควบคุมทิศทางพฤติกรรม ของผู้บริโภค โดยแต่ละคนจะรู้ตัวหรืออย่างไรรู้ ก็เป็นผลของพฤติกรรมด้านนี้

3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า ผู้วิจัยต้องให้ความสำคัญในการเล่นที่พัฒนาทักษะทางด้านร่างกายที่ส่งเสริม การเคลื่อนไหว ประสานสัมพันธ์ ตา มือ แขน ขา ในการร่วมเล่นเกม ที่พัฒนาการเรียนรู้ ของเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เด็กนักเรียน ลงมือกระทำกิจกรรมการเล่นนั้นด้วยตนเองโดยเด็กสามารถมีความคิดสร้างสรรค์การทำกิจกรรมด้วยตนเองซึ่ง การทำกิจกรรมด้วยตนเองเป็นการเรียนรู้ที่เรียกว่า การเรียนจากการปฏิบัติ (Active Learning) ซึ่งประกอบด้วย

(1) การเลียนแบบ (Imitation) เป็นการได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือเป็นการหาการเลือกปฏิบัติตามแบบที่สนใจ

(2) การบังคับการเคลื่อนไหวร่างกายตามต้องการ (Manipulation) เป็นพฤติกรรมความพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจ และพยายามทำซ้ำ เพื่อให้เกิดทักษะตามแบบที่ตนสนใจ หรือสามารถปฏิบัติงานได้ตามข้อเสนอแนะ

(3) การปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ (Precision) เป็นพฤติกรรมที่สามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เมื่อได้กระทำซ้ำแล้ว ก็พยายามหาความถูกต้องในการปฏิบัติ

(4) การปฏิบัติอย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ (Articulation) หลังจากที่ได้ตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นตัวของตัวเอง จะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติสิ่งที่ยุ่งยาก ซับซ้อน ได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง คล่องแคล่ว การที่เกิดทักษะใดๆ ได้ต้องอาศัยการฝึกฝน และกระทำอย่างสม่ำเสมอ

(5) การปฏิบัติโดยอัตโนมัติ เป็นธรรมชาติ (Naturalization) พฤติกรรมที่ได้จากการฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว คล่องตัว จนมีความว่องไวโดยอัตโนมัติ เป็นอย่างธรรมชาติซึ่งถือว่าเป็นความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูง

ทั้งนี้จากข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญพยายามให้มุ่งเน้น การจัดกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ อาจจะเลือกวัตถุประสงค์ใดเป็นหลัก แล้วออกกิจกรรม ให้นักเรียนสามารถปรับพฤติกรรม เรียนรู้จากการเล่นได้มากที่สุด ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาการ การเรียนรู้เสนอแนะว่า บางสัปดาห์สามารถใช้กิจกรรมเดิมต่อเนื่องได้ เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างจากการเรียนรู้ ก่อน - หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม แล้วออกแบบกิจกรรม สร้างวัตถุประสงค์ตามรายสัปดาห์ โดยมุ่งเน้น วัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ ในแต่ละด้านเป็นเป้าหมายหลัก

2.2.3 กระบวนการ (Process of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า เป็นขั้นตอนที่ จำเป็นต้องมีการสาธิตเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจก่อนที่จะเล่นเกม นั้นๆ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเสนอ ผู้วิจัยว่า ผู้วิจัยต้องเรียงลำดับในการทำกิจกรรมนั้นๆ ด้วยความชัดเจน มีความเข้าใจในขั้นตอนการ เล่น และการเล่นนั้นควรเป็นการเล่นที่ไม่มีขั้นตอนที่ซับซ้อนมากเกินไปและมีสื่อและอุปกรณ์ที่ สนับสนุนการเล่นอย่างเพียงพอ และสื่ออุปกรณ์นั้นต้องดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนในการที่ อยากจะเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญที่จะทำให้การเล่นประสบความสำเร็จ โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอ เพิ่มเติมว่าในโรงเรียนส่วนใหญ่มักสอนให้ความรู้มากกว่ากระบวนการ ซึ่งความรู้ที่นักเรียนสามารถ ศึกษาจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศได้มากมายในปัจจุบันแต่กระบวนการไม่สามารถศึกษาได้เด็ก นักเรียนต้องลงมือปฏิบัติเองด้วยตนเอง ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่ากระบวนการ การจัดกิจกรรม ควร เริ่มต้นขั้นตอนดังนี้คือ ขั้นตอนที่ 1. กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise) ขั้นตอนที่ 2 การ เตรียมกลุ่ม (Group Dynamic) ขั้นตอนที่ 3. จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity) ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอน การสรุปผลที่ได้เรียนรู้ (Wrap up)

2.2.4. การประเมินผล (Evaluated of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่าการ ประเมินผลจากการเล่นนั้น ผู้วิจัยควรประเมินในลักษณะการประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการ สังเกตและประเมินค่าออกมา โดยการประเมินผลควรมุ่งในการประเมินใน 3 ด้าน คือการประเมิน ทางด้านความรู้ คือสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่น ด้านกระบวนการนักเรียนสามารถทำ กระบวนการเล่นนั้นได้ประสบความสำเร็จหรือไม่ เด็กนักเรียนจะรู้จักการทำงานเป็นขั้นตอนและ จัดลำดับความคิดของตนเองได้ และเจตคติผู้วิจัยต้องเขียนข้อการประเมินในด้านนี้ให้เป็นรูปธรรม ที่สามารถวัดและประเมินได้ ผู้วิจัยอาจจะประเมินในลักษณะแบบให้เพื่อนร่วมประเมิน หรือเด็ก นักเรียนอาจจะประเมินตนเองก็ได้ขึ้นอยู่กับผู้วิจัยจะเป็นคนเลือกและสร้างเครื่องมือการประเมิน

ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะเพิ่มเติมว่ารูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้กำหนดเป็นการสื่อสารทางภาษาอังกฤษเพิ่มเติมเพื่อจะเป็นประโยชน์ต่อระดับนานาชาติและจะได้เผยแพร่ให้บุคคลอื่นสามารถนำขั้นตอนนั้นๆไปใช้ได้ โดยผู้เชี่ยวชาญได้เสนอรูปแบบการเล่น (Model of Play) ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านเรื่องในการจัดกิจกรรม (Content of Activity) วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) กระบวนการ (Process of Activity) การประเมินผล (Evaluated of Activity) ที่สามารถตอบสนองการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ในศตวรรษ ที่ 21 และเผยแพร่กระบวนการเล่นนี้ไปสู่โรงเรียนและสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการจัดการเล่น

2.3 ผลการสร้างเครื่องมือตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในการสร้างเครื่องมือตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนออกเป็นดังนี้

2.3.1 ผลการสร้างและประเมินแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

(1) ผลการสร้างแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงออกแบบกิจกรรมไว้ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 : เกมมหรรณกีฬา(Sport Game)

สัปดาห์ที่ 2 : เกมล่าขุมทรัพย์ (The Treasure Hunt)

สัปดาห์ที่ 3 : เกมบันไดงู (Snake Ladder)

สัปดาห์ที่ 4 : มินิเกม(Mini Game)

สัปดาห์ที่ 5 : มหกรรมสวนสนุก (Big Fun Fair)

สัปดาห์ที่ 6 – 8 : เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge)

โดยผู้วิจัยได้นำกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาเป็นแนวทางในการจัดการสร้างแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีแผนการจัดกิจกรรมการเล่นดังนี้

ตัวอย่างกิจกรรม

กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบ่งตามเป้าหมายต่างในการจัด รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นได้ดังนี้

1. เรื่องในการจัดกิจกรรม (Content of Activity)

เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge)

60 นาที

1. กลุ่มสาระวิชาคณิตศาสตร์ กิจกรรมคณิตคิดเร็ว
2. กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย กิจกรรมเปิดป้ายบัตรตอบคำถาม
3. กลุ่มสาระวิชาศิลปะ กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน วาดภาพ ศิลปะ
4. กลุ่มสาระวิชาสังคม กิจกรรมบทบาทสมมุติ
5. กลุ่มสาระวิชาวิทยาศาสตร์ กิจกรรม Science Genius
6. กลุ่มสาระวิชาการงานและพื้นฐานอาชีพ กิจกรรมเกมสะสม
7. กลุ่มสาระวิชาสุขศึกษา-พลศึกษา กิจกรรมกีฬา โคฟเวอร์แดนซ์
8. กลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศ กิจกรรม English for Fun

2. วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

- มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง
- สร้างความผ่อนคลายความตึงเครียด
- มีความคิดสร้างสรรค์
- รู้และเข้าใจพัฒนาเสริมสร้างทางด้านร่างกาย
- มีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี
- รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
- ให้ความร่วมมือและประสานงานผู้อื่น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

- มีขั้นตอนในการเล่น
- ปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง

- ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว
- มีพัฒนาการสามารถ
- เลือกทำสิ่งที่ชอบ
- รู้จักการผ่อนคลายความเครียด
- คิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ได้

3. กระบวนการ (Process of Activity)

กระบวนการในการจัดกิจกรรมแต่ละสัปดาห์ประกอบด้วย

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise)

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 5 นาที

วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมการกระตุ้นสมอง ในการบริหารร่างกายในส่วนสมองสั่งการ หรือควบคุม โดยเฉพาะกล้ามเนื้อ Corpus Callosum ซึ่งสมอง 2 ซีกเข้าด้วยกันให้ประสานสัมพันธ์กัน

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic)

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 10 นาที

วัตถุประสงค์ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนผู้เข้าร่วมได้มีการประสานสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความสุข สนุกสนาน ความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล

ขั้นตอนที่ 3. จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity)

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 35 นาที

วัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

3.1 ก่อนเริ่มเล่นเกมแต่ละทีมจะได้เหรียญสำหรับเป็นต้นทุนสะสมคะแนน ให้แต่ละทีมโยนลูกเต๋าเพื่อเลือกตำแหน่งในการที่จะต้องวิ่งไปหาบัตรคำ ตามหมายเลขจนครบทุกทีม

3.2 เมื่อครบทุกทีมให้นักเรียนวิ่งไปหาบัตรคำ หรือบัตรภาพ หรือทำกิจกรรมตามช่องหมายที่แต่ละทีมได้รับ โดยที่จะมีกรรมการประจำทีมแต่ละทีม ตามสมาชิกในทีมในการเฉลย หรือนำกิจกรรมในแต่ละกลุ่มสาระดังนี้ ซึ่งในทุกๆ ครั้งที่ทีมใด โยนลูกเต๋าลแล้วกลับมา

ณ จุดเริ่มต้น จะได้รับเหรียญเป็นเสมือนของสะสม ในแต่ละครั้ง ทำเช่นนี้จนหมดเวลา จากนั้นดูเหรียญที่แต่ละทีมสะสมไว้ได้

ขั้นตอนที่ 4. สรุปกิจกรรม (Activity Summary)

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

10 นาที

วัตถุประสงค์ เพื่อสรุปประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ และตรวจสอบความพึงพอใจ จากการเข้าร่วมรูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. การประเมินผล (Evaluated of Activity)

แบบวัดทักษะการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ภาพประกอบ 23 แสดงตารางกิจกรรมเกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge)

(2) ผลการยืนยันเครื่องมือวิจัย โดยการศึกษาנำร่อง (Try out) ประเมินแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งออกเป็นด้านความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ และด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตาราง 24 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ

ข้อ / ด้าน	รายการการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	ด้านความเป็นมาและความสำคัญ ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6			
1	ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	4.40	0.55	มากที่สุด
3	หลักการของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	4.20	0.45	มากที่สุด
4	วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	4.40	0.55	มากที่สุด
5	กลุ่มเป้าหมายของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	4.20	0.45	มากที่สุด
6	เนื้อหาของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม		4.43	1.98	มากที่สุด

ตาราง 24 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.43 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.98 แสดงว่าตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีประเด็นการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญดังนี้ เรื่องในการจัดกิจกรรม เนื้อหาของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 มีความเหมาะสมมากที่สุด รองลงมา ทฤษฎี และแนวคิดพื้นฐานของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ค่าเท่ากับ 4.60 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.55 มีความเหมาะสมมากที่สุด และหลักการของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และกลุ่มเป้าหมายของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 แต่ยังคงมีความเหมาะสมมากที่สุด โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอผู้วิจัยว่าขอให้ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มเป้าหมายและช่วงอายุในการเล่นให้ชัดเจนเนื่องด้วยเด็กในวัยนี้การเล่นของเด็กจะมีความสามารถไม่เท่ากันในแต่ละช่วงอายุถึงแม้ผู้วิจัยจะกำหนดช่วงชั้นก็ตาม

ตาราง 25 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

ข้อ / ด้าน	รายการการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความ เหมาะสม
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6				
1	แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องในการจัดกิจกรรม (Content of Activity)	4.40	0.55	มากที่สุด
2	แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)	4.80	0.45	มากที่สุด
3	แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กระบวนการ (Process of Activity)	4.40	0.55	มากที่สุด
4	แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การประเมินผล (Evaluated of Activity)	4.20	0.45	มากที่สุด
รวม		4.45	0.25	มากที่สุด

ตาราง 25 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.45 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.25 แสดงว่าตาราง 25 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการ

เล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีประเด็นการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 รองลงมาคือ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องในการจัดกิจกรรม (Content of Activity) และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.87 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.294 น้อยที่สุดคือ กระบวนการ (Process of Activity) ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กระบวนการ (Process of Activity) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55 การประเมินผล (Evaluated of Activity) ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45

2.3.2 ผลการสร้างแบบวัดทักษะการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1) ผลการสร้างแบบวัดทักษะการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็นดังนี้

(1) ด้านพุทธิพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดความสุข สนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ก่อให้เกิดการเรียนรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทางด้านร่างกาย พัฒนาทางด้านมนุษยสัมพันธ์

(2) ด้านจิตพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้ มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ก่อเกิดความร่วมมือและประสานงานกับผู้อื่น

(3) ด้านทักษะพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นอย่างเป็นระบบ ขั้นตอน สามารถทำงานด้วยตนเอง และตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างคล่องแคล่วมีการพัฒนาความสามารถเพิ่มขึ้น สามารถคิดแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ

2) ผลการสร้างแบบวัดทักษะการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ตาราง 26 ค่าดัชนีความสอดคล้องของพฤติกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	รายการประเมิน	ΣR	IOC	รายการปรับปรุง
ด้านพุทธิพิสัย				
1.	กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดความสุขสนาน	5	1.00	
2.	กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด	4	0.80	
3.	กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4	0.80	
4.	กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	5	1.00	
5.	กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย	3	0.60	
6.	กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยพัฒนาทางด้านมนุษยสัมพันธ์	5	1.00	
ด้านจิตพิสัย				
7.	ฉันมีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี	4	0.80	
8.	ฉันมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	4	0.80	
9.	ฉันรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	5	1.00	

ตาราง 26 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ΣR	IOC	รายการปรับปรุง
10.	ฉันมีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น	5	1.00	
11.	ฉันให้ความร่วมมือและประสานงานกับผู้อื่น	5	1.00	
ด้านทักษะพิสัย				
12.	ฉันทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นอย่างเป็นระบบขั้นตอน	5	1.00	
13.	ฉันทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นได้ด้วยตนเอง	4	0.80	
14.	ฉันสามารถตัดสินใจทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นได้ด้วยตนเอง	5	1.00	
15.	ฉันสามารถปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างคล่องแคล่ว	4	0.80	

จากตาราง 26 ค่าดัชนีความสอดคล้องของพฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้

ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า ควรเป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายๆ เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 และสอดแทรก การทำกิจกรรมต่างๆ ให้กับนักเรียนไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ วิเคราะห์กติกา เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและสร้างสรรค์การเล่นด้วยตนเอง

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า แบบสอบถามควรสังเกตพฤติกรรมความตั้งใจ ความสนใจ ในการทำกิจกรรมการเล่น หรืออาจจะเป็นการสังเกตจากการทำงานของเด็ก จากการทำงานเป็นทีม

ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า ควรส่งเสริมทางด้านร่างกายที่ส่งเสริม การเคลื่อนไหว ประสานสัมพันธ์ของร่างกายเพื่อให้มีความคล่องแคล่วของเด็กนักเรียน

2.3.3 ผลการศึกษานำร่อง (Pilot Study) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลัง

1) ผลการศึกษานำร่อง (Pilot Study) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลัง การศึกษานำร่อง (Pilot Study) มีวัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง และเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือประกอบ โดยมีผลของการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานำร่อง (Pilot Study) กิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองบัว (เอี่ยมแสงโรจน์) สำนักเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 6 ห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยเลือกกลุ่มทดลองแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน

3) ระยะเวลาการจัดกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาการจัดกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 กิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที

4) กิจกรรมการศึกษานำร่อง (Pilot Study) กิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 : เกมมหกรรมกีฬา (Sport Game)

สัปดาห์ที่ 2 : เกมล่าขุมทรัพย์ (The Treasure Hunt)

สัปดาห์ที่ 3 : เกมบันไดงู (Snake Ladder)

สัปดาห์ที่ 4 : เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge)

5) ผลการศึกษานำร่อง (Pilot Study) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลัง

1) ผลการศึกษานำร่อง (Pilot Study)

(1) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสม ที่จะพัฒนาการเรียนรู้ใน 3 ด้านคือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัยและด้านจิตพิสัย นักเรียนมีความสนใจระหว่างผู้วิจัย จัดกิจกรรมการเล่น เด็กนักเรียนมีความสนุกสนานร่วมกันทำกิจกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมายของตนเอง นักเรียนเลือกและตัดสินใจใช้วัสดุอุปกรณ์ตามที่ตนเองสนใจ ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนนำเสนอผลงานของตนเองสะท้อนพูดคุย เกี่ยวกับขั้นตอนการเล่นของตนเอง

(2) แผนการจัดกิจกรรมการเล่น มีความเหมาะสมสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดกิจกรรมการเล่นจะเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก เด็กนักเรียนสนุกกับการทำกิจกรรมการเล่น และตื่นเต้นกับผลงานการเล่นของตนเองเมื่อตนเองทำสำเร็จ บอกถึงสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้จากกิจกรรมการเล่น แม้ที่นักเรียนเคยเล่นมาบ้างแล้วก็ตาม

(3) พฤติกรรมเด็กนักเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กนักเรียน ผู้วิจัยพบว่าเด็กนักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรมการเล่นเป็นอย่างมาก กระตือรือร้น พูดคุย ชักถาม และอยากทำกิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยเตรียมมาให้ ถ้ามถึงกิจกรรมในแต่ละวันมีอะไรบ้าง ชักถามผู้วิจัยถึงกิจกรรมที่ทำ ว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมอะไรกันและครั้งต่อไปจะทำอะไรบ้าง ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมศิลปะอย่างตั้งใจ มีสมาธิกับการเล่นของตนเอง ทำตามที่ได้วางแผนไว้

(4) วันจัดกิจกรรมและเวลา ผู้วิจัยพบว่า วันและเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่นมีความเหมาะสมการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนมากที่สุดเนื่องจากเป็นวันที่และเวลาที่นักเรียนได้เลือกในการทำกิจกรรมการเล่นเองและสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนที่กำหนด

(5) บทบาทผู้จัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้จัดเตรียมอุปกรณ์ที่สนับสนุนให้เด็กนักเรียนทำกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กนักเรียนและเป็นกิจกรรมการเล่นที่ไม่

ยากและไม่ง่ายจนเกินไป เป็นเพียงผู้แนะนำการใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่ถูกต้อง และสนับสนุนการเรียนรู้ให้เด็กมีความสนใจในขณะนั้น

2) ปัญหาที่พบและแนวทางการปรับปรุงแก้ไข

(1) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยพบว่า ผู้วิจัยควรกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในครั้งถัดไป และสามารถสร้างแรงจูงใจให้เด็กอยากเรียนรู้ให้มากขึ้นและเชื่อมโยงกับกิจกรรมในครั้งการจัดกิจกรรมการเล่นนักเรียนจึงจะเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และเป็นระบบ ควรใช้คำถามให้มากขึ้นในการกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนในครั้งถัดไป

(2) เนื้อหา ผู้วิจัยพบว่า กิจกรรมการเล่นของเด็กในบางกิจกรรมมีความง่ายไปจึงทำให้เด็กทำกิจกรรมนั้นๆเสร็จไวจนเกินไป ในบางกิจกรรมมีการเล่นที่หลากหลายจนทำให้นักเรียนสับสนและไม่เกิดความเข้าใจในการทำกิจกรรมการเล่นนั้นผู้วิจัยจึงปรับกิจกรรมการเล่นให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กประถมศึกษา 6 มากขึ้น

(3) การใช้อุปกรณ์การเล่นบางอย่างนักเรียนใช้ไม่ถนัดเนื่องจากเป็นอุปกรณ์การเล่นที่นักเรียนไม่เคยใช้มาก่อน และมีคำสั่งในการใช้อุปกรณ์ในหลายขั้นตอนจึงทำให้นักเรียนมีความสับสนในการเล่นจึงทำให้นักเรียนบางคนไม่ประสบความสำเร็จในการเล่น

3) ผลการทดสอบก่อนหลัง ผู้วิจัยนำแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสม ที่จะพัฒนาการเรียนรู้ใน 3 ด้านคือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัยและด้านจิตพิสัย ผลการทดสอบก่อนหลัง ในชั้นศึกษานำร่อง (Pilot Study) พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงขึ้นจากดังตารางแสดง 27

ตาราง 27 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

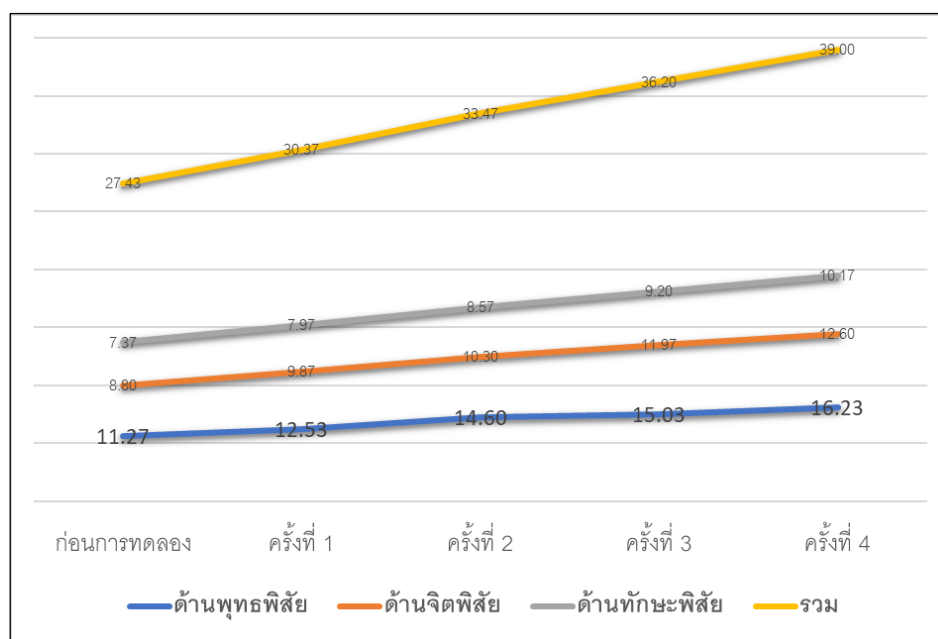
ด้าน	กลุ่ม ตัวอย่าง	$\bar{X}$	S.D.	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)	ก่อนทดลอง	11.27	1.11	750.135	1.728	711.457	678.861	.000
	สัปดาห์ที่ 1	12.53	1.61					
	สัปดาห์ที่ 2	14.60	0.93					
	สัปดาห์ที่ 3	15.03	1.19					
	สัปดาห์ที่ 4	16.23	1.14					
ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)	ก่อนทดลอง	8.80	0.71	980.196	1.335	678.861	978.861	.000
	สัปดาห์ที่ 1	9.87	0.97					
	สัปดาห์ที่ 2	10.30	0.47					
	สัปดาห์ที่ 3	11.97	0.67					
	สัปดาห์ที่ 4	12.60	0.72					
ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)	ก่อนทดลอง	7.37	0.89	850.140	1.242	611.457	789.861	.000
	สัปดาห์ที่ 1	7.79	0.93					
	สัปดาห์ที่ 2	8.57	0.57					
	สัปดาห์ที่ 3	9.20	0.41					
	สัปดาห์ที่ 4	10.17	0.91					
รวม	ก่อนทดลอง	27.43	2.72	957.132	1.335	751.457	678.861	.000
	สัปดาห์ที่ 1	30.37	3.51					
	สัปดาห์ที่ 2	33.47	1.97					
	สัปดาห์ที่ 3	36.20	2.26					
	สัปดาห์ที่ 4	39.00	2.77					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 27 พบว่า เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับ
กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ใน 3 ด้านโดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการ
ทดลอง โดยพบว่า เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 39.00 และส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐานเท่ากับ 2.77 หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษานำร่องผ่านไป 1 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 30.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.51 ผู้วิจัยได้ศึกษานำร่องผ่านไป 2 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 33.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.97 ผู้วิจัยได้ศึกษานำร่องผ่านไป 3 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 36.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.26 และผู้วิจัยได้ศึกษานำร่องผ่านไป 4 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 39.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.27 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ในสัปดาห์ที่ 4 เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.14 สูงสุด รองลงมาคือด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ในสัปดาห์ที่ 4 เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 และมีคะแนนน้อยคือ ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ในสัปดาห์ที่ 4 เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.91

จากการวิเคราะห์ผลคะแนนเด็กนักเรียนโดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยร้อยละในแต่ละด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ไปแล้ว 3 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 6 เรื่อง เด็กนักเรียนมีการพัฒนาขึ้นในทั้ง 3 ด้าน พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละก่อนการทดลองอยู่ที่ 46.95 หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ 62.63 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละก่อนการทดลองอยู่ที่ 35.20 หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ 59.85 และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละก่อนการทดลองอยู่ที่ 46.06 หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ 57.5 มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละที่ผู้วิจัยตั้งไว้ สังเกตได้จากกราฟ ภาพประกอบที่ 24



ภาพประกอบ 24 กราฟแสดงคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวม

ระยะที่ 3 ผลของการประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.1. ผลทดลองรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลัง

3.1.1 ผลการทดลองรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลัง

การทดลองมีวัตถุประสงค์ เพื่อประสิทธิผลของรูปแบบการจัดรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีผลของการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร ภาคการศึกษา ปีการศึกษา 2562 ซึ่งผู้วิจัย

เจาะจงโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงทำการสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อจัดกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มทดลอง 1 เป็นจำนวน 30 คน

3.1.3 ระยะเวลาการจัดกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาการจัดกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือวันจันทร์และวันศุกร์ สัปดาห์ละ 1 กิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที

3.1.4 กิจกรรมการศึกษานำร่อง (Pilot Study) กิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 เกมมหกรรมกีฬา (Sport Game) กิจกรรม เกมมหกรรมกีฬา (Sport Game) เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และการคิดตัดสินใจการทบทวนการเรียนรู้ในรายวิชา พลศึกษา ในการร่วมกิจกรรม ความคล่องตัว ความยืดหยุ่นร่างกาย

สัปดาห์ที่ 2 เกมล่าขุมทรัพย์ (The Treasure Hunt) กิจกรรม เกมเขาวงกต (The Maze Runner) เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และการคิดตัดสินใจการทบทวนการเรียนรู้ในรายวิชา วิทยาศาสตร์ ประกอบด้วย การทบทวนความรู้ระบบสุริยะจักรวาล ตอบปัญหา ระบบสุริยะจักรวาล

สัปดาห์ที่ 3 : เกมบันไดงู (Snake Ladder) กิจกรรม เกมบันไดงู (Snake Ladder) เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และการคิดตัดสินใจการทบทวนการเรียนรู้ใน รายวิชา สังคมศึกษา ประกอบด้วยการเรียนรู้เรื่องทรัพยากรธรรมชาติ (น้ำ)

สัปดาห์ที่ 4 : เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge) กิจกรรม เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge) เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และการคิดตัดสินใจ ผ่านการบูรณาการกิจกรรมทั้ง 8 กลุ่มสาระวิชา ด้วยเกมถามตอบ บทบาทสมมุติ เกมกีฬา กิจกรรมศิลปะ ต่างๆ

3.2 ผลการทดลอง รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลัง

3.2.1 ผลการทดลองรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสม ที่จะพัฒนาการเรียนรู้ใน 3 ด้านคือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัยและด้านจิตพิสัย นักเรียนมีความสนใจระหว่างผู้วิจัย จัดกิจกรรมการเล่นโดยนักเรียนเห็นคุณค่าในการเล่นและการทำงานร่วมกันซึ่งรูปแบบการจัดกิจกรรมจะมุ่งการจัดกิจกรรมการเล่นที่มีเนื้อหาครอบคลุมดังนี้

(1) เรื่องในการจัดกิจกรรม (Content of Activity) ผู้วิจัยตั้งเรื่องให้นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม เช่นกิจกรรม Slap the board เด็กนักเรียนให้ความสนใจในการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้ระยะเวลา 60 นาที ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

(2) วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) ผู้วิจัยพบว่า วัตถุประสงค์มีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเล่น การกำหนดวัตถุประสงค์ผู้วิจัยกำหนด วัตถุประสงค์ที่สามารถวัดได้ใน 3 ด้านคือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัยและด้านจิตพิสัย นักเรียนสามารถทำตามวัตถุประสงค์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการเล่น

(3) กระบวนการ (Process of Activity) เป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้วิจัยนำการเล่นได้เป็นอย่างดี กระบวนการผู้วิจัยได้กำหนดเป็น 3 ระยะคือ 1) ก่อนการเล่นผู้วิจัยอธิบาย กิจกรรมการเล่นต่างๆ ขั้นตอนการเล่น วิธีการเล่นให้นักเรียนฟังอย่างชัดเจน และสาธิตวิธีการเล่นที่ละขั้นตอน 2) ระหว่างการเล่น ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเล่นอย่างอิสระ ผู้วิจัยเป็นผู้แนะนำให้นักเรียนสามารถเล่นด้วยตนเองเพื่อให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเล่น ในบางครั้งผู้วิจัยอาจจะเป็นผู้นำในการเล่นและเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กในแต่ละครั้ง และยังกระตุ้นให้นักเรียนอาจเล่นด้วยวิธีการที่หลากหลาย ด้วยวิธีการให้กำลังใจ การพูดคุย เพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ และ 3) หลังการเล่น ผู้วิจัยสรุปกิจกรรมการเล่นว่าเด็กนักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่น และนักเรียนสามารถจะนำไปปรับใช้ได้อย่างไรกับการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้เชื่อมโยงการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนว่านักเรียนจะนำความรู้ที่ได้นั้นไปใช้ได้อย่างไรในแต่ละวิชา

(4) การประเมินผล (Evaluated of Activity) ผู้วิจัยได้ประเมินจากกระบวนการวัดทักษะการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และแบบสังเกตการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยพบว่าการเล่นของเด็กมีการพัฒนาขึ้นตามลำดับมีคะแนนสูงขึ้นในแต่ละด้านและนักเรียนมีพัฒนาการการเล่นดีขึ้นตามลำดับ

2) แผนการจัดกิจกรรมการเล่น มีความเหมาะสมสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นแผนที่สอดคล้องกับสภาพการจัดการเรียนการ

สอนของแต่ละโรงเรียน เป็นแผนที่สั้นและมีลำดับที่ชัดเจนอธิบายขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเล่นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยจัดลำดับกิจกรรมการเล่นตามแผนการจัดกิจกรรม

(1) พฤติกรรมเด็กนักเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กนักเรียนผู้วิจัยพบว่าเด็กนักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรมการเล่นเป็นอย่างมาก กระตือรือร้น พุด คุย ชัก ถ้ามการทำกิจกรรมการเล่นในแต่ละครั้งด้วยความสนใจ ในขณะที่เด็กทำกิจกรรมพบว่าเด็กรู้จักการแบ่งปันกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำกิจกรรมการเล่นพุดคุยกันในการทำงาน เด็กนักเรียนรู้จักการรอคอยในการเล่นกิจกรรมต่อไปและมีสมาธิในการทำกิจกรรมการเล่นด้วยความสนใจ

(2) บทบาทผู้จัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้จัดเตรียมอุปกรณ์ที่สนับสนุนให้เด็กนักเรียนทำกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กนักเรียนและเป็นกิจกรรมการเล่นที่ไม่ยากและไม่ง่ายจนเกินไป ผู้เป็นเพียงผู้แนะนำการใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่ถูกต้อง หากกิจกรรมใดที่เด็กนักเรียนมีอุปกรณ์ในการเล่นไม่เพียงพอผู้วิจัยเสนอแนะให้เด็กนักเรียนรอคอย เหลือแบ่งปันอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน ผู้วิจัยจะเป็นผู้ที่สนับสนุนการเรียนรู้ให้เด็กมีความสนใจในขณะนั้น

3) วิเคราะห์คะแนนก่อนและหลัง รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

(1) ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทดลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ มีผลการทดลองก่อนและหลังการทดลองดังตาราง 28

ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

ด้าน	กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{X}$	S.D.	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ด้านพุทธิ พิสัย (Cognitive Domain)	ก่อนทดลอง	11.27	1.11	950.140	1.335	711.457	678.861	.000
	สัปดาห์ที่ 1	14.00	1.11					
	สัปดาห์ที่ 2	14.83	1.02					
	สัปดาห์ที่ 3	15.23	1.10					
	สัปดาห์ที่ 4	16.23	1.14					
	สัปดาห์ที่ 5	17.13	1.57					
	สัปดาห์ที่ 6	18.07	2.26					
	สัปดาห์ที่ 7	19.50	1.91					
	สัปดาห์ที่ 8	19.83	1.97					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 28 พบว่า เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับ
กิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยพบว่า
เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.97 โดย
ผลก่อนการทดลองด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.27 และส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.11หลังจากผู้วิจัยได้ทดลองผ่านไป 1 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมี
คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.11 เมื่อการทดลองผ่านไป 2
สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.02
ผลการทดลองผ่านไป 3 สัปดาห์ ผู้วิจัยพบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.23 และส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.10 ผู้วิจัยได้ทดลองกิจกรรมการเล่นผ่านไป 4 สัปดาห์ พบว่า เด็ก
นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.14 เมื่อทดลองผ่านไป
5 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ

1.57 เมื่อการทดลองผ่านไป 6 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.07 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.26 ผลการทดลองผ่านไป 7 สัปดาห์ ผู้วิจัยพบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.91 และผู้วิจัยได้ทดลองกิจกรรมการเล่นผ่านไป 8 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.97

จากการวิเคราะห์ผลคะแนนเด็กนักเรียนโดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในแต่ละครั้งผู้วิจัยพบว่าคะแนนพัฒนาการกิจกรรมการเล่นของเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยที่ผู้วิจัยตั้งไว้ โดยผลก่อนการทดลองด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.11 และหลังการทดลองเมื่อประเมินผลครั้งที่ 8 นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.97 สังเกตได้ภาพประกอบ 25



ภาพประกอบ 25 กราฟคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

(2) ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทดลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ มีผลการทดลองก่อนและหลังการทดลองดังตาราง 28

ตาราง 29 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

ด้าน	กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{X}$	S.D.	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ด้านจิตพิสัย (Affective Domain))	ก่อนทดลอง	8.50	1.28	950.140	1.335	711.457	678.861	.000
	สัปดาห์ที่ 1	11.87	1.31					
	สัปดาห์ที่ 2	12.30	1.47					
	สัปดาห์ที่ 3	13.23	1.22					
	สัปดาห์ที่ 4	12.60	0.72					
	สัปดาห์ที่ 5	13.27	1.31					
	สัปดาห์ที่ 6	14.37	1.54					
	สัปดาห์ที่ 7	15.87	2.01					
	สัปดาห์ที่ 8	17.13	1.83					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 29 พบว่า เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้โดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยพบว่า เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.83 โดยผลก่อนการทดลองด้านจิตพิสัย (Affective Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.28 หลังจากผู้วิจัยได้ทดลองผ่านไป 1 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.31 เมื่อการทดลองผ่านไป 2 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.30 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ

1.47 ผลการทดลองผ่านไป 3 สัปดาห์ ผู้วิจัยพบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.22 ผู้วิจัยได้ทดลองกิจกรรมการเล่นผ่านไป 4 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 เมื่อทดลองผ่านไป 5 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.31 เมื่อการทดลองผ่านไป 6 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.54

ผลการทดลองผ่านไป 7 สัปดาห์ ผู้วิจัยพบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 และผู้วิจัยได้ทดลองกิจกรรมการเล่นผ่านไป 8 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.83

จากการวิเคราะห์ผลคะแนนเด็กนักเรียนโดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในแต่ละครั้งผู้วิจัยพบว่าคะแนนพัฒนาการกิจกรรมการเล่นของเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยที่ผู้วิจัยตั้งไว้ โดยผลก่อนการทดลองด้านจิตพิสัย (Affective Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.28 และหลังการทดลองเมื่อประเมินผลครั้งที่ 8 นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.83 สังเกตได้ภาพประกอบ 26



ภาพประกอบ 26 กราฟผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

(3) ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทดลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ มีผลการทดลองก่อนและหลังการทดลองดังตาราง 30

ตาราง 30 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

ด้าน	กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{X}$	S.D.	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)	ก่อนทดลอง	7.67	0.76					
	สัปดาห์ที่ 1	9.13	1.28					
	สัปดาห์ที่ 2	9.73	0.94					
	สัปดาห์ที่ 3	10.37	1.03					
	สัปดาห์ที่ 4	11.03	0.89	950.140	1.335	711.457	678.861	.000
	สัปดาห์ที่ 5	11.83	1.29					
	สัปดาห์ที่ 6	12.03	2.22					
	สัปดาห์ที่ 7	13.53	2.16					
	สัปดาห์ที่ 8	14.77	1.52					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 30 พบว่า เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้โดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยพบว่า เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.52 โดยผลก่อนการทดลองด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76 หลังจากผู้วิจัยได้ทดลองผ่านไป 1 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.28 เมื่อการ

ทดลองผ่านไป 2 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 ผลการทดลองผ่านไป 3 สัปดาห์ ผู้วิจัยพบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 ผู้วิจัยได้ทดลองกิจกรรมการเล่นผ่านไป 4 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 เมื่อทดลองผ่านไป 5 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.29 เมื่อการทดลองผ่านไป 6 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.22 ผลการทดลองผ่านไป 7 สัปดาห์ ผู้วิจัยพบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.16 และผู้วิจัยได้ทดลองกิจกรรมการเล่นผ่านไป 8 สัปดาห์ พบว่า เด็กนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.52

จากการวิเคราะห์ผลคะแนนเด็กนักเรียนโดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในแต่ละครั้งผู้วิจัยพบว่าคะแนนพัฒนาการกิจกรรมการเล่นของเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยที่ผู้วิจัยตั้งไว้ โดยผลก่อนการทดลองด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76 และหลังการทดลองเมื่อประเมินผลครั้งที่ 8 นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.52 สังเกตได้จากภาพประกอบ 27

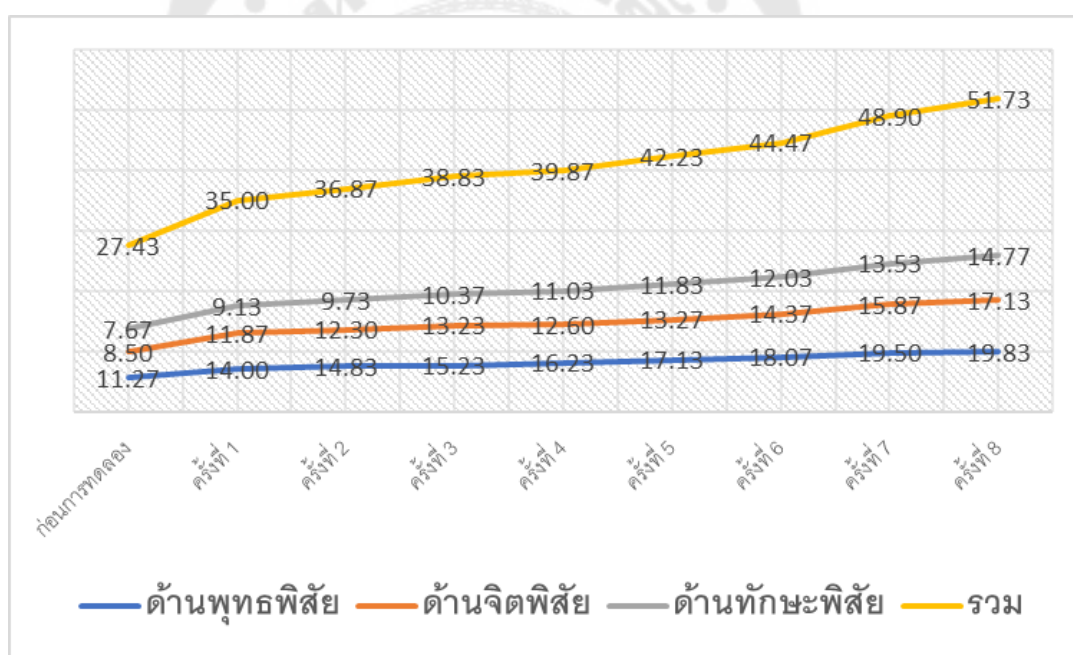


ภาพประกอบ 27 กราฟคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านทักษะพิสัย

(Psychomotor Domain)

4) ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใน 3 ด้าน คือด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทดลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ มีผลการทดลองก่อนและหลังการทดลอง จะมีคะแนนเฉลี่ยสูงใน 3 ด้าน คือด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมของการพัฒนาเท่ากับ 51.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.32 สังเกตได้จากภาพประกอบ 28



ภาพประกอบ 28 กราฟคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปสาระสำคัญของการวิจัยได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อศึกษาความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อพัฒนาแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมุติฐานในการวิจัย

จากการประมวลแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยตั้งสมมุติฐานได้ดังนี้

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้เข้าร่วมรูปแบบการเล่น ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ทางด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย มีแนวโน้มที่สูงขึ้น
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่น มีพัฒนาการทางด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งผู้วิจัยเจาะจงโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงทำการสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อจัดกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มทดลอง 1 เป็นจำนวน 30 คน

สรุปการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลจากการทดลองการพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการและการเล่น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขนาดของกลุ่มตัวอย่างคือ 662 คนโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา จากสำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร โดยแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการและการเล่น ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีรายละเอียดดังนี้

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร แบ่งเป็นนักเรียนชายจำนวน 277 คน คิดเป็นร้อยละ 41.84 นักเรียนหญิงจำนวน 385 คน คิดเป็นร้อยละ 58.16 นักเรียนเลือกเวลาที่เหมาะสมความต้องการในเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการการเล่น จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา สำนักงานเขตต่างๆ กรุงเทพมหานคร เลือกเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่น 08.30 – 09.00 น. คิดเป็นร้อยละ 11.33 ในส่วนความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.51 กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 70.10 กิจกรรมงานประดิษฐ์ มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.62 กิจกรรมการแสดงละคร มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60.72 กิจกรรมร้องเพลงมีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 68.43 กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.39 กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 65.86 กิจกรรมโคฟเวอร์แดนซ์ (Cover Dance) มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.01 กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์, มือถือ มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 87.77 กิจกรรมเกมส์ กีฬา มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80.06 กิจกรรมเกมส์หมากระดาน มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 63.90 กิจกรรมการเต้นแอโรบิค มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58.76 กิจกรรมค่ายพักแรม มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 74.32 กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 67.22

กิจกรรมสะสมสิ่งของ มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60.12 กิจกรรมพับกระดาษ มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69.94 กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน มีความต้องการอยู่ในระดับมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.34

2. ผลของการศึกษา เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1 ผลการสร้างรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่าใน ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางสติปัญญา การเรียนรู้เด็กจะเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือมีความรู้-ความจำ แล้วพัฒนาไปสู่ความเข้าใจ จนสามารถนำไปใช้ แล้วจึงสามารถทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ จนถึงการเรียนรู้ขั้นสูงสุดขององค์ประกอบนี้คือสามารถประเมินค่า ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นการเรียนรู้ในคุณค่าเชิงนามธรรมที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและบุคลิกภาพของเด็ก โดยเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือการรับรู้ แล้วจึงมีการตอบสนองต่อการรับรู้ นั้น จากนั้นจึงถึงขั้นการเห็นคุณค่าของการตอบสนอง แล้วจึงทำการจัดระบบคุณค่า หรือระบบค่านิยมซึ่งพัฒนาไปเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของบุคคลเมื่อเติบโตขึ้น และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นการเรียนรู้เชิงการปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ เด็กจะเริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้จากการเลียนแบบคนอื่นหรือเลียนแบบผู้ใหญ่ จากนั้นจะลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เมื่อปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ก็จะมี ความถูกต้องแม่นยำมากขึ้น จนสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว และพัฒนาไปเป็นการปฏิบัติการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติโดยผู้เชี่ยวชาญในด้านการศึกษาระดับประถมศึกษา ด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการ และด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็กที่ร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group) ได้เสนอรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

(1) เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า เรื่องในการจัดกิจกรรมควรเป็นเรื่องที่กระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม เช่น ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความท้าทาย ในการจัดกิจกรรม แรงจูงใจในเรื่องที่จัดกิจกรรม ความน่าสนใจในการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรม โดยเด็กที่มีอายุช่วงระหว่าง 10 –

12 ปี ที่มีความสนใจในเรื่องราวที่ตนเองสนใจ ซึ่งผู้วิจัยมองว่า เรื่องในการจัดกิจกรรมเป็นสิ่งที่สำคัญในการจูงใจในการเรียนรู้ ของเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนลดภาวะเนือยนิ่ง ควรเลือกกิจกรรมนันทนาการ การเล่น ที่ได้สำรวจความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น โดยเลือกจัดกิจกรรมที่สามารถความกระตือรือร้น (Active) เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ ตามช่วงอายุระหว่าง 10 – 12 ปีได้เป็นอย่างดี กิจกรรมที่สร้างการเคลื่อนไหวในระดับปานกลาง (การเคลื่อนไหว ออกแรงที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ซี่พजरต้น 120 – 150 ครั้ง ระหว่างที่เล่น ยังพูดเป็นประโยคได้ เหงื่อซึมๆ เช่นการเดินเร็ว ซี่จักรยาน) และการเคลื่อนไหวระดับหนัก (การเคลื่อนไหวช้าๆ ต่อเนื่องโดยใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ซี่พजरต้น 150 ครั้งขึ้นไป ทำให้หอบ เหงื่อพูดเป็นประโยคไม่ได้ เช่นการวิ่ง เดินขึ้นบันได) การเคลื่อนไหวทั้ง 2 ระดับนั้นจะช่วยส่งผลดีต่อการสร้างพัฒนาการสมอง ซึ่งต้องให้เหมาะสมสอดคล้องกับเป้าหมายของกิจกรรม ซึ่งควรใช้เวลาในการทำกิจกรรม ระดับปานกลาง หนัก อย่างน้อยวันละ 60 นาที การจัดกิจกรรมต้องคำนึงถึงความปลอดภัย และควรนำกลุ่มสาระวิชาต่างๆ เข้าไปส่งเสริมร่วมกับกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ในระดับชั้นเรียน ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ กล่าวว่า รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ที่มีความหลากหลาย การจัดกิจกรรมบางครั้งอาจจะจัดเป็นกิจกรรมเดี่ยว หรือหลายกิจกรรมร่วมกันก็จะเป็นประโยชน์ สร้างความท้าทายได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้นำกิจกรรมต้องเป็นผู้ที่สร้างกระตุ้น ส่งเสริมให้ เด็กมีความสนใจ ในกิจกรรมต่างๆ ได้มากขึ้น

(2). วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) ผู้วิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยต้องกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้ประสบความสำเร็จโดยพฤติกรรมนั้น สามารถประเมินได้ใน ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะไว้ดังนี้

(3) กระบวนการ (Process of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า เป็นขั้นตอนที่จำเป็นต้องมีการสาริตเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจก่อนที่จะเล่นเกมต่างๆ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเสนอผู้วิจัยว่า ผู้วิจัยต้องเรียงลำดับในการทำกิจกรรมนั้นๆด้วยความชัดเจน มีความเข้าใจในขั้นตอนการเล่น และการเล่นนั้นควรเป็นการเล่นที่ไม่มีขั้นตอนที่ซับซ้อนมากเกินไปและมีสื่อและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการเล่นอย่างเพียงพอ และสื่ออุปกรณ์นั้นต้องดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนในการที่อยากจะเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญที่จะทำให้การเล่นประสบความสำเร็จ โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอเพิ่มเติมว่าในโรงเรียนส่วนใหญ่มักสอนให้ความรู้มากกว่ากระบวนการ ต้องเรียงลำดับในการทำกิจกรรมนั้นๆด้วยความชัดเจน มีความเข้าใจในขั้นตอนการเล่น และการเล่นนั้นควรเป็นการเล่นที่

ไม่มีขั้นตอนที่ซับซ้อนมากเกินไปและมีสื่อและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการเล่นอย่างเพียงพอ และสื่ออุปกรณ์นั้นต้องดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนในการที่อยากจะเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญที่จะทำให้การเล่นประสบความสำเร็จ โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอเพิ่มเติมว่าในโรงเรียนส่วนใหญ่มักสอนให้ความรู้มากกว่ากระบวนการ ซึ่งความรู้ที่นักเรียนสามารถศึกษาจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศได้มากมายในปัจจุบันแต่กระบวนการไม่สามารถศึกษาได้เด็กนักเรียนต้องลงมือปฏิบัติเองด้วยตนเอง ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่ากระบวนการ การจัดกิจกรรม ควรเริ่มต้นขั้นตอนดังนี้คือ ขั้นตอนที่ 1. กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise) ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic) ขั้นตอนที่ 3. จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity) ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสรุปผลที่ได้เรียนรู้ (Wrap up)

(4) การประเมินผล (Evaluated of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่าการประเมินผลจากการเล่นนั้น ผู้วิจัยควรประเมินในลักษณะการประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการสังเกตและประเมินค่าออกมา โดยการประเมินผลควรมุ่งในการประเมินใน 3 ด้าน คือการประเมินทางด้านความรู้ คือสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จะอะไรจากการเล่น ด้านกระบวนการนักเรียนสามารถทำกระบวนการเล่นนั้นได้ประสบความสำเร็จหรือไม่ เด็กนักเรียนจะรู้จักการทำงานเป็นขั้นตอนและจัดลำดับความคิดของตนเองได้ และเจตคติผู้วิจัยต้องเขียนข้อการประเมินในด้านนี้ให้เป็นรูปธรรมที่สามารถวัดและประเมินได้ ผู้วิจัยอาจจะประเมินในลักษณะแบบให้เพื่อนร่วมประเมิน หรือเด็กนักเรียนอาจจะประเมินตนเองก็ได้ขึ้นกับผู้กับผู้วิจัยจะเป็นคนเลือกและสร้างเครื่องมือการประเมินโดยรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถนำไปพัฒนาเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้

2.2 ผลการสร้างแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สรุปผลการประเมินแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงออกแบบกิจกรรมไว้ 6 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) เกมมหกรรมกีฬา (Sport Game) 2) เกมล่าขุมทรัพย์ (The Treasure Hunt) 3) เกมบันไดงู (Snake Ladder) 4) มินิเกม (Mini Game) 5) มหกรรมสวนสนุก (Big Fun Fair) 6) เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge) มีผลการประเมินเพื่อยืนยันรูปแบบ จากผู้เชี่ยวชาญดังนี้ 1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.43 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.98 มีความเหมาะสมมากที่สุด 2) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.45 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.25 มีความเหมาะสมมากที่สุด แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถนำไปทดลองใช้กับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้

2.3 ผลการสร้างแบบวัดทักษะการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สรุปผลการสร้างแบบวัดทักษะการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ดังนี้ 1) ด้านพุทธิพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ก่อให้เกิดการเรียนรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทางด้านร่างกาย พัฒนาทางด้านมนุษยสัมพันธ์ 2) ด้านจิตพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้ มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ก่อเกิดความร่วมมือและประสานงานกับผู้อื่น และ 3) ด้านทักษะพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นอย่างเป็นระบบขั้นตอน สามารถทำงานด้วยตนเอง และตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างคล่องแคล่วมีการพัฒนาความสามารถเพิ่มขึ้น สามารถคิดแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ค่าดัชนีความสอดคล้องของพฤติกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสอดคล้องและสามารถนำไปประเมินนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้

2.4 ผลการศึกษานำร่อง (Pilot Study) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองบัว (เอี่ยมแสงโรจน์) สำนักเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 6 ห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยเลือกกลุ่มทดลองแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้ 1) เกมมหกรรมกีฬา (Sport Game) 2) เกมล่าขุมทรัพย์ (The Treasure Hunt) 3) :เกมบันไดงู (Snake Ladder) 4): เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge) มีผลการศึกษานำร่อง (Pilot Study) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ใน 3 ด้านโดยรวมหลัง

การทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยพบว่า เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 39.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.77 สูงกว่าก่อนการทดลอง

3. ผลของการประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.1 ผลทดลองรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ เพื่อประสิทธิผลของรูปแบบการจัดรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เป็นจำนวน 30 คน ผู้วิจัยใช้กิจกรรมการเล่นทั้ง 8 กิจกรรม มีผลการทดลอง นักเรียนที่เข้าร่วมการทดลองมีการพัฒนาในด้าน ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย โดยผู้วิจัยแบ่งผลดังนี้

3.1.1 รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องในการจัดกิจกรรม (Content of Activity) ผู้วิจัยตั้งเรื่องที่นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม และเด็กนักเรียนให้ความสนใจในการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้ระยะเวลา 60 นาที ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) ผู้วิจัยพบว่า วัตถุประสงค์มีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเล่น การกำหนดวัตถุประสงค์ผู้วิจัยกำหนด วัตถุประสงค์ที่สามารถวัดได้ใน 3 ด้านคือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัยและด้านจิตพิสัย นักเรียนสามารถทำตามวัตถุประสงค์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการเล่นกระบวนการ (Process of Activity) เป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้วิจัยนำการเล่นได้เป็นอย่างดี กระบวนการผู้วิจัยได้กำหนดเป็น 3 ระยะคือ 1) ก่อนการเล่นผู้วิจัยอธิบายกิจกรรมการเล่นต่างๆ ขั้นตอนการเล่น วิธีการเล่นให้นักเรียนฟังอย่างชัดเจน และสาธิตวิธีการเล่นที่ละขั้นตอน 2) ระหว่างการเล่น ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเล่นอย่างอิสระ ผู้วิจัยเป็นผู้แนะนำให้นักเรียนสามารถเล่นด้วยตนเองเพื่อให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเล่น ในบางครั้งผู้วิจัยอาจจะเป็นผู้นำในการเล่นและเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กในแต่ละครั้ง และยังกระตุ้นให้นักเรียนเล่นด้วยวิธีการที่หลากหลาย ด้วยวิธีการให้กำลังใจ การพูดคุยเพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ และ 3) หลังการเล่น ผู้วิจัยสรุปกิจกรรมการเล่นว่าเด็กนักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่น และนักเรียนสามารถจะนำไปปรับใช้ได้อย่างไรกับการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้เชื่อมโยงการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนว่านักเรียนจะนำความรู้ที่นำไปใช้ได้อย่างไรในแต่ละวิชา การประเมินผล (Evaluated of Activity) ผู้วิจัยได้ประเมินจากการแบบวัดทักษะการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และแบบสังเกต

การเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยพบว่าการเล่นของเด็กมีการพัฒนาขึ้นตามลำดับมีคะแนนสูงขึ้นในแต่ละด้านและนักเรียนมีพัฒนาการการเล่นดีขึ้นตามลำดับ

3.3.2 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยแบ่งผลออกเป็นดังนี้

1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.97 โดยผลก่อนการทดลองด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.11

2) ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยพบว่า เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.83 โดยผลก่อนการทดลองด้านจิตพิสัย (Affective Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.28

3) ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยพบว่า เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.52 โดยผลก่อนการทดลองด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76

4) ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใน 3 ด้าน คือด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผลการทดลองก่อนและหลังการทดลอง จะมีคะแนนเฉลี่ยสูงใน 3 ด้าน คือด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมของการพัฒนาเท่ากับ 51.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.32 โดยผลก่อนการ

ทดลองด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.15

อภิปราย

การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อพัฒนาการเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1.1 เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) เรื่องในการจัดกิจกรรมควรเป็นเรื่องที่กระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ความท้าทายในการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้คำนึงถึง ผู้วิจัยเสริมแรงจิตใจในเรื่องที่จัดกิจกรรม ความน่าสนใจในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ สอดคล้องกับ ชัณธ์ชัย อภิเกียรติ (2560) แรงใจเกิดจากการเรียนด้วยการสอนทันสมัยและเทคนิควิธีสอนแนวใหม่ และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย ด้วยมุมมองที่ว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันและต่างมีเอกลักษณ์ของตน ครูอาจารย์ต้องยอมรับที่จะเรียนรู้และแก้ปัญหาด้วยวิธีการนอกกรอบและพัฒนามากขึ้น กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีความหมายและน่าสนใจโดยให้ออกมาเป็นผู้วางแผนและมีอำนาจตัดสินใจโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้จัดโอกาสบรรยากาศ สิ่งแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ ผู้วิจัยใช้กระบวนการเสริมแรงจิตใจในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องที่ใช้ในการเรียนรู้เป็นส่วนที่สำคัญ ซึ่งการจูงใจเป็นกระบวนการซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้ และยังอาจหมายถึงความต้องการของผู้เรียนที่จะเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งความต้องการดังกล่าวเป็นตัวกระตุ้นและควบคุมพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมาย (พระมหาสมยศ เพียสา, 2553) โดยเด็กนักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ที่มีอายุช่วงระหว่าง 10 – 12 ปี ที่มีความสนใจในเรื่องราวที่ตนเองสนใจที่จะเรียนรู้ในเรื่องที่ผู้วิจัยได้จัดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทางการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ดารัตน์ จันทสาร (2558) กล่าวว่าเด็กนักเรียนแสดงออกซึ่งความคิดคำนึงและความรู้สึกตลอดจนการรับรู้ ความคิดที่พร้อมจะแสดงออกอยู่ทุกเมื่อ เป็นระยะที่เด็กมีโอกาสดแสดงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ เช่นเดียวกับการพัฒนาทางด้านอารมณ์และสังคม และ แคทลียา ศรีแปลก (2544) ได้ศึกษารูปแบบการสอน บรรยากาศในชั้นเรียน ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียน พบว่า ต่างมีผลต่อแรงใจของนักเรียน ซึ่งจะส่งผลไปยังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ

นักเรียนที่เพิ่มมากขึ้น และเกมจัดเป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่งที่ครูอาจนำมาใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้ ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศชั้นเรียนให้น่าสนใจขึ้น สร้างสัมพันธระหว่างครูกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียนแล้ว ยังจะช่วยทำให้นักเรียนสนุกสนานไปกับการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาที่อธิบายว่าบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มักจะเป็นคนที่มีความกล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง มีความรอบรู้ มีความมุ่งมั่นพยายามในการทำงานเพื่อให้ประสบความสำเร็จ (จิตติมา อุดมพรมนตรี, 2555) เรื่องในการจัดการเรียนรู้ต้องมีความสอดคล้องกับพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กในวัยประถมศึกษา เป็นเรื่องราว ในเรื่อง พัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาการด้านจิตใจ-อารมณ์ พัฒนาการด้านสังคม พัฒนาการด้านสติปัญญา และพัฒนาการด้านจริยธรรม สอดคล้องกับ ประกายรัตน์ ภัทรธิต (2560) พัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการเปลี่ยนแปลงทางชีววิทยาที่เกิดขึ้นกับร่างกาย การเปลี่ยนแปลงด้านขนาด ความแข็งแรง การประสานกันของระบบประสาทสัมผัสและกิจกรรมการเคลื่อนไหว เช่น การใช้ตาและมือ การใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ พัฒนาการด้านจิตใจ อารมณ์ เป็นความสามารถในการแสดงความรู้สึกและแสดงออก เช่น พอใจ ไม่พอใจ รัก ชอบ โกรธ เกลียด กลัว และเป็นสุข ความสามารถในการแยกแยะ ความรู้สึกที่ดีและนับถือตนเอง พัฒนาการด้านสังคม เป็นความสามารถในการสร้างสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีทักษะการปรับตัวในสังคม สามารถทำตามบทบาทหน้าที่ของตนเองได้อย่างเหมาะสมกับวัยและสถานภาพ รู้จักกาลเทศะ มีมารยาท มีระเบียบ วินัย ความรับผิดชอบ ให้ความร่วมมือกับหมู่คณะ สามารถดูแลตนเองได้ในกิจวัตรประจำวัน พัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ เข้าใจ และให้เหตุผล ความสามารถในการเรียนรู้ ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ซึ่งแสดงออกด้วยการใช้ภาษาและสื่อความหมาย การคิดคำนวณ และการใช้ตรรกะ และพัฒนาการด้านจริยธรรม เป็นการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการรับรู้ว่ามีสิ่งใดถูกหรือผิด สามารถแสดงพฤติกรรมตามระดับจริยธรรมของตนเอง พัฒนาการด้านนี้ต้องอาศัยพัฒนาการด้านสติปัญญาและด้านจิตสังคมด้วย

1.2 วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)

ผู้วิจัยจัดกิจกรรมที่เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายๆ และมีความจำในการจำกิจกรรมนั้น เพื่อนำไปปรับใช้ ในกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ในเด็กวัยนั้น ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเล่นที่เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายไม่ว่าจะเป็นบัตรคำ คำศัพท์ ที่ตอบสนองพัฒนาการการเรียนรู้ ในเด็กวัยนั้น ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเล่นสามารถให้เด็กประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ที่ตอบสนองพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กในวัยประถมศึกษาและ

นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ของตนเองได้ สอดคล้องกับ บลูม (Bloom, 1976) ความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถในการที่จะจดจำ (Memorization) และระลึกได้ (Recall) เกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับไปแล้ว อันได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ที่เจาะจงหรือเป็นหลักทั่ว ๆ ไป วิธีการ กระบวนการต่าง ๆ โครงสร้าง สภาพของสิ่งต่าง ๆ และสามารถถ่ายทอดออกมาโดยการพูด เขียน หรือกิริยาท่าทาง แบ่งประเภทตามลำดับความซับซ้อนจากน้อยไปหามาก ผู้วิจัยสอดแทรก การทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้กับนักเรียนไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ วัสดุ วิเคราะห์หัตถิการ เป็นส่วนสำคัญที่สามารถปลูกฝังในชั้นวิเคราะห์ ให้เด็กนักเรียนประถมศึกษา สอดคล้องกับ บลูม (Bloom, 1976) ความเข้าใจ (Comprehension) สามารถให้ความหมาย แปลสรุป หรือเขียนเนื้อหาที่กำหนดใหม่ได้ โดยที่สาระหลักไม่เปลี่ยนแปลง ผู้วิจัยต้องเก็บข้อมูลการประเมินผลก่อนทำกิจกรรม หลังการทำกิจกรรมการที่ได้ข้อมูลนั้นได้ ต้องผ่านการสังเกต พฤติกรรม และการประเมินตนเอง โดยเด็กให้ความสนใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับ บลูม (Bloom, 1976) การนำไปใช้ (Application) สามารถนำวัสดุ วิธีการ ทฤษฎี แนวคิด มาใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างจากที่ได้เรียนรู้มา เช่น เรียนทำอาหารมาแล้ว สามารถประกอบอาหารได้หลายอย่างโดยใช้ความรู้ที่มีอยู่ ผู้วิจัยพบว่าการเล่นสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถต่อยอดการเรียนรู้ของตนเองได้ และผู้วิจัยต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและสร้างสรรค์ การเล่นด้วยตนเองไม่ว่าจะเป็นวัสดุ และอุปกรณ์ วิธีการ และกระบวนการเด็กสามารถ สอดคล้องกับ บลูม (Bloom, 1976) สามารถตัดสิน ตีราคาคุณภาพของสิ่งต่าง ๆ โดยมีเกณฑ์หรือมาตรฐาน เป็นเครื่องตัดสิน เช่น การตัดสินกีฬา ตัดสินคดี หรือประเมินว่าสิ่งนั้นดี ไม่ดี ถูกต้องหรือไม่ โดยประมวลมาจากความรู้ทั้งหมดที่มี ในด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า ผู้วิจัยควรสังเกตพฤติกรรมความตั้งใจ ความสนใจ ในการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ จิตพิสัย สามารถตั้งคำถาม พัฒนาการเด็กประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้ ความคิดจิตพิสัยนั้นเป็นการกระทำที่แสดงออกด้วยพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นด้วยทางด้านการกระทำ การพูดจา โดยผู้วิจัยต้องคำนึงถึงธรรมชาติ ในการเรียนรู้ ของเด็กในวัยนี้ สอดคล้องกับ (Bloom, 1976) เป็นการเรียนรู้ในคุณค่าเชิงนามธรรมที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิด บุคลิกภาพ ของเด็ก โดยเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือการรับรู้ แล้วจึงมีการตอบสนองต่อการรับรู้ นั้น จากนั้นจึงถึงขั้น การเห็นคุณค่าของการตอบสนอง แล้วจึงทำการจัดระบบคุณค่า หรือระบบค่านิยมซึ่งพัฒนาไป เป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของบุคคลเมื่อเติบโตขึ้น และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า ผู้วิจัยต้องให้ความสำคัญในการเล่นที่พัฒนาทักษะทางด้านร่างกายที่ ส่งเสริม การเคลื่อนไหว ประสานสัมพันธ์ ตา มือ แขน ขา ในการร่วมเล่นเกม ที่เสริมสร้าง

พัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เด็กนักเรียน ลงมือกระทำ กิจกรรมการเล่นนั้นด้วยตนเองโดยเด็กสามารถมีความคิดสร้างสรรค์การทำกิจกรรมด้วยตนเองซึ่ง การทำกิจกรรมด้วยตนเองเป็นการเรียนรู้ที่เรียกว่า การเรียนจากการปฏิบัติ (Active Learning) สอดคล้องกับ เกษม นครเขตต์ (2558) กิจกรรมทางกาย ของเด็กในลักษณะการเล่นที่ต้องอาศัย การเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่เรียกว่า Active Play ถือเป็นการเรียนรู้ไปพร้อมกับ การได้รับความสนุกสนานจากการเล่นของเด็ก ทุกครั้งที่เด็กปฏิบัติกิจกรรมการเล่นทั้งที่เป็นการ เล่นคนเดียว เล่นสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งอาจเป็นการเล่นที่ไม่มีรูปแบบหรือมีการกำหนด รูปแบบ มีกฎกติกา เด็กจะเกิดการเรียนรู้จากการเล่นนั้นๆ เสมอ และถ้าเด็กได้มีโอกาสเล่นบ่อยขึ้น จะทำให้เด็กมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้

1.3 กระบวนการ (Process of Activity) ผู้วิจัยศึกษาวิธีการเล่นให้นักเรียน เกิดความเข้าใจก่อนที่จะเล่นเกม ผู้วิจัยต้องเรียงลำดับในการทำกิจกรรม ด้วยความชัดเจน มีความ เข้าใจในขั้นตอนการเล่น ซึ่งสอดคล้อง สุชีวา วิชัยกุล (2559) การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญอย่าง หนึ่งในช่วงชีวิตวัยเด็ก การเล่นมีประโยชน์หลายประการ เช่น เกิดการ เรียนรู้ช่วยพัฒนาสติปัญญา ฝึกความมีระเบียบวินัยแก่เด็ก ช่วยให้เด็กเป็นผู้มีสุขภาพจิตที่ดี ฝึกให้เด็กมีความกล้าและความ เชื่อมั่นในตนเอง ช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ซึ่งแนวทางในการดูแลคือการให้คำแนะนำ ใน การเลือกของเล่นให้เหมาะสมกับวัย เพื่อป้องกันอุบัติเหตุและส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนา สติปัญญาให้แก่เด็ก การเลือกกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กในแต่ละวัยจึงเป็นสิ่งที่ จำเป็น การเล่นนั้นควรเป็นการเล่นที่ไม่มีขั้นตอนที่ซับซ้อนมากเกินไปและมีสื่อและอุปกรณ์ที่ สนับสนุนการเล่นอย่างเพียงพอ และสื่ออุปกรณ์นั้นต้องดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนในการที่ อยากจะเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญที่จะทำให้การเล่นประสบความสำเร็จ สอดคล้องกับ พาสนา จุลรัตน์ (2548) อธิบายองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาของมนุษย์ประกอบด้วย วุฒิภาวะ และการเรียนรู้ ซึ่งขยายความได้ว่า วุฒิภาวะคือกระบวนการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของ พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ส่วนการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นผลจากการที่ ได้รับประสบการณ์หรือได้รับการฝึกฝน ฝึกหัด ยิ่งมีการฝึกหัดมากเท่าไร การแสดงพฤติกรรม เหล่านั้นก็จะเกิดความเชี่ยวชาญมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้นการพัฒนาในด้านต่าง ๆ จะเกิดขึ้นอย่างมี ประสิทธิภาพมากน้อยเพียงไรขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะและการเรียนรู้ที่ได้รับนั่นเอง ผู้วิจัยสอน กระบวนการการเล่นเกมที่ความรู้นักเรียนสามารถศึกษาจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศได้มากมาย ในปัจจุบันแต่กระบวนการไม่สามารถศึกษาได้เด็กนักเรียนต้องลงมือปฏิบัติเองด้วยตนเอง สอดคล้องกับ กลัญญู เพชรภรณ์ (2561) วัยเด็กตอนกลาง (6 – 12 ปี) เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะด้าน

ร่างกายในการเล่นเกมนต่าง ๆ สร้างเจตคติต่อตนเองในฐานะที่เป็นสิ่งที่มีชีวิต เรียนรู้ที่จะปรับตนเองให้เข้ากันได้กับเพื่อนรุ่นเดียวกัน เรียนรู้บทบาททางสังคมที่เหมาะสมของเพศหญิงและเพศชาย พัฒนาความคิดรวบยอดที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน พัฒนาเกี่ยวกับเรื่องศีลธรรมจรรยาและค่านิยม สามารถช่วยเหลือตนเองได้ พัฒนาเจตคติต่อกลุ่มสังคมและต่อสถาบันต่าง ๆ พัฒนาทักษะพื้นฐานในการอ่านเขียนและคำนวณ ผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจภายในให้แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นแรงขับให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระให้มาก เพื่อช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ดี มีความหมายต่อผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

1.4 การประเมินผล (Evaluated of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่าการประเมินผลจากการเล่นนั้น ผู้วิจัยควรประเมินในลักษณะการประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการสังเกตและประเมินค่าออกมา โดยการประเมินผลควรมุ่งในการประเมินใน 3 ด้าน คือการประเมินทางด้านความรู้ คือสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่น ด้านกระบวนการนักเรียนสามารถทำกระบวนการเล่นนั้นได้ประสบความสำเร็จหรือไม่ เด็กนักเรียนจะรู้จักการทำงานเป็นขั้นตอนและจัดลำดับความคิดของตนเองได้ และเจตคติผู้วิจัยต้องเขียนข้อการประเมินในด้านนี้ให้เป็นรูปธรรมที่สามารถวัดและประเมินได้ ผู้วิจัยอาจจะประเมินในลักษณะแบบให้เพื่อนร่วมประเมิน หรือเด็กนักเรียนอาจจะประเมินตนเองก็ได้ขึ้นกับผู้วิจัยจะเป็นคนเลือกและสร้างเครื่องมือการประเมินสอดคล้องกับ ดาร์ตัน จันทสาร (2558) สรุปพัฒนาการทางด้านการรับรู้ของเด็กได้ว่า กระบวนการที่เด็กนำเอาสิ่งที่ตนเองได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัส ได้รู้สึกจากสิ่งเร้าภายนอกรอบตัวเด็กเข้ามาจัดระเบียบ และให้ความหมายเพื่อเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจขึ้น ซึ่งผู้ใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการรับรู้ของเด็ก โดยเด็กจะมองเห็นโลกและสิ่งแวดล้อมรอบตัวต่างจากผู้ใหญ่ ลักษณะการรับรู้ของเด็กแตกต่างจากผู้ใหญ่เป็นอันมาก ได้แก่ การแสดงออกมาตามจินตนาการ เด็กจะแสดงออกชื่อ ๆ ง่าย ๆ และตรงไปตรงมา เป็นการแสดงออกซึ่งความคิดคำนึงและความรู้สึกตลอดจนการรับรู้ความคิดที่พร้อมจะแสดงออกอยู่ทุกเมื่อ เป็นระยะที่เด็กมีโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ เช่นเดียวกับการพัฒนาทางด้านอารมณ์และสังคม ซึ่งพัฒนาการเด็กประกอบไปด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะระดับนโยบาย

1. ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับประถมศึกษา ควรนำรูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สำหรับเด็กประถมศึกษา

2. ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับประถมศึกษา ควรศึกษา ส่งเสริมการเล่นเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ระดับสถานศึกษา ควรส่งเสริมให้ครูมีการใช้รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน

2. ระดับชั้นเรียน ครูควรส่งเสริมให้เด็กมีอิสระในการเล่น และมีวัสดุอุปกรณ์ที่เพียงพอต่อการเล่นของเด็กนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ข้อเสนอแนะในการการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยพฤติกรรม ลักษณะการเล่น กิจกรรมนันทนาการในกลุ่มเด็กปฐมวัยเนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่สำคัญและเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต

2. ควรศึกษาตัวแปร ที่ส่งผลต่อการเล่นของเด็กนักเรียนในระดับประถมศึกษา ตอนปลายเพิ่มเติม เช่น ปัจจัยในการเล่น พฤติกรรมในการเล่น เป็นต้น

3. ศึกษาพฤติกรรม ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มอื่นๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง และข้อจำกัดอื่นๆ จากพฤติกรรมการเล่น

บรรณานุกรม

- Bardo, J. W., & Harman, J. J. (1982). *Urban Sociology : A Systematic Introduction*.
- Bloom, B. S. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York: McGraw-hill. .
- Brockman, R., Jago, R., และ Fox, K. R. (2010). The contribution of active play to the physical activity of primary school children. *Preventive Medicine*, 51(2), 144-147.
- Brown, N., Curry, N. E., และ Titlnich, E. T. (1971). *How Groups of Children with Stress through Play In Curry, N.E. and Arnaud, S.(eds) Play : The Child's Drive toward Self-realzation*. Washington, D.C.: Nation Association for the Education of Young Children.
- Burke Leacock, E. (1971). *The Culture of Poverty*: Simon and Schuster.
- California, A. L. R. U. o. (2018). Active Education Growing Evidence on Physical Activity and Academic Performance. Retrieved form https://activelivingresearch.org/sites/default/file/ALR_Brief_ActiveEducation_Jan2015.pdf
- Carter, V. G. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill Book Cook.
- Cooke, L., Munroe-Chandler, K., Hall, C., Tobin, D., และ Guerrero, M. (2014). Development of the children's active play imagery questionnaire. *Journal of Sports Sciences*, 32(9), 860-869.
- De Miller, R. (1967). *Putting Your Mother on the Ceiling: Children's Imagination game*. New York: Walker.
- Edginton, C. R., Hanson, C. J., Edginton, S. D., และ Hudson, S. D. (1998). *Leisure Programming: a Service Centred and Benefits Approach*. Boston: WCB/McGraw-Hill.
- Erik, H. E. (1950). Childhood and Society. *Science*, 113(2931), 253.
- Freyberg, J. T. (1973). *Increasing the Imaginative Play of Urban Disadvantaged Kidergarten Children Through Systematic Training*. In *The Child's World of Make-beleeve*. J.L. Singer. New York: Academic Press.
- George D. Butler. (1959). *Introduction to Community Recreation*. New York: McGraw-Hill.

- Groos, K. (1898). *The Play of Animals*. New York: D.Appleton.
- Humphrey, J. H. (1990). *Helping Learning-disabled gifted children learn through compensatory active play*. the United states of America: Charles C. Thomas.
- Isaacs, S. (1972). *Intellectual Growth in Young Children*. New York: Schocken Books.
- John, M. R., Malcolm, J. A., and Robert, R. B. (1959). Games in Culture. *American Anthropologist*, 61(4), 597-605.
- Johnson, R. T., and Johnson, D. W. (1974). *An overview of cooperative learning*. In J.S. Thousand, R.A. Villa & A.I. Nevin (Eds), *Creativity and collaborative learning*. Baltimore. Maryland: Paul H. Brookes Publishing Co.,Ltd.
- Johnstone, A., Hughes, A. R., Martin, A., and Reilly, J. J. (2018). Utilising active play interventions to promote physical activity and improve fundamental movement skills in children: a systematic review and meta-analysis.(Report). *BMC Public Health*, 18(1).
- Karson, T. F. K., Gu, L. J. G., and Melissa, H. (2018). Preschool Gender-Typed Play Behavior at Age 3.5 Years Predicts Physical Aggression at Age 13 Years. *Springer Science+Business Media*, 47, 905-914.
- Keeves, J. P. (1997). *Education Research Methodology, and Measurement: An International Handbook*. Oxford: Pergamon Press.
- Keeves, R. (1988). *The Five Strategies for Fundraising Success*. San Francisco: Jossey-Bass Publisher.
- Linda, W. v. K., Ruth, D., Viviana, T., Pieter, V., and Louk, J. V. (2013). Social Play Behavior in Adolescent Rats is Mediated by Functional Activity in Medial Prefrontal Cortex and Striatum. *Neuropsychopharmacology*, 38, 1899-1909.
- Lowenfeld, M. (1967). *Play in childhood*. New York: John Wiley and Sons.
- Lu, Y., Sam, W., and Dong, X. (2010). The Child Play Behavior and Activity Questionnaire: A Parent-Report Measure of Childhood Gender-Related Behavior in China. *Springer Science+Business Media*, 39, 807-815.
- Maker, C. J. (1982). *Teaching models in education of the gifted*. Rockville: Md: Aspen System Corp.

- Overton, W., และ Jackson, J. (1973). The Representation of Imagined Objects in Action Sequences: A Development Study. *Child Development*, 44(2), 309-314.
- Pratrick, G. T. W. (1916). *The Psychology of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. New York: Muffin.
- Rachel, T. K., Jeanne, B.-G., และ Sara, M. (2011). Young children in urban area: Link among neighborhood characteristics, weight status, outdoor play, and television watching. *The Journal Social Science & Medicine*, 72(5), 668-676.
- Robert, W. (1933). The Psycho-analytical Theory of Play. *The International Journal of Psychoanalysis*, 2, 208-224.
- Roberts, J. D., Knight, B., Ray, R., และ Saelens, B. E. (2016). Parental perceived built environment measures and active play in Washington DC metropolitan children. *Preventive Medicine Reports*, 3, 373-378.
- Roberts, J. M., และ Brian, S.-S. (1962). Child Training and Game Involvement. *Ethnology*, 1, 166-185.
- Ruth, E. H., Lawrence, K. F., และ Robert, M. G. (1952). *Understanding Children's Play*. New York: Columbia University Press.
- Ruth, G. (1937). *A Study of Imagination in Early Childhood and Its Function in Mental Development*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: John Wiley and Sons.
- Tobin, D., Nadalin, E. J., Munroe-Chandler, K. J., และ Hall, C. R. (2013). Children's active play imagery. *Psychology of Sport & Exercise*, 14(3), 371-378.
- กรมการพัฒนาชุมชน. (2550). การขับเคลื่อน "ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง" ให้เป็นรากฐานของชีวิตประชาชนในหมู่บ้าน. กรุงเทพมหานคร: กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย.
- กัลญัญ เพชรารณณ์. (2561). จิตวิทยาครูสำหรับการจัดการเรียนรู้. สืบค้นจาก http://www.eledu.ssru.ac.th/kalanyoo_pe/course/view.php?id=4
- กองออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย. (2561). การขับเคลื่อนไหวและยืดเหยียดร่างกาย. http://dopah.anamai.moph.go.th/?page_id=78
- กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ. (2558). ออกแบบเกมให้โดนใจ (Game design theory). นนทบุรี: คอรั

ฟังก์ชัน.

เกษม นครเขตต์. (2558). ประสบการณ์การเรียนรู้จากการเล่นเกมของเด็ก ตามองค์ประกอบ Bloom s

Taxonomy. วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ, 41(2), 31-37.

ชัณธ์ชัย อธิเกียรติ. (2560). การสอนแบบทันสมัยและเทคโนโลยีการสอนแนวใหม่. สืบค้นจาก

http://regis.skru.ac.th/RegisWeb/webpage/addnews/data/2017-07-24_078.pdf

ชัณธ์ชัย อธิเกียรติ. (2560). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร:

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

คณะกรรมการพัฒนาแผนการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย. (2561). แผนการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย

(พ.ศ.2561 - 2577). กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอ็นซี คอนเซ็ปต์ จำกัด.

คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน. (2561). แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

ฉบับที่ 2. http://dcy.go.th/webnew/main/news_view.php?id=1492&type=12

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต. (2559). การจัดทำมาตรฐานจริยธรรมและผลิตรายการ

โทรทัศน์. สืบค้นจาก

<https://broadcast.nbt.go.th/data/academic/file/600100000001.pdf>

คีนิง นันทะนะ. (2560). ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation).

http://www.thaischool.in.th/files_school/62102138/data/62102138_1_20111209-131002.pdf

แคลเลีย ศรีแปลก. (2544). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้ผลการประเมินภายในสถานศึกษาของโรงเรียน

ประถมศึกษา : กรณีศึกษาโรงเรียนคันนายาว กรุงเทพมหานคร. สืบค้นจาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/10633>

จุฬารักษ์ มาเสถียรวงศ์ และคณะ. (2558). กระแสการพัฒนาคู่มืออาชีพยุคใหม่ ทิศทางและ

นวัตกรรม การติดตามดูทางปัญญาและทักษะสำคัญของครูอนาคต. เหลียวหลังแลหน้า

ปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน. . กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ.

ชนิสรา อัมมาทะ. (2556). ความคิดเห็นของบุคคลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานที่สำนักตรวจเงิน

แผ่นดินจังหวัด สังกัดสำนักตรวจสอบพิเศษภาค 2. สืบค้นจาก

http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/54930165/title.pdf

ฐานวัฒน์ พุฒวิบูลย์วุฒิ. (2552). ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจำอากาศใน

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพโรงเรียนเจ้าอาวาส พุทธศักราช 2548. In: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐวุฒิ เพชรคง. (2558). ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี. ปริญญาานิพนธ์ (ศศ.ม. (การกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2558.,

ดาร์ตนัน จันทสาร. (2558). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่น เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. สารนิพนธ์ (กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2558., http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Darat_C.pdf

http://ils.swu.ac.th:8991/F?func=service&doc_library=SWU01&local_base=SWU01&doc_number=000392938&sequence=000001&line_number=0001&func_code=DB_REC&ORDS&service_type=MEDIA

ทณัฐกร ดำรงค์คงชัย. (2558). การวิเคราะห์คำถามและคำสั่งที่พัฒนาทักษะการคิดในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษชุด *Projects: play & learn* ป.2 และ ป.5. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

ทัศนีย์ รอดชมภู; กาญจนา เหลืออุบล และวันเพ็ญ ศิวารมย์. (2560). การส่งเสริมพัฒนาการเด็ก 3 - 5 ปี ผ่านโปรแกรมการเล่นตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาท้องถิ่น เขตสุขภาพที่ 7 และ 8.

ทิตินา เขมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2554). การนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 1..): กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธันยนันท์ ทองบุญตา. (2551). พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. สืบค้นจาก <http://libdoc.dpu.ac.th/research/146686.pdf>

ธิตติมา อุดมพรมนตรี. (2555). การศึกษาปัจจัยบางประการที่ส่งผลต่อความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดลพบุรี. (มหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2556). ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: โรง

พิมพ์ เอส.พริ้นติ้ง ไทย แพลคตอรี.

ประกายรัตน์ ภัทรธิตี. (2560). แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการเด็ก (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. (2556). การพัฒนารูปแบบเวลาว่างศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น (พิมพ์ครั้งที่ 1..): กรุงเทพฯ.

ประภัทร์พร เศรษฐชยานนท์. (2557). การศึกษาความสามารถของผู้ปกครองในการสนับสนุนพัฒนาการด้านการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของเด็กชั้นประถมศึกษาที่มีความสามารถพิเศษจากการใช้โปรแกรมส่งเสริมบทบาทของผู้ปกครองตามแนวทางไดมอนสโตน. ปรินญา นิพนธ์ (กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2557.,
http://ils.swu.ac.th:8991/F?func=service&doc_library=SWU01&local_base=SWU01&doc_number=000393635&sequence=000001&line_number=0001&func_code=DB_RECORDS&service_type=MEDIA

ปิยนันท์ พูลโสภา. (2560). การพัฒนาการเล่น เพื่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 32(1), 26.

พรรณราย ทวีพะประภา. (2531). จิตวิทยาสำหรับนักบริหาร.

<http://opac.lib.kmitl.ac.th/Catalog/Bibltem.aspx?BibID=b00042455>

พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต). (2544). พุทธวิธีในการสอน. กรุงเทพมหานคร: สหธรรมมิก.

พระมหาสมยศ เปี้ยสา. (2553). การศึกษาและพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม. ปรินญานิพนธ์ (กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2553.,

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Gui_Cou_Psy/PhramahaSomyot_P.pdf

http://ils.swu.ac.th:8991/F?func=service&doc_library=SWU01&local_base=SWU01&doc_number=000311476&sequence=000001&line_number=0001&func_code=DB_RECORDS&service_type=MEDIA

พาสนา จุลรัตน์. (2548). จิตวิทยาการศึกษา: กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พิชิต เมืองนาโพธิ์. (2558). ความสามารถทางกาย วารสารคณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 18(1), 5-6.

ภรินทร วิณิชายะจินดา. (2554). ผลของกิจกรรมสร้างงานศิลปะผ่านการเล่นต่อความคิดสร้างสรรค์

- ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3 โรงเรียนนวมวิทย์วิทยา จังหวัด กรุงเทพมหานคร. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต (Master's thesis)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ภูมินทร์ มีชันหมาก. (2552). ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร. (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วรรณ จีระเดชากุล. (2551). ปรัชญา แนวคิดเกี่ยวกับ เวลาว่าง การเล่น และนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลลักษณ์ เล็กขำ. (2554). การพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต (Master's thesis)). มหาวิทยาลัยบูรพา, กรุงเทพมหานคร.
- วุฒิพงศ์ แสนบุตดา. (2560). การศึกษาบริบทพื้นที่เล่นและพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบพื้นที่ในการเล่นกลางแจ้ง กรณีศึกษา โรงเรียนรามวิทยาประชาอนุสรณ์ อำเภอสี่คิ้ว จังหวัดนครราชสีมา เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติ โยเมภูมิ ครั้งที่ 3 (น. 278). ขอนแก่น: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2561). นวัตกรรม Active play. สืบค้นจาก <http://resource.thaihealth.or.th/library/hot/17081>
- สถาบันการจัดการระบบสุขภาพ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร. (2561). โครงการพัฒนาข้อเสนอและการขับเคลื่อนข้อเสนอเชิงนโยบายสาธารณะเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางกายของประเทศไทย. สืบค้นจาก <http://www.pathailand.com/aboutus>
- สถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2559). เล่นตามรอยพระยุคลบาท. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พลัสเพลส จำกัด.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2561). รูปแบบและแนวทางการประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาแนวใหม่. สืบค้นจาก <http://bet.obec.go.th/index/wp-content/uploads/2018/08/A2.pdf>
- สาธิตา สำเนาทอง. (2553). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต (Master's thesis)). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

- สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2562). รายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2561). Why Active Play. สืบค้นจาก http://www.kidactiveplay.com/index.php/content_detail?id=11
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2562). Thailand's 2018 Report Card on Physical Activity for Children and Youth. <https://www.thaihealth.or.th>
- สำนักบริการและพัฒนาองค์ความรู้. (2561). แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองสำหรับเด็กวัย 7-12 ปี. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พลัสเพรส จำกัด.
- สุพัทธรา ชัมเจริญ. (2553). เรื่องเด่นจากปก. นิตยสารหมอชาวบ้าน, กันยายน 2553(377).
- สุชีวา วิชัยกุล. (2559). การพยาบาลเด็กที่มีปัญหาผื่น. สืบค้นจาก https://docuri.com/download/skin_59c1cc95f581710b28620215_pdf
- สุพัทธา วงษ์เมืองแก่น. (2558). แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู อำเภอแม่สอด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2. สืบค้นจาก http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/57990351.pdf
- สุศักดิ์ อภาสกุล. (2562). Play Day วันเล่นสนุก เล่นเปลี่ยนโลก. <https://www.thaihealth.or.th/Content/50151-Play%20Day>
- อดิศักดิ์ ใจกาวิง และ สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา. (2561). นันทนาการอย่างสร้างสรรค์: สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- อรอนงค์ พัฒนพงษ์ไพบูลย์. (2549). สนุกด้วยนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 2.). กรุงเทพฯ : สำนักงาน.
- อัศวภูมิ จารุภากร, และ พรพิไล เลิศวิชา. (2550). สมอง เรียนรู้ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้ (สสอ.).
- เอมอร กฤษณะรังสรรค์. (2555). พฤติกรรมการใช้เวลาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สืบค้นจาก http://www.tnrr.in.th/?page=result_search&record_id=10062496



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

**รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามความต้องการกิจกรรม
นันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ สุทธิถิกุล

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำ ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำ ภาควิชาสันนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. อ.ดร.วิมลมาลย์ สมคะเน

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำ ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

4. อ.ดร.วิรัตน์ ทองแก้ว

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำสาขาการท่องเที่ยวและนันทนาการ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี

5. ดร.พรจันทร์ โฉมงามสุภฤกษ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

เลขานุการ มูลนิธิกีฬาโอลิมปิกในประเทศไทย

**รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบวัดทักษะการเข้าร่วมกิจกรรม
นันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ สุทธิถกกล

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำ ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำ ภาควิชาสันนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. อ.ดร.วิมลมาลย์ สมคะเน

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำ ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

4. ดร.พรจันทร์ โฉมจนะสุภฤกษ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

เลขานุการ มูลนิธิกีฬาโอลิมปิกในประเทศไทย

5. อ.วิทยา วุฒิไกรเกรียง

ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

อาจารย์ประจำคริสตจักรสาร

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group) รูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการ

(1) รศ.สมควร โพธิ์ทอง ข้าราชการบำนาญ อดีตอาจารย์ภาควิชา นันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นันทนาการดีเด่นแห่งชาติ

(2) อาจารย์ เกื้อ แก้วเกตุ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมเด็กและค่ายพักแรม คณะกรรมการสมาคม YMCA

(3) อาจารย์ นาท พรหมมา ผู้เชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมเด็กและค่ายพักแรม ที่ปรึกษา สมาคม YMCA

(4) อาจารย์ ดร.สุนทรตรี นิ่มเนติพันธุ์ อาจารย์ภาควิชา นันทนาการ คณะพลศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(5) อาจารย์ ธเนศ ตัญญวงค์ อาจารย์ภาควิชา นันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(6) คุณเอกรัฐ อิทธิไกรวัล รองเลขาธิการ สมาคม YMCA กรุงเทพฯ

2) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประถมศึกษา

(1) ผศ.ดร.กฤษฏี กิตติฐานัส อาจารย์มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น อดีตผู้อำนวยการโรงเรียนที่ปางกรวิทยาพัฒนา (วัดน้อยใน)

(2) อาจารย์ นิมลรัตน์ บุญรัตน์ รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า

(3) อาจารย์ อุดม วงศ์หอม ผู้เชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมเด็กและค่ายพักแรม

(4) ว่าที่ ร.ต.ปราโมทย์ เลิศจิตการุณ ผู้อำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนา สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา

3) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้

(1) ผศ.เพิ่มศักดิ์ สุริยจันทร์ ผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมทางกาย และกิจกรรมเด็ก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

(2) อาจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย ใจซื่อตรง โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

(3) อาจารย์ ดร.ไมตรี กุลบุตร กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา และพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตประสานมิตร (ฝ่ายประถม) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

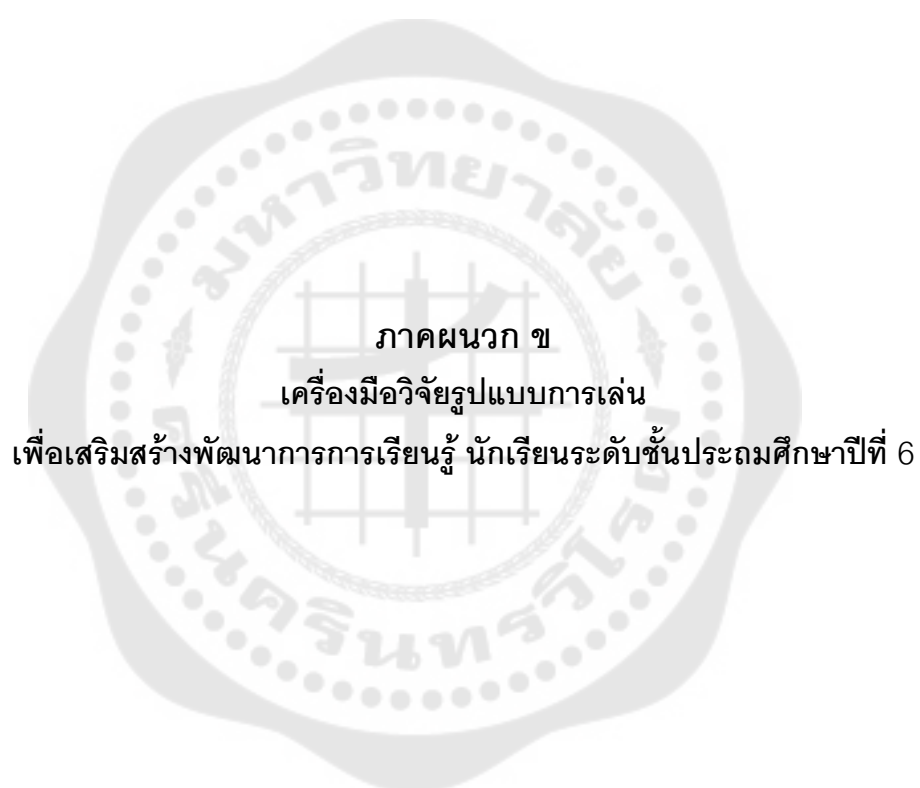
(4) ว่าที่ ร.ต. นรภัทร์ แย้มสรวล ผู้อำนวยการกลุ่มเด็กและเยาวชน
สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา

4) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านชีวการแพทย์

(1) คุณไทรศักดิ์ แย้มสะอาด ผู้เชี่ยวชาญ ด้านสาขาวิชาชีวการแพทย์

(2) คุณวินัย จัตรทอง ผู้เชี่ยวชาญ ด้านสาขาวิชาชีวการแพทย์





แบบสอบถามประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการและการเล่น

ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ให้ตรงตามความเป็นจริง

1. เพศ

☐

ชาย

☐

หญิง

2. เวลาที่เหมาะสมที่ต้องการในเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการและการเล่น

☐

ก่อนเวลา 07.20 น.

☐

07.20 - 08.10 น.

☐

08.30 - 09.00 น.

☐

09.00 - 09.50 น.

☐

10.40 - 11.30 น.

☐

11.30 - 12.30 น.

☐

12.30 - 13.20 น.

☐

13.20 - 14.10 น.

☐

14.10 - 15.00 น.

☐

15.00 - 15.50 น.

☐

15.50 - 16.40 น.

☐

16.40 เป็นต้นไป

ตอนที่ 2 ประเมินระดับความต้องการกิจกรรมนันทนาการและการเล่น

กำหนดให้ : 4 = มากที่สุด 3 = มาก 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

คำชี้แจง จงใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความต้องการที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

กิจกรรมนันทนาการและการเล่น	ระดับความต้องการ			
	มากที่สุด 4	มาก 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะและหัตถกรรม				
1. กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน				
2. กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี				
3. กิจกรรมงานประดิษฐ์				
4. กิจกรรมแสดงละคร				
กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรี				
5. กิจกรรมร้องเพลง				
6. กิจกรรมสร้างอุปกรณ์เครื่องดนตรี				
7. กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ				
8. กิจกรรมโคเวอร์แดนซ์ (Cover Dance)				
กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา				
9. กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์, มือถือ				
10. กิจกรรมเกม กีฬา				
11. กิจกรรมเกมหมากกระดาน				
12. กิจกรรมการเดินเอโรบิค				
กิจกรรมนันทนาการประเภทนอกสถานที่				
13. กิจกรรมค่ายพักแรม				
14. กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ				
15. กิจกรรมสะสมสิ่งของ				
16. กิจกรรมพับกระดาษ				
กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก				
17. กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน				

กิจกรรมอื่นๆ ที่สนใจ (โปรดระบุ).....

.....

ข้อเสนอแนะอื่นๆ.....

ขอบคุณอย่างสูง
นายอาคร ประมงค์

แบบวัดทักษะการเล่น ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ให้ตรงตามความเป็นจริง

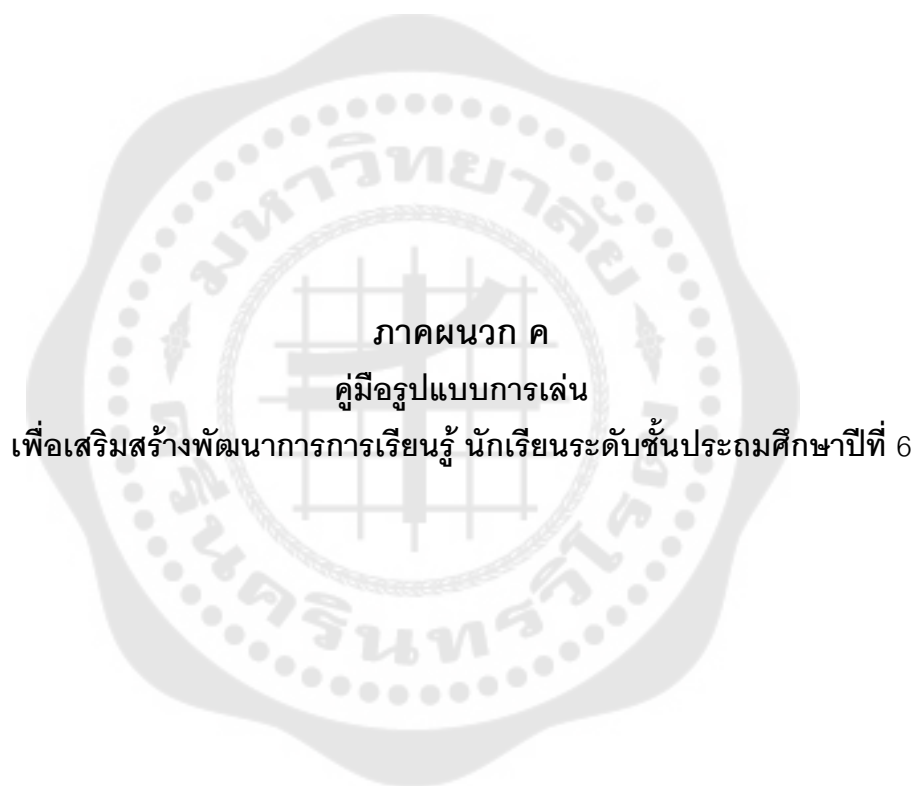
1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

ตอนที่ 2 ประเมินระดับทักษะการเล่น ของนักเรียนของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กำหนดให้: 4 = มากที่สุด 3 = มาก 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

คำชี้แจง จงใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับทักษะที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ทักษะการเรียนรู้	ระดับ			
	มากที่สุด 4	มาก 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)				
1. กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดความสนุกสนาน				
2. กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด				
3. กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดการเรียนรู้				
4. กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์				
5. กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย				
6. กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยพัฒนาทางด้านมนุษยสัมพันธ์				
ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)				
7. ฉันมีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี				
8. ฉันมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย				
9. ฉันรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น				
10. ฉันมีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น				
11. ฉันให้ความร่วมมือและประสานงานกับผู้อื่น				
ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)				
12. ฉันทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นอย่างเป็นระบบขั้นตอน				
13. ฉันทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นได้ด้วยตนเอง				
14. ฉันสามารถตัดสินใจทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่น ได้ด้วยตนเอง				
15. ฉันสามารถปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างคล่องแคล่ว				
16. กิจกรรมนันทนาการและการเล่น ทำให้ฉันพัฒนาความสามารถเพิ่มขึ้น				
17. ฉันสามารถเลือกทำกิจกรรมนันทนาการที่ฉันชอบ				
18. ฉันรู้จักวิธีผ่อนคลายจากความเครียด				
19. ฉันสามารถคิดแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้				



ภาคผนวก ค

คู่มือรูปแบบการเล่น

เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คู่มือการจัดกิจกรรม

รูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ
การเรียนรู้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



จัดทำโดย นายอาคร ประมงค์
นิสิตปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การเล่น (Play)

การเล่นสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ตามทฤษฎี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ พฤติกรรมเหล่านี้จำแนกและจัดลำดับออกเป็นหมวดหมู่และระดับจากแนวคิดบลูม (Taxonomy of Educational Objectives) แบ่งเป็น 3 วัตถุประสงค์

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

- C1: มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง
- C2: สร้างความผ่อนคลายความตึงเครียด
- C3: มีความคิดสร้างสรรค์
- C4: รู้และเข้าใจพัฒนาเสริมสร้างทางด้านร่างกาย
- C5: มีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- A1: มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี
- A2: รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- A3: รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- A4: มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
- A5: ให้ความร่วมมือและประสานงานผู้อื่น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

- P1: มีขั้นตอนในการเล่น
- P2: ปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
- P3: ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว
- P4: มีพัฒนาการสามารถ
- P5: เลือกทำสิ่งที่ชอบ
- P6: รู้จักการผ่อนคลายความเครียด
- P7: คิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ได้

ตารางแสดงกิจกรรมระยะเวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 60 นาที

สัปดาห์	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ฐานเรียนรู้
1	เกมมหกรรมกีฬา (Mini Game)	1. พุทธิพิสัย 2. จิตพิสัย 3. ทักษะพิสัย	1. ห่วงหรรษา 2. โยนไข่ 3. ลำเลียงบอล 4. กระโดดเชือก
2	เกมล่าขุมทรัพย์ (The Treasure Hunt)	1. พุทธิพิสัย 2. จิตพิสัย 3. ทักษะพิสัย	1. ปั่น แต่ง เต็ม 2. จับคู่ภาพ 3. วาดภาพ 4. คอนโด 5. พับกระดาษ
3	เกมบันไดงู (Snake Ladder)	1. พุทธิพิสัย 2. จิตพิสัย 3. ทักษะพิสัย	1. คณิตคิดเร็ว 2. สุภาษิตสกิดใจ 3. ร้อง เล่น เต้น โชว์ 4. กิจกรรมทางกาย
4	มินิเกม (Mini Game)	1. พุทธิพิสัย 2. จิตพิสัย 3. ทักษะพิสัย	1. เขาวงกต 2. ชั่ง ตวง วัด 3. ท่องอวกาศ 4. ศิลป์ ประดิษฐ์
5	มหกรรมสวนสนุก (Big Fun Fair)	1. พุทธิพิสัย 2. จิตพิสัย 3. ทักษะพิสัย	1. หย่อนเหรียญ 2. ยิงธนู 3. ปากระป๋อง 4. โยนห่วง
6 - 8	เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge)	1. พุทธิพิสัย 2. จิตพิสัย 3. ทักษะพิสัย	1. English for Fun 2. Science Genius 3. Physical Activity 4. คณิตคิดเร็ว 5. ศิลปะสวยงาม 6. สุข-ศึกษา 7. สังคมของเรา

กระบวนการในการจัดกิจกรรมแต่ละสัปดาห์ประกอบด้วย

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise)

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

5 นาที

วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมการกระตุ้นสมอง ในการบริหารร่างกายในส่วนสมองสั่งการ หรือควบคุม โดยเฉพาะกล้ามเนื้อ Corpus Callosum ซึ่งสมอง 2 ซีกเข้าด้วยกันให้ประสานสัมพันธ์กัน เสริมสร้างความแข็งแรง การทำงานให้เกิดความคล่องแคล่ว ส่งผลต่อการถ่ายโยงข้อมูลและการเรียนรู้ของสมอง 2 ซีก เข้าด้วยกันให้ประสานกัน มีความสมดุล ก่อให้เกิดประสิทธิภาพ และยังช่วยให้เกิดการผ่อนคลายความตึงเครียดให้เกิดสภาพจิตใจ เกิดความจำทั้งระยะสั้นและระยะยาว

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic)

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

10 นาที

วัตถุประสงค์ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนผู้เข้าร่วมได้มีการประสานสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความสุข สนุกสนาน ความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล ความร่วมมือ หรืออีกความหมายหนึ่งคือ การอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข มีการติดต่อสัมพันธ์กัน ผู้อื่นเป็นไปด้วยดีทำให้เกิดความสุขในการทำกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3. จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity)

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

35 นาที

วัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือได้รับความรู้ (Knowledge) มีความเข้าใจ (Understanding ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) สามารถที่จะรับรู้ (Recognition) จากประสบการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรม ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย ที่ถูกต้อง เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 4. สรุปกิจกรรม (Activity Summary)

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

10 นาที

วัตถุประสงค์ เพื่อสรุปประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ และตรวจสอบความพึงพอใจ จากการเข้าร่วมรูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สัปดาห์ที่ 1

1. เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) : เกมมหกรรมกีฬา (Mini Game)

รูปแบบกิจกรรม กิจกรรมเกมกีฬา กีฬากลางแจ้ง
การเคลื่อนไหว ระดับปานกลาง และระดับหนัก
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 60 นาที

2. วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

- C1: มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง
- C2: สร้างความผ่อนคลายความตึงเครียด
- C3: มีความคิดสร้างสรรค์
- C4: รู้และเข้าใจพัฒนาเสริมสร้างทางด้านร่างกาย
- C5: มีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- A1: มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี
- A2: รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- A3: รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- A4: มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
- A5: ให้ความร่วมมือและประสานงานผู้อื่น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

- P1: มีขั้นตอนในการเล่น
- P2: ปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
- P3: ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว
- P4: มีพัฒนาการสามารถ
- P5: เลือกทำสิ่งที่ชอบ
- P6: รู้จักการผ่อนคลายความเครียด
- P7: คิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ได้

3 กระบวนการ (Process of Activity)

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise) ใช้กิจกรรม เพลงตบมือ

เพลง “ตบมือ”

“ตบมือ ตบมือ ตบมือ ตบมือ ตบมือ ตบมือ ตะโกล่ง

ตบมือ ตบมือ ตบมือ ตบมือ ตบมือ ตบมือ ตะโกล่ง

แล้วสลับ แล้วสลับกันไป แล้วสลับ แล้วสลับกันไป

ตบมือ ตะโกล่ง ตบมือ ตบมือ ตบมือ”

ท่าทาง

ระหว่างที่ร้องเพลงไป ให้นักเรียนทำตามเนื้อเพลงที่ร้อง เริ่มต้นด้วยการพูดตาม ในระหว่างที่ทำด้วย จากนั้นเริ่มให้ร้องเพลง ตามจังหวะ และเพิ่มความเร็วมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic)

ผู้นำกิจกรรม ให้นักเรียนที่เข้าร่วม จับคู่ 2 คน กับเพื่อน เมื่อได้คู่ได้ ให้นักเรียนเล่นเกม ดังนี้

เกมนับเลข กติกา ให้ผู้นำกิจกรรมบอกหมายเลขปลายทาง จากนั้นให้นักเรียนนับเลข สลับกันคนละไม่เกิน 2 หมายเลข สลับกันไปจนถึงหมายเลขปลายทางที่กำหนด ใครนับหมายเลข ปลายทางที่กำหนดจะต้อง ลูกขึ้นมาเดิน ตามจังหวะดนตรี จากนั้นให้สลับคู่กับเพื่อนคนอื่น โดยการเล่นเกมนี้นี้ 3 – 4 ครั้ง โดยมีข้อกำหนดให้มีการเปลี่ยนคู่ ทุกครั้งที่เริ่มเกมใหม่ จากนั้นให้เปลี่ยนคู่เพื่อเล่นเกมต่อไป จากนั้นให้นักเรียนเข้ากลุ่มกิจกรรม 4 กลุ่ม เพื่อเตรียมตัวเข้าสู่ กิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity)

จัดกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ให้มีขนาดใกล้เคียงกัน จากนั้น เพื่อเตรียมความพร้อม นักเรียนก่อนเข้าสู่กิจกรรม เมื่อได้กลุ่มเรียบร้อยแล้ว กำหนดให้นักเรียนเข้าสู่กิจกรรม ตามเวลาที่กำหนดเวลาฐาน ประกอบด้วย (มีเวลาในการเข้าสู่ฐานฯ ละ 10 นาที)

1. ห่วงหรรษา กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม ให้นักเรียนผู้เข้าร่วมจับมือกันเป็นวงกลม จากนั้นให้ส่งผ่านห่วงฮูลาฮูป จากแต่ละคนผ่านไปจนครบรอบ เมื่อครบแล้วให้ ช่วยกันนับจำนวน รอบที่ได้

2. โยนไข่ กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม ให้นักเรียนโยนลูกเทนนิส (ขนาดเล็ก) ผ่านตาข่ายที่มีความสูง 1.50 เมตร ให้เพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้ามรับ โดยการรับด้วยฝ่า ซึ่งให้สมาชิก 2 คนที่ถือฝ่า ทำหน้าที่เป็นคนรับ จากนั้นคนโยนจะเปลี่ยนมาเป็นคนรับ คนรับเปลี่ยนเป็นคนโยน

3. ลำเลียงบอล กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม ให้นักเรียนช่วยกันวางแผนในการลำเลียงลูกปิงปอง โดยมีเงื่อนไขให้ลำเลียงผ่านท่อ ที่ได้กำหนดให้ จากจุดเริ่มต้นไปยังปลายทาง ซึ่งจะมีถังรองรับในการกลิ้ง โดยมีข้อกำหนดว่า ถ้าหากลูกปิงปองอยู่บนท่อ ห้ามมีการเคลื่อนที่ หรือเดิน ซึ่งระยะห่างของจุดปลายทางมีระยะประมาณ 10 เมตร

4. กระโดดเชือก กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม ให้นักเรียน 2 คนทำหน้าที่เป็นคนแกว่งเชือก จากนั้นให้นักเรียนอีก 6 คนทำหน้าที่เป็นคนกระโดดเชือก การกระโดดเชือกนั้นมีข้อกำหนดว่า ให้นักเรียนที่เป็นคนกระโดด กระโดดพร้อมกัน ซึ่งมีข้อกำหนดการกระโดดโดยไม่ติดเชือกเป็นระบบขึ้น นั่นคือ กระโดด 1 รอบ โดยไม่ติดเชือก ผ่านให้ได้ 5 ครั้ง จากนั้นไป กระโดด 2 รอบ โดยไม่ติดเชือกผ่านให้ได้ 5 ครั้ง ซึ่งจะไต่ระดับจำนวนรอบเพิ่มขึ้นไปเรื่อยๆ จนกว่าจะหมดเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมฐาน

ขั้นตอนที่ 4 สรุปกิจกรรม (Activity Summary)

เมื่อนักเรียนเข้าฐานครบทุกกิจกรรม ให้กลับมานั่งรวมกันเพื่อสรุป ทักษะวิธีการทำกิจกรรมเพื่อชี้แจง หรือสรุปให้นักเรียนได้เห็นถึงรูปแบบการทำกิจกรรมแต่ละให้ประสบความสำเร็จ โดยการนำเสนอ แนวคิดจากนักเรียน

4. การประเมินผล (Evaluated of Activity)

เมื่อนักเรียนเข้าร่วมฐานครบ และสรุปบทเรียนในการเรียนรู้ ผู้นำกิจกรรม นำเอกสารแบบวัดทักษะ เพื่อให้นักเรียนประเมินผล ประโยชน์ด้วยตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรม

หมายเหตุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย

1. ห่วงฮูลาฮูป
2. ตาข่าย ลูกเทนนิสเล็ก
3. ฝ่าเช็ดตัวผืนเล็ก
4. ท่อแอร์ขนาด 1.5 เมตร
5. ลูกปิงปอง
6. เชือกกระโดดเชือกยาว 10 เมตร

สัปดาห์ที่ 2

1. เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) : เกมล่าขุมทรัพย์

(The Treasure Hunt)

รูปแบบกิจกรรม	กิจกรรมเกมกีฬา กีฬากลางแจ้ง
การเคลื่อนไหว	ระดับเบา และระดับปานกลาง
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	60 นาที

2. วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

- C1: มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง
- C2: สร้างความผ่อนคลายความตึงเครียด
- C3: มีความคิดสร้างสรรค์
- C4: รู้และเข้าใจพัฒนาเสริมสร้างทางด้านร่างกาย
- C5: มีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- A1: มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี
- A2: รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- A3: รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- A4: มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
- A5: ให้ความร่วมมือและประสานงานผู้อื่น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

- P1: มีขั้นตอนในการเล่น
- P2: ปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
- P3: ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว
- P4: มีพัฒนาการสามารถ
- P5: เลือกทำสิ่งที่ชอบ
- P6: รู้จักการผ่อนคลายความเครียด
- P7: คิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ได้

3 กระบวนการ (Process of Activity)

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise)

ใช้กิจกรรม เพลง Atama

Onaka

เพลง “Atama Onaka” (ภาษาญี่ปุ่น)

“Atama Onaka Pantsu Pantsu Atama Onaka

Asoko Sayonara Pantsu Koko ni Atama Onaka”

ให้นักเรียนทำท่าทางพร้อมกับร้องเพลง

Atama (แปลว่าหัว) มือทั้งสองข้างจับหัว

Onaka (แปลว่าท้อง) มือทั้งสองข้างจับท้อง

Pantsu (แปลว่ากางเกง) มือทั้งสองข้างแกว่งข้างลำตัว

Asoko (แปลว่าตรงโน้น) มือข้างขวาชี้ไปข้างหน้า

Sayonara (แปลว่าท้อง) มือข้างเดียวทำท่าทลาย โบกมือ บ้ายบาย

Koko ni (แปลว่าท้อง) มือข้างเดียวชี้ลงข้างล่าง

จากนั้นเมื่อนักเรียนร้องได้แล้ว ไม่ต้องให้พูดแต่ให้ทำท่าทางอย่างเดียว

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic)

ผู้นำกิจกรรม ให้นักเรียนที่เข้าร่วม จับคู่ 2 คน กับเพื่อน เมื่อได้คู่ได้ ให้นักเรียนเล่นเกม

ดังนี้

เกมส์สวัสดีนานาชาติ : เมื่อจับคู่ได้ได้แล้ว ผู้นำกิจกรรมแสดงตัวอย่างการทักทายเช่น “สวัสดีแบบคนไทย” นักเรียนจะพนมมือแล้วทักทายกันแล้วพูดว่า “สวัสดีครับ หรือค่ะ” (ตามเพศของตนเอง) จากนั้นให้สลับคู่ ผู้นำก็จะสาธิตการทักทายแบบใหม่ เช่น แบบจีน, แบบญี่ปุ่น, แบบสากล, ฯลฯ (ขึ้นอยู่กับผู้นำกิจกรรมจะใช้) ทุกๆ ครั้งที่มีการเปลี่ยนแบบการทักทาย ให้นักเรียนเปลี่ยนคู่ เมื่อผู้นำ นำกิจกรรมได้หลากหลาย ให้ฝึกการทบทวน ด้วยกันทำแบบต่อเนื่อง เช่นแบบไทย แบบจีน แบบสากล ก็ให้นักเรียนทำทั้ง 3 อย่างต่อเนื่อง เป็นต้น

จากนั้นให้นักเรียนเข้ากลุ่มกิจกรรม 4 กลุ่ม เพื่อเตรียมตัวเข้าสู่ฐานกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity)

จัดกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ให้มีขนาดใกล้เคียงกัน จากนั้น เพื่อเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนเข้าสู่ฐานกิจกรรม เมื่อได้กลุ่มเรียบร้อยแล้ว กำหนดให้นักเรียนเข้าสู่ฐานกิจกรรม ตามเวลามีกำหนดเวลาฐาน ประกอบด้วย (มีเวลาในการเข้าสู่ฐานฯ ละ 5 นาที)

1. **ปั้น แต่ง เติม** กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม ก่อนเริ่มกิจกรรมให้ตัวแทนนักเรียนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม จับฉลากซึ่งจะเป็นสัตว์ชนิดใดนั้นขึ้นอยู่กับจับฉลากได้ เมื่อได้สัตว์ชนิดใดแล้วนั้นให้นักเรียนปั้นดินน้ำมัน เป็นสัตว์ชนิดนั้นให้สำเร็จ ภายในเวลาที่กำหนด

2. **จับคู่ภาพ** กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนจะออกเล่นเปิดภาพ ทีละคนมา โดยการเลือกภาพที่คว่าน้ำอยู่ชุดแรกเป็นรูปสัตว์ชนิดต่างๆ ชุดที่สองเป็นคำภาษาอังกฤษชื่อสัตว์ตามรูป ซึ่งวิธีการนี้นักเรียนแต่ละคนจะสามารถเปิดภาพได้คนละ 2 ภาพ หากภาพและข้อความนั้นถูกต้อง ให้แยกออกมาจากกลุ่ม หากไม่ใช่ให้คว่าน้ำ แล้วเปลี่ยนคนต่อไปมาเล่น

3. **วาดภาพ** ระบายสี กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม ให้นักเรียนในทีมช่วยกันแต่งภาพด้วยสีชอล์ค ตามแบบที่กำหนดให้ ซึ่งทุกทีมจะได้ภาพแบบเดียวกัน คือภาพธรรมชาติสวยงาม โดยให้นักเรียนในกลุ่มพูดคุยกันก่อน แล้วลงมือวาดภาพ ระบายสี ให้ภาพออกมาสวยงาม

4. **คอนโด** นักเรียนในแต่ละทีมจะต้องช่วยกันตั้งไม้ ให้มีความสูงมากที่สุด โดยใช้อุปกรณ์ไม้เจเนก้า ที่กำหนดให้ ภายในช่วงเวลาที่กำหนด

5. **พับกระดาษ** นักเรียนในแต่ละทีมช่วยกันพับกระดาษ ตามแบบที่กำหนดให้ ซึ่งจะมีแผนภาพวิธีการพับกระดาษ ตามแบบที่กำหนด

ขั้นตอนที่ 4 สรุปกิจกรรม (Activity Summary)

เมื่อนักเรียนเข้าฐานครบทุกกิจกรรม ให้กลับมานั่งรวมกันเพื่อสรุป ทักษะวิธีการทำกิจกรรมเพื่อชี้แจง หรือสรุปให้นักเรียนได้เห็นถึงรูปแบบการทำกิจกรรมแต่ละให้ประสบความสำเร็จ โดยการนำเสนอ แนวคิดจากนักเรียน

4. การประเมินผล (Evaluated of Activity)

เมื่อนักเรียนเข้าร่วมฐานครบ และสรุปบทเรียนในการเรียนรู้ ผู้นำกิจกรรม นำเอกสารแบบวัดทักษะ เพื่อให้นักเรียนประเมินผล ประโยชน์ด้วยตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรม

หมายเหตุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย

1. ดินน้ำมัน
2. สีชอล์ค กระดาษวาดภาพขนาดใหญ่
3. ภาพเกมจับคู่ (ภาพสัตว์ และบัตรคำภาษาอังกฤษ)
4. กระดาษสำหรับเกมพับกระดาษ

สัปดาห์ที่ 3

1. เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) : เกมบันไดงู (Snake Ladder)

รูปแบบกิจกรรม	กิจกรรมเกมกีฬา กีฬากลางแจ้ง
การเคลื่อนไหว	ระดับกลาง และระดับหนัก
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	60 นาที

2. วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

- C1: มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง
- C2: สร้างความผ่อนคลายความตึงเครียด
- C3: มีความคิดสร้างสรรค์
- C4: รู้และเข้าใจพัฒนาเสริมสร้างทางด้านร่างกาย
- C5: มีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- A1: มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี
- A2: รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- A3: รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- A4: มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
- A5: ให้ความร่วมมือและประสานงานผู้อื่น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

- P1: มีขั้นตอนในการเล่น
- P2: ปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
- P3: ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว
- P4: มีพัฒนาการสามารถ
- P5: เลือกทำสิ่งที่ชอบ
- P6: รู้จักการผ่อนคลายความเครียด
- P7: คิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ได้

3 กระบวนการ (Process of Activity)

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise)

ใช้กิจกรรม การเคลื่อนไหวสลับข้าง (cross crawl) (อ้างอิง สุขพัชรา ชิมเจริญ (2553))

1. ยกมือทั้ง 2 ขึ้นมา
2. มือขวา ชูนิ้วชี้ตั้งขึ้น นับ 1 มือซ้าย ให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือขนานกับพื้น
3. นับ 2 ให้เปลี่ยนมาเป็นมือซ้ายชู 2 นิ้ว คือ นิ้วชี้กับนิ้วกลาง ส่วนมือขวาก็ให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น
4. นับ 3 ให้เปลี่ยนมาเป็นมือขวา 3 นิ้ว คือ นิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง มือซ้ายก็ให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น
5. นับ 4 ให้เปลี่ยนมาเป็นมือซ้าย 4 นิ้ว คือ นิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อย ส่วนมือขวาก็ให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น
6. นับ 5 ให้เปลี่ยนมาเป็นมือขวา 5 นิ้ว คือ นิ้วหัวแม่มือ นิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อย ส่วนมือซ้ายให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น
7. นับ 6 ให้เปลี่ยนมาเป็นมือซ้าย ใช้นิ้วหัวแม่มือแตะที่นิ้วก้อย ส่วนมือขวาให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น
8. นับ 7 ให้เปลี่ยนมาเป็นมือขวา ใช้นิ้วหัวแม่มือแตะที่นิ้วนาง ส่วนมือซ้ายให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น
9. นับ 8 ให้เปลี่ยนมาเป็นมือซ้าย ใช้นิ้วหัวแม่มือ คือแตะที่นิ้วกลาง ส่วนมือขวาก็ให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น
10. นับ 9 ให้เปลี่ยนมาเป็นมือขวา ใช้นิ้วหัวแม่มือแตะที่นิ้วชี้ ส่วนมือซ้ายให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น
11. นับ 10 ให้เปลี่ยนมาเป็นกำมือซ้าย ส่วนมือขวาก็ให้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือชี้ขนานกับพื้น

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic)

ผู้นำกิจกรรม ให้นักเรียนที่เข้าร่วม จับคู่ 2 คน กับเพื่อน เมื่อได้คู่ได้ ให้นักเรียนเล่นเกม ดังนี้

เกมเป่าหยิงฉุบ : ให้นักเรียนจับคู่ 2 คน จากนั้นให้แต่ละคู่เป่าหยิงฉุบ โดยหาผู้แพ้ และผู้ชนะ คนใดชนะ จะได้นั่งปรบมือตามจังหวะดนตรี ส่วนคนใดแพ้ ให้ยืนขึ้น แล้วเดินตามจังหวะดนตรี ซึ่งหากในระหว่างการเดิน เมื่อสัญญาณนกหวีดดัง ให้นั่งลง หลังจากนั้นให้เปลี่ยนคู่ เพื่อเป่าหยิงฉุบ สลับกันไปเรื่อยๆ สัก 3 – 4 คู่

จากนั้นให้นักเรียนเข้ากลุ่มกิจกรรม 5 กลุ่ม เพื่อเตรียมตัวเล่นเกมบันไดงู

ขั้นตอนที่ 3 จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity)

เมื่อได้กลุ่มให้ ก่อนเริ่มกิจกรรม ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่ม มาโยนลูกเต๋าเพื่อหาช่องหมายที่จะต้องไปหาคำตอบ เมื่อโยนลูกเต๋าค้นพบทุกกลุ่มแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปหาคำตอบว่า ช่องหมายเลขดังกล่าวนี้มีคำสั่ง หรือ คำถามอะไร ให้นักเรียน ตอบกับ ผู้นำกิจกรรมที่จะเป็นคนคอยตรวจคำตอบ ซึ่งบางช่องเป็นคำสั่ง เช่น ให้ร้องเพลง เดินตามเพลงที่เปิด หรือทำกิจกรรมทางกาย เช่น กระโดดตบ วิ่งรอบสนาม เป็นต้น และบางช่องจะเป็นคำถามที่เกี่ยวกับกลุ่มสาระวิชาต่างๆ เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ สังคม เป็นต้น เมื่อเจอหมายเลขแล้ว และไปตอบคำถาม หรือ ทำกิจกรรมตามคำสั่งแล้ว ให้กลับมาที่ตารางบันไดงู เพื่อโยนลูกเต๋ารอบต่อไป และต้องไปหาหมายเลขที่ได้รับ ทำลักษณะเช่นนี้จนหมดเวลา

กิจกรรมแต่ละกลุ่มสาระ

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. คณิตคิดเร็ว | ตอบคำถามการบวกเลข |
| 2. สุภาษิตสกิดใจ | ตอบความหมายสุภาษิต |
| 3. ร้อง เล่น เดิน ไชว์ | ให้เพลงที่ชอบ |
| 4. กิจกรรมทางกาย | กิจกรรมทางกายตามบัตรคำ |

ขั้นตอนที่ 4 สรุปกิจกรรม (Activity Summary)

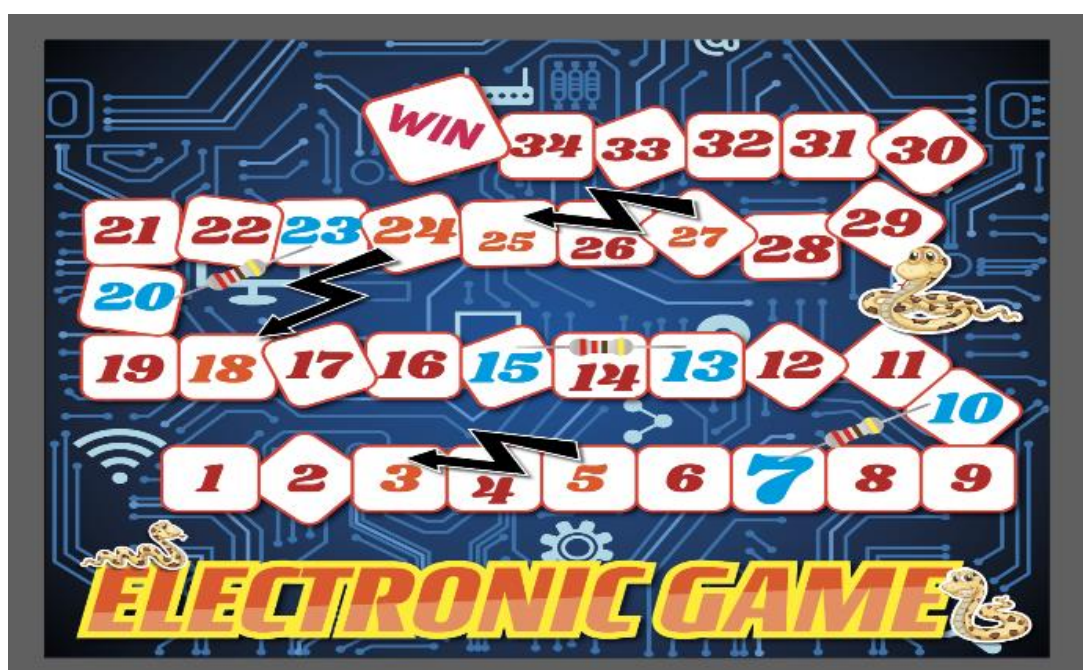
เมื่อนักเรียนเข้าฐานครบทุกกิจกรรม ให้กลับมานั่งรวมกันเพื่อสรุป ทักษะวิธีการทำกิจกรรมเพื่อชี้แจง หรือสรุปให้นักเรียนได้เห็นถึงรูปแบบการทำกิจกรรมแต่ละให้ประสบความสำเร็จ โดยการนำเสนอ แนวคิดจากนักเรียน

4. การประเมินผล (Evaluated of Activity)

เมื่อนักเรียนเข้าร่วมฐานครบ และสรุปบทเรียนในการเรียนรู้ ผู้นำกิจกรรม นำเอกสารแบบวัดทักษะ เพื่อให้นักเรียนประเมินผล ประโยชน์ด้วยตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรม

หมายเหตุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย

1. ตารางบันไดงู
2. บัตรคำ คำถาม
3. ลูกเต๋า
4. ตัวเดินตาราง



สัปดาห์ที่ 4

1. เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) : เกมมินิเกม(Mini Game)

รูปแบบกิจกรรม	กิจกรรมเกมกีฬา กีฬากลางแจ้ง
การเคลื่อนไหว	ระดับเบา และระดับปานกลาง
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	60 นาที

2. วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

- C1: มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง
- C2: สร้างความผ่อนคลายความตึงเครียด
- C3: มีความคิดสร้างสรรค์
- C4: รู้และเข้าใจพัฒนาเสริมสร้างทางด้านร่างกาย
- C5: มีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- A1: มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี
- A2: รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- A3: รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- A4: มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
- A5: ให้ความร่วมมือและประสานงานผู้อื่น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

- P1: มีขั้นตอนในการเล่น
- P2: ปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
- P3: ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว
- P4: มีพัฒนาการสามารถ
- P5: เลือกทำสิ่งที่ชอบ
- P6: รู้จักการผ่อนคลายความเครียด
- P7: คิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ได้

3 กระบวนการ (Process of Activity)

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise) ใช้กิจกรรม วาดอากาศ

ขั้นตอนคือ ให้มือขวาวาดรูป สีเหลี่ยม ในขณะที่มือซ้ายวาดวงกลม เมื่อผู้นำกิจกรรม บอกให้สลับ มือขวาจะวาดวงกลม มือซ้ายวาดสีเหลี่ยม ลองทำเช่นนี้ แล้วเพิ่มขั้นตอนให้เร็วมากขึ้น โดยการประกอบจังหวะดนตรี

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic)

ผู้นำกิจกรรม ให้นักเรียนที่เข้าร่วม จับคู่ 5 คน กับเพื่อน เมื่อได้คู่ได้ ให้นักเรียนเล่นเกม

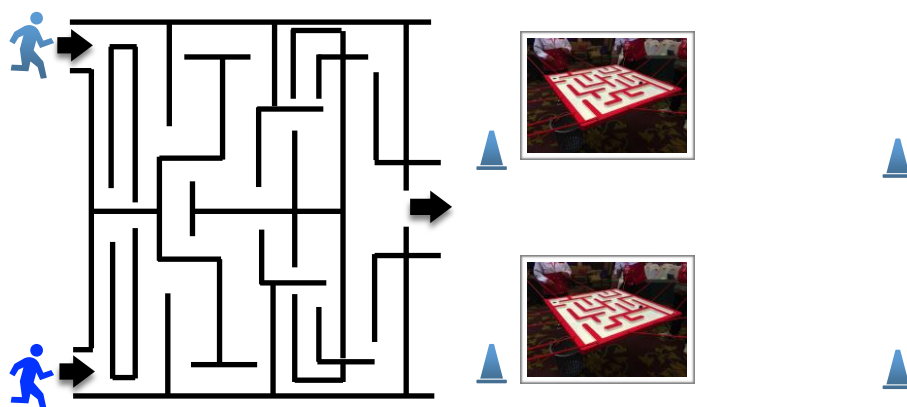
ดังนี้

เกมปาห้องโก่ : ให้นักเรียน 2 คนจับมือกัน ทำหน้าที่เป็นปาห้องโก่ นักเรียนอีก 3 คน เป็นกะทะ จับมือกันล้อมเพื่อนอีก 2 คนที่เป็นปาห้องโก่ เมื่อผู้นำบอกว่า ปาห้องโก่เปลี่ยน ให้นักเรียน 2 คนที่เป็นปาห้องโก่ เปลี่ยนไปยัง เพื่อนที่จับมือทำหน้าที่เป็นกะทะ แต่หากบอกว่ากะทะเปลี่ยน ให้ 3 คนที่จับมือกันเป็นกะทะ ไปหาปาห้องโก่ใหม่ สลับไปเรื่อย แต่ถ้าหากบอกว่า เปิดร้านใหม่ ให้ไปจับคู่กับเพื่อนคนใหม่โดย 2 คนเป็นปาห้องโก่ อีก 3 คนเป็นกะทะ

จากนั้นให้นักเรียนเข้ากลุ่มกิจกรรม 4 กลุ่ม เพื่อเตรียมตัวเข้าสู่ฐานกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity)

1. เกมเขาวงกต (The Maze Runner) : กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนจะต้องตัดสินใจวิ่งผ่านเขาวงกต เพื่อออกไปยังปลายทางออก โดยวิ่งไปที่ละคนเมื่อคนแรกออกไปถึงปลายทางแล้ว ส่งสัญญาณให้คนต่อไปวิ่งไป ยังปลายทางเช่นกัน ทำเช่นนี้ ทีละคน จนครบทุกคน ซึ่งระหว่างวิ่งไปก่อน ถึงปลายทางนักเรียนจะต้องอ่านโจทย์ ซึ่งเป็นโจทย์ในการตอบเรื่องวิชาคณิตศาสตร์ เมื่อออกมาครบทุกคนแล้ว ให้จับเชือกที่ เกมเขาวงกต จากนั้นให้เคลื่อนที่ให้ลูกแล้วหล่นในภาชนะรองรับ ซึ่งจะเป็นการตอบคำถาม ที่ได้รับมาจากเขาวงกต



2. เกมท่องอวกาศ (Transponder Game) :

แนวเขตที่กั้นห้ามนักเรียนหรือผู้เล่นเข้าแนวเขต จากนั้น ให้ช่วยกันจับปลายเชือกซึ่งอีกด้านของปลายเชือกจะมียางที่ทำเป็นห่วง สำหรับคล้อง ลูกบอลสีที่แทนดาวในระบบสุริยะจักรวาลเมื่อเริ่มเล่นให้ทุกคน ช่วยกันย้ายบอลสี ที่แทน ดาวเคราะห์ต่างๆ ในระบบสุริยะจักรวาล เรียงตาม ลำดับ จากตำแหน่งที่ใกล้บอลลูกใหญ่ (แทนดวงอาทิตย์) ไปเรื่อยๆจนครบการช่วยกัน ย้ายตำแหน่งบอล ให้ไปครั้งละ 1 ลูก ลักษณะเช่นนี้จนหมดเวลาดังภาพประกอบ

แผนผังการเล่นเกม

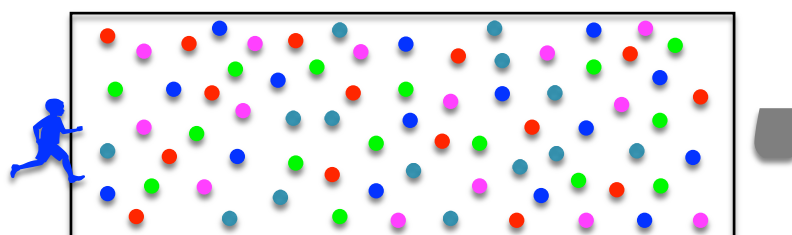


3. รู้หรือไม่ (ซัง ดวง วัด) : มีแนวเขตกำหนดจุดเริ่มต้น

และลูกบอลที่วางในแนวเส้นทาง ที่นักเรียน จะต้อง เดินจากจุดเริ่มต้นไปยังตำแหน่งปลายทางเมื่อเริ่มต้น ให้นักเรียน ถือแก้วน้ำ แล้วเดิน ไปยังปลายทาง โดยห้ามให้โดนบอลสี ที่วางอยู่บนพื้น หากใครเดินไปโดนบอลต้องกลับ ไปเริ่มต้นใหม่เมื่อไปถึงปลายทางให้เทน้ำ ออกลงบนภาชนะรองรับที่วางอยู่บนตาข่าย

สลับคนต่อไปมา ซึ่งจะเข้ามาบริเวณกิจกรรมได้ ก็ต่อเมื่อเพื่อนคนก่อนหน้า เทน้ำลงภาชนะ เรียบร้อยแล้ว ทำในลักษณะเช่นนี้ จนหมดเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม

แผนผังการเล่นเกม



4. ศิลป์ ประดิษฐ์ : กิจกรรมทำประลองแนวคิด โดยการนำอุปกรณ์ของเหลือใช้ประดิษฐ์ของเล่นตามความคิดสร้างสรรค์ โดยการออกแบบวัสดุที่มีให้ ช่วงระยะเวลาสั้นให้ได้สิ่งประดิษฐ์ของเล่นตามความชอบ

ขั้นตอนที่ 4 สรุปกิจกรรม (Activity Summary)

เมื่อนักเรียนเข้าฐานครบทุกกิจกรรม ให้กลับมานั่งรวมกันเพื่อสรุป ทักษะวิธีการทำกิจกรรมเพื่อชี้แจง หรือสรุปให้นักเรียนได้เห็นถึงรูปแบบการทำกิจกรรมแต่ละให้ประสบความสำเร็จ โดยการนำเสนอ แนวคิดจากนักเรียน

4. การประเมินผล (Evaluated of Activity)

เมื่อนักเรียนเข้าร่วมฐานครบ และสรุปบทเรียนในการเรียนรู้ ผู้นำกิจกรรม นำเอกสารแบบวัดทักษะ เพื่อให้นักเรียนประเมินผล ประโยชน์ด้วยตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรม

หมายเหตุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย

1. อุปกรณ์ของเหลือใช้สำหรับงานประดิษฐ์ สก๊อตเทป
2. กระดาษขาวกต
3. ท่อกันแนวขาวกต
4. บอลสี
5. เชือกกันแนว

สัปดาห์ที่ 5

1. เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) : เกมมหกรรมสวนสนุก (Big Fun Fair)

รูปแบบกิจกรรม	กิจกรรมเกมกีฬา กีฬากลางแจ้ง
การเคลื่อนไหว	ระดับเบา และระดับปานกลาง
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	60 นาที

2. วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

- C1: มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง
- C2: สร้างความผ่อนคลายความตึงเครียด
- C3: มีความคิดสร้างสรรค์
- C4: รู้และเข้าใจพัฒนาเสริมสร้างทางด้านร่างกาย
- C5: มีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- A1: มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี
- A2: รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- A3: รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- A4: มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
- A5: ให้ความร่วมมือและประสานงานผู้อื่น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

- P1: มีขั้นตอนในการเล่น
- P2: ปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง
- P3: ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว
- P4: มีพัฒนาการสามารถ
- P5: เลือกทำสิ่งที่ชอบ
- P6: รู้จักการผ่อนคลายความเครียด
- P7: คิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ได้

3 กระบวนการ (Process of Activity)

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise) ใช้เพลง กำมือ

กำ กำ แล้ว ตบ ตบ แล้ว กำ แล้ว กำ แล้ว ตบ ตบ แล้ว กำ แล้ว แบ แล้ว กำ แล้ว กำ แล้ว ตบ

ระหว่างร้องเพลง ให้ทำท่าไปด้วย กำ คือ กำมือ ตบ คือ ตบมือ และ แบ หมายถึงแบมือ

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic)

ผู้นำกิจกรรม ให้นักเรียนที่เข้าร่วม จับคู่ 5 คน กับเพื่อน เมื่อได้คู่ได้ ให้นักเรียนเล่นเกม ดังนี้

เกม Walk Dance Check Hand : ระหว่างเล่นเกมนี้ ให้เปิดเพลงเพื่อสร้างจังหวะด้วย นั้นหมายถึงว่า ถ้าผู้นำบอกว่า “Walk” ให้ทุกคนเดินไปให้ทั่วๆ พื้นที่ๆ จะเล่น โดยมีข้อกำหนดว่า ห้ามชนกับเพื่อนนักเรียน และเมื่อผู้นำเชียร์บอกว่า “Dance” ให้หยุดแล้วเดินตามจังหวะเพลง และหากเมื่อผู้นำบอกว่า “Check Hand” ก็ให้จับมือกับเพื่อนๆ ไปเรื่อยๆจนกว่านกหวีดดัง จากนั้นให้นักเรียนเข้ากลุ่มกิจกรรม 4 กลุ่ม เพื่อเตรียมตัวเข้าสู่ฐานกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity)

1. **หย่อนเหรียญ :** เมื่อนักเรียนเข้าฐานนี้ ให้ใช้การกระยะ โดยการหยอดเหรียญ ในขวดโหลที่ใส่น้ำเกือบเต็ม จากนั้นให้หย่อนเหรียญ ให้ลงไปยังถ้วยใบเล็กที่อยู่ที่ก้นขวดโหล

2. **ยิงธนู :** ให้นักเรียนทีละคนยิงธนู ให้ลงเป้าหมาย โดยมีข้อกำหนดการยิงธนู ทีละคน จนหมดเวลา คะแนนที่ได้ตามช่องหมายเลข (ควรใช้ลูกธนู และแป้นธนูปลายลูกธนูไม่อันตราย หรือแบบที่มีแทนพลาสติกสำหรับดูให้ติดกับป้าย ซึ่งก่อนยิงธนู ต้องสามารถตอบแผนภาพธงชาติให้ได้ว่า ป้ายที่หยิบมาได้ เป็นธงชาติประเทศอะไร

3. **โบว์ลิ่งยักษ์ :** ให้นักเรียนกลิ้งบอล ให้โดนยังโบว์ลิ่งที่วางอยู่ ซึ่งมีขนาดสูง โดยมีข้อกำหนดว่าให้กลิ้งให้โดนโบว์ลิ่งล้มมากที่สุด

4. **โยนห่วง :** ให้นักเรียนโยนห่วง คล้องไปยังภาชนะที่มีขนาดแตกต่างกันไป ซึ่งก่อนโยนต้องตอบคำถาม บอกเลขตามบัตรคำที่จับฉลากได้ จากนั้นให้สลับกันไปจนหมดเวลา

ขั้นตอนที่ 4 สรุปกิจกรรม (Activity Summary)

เมื่อนักเรียนเข้าฐานครบทุกกิจกรรม ให้กลับมานั่งรวมกันเพื่อสรุป ทักษะวิธีการทำกิจกรรมเพื่อชี้แจง หรือสรุปให้นักเรียนได้เห็นถึงรูปแบบการทำกิจกรรมแต่ละให้ประสบความสำเร็จ โดยการนำเสนอ

4. การประเมินผล (Evaluated of Activity)

เมื่อนักเรียนเข้าร่วมฐานครบ และสรุปบทเรียนในการเรียนรู้ ผู้นำกิจกรรม นำเอกสารแบบวัดทักษะ เพื่อให้นักเรียนประเมินผล ประโยชน์ด้วยตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรม

หมายเหตุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย

1. ขวดโหล ใส่น้ำ เหยียน
2. ธนู
3. โบว์ลิ่ง ฟุตบอล
4. ห่วง ขวดน้ำ
5. บัตรคำกลุ่มสาระวิชา



สัปดาห์ที่ 6 - 8

1. เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) : เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge)

รูปแบบกิจกรรม	กิจกรรมเกมกีฬา กีฬากลางแจ้ง
การเคลื่อนไหว	ระดับปานกลาง และระดับหนัก
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	60 นาที

การจัดกิจกรรมบูรณาการสาระความรู้จาก 8 กลุ่มสาระวิชา ทำเป็นฐานกิจกรรม โดยใช้ลักษณะการเดินทางสะสมเหรียญ เมื่อตกไปที่ช่องที่เกี่ยวกับกลุ่มสาระไหน ให้ทำกิจกรรมกับกลุ่มสภะนั้นๆ ดังนี้

1. กลุ่มสาระวิชาคณิตศาสตร์	กิจกรรมคณิตคิดเร็ว
2. กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย	กิจกรรมเปิดป้ายบัตรตอบคำถาม
3. กลุ่มสาระวิชาศิลปะ	กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน วาดภาพ ศิลปะ
4. กลุ่มสาระวิชาสังคม ศาสนา และวัฒนธรรม	กิจกรรมบทบาทสมมติ
5. กลุ่มสาระวิชาวิทยาศาสตร์	กิจกรรม Science Genius
6. กลุ่มสาระวิชาการงานและพื้นฐานอาชีพ	กิจกรรมเกมสะสม
7. กลุ่มสาระวิชาสุขศึกษา-พลศึกษา	กิจกรรมเกมกีฬา เกมโคฟเวอร์แดนซ์
8. กลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศ	กิจกรรม English for Fun

2. วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity)

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

- C1: มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง
- C2: สร้างความผ่อนคลายความตึงเครียด
- C3: มีความคิดสร้างสรรค์
- C4: รู้และเข้าใจพัฒนาเสริมสร้างทางด้านร่างกาย
- C5: มีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- A1: มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี
- A2: รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- A3: รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- A4: มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น

A5: ให้ความร่วมมือและประสานงานผู้อื่น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

P1: มีขั้นตอนในการเล่น

P2: ปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง

P3: ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว

P4: มีพัฒนาการสามารถ

P5: เลือกทำสิ่งที่ชอบ

P6: รู้จักการผ่อนคลายความเครียด

P7: คิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ได้

3 กระบวนการ (Process of Activity)

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise) ตบมือ 16 ครั้ง

ครั้งที่ 1,2 ตบที่หน้าขา ครั้งที่ 3,4 ไขว้มือจากนั้นสลับกัน โดยเริ่มจากขวาซ้อนซ้าย

ครั้งที่ 5-6,7-8 กำมือซ้อนกันแล้วทาบโดยเริ่มจากขวาทาบซ้าย

ครั้งที่ 9,10 ยกไหล่ขึ้นทีละข้างโดย 9 ยกไหล่ขวา 10 ยกไหล่ซ้าย

ครั้งที่ 11,12 ยกไหล่กลับทีละข้าง โดย 11 ยกไหล่ซ้าย 12 ยกไหล่ขวา

ครั้งที่ 13,14 กวักมือ 2 ครั้ง

ครั้งที่ 15,16 ครั้งที่ 15 มือทั้งสองข้างแตะไหล่เพื่อนเริ่มจากซ้าย สลับไปขวา

เมื่อซ่อมเข้าจังหวะอาจจะร้องเพลงทั่วไป หรือเปิดเพลงไป ระหว่างทำท่าทาง

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic)

ผู้นำกิจกรรม ให้นักเรียนที่เข้าร่วม จับคู่ 5 คน กับเพื่อน เมื่อได้คู่ได้ ให้นักเรียนเล่นเกม

ดังนี้

เกมจับคู่ปะทะคารม : ผู้นำกิจกรรมเริ่มกิจกรรม โดยการใช้การสลับกันพูดในเรื่องของที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระวิชาชั้นมาเล่นเกม เช่น ให้พูดชื่อที่เป็นของแข็ง เป็นต้น จากนั้นให้สลับกันพูดไปเรื่อย จนนกหวีดดัง หากนกหวีดดังแล้ว ตกอยู่ที่ใครซึ่งกำลังจะพูด แล้วพูดไม่จบ ถือว่าแพ้ หรืออาจจะพูดซ้ำ หรือนึกนานไป ให้เพื่อนนับ 1-3 เมื่อถึง 3 แล้ว ยังไม่ตอบถือว่าแพ้ คนแพ้ต้องลุกขึ้นมาเต้น คนชนะปรบมือ

ขั้นตอนที่ 3 จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity)

3.1 ก่อนเริ่มเล่นเกมแต่ละทีมจะได้เหรียญสำหรับเป็นต้นทุนสะสมคะแนน ให้แต่ละทีมโยนลูกเต๋าเพื่อเลือกตำแหน่งในการที่จะต้องวิ่งไปหาบัตรคำ ตามหมายเลข จนครบทุกทีม

3.2 เมื่อครบทุกทีมให้นักเรียนวิ่งไปหาบัตรคำ หรือบัตรภาพ หรือทำกิจกรรมตามช่องหมายที่แต่ละทีมได้รับ โดยที่จะมีการการประจําทีมแต่ละทีม ตามสมาชิกในทีมในการเฉลย หรือนำกิจกรรมในแต่ละกลุ่มสาระดังนี้ ซึ่งในทุกๆ ครั้งที่ทีมใด โยนลูกเต๋าแล้วกลับมา ณ จุดเริ่มต้น จะได้รับเหรียญเป็นเสมือนของสะสม ในแต่ละครั้ง ทำเช่นนั้นจนหมดเวลา จากนั้นดูเหรียญที่แต่ละทีมสะสมไว้ได้

ขั้นตอนที่ 4 สรุปกิจกรรม (Activity Summary)

เมื่อนักเรียนเข้าฐานครบทุกกิจกรรม ให้กลับมานั่งรวมกันเพื่อสรุป ทักษะวิธีการทำกิจกรรมเพื่อชี้แจง หรือสรุปให้นักเรียนได้เห็นถึงรูปแบบการทำกิจกรรมแต่ละให้ประสบความสำเร็จ โดยการนำเสนอ แนวคิดจากนักเรียน

4. การประเมินผล (Evaluated of Activity)

เมื่อนักเรียนเข้าร่วมฐานครบ และสรุปบทเรียนในการเรียนรู้ ผู้นำกิจกรรม นำเอกสารแบบวัดทักษะ เพื่อให้นักเรียนประเมินผล ประโยชน์ด้วยตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรม



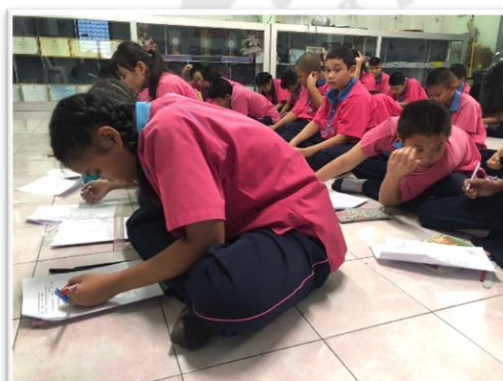
อุปกรณ์

1. แผ่นไว้นัดกิจกรรม The Smart Challenge
2. อุปกรณ์เกมกีฬา
3. บัตรคำสำหรับเปิดคำถาม
4. บัตรภาพ , ลูกเต๋า, ห่วงฮูลาฮูป

หมายเหตุ เนื้อหาแต่ละกลุ่มสาระวิชา สามารถแทรกเป็นคำถาม และมีตัวเลือก และปรับได้ตามกลุ่มเป้าหมาย และจุดประสงค์แต่ละวิชาที่ ผู้นำกิจกรรมหรือผู้สอนมีความต้องการ

ภาคผนวก ง
ประมวลภาพในการศึกษาวิจัย
รูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่
6

1. ภาพการกรอกสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น



2. ภาพการการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group)



ภาพการการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) (ต่อ)



3. ภาพการเก็บข้อมูลในการวิจัย



ภาพการเก็บข้อมูลในการวิจัย (ต่อ)







หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นายอาคร ประมงค์
หน่วยงานต้นสังกัด : คณะพลศึกษา
รหัสโครงการวิจัย : SWUEC-G-149/2562X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 5 กันยายน 2562

ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการ
รับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the
Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical
Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 9 กันยายน 2562

ลงชื่อ).....

(นายปิยชาติ บุญเพ็ญ)

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X/G-149/2562

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายอาคร ประมงค์
วัน เดือน ปี เกิด	11 พฤษภาคม 2518
สถานที่เกิด	สงขลา
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2547 ศีษาศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ.2553 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาการจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2562 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการกีฬาและนันทนาการ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	28/241 ซ.นวมินทร์ 42 แยก 27 แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กทม. 10240