

ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ปริญญาานิพนธ์
ของ
ลักษณา เสนิฤทธิ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2551

ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ปริญญาานิพนธ์
ของ
ลักกะณา เสนิฤทธิ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2551

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

บทคัดย่อ
ของ
ลักคณา เสนอฤทธิ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

พฤษภาคม 2551

ลักณะณา เสนโนฤทธิ. (2551). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : รองศาสตราจารย์ ดร.สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์.

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียนชาย - หญิง ที่มีอายุ 5 - 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนชอยแอนเนกซ์ ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย หนึ่งห้องเรียนจากสามห้องเรียน และสุ่มนักเรียนจากห้องที่เลือกได้มาจำนวน 15 คน ใช้เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ละ 3 วันๆ ละ 30 นาที รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 24 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า คือ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม โดยให้ผู้สังเกต 2 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกต RAI เท่ากับ 0.9 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (One -way Repeated-Measure ANOVA) และ t - test แบบ Dependent Sample

ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคม โดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์ พบว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวม มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางเพิ่มขึ้นในช่วงสัปดาห์ที่ 1, 4, 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย แยกเป็นรายด้าน ได้แก่ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น โดยค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ด้านการช่วยเหลือมีการเปลี่ยนแปลงในทางที่เพิ่มขึ้นตั้งแต่ช่วงสัปดาห์ที่ 1, 4, 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ ส่วนด้านการแบ่งปันและการยอมรับ มีการเปลี่ยนแปลงในทางที่เพิ่มขึ้นตั้งแต่ช่วงสัปดาห์ที่ 1, 4, และ 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ $P < .01$ ยกเว้นบางช่วงสัปดาห์ มีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย

สรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้านสูงขึ้นอย่างชัดเจน

THE RESULT OF DIDACTIC EFFECTED TO SOCIAL BEHAVIOR OF PRESCHOOLER

AN ABSTRACT
BY
LUCKANA SANORIT

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Early Childhood Education
at Srinakharinwirot University

May 2008

Luckana Senorit. (2008). *The Results of Didactic Games Affecting Social Behavior of Preschool Children*. Master Thesis, M.Ed. (Early Childhood Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc.Prof. Dr.Sirima Pinyoanuntapong, Assoc.Prof. Dr.Boonchird Pinyoanuntapong.

The purpose of this study was to investigate the change of scores of social behavior of preschool children with didactic games. The samples used in the study were preschool boys and girls, with 5-6 years of age, of kindergarten 2 at Soi Annex School, in first semester of 2006 academic year. One class was selected from three classes by using simple random sampling. After that, 15 students were selected as an experiment group with the use of didactic games. The experiment was carried out 24 times within the period of 8 weeks - 3 days per week and 30 minutes per day. The instruments used in study were the plans for didactic games and observation form of social behavior. Two observers were used and the reliability of the observers (RAI) was 0.9. The data were analyzed by using one-way repeated-measure ANOVA and dependent sample t-test.

The results of study revealed that

The means of social behavior scores of preschool children before and during the didactic games in each period of week were different with statistical significance at the level of $P < .01$. When analyzing changes between the periods of week, it was found that the means of social behavior scores were increasingly changed in the period of weeks 1, 4 and 8 with statistical significance at the level of $P < .01$. When analyzing in individual areas of assistance, sharing, and acceptance of others, it was found that the means of social behavior scores in the area of assistance were increasingly changed in the period of weeks 1, 4 and 8 with statistical significance at the level of $P < .01$. In the areas of sharing and acceptance of others, the means of scores were also increasingly changed in the period of weeks 1, 4 and 8 with statistical significance at the level of $P < .01$. However, in some weeks, they were slightly increased.

In conclusion, didactic games could obviously make the scores of social behavior of preschool children higher.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความสามารถอย่างสูงของรองศาสตราจารย์ ดร.สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ กรรมการที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำและเสนอแนะ ตลอดจนชี้แนวทางแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ รองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เดชะคุปต์ และคณาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัยทุกท่าน ที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ทักษะและคำแนะนำต่างๆ จนทำให้ประสบผลสำเร็จ ในการศึกษาครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.ดารารัตน์ อุทัยพยัคฆ์ อาจารย์ไพฑูริย์ อุปันโน อาจารย์มิ่ง เทพครเมือง อาจารย์กิตติศักดิ์ อุปันโน อาจารย์อภิรดี ศรีนวล อาจารย์วราภรณ์ ปานทอง อาจารย์สมพร สามเตี้ย ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ความช่วยเหลือแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการสร้างเครื่องมือวิจัยให้มีคุณภาพ

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนซอยแอนเนกซ์ (กาญจนาภิเษก 2) นางนภัสวรรณ ทศนาญชลี รองผู้อำนวยการทั้ง 3 ฝ่าย และคณะครู – นักเรียนชั้นอนุบาล โรงเรียนซอยแอนเนกซ์ ที่ได้ให้ความสะดวกและความร่วมมือในการศึกษาครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ เพื่อนนิสิตปริญญาโททุกท่าน อาจารย์อริสา โสคำภา อาจารย์อุไรวรรณ คุ่มวงษ์ อาจารย์นภัสสร จจรักษ์ ที่เป็นแรงผลักดัน ช่วยเหลือ ห่วงใยและให้กำลังใจต่อผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อเอก คุณแม่ผุสดี เสนโนฤทธิ คุณแม่ณฤมล คุณอากรรจนพร และพี่น้องทุกๆ คนในครอบครัวที่ให้ความรัก ความอบอุ่นแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดามารดาที่อบรมเลี้ยงดู และพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน ทั้งในอดีตและปัจจุบันที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

ลักกะณา เสนโนฤทธิ

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
	ความสำคัญของการวิจัย	4
	ขอบเขตของการวิจัย	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
	สมมุติฐานในการวิจัย	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม	8
	ความหมายพัฒนาการทางสังคม	8
	ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย	8
	พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย	12
	ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย	13
	ความต้องการทางสังคมของเด็กปฐมวัย	14
	แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย	16
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม	17
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	19
	ความหมายและความสำคัญของการเล่น	19
	ทฤษฎีการเล่น	21
	ประเภทของการเล่น	23
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและเกมการศึกษา	24
	ความหมายของเกม	24
	ประเภทของเกม	26
	ความหมายของเกมการศึกษา	28

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2(ต่อ)	
ประเภทของเกมการศึกษา	29
จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา	33
หลักในการใช้เกมการศึกษา	35
ประโยชน์ของเกมการศึกษา	36
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา	37
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	39
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	39
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	39
การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ	40
แบบแผนการทดลองและวิธีการดำเนินการทดลอง	47
วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูล	49
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	50
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	53
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	54
5 สรุปผลอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	62
ความมุ่งหมายของการวิจัย	62
สมมุติฐานในการวิจัย	62
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	62
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	63
วิธีการดำเนินการทดลอง	63
การวิเคราะห์ข้อมูล	63

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5(ต่อ)	
สรุปผลการวิจัย	64
อภิปรายผล	64
ข้อสังเกตที่ได้จากงานวิจัย	68
ข้อเสนอแนะทั่วไป	69
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย	70
บรรณานุกรม	71
ภาคผนวก	77
ภาคผนวก ก	78
ภาคผนวก ข	85
ภาคผนวก ค	97
ประวัติผู้วิจัย	99

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา	42
2 การจัดประเภทเกมการศึกษา	45
3 แบบแผนการทดลอง	47
4 คะแนนเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา	54
5 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาทุกด้าน (N=15)	55
6 การเปลี่ยนแปลงคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย รวม 3 ด้าน (N=15) ..	56
7 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็น รายด้าน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา (N=15)	57
8 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแยกเป็น รายด้านของเด็กปฐมวัย (N=15)	58
9 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมแยกเป็นรายด้าน	59

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
2 เส้นภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม	56
3 เส้นภาพแสดงการเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมรายด้าน	60

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชได้ให้พระบรมราชโองการในพิธีปริญญาบัตรแก่ผู้สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในวันที่ 25 มิถุนายน 2519 ว่า “หน้าที่ของครูมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นหน้าที่ปลูกฝังความรู้ความคิดและจิตใจเยาวชน ผู้เป็นครูจึงจัดได้ว่า เป็นผู้มีส่วนสำคัญมากในการสร้างสรรค์บัณฑิตของชาติบ้านเมือง ครูทุกคนต้องทราบตระหนักในข้อนี้และต้องทำหน้าที่ของตนเองในทางที่ถูกต้องให้ได้ผลสมบูรณ์ที่สุด”

(พระบรมราชโองการ. 2544: 70) ดังที่ พระราชดำรัสของ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เนื่องในงานวันครูโลก วันที่ 5 ตุลาคม 2549 ณ หอประชุมคุรุสภาว่า “การที่จะทำให้งานทางการศึกษาสำเร็จลุล่วงไปได้ย่อมต้องอาศัยครูเป็นปัจจัยสำคัญ ที่จะเพาะบ่มนิสัยให้แต่เด็กแต่ละคนสามารถพึ่งตนเองได้ มีน้ำใจ ช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันต่อผู้อื่น”

(รจนา เกาพันธ์. 2549:15) ซึ่งปัจจุบันวิถีชีวิตของคนไทยแบบดั้งเดิมกำลังเสื่อมหาย ความอบอุ่น ความมีน้ำใจช่วยเหลือ แบ่งปัน และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติเริ่มลดน้อยลงเนื่องจากการแข่งขัน ช่วงชิง เอารอดเอาเปรียบ และ ความเขี้ยววนต่อกิเลส ตัณหา ที่จะเอาเปรียบสังคม เอาเปรียบคนอื่นเพิ่มมากขึ้น การศึกษาจึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคนไทย ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรม ในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. 2547: 1)

การพัฒนาพฤติกรรม ทางสังคมจึงต้องเริ่มจากการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของบุคคลที่อยู่ในสังคมด้านต่างๆ ให้เข้าใจแล้วเริ่มปลูกฝังและให้ความรู้ในทางที่ถูกต้องให้เกิดขึ้นกับเด็กตั้งแต่ก่อนวัยเรียน เพราะสามารถสร้างลักษณะนิสัยและวิถีชีวิตที่ดีแก่เด็กบุคคลนั้นได้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2536: 724 – 725) ซึ่งการศึกษาคือเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะในช่วงปฐมวัยซึ่งเป็นวัยรากฐานของการพัฒนาทั้งปวง ซึ่งเป็นการพัฒนามนุษย์ที่ยั่งยืนและป้องกันปัญหาสังคมในระยะยาว (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2550: 7) การพัฒนาทางสังคมของเด็กในวัยนี้ต้องฝึกให้เด็กเกิดความไว้วางใจในผู้อื่น เมื่ออยู่ร่วมกันทำงานและเล่นร่วมกับผู้อื่นได้มีความรับผิดชอบในงานต่างๆ ร่วมกับผู้อื่นอย่างง่าย ๆ ให้เด็กเข้าใจข้อตกลงและเกณฑ์ต่างๆ ฝึกให้รู้จักอดทนรอคอยให้ถึงโอกาสของตน หัดให้เด็ก รับฟังผู้อื่น ชมเชยผู้อื่น (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542: 85) และการจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยเป็นการจัดการศึกษาที่มีความสำคัญมาก เพราะเด็กในระดับปฐมวัยเป็นวัยที่มีความเฉพาะและเป็นวัยที่มี

ความสำคัญอย่างยิ่ง ในการที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดู และการดูแลเอาใจใส่ควรได้รับการศึกษาให้สอดคล้องกับธรรมชาติ และความต้องการของเด็กในวัยนี้ โดยเฉพาะพฤติกรรมทางสังคม (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. 2550: 1 – 2) นอกจากนี้ บลูม (Bloom. 1964: 215) ได้กล่าวว่า ความสำคัญในการจัดประสบการณ์ทางสังคมกับเด็กในช่วงปฐมวัย มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของคนเราเป็นอย่างมาก โดยการพัฒนาการทางสังคมสำหรับเด็กในวัยนี้ ต้องฝึกเด็กให้เกิดความไว้วางใจในผู้อื่นเมื่ออยู่ร่วมกัน ทำงานและเล่นกับผู้อื่นได้ มีความรับผิดชอบในการทำงานต่างๆ ร่วมกับผู้อื่นอย่างง่ายๆ ให้เด็กเข้าใจข้อตกลงและเกณฑ์ต่างๆ ฝึกให้รู้จักอดทนรอคอย ให้ถึงโอกาสของตน หัดให้เด็กรับฟังผู้อื่น ชมเชยผู้อื่น ยาวพา เดชะคุปต์ (2542: 85) และ สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2545: 26) กล่าวว่า เด็กวัย 3 – 6 ปี เป็นวัยที่เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่กับผู้อื่นและสิ่งรอบตัว เด็กวัยนี้ จึงชอบเล่นเป็นกลุ่มมากกว่า เล่นคนเดียวต้องการตัวแบบด้านสังคมและจริยธรรม เพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมนั้น จึงควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้เด็กมีพัฒนาการสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข

ออร์ลิก (Orlick. 1979: 157 – 161) มีความเห็นว่า การปลูกฝังพฤติกรรมทางสังคม โดยให้เด็ก มีพฤติกรรมทางสังคมด้าน การร่วมมือ การแบ่งปัน การเสียสละ ควรปลูกฝังได้ โดยผ่านการเล่น และเชื่อว่า การเล่นมีศักยภาพอย่างมากที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และผู้อื่น ตลอดจนการเรียนรู้ เพื่อที่จะอยู่ในสภาพแวดล้อมได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การเล่น จึงเป็นสื่อกลางที่ดีที่สุดที่จะสอนให้เด็กได้เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคม เพราะการเล่นสามารถจูงใจให้เด็กกระทำสิ่งต่างๆ ได้และสอดคล้องกับ เฟอเบล (Froebel) ซึ่งเชื่อว่า การเล่นเป็นพัฒนาการขั้นสูงสุดของเด็ก และพัฒนาการตามธรรมชาติจะเกิดขึ้นโดยการเล่น การเล่นถือเป็นกิจกรรมส่วนใหญ่ในชีวิตเด็กช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (หรรษา นิลวิเชียร. 2535: 65) การเล่นช่วยสร้างสรรค์บรรยากาศความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในขณะที่เด็กเล่นด้วยกัน เด็กจะเรียนรู้ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับกันในการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เรียนรู้การระวังรักษาของเล่น และการเรียนรู้การเข้าสังคมกับเพื่อน (หรรษา นิลวิเชียร. 2535: 85) และการเล่นเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่นนอกจาก จะได้รับความสนุกสนานแล้ว ยังเป็นโอกาสให้เด็กได้แสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง การที่เด็กได้ทำ ได้สัมผัส ได้ลองผิดลองถูก ได้สังเกต จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อยๆ เกิดความเข้าใจตนเองและผู้อื่น เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่ม ปลดปล่อยความคิดคำนึงไปตามเหตุการณ์ ในขณะที่เล่น นอกจากนี้ การเล่นยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางสังคมของเด็ก ช่วยให้เด็กรู้จักควบคุมตนเอง คิดถึงผู้อื่นรู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบต่างๆ ทำให้เด็กเป็นคนที่มีความรักหมั่นช่วยเหลือ แบ่งปันผู้อื่น การเล่นจึงเป็นการเรียนรู้สำหรับเด็กเป็นงานสำหรับเด็ก เป็นความสุขในชีวิตของเด็กเป็นสิทธิ

ที่ทุกคนพึงจะมี (ศิริกาญจน์ โกสุมภ์. 2521: 20 – 22) นอกจากนี้ การเล่นมีหลายวิธี การจัดกิจกรรมการเล่น ก็มีหลายรูปแบบ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเล่นเสรี การเล่นกลางแจ้ง หรือการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา ดังนั้น การจัดกิจกรรมต่างๆ จึงควรจัดให้เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการ และความสนใจของเด็กเพื่อส่งเสริมให้เด็ก ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการสอนชนิดหนึ่งที่สนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ของเด็ก คือ จัดให้เด็กได้เรียนรู้จากการเล่น และเล่นจากสิ่งที่เป็นรูปธรรม เกมการศึกษา จึงเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะด้านต่างๆ อันเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา ซึ่งมุ่งให้เด็กได้ใช้ทักษะการคิดในการสังเกตคิดหาเหตุผล และแก้ปัญหา โดยใช้เวลาน้อยที่สุด (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2527: 5) ดังนั้น เกมการศึกษาจึงเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมการศึกษา จึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่ง ที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม (เยาวพา เดชคุปต์. 2528: 36) ซึ่งเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน (วรรณพร ศิลาขาว. 2538: 35) นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ยังช่วยให้เด็กเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด ได้รับความสนใจของเด็กและเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคม รู้จักความรับผิดชอบ ส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือ แบ่งปัน ยอมรับกันและรู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ (อัฉรธา ชิวพันธ์. 2526: 3)

ถึงแม้ เกมการศึกษาจะมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการทางการเรียนรู้ และพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กปฐมวัยแต่การใช้เกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน ยังเป็นเรื่องที่ครูผู้สอน จำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรม และวิธีการเล่นที่จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมทางสังคม ได้อย่างสมบูรณ์มากที่สุด โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา ในห้องเรียน ที่ยังขาดกระบวนการเล่น ที่ให้เด็กได้เล่นเกมเป็นกลุ่ม โดยมีครูคอย เป็นผู้กำกับดูแลเอาใจใส่ กระตุ้น และชี้แนะให้แรงเสริม เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้กับเด็ก

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการที่ศึกษาว่า จัดกิจกรรมการเกมการศึกษาจะส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยอย่างไร ทั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ และกำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในช่วงระยะเวลาที่แตกต่างกัน
2. เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้นของ พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการศึกษานี้สามารถใช้ เป็นข้อมูลเบื้องต้น สำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปฐมวัย ในการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ที่ใช้เป็นแนวทางส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม แก่เด็กปฐมวัยจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเด็ก

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนชอยแอนเนกซ์ (กาญจนนาภิเษก 2) สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนชอยแอนเนกซ์ (กาญจนนาภิเษก 2) สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย โดยมีขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. สุ่มนักเรียนโดยวิธีการจับสลาก 1 ห้องเรียน จากจำนวน 3 ห้องเรียน (Simple Random Sampling)
2. สุ่มนักเรียนในข้อ 1 จำนวน 15 คน โดยการจับสลากใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัย (Simple Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรจัดกระทำ คือ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
2. ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมทางสังคม

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ทำการทดลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 ครั้งๆ ละ 30 นาที กลุ่มตัวอย่างได้รับการทดลองทั้งสิ้น 24 ครั้ง ตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เด็กปฐมวัย** หมายถึง เด็กนักเรียนชาย – หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนชอยแอนเนกซ์ (กาญจนภิเษก 2) สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร
2. **การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา** หมายถึง การจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นเกม การศึกษาเป็นกลุ่มกับเพื่อน โดยมีกฎกติกา และวิธีการเล่นที่ทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินมีปฏิสัมพันธ์รู้จักการช่วยเหลือ แบ่งปันและยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยเป็นผู้กำกับดูแล กระตุ้นให้แรงเสริม เมื่อเด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับ ประกอบไปด้วย เกมการศึกษา 4 ประเภท ดังนี้

เกมโดมิโน เป็นเกมบัตรภาพที่มีเนื้อหาของภาพเป็นเรื่องที่แสดงออกในด้าน การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น เป็นบัตรภาพที่มีขนาดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า วิธีเล่น จะแบ่งภาพออกเป็น 2 ส่วน ในแต่ละส่วนจะมีภาพที่เหมือนกันมาวางต่อกัน

เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมฝึกรายละเอียดของภาพรอยตัดต่อของภาพที่เหมือนกัน หรือต่างกันในเรื่องของสี ลวดลาย ขนาด ซึ่งมีจำนวนชิ้นในการต่อตั้งแต่ 5 ชิ้นขึ้นไป รายละเอียดของภาพเป็นเรื่องที่แสดงออกถึงพฤติกรรมทางสังคม การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

เกมลอตโต (Lotto) เป็นเกมที่เล่นอย่างง่ายๆ โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็กๆ อยู่ ชุดหนึ่ง ซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกัน วางลงให้ได้ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่โดยรายละเอียดของภาพเป็น เรื่องที่แสดงออกถึงพฤติกรรมทางสังคม การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

เกมจับคู่ภาพเหมือน เป็นเกมที่เด็กฝึกสังเกตภาพที่เหมือนกัน และนำภาพที่ เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กันรายละเอียดของภาพเป็นเรื่องที่แสดงออกถึงพฤติกรรมทางสังคม การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น ซึ่งวิธีการเล่นเกมการศึกษาทั้ง 4 ประเภท จะเรียงลำดับ จากง่ายไปหายากและเล่นเกมซ้ำเมื่อครบ 4 สัปดาห์ จนครบ 8 สัปดาห์ โดยมีครูเป็นผู้สาธิต

วิธีการเล่นและคอยกระตุ้น ชี้นำ ให้กำลังใจและให้แรงเสริมเมื่อเด็กประสบผลสำเร็จในการเล่น

3. พฤติกรรมทางสังคม หมายถึง การแสดงออกถึงพฤติกรรมที่แสดงออก ในทางบวกในขณะร่วมกิจกรรม เมื่อแสดงออกไปแล้วสร้างความนิยมชื่นชอบแก่ตนเอง และผู้อื่น โดยแบ่งออกได้ ดังนี้

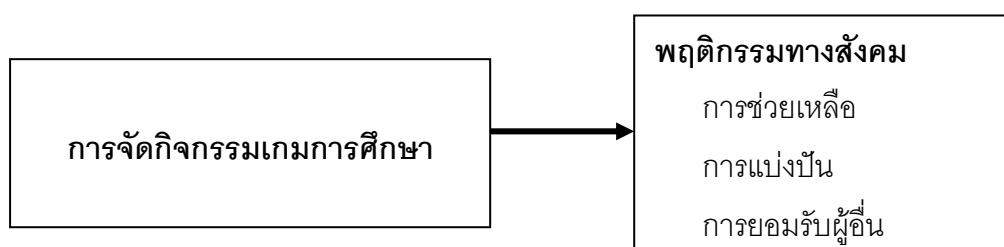
3.1 พฤติกรรมช่วยเหลือ หมายถึง การแสดงออกถึงการกระทำหรือคำพูด ในขณะปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้เพื่อนประสบผลสำเร็จในกิจกรรมที่กำลังกระทำอยู่

3.2 พฤติกรรมการแบ่งปัน หมายถึง การที่เด็กแสดงออกถึงพฤติกรรมโดยการพูด หรือกระทำ โดยการชักชวนให้เล่น หรือส่งสื่ออุปกรณ์ ให้เพื่อนในขณะปฏิบัติกิจกรรม

3.3 พฤติกรรมการยอมรับผู้อื่น หมายถึง การที่เด็กแสดงออกถึงการยอมรับเพื่อน โดยการทำท่าทาง และกล่าวชื่นชม ให้รางวัล ในความสามารถของเพื่อนที่แสดงออก ในขณะร่วมกิจกรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ จำแนกได้ ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม

- 1.1 ความหมายพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย
- 1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย
- 1.3 พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
- 1.4 ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
- 1.5 ความต้องการทางสังคมของเด็กปฐมวัย
- 1.6 แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย
- 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

- 2.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่น
- 2.2 ทฤษฎีการเล่น
- 2.3 ประเภทของการเล่น

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและเกมการศึกษา

- 3.1 ความหมายของเกม
- 3.2 ประเภทของเกม
- 3.3 ความหมายของเกมการศึกษา
- 3.4 ประเภทของเกมการศึกษา
- 3.5 จุดประสงค์ของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
- 3.6 หลักในการใช้เกมการศึกษา
- 3.7 ประโยชน์ของเกมการศึกษา
- 3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการทางสังคม

1.1 ความหมายพัฒนาการทางสังคม

ได้มีผู้ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคมไว้หลายทัศนะ กล่าวคือ

ภรณ์ี คุรุรัตน์ (2523 – 24) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบ ที่จะทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้เพียงใดนั้นมี 3 ประการ ดังนี้

1. ลักษณะพฤติกรรมที่เหมาะสม เด็กจะเข้าสังคมได้ดีต้องประพฤติตามแนวที่สังคมยอมรับ และนิยมชมชอบ ซึ่งสังคมแต่ละสังคมย่อมมีมาตรฐานของตนเอง เด็กจะต้องเข้าใจมาตรฐานและปฏิบัติให้เหมาะสม

2. บทบาทในสังคม หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่ยึดถือปฏิบัติเป็นธรรมเนียมของสังคม ซึ่งในแต่ละสังคมไม่เหมือนกัน บทบาททางสังคมดังกล่าวได้แก่ บทบาทของพ่อแม่ของเด็ก ของครู ถ้าเด็กไม่เข้าใจ และไม่สามารถปฏิบัติตามบทบาทที่สังคมกำหนด เด็กคนนั้นจะมีปัญหาในการปรับตัว และอยู่ในสังคมอย่างไม่มีความสุข

3. เจตคติต่อสังคม หมายถึง ความรู้สึกของเด็กที่มีต่อสังคม เด็กจะต้องรู้สึกที่ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีหน้าที่ต้องให้ความร่วมมือ และมีความรู้สึกพอใจในสังคมของตน เด็กจึงจะมีความสุข

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา (2528: 220) กล่าวว่า พัฒนาการทางสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในพฤติกรรมของมนุษย์ให้สอดคล้องกับแผนที่สังคมยอมรับ เพื่อเข้ากับสังคมได้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542: 12) ได้กล่าวว่า พัฒนาการทางสังคมเป็นพัฒนาการของความสามารถแสดงพฤติกรรมต่อบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อม ให้สอดคล้องกับแผนที่สังคมยอมรับได้ พฤติกรรมแสดงออกจะบ่งบอกให้เห็นถึงเจตคติและค่านิยมเฉพาะตนของบุคคลคนนั้น

สิริมา ภิญโญนนตพงษ์ (2550: 91 – 92) ได้ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคมไว้ว่า พัฒนาการทางสังคม หมายถึง พัฒนาการเรียนรู้ทางสังคมจากรู้สึกผูกพันใกล้ชิดภายในครอบครัวที่พึ่งพาตนเอง และการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น

สรุปได้ว่า พัฒนาการทางสังคมเป็นการแสดงความสามารถของมนุษย์ให้สอดคล้องกับแบบแผนในการที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม เพื่อให้สังคมยอมรับ

1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย

1.2.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน

อีริกสัน (สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. 2545: 46; อ้างอิงจาก Erikson) กล่าวว่า บุคลิกภาพจะสามารถพัฒนาได้ดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละช่วงของอายุเด็กที่ประสบสิ่งที่พึงพอใจ

ตามขั้นพัฒนาการต่างๆ ของแต่่วัย ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองดีเต็มที่ ก็จะมีบุคลิกภาพและพร้อมที่จะพัฒนาในขั้นต่อไป อิริคสันได้แบ่งระยะพัฒนาทางสังคมไว้ 8 ระยะ แต่สำหรับเด็กปฐมวัยมีเกี่ยวข้องมี 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ความไม่ไว้วางใจ – ความไม่ไว้วางใจ (Trust Versus Mistrust) ซึ่งวัยนี้เป็นวัยทารก อิริคสัน ถือว่า เป็นรากฐานที่สำคัญของพัฒนาการในวัยต่อไป เด็กทารกจำเป็นจะต้องมีผู้เลี้ยงดูจะต้องเอาใจใส่เด็ก ถึงเวลาให้นมก็ควรจะให้และปลดเปลื้องความเดือดร้อน ไม่สบายของทารกอันเนื่องมาจากการขับถ่าย เป็นต้น ผู้เลี้ยงดูจะต้องสนองความต้องการของเด็กอย่างสม่ำเสมอ เพราะเด็กมีความหวังว่า เวลาหิวมักจะมีคนมาให้กิน เวลาที่ผ้าอ้อมเปียกจะมีคนเปลี่ยนให้ เด็กจะอยู่ด้วยความหวังว่า พ่อแม่ คนเลี้ยงดูจะมาช่วยสนองความต้องการของตนแล้ว เด็กยังเชื่อในตนเองว่ามีความสามารถที่จะใช้อวัยวะของตนเองช่วยตนเอง เป็นต้นว่า สามารถจะหาหัวนมและคว่ำมาดูดได้ อิริคสัน ได้กล่าวไว้ว่า ความไว้วางใจเป็นรากฐานที่สำคัญของการพัฒนาการทางบุคลิกภาพ เด็กที่ขาดความไว้วางใจจะกลายเป็นคนที่ก้าวร้าว ตีตัวออกจากสิ่งแวดล้อม

ขั้นที่ 2 ความเป็นมาของตัวเองอย่างอิสระ – ความสงสัยไม่แน่ใจตัวเอง (Autonomy Versus and Doubt or Shame) อยู่ในวัยอายุ 2 – 3 ปี วัยนี้เป็นวัยที่เริ่มเดินได้ สามารถที่จะพูดได้ และความเจริญเติบโตของร่างกาย ช่วยให้เด็กมีความอิสระ พึ่งตัวเองได้ และมีความอยากรู้อยากเห็น อยากจับต้องสิ่งของต่างๆ เพื่อต้องการสำรวจว่า คืออะไร เด็กเริ่มที่อยากเป็นอิสระเป็นตัวของตัวเอง ฉะนั้นเด็กวัยนี้ จะต้องเรียนรู้พฤติกรรมหลายอย่างที่กำหนดโดยสังคม ฉะนั้น พ่อ แม่ และผู้เลี้ยงดู จำเป็นจะต้องรักษาความสมดุล ช่วยให้เด็กให้เป็นอิสระ โดยต้องเป็นผู้ที่รู้จักใช้คำพูดอธิบายให้เด็กเข้าใจ ว่าสิ่งไหนทำได้สิ่งไหนทำไม่ได้ พยายามหลีกเลี่ยงการดูเด็กเวลาที่ทำสิ่งไม่ถูกต้อง แต่บางครั้งจำเป็นต้องปล่อยให้เด็กมีความอาย (Shame) การสงสัยตัวเองว่าทำไม่ถูก (Doubt) เพราะเป็นสิ่งสำคัญ เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา เพราะว่า ทุกคนควรจะต้องมีความละอายใจ ไม่กล้าทำสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับด้วย อย่างไรก็ตาม พ่อแม่ ควรจะเน้นที่การให้เด็กได้พึ่งตนเอง มีความเป็นอิสระ ทำอะไรด้วยตนเองมากกว่าการมีความรู้สึกอายและสงสัยในตนเอง

ขั้นที่ 3 การเป็นผู้ริเริ่ม – การรู้สึกผิด (Initiative Versus Guilt) วัยเด็กอายุประมาณ 3 – 5 ปี อิริคสัน เรียกวัยนี้ว่า เป็นวัยที่เด็กมีความคิดริเริ่มอยากจะทำอะไรด้วยตนเอง จากจินตนาการของตนเอง การเล่นสำคัญมากสำหรับวัยนี้ เพราะเด็กจะได้ทดลองทำสิ่งต่างๆ จะสนุก จากการสมมติของต่างๆ เป็นของจริง เช่น อาจจะใช้ลังกระดาษเป็นรถยนต์ ขับรถยนต์ เหมือนผู้ใหญ่อย่างไรก็ตาม เด็กก็ยังพยายามที่จะเป็นอิสระพึ่งตนเอง อยากจะทำอะไรได้เอง ไม่พึ่งผู้ใหญ่ เป็นวันที่เด็กจะเลียนแบบจากผู้ใหญ่ ทั้งด้านการพูด และการกระทำ อิริคสัน อธิบาย

การรู้สึกผิด (Guilt) เหมือนกับ ฟรอยด์ คือ เน้น Resolution และ Oedipal Complex ดังที่ได้ อธิบายมาแล้ว ดังนั้น เด็กชายวันนี้ ต้องการทำอะไรเหมือนพ่อ เด็กหญิงอยากจะทำอะไรเหมือน แม่ เด็กบางคนอาจจะเรียนไม่เก่ง เสร็จช้าแต่เมื่อเสร็จแล้วก็ เป็นสิ่งที่สมบูรณ์เรียบร้อยและถูกต้อง เด็กบางคนอาจจะเรียนไม่เก่ง แต่เล่นกีฬาเก่ง เป็นต้น การช่วยเหลือแบบนี้ ก็จะช่วยให้เด็ก ไม่มีปมด้อย และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ไม่เกลียดตนเอง และไม่มีปมด้อย

ขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะทำกิจกรรมอยู่เสมอ - ความรู้สึกด้อย (Industry Versus Inferiority) อีริคสัน ใช้คำว่า Industry กับเด็กอายุประมาณ 6 – 12 ปี เนื่องจากเด็กวัยนี้ มีพัฒนาการด้านสติปัญญา และทางด้านร่างกาย อยู่ในขั้นที่มีความต้องการที่จะทำอะไรอยู่เสมอ ไม่เคยว่า หรืออยู่เฉย ๆ แม้ว่า เด็กที่เจริญเติบโตในวัฒนธรรมที่ไม่มีการศึกษาในโรงเรียน ทั่วโลกก็ พบว่า เด็กวัยนี้เป็นวัยที่จะเริ่มฝึกหัดอาชีพ สำหรับสังคมที่มีการศึกษาในโรงเรียน เด็กก็จะอยู่ใน ความพยายามอย่างมาก ผู้ใหญ่จะต้องพยายามช่วยให้เด็กได้รับสัมฤทธิ์ผลให้เขาเห็นว่า จะต้อง มี ประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เขาคิดว่าเราเองมีความสามารถทำอะไรก็ได้ เพื่อจะไม่ให้เกิดปมด้อย มี ส่วนช่วยให้เด็กที่โชคไม่ดี ที่ทำงานช้า ผู้คนอื่นไม่ได้ โดยพยายามหาสิ่งที่เด็กคนนั้น ทำได้ดีกว่า คนอื่น และนอกจากนี้ให้เขาเห็นความสามารถพิเศษของเขา และประสบการณ์ให้คนอื่นเห็นด้วย เช่น เด็กบางคนอาจจะทำงานช้า เสร็จช้าแต่เมื่อเสร็จแล้วเป็นผลงานที่มีความถูกต้องสมบูรณ์ เด็ก บางคนเรียนไม่เก่ง แต่ทำกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้มือได้ดีหรือเล่นกีฬาเก่ง การช่วยเหลือแบบนี้ก็จะช่วย ทำให้เด็กไม่มีปมด้อยและมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง

1.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของฮาวิกเฮอร์สท (Havighurst's Theory of Development)

ฮาวิกเฮอร์สท (Havighurst's) (พรณี ชูทัย เจตจิต. 2528: 77 – 78) ได้รับ อิทธิพลแนวความคิดจาก อีริคสัน (Erikson) กล่าวว่า ลักษณะของการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม แต่ละช่วงวัยของบุคคล ในแต่ละช่วงวัยของชีวิตนั้น ถ้าสิ่งที่เด็กทำในชีวิตประจำวันได้ในสิ่งที่เด็ก ต้องทำในช่วงนั้นๆ เด็กจะรู้สึกที่ตนเองประสบความสำเร็จ แต่ถ้าบุคคลใดไม่ประสบผลสำเร็จใน งานนั้น จะมีผลต่อการปรับตัว ฮาวิกเฮอร์สท ได้เสนองานตามขั้นพัฒนาการทางสังคมในเด็กปฐมวัย

1. เด็กสามารถมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความจริงสังคมและกายภาพ ซึ่ง หมายถึง การที่เด็กมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัว เช่น พ่อ แม่ โรงเรียน ครู และสิ่ง ต่างๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องกับ

2. เด็กสามารถที่จะเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับพี่น้อง และ เพื่อนรวมทั้งชอบเลียนแบบบุคคลอื่น

3. เด็กสามารถที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างที่ถูกกับสิ่งที่ผิด และเริ่มมีพัฒนาการทางจริยธรรม

1.2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของแบนดูรา

อัลเบิร์ต แบนดูรา (ลีริมา วิทยุอนันตพงษ์. 2550: 65 – 66) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นเกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้นมีการปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลนั้นกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งทฤษฎีเน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้โดยการให้ตัวแบบ (Learning Theory Modeling) โดยผู้เรียนจะเลียนแบบจากตัวแบบ และเลียนแบบนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจึงเกิดขึ้นได้ ซึ่งกระบวนการต่างๆ ของการเลียนแบบของเด็ก ประกอบด้วย 4 กระบวนการ คือ

1. กระบวนการดึงดูดความสนใจ (Attentional Process) คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กสังเกตตัวแบบ และตัวแบบนั้นดึงดูดใจให้เด็กสนใจที่เลียนแบบ ควรเป็นพฤติกรรมที่ง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อน ง่ายต่อการเอาใจใส่ของเด็กที่เกิดการเลียนแบบ และเกิดการเรียนรู้

2. กระบวนการคงไว้ (Retention Process) คือ กระบวนการบันทึกหรือเก็บเป็นความจำการที่เด็กจะต้องมีความแม่นยำในการบันทึกสิ่งที่ได้เห็น หรือได้ยินเก็บเป็นจำ ทั้งนี้เด็กดึงข้อมูลที่ได้จากตัวแบบออกมาใช้กระทำตามโอกาสที่เหมาะสม เด็กที่มีอายุที่มากกว่าจะเรียนรู้จากการสังเกตการณ์กระทำที่ฉลาดของบุคคลอื่นๆ ได้มากกว่า โดยประมวลไว้ในลักษณะของภาพพจน์ (Imaginative Coding) และลักษณะของภาษา (Verbal Coding) และเด็กโตขึ้นนำประสบการณ์และสัญลักษณ์ต่างๆ มาเชื่อมโยง ซึ่งจะช่วยทำให้เขาได้เก็บสะสมความรู้ไว้ในระดับ ซึ่งความสามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการ

3. กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction) คือ การแสดงผลการเรียนรู้โดยการกระทำ คือ การที่ผลสำเร็จในการเรียนรู้จากตัวแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำเด็กจะต้องแสดงพฤติกรรมได้จากการเรียนรู้ ด้วยการเคลื่อนไหวออกมาเป็นการกระทำออกมาในรูปของการใช้กล้ามเนื้อ ความรู้สึกรับรู้ด้วยการกระทำครั้งแรกไม่สมบูรณ์ ดังนั้น เด็กจำเป็นต้องลองทำหลายๆ ครั้ง เพื่อให้ได้ลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการ เพื่อนำมาแก้ไขพฤติกรรมที่ยังไม่เข้ารูปเข้ารอย สิ่งนี้ จะทำให้เกิดพัฒนาการในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

4. กระบวนการจูงใจ (Motivation Process) คือ กระบวนการเสริมแรงให้กับเด็ก เพื่อแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้อง โดยเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบตัวแบบที่จะมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียงบุคคลที่มีเพศเดียวกับเด็ก

แนวคิดของแบนดูรา เน้นพฤติกรรมใดๆ ก็ตามสามารถปรับหรือเปลี่ยนได้ตามหลักการเรียนรู้ เป็นการกระตุ้นเด็กมีการเรียนรู้พัฒนาการทางสังคม โดยใช้การสังเกตตัวแบบที่เด็กเห็น เด็กมีระดับการเรียนรู้แล้วเด็กจะมีทางเลือกใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น เพื่อเก็บสะสมพฤติกรรมที่เป็นไปได้เอาไว้ปฏิบัติต่อไป

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมดังกล่าว สรุปได้ว่า พัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัยเกิดขึ้นโดยการเรียนรู้จากประสบการณ์และสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัว ถ้าจัดสภาพแวดล้อมที่ดีไม่ว่า จะเป็นวัตถุ สิ่งของ หรือคน ก็จะช่วยส่งเสริมให้เด็กสามารถมีบุคลิกภาพที่ดี และสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้

1.3 พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

อิงลิช (รัชดาภรณ์ อินทะนิน. 2527: 30 ; อ้างอิงจาก English. 1958: 506) ได้ให้ความหมายของ พฤติกรรมทางสังคม ว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออก เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากกลุ่มบุคคลหรือพฤติกรรมแสดงออก ซึ่งควบคุมโดยองค์การทางสังคมที่มีการจัดรูปแบบแล้ว เช่น ครอบครัว โรงเรียน เป็นต้น

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2525: 24) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่จะให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดีเพียงใดนั้น มี 3 ประการ ดังนี้

1. ลักษณะพฤติกรรมที่เหมาะสม เด็กจะเข้ากับสังคมได้ดีต้องประพฤติตามแนวที่สังคมยอมรับ และนิยมชมชอบ ซึ่งสังคมแต่ละสังคมย่อมมีมาตรฐานของตนเอง เด็กจะต้องเข้าใจมาตรฐานและปฏิบัติให้เหมาะสม

2. บทบาททางสังคม หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่ยึดถือปฏิบัติเป็นธรรมเนียมของสังคม ซึ่งแต่ละสังคมไม่เหมือนกัน บทบาททางสังคมดังกล่าวได้แก่บทบาทของพ่อแม่ของเด็ก ของครู ถ้าเด็กไม่เข้าใจและไม่สามารถปฏิบัติตามบทบาทที่สังคมกำหนดเด็กคนนั้นจะมีปัญหาในการปรับตัว และอยู่ในสังคมอย่างไม่มีความสุข

3. เจตคติต่อสังคม หมายถึง ความรู้สึกของเด็กที่มีต่อสังคม เด็กจะต้องรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีหน้าที่ต้องให้ความร่วมมือและมีความรู้สึกพอใจในสังคมของตน เด็กจึงจะมีความสุข

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา (2528: 20) กล่าวว่า พัฒนาการทางสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในพฤติกรรมของมนุษย์ให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับเพื่อเข้ากับสังคมได้

พัฒนาการทางสังคมของเด็ก มีความสำคัญต่อสังคมเป็นอย่างมาก ช่วยให้บุคคลเรียนรู้ระเบียบ กฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมเพื่อปฏิบัติหน้าที่ให้สอดคล้องกับสังคมและอยู่ร่วมกันใน

สังคมอย่างมีความสุข

สรุปได้ว่า จากนักการศึกษาได้ให้ความหมายของพฤติกรรมทางสังคม หมายถึง แบบแผนหรือพฤติกรรมการแสดงออกของแต่ละบุคคล หรือกลุ่มบุคคลในสังคม ซึ่งได้รับอิทธิพลจากองค์กรทางสังคม

1.4 ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

ได้มีผู้ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคมไว้หลายทัศนะ กล่าวคือ

ดินเมเยอร์ (ทัศนัย อุดมพันธ์. 2540: 12 – 13 ; อ้างอิงจาก Dinkmeyer. 1965: 159 – 160) เมื่อเด็กเริ่มเข้าโรงเรียนในระยะแรกนั้น เด็กเริ่มมองตัวเองว่าต่างจากคนอื่น (เด็กจะแหวดล้อมไปด้วยเพื่อน และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่คนอื่น ๆ มากกว่าพ่อแม่ เด็กเริ่มมองตัวเอง รู้จักวิเคราะห์ตัวเองเมื่อมีสิ่งทีผ่านเข้ามากระทบความรู้สึก เด็กวัยนี้เริ่มรู้จักการแข่งขัน และรู้จักการประนีประนอม เด็กจะรู้สถานะของคน และรู้จักความสัมพันธ์ของตนเองกับวัฒนธรรมที่เขามีส่วนเกี่ยวข้อง

ซีเฟลด์ท์ (จิณณภัส ศรีทรง. 2541: 12 – 13 ; อ้างอิงจาก Seefeldt. 1980: 7 – 11) ได้อธิบายถึงลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยไว้ ดังนี้

1. ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 3 ปี เป็นวัยแห่งการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เด็กจะเห็นว่า ตนเองสำคัญที่สุด มีความสุขที่จะเล่นคนเดียว แต่ก็ชอบที่นั่งเล่นอยู่ข้างๆ ผู้อื่นมาเล่นเป็นกลุ่มหรือเล่นรวมกับผู้อื่น ไม่ให้ความร่วมมือ ไม่แบ่งปัน วัยนี้ยังไม่มีเพื่อนที่ชอบเป็นพิเศษ และจะเล่นกับเด็กที่มาเล่นอยู่ใกล้ๆ เท่านั้น
2. ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 4 ปี เด็กวัยนี้เริ่มสนใจเพื่อนมากขึ้น เด็กจะเริ่มเล่นกับผู้อื่นบ้างในบางสถานการณ์ ชอบเล่นบทบาทสมมติและเลียนแบบในชีวิตครอบครัว ซึ่งพบเห็นในชีวิตประจำวัน โดยทั่วไป เด็กยังมีลักษณะที่แสดงถึงความก้าวร้าวทางกาย เอะอะไม่ระมัดระวัง เกเร และยังมีลักษณะที่แสดงถึงการเป็นนาย ขณะเดียวกันจะเริ่มเป็นผู้ช่วยที่ดี มีที่ทำแสดงความเป็นมิตร เริ่มรู้จักการแลกเปลี่ยนและการรอยยิ้ม เริ่มแบ่งปัน
3. ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 5 ปี เด็กวัยนี้มีความเป็นมิตรมากขึ้น มีความกระตือรือร้นที่จะช่วยเหลือผู้อื่น เริ่มเข้ากลุ่มใหญ่ขึ้นจาก 2 คน เป็น 5 คน เริ่มมีเพื่อนที่ถูกใจเป็นพิเศษ ชอบเล่นละครสมมติ เล่นเลียนแบบ เล่นละครใบ้ การทะเลาะกับเพื่อนลดน้อยลง เพราะเริ่มเข้าใจและยอมรับความสำคัญของผู้อื่น เป็นระยะที่เริ่มจะมีความเห็นคล้อยตามผู้อื่นและเริ่มมีความรู้สึกไม่พอใจ ถ้าเพื่อนในกลุ่มไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของกลุ่ม
4. ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 6 ปี เด็กวัยนี้เริ่มมีการประสานสัมพันธ์กับผู้อื่น เล่นเป็นกลุ่มและมักจะเป็นเพื่อนเพศเดียวกันเริ่มรู้สึกกังวลเกี่ยวกับสังคมภายในกลุ่มของตนเองมี

เพื่อนรักเป็นพิเศษเพียงคนเดียว ในการเล่นยังชอบแสดงเป็นคนเด่นเล่นรุนแรง พยายามที่จะเป็นหนึ่ง ในการเล่นต้องการเป็นผู้นำ และถ้าหากการเล่นนั้น มีกฎเกณฑ์ที่ยากเกินกว่าความสามารถของตนเองก็พยายามปรับกฎเกณฑ์นั้นให้มาเป็นประโยชน์กับตน

เฮอรัลด์ (Hurlock. 1972: 239) กล่าวถึงเด็กอายุ 2 – 6 ปี ว่าทัศนคติ และพฤติกรรมทางสังคมที่ปรากฏในช่วงวัยนี้ คือ การต่อต้าน การก้าวร้าว การทะเลาะวิวาท การแข่งขันชิงดี การร่วมมือ การเป็นผู้นำ การเป็นผู้ตาม การมีใจกว้างขวาง การเป็นที่ยอมรับของสังคม การเห็นอกเห็นใจ

กีเซล และ อิลค์ (วีระพงษ์ บุญประจักษ์. 2545: 28 ; อ้างอิงจาก Gesell; & Ilg. 1946: 354 – 355) กล่าวถึง พฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับเด็กที่อายุ 3 – 6 ปี ดังนี้

อายุ 4 ปี เด็กจะร่วมมือกันเล่นกับเพื่อนสนิท สนทนากับเพื่อน มีการเล่นแบบจินตนาการ แต่มีพฤติกรรมต่อไปนี้ การแกล้งเพื่อน พุดไม่มีสาระ ชอบโต้เถียง ทะเลาะวิวาท สนใจเพื่อนวัยเดียวกันมากกว่าสนใจผู้ใหญ่ ดูแลเด็กที่มีอายุน้อยกว่าหรือเด็กชียาย มีเพื่อนสนิทเป็นเพศเดียวกันกับตนเอง

อายุ 5 ปี เล่นกับเด็กคนอื่นได้ดีโดยเฉพาะในกลุ่มที่มีขนาดเล็ก ไม่ยืนกรานที่จะเล่นวิธีที่ตนชอบ และไม่วิตกกังวลเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนอื่น ชอบเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกัน ในการเล่นกันเองที่ไม่มีคนดูแล เด็กบางคนจะมีพฤติกรรมเกรงมากทำตัวเป็นนายและร้องให้ ง่ายมาก แต่ก็พร้อมที่จะหยุดร้องโดยง่าย เล่นกับเด็กนอกบ้านมากขึ้นและมีความสัมพันธ์ดีกว่าภายในบ้าน

อายุ 6 ปี เด็กสนใจที่จะคบเพื่อน และใช้คำว่า “เพื่อนที่โรงเรียน” หรือ “เพื่อนเล่น” อยู่กับเพื่อนได้นาน แต่ในการเล่นถ้าไม่มีคนดูแลจะเล่นได้ไม่นาน เพราะมักจะทะเลาะกัน ตีกัน ต่างฝ่ายต่างไม่ยอมกัน มีการเล่าเรื่องไม่มีสาระนัก มักจะทำตัวเป็นคนเด่นและมีนายในหมู่เพื่อน บางคนจะไม่ยอมให้เด็กคนที่สามมาเล่นด้วย โดยมักจะถามว่า “เธอจะเล่นกับคนนั้น หรือคนนี้นั้นจะเล่นกับเธอ”

สรุปได้ว่า ลักษณะทางสังคมของเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ต้องการเพื่อนต้องการพึ่งตนเอง และปรับตัวเข้ากับผู้อื่นที่มีความสนใจเรียนรู้สิ่งรอบตัวมากขึ้นและเรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยการแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือ แบ่งปัน และการยอมรับผู้อื่น

1.5 ความต้องการทางสังคมของเด็กปฐมวัย

พรหมณี ชูทัย เจนจิต (2528: 157 – 158) กล่าวว่า เด็กในช่วงอายุนี้การเรียนรู้ที่จะติดต่อสมาคมกับคนอื่น ๆ โดยเฉพาะเพื่อนวัยเดียวกัน เด็กเริ่มที่เรียนรู้ปรับตัวเข้ากับเพื่อน ลักษณะความต้องการทางสังคมของเด็กปฐมวัย มีดังนี้

1. เด็กเริ่มมีความต้องการจะสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนในวัยเดียวกัน และมีเพื่อนเพียง 1 – 2 คน และเป็นเพศเดียวกัน
2. มีความต้องการที่จะเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มเล็กและเป็นกลุ่มย่อยๆ การเล่นเป็นไปในลักษณะต่างคนต่างเล่น แม้ว่าจะอยู่กลุ่มเดียวกัน
3. มีการทะเลาะเบาะแว้งกันบ่อยๆ แต่เป็นช่วงระยะเวลาสั้นๆ เด็กมักจะลืมง่าย
4. เด็กมีความต้องการที่จะแสดงออกและจะสนุกสนานกับการเล่นละคร ซึ่งเขาอาจแต่งขึ้นเอง หรือเลียนแบบรายการโทรทัศน์
5. เด็กชายและเด็กหญิงมีความสนใจคล้ายกัน และยังไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาททางเพศ
6. เด็กต้องการเป็นที่ยอมรับของผู้ใหญ่ และกลุ่มเพื่อนต่างจากวัยทารก ซึ่งกลัวคนแปลกหน้า

ภรณ์ี คุรุรัตน์ (2540: 21 – 25) กล่าวถึง ความต้องการทางสังคมของเด็กอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งสรุปได้ว่า มีความต้องการได้รับกำลังใจจากผู้ใหญ่ ในความพยายาม และคำชมเชย ในผลงานต้องการความช่วยเหลือ คำตอบที่ถูกต้องเมื่อถามผู้ใหญ่ ต้องการที่จะเล่นอิสระ เล่นทดลองสำรวจในบรรยากาศ และสภาพแวดล้อมที่แปลกใหม่ชวนให้สนใจ

พัชรี สวนแก้ว (2545: 63 – 64) กล่าวถึง ความต้องการทางสังคมแม้บุคคลจะมีความต้องการโดยพื้นฐานในลักษณะเดียวกัน แต่เด็กปฐมวัยจะมีความต้องการที่แตกต่างไปจากบุคคลวัยอื่น ซึ่งอาจแบ่งความต้องการของเด็กปฐมวัยออกเป็น

1. ความต้องการพื้นฐานทางกาย เพื่อให้ดำรงอยู่ได้แก่ ปัจจัยด้านโภชนาการ สาธารณสุขที่อยู่อาศัย เด็กที่กำลังเติบโตต้องการโอกาสที่จะได้ออกกำลังกาย การพักผ่อน การได้รับการเลี้ยงดู และดูแลทางร่างกาย
2. ความต้องการความอิสระ เด็กปฐมวัยจะมีความต้องการความอิสระ ที่จะเริ่มต้นกระทำบางอย่าง มีการวางแผน และการเข้าสู่สังคมในสภาพแวดล้อมนั้น เช่น การสำรวจ และจับต้องสิ่งรอบๆ ตัว ตลอดจนค้นหาสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง
3. ความต้องการผลสัมฤทธิ์เด็กปฐมวัยเมื่อทำอะไรแล้ว มีความต้องการที่จะประสบผลสำเร็จ และหลีกเลี่ยงจากความล้มเหลว
4. ความต้องการประสบการณ์ที่ทำทนาย เด็กปฐมวัยต้องการที่จะเผชิญสิ่งที่ทำทนาย เพื่อเรียนรู้สิ่งต่างๆ
5. ความต้องการมีเพื่อน เด็กส่วนใหญ่ชอบอยู่ใกล้ชิดกับผู้อื่น เด็กจะรู้สึกพอใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ตลอดจนได้ร่วมงานอยู่ร่วมกับผู้อื่น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความต้องการทางสังคมของเด็กปฐมวัยคือความต้องการที่เล่นกับเพื่อนและเป็นส่วนหนึ่งของสังคมของกลุ่มต้องการอิสระที่จะเรียนรู้ต่อประสบการณ์รอบๆ ตัว ต้องการได้รับกำลังใจ และคำชมจากผู้ใหญ่จากผลงานที่ตนทำ ต้องการความช่วยเหลือ การตอบคำถามที่สงสัย ดังนั้นเพื่อสนองความต้องการทางสังคมของเด็กปฐมวัยควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และทำทลายต่อความสามารถของเด็ก เพื่อกระตุ้นความสนใจให้ประสบผลสำเร็จในการทำกิจกรรมนั้นๆ

1.6 แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย

การส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้กับเด็ก เป็นการพัฒนาพฤติกรรมใหม่ให้เกิดขึ้นกับเด็ก อาจทำได้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2524: 31 – 36) กล่าวว่า การส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้กับเด็กทำได้ ดังนี้

1. การปรับพฤติกรรมของเด็ก ต้องให้เด็กค่อยๆ ปรับพฤติกรรมทีละน้อยด้วยการเสริมแรงเวลาเด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม หรือเมื่อเด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ
2. การพัฒนาพฤติกรรมโดยการให้ตัวแบบที่ดี การให้เด็กได้เห็นตัวอย่างที่ดีจะช่วยให้เด็กเลียนแบบตาม เด็กมักจะชอบเลียนแบบผู้ที่เด็กชื่นชม เช่น พ่อแม่ ครู ญาติ พี่น้อง เพื่อน นักกีฬา นักร้อง ตัวละครในนิทาน และผู้มีชื่อเสียง
3. การให้สัญญาเตือนพฤติกรรมโดยการแสดงออกด้วยวาจา หรือท่าทางว่าเด็กควรทำหรือไม่ ด้วยคำพูดหรือพยักหน้า เป็นการให้สัญญาเตือนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ก่อนที่เด็กจะทำอะไรผิดพลาดไปแล้ว

ประมวล ดิกคินสัน (2527: 107) กล่าวถึง แนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมสำหรับเด็กปฐมวัยได้ ดังนี้

1. การกำหนดตารางกิจกรรมที่เหมาะสมและต่อเนื่องกัน จัดกิจกรรมที่ต้องใช้พลังงาน และกิจกรรมที่ผ่อนคลายสลับกัน ทำให้เด็กไม่เบื่อหน่ายมีบรรยากาศการเรียนที่ดี การที่เด็กรู้ตารางกิจกรรมประจำวัน และสิ่งที่ครูคาดหวังให้เด็กทำ จะทำให้เกิดความมีระเบียบ และมีความรู้สึกมั่นใจ การเสริมแรงทันทีที่เด็กมั่นใจ การเสริมแรงทันทีที่เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม จะช่วยให้เด็กมีพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ
2. การเสริมแรงพฤติกรรมทางสังคมแก่เด็กปฐมวัย ควรพูดให้ชัดเจนว่าเด็กได้แสดงพฤติกรรมที่ดี คืออย่างไร เช่น “เธอใจดีจังที่ช่วยมานะเช็ดสีที่หกบนพื้น” การชมเชยของคุณครูมีคุณค่าสำหรับเด็กส่วนใหญ่ เพราะตัวอย่างที่ดี เด็กมักจะเอาอย่างในบางครั้งอาจใช้ท่าทางแทนการเสริมแรงด้วยวาจาตามความเหมาะสม

3. การให้รางวัล การส่งเสริมความร่วมมือ และการช่วยเหลือกันนับว่า เป็น พฤติกรรมทางสังคมที่ควรส่งเสริม ตัวอย่างเช่น “ถ้าแต่ละกลุ่มช่วยกันดูแลห้องให้เรียบร้อยภายใน 5 นาที ครูจะเล่นนิทานสนุกๆ ให้ฟัง 1 เรื่อง“ การเสริมแรงที่กล่าวมา เป็นการเสริมแรงจากภายนอก หรือจากผู้อื่น เป็นการกระตุ้นให้เด็กช่วยกันทำงาน จนสำเร็จตามเป้าหมายสูงสุดของการพัฒนา ด้านสังคม เพื่อมุ่งให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จด้วยตัวเด็กเอง เกิดความพอใจและภูมิใจในผลงาน ที่เด็กทำได้ ซึ่งเป็นการเสริมแรงจากภายในตัวเด็กเอง

4. การเสริมความเป็นอิสระ พัฒนาการทางสังคมที่เห็นเด่นชัดในโรงเรียน คือ การที่เด็กสามารถทำสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จด้วยตนเอง และรับผิดชอบสิ่งที่ตนทำ ครูควรให้การเสริมแรง ในพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างเหมาะสม เมื่อพบพฤติกรรมไม่เหมาะสมครูไม่ควรใช้คำพูดที่คุกคาม หรือข่มขู่ แต่ควรบอกกล่าวให้ทุกคนทราบเงื่อนไข เช่น “ใครที่โต๊ะเรียบร้อยแล้วแสดงว่าพร้อมที่จะรับประทานอาหารกลางวัน“ หรือ “ใครที่ทำผนังเลอะคนนั้นก็ต้องทำความสะอาด”

5. ส่งเสริมให้เด็กรู้และสนใจความรู้สึกของผู้อื่น การส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรม การช่วยเหลือ นับว่า เหมาะสม เพราะช่วยให้เด็กเอาใจใส่ในความต้องการของผู้อื่น รับรู้ความรู้สึก ของผู้อื่น โดยครูชมเชย ชวนให้เด็กสนใจกระทำที่แสดงถึงความมีน้ำใจ หรือแนะนำให้เด็กแบ่งปัน ร่วมมือและให้ความช่วยเหลือผู้อื่น

จากแนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมดังกล่าวสรุปได้ว่า การพัฒนาพฤติกรรม ของบุคคลนั้น ถ้าพ่อแม่ ครู หรือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดให้การส่งเสริม โดยการเสริมแรงอย่างเหมาะสม เช่น การชมเชย การให้รางวัลและปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจะช่วยลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของสังคม

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม

งานวิจัยต่างประเทศ

ฮาโลว์ (Halow. 1932: 174) ทำการทดลองพบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างเด็กกับเพื่อนในวัยเด็กตอนต้น จะมีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมเมื่อเด็กโตขึ้น

วูด (Wood. 1977: 4837) ทำการศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างการเป็นที่ยอมรับ ของสังคมกับการมีอำนาจในสังคมของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล โดยใช้เด็กอนุบาลในโรงเรียนเอกชน จำนวน 25 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างประชากร แยกเป็นเด็กชาย 15 คน และเด็กหญิง 10 คน ที่ใช้ ภาษาพูดเดียวกันและเป็นคนระดับกลางเหมือนกันการเก็บรวบรวมข้อมูลแยกเป็น 2 ส่วน คือ การมี อำนาจในสังคมได้จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กแต่ละคนในช่วงที่เด็กเลือกทำกิจกรรมด้วยตนเอง คือ การเป็นผู้นำ และผู้ตามในกลุ่มเพื่อนการแสดงความภาคภูมิใจต่อเพื่อนและการแสดงออกทั้งรักและ เป็นศัตรูกับผู้ใหญ่ ส่วนพฤติกรรมที่ไม่มีความสัมพันธ์กัน คือ การประจบผู้ใหญ่เพื่อให้เป็นที่ยอมรับ การใช้ผู้ใหญ่อำนาจและการแข่งขันกับกลุ่มเพื่อน

แมรี่ (Mary. 1981: 4603) ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ของเด็กที่มีความสามารถ ในการเข้ากลุ่มเพื่อนในแง่ของความถี่ของพฤติกรรม และระยะเวลาของการปฏิสัมพันธ์ และวิธีการเข้ากลุ่มเพื่อนรวมทั้งความรู้สึกและการเข้ากลุ่มไม่ได้ กลุ่มตัวอย่างอายุ 4 ปี จำนวน 40 คน เป็นชาย 20 คน และหญิง 20 คน วิธีการศึกษาใช้เทคนิคสังเกตแบบมีมติบันทึกพฤติกรรมขณะเด็กเล่นด้วยวีดีโอเทปคนละ 1 นาที แล้วนำมาตีความ จากนั้นนำมาจัดเป็นประเภทพฤติกรรม ผลการวิจัยปรากฏว่า เด็กที่มีความสามารถในการเข้ากลุ่มเพื่อนมากมีปฏิสัมพันธ์มากกว่า และใช้เวลาในการปฏิสัมพันธ์ยาวนานกว่าเด็กที่มีความสามารถในการเข้ากลุ่มเพื่อนน้อย เด็กที่มีความสามารถในการเข้ากลุ่มเพื่อนจะใช้พฤติกรรมปฏิสัมพันธ์หลายวิธี และวิธีการที่เข้ากลุ่มแล้ว ไม่ได้ผลน้อยกว่า จะใช้วิธีการทางลบมากกว่า ไม่มีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญของวิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่มเพื่อนในแง่ของวิธีการทางลบกับวิธีการที่ไม่ได้ผล

งานวิจัยในประเทศ

อรรรรณ สุ่มประดิษฐ์ (2532: 77) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย และระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบไทยและการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป โดยศึกษากับเด็กอายุ 5 – 6 ปี จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความเอื้อเฟื้อ และแบบบันทึกระดับการเล่นทางสังคม ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ 1) ระดับเล่นคนเดียว 2) ระดับมองดูคนอื่นเล่น 3) ระดับเล่นคู่ขนาน 4) ระดับเล่นรวมกับเพื่อน 5) ระดับเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีจุดมุ่งหมาย ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบไทย มีพฤติกรรมทางสังคมด้านความเอื้อเฟื้อ และด้านความมีระเบียบวินัยสูงกว่าเด็กที่ได้รับการเล่นแบบทั่วไป อย่างมีนัยสำคัญแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบทั่วไป อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐราพร พงษ์สิงห์ (2539: บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นบล็อกลูกกลางแจ้ง เป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผนกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นบล็อกลูกกลางแจ้งอย่างอิสระ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอนุบาล 2 อายุ 5 – 6 ปี จำนวน 30 คน โดยกลุ่มทดลองจะได้รับประสบการณ์กลางแจ้งเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผน กลุ่มควบคุมได้รับการเล่นบล็อกลูกกลางแจ้งอย่างอิสระ ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นบล็อกลูกกลางแจ้งอย่างอิสระแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิริรัตน์ ชูชีพ (2544: 37) ได้ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ และหลังจากการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ในสัปดาห์ที่ 1 หลังจัดประสบการณ์เคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ ใน 1 สัปดาห์ อย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วีระพงษ์ บุญประจักษ์ (2545: 50) ศึกษาความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมทางสังคมพบว่า เด็กปฐมวัยก่อนการจัดประสบการณ์และระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่นที่บ้านไทยในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์พบว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวม มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลา 8 สัปดาห์ เมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้าน ได้แก่ ความร่วมมือ ความเห็นอกเห็นใจ ช่วยเหลือและแบ่งปัน พบว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมทั้ง 3 ด้านมีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์แบบคะแนนรวมทั้งหมด ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

วราภรณ์ ปานทอง (2548: 61) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมประกอบการเล่นบทบาทสมมุติ ตลอดระยะเวลา 8 สัปดาห์ พบว่า ในแต่ละช่วงสัปดาห์ เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ก่อนและหลังการทดลอง

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

2.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่น

เฮอร์ลอค (ขจิตพรพรณ ทองกำ. 2536: 9; อ้างอิงจาก Hurlock. 1978: 228) กล่าวว่า เป็นการทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน โดยไม่ต้องคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้น และมักเป็นกิจกรรมที่กระทำโดย ไม่ถูกบังคับ และ รูดอล์ฟ (Rudolph. 1984: 96) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการของการพัฒนา ทั้ง 4 ด้าน ของเด็ก คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งการเล่นนี้มีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยง
3. การเล่นเป็นการนำเด็กไปสู่ภาวะความสมดุลทางอารมณ์

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2523: 43) กล่าวว่า การเล่นคือวิธีการทางหนึ่งที่เด็กจะช่วยให้ตัวเองให้มีความสามารถในการปรับตัว เปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม และสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อการเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม โดยไม่มีใครสอน

วราภรณ์ รักวิจัย (2527: 91) ได้กล่าวถึง การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ การค้นคว้า สำรวจและทดลองสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง

และช่วยในการพัฒนาการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข สำหรับ เพียเจต์ (Piaget) กล่าวว่า การเล่น มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญา จากการเล่นเด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่างๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้าเขาจะสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ เข้ามาในสมอง เพียเจต์ ได้กล่าวถึงการเล่นไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่นคือการระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

เยาเวพา เดชะคุปต์ (2528: 12 ; อ้างอิงจาก Moffitt ; & Swedlow. 1979: 2) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่น ซึ่งช่วยให้เกิดพัฒนาการในแง่ต่างๆ ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านขบวนการค้นคว้าสำรวจ ทดลอง ใช้กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา จมูก มือ หู ปาก ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอันใดจะสอนได้ดีเท่า
2. ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมเขาวินิจฉัยปัญหาจากการเล่นเด็ก จะเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่มแปลกๆ ใหม่ๆ ใช้สติปัญญามาประยุกต์ เพื่อสร้างผลงานทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากเช่นเดิม หรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยเห็นอย่างเดียว
3. ช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคม อันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละให้อภัย และปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกันและกัน
4. ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียดหรือความสับสนทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อมในระหว่างที่เด็กเล่น อารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้องใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ความผิดหวังจะได้รับการระบายเป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้
5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น จากการเล่นนี้เด็กจะได้เคลื่อนไหวแขนขา และอวัยวะทุกส่วนในร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีขึ้น มีทักษะ มีความแคล่วคล่องว่องไวแข็งแรงมากขึ้น

สรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รวมทั้งทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เด็กได้รับ โดยการทดลองค้นคว้าสำรวจและลงมือปฏิบัติ สามารถทำให้เด็กปรับตัวและเข้าใจสิ่งแวดล้อมได้ และนอกจากนี้ยังเป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการ ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็กอีกด้วย

2.2 ทฤษฎีการเล่น

ประภาพรรณ สุวรรณศุข (2525: 124 – 127) กล่าวถึงทฤษฎีการเล่น ว่าแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 2 กลุ่มทฤษฎี ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก เริ่มต้นระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึง ศตวรรษที่ 20 ได้แก่

2.2.1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surphers Energy Theory) ทฤษฎีนี้ เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรม เพื่อนำสู่เป้าหมายที่ต้องการ ได้แก่ การทำงาน หรือเพื่อประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมาย ซึ่งหมายถึงการเล่น ดังนั้น การเล่นจะเกิดขึ้นได้เมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการทำงานแล้ว

2.2.1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) มีแนวคิดว่าการเล่นเป็นการสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์

2.2.1.3 ทฤษฎีการกระทำซ้ำ (Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าการเล่นของมนุษย์ เช่นการเล่นดิน เล่นทรายของเด็กนั้น เลียนแบบมาจากบรรพบุรุษเป็นต้น แต่ทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายรูปแบบการเล่นใหม่ ๆ ของเด็กเล่น การเล่นตุ๊กตา เป็นต้น

2.2.2 ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ได้แก่

2.2.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ กล่าวว่า ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติ การเล่นของเด็กนั้นเริ่มจากการสังเกตของ ฟรอยด์ (Sigmound Freud) โดยกล่าวว่า การเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ และการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจนั้น จะต้องสนองด้วยการเล่น เช่น การที่เด็กเล่นเป็น มนุษย์อวกาศ นักแข่งรถ พยาบาล หรือแม่ ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น นอกจากนี้ ฟรอยด์ ยังมองเห็นว่า การเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นสามารถลดความไม่พึงพอใจ อันเกิดจากประสบการณ์ได้

อิริค อีริคสัน (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. 2550: 65 – 66 ; อ้างอิงจาก Erikson) ได้ขยายทฤษฎีนี้โดยอธิบายการเล่นของเด็กเพื่อให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจโลกที่เขาอยู่โดยการพบสิ่งใหม่ๆ ที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และได้แบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตัวเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยศูนย์กลางการเล่นอยู่ที่ตัวเด็กเอง ในระยะแรกเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นเพราะการเล่นของเด็กในระยะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายซ้ำ รวมทั้งส่งเสียงซ้ำ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาเมื่อทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น เช่น การเล่นเสียงระดับ

ต่างๆ เพื่อดูการสนองตอบของแม่ หรือสำรวจร่างกาย หน้าตาของแม่ด้วยมือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับแม่ด้วยมือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนี่เป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เขาอยู่

ขั้นที่ 2 การเล่นในโลกเล็กๆ ของเด็ก คือ เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบตัวเด็ก ซึ่งการเล่นในโลกเล็กๆ ของเด็กนี้ จะเป็นการช่วยให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับสังคม สิ่งแวดล้อมที่มีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ เช่น สิ่งของนั้นอาจแตกสลายสูญหายไปได้หรือเป็นสิ่งของของคนอื่น อีกทั้งอาจถูกควบคุมจากผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น เด็กโต หรือผู้ใหญ่ ถ้าเด็กยังไม่สามารถเรียนรู้โลกเล็กๆ ของเขาได้แล้วก็จะทำให้เด็กกลับไปสู่การเล่นในช่วงแรก คือ การเล่นเกี่ยวกับตนเอง

ขั้นที่ 3 การเล่นในสังคม เป็นช่วงอายุที่เข้าสู่วัยเรียน เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างขวางขึ้นรู้จักแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นสุดท้ายของพัฒนาการการเล่น แต่ความสำเร็จของพัฒนาการขั้นนี้ เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในพัฒนาการของสองขั้นแรก ในขั้นนี้เด็กจะเรียนรู้ว่า เมื่อใดเขาจะเล่นคนเดียว และเมื่อใดเขาจะเล่นเป็นกลุ่ม

2.2.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านความรู้ความเข้าใจ เพียเจต์ (Piaget) ได้วิเคราะห์และแบ่งแยกพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเขา ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) การเล่นในขั้นนี้เด็กมีพฤติกรรมในลักษณะ เป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่น และพัฒนาการการเล่นควบคู่กันไปกับพัฒนาการทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ ซึ่งการเล่นในขั้นนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุได้ ประมาณ 2 ขวบ

ขั้นที่ 2 ขั้นการเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) การเล่นในขั้นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กอายุ 1 ปี 5 เดือน เป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ที่ไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพอใจมากกว่า จะคำนึงถึงความจริง หรือมาตรฐานต่างๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรับรู้การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากการเล่นซ้ำๆ กัน เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้น และการเล่นในขั้นนี้จะพัฒนาไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นขั้นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กอายุ 2 ขวบขึ้นไป และสามารถพัฒนาได้เต็มที่ เมื่อเด็กอายุ 3-4 ปี การเล่นนี้เกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำ และสมมติสิ่งของเครื่องเล่นต่างๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น สมมติให้ผ้าที่พับไว้เป็นทารก สมมติว่ามีขนมมาบ้อนตุ๊กตา เป็นต้น และลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ที่นับว่าเป็นการพัฒนาขั้นสูงสุด คือ การแสดงละครสมมติ (Socio Dramatic

Play) การเล่นแบบนี้จะเริ่มจากคำว่า “เราสมมติเป็น ... ดีกว่า” การแสดงออกนี้ เป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของเด็กโดยการแสดงบทบาทของผู้อื่น และแสดงความรู้สึกต่อสังคมของเด็ก

จากทฤษฎีการเล่นทั้ง 2 ทฤษฎีที่กล่าวมานี้ พอสรุปได้ว่าการเล่นเป็นธรรมชาติของเด็กที่มีความต้องการที่จะเล่น เพื่อเป็นการสนองความต้องการ และความพึงพอใจของตน เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการเล่นตามลำดับขั้น โดยเริ่มจากการเล่นเกี่ยวกับตนเองก่อนแล้ว จึงนำไปสู่การเล่นกับวัตถุโดยการสัมผัสสิ่งที่เป็นรูปธรรม และในที่สุดเด็กก็จะพัฒนาไปถึงการเล่นขั้นสุดท้าย คือ การเล่นที่เด็กสามารถใช้สัญลักษณ์ในการเล่นได้ เด็กสามารถนำผลการเรียนรู้ที่ค้นพบมาปรับใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง การเล่นช่วยส่งเสริมด้านความคิด และช่วยพัฒนาด้านจิตใจของเด็ก

2.3 ประเภทของการเล่น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2532 : 390 – 402) แบ่งประเภทของการเล่นไว้ดังนี้ การเล่นที่แยกประเภทตามลักษณะวิธีเล่นและการตั้งกฎกติกา แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. การเล่นที่มีกฎกติกา เป็นการเล่นที่พัฒนาขึ้นมาจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบกฎข้อบังคับ หรือที่เรียกว่า “เกม” เกมเป็นการเล่นที่มีการแข่งขัน แพ้ชนะ มีการกำหนด จำนวนผู้เล่น สถานที่เล่น อุปกรณ์ที่ใช้เล่น กฎกติกา ที่ผู้เล่นต้องยึดถือเป็นแนวปฏิบัติในการเล่นร่วมกัน
2. การเล่นที่ไม่มีกฎกติกา เป็นการเล่นอย่างอิสระไม่มีกฎกติกาตายตัว ผู้เล่นใช้จินตนาการในการแสดงออก มุ่งสร้างความสนุกสนานมากกว่า ซึ่งผู้เล่นอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้การเล่นที่แยกประเภทตามจุดประสงค์ที่ใช้ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 การเล่นเพื่อการศึกษา มีจุดประสงค์หลักเมื่อต้องการให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และให้ความสนุกสนานแก่เด็กแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

2.1.1 การเล่นสัมผัส การเล่นประเภทนี้ช่วยพัฒนาทักษะการใช้มือในการจัดหรือตั้งวัตถุสิ่งของของเด็กอายุระหว่าง 2 – 4 ปี จะชอบเล่นเครื่องเล่นที่จับต้องได้ ซึ่งเด็กอาจจะเล่นคนเดียวหรือเล่นไปพร้อมๆ กับคนอื่น การเล่นประเภทนี้เปิดโอกาสให้เด็กเกิดพัฒนาการทางการตัดสินใจ การมีเหตุผล และการใช้มือกับตัวร่วมกัน รวมทั้งรู้ขนาด จำนวน สี และรูปลักษณะของสิ่งนั้นๆ

2.1.2 การเล่นกลางแจ้งและการเล่นในร่ม การเล่นกลางแจ้ง เป็นการเล่นออกกำลังกายของเด็กๆ นอกห้องเรียน ได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การหกคะเมน การกลิ้ง การปีนป่าย การวิ่งแข่ง หรือการเล่นอุปกรณ์เครื่องเล่นสนาม ได้แก่ ชิงช้า ไม้ลื่น บาร์โหน ม้าหมุน รวมทั้งการเล่นในทางสร้างสรรค์กับวัสดุต่างๆ ที่ไม่ใช่แล้ว เช่น ดังไม้ ยางรถยนต์ เป็นต้น การเล่นในร่ม เป็นการเล่นภายในอาคาร หรือในห้องเรียน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นมีหลายชนิด

สำหรับให้เด็กได้เลือกเล่น ตามความสนใจ ได้แก่ ไม้บล็อก เครื่องมือช่างไม้ เครื่องมือทำครัว พลาสติกสร้างสรรค์ ตุ๊กตา

2.1.3 การเล่นละครและบทบาทสมมติ เป็นการเล่นของเด็กที่แสดงบทบาท จากการเล่นของเล่นประเภทต่างๆ เช่น เครื่องครัว เครื่องใช้ในบ้าน ที่จัดเป็นฉากให้เด็กเล่น ละครเกี่ยวกับชีวิตในครอบครัว หรือการที่เด็กเลือกนิทานที่เด็กชอบมาเล่นละคร หรือสมมติในสถานการณ์ต่างๆ เด็กจะได้แสดงบทบาทรวมทั้งใช้คำพูดตามความเข้าใจและตามจินตนาการของเด็กเอง ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ในสังคมได้ดีขึ้น

2.1.4 การเล่นเกม เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่สำคัญอันหนึ่งที่ควรส่งเสริมเด็กให้รู้จักการเล่นร่วมกับเพื่อน และควรหาเกมง่ายๆ มีกฎกติกาให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เกมสามารถนำมาใช้ในการฝึกทักษะรวมทั้งปลูกฝังนิสัยที่ดีแก่เด็กได้ด้วย การเล่นเกมจึงทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน และเกิดการเรียนรู้ในขณะเดียวกัน

2.2 การเล่นที่ไม่ใช่เพื่อการศึกษา เป็นการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายพื้นฐาน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีร่างกายแข็งแรง

สรุปได้ว่า ประเภทของการเล่นนั้นสามารถแบ่งได้หลายลักษณะ อาจแบ่งตามพฤติกรรมการเล่น ลักษณะวิธีการเล่น สถานที่เล่น การตั้งกฎกติกาในการเล่น การใช้ทักษะต่างๆ อุปกรณ์ในการเล่น จุดประสงค์ในการเล่น ล้วนแล้วแต่เป็นการเล่นที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และส่งผลกระทบต่อพัฒนาการในด้านต่างๆ ทั้งสิ้น

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและเกมการศึกษา

3.1 ความหมายของเกม

นิว สแตนดาร์ด เอ็นไซโคพีเดีย (New Standard Encyclopedia. 1969: G-21) ได้นิยามคำว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็เล่นเพื่อสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมองบางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย และจิตใจเป็นพิเศษ

แกรมบส์ คาร์ และ ฟิทช์ (Grambs; Carr; & Fitch. 1970: 244) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นหรือเกมสามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไป จนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียน ให้เกิดการแข่งขัน อย่างมี

กฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรม เพื่อความสนุกสนาน

อาร์โนลด์ (Arnold. 1975: 110 – 113) ได้ให้ความหมายของ เกม คือ การเล่น ซึ่ง อาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสื่อที่อาจกล่าวได้ว่า มีความใกล้ชิดกับเด็กมาก มีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด จนทำให้เกือบลืมไปว่าการเล่นของเด็ก นั้น มีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก

รีส (Reese. 1977: 19) ได้กล่าวว่า เกมเป็นโครงสร้างของกิจกรรม ซึ่งกำหนด กฎเกณฑ์ ในการเล่น อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน เล่นเพื่อบรรลุตามจุดหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอาจทำได้หลายวิธี คือ

1. เป็นวิธีการสอน
2. นำเข้าสู่บทเรียน
3. เป็นอุปกรณ์ประกอบการเรียน
4. เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเล่นในเวลาว่างเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

ประกากร โล่ทองคำ (2522: 57) ได้ให้ความหมาย ของเกม หรือการเล่นเป็น สถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่ง ที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็จะนำเอาแง่คิดหรือความเห็นจากการเล่นไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และ ละออ ชูติกร (2525: 169) ได้กล่าวว่า เกม คือ การเล่น ของเด็กแต่เป็นการเล่นที่พัฒนาขึ้นจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบข้อบังคับมาก มาเป็นการเล่นที่มี กติกามีกฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน แพ้ชนะ เป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในระยะที่พัฒนาการทางสังคม ของเด็กเริ่มมากขึ้น เด็กสนใจในการเล่นกับผู้อื่นเพิ่มขึ้น ในระยะแรก ก็เป็นการเล่นกลุ่มน้อยก่อน กลุ่มละ 2 – 3 คน การเล่นก็มีกติกาเล็กน้อย โดยมุ่งหวังให้เด็กได้รับความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่ ต่อมา เมื่อเด็กพัฒนาทางสังคมมากขึ้นสามารถเล่นรวมกลุ่มใหญ่ได้ดี การเล่นของเด็กจะมีระเบียบ กฎเกณฑ์ข้อบังคับเพิ่มขึ้น มีการวางกติกาการเล่นและมีการแข่งขันกับแพ้ชนะกัน

กำพล ดำรงค์วงศ์ (2535: 11) ได้ให้คำนิยามของเกมว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ที่ดีสำหรับนักเรียนเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเองการใช้เกมจึงเป็นประสบการณ์ ตรงที่นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด มีความคิดริเริ่ม เกิดจินตนาการอันเป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าทางระดับสติปัญญาของนักเรียน

จากความหมายของเกมที่ได้กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกม หมายถึง สื่อที่ทำให้ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะต่างๆ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วย ตนเอง เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน ก็ได้

ในการนำเกมมาใช้สำหรับการเรียนการสอนทำได้หลายวิธี อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่ต้องมีกติกาการเล่นที่กำหนดไว้ แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากนัก สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ในขณะเดียวกันก็สามารถนำเอาแง่คิดจากการเล่นเกมไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

3.2 ประเภทของเกม

โลเวลล์ (วรี เกียสกุล. 2530: 16 ; อ้างอิงจาก Lovell. 1971: 186 – 187) ได้แบ่งเกมคณิตศาสตร์ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Game) เป็นเกมที่สนุกสนาน พฤติกรรมจะไม่ใช่แบบแผนการกระทำ จะสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดที่วางไว้น้อยมาก เหมาะกับเด็กปฐมวัย
2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Game) เป็นเกมที่สร้างขึ้น อย่างมีจุดมุ่งหมายแน่นอน การสร้างเกมจะเป็นไปตามแนวของความคิดรวบยอดให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการ
3. เกมฝึกหัด (Practice Game) เกมนี้ จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมให้เด็กควรจะได้เริ่มไปเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้น โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กเข้าใจช้า

กิลแมน และคนอื่นๆ (Gilman ; et al. 1976: 657 – 661) ได้แบ่งเกมคณิตศาสตร์ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Game) เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความคิดรวบยอดใหม่ๆ
2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Game) เป็นเกมเพื่อยุ้ยู่ให้ผู้เล่นมีแนวทางที่จะบรรลุในจุดมุ่งหมาย
3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Game) เป็นเกมเพื่อช่วยให้การเรียนรู้พื้นฐานต่างๆ และเป็นทักษะในการนำความคิดรวบยอดที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์

โคลัมบัส (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542: 47 – 56 ; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1979: 141) ได้จำแนกประเภทของเกมต่างๆ ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่างๆ (Manipulative Game) เกมชนิดนี้ เป็นการที่เด็กนำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์และกติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็กระหว่างการใช้มือ และสายตา เช่น เกมร้อยลูกปัด ตัดตั้งดุม กรอกน้ำใส่ขวด
2. เกมการศึกษา (Didactic Game or Cognitive Game) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ซึ่งจากการเล่นเกมของเด็ก ครูสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดของเรื่องนั้นๆ อย่างไร เช่น เกมจับคู่สิ่งของ เกมโดมิโน เกมเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Game) เกมฝึกทักษะทางร่างกาย หรือ เกมพลศึกษาที่มีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่ายๆ แต่นำมาฝึกทักษะอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ฝึกการรับฟัง ฝึกทำตามทิศทาง ฝึกการมีส่วนร่วมสำหรับเด็กเล็กๆ กติกาที่กำหนดไว้ควรง่ายไม่ยุ่งยากและซับซ้อน เช่น เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4. เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา (Language Game) เกมฝึกทักษะทางภาษา เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุใดๆ เกมฝึกทักษะทางภาษาบางเกม จะส่งเสริมทักษะเกี่ยวกับความจำ ฝึกทักษะการฟัง หรือเกมการเดา เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือกลือ ตีอกแตก

5. เกมทายบัตร (Card Game) เป็นบัตรที่ครูทำขึ้น ช่วยให้เด็กสามารถแยก ความเหมือน ความต่าง ฝึกความจำเสริมทักษะอื่นๆ ซึ่งครูจะต้องพิจารณาว่าจะเลือกเกมอะไรให้เหมาะสมกับความต้องการ หรือจุดมุ่งหมายของเด็ก

6. เกมพิเศษ (Special Game) เกมนี้จะเล่นในโอกาสพิเศษ ครูอาจจะจัดให้เด็ก เล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมล่าลายแทงชมทรัพย์ เกมโจรสลัด เกมตามรอยเท้า ซึ่งเกมดังกล่าว จะต้องอาศัยความร่วมมือของเด็กเป็นอย่างมาก

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521: 78) ได้เสนอเกมสำหรับฝึกทักษะไว้ 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกทักษะการฟังและระยยะความสนใจ เกมนี้เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเตรียมให้เด็กเป็นผู้ฟังที่ดี และมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนานขึ้น

2. เกมฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง เกมนี้คล้ายกับเกมฝึกทักษะการฟัง คือ เด็กจะต้องฟัง เสียก่อนแล้วจึงปฏิบัติ เช่น สั่งให้เด็กไปวิ่งแตะเก้าอี้ โต๊ะ แล้วกลับมาที่นั่งเดิม แล้วเพิ่มจำนวนสิ่งที่ ต้องแตะขึ้นตามลำดับ จนเด็กสามารถแตะตามคำสั่งได้ถูกต้อง ตั้งแต่ 6-8 อย่าง เป็นต้น

3. เกมสอนมโนทัศน์เกี่ยวกับจำนวน เป็นการท่องคำคล้องจองเกี่ยวกับจำนวน แต่ไม่ค่อยมีความหมาย

4. เกมฝึกการฟังเสียง เด็กเล็กชอบฟังเสียงและชอบส่งเสียง เด็กจะเรียนรู้ว่า รูป จะต้องมียี่ห้อ เช่น เมื่อครูเรียก (ก) เด็กที่ขึ้นต้นด้วย (ก) จะต้องลุกขึ้น

5. เกมฝึกการรู้จักอักษร เกมนี้จะช่วยให้เด็กจำได้ว่าชื่อใดใช้อักษรใด เช่น ครู เรียกชื่อเด็ก "ปรีชา" ให้เด็กออกเสียงนำหน้า และหาว่าสิ่งของในห้องมีอะไรที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนี้

6. เกมฝึกสมองและร่างกาย เกมประเภทนี้ มีขอบเขตกว้างมากเกมที่ได้กล่าว มาแล้ว ก็ต้องใช้สมองและร่างกายร่วมด้วยทั้งสิ้น เกมนี้ ฝึกจินตนาการ และสมองโดยตรง แล้วอาจ ใช้ร่างกายเข้าร่วมด้วย

สมาใจ ทิพย์ชัยเมธา และ ละออ ชูติกร (2525: 226 – 236) ได้กล่าวถึง เกมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแบ่งได้ ดังนี้

1. เกม เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่นๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่
2. เกมเสริมทักษะเคลื่อนไหว เป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสื่อประกอบการเล่น เหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว
3. เกมเสริมทักษะทางการเรียน เป็นเกมอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกากการเล่นเล็กน้อย และมีสื่อประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่นๆ แต่เกมเสริมทักษะบทเรียน ส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขัน หรือเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาท

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมมีหลายประเภทในแต่ละประเภท จะมีจุดมุ่งหมาย และรายละเอียดที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ในการนำไปใช้ เกมทุกชนิด ล้วนเป็นเกมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งสิ้น ครูจึงนำเกมเหล่านี้มาใช้ในการเรียนการสอน และสามารถเลือกใช้ได้ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

3.3 ความหมายของเกมการศึกษา (Didactic Game)

เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนับเป็นกิจกรรมการเล่นตามทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิด (The Cognition Theory of Play) ตามหลักของ เพียเจต์ (Piaget) การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เพราะการเล่นเป็นการกระทำที่ถือว่า เป็นการแสดงของผลรวมในพฤติกรรมทั้งหมดที่เด็กกระทำ และแสดงออก ซึ่งตัวเด็กได้คิดแล้วกระทำด้วยความพึงพอใจ

โคลัมบัส (เยาเวพา เดชะคุปต์. 2542: 51 ; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1979: 141 – 149) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษา (Didactic Game) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ซึ่งจะต้องคิดและหาเหตุผล ครูสามารถบอกได้ว่า เด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดเรื่องนั้นๆ อย่างไร

แกรมส์ คาร์ร และ ฟิทช์ (Grambs; Carr; & Fitch. 1970: 244) กล่าวว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่น หรือเกมสามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไป จนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน

ประกาศกร โลกของคำ และคนอื่นๆ (2522: 57) กล่าวว่า เกมหรือการเล่นเป็น สถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่ง ที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่น เพื่อให้ผู้เล่น ได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน และในขณะที่เดียวกัน ก็จะนำเอาแง่คิด หรือความเห็น จากการเล่นไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

บุญชู สนั่นเสียง (2527: 438) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษา (Didactic Game) เป็น อุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจ และความสนุกสนาน อีกทั้งยังทำทนาย ที่จะให้เด็กเล่นเสมอ ช่วยให้เด็กมีความพร้อมในทุกๆ ด้าน แต่ที่เน้นเฉพาะ คือ สถิติปัญญา เด็ก ได้ฝึกใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ ฝึกสังเกต เปรียบเทียบในเรื่องรูปทรง จำนวน ประเภท และฝึกคิดหาเหตุผล

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145) ได้กล่าวถึง ความหมายของ เกมการศึกษา (Didactic Game) ว่าเกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้ มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะต่างจากของเล่น อย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ อาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบ การเล่นว่าถูกต้องหรือไม่

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกมเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล เนื่องจากเกม การศึกษาแต่ละชุด จะมีวิธีเล่น โดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเป็นกลุ่ม และผู้เล่นสามารถ ตรวจสอบว่า เล่นถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง รวมทั้งเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ หลังจากเล่นเกมแล้ว เด็กก็จะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องๆ นั้นได้

3.4 ประเภทของเกมการศึกษา

ได้มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็นชนิดต่างๆ ดังนี้

โคลัมบัส (เยวพา เดชะคุปต์. 2542: 51 – 56 ; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1797: 141 – 149) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็น

1. เกมการแยกประเภท (Classification) เกมฝึกแยกประเภท หมายถึง การแยกกลุ่มจัดกลุ่ม จับกลุ่ม จับคู่ ซึ่งสามารถฝึกทักษะเด็กได้หลายอย่าง โดยแยกเป็นของ ที่เหมือนกันและต่างกัน ของที่มีลักษณะกลม สีเหลี่ยม หรือแยกตามสี รูปทรง ขนาด ซึ่งแบ่ง ออกเป็น

1.1 เกมลอตโต (Lotto) เป็นเกมที่เล่นอย่างง่าย โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็กๆ อยู่ชุดหนึ่ง ซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกัน วางลงให้ได้ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่

1.2 เกมโดมิโน (Domino) เป็นเกมที่ในแต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุด ให้เด็กเลือกภาพที่มีสี รูป หรือขนาดต่อในแต่ละด้านไปเรื่อยๆ

1.3 เกมตารางสัมพันธ์ (Matrix) เกมนี้ จะประกอบด้วยตารางซึ่งแบ่งเป็นช่อง มีขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็กๆ ขนาดเท่ากับตารางแต่ละช่องโดยการเล่นอาจจะจับคู่ภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่เด็กวางลงให้ตรงกันหรืออาจจะจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้ เช่น ครูอาจจะวางบัตรภาพวงกลมไว้ด้านข้าง วางบัตรสีแดงไว้ข้างบน แล้วให้เด็กหาบัตรภาพที่มีสีแดงและเป็นวงกลมมาวางให้ตรงกัน

2. เกมฝึกทำตามแบบ (Patterning) ในเกมชนิดนี้เด็กจะต้องสร้าง หรือวาด หรือลากตามแบบตามลำดับ ซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัด หรือบล็อกที่มีสีหรือขนาดต่างๆ กับบัตร หรือแม่แต่แปรงสีฟันก็ได้มาวางไว้ตามลำดับ ตัวอย่างเช่น ถ้าตัวอย่างมี 3 สี เช่น ดำ ขาว แดง เด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับเรื่อยๆ ซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อนหลัง เพื่อทำตามแบบ

3. เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม (Sequence, Serration) ในเกมนี้ จะฝึกความจำของเด็กโดยครูจะเล่าเหตุการณ์หรือลำดับเรื่องราว หรือนิทาน แล้วให้เด็กวางสิ่งต่างๆ หรือภาพตามลำดับในเรื่อง

จันทวรรณ เทวรักษ์ (2526: 36) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็นชนิดต่างๆ ดังนี้

1. เกมจับคู่ภาพเหมือน เด็กฝึกสังเกตภาพที่เหมือนกัน นำภาพที่เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กัน

2. โดมิโน เป็นเกมที่มีขนาดเล็กเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบ่งครึ่งออกเป็น ส่วนในแต่ละด้าน จะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุด ให้เด็กเลือก ที่มีสี รูป หรือขนาดต่อกันในแต่ละด้านไปเรื่อยๆ

3. ภาพตัดต่อ เป็นการแยกชิ้นส่วนของภาพออกเป็นชิ้นๆ แล้วให้เด็กนำต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ ภาพตัดต่อ ควรมีจำนวนชิ้นที่จะให้เด็กต่อให้เหมาะสมกับวัย เด็กเล็กควรมีจำนวนชิ้นที่ไม่ขึ้นประมาณ 5-6 ชิ้น เมื่อเด็กโตขึ้นก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

4. ภาพสัมพันธ์ เป็นการนำภาพที่เป็นประเภทเดียวกันหรือมีความสัมพันธ์กันมาจับคู่กัน จะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล และจัดประเภทได้ถูกต้อง

5. ลอตโต เป็นเกมที่มี 2 ส่วน ให้เด็กศึกษารายละเอียดของภาพ ภาพใหญ่จะต้องเป็นสิ่งที่ให้เด็กรู้จักรายละเอียดต่างๆ ส่วนภาพเล็กเป็นภาพปลีกย่อยของภาพใหญ่ที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้ โดยให้เด็กศึกษาภาพใหญ่ว่าเป็นเรื่องอะไร มีคุณสมบัติอย่างไร ให้เด็กหยิบภาพเล็กที่เตรียมมาวางให้สมบูรณ์

6. ภาพต่อเนื่องหรือการเรียงลำดับ เป็นการเรียงลำดับภาพตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์แรกไปจนถึงเหตุการณ์สุดท้าย

7. พื้นฐานการบวก เป็นเกมที่ผู้เล่นได้มีโอกาสฝึกการบวก โดยยึดแผ่นหลักเป็นเกณฑ์ ผู้เล่นต้องหาชิ้นส่วนเล็ก 2 ชิ้น เมื่อรวมกันแล้วได้ผลลัพธ์เท่ากับจำนวนภาพในแผ่นหลัก

8. ตารางสัมพันธ์ ประกอบด้วยช่องขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็กๆ ขนาดเท่ากับช่องตาราง เพื่อเล่นเข้าชุดกันโดยมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำไว้ข้างบนแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145 – 153) ได้จำแนกประเภทของเกมเป็นชนิดต่างๆ ดังนี้

1. เกมจับคู่ เกมชนิดนี้เป็นการฝึกการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล เกมจับคู่ เป็นการจับของเป็นคู่ๆ ชุดละตั้งแต่ 5 คู่ ขึ้นไป อาจเป็นการจับคู่ภาพหรือวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ก็ได้ เกมประเภทนี้สามารถจัดได้หลายชนิด ได้แก่

1.1 การจับคู่สิ่งที่เหมือนกัน

1.1.1 จับคู่ภาพหรือสิ่งของที่เหมือนกันทุกประการ

1.1.2 จับคู่ภาพกับเงาของสิ่งเดียวกัน

1.1.3 จับคู่ภาพกับโครงร่างของสิ่งเดียวกัน

1.1.4 จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพหลัก

1.2 การจับคู่สิ่งที่เป็นประเภทเดียวกัน เช่น ไม้ขีด – ไฟแช็ค เทียน – ไฟฟ้า

1.3 การจับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น สิ่งที่ใช้คู่กัน แม่ – ลูก สัตว์กับอาหาร

1.4 การจับคู่สิ่งที่มีความสำคัญแบบตรงกันข้าม คนอ้วน – คนผอม

1.5 การจับคู่ภาพเต็มกับภาพส่วนย่อย

1.6 การจับคู่ภาพเต็มกับภาพชิ้นส่วนที่หายไป

1.7 การจับคู่ภาพที่ซ้อนกัน

1.8 การจับคู่ภาพที่เป็นส่วนตัดกับภาพใหญ่

1.9 การจับคู่สิ่งที่เหมือนกันแต่สีต่างกัน

1.10 การจับคู่ภาพที่มีเสียงสระเหมือนกัน เช่น กา-นา งู-ปู

1.11 การจับคู่ภาพที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน เช่น นก-หนู กุ้ง-ไก่

1.12 การจับคู่แบบอุปมาอุปไมย

1.13 การจับคู่แบบอนุกรม

2. เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ รอยตัดต่อของภาพที่เหมือนกัน หรือต่างกัน ในเรื่องของสี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย เกมประเภทนี้มีจำนวนชิ้นของภาพตัดต่อตั้งแต่ 5 ชิ้นขึ้นไป ซึ่งขึ้นอยู่กับความยากง่ายของภาพชุดนั้น เช่น หากสีของภาพไม่มีความแตกต่างกัน จะทำให้ยากแก่เด็กยิ่งขึ้น

3. เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เพื่อฝึกการสังเกต การคิดคำนวณ การคิดเป็นเหตุเป็นผล เกมประเภทนี้มีหลายชนิด ประกอบด้วยชิ้นส่วนเป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือรูปสามเหลี่ยม ตั้งแต่ 9 ชิ้นขึ้นไป ในแต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุดให้เด็กเลือกต่อกันในรูปที่เหมือนกัน แต่ละด้านไปเรื่อยๆ

4. เกมเรียงลำดับ เป็นเกมฝึกทักษะการจำแนก การคาดคะเน เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพสิ่งของ เรื่องราว เหตุการณ์ ตั้งแต่ 3 ภาพขึ้นไป แบ่งเป็น

4.1 การเรียงลำดับภาพและเหตุการณ์ต่อเนื่อง

4.2 การเรียงลำดับ ขนาด ความยาว ปริมาณ ปริมาตร จำนวน เช่น ใหญ่ – เล็ก, สั้น - ยาว, นึก-เบา, มาก – น้อย

5. เกมจัดหมวดหมู่ เพื่อฝึกทักษะการสังเกต การจัดแยกประเภท เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นแผ่นภาพ หรือของจริง ประเภทสิ่งของต่างๆ เป็นเกมที่ให้เด็กนำมาจัดเป็นพวกๆ ตามความคิดของเด็ก

6. เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เกมนี้จะช่วยเด็กก่อนที่จะเริ่มอ่านหนังสือ เด็กจะคุ้นเคยกับสัญลักษณ์เป็นภาพที่มีภาพกับคำ หรือตัวเลขแสดงจำนวน กำหนดให้ตั้งแต่ 3 คู่ขึ้นไป

7. เกมหาภาพที่มีความสัมพันธ์ลำดับที่กำหนด ฝึกการสังเกตลำดับที่ ถ้าเก็บต้นแบบจะฝึกเรื่องความจำ เกมประเภทนี้ ภาพต่างๆ 5 ภาพ เป็นแบบให้เด็กสังเกตลำดับของภาพ ส่วนที่เป็นคำถามจะมีภาพกำหนดให้ 2 ภาพ ให้เด็กหาภาพที่สามที่เป็นคำตอบ ที่จะทำให้ภาพ ทั้งสามเรียงลำดับถูกต้องตามแบบ

8. เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ (ลอตโต) ฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ เกม จะประกอบด้วยภาพแผ่นหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อย สำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลัก อีกจำนวนหนึ่งตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป ให้เด็กเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลัก หรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวกับภาพหลัก

9. เกมหาความสัมพันธ์แบบอุปมาอุปไมย เกมนี้ประกอบด้วยชิ้นส่วนแผ่นยาว จำนวน 2 ชิ้นต่อกันด้วยผ้าหรือวัสดุอื่น ชิ้นส่วนตอนแรก มีภาพ 2 ภาพที่มีความสัมพันธ์ หรือเกี่ยวข้องกันอย่างไรก็ตามหนึ่งชิ้นส่วนที่สองมีภาพ 1 ภาพ เป็นภาพที่สามที่มีขนาด $\frac{1}{2}$ ของชิ้นส่วน

ให้เด็กหาภาพที่เหลือ ซึ่งเมื่อจับคู่กับภาพที่เหมาะสมแล้ว จะมีความสัมพันธ์ทำนองเดียวกับภาพคู่แรกตัวเล็กเป็นแผนภาพขนาดเท่ากับภาพที่สามสาระของเกม อาจเป็นในเรื่องของรูปร่าง จำนวน

10. เกมพื้นฐานการบวก เป็นการฝึกให้มีความรอบยอดเกี่ยวกับการรวมกัน หรือการบวกโดยเกมแต่ละเกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ ที่แสดงจำนวนต่างๆ และจะมีภาพชิ้นส่วนตั้งแต่ 2 ภาพขึ้นไป ภาพชิ้นส่วนมีขนาด $\frac{1}{2}$ ของภาพหลัก ให้เด็กหาภาพชิ้นส่วน 2 ภาพที่รวมกันแล้ว มีจำนวนเท่ากับภาพหลักแล้ว นำมาวางเทียบเคียงกับภาพหลัก

11. เกมจับคู่ตารางสัญลักษณ์ เป็นการฝึกคิดการสังเกต และฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ประกอบด้วย ช่องขนาดเท่ากัน และมีบัตรเล็กๆ ขนาดเท่ากับช่องตาราง เพื่อเล่นเข้าชุดกัน โดยมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำไว้ข้างบนของแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมการศึกษาจะมีหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภท ส่วนใหญ่จะเน้นฝึกทางด้านสติปัญญา และเป็นเกมที่ช่วยพัฒนาเด็ก และสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก

3.5 จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2528: 15) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการสังเกตและจำแนกด้วยสายตา
2. ฝึกการแยกประเภทหรือการจัดหมวดหมู่
3. ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล
4. ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
5. เพื่อฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ
6. เพื่อฝึกมนุษย์สัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ฝึกคุณธรรมต่างๆ
7. เป็นการทบทวนเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนไปแล้ว

วิยะดา บัวเฟื่อน (2531: 19) กล่าวว่า จุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษา คือ ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี มีความสามารถในการมอง จำแนกด้วยสายตา ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว และในเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีการเล่นโดยเฉพาะ สามารถวางเล่นบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่า ถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง และเมื่อเล่นเกมได้สำเร็จทำให้เกิดแรงจูงใจ ที่จะเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534: 13 – 16) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษา ดังนี้

1. เป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น เรียนรู้เรื่องขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น เรียนรู้ว่าชอบหรือไม่ชอบทำอะไร เรียนรู้ที่อยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินใจปัญหาต่างๆ
2. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะได้แสดงออกอย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุข เพราะได้เล่นตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งจะช่วยให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจ และช่วยให้เกิดความแจ่มใส
3. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลายๆ ด้าน เช่น ในด้านของความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบ จับ สัมผัส เขย่า ฟังเสียง ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ เป็นการทดแทนความต้องการของเด็ก
4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จ ในการทำงาน เมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้นทักษะที่เด็กได้รับจากการเล่น จะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต
5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็กเป็นการฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่ตนเอง ต้องทำ ในอนาคต ฝึกการพึ่งพาตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี
6. เป็นการช่วยให้เด็กได้ค้นหาความสามารถพิเศษของตนเอง เช่น ความสามารถ ในด้านการจดจำ การจำแนกวัสดุ สิ่งของ สี ขนาด หรือแม้แต่เป็นการฝึกฝนเรื่องระบบการคิด ให้พัฒนาเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก
7. ช่วยพัฒนารูปแบบการคิดของเด็ก ในขณะที่เด็กเล่นเกมเด็กได้ฝึกคิดไปด้วย เป็นช่วงสั้นๆ ทำให้เด็กมีโอกาสคิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา ฝึกการตัดสินใจ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะเป็นไปโดยที่เด็กรู้ตัว แต่รูปแบบการคิดของเด็กก็จะพัฒนาไปเรื่อยๆ ย่อมมีโอกาสได้ฝึกฝน และได้รับการยอมรับมากเท่าใด เด็กก็จะพัฒนาการคิดของตนเองให้มีเหตุผลมากขึ้น
8. ส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและแสดงออกโดยเสรี ขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเปิดใจให้สบายเต็มที่ จึงสามารถที่จะคิดได้อย่างอิสระ ซึ่งหากมีการฝึกฝน และส่งเสริม รวมทั้งยอมรับความคิด และจินตนาการของเด็กในขณะที่เล่นแล้ว จะทำให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าคิด มากขึ้นยิ่ง เด็กมีอิสระในการจินตนาการและคิดสร้างสรรค์ ในขณะที่เล่นได้มากเท่าใด โอกาสที่เด็กจะเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และกล้าแสดงความคิดของตนเอง ก็จะมากขึ้นเท่านั้น
9. ช่วยพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้าน คือ
ทางด้านร่างกาย เกมเป็นการฝึกกล้ามเนื้อมือกับตาให้ประสานกัน อย่างมีประสิทธิภาพ ทางด้านอารมณ์ – จิตใจ เกมช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจให้

มั่นคงแข็งแรงรู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับภาวะแวดล้อม ทางสังคม เกมจะช่วยให้เด็ก มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่มรู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม เด็กใน เรื่องของการปรับตัวทางสติปัญญา เด็กจะเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งต่างๆ ที่เรียนรู้

อุษา กลเกม (2533: 20) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เล่น บรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างได้ คือ สามารถจำแนกด้วยสายตา คิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา แยกประเภท จำแนกเสียง หาความสัมพันธ์ ให้สังเกตเปรียบเทียบรูปภาพ และวัสดุ สิ่งของต่างๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหา และเป็นการเตรียมความพร้อมไปสู่ การอ่านและการเขียน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145) ได้กล่าวถึง จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

1. ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัส เพื่อให้เกิดการรับรู้ เพื่อจะนำไปสู่การเรียนรู้

2. พัฒนาการคิดหาเหตุผล
3. ฝึกการสังเกตและการตัดสินใจ
4. ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
5. ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้
6. ฝึกการจำแนกเกี่ยวกับสี รูปทรง รูปร่าง ขนาด ปริมาณ จำนวน เสียง
7. ฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษา
8. ฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์

จากจุดประสงค์ของการจัดการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เกมการศึกษา เป็นสื่อที่ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ตอบสนองความต้องการของเด็กหลายๆ ด้าน เพราะเกมการศึกษา เป็นสิ่งที่ช่วยเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อมทั้ง 4 ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเด็กได้เล่นเกม การศึกษาเด็กได้รู้จักการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ฝึก การรับรู้ ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะพื้นฐานในการคิดขณะที่เด็กเล่นเกมได้มาก เด็กก็จะได้ฝึกคิดมาก ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต และเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะกลายเป็น ผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

3.6 หลักในการใช้เกมการศึกษา

ราศี ทองสวัสดิ์ (2523: 79) ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ว่า

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ จับคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่

3. เวลาที่ใช้ในการฝึกกำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปสรรคแต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้น การจัดควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน

4. เกม หรืออุปกรณ์ที่จะใช้ ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอหากจำเจ เด็กก็อาจจะเบื่อไม่อยากจะเล่น

อารี เกษมวรีติ (2523: 71 – 72) กล่าวว่า การนำเกมการศึกษามาใช้ควรลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีความสังเกตจดจำมากขึ้น จึงจะให้เด็กได้สังเกตส่วนย่อยๆ หรือส่วนละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้น จึงควรให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกต จดจำ อย่างมีเหตุผลมากขึ้น วิธีการที่ให้เด็กเล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุด หรือ 2 คนต่อ 1 ชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกา ก็ให้เล่นเกมชุดอื่นต่อไป ในระยะแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นบ้างโดยผลัดกันเล่นครั้งละ 6 – 8 คน เด็กจะเล่นแบบนี้สักระยะหนึ่ง อาจจะประมาณหนึ่งเดือน จากนั้น ให้เด็กเล่นเองโดยแบ่งกลุ่มให้รับผิดชอบ แต่ละเกมจะวางกติกาไว้ว่า แต่ละกลุ่มต้องไม่ส่งเสียงดัง ต้องไม่แย่งกันเล่นด้วยความเร็วและถูกต้อง รู้จักรักษาของไม่ทำสกปรก หรือฉีกขาด เล่นเสร็จแล้ว ต้องเก็บให้เรียบร้อย กลุ่มใดทำถูกต้อง ตามกติกา ถือว่าชนะ แล้วจึงสลับกันเล่น เมื่อเด็กมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้น ครูต้องเพิ่มเกมให้เด็กเล่น โดยจัดเกมที่ยากและแปลกขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้เด็กรู้จักคิด สังเกต และจดจำอย่างมีเหตุผล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กด้วย

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ในการนำเกมการศึกษาไปใช้ตัวครูสำคัญมากจะต้องมีความพร้อมในทุกๆ ด้าน และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมการศึกษาเป็นอย่างดี เพื่อที่จะเป็นผู้แนะนำและช่วยเหลือเด็กให้เด็กได้เล่นเกมการศึกษาได้อย่างถูกต้อง ถูกวิธี

3.7 ประโยชน์ของเกมการศึกษา

เกตินี โชติเสถียร (2523: 3) กล่าวว่า เกมการสอนจัดเป็นสื่อการสอนอีกประเภทหนึ่งซึ่งใช้รื้อให้นักเรียนเกิดความสุขสนานใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมมีจุดประสงค์แน่นอนอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร (ลาวัลย์ พลกล้า. 2523: 11)

เยาวพา เดชคุปต์ (2528: 36) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนการเล่นเกมการศึกษา จึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม

วรรณพร ศิลาขาว (2538: 35) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน

อัจนรา ชีวพันธ์ (2526: 3) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ยังช่วยให้เด็ก เพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด ได้รับความสนใจของเด็กและเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคม รู้จัก ความรับผิดชอบ ส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือ แบ่งปัน ยอมรับกัน และ รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริม และฝึก ทักษะให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน นอกจากนี้วิธีการเล่น ยังช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิด พฤติกรรมทางสังคมในด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคม อย่าง มีความสุข

3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

งานวิจัยต่างประเทศ

พินเตอร์ (Pinter. 1977: 710 – A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ สะกดคำที่สอน โดยใช้เกมการศึกษา และสอน โดยตำราแก่นักเรียนระดับ 3 ใน เพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการจดจำ ผลการทดลอง พบว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่ม ที่สอนตามตำรา
2. นักเรียนหญิง และนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และต่ำในกลุ่มการใช้เกมการศึกษามี ผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
5. เด็กผู้หญิงมีมโนภาพแห่งตนในการร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

งานวิจัยในประเทศ

จันทรวรรณ เทวรักษ์ (2526: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาอิทธิพลของการจัดกิจกรรม สร้างสรรค์และเกมการศึกษาในวัย 4 – 6 ขวบ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาไทย และคณิตศาสตร์ มี กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่ม 1 เน้นการอ่านเขียนและเรียนเลขอีกกลุ่ม 1 เน้นการฝึกกิจกรรม สร้างสรรค์ และเกมการศึกษา ผลปรากฏว่า การเรียนที่เน้นการฝึกกิจกรรมสร้างสรรค์ และ เกมการศึกษา มีผลส่งเสริมความสามารถและทักษะในการเรียนภาษาไทย และคณิตศาสตร์ มากกว่าวิธีการสอนเน้นการอ่านเขียนและเรียนเลข

รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี (2529: 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในด้าน การจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา กับการใช้

แบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า ความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของกลุ่มที่ฝึกทักษะ โดยเล่นเกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่ใช้แบบฝึกหัด

วรรณภา แจ่มกังวาล (2534: 45) ได้ศึกษาความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์ของ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาปกติ และเกมการศึกษาที่เสริมด้วยเกมฝึก ด้านมิติสัมพันธ์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา ที่เสริมด้วยเกมฝึกด้านมิติสัมพันธ์มีความคิดรวบยอดในด้านการอนุรักษ์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาแบบปกติ

เยาวพรรณ ทิมทอง (2535: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่น เกมการศึกษามิติสัมพันธ์ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมการศึกษาแบบปกติ ตาม หน่วยการสอนมีพัฒนาการทางสติปัญญาแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา สรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อ ที่สำคัญ และเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้มีส่วนร่วมเกิดความสุขสนทน ฝึกการใช้ ความคิด ฝึกการตัดสินใจ แก้ปัญหาให้เด็กได้เรียนรู้ ฝึกทักษะการคิด ซึ่งในด้านมิติสัมพันธ์เป็น สมรรถภาพทางสมองที่สามารถที่จะฝึกฝนได้ ความสามารถด้านนี้ ส่งผลให้มนุษย์เข้าใจถึงขนาด มิติต่างๆ ความไกล - ใกล้ สูง - ต่ำ ทรวดทรง ปริมาตร สามารถสร้างจินตนาการให้เห็นส่วนย่อย และส่วนผสมของวัตถุเมื่อนำมาซ้อนกัน ในความ สามารถด้านนี้ ถ้าเด็กได้ฝึกมากๆ จะเป็นการ พัฒนาการคิดในรูปแบบต่างๆ ซึ่งการที่เด็กได้ฝึกคิดมากๆ จากการเรียนรู้ การสังเกต จนสามารถที่จะ คิดตัดสินใจแก้ปัญหาได้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียนชาย - หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนซอยแอนเนกซ์ (กาญจนภิเษก 2) สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียนชาย - หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนซอยแอนเนกซ์ (กาญจนภิเษก 2) สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน โดยมีขั้นตอนในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้มา โดยวิธีการจับสลาก 1 ห้องเรียน จากจำนวน 3 ห้องเรียน (Simple Random Sampling)
2. สุ่มนักเรียน จำนวน 15 คน จาก 1 ห้องเรียน โดยการจับสลาก เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

- 3.1 แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา
- 3.2 แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ได้แก่
 - 3.2.1 การช่วยเหลือ
 - 3.2.2 การแบ่งปัน

3.2.3 การยอมรับ

3.3 เกมการศึกษา

การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ตอนที่ 1 ขั้นตอนในการสร้างแบบสังเกตพัฒนาการทางด้านสังคม

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมด้านสังคมของเด็กปฐมวัยด้านการสังเกตพฤติกรรมการบันทึกพฤติกรรม ศึกษาแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของ ทศนัย อุดมพันธ์ (2541) วีระพงษ์ บุญประจักษ์ (2545) ปัทมา ศุภกานี (2545) วราภรณ์ ปานทอง (2548) ได้สังเกตพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 แล้วนำมาสร้างเกณฑ์การประเมินให้ครอบคลุมพฤติกรรมทางสังคม ได้แก่ การช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น โดยสร้างมาตราส่วนประเมินค่าสามระดับ (Numerical Rating Scales) โดยกำหนดคะแนน เป็น 0, 1 และ 2 เป็นระดับคะแนน ดังนี้

0 หมายถึง น้อย เด็กไม่แสดงพฤติกรรมด้านสังคม การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น หรือปฏิเสธที่จะทำ

1 หมายถึง ปานกลาง เมื่อแสดงพฤติกรรมด้านสังคม การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น โดยเพื่อน หรือครูบอกขอร้องให้ร่วมมือ

2 หมายถึง มาก เด็กแสดงพฤติกรรมด้านสังคม การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น ด้วยตนเอง

2. นำแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ทดลองใช้กับเด็ก ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมทางสังคมเพื่อศึกษาความชัดเจนทางสังคมแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

วิธีการหาคุณภาพของแบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม

1. นำแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความเหมาะสม จำนวน 2 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องการวัดผลประเมินผล และมีความเชี่ยวชาญในการสอนระดับปฐมวัย จำนวน 1 ท่าน คือ

1) อาจารย์มิ่ง เทพครเมือง นักวิชาการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ (ฝ่ายประถม) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2) อาจารย์ไพบุลย์ อุบันโน อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

3) อาจารย์กิตติศักดิ์ นิวัฒน์ อาจารย์คณะครุศาสตร์ ภาควิชาโปรแกรมทดสอบ และวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย

ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความคิดเห็นตรงกัน คือ ให้ปรับปรุง ภาษาเขียนในบางหัวข้อให้ชัดเจน เช่น การเก็บเกมการศึกษาช่วยเพื่อน

2. นำแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญข้อ 1 มาปรับปรุงแก้ไขตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีความเห็นตรงกัน

3. การแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงของแบบสังเกตนำเอาแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่า ข้อความที่แสดงพฤติกรรมที่สังเกต สอดคล้องกับจุดประสงค์การสังเกตหรือไม่ โดยกำหนดคะแนนเป็น +1, 0 และ -1 (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2548: 69)

เมื่อ +1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
เมื่อ 0	หมายถึง	ไม่แน่ใจข้อความวัดจุดประสงค์ข้อนั้นหรือไม่
เมื่อ -1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น

แล้วนำคะแนนที่ได้จากการลงความเห็นทั้ง 3 ท่าน หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับค่านิยม IOC มากกว่าหรือเทียบเท่า 0.5 จึงถือว่า ใช้ได้ (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2526: 89) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ได้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับจุดประสงค์ IOC มีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 และความสอดคล้องของแบบสังเกตรวมทั้งฉบับกับค่านิยม TOC = 0.96

4. การหาความเชื่อมั่นของผู้สังเกต หลังจากการตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสังเกตไปทดลองใช้ (Try Out) กับเด็กอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน ที่โรงเรียนชอยแอนเน็กซ์ (กาญจนานิเทศ 2) สำนักงานเขตสายไหม โดยใช้ผู้สังเกต 2 คน คือ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ร่วมกันสังเกตแล้วนำคะแนนมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกต 2 คน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้สังเกต RAI ของผู้สังเกต จำนวน 2 คน และในการทดลองใช้ (Try Out) ครั้งนี้ ได้ดัชนีความสอดคล้องของผู้สังเกต RAI เท่ากับ 0.95 ซึ่งเป็นค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในระดับสูง สามารถนำไปใช้ในการศึกษาคำนี้ได้

ตอนที่ 2 การสร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และวิธีการหาคุณภาพของแผน

1. ขั้นตอนในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัด

กิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา

1.2 ศึกษา และกำหนดเนื้อหา ประเภทของเกม 4 ประเภท ได้แก่ เกม

โดมิโน เกมภาพตัดต่อ เกมจับคู่ที่สัมพันธ์กัน และเกมลอตโต และตั้งชื่อ ของเกมการศึกษาที่

ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม ในด้านการช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับ จำนวน 24 เกม ดังแสดง

ในตาราง 1

ตาราง 1 การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

สัปดาห์ที่	วันที่ทำการทดลอง	ประเภทของเกม	ชื่อชุดเกมการศึกษา
1	อังคาร	เกมโดมิโน	ชุด เด็กดีชอบช่วยเหลือ
	พุธ	เกมโดมิโน	ชุดรักกันแบ่งปันกันเล่น
	พฤหัสบดี	เกมโดมิโน	ชุดเธอเก่งจัง
2	อังคาร	ภาพตัดต่อ	ชุดมีน้ำใจช่วยเหลือกัน
	พุธ	ภาพตัดต่อ	ชุดเพื่อนฉันเล่นกันดีดี
	พฤหัสบดี	ภาพตัดต่อ	ชุดปรบมือให้ฉันเก่งคนเก่ง
3	อังคาร	เกมลอตโต	ชุดเด็กดีช่วยงานได้
	พุธ	เกมลอตโต	ชุดพี่น้องสุขสันต์เล่นกันดีดี
	พฤหัสบดี	เกมลอตโต	ชุดยอดเยี่ยม
4	อังคาร	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดรักกันฉันช่วยเธอ
	พุธ	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดแบ่งปันได้ใจเป็นสุข
	พฤหัสบดี	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดเด็กเก่งวันนี้
5	อังคาร	เกมโดมิโน	ชุด เด็กดีชอบช่วยเหลือ
	พุธ	เกมโดมิโน	ชุดรักกันแบ่งปันกันเล่น
	พฤหัสบดี	เกมโดมิโน	ชุดเธอเก่งจัง
6	อังคาร	ภาพตัดต่อ	ชุดมีน้ำใจช่วยเหลือกัน
	พุธ	ภาพตัดต่อ	ชุดเพื่อนฉันเล่นกันดีดี
	พฤหัสบดี	ภาพตัดต่อ	ชุดปรบมือให้ฉันเก่งคนเก่ง
7	อังคาร	เกมลอตโต	ชุดเด็กดีช่วยงานได้
	พุธ	เกมลอตโต	ชุดพี่น้องสุขสันต์เล่นกันดีดี
	พฤหัสบดี	เกมลอตโต	ชุดยอดเยี่ยม
8	อังคาร	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดรักกันฉันช่วยเธอ
	พุธ	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดแบ่งปันได้ใจเป็นสุข
	พฤหัสบดี	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดเด็กเก่งวันนี้

1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 24 แผนตามชื่อเกมแต่ละชุดโดยมีขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.3.1 ขั้นนำ นำเด็กเข้าสู่การเล่น เกม โดยการสนทนาและทำท่าทางประกอบการท่องคำคล้อง ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับ เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและมีความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม

1.3.2 ขั้นดำเนินกิจกรรม สาธิตขั้นตอนวิธีการเล่นเกม และกำหนดกฎกติกาในการเล่นโดยสร้างข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม

1.3.3 ขั้นสรุป เด็กแสดงความความรู้สึที่ได้เล่นเกมการศึกษาพร้อมๆ ร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมการศึกษาที่เกิดผลในพฤติกรรมทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

2. วิธีการหาคุณภาพแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

2.1 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณา เพื่อหาความสอดคล้องของจุดประสงค์ ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป สื่อการเรียนการสอน และการประเมินผล จำนวน 3 ท่าน

1) อาจารย์วราภรณ์ ปานทอง ผู้ช่วยครูใหญ่โรงเรียนอนุบาล วัดไตรรัตนาราม แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

2) อาจารย์สมภาพ สามเตี้ย ครู คศ 2 ประจำชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนวัดเขี้ยวโอสถ อำเภอ องครักษ์ จังหวัดนครนายก

3) อาจารย์อภิรดี ศรีนวล ครู คศ 1 สอนระดับชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนบ้านเขายวนเฒ่า สำนักงานพื้นที่การศึกษา นครศรีธรรมราช อำเภอ สีชล จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผลจากการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบตรงกัน ดังนี้ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ ขั้นสรุป การประเมินผล และสื่อ สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด และปรับภาษาในขั้นสรุปให้ชัดเจนมากขึ้น

2.2 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.3 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมที่ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนซอยแอนเน็กซ์ (กาญจนาภิเษก 2) สำนักงานเขตสายไหม อายุ 5 – 6 ปี จำนวน 15 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

2.4 หลังจากการทดลองใช้กับเด็กอนุบาลพบว่า เด็กให้ความสนใจในกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพราะชอบภาพในเนื้อหาของเกม และเกมมีสีสันสวยงาม หลากหลายเกม

แต่เด็กไม่ชอบให้ครูใช้เวลาในการสนทนานานเกินไป

2.5 แก้ไขและปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา และจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาฉบับสมบูรณ์และนำไปทดลองกับกลุ่มทดลองตามแผนการจัดกิจกรรมต่อไป

ตอนที่ 3 การสร้างเกมเกมการศึกษา

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.1 ศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาและการเล่น ดังนี้

1.1.1 ทฤษฎีพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

1.1.2 เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

1.1.3 เกมการศึกษาแบบมิติสัมพันธ์

1.1.4 แนวการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กก่อนประถมวัย

1.2 คัดเลือกเกมและสร้างเกมขึ้นจากการศึกษาจากเอกสารของกรมวิชาการ และหน่วยศึกษานิเทศก์ กรุงเทพมหานคร

1.3 สร้างเกมและคู่มือการเล่นเกมการศึกษาส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับ ประกอบด้วยเกม 4 ประเภท 24 ชุด ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 การจัดประเภทเกมการศึกษา

ประเภทของเกม	ชื่อชุดเกมการศึกษา	ภาพเกมการศึกษา
เกมโดมิโน	ชุด เด็กดีชอบช่วยเหลือ	
เกมโดมิโน	ชุดรักกันแบ่งปันกันเล่น	
เกมโดมิโน	ชุดเธอเก่งจัง	
ภาพตัดต่อ	ชุดมีน้ำใจช่วยเหลือกัน	
ภาพตัดต่อ	ชุดเพื่อนฉันเล่นกันดีดี	
ภาพตัดต่อ	ชุดปรบมือให้กำลังใจคนเก่ง	
เกมลอตโต	ชุดเด็กดีช่วยงานได้	
เกมลอตโต	ชุดพี่น้องสุขสันต์เล่นกันดีดี	
เกมลอตโต	ชุดยอดเยี่ยม	
จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดรักกันฉันช่วยเธอ	
จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดแบ่งปันได้ใจเป็นสุข	
จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดเด็กเก่งวันนี้	

1.3.1 เกมโดมิโน เป็นเกมบัตรภาพที่มีขนาดเป็นรูป

สี่เหลี่ยมผืนผ้าแบ่งออกเป็น 2 ส่วนในแต่ละส่วนจะมีภาพที่เหมือนกันมาจัดวางต่อกัน

1.3.2 เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมฝึกรายละเอียดของภาพรอยตัด

ต่อของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกันในเรื่องของสี ขนาด ลวดลายซึ่งมีจำนวนชิ้นในการต่อตั้งแต่ 5 ชิ้นขึ้นไป

1.3.3 เกมลอตโต (Lotto) เป็นเกมที่เล่นอย่างง่าย ๆ โดยเด็กจะมีรูปภาพ

เล็กๆ อยู่ชุดหนึ่งซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกันวางลงให้ได้ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่โดยรายละเอียดของภาพ

1.3.4 เกมจับคู่ภาพที่เหมือนกัน เป็นเกมที่เด็กฝึกสังเกตภาพที่เหมือนกัน และ

นำภาพที่เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กัน

2.1 วิธีการหาคุณภาพของเกมการศึกษาส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม

2.1.1 นำเกมการศึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาและ

ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมโดยใช้เกณฑ์การตัดสิน 2 ท่าน ของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความเห็นตรงกัน ดังนี้

1) อาจารย์ ดร.ดารารัตน์ อุตยพยัคฆ์ ศึกษาพิเศษ 9 สำนักงานเขต

พื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 จังหวัดราชบุรี

2) อาจารย์ธัญลักษณ์ ลีชวนคำ ครู คศ. 2 สอนระดับชั้นอนุบาล 2

โรงเรียนวัฒนาพระศรีอารย์ อำเภอ วัฒนาพระศรีอารย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ที่มีความเห็นตรงกัน คือ

ขนาดของเกมเล็กเกินไปภาพบางภาพสื่อความหมายของเนื้อหาไม่ชัดเจน

2.1.2 นำเกมและคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามาปรับปรุงตามคำแนะนำ

ของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มทดลองนักเรียนอายุ 5 – 6 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2

โรงเรียนชอยแอนเนกซ์ สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

2.1.3 นำเกมการศึกษาที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปทดลองใช้กับ

นักเรียนอายุ 5 – 6 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนชอยแอนเนกซ์ สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2.1.4 แก้ไขและปรับปรุงเกมการศึกษาฉบับสมบูรณ์และนำไปทดลองใช้กับ

กลุ่มตัวอย่าง

แบบแผนการทดลองและวิธีดำเนินการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) ที่ใช้กลุ่มตัวอย่าง เดียวจากที่ บอร์ก และ เกล (Barnett ; & Jonson. 1996: 31 ; citing Borg ; & Gall: 692) ได้ กล่าวไว้ว่า รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว จะมีความเหมาะสมเป็นพิเศษกับการทดลองที่ต้องการ เปลี่ยนรูปแบบพฤติกรรมหรือกระบวนการภายใน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการทดลอง โดยใช้ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวทำการทดลอง และเก็บข้อมูลจากสถานการณ์จริงขณะทดลอง เพื่อความ เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการทดลองในครั้งนี้

ตาราง 3 แบบแผนการทดลอง

ก่อนการทดลอง		ขณะทดลอง	
To		X, T1, X, T2, X, T3,.....	X, T8,
เมื่อ	To	แทน	การสังเกตก่อนการทดลอง
	X	แทน	การดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา
	T1, T2,... T8	แทน	การสังเกตขณะทำการทดลองหลายๆครั้ง

การทดลองครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มตัวอย่างเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
2. จัดเตรียมสภาพแวดล้อมภายในสถานที่ที่ทำการทดลองให้เหมาะสม
3. จัดเก็บข้อมูลพื้นฐานทุกด้าน (Baseline Data) โดยการสังเกตพฤติกรรมทางสังคมจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ ได้แก่ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี วันละ 30 นาที โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น บันทึกการสังเกตโดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย 1 คน รวมผู้สังเกต จำนวน 2 คน
4. จัดเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทางด้านสังคมขณะทำกิจกรรมเสรีในทุกวันศุกร์ ทุกสัปดาห์ โดยสังเกตกลุ่มละ 5 นาที ทำเช่นนี้ จำนวน 8 วัน จนครบ 8 สัปดาห์ โดยหมุนเวียนลำดับก่อนหลัง จนสิ้นสุดการทดลอง บันทึกการสังเกต โดยผู้วิจัย และ ผู้ช่วยวิจัย 1 คน รวมผู้สังเกต จำนวน 2 คน

5. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรม เกมการศึกษา โดยมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

วิธีดำเนินการกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาจะแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน
วันที่ 1 ให้เด็กเล่นเกม โดมิโน ชุดที่ 1 เด็กดีชอบช่วยเหลือ โดยการเล่น เป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะ และให้กำลังใจ

วันที่ 2 ให้เด็กเล่นเกมโดมิโน ชุดที่ 2 รักกันแบ่งปันกันเล่น โดยการเล่น เป็นกลุ่มกลุ่มละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะ และให้กำลังใจ

วันที่ 3 ให้เด็กเล่นเกมโดมิโน ชุดที่ 3 เธอเก่งจัง โดยการเล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะ และให้กำลังใจ

หมายเหตุ ในสัปดาห์ที่ 5 นำเกมเก่ามาเล่นซ้ำจนครบ 8 สัปดาห์

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา

1. ชี้นำ (3 – 5 นาที) นักเรียนและครูร่วมกัน ท่องคำคล้องจอง ประกอบ ท่าทางที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับพฤติกรรมทางสังคม เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ และมีความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม

2. ชี้นำดำเนินการ (25 นาที) ครูสาธิต ขั้นตอนวิธีการเล่นเกมและกำหนดกฎ กติกา ในการเล่นโดยสร้างข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

2.1 ให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน

2.2 เด็กร่วมกันฟังและบอกชื่อเกมการศึกษาตามครู

2.3 เด็กตั้งใจฟังครูสาธิตวิธีเล่นเกมการศึกษา

2.4 ครูบอกข้อตกลงและกติกาในการเล่น ดังนี้

2.4.1 ขณะที่เล่นเด็กต้องช่วยคอยเหลือกันเพื่อเล่นเกมให้ได้สำเร็จ

และถูกต้อง

2.4.2 ขณะที่เล่นต้องแบ่งปันอุปกรณ์ในการเล่นให้กับเพื่อน

2.4.3 ขณะที่เล่นต้องยอมรับในความสามารถของเพื่อนในกลุ่ม

2.5 เด็กเข้ากลุ่มให้เรียบร้อย เตรียมพร้อมที่จะเล่นเกม

2.6 เด็กลงมือเล่นเกมร่วมกันเมื่อหมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์มาส่งครู

ให้เรียบง่าย

3. ชั้นสรุป (5 นาที)

3.1 เด็กแสดงความความรู้สึกที่ได้เล่นเกมการศึกษาพร้อมกับสรุปผลถึงผลสำเร็จจากผลงานจากการเล่นในด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

3.2 เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมการศึกษาที่เกิดขึ้นในพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

6. เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ

วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูล

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ซึ่งมีหลักการดำเนินการ ดังนี้

1. เก็บข้อมูลจากการบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้ผู้สังเกต จำนวน 2 คน คือ ผู้วิจัย และผู้ช่วยวิจัย 1 คน มีหลักในการเลือกผู้ช่วยวิจัย คือ เป็นครูที่มีวุฒิปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต และมีประสบการณ์ในการสอนเด็กปฐมวัยมาแล้วไม่น้อยกว่า 3 ปี
2. เก็บข้อมูลพื้นฐานทุกด้านจากกลุ่มตัวอย่าง 15 คน โดยแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมจากการเล่น เสรี เช่น มุมบ้าน มุมเครื่องเล่นสร้างสรรค์ มุมศิลปะ มุมบล็อก และมุมหนังสือ โดยวิธีการหมุนเวียนกันโดยใช้เวลา ประมาณ 20 นาที
3. เก็บข้อมูลด้วยการบันทึกโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทางด้านสังคมในระหว่างกิจกรรมเสรีทุกวันศุกร์ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ จำนวน 8 วัน โดยหมุนเวียนลำดับก่อนหลัง จนสิ้นสุดการทดลอง
4. เมื่อสิ้นสุดในแต่ละสัปดาห์ นำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติเปรียบเทียบกับข้อมูลพื้นฐานทุกด้านเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย หลังจัดกิจกรรม การเล่นเกมการศึกษา ช่วงเวลา 8 สัปดาห์
5. การฝึกผู้ช่วยวิจัยผู้วิจัย และผู้ช่วยวิจัย ฝึกการสังเกต และบันทึกพฤติกรรมทางสังคม ดังนี้
 - 5.1 ให้ศึกษาและทำความเข้าใจจุดมุ่งหมายของการสังเกต
 - 5.2 ให้ศึกษานิยามศัพท์เฉพาะพฤติกรรมทางสังคม และแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมให้เข้าใจตรงกัน เพื่อสามารถบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมให้เข้าใจตรงกัน
 - 5.3 ฝึกการสังเกตและบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง
 - 5.4 ฝึกการสังเกตในช่วงที่ผู้วิจัยทดลองใช้ (Try Out) โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย 1 คน รวมผู้สังเกต จำนวน 2 คน สังเกต และบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม จากกิจกรรมการเล่นเสรี

กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน และ หาค่าความเชื่อมั่นในตนเองของผู้สังเกตโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้สังเกต RAI (Burry – Stock. 1996 : 256)

6. เก็บข้อมูลด้วยการบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ถ้าในช่วงเวลาที่ทำการสังเกตเกิดพฤติกรรมทางสังคม และช่องระดับพฤติกรรมทางสังคมตรงกับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กที่แสดงออกให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น

7. การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมเป็น 0, 1 และ 2

8. เมื่อสิ้นสุดแต่ละสัปดาห์ นำคะแนนของผู้สังเกต ทั้ง 2 คน มาหาผลรวมเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. หาสถิติพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ก่อนการทดลองและขณะทำการทดลอง โดยนำข้อมูลไปหาคะแนนเฉลี่ย และความเบี่ยงเบนมาตรฐานด้วยคอมพิวเตอร์

2. วิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมทางสังคม โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated - measures ANOVA) โดยใช้การคำนวณในโปรแกรมด้วยคอมพิวเตอร์

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบรายด้านในแต่ละช่วงเวลา โดยใช้ t-test แบบ Dependent Sample โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือ และข้อมูล

4.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือ

4.1.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงพินิจรายข้อใช้สูตร IOC (Item-Objective Congruency Index) ค่าตั้งแต่ 0.50 ใช้สูตร (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2548: 1)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างลักษณะพฤติกรรมกับ จุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4.1.2 การหาค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกตโดยการนำแบบสังเกตไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชอยแอนเนกซ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน วิธีหาค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกต 2 คน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้สังเกต RAI (Burry – Stock. 1996: 256)

$$RAI = 1 - \frac{\sum \sum |R_1kn - R_2kn|}{KN(i-1)}$$

เมื่อ	R_1kn, R_2kn	แทน	ผลการสังเกตของผู้สังเกตคนที่ 1 และคนที่ 2 ตามลำดับ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	K	แทน	จำนวนพฤติกรรมย่อย
	i	แทน	จำนวนช่วงคะแนน (0, 1, 2)

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 หาคะแนนเฉลี่ย (Mean) และหาความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้การคำนวณในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

4.2.2 วิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมทางสังคม โดยใช้วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated - measures ANOVA) โดยใช้โปรแกรมการคำนวณด้านคอมพิวเตอร์

4.2.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบแต่ละช่วงเวลาโดยใช้ t-tess แบบ Dependent Sample (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. 2548ก: 99)

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}} ; \quad df = n - 1$$

$$S_{\bar{D}} = \frac{S_D}{\sqrt{n}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าแจกแจงแบบที (t-distribution)
	\bar{D}	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลต่าง
	n	แทน	จำนวนคน
	S_D	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลต่าง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียน
M	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
Df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ
SS	แทน	ผลบวกกำลังสองของคะแนน
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยกำลังสองของคะแนน
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดลอง
*	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
**	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
***	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย มีตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยรวมทุกด้าน

1.1 ค่าสถิติพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย รวมทุกด้านก่อนการทดลอง และหลังทำการทดลองแต่ละสัปดาห์

1.2 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยรวมทุกด้านก่อนการทดลองและหลังทำการทดลอง

1.3 การวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยรวมทุกด้านก่อนการทดลองและหลังทำการทดลอง

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย แยกรายด้าน

2.1 ค่าสถิติพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังทำการทดลอง แยกรายด้าน

2.2 การวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย แยก

รายด้าน

2.3 การวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย แยก

รายด้าน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมทางสังคมรวมทุกด้านของเด็กปฐมวัย

1.1 ค่าสถิติพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย รวมทุกด้าน ก่อนการทดลอง และหลังทำการทดลองแต่ละสัปดาห์

การวิเคราะห์ตอนนี้ ผู้วิจัยนำคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย รวมทุกด้านทั้งฉบับที่ได้จากการสังเกตก่อนการทดลองและหลังทำการทดลอง ทั้ง 8 สัปดาห์ มาหาค่าเฉลี่ย และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังแสดงผลใน ตาราง 4

ตาราง 4 คะแนนเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

พฤติกรรมทางสังคม	ระยะเวลาจัดกิจกรรม (สัปดาห์)								
	ก่อนจัดกิจกรรม	2	3	4	5	6	7	8	9
M	6.35	7.55	7.93	8.36	10.70	11.44	12.04	12.46	14.24
S	1.71	2.27	1.65	1.17	1.01	1.21	.91	.80	.77

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 4 ปรากฏว่า ก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมเท่ากับ 6.35 และหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมเป็น 7.55, 7.93, 8.36, 10.70, 11.44, 12.04, 12.46, และ 14.24 แสดงว่าค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมตลอดช่วงสัปดาห์มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามลำดับ

1.2 การวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย รวมทุกด้าน

การวิเคราะห์ตอนนี้ ผู้วิจัยนำคะแนนพฤติกรรมทางสังคมรวม 3 ด้านก่อน และหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มาเปรียบเทียบ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ แสดงผลใน ตาราง 5

ตาราง 5 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำการจัดกิจกรรมเกมการศึกษารวมทุกด้าน (N=15)

แหล่ง	SS	df	MS	F	P
ระหว่างสัปดาห์	853.405	8	106.676		
พฤติกรรมทางสังคม				63.778**	.000
ความคาดเคลื่อน	187.332	112	1.673		

** มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 5 ปรากฏว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยมีค่าแตกต่างกันอย่างน้อย 1 ช่วงสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ และเพื่อให้ทราบว่าจะแนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแตกต่างกันในช่วงสัปดาห์ใด ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิเคราะห์ต่อไป

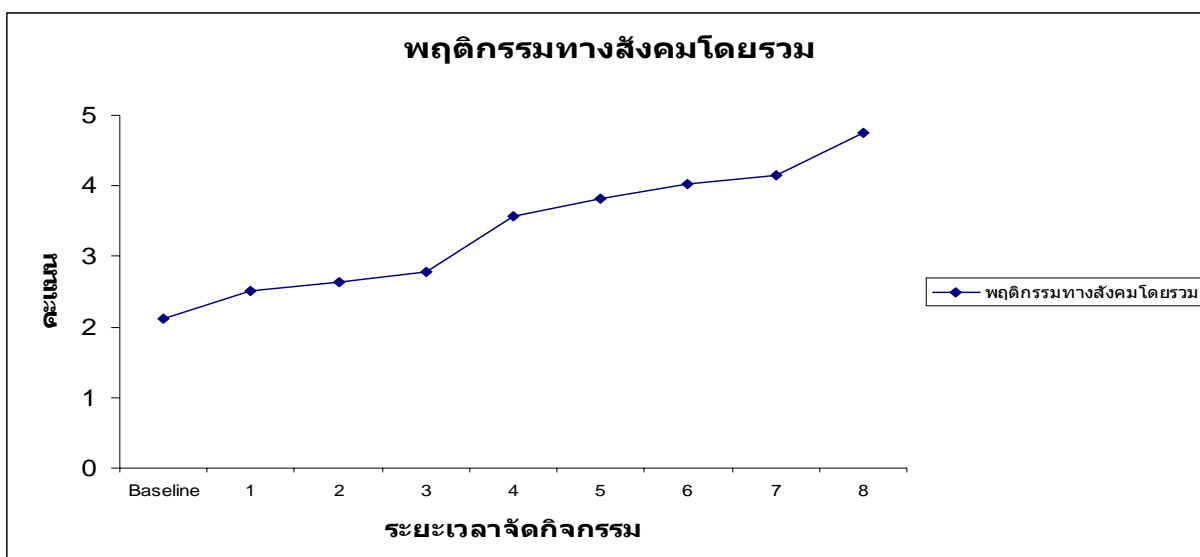
1.3 การวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยรวมทุกด้าน

การวิเคราะห์ตอนนี้ ผู้วิจัยนำค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อน และหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแต่ละช่วงสัปดาห์มาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบ เพื่อดูการเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์โดยใช้ t-test แบบ Dependent Sample แสดงผลในตาราง 6 เพื่อให้เห็นแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยรวมทุกด้าน จึงนำคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองมาเขียนเป็นเส้นภาพ ดังแสดงใน ภาพประกอบ 2

ตาราง 6 การเปลี่ยนแปลงคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย รวม 3 ด้าน (N = 15)

การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสัปดาห์		ค่าเฉลี่ยผลต่าง	t	P
ก่อนจัดกิจกรรม	สัปดาห์ที่ 1	1.199	5.196**	.000
สัปดาห์ที่ 1	สัปดาห์ที่ 2	.377	.670	.514
สัปดาห์ที่ 2	สัปดาห์ที่ 3	.433	.861	.404
สัปดาห์ที่ 3	สัปดาห์ที่ 4	2.332	4.714**	.000
สัปดาห์ที่ 4	สัปดาห์ที่ 5	.744	1.707	.110
สัปดาห์ที่ 5	สัปดาห์ที่ 6	.599	1.548	.144
สัปดาห์ที่ 6	สัปดาห์ที่ 7	.422	1.260	.228
สัปดาห์ที่ 7	สัปดาห์ที่ 8	1.779	7.471**	.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$



ภาพประกอบ 2 เส้นภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 6 และภาพประกอบ 2 ปรากฏว่า คะแนนในช่วงสัปดาห์ที่ 1, 4 และ 8 คะแนนมีการเปลี่ยนแปลงสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $P < .01$ ส่วนในช่วงอื่นๆ เปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาส่งผลให้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงสัปดาห์ที่ 1, 4 และ 8

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย แยกรายด้าน

1. ค่าสถิติพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ก่อนการทดลองและหลังทำการทดลอง แยกเป็นรายด้าน

การวิเคราะห์ตอนนี้ ผู้วิจัยนำคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแต่ละสัปดาห์ รวม 8 สัปดาห์มาหาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของพฤติกรรมทางสังคมโดยแยกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการช่วยเหลือ ด้านการแบ่งปัน ด้านการยอมรับ ดังแสดงผลใน ตาราง 7

ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้าน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา (N = 15)

พฤติกรรมทางสังคม		ระยะเวลาจัดกิจกรรม (สัปดาห์ที่)								
		ก่อนจัดกิจกรรม	1	2	3	4	5	6	7	8
ด้าน 1	M	2.111	2.667	2.700	2.878	3.555	4.000	4.122	4.288	4.711
	S	.533	.532	.642	.529	.677	.431	.374	.420	.429
ด้าน 2	M	2.067	2.432	2.689	2.788	3.567	3.677	3.877	4.066	4.722
	S	.981	1.172	.701	.582	.515	.803	.497	.449	.421
ด้าน 3	M	2.178	2.456	2.544	2.700	3.577	3.767	4.044	4.110	4.811
	S	.690	1.013	.756	.553	.372	.366	.560	.521	.766

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 7 ปรากฏว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในด้านการยอมรับ ก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคม เท่ากับ 2.17 และ

หลังการจัดกิจกรรมไปแล้วในสัปดาห์ที่ 1 ถึงสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคม เท่ากับ 2.45, 2.54, 2.70, 3.57, 3.76, 4.04, และ 4.81 คะแนน ตามลำดับ แสดงว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมตลอดช่วงสัปดาห์มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามลำดับ

2. การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย แยกรายด้าน

การวิเคราะห์ตอนนี้ผู้วิจัยนำคะแนนของแต่ละด้าน เฉลี่ย ก่อนและหลังจัดกิจกรรม เกมการศึกษา ระหว่าง 8 สัปดาห์ มาเปรียบเทียบกันโดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ วัดซ้ำ ดังแสดงใน ตาราง 8

ตาราง 8 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแยกรายด้าน ของเด็กปฐมวัย (N = 15)

พฤติกรรมทางสังคม	แหล่ง	SS	df	MS	F	P
ด้านที่ 1	ระหว่างสัปดาห์	95.305	8	11.913	46.454**	.000
	ความคาดเคลื่อน	28.722	122	.256		
ด้านที่ 2	ระหว่างสัปดาห์	90.916	8	11.364	23.258**	.000
	ความคาดเคลื่อน	54.725	112	.489		
ด้านที่ 3	ระหว่างสัปดาห์	99.941	8	12.493	31.791**	.000
	ความคาดเคลื่อน	44.012	112	.393		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$

ผลการวิเคราะห์ตาราง 8 ปรากฏว่า หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา คะแนนพฤติกรรมทางสังคมแยกรายด้านแต่ละสัปดาห์ มีความแปรปรวนแบบวัดซ้ำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ แสดงว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยในรายด้าน มีค่าแตกต่างกัน อย่างน้อย 1 ช่วงสัปดาห์ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิเคราะห์ต่อไป

3. การวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกรายด้าน

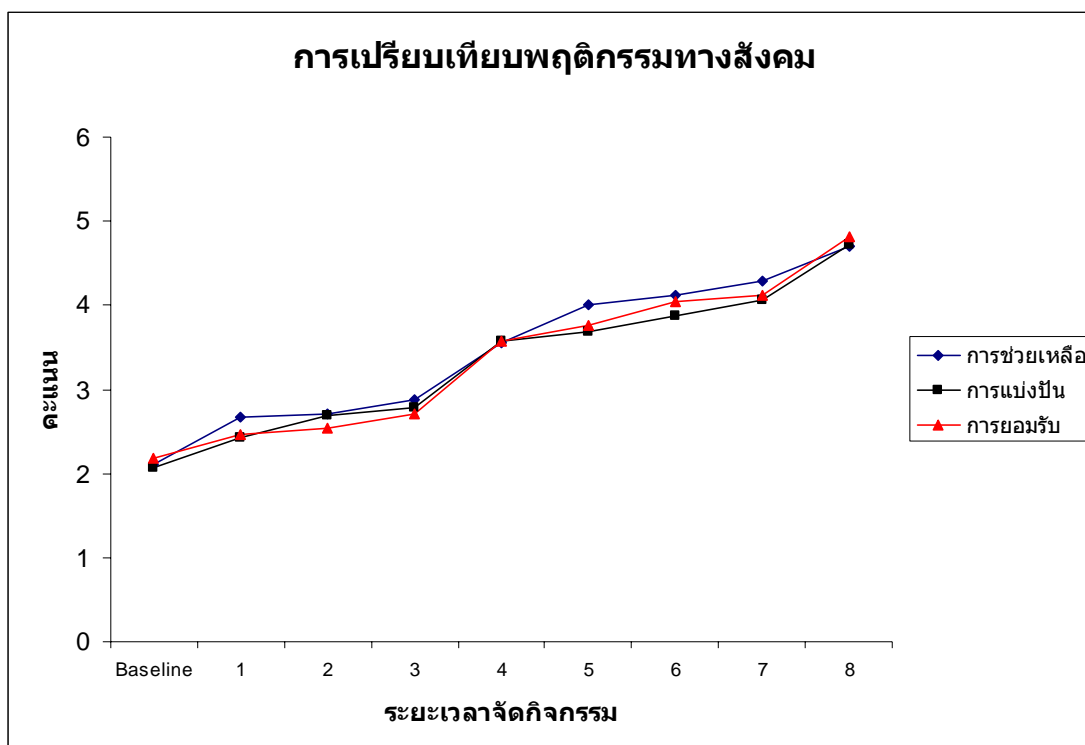
การวิเคราะห์ตอนนี้เป็นการวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการช่วยเหลือ 2) ด้านการแบ่งปัน 3) ด้านการยอมรับ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยก่อนและช่วงการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อดูการเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์โดยใช้ t-test แบบ dependent Sample ดังแสดงในตาราง 9 และเพื่อให้เห็นแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยรายด้าน จึงนำคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองมาเขียนเป็นเส้นภาพ ดังแสดงในภาพประกอบ 2

ตาราง 9 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกรายด้าน

การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสัปดาห์	ด้าน								
	การช่วยเหลือ			การแบ่งปัน			การยอมรับ		
	\bar{D}	t	Sig	\bar{D}	t	Sig	\bar{D}	t	Sig
Baseline, สัปดาห์ที่ 1	.556	4.626**	.00	.365	2.253	.04	.278	1.91	.07
สัปดาห์ที่ 1 สัปดาห์ที่ 2	.033	.205	.84	.256	.963	.35	.087	.29	.77
สัปดาห์ที่ 2 สัปดาห์ที่ 3	1.773	.752	.46	.099	.444	.66	.156	.73	.47
สัปดาห์ที่ 3 สัปดาห์ที่ 4	.677	2.727**	.01	.778	4.171**	.00	.876	4.12**	.00
สัปดาห์ที่ 4 สัปดาห์ที่ 5	.444	2.055*	.05	.110	.410	.68	.190	1.38	.18
สัปดาห์ที่ 5 สัปดาห์ที่ 6	.122	.789	.44	.200	.888	.38	.276	1.57	.13
สัปดาห์ที่ 6 สัปดาห์ที่ 7	.166	1.111	.28	.189	1.046	.31	.066	.36	.72
สัปดาห์ที่ 7 สัปดาห์ที่ 8	.422	2.736**	.01	.656	3.920**	.00	7006	3.01**	.00

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .05$



ภาพประกอบ 3 เส้นภาพแสดงการเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมรายด้าน

ผลการวิเคราะห์ ตามตาราง 9 และภาพประกอบ 3 ปรากฏว่า

ด้านการช่วยเหลือของเด็กปฐมวัยในช่วงสัปดาห์ที่ 1, 4 และ 8 คะแนน มีการเปลี่ยนแปลงสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ และในช่วงสัปดาห์ที่ 5 คะแนน มีการเปลี่ยนแปลงสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ $P < .05$ ส่วนในช่วงสัปดาห์อื่นๆเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย

ด้านการแบ่งปันของเด็กปฐมวัยในช่วงสัปดาห์ที่ 4 และ 8 คะแนนมีการเปลี่ยนแปลงสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ ส่วนในช่วงสัปดาห์อื่นๆเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย

ด้านการยอมรับของเด็กปฐมวัยในช่วงสัปดาห์ที่ 4 และ 8 คะแนนมีการเปลี่ยนแปลงสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ ส่วน ในช่วงสัปดาห์อื่นๆเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย

แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาส่งผลให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย
รายด้านสูงขึ้นอย่างชัดเจนโดยด้านการช่วยเหลือสูงขึ้นอย่างชัดเจนในสัปดาห์ที่ 1,4 ,5 และ 8
ด้าน การแบ่งปันสูงขึ้นอย่างชัดเจนในสัปดาห์ที่ 4 และ 8 ส่วนด้านการยอมรับสูงขึ้นอย่างชัดเจน
ในสัปดาห์ที่ 4 และ 8

บทที่ 5

สรุปผลอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) ที่ใช้กลุ่มตัวอย่างเดียว ซึ่งลำดับขั้นของการวิจัย และผลโดยสรุป ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ และกำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน
2. เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้นของ พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

สมมติฐานในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีแนวโน้มและอัตราการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนซอยแฉนเนกซ์ (กาญจนานิก 2) สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนซอยแฉนเนกซ์ (กาญจนานิก 2) สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน โดยมีขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. สุ่มนักเรียนโดยวิธีการจับสลาก 1 ห้องเรียนจากจำนวน 3 ห้องเรียน (Simple Random Sampling)
2. สุ่มนักเรียนในข้อ 1 จำนวน 15 คน โดยการจับสลากใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
2. ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมทางสังคม

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
2. แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ได้แก่ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับ

วิธีการดำเนินการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ โดยมีขั้นตอนดังนี้ สร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มตัวอย่างเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ โดยการเตรียมสภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษาที่ทำการทดลอง ให้เหมาะสม หลังจากนั้นได้ จัดเก็บข้อมูลพื้นฐานทุกด้าน (Baseline Data) โดยการสังเกตพฤติกรรมทางสังคมจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ ได้แก่ วันอังคาร พุธ พฤหัสบดี วันละ 30 นาที โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และทำการบันทึกการสังเกตโดยผู้วิจัย และผู้ช่วยวิจัย 1 คน รวมผู้สังเกตจำนวน 2 คน หลังจากนั้น ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยทำการทดลองในกิจกรรมเกมการศึกษาใช้เวลาในการทดลองเป็นระยะ 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 วัน ได้แก่ อังคาร พุธ พฤหัสบดี ในเวลา 14.00 – 14.30 น. และทำการสังเกตพฤติกรรมทางด้านสังคมในด้านการช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น ในกิจกรรมเสรี ทุกวันศุกร์ วันละ 30 นาที ในเวลา 10.30 – 11.00 น จนครบเวลาดำเนินการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาสถิติพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ก่อนการทดลองและขณะทำการทดลอง โดยนำข้อมูลไปหาคะแนนเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านคอมพิวเตอร์

2. วิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมทางสังคม โดยใช้วิธีวิเคราะห์ ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated – measures ANOVA) โดยใช้การคำนวณโปรแกรมด้านคอมพิวเตอร์

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบรายด้านในแต่ละช่วงเวลา โดยใช้ t-test แบบ Dependent Sample

สรุปผลการวิจัย

1. เด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม ก่อนและหลังการทดลอง มีคะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม เท่ากับ 6.35 และ 14.24 คะแนนด้านการช่วยเหลือ เฉลี่ยเท่ากับ 2.11 และ 4.71 คะแนนด้านการแบ่งปัน เท่ากับ 2.06 และ 4.72 คะแนนด้านการยอมรับ เท่ากับ 2.17 และ 4.81 ตามลำดับ

2. เด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีพฤติกรรมทางสังคมรายด้าน เฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ ทุกด้าน ได้แก่ ด้านการช่วยเหลือ ด้านการแบ่งปัน ด้านการยอมรับ มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นเท่ากับ 4.71 4.72 4.81 แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัย มีพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้นอย่างชัดเจน

อภิปรายผล

จากการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1 ถึง 8 พบว่า ในแต่ละช่วงสัปดาห์ เด็กมีพฤติกรรมทางสังคม โดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ $P < .01$ ก่อนและหลังการทดลองที่เป็นเช่นนี้ เพราะเด็กในกลุ่มทดลองได้รับ การเล่นเกมการศึกษา ซึ่งเป็นการเล่นกับสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วยเกม 4 ชุด คือ เกมโดมิโน เกมภาพตัดต่อ เกมลอดโต เกมจับคู่ภาพที่เหมือนกัน การเล่นเกมการศึกษา เป็นรายกลุ่มเด็กจะได้เรียนรู้จากการเล่น และเล่นจากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ในระหว่างการเล่นเกมการศึกษา เด็กจะได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน นอกจากนี้ การแสดงออกของภาพแต่ละภาพ ในเกมการศึกษาแต่ละชุดได้สะท้อนพฤติกรรมทางด้านสังคม คือ พฤติกรรมการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับประกอบกับการกระตุ้นด้วยแรงเสริม จากครู เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมด้านบวก จึงทำให้เด็กสังเกต และจะนำมาเป็นตัวแบบ ในการปฏิบัติ ขณะเล่นเกมการศึกษา เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้จากตัวแบบที่ดี คือ แบบจากภาพในเกม การศึกษาและพฤติกรรมทางสังคมของเพื่อนในกลุ่มที่แสดงออกมา ในด้าน การช่วยเหลือ การ

แบ่งปัน การยอมรับ คำพูดให้กำลังใจจากครูและภาพ จากเนื้อหาของเกมการศึกษา จึงช่วยกระตุ้น ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ประกอบกับกระบวนการเล่น ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกถึงการกระทำ หรือ คำพูด โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม เพื่อนจึงเป็นสิ่งแวดล้อมที่เด็กจะเรียนรู้ ให้อยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข ซึ่งจะหล่อหลอมเป็นรูปแบบในการดำเนินชีวิตประจำวันพัฒนาบุคคลให้เป็นพลเมือง ที่ดี มีคุณภาพและจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมทางสังคม ในด้านการช่วยเหลือ การ แบ่งปัน การยอมรับในตัวเพื่อน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของเด็กในระดับปฐมวัยดังที่ อัลเบิร์ต แบนดรูรา (สิริมา ภาณุอนันตพงษ์. 2550: 65) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้น มีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง ระหว่างบุคคล และสิ่งแวดล้อม โดยเน้นการเรียนรู้ เกิดจากตัวแบบ การเรียนรู้ดังกล่าว เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมจากตัวแบบ การสังเกตการณ์ตอบสนองและปฏิกิริยาต่างๆของตัวแบบ สภาพแวดล้อมของตัวแบบ ผลการกระทำ คำบอกเล่า และความน่าเชื่อถือของตัวแบบการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจึงเกิดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ สุภักดิ์ ไหวหวิกิจ (2543: 61) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการรับรู้วินัยในตนเอง ของเด็ก ปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทานคัตริธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชาย – หญิงอายุระหว่าง 5 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทานคัตริธรรมและการจัดกิจกรรมการเล่นแบบ ร่วมมือมีการรับรู้วินัยในตนเองหลังการทดลองไม่แตกต่างกันซ้ำยังไม่เป็นตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แต่ พบว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทานคัตริธรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 39.87และค่าเฉลี่ย 36.80 ตามลำดับแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตามลำดับ ซึ่ง กรอรัลัน (Gronlund. 1959: 232) กล่าวว่า กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ได้แก่ ร่วมทำกิจกรรมกับ เพื่อน เด็กจะได้สร้างความสัมพันธ์เรียนรู้บทบาทของตนเองว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร เมื่อเด็กต้องอยู่ ร่วมกับเพื่อนอย่างมีความสุข มีทัศนคติที่ดีต่อคนทั่วไป ซึ่งทำให้เด็กมีประสบการณ์ทางสังคมเพิ่มขึ้น สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลดีต่อเด็กปฐมวัยให้มี พฤติกรรมทางสังคมที่สูงขึ้น

การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นการจัดกิจกรรม ที่มีเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น และมี ปฏิสัมพันธ์กัน โดยการพูดหรือการกระทำภายใต้กติกาข้อตกลง ซึ่งมีเนื้อหาในเกมแต่ละชุด ส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคม เนื้อหาในเกมและคำคล้องจองที่สอดคล้องกัน ยังช่วยให้เด็กได้เกิดประสบการณ์ใหม่ และช่วยให้เด็กเกิดทักษะในการอยู่รวมกันกับผู้อื่น เข้าใจ บทบาทหน้าที่ของตนเองในด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับ ตามกฎเกณฑ์ของสังคม

2. การเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้นของพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับ พบว่า เด็กปฐมวัย มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์คะแนนรวมทั้งหมด

2.1 ด้านการช่วยเหลือ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาได้ทำการสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยในช่วงเวลาของการจัดกิจกรรม ช่วงสัปดาห์ที่ 1, 4, 8 มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ $P < .01$ ที่เป็นเช่นนี้ เพราะการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นการจัดให้เด็กได้เล่น โดยมีกระบวนการ และวิธีการที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือ โดยกำหนดกติกา ข้อตกลงที่เน้นพฤติกรรมช่วยเหลือ และครูมีการกระตุ้น โดยการเสริมแรงโดยการให้รางวัล เป็นคำกล่าวชมเชยหรือยกย่องให้ เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา ซึ่งสอดคล้องกับประมวล ดิกคินสัน (2527: 107) กล่าวว่า การเสริมแรงพฤติกรรมทางสังคมแก่เด็กปฐมวัยควรพูดให้ชัดเจนว่า เด็กได้แสดงพฤติกรรมที่ดี คืออย่างไร เช่น “เธอใจดีจังที่ช่วยมานะเช็ดสีที่หกบนพื้น” การชมเชยของครูมีคุณค่าสำหรับเด็กส่วนใหญ่เพราะตัวอย่างที่ดีเด็กมักจะเอาอย่าง ในบางครั้งอาจใช้ท่าทางแทนการเสริมแรงด้วยวาจาตามความเหมาะสม นอกจากนี้ภาพในเกมเป็นตัวการ์ตูน ที่มีสีสดใสสวยงาม สะท้อนพฤติกรรมช่วยเหลือ ทำให้เด็กอยากเป็นเหมือนในภาพ จึงเป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมช่วยเหลือเพิ่มขึ้น นอกจากนี้หลังจากสิ้นการทดลองจะเห็นได้ว่า เด็กๆ จะเกิดพฤติกรรมช่วยเหลือโดยการอาสาถือของให้ครู จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์ในการสอน โดยที่ครูไม่ต้องบอก หรือร้องขอ ช่วยเหลือคุณครูจัดสมุดหนังสือในห้องเรียนการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นบ่งชี้ให้เห็นว่าเด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคม ซึ่ง แนนซี และ ไมเคิล (วีระพงศ์ บุญประจักษ์. 2545: 13 ; อ้างอิงจาก Nancy ; & Michael. 1979: 356 – 365) ได้กล่าวถึง การช่วยเหลือว่าเป็นการพยายามที่จะช่วยบรรเทาความต้องการที่ไม่ใช่ทางอารมณ์แก่ผู้อื่น เช่น การช่วยเหลือให้ข้อมูล ช่วยเหลือผู้อื่นทำงาน หรือเสนอสิ่งของของตนเองไม่เคยเป็นเจ้าของมาก่อน และ บี (Bee. 1985: 396 – 401) ได้กล่าวถึง พฤติกรรมช่วยเหลือเพื่อนของเด็กปฐมวัยว่า เป็นการแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเชิงบวก ซึ่งอายุ 2 – 3 ปี จะมีชนิดของการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก โดยเด็กจะทำตามคำขอร้อง หรือคำแนะนำของเพื่อนมากกว่าคนที่ไม่ใช่เพื่อน ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว และบุคคลอื่นๆ รวมทั้งเพื่อน จึงสรุปได้ว่า การช่วยเหลือเป็นการพยายามที่จะบรรเทาความต้องการ โดยการใช้คำพูดหรือการแสดงการปลอบใจ หรือช่วยเหลือเพื่อนในเรื่องเล็กน้อย การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จึงเหมาะสมที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคมให้กับเด็กปฐมวัย

2.2 ด้านการแบ่งปัน จากการสังเกตพฤติกรรมทางสังคมด้านการแบ่งปันในช่วงเวลาของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา พบว่า ช่วงสัปดาห์ที่ 4 และ 8 มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมด้านการแบ่งปันเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ $P < .01$ และในช่วงสัปดาห์อื่นๆ เปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยที่เป็นเช่นนี้เพราะการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาเป็นการจัดให้เด็กได้เล่น โดยมีกระบวนการ และวิธีการที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมด้านการแบ่งปัน โดยผู้วิจัยได้สอดแทรกพฤติกรรมด้านการแบ่งปันในคำคล้องจอง และเนื้อหาของภาพแต่ละภาพในเกม แต่ละประเภทสอดคล้องกันทำให้เด็กเรียนรู้จากภาพ จากคำคล้องจองและการปฏิบัติการเล่นเกมซ้ำๆ ประกอบกับการกระตุ้นพฤติกรรม โดยการเสริมแรงจากครูเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมทางบวกในด้านการแบ่งปัน ครูก็จะให้รางวัลโดยการปรบมือหรือการกล่าวชมเชย โดยกำหนดกติกา ข้อตกลงที่เน้นพฤติกรรมด้านการแบ่งปันจะเห็นได้ว่าเด็กเริ่มแบ่งปันอุปกรณ์ และปฏิบัติตามกติกาข้อตกลงในการเล่น และแบ่งปันอุปกรณ์ เพิ่มมากขึ้น แต่ครูต้องคอยต้องยับยั้งๆ พฤติกรรมในด้านการแบ่งปันก็จะเกิดขึ้นเอง ดังที่ ครอก และ ลามม์ (ปัทมา ศภากาเนด. 2545 ; อ้างอิงจาก Krogh ; & Lamm. 1983: 183 – 192) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีของตามมอน และแซลแมนไว้ว่า การแบ่งปัน และการให้ของเด็กอายุ 4 – 6 ปี จะยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและยึดรูปธรรม เด็กจะมีความรัก และห่วงหาพันสิ่งของที่เป็นของใช้ ของเล่น และมักชอบสิ่งของอย่างเดียวกัน ดังนั้น สิ่งของที่แบ่งปันให้เพื่อน จึงเป็นสิ่งที่ไม่ชอบ และ สุขกุล เกียรติสุนทร (2532: 62) ได้กล่าวถึงข้อสังเกตการวิจัยว่า เด็กมักจะแสดงพฤติกรรมด้านการแบ่งปัน และให้ของกินของใช้กับเพื่อน อย่างไรก็ตามเด็กที่ไม่ค่อยแสดงพฤติกรรมด้านการแบ่งปัน หรือให้ก็แสดงพฤติกรรมแบบอื่น เช่น การช่วยเหลือ การปลอมโยนสรุปได้ว่า พฤติกรรมการแสดงออกมา เพื่อจะได้รับการยอมรับจากเพื่อน คือ การแบ่งปันสิ่งของที่ตนเองมีอยู่ โดยเฉพาะของเล่นให้เพื่อน ซึ่งการแบ่งปันนี้จะค่อยๆ มาแทนที่ความเห็นแก่ตัว หรือการเห็นตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็ก

2.3 ด้านการยอมรับ การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาและได้ทำการสังเกต พฤติกรรมด้านสังคมของเด็กปฐมวัยพบว่า ช่วงสัปดาห์ที่ 4 และช่วงสัปดาห์ที่ 8 มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมด้านการยอมรับเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ ที่เป็นเช่นนี้เพราะภาพในเกมแต่ละชุดเช่นเกมโดมิโน เกมจับคู่ภาพที่เหมือนกัน เกมลอตโต เกมภาพตัดต่อที่เด็กได้เล่นเป็นภาพที่มีเนื้อหาที่ดี และชื่อของเกมแต่ละชุด มุ่งเน้นพฤติกรรมในด้านการยอมรับ เช่น ชุดเธอเก่งจัง ชุดปรบมือให้กำลังใจคนเก่ง ชุดยอดเยี่ยม ชุดเด็กเก่งวันนี้ และเมื่อครูให้เด็กลงมือเล่นเกมภายใต้กระบวนการที่มีกติกาข้อตกลง โดย การแสดงคำชมเชยกับเพื่อนที่เล่นเกมได้สำเร็จและถูกต้องเช่นการปรบมือ การชื่นชม เมื่อคนที่ได้รับคำชมเชยจากเพื่อน ก็รู้สึกดีใจ มีความสุข เด็กเริ่มคุ้นเคยกับกิจกรรมและสื่อ คือ เกมการศึกษาแต่ละชุด จากการสังเกตพฤติกรรม

ของเด็กปฐมวัยระหว่างดำเนินกิจกรรม เด็กมีความสนใจ มีการพูดคุย ชักถาม ได้ตอบกันเกิด ปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง ครูกับเด็ก และเด็กกับเพื่อน ตลอดช่วงการจัดกิจกรรม เด็กสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด มีความสุขกับการได้เล่นเกมแต่ละชุด ที่มีภาพสีสันสวยงาม ทำให้เด็ก ไม่เบื่อในการที่จะนำเกมกลับมาเล่นซ้ำ แต่เป็นการตอกย้ำพฤติกรรมทางด้านสังคม ให้เด็กเกิด ความภาคภูมิใจจากการยอมรับของเพื่อนในการเล่นเกมที่ได้รับความชมเชยจากเพื่อนจากครูมากเท่าไร เด็กก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นได้ดี ดังที่ สุกัญ ไหวหากิจก (2543: 20) ได้กล่าวถึง การยอมรับเด็ก ทุกคนต้องการเป็นสมาชิกของกลุ่มและเป็นที่ยอมรับของเพื่อนในการเล่น ถ้าเด็กได้รับการยอมรับ จะทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณค่า ต่อเพื่อน เด็กจะยินดีให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมต่างๆ นอกจากนี้ยังทำให้เด็กมีความสุข แต่ในทางตรงกันข้ามเด็กที่ถูกเพื่อนต่อต้านหรือปฏิเสธจะทำให้ เด็กรู้สึกว่าคุณค่า ต่ำลง ความภาคภูมิใจในตนเองในการเล่นเกมนั้น เด็กจะยอมรับซึ่ง กันและกัน สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาจะปลูกฝังในด้านพฤติกรรมทางสังคม และเกิดทักษะต่างๆ เด็กจึงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมด้านการยอมรับผู้อื่นโดยไม่มี ใครบังคับ

ผลการวิจัยในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาส่งเสริม พฤติกรรมทางสังคมให้เด็กได้ ทั้งนี้ ถ้าเด็กได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง ดัง เห็นได้จาก ผลการวิจัยทดลองช่วงระยะเวลา 8 สัปดาห์ ที่เด็กได้รับการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ทำให้เด็กได้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของเด็กสูงขึ้น ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องและสนใจ ในการนำกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม สามารถศึกษาและเป็นแนวทาง ใน การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการใช้องค์ประกอบการเล่นเกมการศึกษา เป็นวิธีการที่จะ ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนได้ สอดคล้องกับช่วงอายุของเด็ก

ข้อสังเกตที่ได้จากงานวิจัย

จากการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย จากการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา พบข้อสังเกต ดังนี้

1. จากการแสดงออกของเด็กในกลุ่มทดลองพบว่า ในการทำกิจกรรมระยะแรก เด็กมีความขัดแย้งกันในการเล่นเกมการศึกษาภายในกลุ่ม เนื่องจากต่างคนต่างอยากเล่นเกมคนแรก และบางคนก็แสดงออกถึงการวางอำนาจว่า ตนเองเก่ง ก็จะเล่นอยู่คนเดียว จึงทำให้ไม่สามารถ เล่นเกมได้ตามเวลา เมื่อเวลาหมดสมาชิกในกลุ่มบางคน ยังไม่ได้สัมผัสเกมเลย เมื่อครูเข้าไปให้ คำชี้แนะและกระตุ้นด้วยแรงเสริมพร้อมกับเด็กได้เล่นซ้ำ ทำให้เด็กได้เรียนรู้ถ้า ไม่ช่วยเหลือกัน และไม่แบ่งปันกัน ไม่ยอมรับกันภายในกลุ่ม ทำให้ในกลุ่มไม่ได้เล่นเกมครบทุกคน ถือว่า กลุ่มนั้นเล่น

เกมไม่สำเร็จจะระยะต่อมาเด็กจึงปรับเปลี่ยนพฤติกรรมดีขึ้น

2. ในระยะ 2 สัปดาห์แรกในการจัดกิจกรรม เด็กต้องการปรับตัวในการเล่นเกมการศึกษา พฤติกรรมด้านสังคมเนื่องจากเป็นเกมใหม่และยังไม่คุ้นเคยกับการเล่นที่มีกฎกติกามาก่อน ฉะนั้น ควรขยายเวลาให้เด็กสร้างความคุ้นเคยกับการเล่นเกมการศึกษาให้ยาวนานมากขึ้น

3. ในระยะแรกของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาที่ส่งเสริมพฤติกรรมด้านสังคม เด็กบางคนยังไม่คุ้นเคยกับการจัดกิจกรรมต้องอาศัยคู่มืออย่างจากเพื่อนบางคนก็นั่งดูเพื่อนเฉยเมื่อ ครูใช้คำถามกระตุ้นและเข้าไปชี้แนะ และทำกิจกรรมด้วยการเสริมแรงยอมรับในความสามารถของเด็ก ในระยะหลัง เด็กกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการเล่น ทำให้เด็กเกิดความสุขสนาน เพลิดเพลิน

4. จากการแบ่งกลุ่มพบว่าหากให้เด็กเลือกเข้ากลุ่มกันเองตามความพอใจแล้วเด็กมักจะเลือกเข้ากลุ่มที่เป็นเพศเดียวกัน และเป็นเพื่อนสนิทเท่านั้น ในขณะที่ทำกิจกรรมกลุ่มพบว่าเด็กหญิง จะมีความสนใจในกิจกรรมมากกว่าเด็กชาย มีความรับผิดชอบมากกว่าเด็กชาย และบริหารจัดการ กลุ่มได้มากกว่าเด็กชาย หากแบ่งกลุ่มให้เด็กชายเข้าไปร่วมกิจกรรมกับเด็กหญิง จะช่วยให้เด็กชาย มีความรับผิดชอบ และให้ความสนใจในการทำกิจกรรมเพิ่มมากขึ้นกว่าอยู่กับเด็กชายด้วยกัน

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา ครูต้องใช้เวลาอยู่กับเด็ก เนื่องจากเด็กต้องปรับตัวให้เข้ากับรูปแบบวิธีการการเล่นที่มีกฎกติกา ซึ่งระยะแรกครูต้องใช้ความอดทนและให้กำลังใจเด็กได้ทำกิจกรรมตลอดเวลา

2. การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา ครูไม่ควรปล่อยให้เด็กได้เล่นเกมตามลำพัง ครูต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมด้านบวก และชี้แนะพฤติกรรมทางสังคมด้านลบที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกม เพราะบางทีเด็กบางคนไม่เคยได้สัมผัสเกมเลย เนื่องจากไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ไม่กล้าเสนอตัวเอง เพื่อขอเล่นเกมจากเพื่อน

3. การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาครูต้องเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้สัมผัสเกม ควรฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม ไม่ให้เด็กที่กล้าแสดงและเป็นผู้นำแสดงตลอดเวลา

4. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีความสำคัญต่อการส่งเสริมพฤติกรรมทางด้านต่างๆ ของเด็กปฐมวัย เพราะฉะนั้น ควรจัดให้เด็กได้เล่นตลอดเวลาตามความต้องการของเด็ก

5. ควรจัดเก็บเกมการศึกษาให้สะดวกต่อการนำมาเล่นของเด็ก

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

1. ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา ที่ส่งเสริมทักษะด้านอื่นๆ เช่น ด้านภาษา การแก้ปัญหา การกล้าแสดงออก
2. ควรมีการศึกษารูปแบบของการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาในวัยเด็ก 3 – 4 ปี โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบของเกมให้ง่ายขึ้น
3. ควรมีการศึกษารูปแบบการเล่นเกมการศึกษา ที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมในกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น กลุ่มตัวอย่างในโรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน หรือโรงเรียนสาธิตของสถาบันราชภัฏต่างๆ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กำพล ดำรงวงศ์. (2535, กุมภาพันธ์). เกม. วารสารกองทุนสงเคราะห์. 5(39): 11.
- กฤษยา ตันติผลาชีวะ. (2542). การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3 – 5 ปี. กรุงเทพฯ: ไซติสซุซ การพิมพ์.
- . (2546). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: บริษัทเอ็ดดิชั่น เพรส โปรดักส์ จำกัด.
- เกษลดา มานะจติ. (2529). สื่อและเครื่องเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน. เชียงใหม่: สหวิทยาลัย ล้านนา วิทยาลัยครูเชียงใหม่.
- จันทวรรณ เทวรักษ์. (2526). อิทธิพลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมการศึกษาในวัย 4 – 6 ขวบ ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- ณัฐภาพร พงษ์สิงห์. (2539). พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเล่น บล็อกเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผน. ปรินญาณินพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ทัศนัย อุดมพันธ์. (2541). การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด ประสบการณ์ทักษะทางพื้นฐานละครสร้างสรรค์. ปรินญาณินพนธ์ กศม. (การศึกษา ปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2548). เอกสารประกอบการเรียนวิชา 301512 วิธีวิทยาการ วิจัยทาง การศึกษา.
- ประภากร โล่ทองคำ ; และ คนอื่นๆ. (2522). กลุ่มการสอนกลุ่มสัมพันธ์ในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอนครุศาสตร์ วิทยาลัยครูนครราชสีมา.
- ประมวล ดิกคิกสัน. (2527). จีวิทยาคลินิกสมองมนุษย์ (พรสวรรค์) เล่ม 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- พรรณี ชูทัย เจนจิต. (2528). จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์การพิมพ์.
- พัชรี สนวนแก้ว. (2545). เอกสารประกอบการสอนจิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็ก ปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดวงกมล.
- ภรณ์ี คุรุรัตน์. (2523). เด็กก่อนวัยเรียน. นนทบุรี: โรงพิมพ์สงเคราะห์หญิงปากเกร็ด

- ภรณ์ี คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- . (2535). *สื่อการแสดงกับการพัฒนาเด็ก : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน*.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- . (2540). *พัฒนาการของเด็ก วัย 3 – 6 ปี ในเอกสารการอบรมครูสอนระดับ
ก่อนปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). *การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติ
สัมพันธ์*. ปรินญาณิพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- . (2542). *กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม็คจำกัด.
- . (2546). *เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2524). *สื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา*. นนทบุรี:
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- . (2526). *พฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 8 – 15*. กรุงเทพฯ: สหมิตร
- . (2542). *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมการสอนเด็กปฐมวัยหน่วยที่ 6 – 10*.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: กราฟิคอาร์ต.
- . (2536). *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 8 – 15*. พิมพ์ครั้งที่ 8.
นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- รจนา ถาพันธ์. (2547, ตุลาคม). *พระราชดำรัสสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาเนื่องในวันครูโลก*.
วารสารวงการครู. 1: 15.
- ราศี ทองสวัสดิ์. (2523). *การจัดตารางกิจกรรมประจำวัน*. ใน *เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุ่งรวี กนกวิบูลศรี. (2529). *การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของ
เด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยการใช้เกมและแบบฝึก*. ปรินญาณิพนธ์ กศม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- ล้วน สายยศ ; และ อังคณา สายยศ. (2527). *หลักการสร้างแบบทดสอบและวัดความถนัด*.
กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.

- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2523). การเล่นเป็นการเรียนของเด็ก. ใน *เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียนเล่ม 2*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณมา แจ่มกังวาล. (2534). *การศึกษาความคิดรวบยอดในด้านอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมการศึกษาปกติและที่เสริมด้วยเกมมิตีสัมพันธ์*. ปรินญาณีพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วราภรณ์ ปานทอง. (2548). *ผลของการเล่นนิทานประกอบการเล่นบทบาทสมมุติที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณีพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วราภรณ์ รักริฉัย. (2527). การศึกษาก่อนวัยเรียน. ใน *เอกสารประกอบการสอน คร.311*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรี เกียสกุล. (2530). *การเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยการใช้เกมและแบบฝึก*. ปรินญาณีพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิยะดา บัวเฟื่อน. (2531). *การฝึกความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยครูชี้แนะ และเล่นด้วยตนเอง*. ปรินญาณีพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- วีระพงษ์ บุญประจักษ์. (2545). *การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณีพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริกาญจน์ โกสุมภ์. (2520, พฤษภาคม). การเล่นนิทานเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์แก่เด็กก่อนเรียน. *ประชากรศึกษา*. 29(3): 37 – 39.
- ศิริรัตน์ ชูชีพ. (2544). *พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์*. ปรินญาณีพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา ; และ ลออ ชูติกร. (2525). การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย. ใน *เอกสารประกอบการสอนชุดวิชา สื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยเล่ม 1* หน้าที่ 4.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2527). *การศึกษาและการพัฒนารูปแบบการจัดการสอน ชั้นเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรมการศาสนา.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2528). *แผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็กอนุบาลปีที่ 2 เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี ซี ดี คอมมิวนิเคชั่น.
- สำนักพัฒนาการประชาสัมพันธ์. (2544). *พระบรมราโชวาท เราจะครองแผ่นดินโดยธรรมเพื่อประโยชน์สุขแห่งมหาชนชาวสยาม*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผลิตเอกสารและเผยแพร่สำนักการประชาสัมพันธ์ กรมประชาสัมพันธ์.
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2545). *แนวคิดสู่แนวปฏิบัติ : แนวการจัดประสบการณ์ปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ: ดวงกลม
- . (2550). *หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต. ใน เอกสารประกอบการสอนวิชา ECED 201 สาขาการศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุภาค ไหวกิจ. (2543). *การเปรียบเทียบการรับรู้วัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานคติธรรมและการเล่นแบบร่วมมือ*. ปริญญาานิพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัย : หลักสูตรและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์. (2532). *พฤติกรรมความเอื้อเพื่อควมมีระเบียบวินัยและลำดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบไทยและการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารี เกษมรติ. (2523). *การสอนเกมการศึกษาแก่เด็กอนุบาลปีที่ 1 : เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: ชมรมไทย อีสราเอล.

Arnold, A. (1975). Your Child 's Play,. in *Child Development series*.

Bloom, B.S. (1964). *Stability and Change Human Characteristics*. New York: Jone Wiley and Son.

Burry, Stock Jutith ; et al. (1966, April). Rater Agreement Indexes for Performance Assessment. *Education and Psychological Measarment*. 56(2): 256.

English, H.B.; & A. C. (1958). *A Comprehensive Dictionary of Psychological and Psychoanalytical Terms*. New York: Diad Mckay Co.

- Gesell, A. ; & F.L.I. (1946). *The Child From Five to Ten*. New York: Harper and Brdther.
- Gilman, J.D.; et al. (1976, December). In Senior High School Mathematice. *Teacher*. 69: 657 – 661.
- Grambs, D. D. ; Carr, I.C.; & Fitch, R.M. (1970). *Modern Methods in Secondary Education*. 3rd ed. U.S.A: HDT Rainehart and Winstion Inc.
- Halow, G. (1932). *Play Behavior and the Choice of Play Materials of Pre – School Children*. Chicago: Press.
- Hurlock, E. B. (1972). *Child Development*. New York: McGraw – Hill.
- Mary, J. (1981, May). Peer Interaction Competencies of Preschoolers Rates High of Low in Sociometric Status. *Dissertation Abstracts International*. 41: 403.
- Piaget, J. (1926). *Play Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W.W. Norton & Co.
- Pinter, D. (1977, August). The Effect of on Academic Games on Thier Spelling Achievement of Third Graders. *Dissertation Abstracts International*. 2: 710 – A.
- Reese, J. (1977). *Simulation Games and Learning Activities Kit*. P. 12.
- Rudolps, M.; & Cohen, D.H. (1984). *Kingthergarden and Schooling*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Seefeldt, C. (1980). *Teaching Children*. New Jersey: Prentice – Hall Inc.
- Wood, Helen Louise. (1977, February). The Relationship Between Sociometric Status and Social Competence in Kindergarten Children. *Dissertation Abstracts International*. 37.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมทางสังคม
แบบบันทึกการให้คะแนนพฤติกรรมทางสังคม

คู่มือการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม

คำชี้แจง

1. พฤติกรรมที่สังเกตและบันทึกลงในแบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมมี 3 ด้าน ได้แก่ การช่วยเหลือ 5 ข้อ การแบ่งปัน 5 ข้อ การยอมรับผู้อื่น 5 ข้อ
2. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของเด็กปฐมวัย เป็นการบันทึกทั้งในรูปของความถี่ (จำนวนครั้ง) และระดับคุณภาพของพฤติกรรมจัดเป็น 3 ระดับคะแนน
3. เวลาที่ใช้ในการสังเกต สังเกตในช่วงเวลาจัดกิจกรรมเสรีเป็นเวลา 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี โดยทำการสังเกตและบันทึกในชั้นดำเนินกิจกรรม ช่วงเวลา 09.30 – 10.00 นาฬิกา รวมเวลา 30 นาที
4. การใช้เวลาในการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม ตามตารางช่วงเวลาสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม ใช้นาฬิกาจับเวลาในการให้สัญญาณเริ่มและหมดเวลาการสังเกต

ข้อควรปฏิบัติในการสังเกต

1. เขียนชื่อผู้สังเกต ผู้ถูกสังเกต (เด็ก) วัน เดือน ปี ที่ทำการสังเกต
2. ผู้สังเกต รวมจำนวน 2 คน ทำการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม
3. การสังเกตให้ผู้สังเกตทั้ง 2 คน คือ ผู้ช่วยผู้วิจัยทำการสังเกตพร้อมกันในเวลาเดียวกันผู้สังเกตจะสังเกตเด็กทีละคน ใช้เวลาในการสังเกตคนละ 1 นาที สลับกันและสังเกตเวียนตั้งแต่เด็กคนที่ 1 – 15 และเมื่อสังเกตครบทุก 5 คน จะพักระหว่างการสังเกต 1 นาที แล้วเริ่มสังเกตคนต่อไปจนครบ 15 คน เมื่อสังเกตครบ 15 คน ในรอบแรกแล้วจะสังเกตเวียนและสลับกันอีก 1 รอบ ตั้งแต่เด็กคนที่ 1 – 5

การบันทึกแบบสังเกต

เมื่อสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมตรงกับข้อใดและในช่องระดับคะแนนพฤติกรรม ด้านสังคมตรงกับข้อใด ให้ทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องนั้น ถ้าเกิดพฤติกรรมด้านสังคม และช่องระดับคะแนนพฤติกรรมด้านสังคมซ้ำช่องเดิมให้ทำเครื่องหมาย (✓) เพิ่มลงในช่องเดิมตามจำนวนครั้งที่เกิดพฤติกรรมซ้ำ โดยทำการบันทึกพฤติกรรมซ้ำ ดังนี้

- ช่องระดับคะแนน 2 บันทึกเมื่อเด็กเกิดพฤติกรรมด้านสังคมด้วยตนเอง
- ช่องระดับคะแนน 1 บันทึกเมื่อแสดงพฤติกรรมด้านสังคมโดยเพื่อนหรือครูบอกหรือขอร้องให้ร่วมมือ
- ช่องระดับคะแนน 0 บันทึกเมื่อเด็กไม่แสดงพฤติกรรมด้านสังคมหรือปฏิเสธที่จะทำ

การเตรียมการสังเกต

1. ผู้สังเกตต้องศึกษาคู่มือในการสังเกตให้เข้าใจกระบวนการในการสังเกตทั้งหมด เพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้แบบสังเกต
2. จัดเตรียมสภาพแวดล้อมและอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมไว้เรียบร้อยล่วงหน้า
3. จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการสังเกต ได้แก่ คู่มือการใช้แบบประเมินพฤติกรรม ด้านสังคมของเด็กปฐมวัย นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน และแบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมไว้ให้เรียบร้อยล่วงหน้า
4. ผู้สังเกตควรสร้างความคุ้นเคยกับผู้ถูกสังเกตก่อนที่จะทำการสังเกต และพยายามจำชื่อของผู้ถูกสังเกตทุกคน
5. ก่อนเริ่มทำการสังเกต ควรให้ผู้ถูกสังเกตได้ทำธุระส่วนตัวให้เรียบร้อยก่อน เช่น ดื่มน้ำ เข้าห้องน้ำ

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
1. การช่วยเหลือ	2	เด็กสนับสนุนหรือให้กำลังใจเพื่อให้เพื่อนทำกิจกรรมจนสำเร็จ โดยเพื่อนหรือครูไม่ได้ร้องขอ
1.1 พุดสนับสนุนหรือให้กำลังใจให้เพื่อนทำกิจกรรม	1	เด็กพุดสนับสนุนหรือให้กำลังใจ เพื่อให้เพื่อนทำกิจกรรมหรือครูร้องขอ
	0	เด็กปฏิเสธการพุดสนับสนุน หรือให้กำลังใจแก่เพื่อนในการทำกิจกรรมหรือทำให้เพื่อนเสียกำลังใจ
1.2 ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ให้เพื่อนในขณะเล่น	2	ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ให้เพื่อนขณะเล่นด้วยความเต็มใจ
	1	ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ให้เพื่อนขณะเล่นเมื่อเพื่อนขอร้อง
	0	ไม่หยิบยื่นอุปกรณ์ให้เพื่อนขณะเล่นเมื่อเพื่อนร้องขอ
1.3 ช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนขอร้อง	2	เมื่อเพื่อนร้องขอความช่วยเหลือก็เต็มใจช่วยด้วยความเต็มใจ
	1	เมื่อเพื่อนร้องขอความช่วยเหลือก็ช่วยโดยที่เพื่อนและครูบอก
	0	เมื่อเพื่อนร้องขอความช่วยเหลือก็ไม่สนใจ

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
1.4 ช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกเล่น	2	เด็กช่วยเพื่อนเก็บของหรืออุปกรณ์เข้าที่ทันทีเมื่อใช้เสร็จ
	1	เด็กช่วยเพื่อนเก็บอุปกรณ์เข้าที่ เมื่อเพื่อนหรือครูร้องขอ
	0	เด็กปฏิเสธหรือไม่สนใจที่จะเก็บอุปกรณ์เมื่อเพื่อนหรือครูร้องขอ
1.5 พุดแนะนำวิธีการหรือลงมือปฏิบัติกิจกรรมให้แก่เพื่อน	2	เด็กพุดสนับสนุนให้กำลังใจ เพื่อให้เพื่อนทำกิจกรรมจนสำเร็จโดยเพื่อนหรือครูไม่ร้องขอ
	1	เด็กพุดสนับสนุนให้กำลังใจ เพื่อให้เพื่อนทำกิจกรรมจนสำเร็จโดยเพื่อนหรือครูร้องขอ
	0	เด็กปฏิเสธการพุดสนับสนุนให้กำลังใจแก่เพื่อนในการหรือพุดให้เพื่อนเสียกำลังใจ
2. การแบ่งปัน	2	เด็กพุดชักชวนเพื่อนให้ใช้อุปกรณ์ร่วมกับตนโดยที่เพื่อนไม่ต้องร้องขอ
2.1 พุดชักชวนเพื่อนให้เพื่อนร่วมใช้อุปกรณ์	1	เด็กพุดหรือพยักหน้าให้เพื่อนใช้อุปกรณ์ร่วมกับตนเมื่อเพื่อนร้องขอหรือครูปอก
	0	เด็กปฏิเสธโดยใช้คำพุดหรือไม่สนใจเมื่อเพื่อนหรือครูขอร่วมใช้อุปกรณ์
	2	เด็กเห็นเพื่อนไม่มีของเล่นและชักชวนเพื่อนโดยไม่ต้องร้องขอ
2.2 ชักชวนเพื่อนมาเล่นของเล่นด้วยกัน	1	เด็กชวนเพื่อนมาเล่นของเล่นในขณะที่เพื่อนร้องขอ
	0	เด็กไม่ทำท่าหรือชักชวนเพื่อน
	2	เด็กไม่แย่งของเล่นจากเพื่อนเมื่อเล่นเสร็จแต่แลกเปลี่ยนกัน
2.3 ผลัดเปลี่ยนกันเล่นของเล่นโดยไม่แย่งกัน	1	เด็กไม่แย่งของเล่นจากเพื่อนเมื่อเล่นเสร็จแต่ไม่ผลัดเปลี่ยนกันถึงแม้ครูและเพื่อนจะร้องขอ
	0	เมื่อครูและเพื่อนร้องบอกให้ผลัดเปลี่ยนเด็กก็ไม่สนใจที่จะผลัดเปลี่ยน

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
2.4 ยอมให้ เพื่อนเล่นหรือทำ กิจกรรมก่อนตนเอง	2	เด็กยอมให้เพื่อนเล่นหรือทำกิจกรรมก่อนตนเองโดยไม่ต้องรอให้เพื่อนบอก
	1	เด็กไม่ยอมให้เพื่อนเล่นหรือทำกิจกรรมก่อนตนเองโดยไม่ต้องรอให้เพื่อนบอก
	0	เมื่อเด็กไม่ได้สนใจจะทำพฤติกรรมนี้
2.5 แบ่งของเล่นให้ เพื่อน โดยให้เพื่อน หยิบของเล่นเองได้	2	เด็กแบ่งของให้เพื่อนโดยให้เพื่อนหยิบเอง
	1	เด็กแบ่งของให้เพื่อนโดยที่เพื่อนร้องขอ
	0	เด็กไม่สนใจที่จะทำพฤติกรรมนี้
3. การยอมรับผู้อื่น 3.1 ยอมรับฟัง ความคิดเห็นหรือ ข้อเสนอแนะ	2	เด็กรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนอย่างตั้งใจแล้วนำไปปฏิบัติตาม
	1	เด็กรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนแต่ไม่นำไปปฏิบัติตาม
	0	เด็กไม่สนใจฟังความคิดเห็นของเพื่อนและไม่นำไปปฏิบัติตาม
3.2 ช่วยเหลือ จากเพื่อนในการ ทำกิจกรรม	2	เด็กได้รับความช่วยเหลือของเพื่อนอย่างเต็มใจโดยไม่ร้องขอ
	1	เด็กได้รับความช่วยเหลือของเพื่อนอย่างเต็มใจโดยร้องขอ
	0	เด็กไม่ยอมรับความช่วยเหลือของเพื่อน
3.3 ยิ้มหรือ ชมเชยเมื่อเพื่อนทำ สิ่งใดสิ่งหนึ่งสำเร็จ	2	เด็กยิ้มและให้กำลังใจเพื่อนเมื่อเพื่อนทำกิจกรรมหนึ่งสำเร็จโดยเพื่อนไม่ต้องร้องบอก
	1	เด็กยิ้มและให้กำลังใจเพื่อนเมื่อเพื่อนทำกิจกรรมหนึ่งสำเร็จโดยเพื่อนต้องร้องบอก
	0	เด็กไม่ทำท่าหรือไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้
3.4 ยอมรับใน ความสามารถของ คนอื่น	2	เด็กแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับความสามารถของคนอื่นโดยการพยักหน้าหรือปรบมือโดยเพื่อนและครูไม่ต้องร้องขอ
	1	เด็กแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับความสามารถของคนอื่นโดยการพยักหน้าหรือปรบมือโดยเพื่อนและครูต้องร้องขอ
	0	เด็กไม่ได้ทำท่าหรือสนใจที่จะแสดงพฤติกรรมนี้

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
3.5 ใช้วาจาสุภาพ ขณะที่เล่นร่วมกับ ผู้อื่น	2	เด็กใช้วาจาสุภาพกล่าวคำ “ ขอขอบคุณ” ในขณะที่เพื่อนแบ่ง ของเล่นให้โดยเพื่อนและครูไม่ต้องร้องขอ
	1	เด็กใช้วาจาสุภาพกล่าวคำ “ ขอขอบคุณ” ในขณะที่เพื่อนแบ่ง ของเล่นให้โดยเพื่อนและครูต้องร้องขอ
	0	เด็กไม่แสดงพฤติกรรมนี้เลย

แบบสังเกตพฤติกรรมทางด้านสังคมของเด็กปฐมวัย

ชื่อผู้สังเกต นามสกุล เป็นผู้สังเกตคนที่

ชื่อนักเรียน นามสกุล ชั้นอนุบาล2/

วันที่ เดือน พ.ศ. 2550

พฤติกรรมทางสังคม	2 มาก	1 ปานกลาง	0 น้อย	หมายเหตุ
1. การช่วยเหลือ				
1.1 พุดสนับสนุนหรือให้กำลังใจให้เพื่อนทำกิจกรรม				
1.2 ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ให้เพื่อนในขณะที่เล่น				
1.3 ช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนขอร้อง				
1.4 ช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกเล่น				
1.5 พุดแนะนำวิธีการหรือลงมือปฏิบัติกิจกรรมให้แก่เพื่อน				
2. การแบ่งปัน				
2.1 พุดชักชวนเพื่อนให้เพื่อนร่วมใช้อุปกรณ์				
2.2 ชักชวนเพื่อนมาเล่นของเล่นด้วยกัน				
2.3 ผลัดเปลี่ยนกันเล่นของเล่นโดยไม่แย่งกัน				
2.4 ยอมให้เพื่อนเล่นหรือทำกิจกรรมก่อนตนเอง				
2.5 แบ่งของเล่นให้เพื่อนโดยให้เพื่อนหยิบของเล่นเองได้				
3. การยอมรับผู้อื่น				
3.1 ยอมรับฟังความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ				
3.2 ยอมรับความช่วยเหลือจากเพื่อนในการทำกิจกรรม				
3.3 ยิ้มหรือชมเชยเมื่อเพื่อนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งสำเร็จ				
3.4 ยอมรับในความสามารถของคนอื่น				
3.5 ใช้วาจาสุภาพขณะที่เล่นร่วมกับผู้อื่น				

บันทึกพฤติกรรมเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

คู่มือการใช้เกมการศึกษา

แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ตารางการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา

หลักการและเหตุผล

การส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กปฐมวัยจึงจะเป็นรากฐานของการเจริญเติบโตเพื่อที่อยู่ร่วมกัน และเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความต้องการเป็นที่ยอมรับของสังคม การพึ่งพาอาศัยกัน การไม่เห็นแก่ตัว การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การพัฒนาและส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมสามารถจัดกิจกรรมต่างๆได้มากมาย การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรวมกลุ่มกันในทางสังคมจากการเล่นเกมการศึกษาซึ่งการจัดกิจกรรมการเล่นเกมศึกษามีเป้าหมายที่จะส่งเสริมให้เด็กได้เกิดพฤติกรรมด้านสังคมคือ คือการ ช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น โดยในการจัดทำแผนนั้นจะเน้นแผนที่มีกระบวนการ มีขั้นตอนในการให้เด็กได้เล่นโดยกำหนดขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุปในทุกแผนทั้งหมด 24 แผน แต่ละขั้นนั้นจะสอดแทรกกิจกรรมที่ประกอบไปด้วย เพลง รูปภาพ คำคล้องจอง ที่มีความหมายสอดคล้องกับเกมการศึกษาและสอดคล้องกับ พฤติกรรมด้านสังคมคือ คือการ ช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

นอกจากนี้ครูต้องมีบทบาทในการเตรียมเกมการศึกษาที่พอเพียงกับจำนวนนักเรียนจัดสภาพแวดล้อมและกำหนดกฎกติกาในการเล่นให้แรงเสริมในการกระตุ้นเพื่อที่จะให้เด็กได้เกิดพฤติกรรมทางสังคมในการอยู่ร่วมกันของเด็ก

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมในด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการยอมรับผู้อื่น ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

เนื้อหา

การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมในด้าน การช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น โดยเด็กได้เล่นเกมตามวิธีการเล่นที่กำหนดข้อตกลง กฎกติกา และคำอธิบายจากครูเพื่อที่เด็กจะได้เกิดพฤติกรรมทางสังคม

หลักการจัดกิจกรรม

1. จัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี วันละ 30 นาที
2. ลักษณะของเกมการศึกษาจัดเป็นชุดเกมการศึกษามีชื่อและเนื้อหาของเกมสอดคล้องกับพฤติกรรมทางสังคมคือ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น โดยแบ่งเกมการศึกษาออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้
 - 2.1 เกมโดมิโน
 - 2.2 ภาพตัดต่อ
 - 2.3 เกมลอบโต
 - 2.4 เกมจับคู่ภาพที่เหมือนกัน
3. ลักษณะของเกมแต่ละชนิดจะแบ่งออกเป็น 3 ชุด แต่ละชุดใช้สอน 1 สัปดาห์ จำนวน 3 วัน ซึ่งเกมแต่ละชุดนั้นจะมีชื่อ และเนื้อหาที่สอดคล้องกับพฤติกรรมทางสังคมทั้ง 3 ด้าน

วิธีดำเนินกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาจะแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน

วันที่ 1 ให้เด็กเล่นเกม โดมิโน ชุดที่ 1 ชุดเด็กดีชอบช่วยเหลือ โดยการเล่นเป็นกลุ่มกลุ่มละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะและให้กำลังใจ

วันที่ 2 ให้เด็กเล่นเกมโดมิโน ชุดที่ 2 ชุดรักกันแบ่งปันกันเล่น โดยการเล่นเป็นกลุ่มกลุ่มละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะและให้กำลังใจ

วันที่ 3 ให้เด็กเล่นเกมโดมิโน ชุดที่ 3 เธอเก่งจัง โดยการเล่นเป็นกลุ่มกลุ่มละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะและให้กำลังใจ โดยเด็กจะได้เล่นเกมทั้งหมด 4 เกม 24 ชุด และในสัปดาห์ที่ 5 นำเกมเก่ามาเล่นซ้ำ จนครบ 8 สัปดาห์

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา มีดังนี้

ขั้นนำ (5 นาที) นักเรียนและครูร่วมกัน ร้องเพลง ดูภาพประกอบ หรือ ท่องคำคล้องจอง ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับพฤติกรรมทางสังคม เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและมีความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม

ขั้นตอนดำเนินการ (25 นาที) ครูสาธิต ขั้นตอนวิธีการเล่นเกมและกำหนดกฎกติกา
ในการเล่นโดยสร้างข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

1. ให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน
2. เด็กร่วมกันฟังและบอกชื่อเกมการศึกษาตามครู
3. เด็กตั้งใจฟังครูสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา
4. ครูบอกข้อตกลงและกติกาในการเล่น ดังนี้
 - 4.1 ขณะที่เล่นเด็กต้องช่วยคอยเหลือกันเพื่อเล่นเกมให้ได้สำเร็จและถูกต้อง
 - 4.2 ขณะที่เล่นต้องแบ่งปันช่วยเหลืออุปกรณ์ในการเล่นให้กับเพื่อน
 - 4.3 ขณะที่เล่นต้องยอมรับในความสามารถของเพื่อนในกลุ่ม
5. เด็กเข้ากลุ่มให้เรียบร้อย เตรียมพร้อมที่จะเล่นเกม
6. เด็กลงมือเล่นเกมร่วมกันเมื่อหมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์มาส่งครูให้เรียบร้อย

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. เด็กแสดงความความรู้สึกที่ได้เล่นเกมการศึกษาพร้อมกับสรุปผลถึงผลสำเร็จจากผลงานจากการเล่นในด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมการศึกษาที่เกิดผลในพฤติกรรมทางสังคมด้าน การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยในกิจกรรมเสรีโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรม

บทบาทครู

- ในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาบทบาทครูมี ดังนี้
1. ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา
 2. จัดเตรียมเกมการศึกษาเพียงพอกับจำนวนนักเรียน
 3. อธิบายข้อตกลงและสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา
 4. ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้ปฏิบัติกิจกรรมอย่างอิสระและคอยให้ความช่วยเหลือ โดยให้คำแนะนำและให้กำลังใจ
 5. กระตุ้นให้เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยการให้คำชมเชย หรือยิ้มหรือพยักหน้าเมื่อเด็กปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จ

6. สังเกตพฤติกรรมและให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมและให้ความสำคัญกับเด็กทุกคน
บทบาทเด็ก

ครูควรอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติให้เด็กทราบ ดังนี้

1. ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎกติกาในการเล่นเกการศึกษา และร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมการศึกษาแต่ละชนิด
2. ให้เด็กแบ่งกลุ่มในการเล่นเกการศึกษา
3. ให้เด็กแต่ละกลุ่มลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกการศึกษาอย่างอิสระภายใต้กฎกติกา และข้อตกลงในการเล่น

หมายเหตุ

ปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกการศึกษาทั้ง 4 ประเภท 24 ชุด 1 ประเภท ใช้เล่น 3 วัน วันละ 3 ชุด จัดกิจกรรมทั้งหมด 8 สัปดาห์ สัปดาห์ที่ 5 – 8 นำเกมทั้ง 4 ประเภทกลับมาเล่นซ้ำ โดยเพิ่มภาพประกอบคำคล้องขนาดใหญ่ให้เด็กได้ดูก่อนขึ้นดำเนินกิจกรรม

ตารางการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา

การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา

ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที (9.00 – 9.30) ดังนี้

สัปดาห์ที่	วันที่ทำการทดลอง	ชนิดของเกม	เกมการศึกษา
1	อังคาร	เกมโดมิโน	ชุด เด็กดีชอบช่วยเหลือ
	พุธ	เกมโดมิโน	ชุดรักกันแบ่งปันกันเล่น
	พฤหัสบดี	เกมโดมิโน	ชุดเธอเก่งจัง
2	อังคาร	ภาพตัดต่อ	ชุดมีน้ำใจช่วยเหลือกัน
	พุธ	ภาพตัดต่อ	ชุดเพื่อนฉันเล่นกันดีดี
	พฤหัสบดี	ภาพตัดต่อ	ชุดปรบมือให้ฉันเก่ง
3	อังคาร	เกมลอดโต	ชุดเด็กดีช่วยงานได้
	พุธ	เกมลอดโต	ชุดพี่น้องสุขสันต์เล่นกันดีดี
	พฤหัสบดี	เกมลอดโต	ชุดยอดเยี่ยม
4	อังคาร	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดรักกันฉันช่วยเธอ
	พุธ	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดแบ่งปันได้ใจเป็นสุข
	พฤหัสบดี	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดเด็กเก่งวันนี้
5	อังคาร	เกมโดมิโน	ชุด เด็กดีชอบช่วยเหลือ
	พุธ	เกมโดมิโน	ชุดรักกันแบ่งปันกันเล่น
	พฤหัสบดี	เกมโดมิโน	ชุดเธอเก่งจัง
6	อังคาร	ภาพตัดต่อ	ชุดมีน้ำใจช่วยเหลือกัน
	พุธ	ภาพตัดต่อ	ชุดเพื่อนฉันเล่นกันดีดี
	พฤหัสบดี	ภาพตัดต่อ	ชุดปรบมือให้ฉันเก่ง

ตารางการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา

การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา

ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ๆ ละ 30 นาที (9.00 – 9.30) ดังนี้

สัปดาห์ที่	วันที่ทำการทดลอง	ชนิดของเกม	เกมการศึกษา
7	อังคาร	เกมลวดโต	ชุดเด็กดีช่วยงานได้
	พุธ	เกมลวดโต	ชุดพี่น้องสุขสันต์เล่นกันดีดี
	พฤหัสบดี	เกมลวดโต	ชุดยอดเยี่ยม
8	อังคาร	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดรักกันฉันช่วยเธอ
	พุธ	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดแบ่งปันได้ใจเป็นสุข
	พฤหัสบดี	จับคู่ภาพที่เหมือนกัน	ชุดเด็กเก่งวันนี้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1 เกมการศึกษา โดมิโน ชุด ที่1 เด็กดีชอบช่วยเหลือ

เนื้อหา

เกมการศึกษาโดมิโน ชุดเด็กดีชอบช่วยเหลือเป็นเกม ที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้พฤติกรรม การช่วยเหลือและมีเนื้อหาสาระของภาพเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องในด้านการช่วยเหลือเป็นบัตรภาพที่มี ขนาดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าจำนวน 3 ชุด เวลาเล่นจะแบ่งภาพออกเป็น 2 ส่วน ในแต่ละส่วนจะมี ภาพที่เหมือนกันมาวางต่อกันจนครบจำนวนของภาพในแต่ละชุด

จุดประสงค์

เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคมในด้าน การช่วยเหลือ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (3 – 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันท่องคำคล้องจอง “ สังคมจะดีเพราะมีหนูน้อยน่ารัก ” พร้อมกับทำ ท่าทางประกอบคำคล้องจองตามความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการพร้อมกับร่วมสนทนาเกี่ยวกับ คำคล้องจองที่สอดแทรกพฤติกรรมทางสังคมด้าน การช่วยเหลือ

ขั้นดำเนินกิจกรรม (20 – 25 นาที)

1. ให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน (โดยที่เด็กเปลี่ยนกลุ่มไม่ซ้ำกลุ่มเดิม ตามวันที่กำหนด)
2. แนะนำชื่อเกมและสนทนาถึงความหมายของภาพในแต่ละภาพของเกม ที่เป็น ภาพเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคม คือ การช่วยเหลือ หลังจากนั้นครูสาธิตวิธีเล่นเกมการศึกษา โดมิโนชุดที่ 1 รักกันฉันช่วยเธอ ให้เด็กๆ ดู
3. ร่วมกันสร้างข้อตกลงและกติกาในการเล่นโดยขณะที่เล่นโดยเด็กๆ ต้องช่วยคอย เหลือกัน โดยการพูดสนับสนุนหรือให้กำลังใจเพื่อน ช่วยหยิบยื่นชิ้นส่วนเกมการศึกษาให้เพื่อน ช่วยเก็บเกมการศึกษาเมื่อเลิกเล่นและ ครูคอยให้คำแนะนำและกระตุ้น ให้กำลังใจเมื่อเด็กเกิด พฤติกรรมทางด้านสังคม การช่วยเหลือ และเมื่อเล่นเกมได้สำเร็จถูกต้อง
4. เด็กส่งตัวแทนมารับเกมการศึกษาและลงมือเล่นเกมโดมิโน ชุด เด็กดีชอบ ช่วยเหลือโดย ครู คอยให้คำแนะนำและกระตุ้นให้กำลังใจเมื่อเด็กเกิดพฤติกรรมทางด้านสังคม

การช่วยเหลือ และเมื่อเล่นเกมได้สำเร็จถูกต้อง

5. เมื่อหมดเวลาเด็กๆเก็บเกมการศึกษามาส่งครูอย่างเรียบร้อย

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. เด็กและครูร่วมสรุปถึงเนื้อหาของเกมว่าในภาพเป็นภาพอะไร เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมอย่างไร และผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมเป็นอย่างไรตั้งคำถาม ดังนี้

1.1 ภาพในเกมที่เด็กเห็นเป็นภาพอะไร

1.2 ผลของการช่วยเหลือกันในการเล่นเกการศึกษาทำให้เกิดอะไร

1.3 ทำไมในแต่ละกลุ่มถึงมีแต่ใบหน้าที่ยิ้มแย้มแจ่มใสในขณะที่เล่น

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมการศึกษาที่เกิดผลในพฤติกรรมทางสังคมด้าน การช่วยเหลือ

สื่อ

1. เกมโดมิโนเด็กดีชอบช่วยเหลือ 3 เกม
2. คำคล้องจอง เด็กดีชอบช่วยเหลือ

คำคล้องจอง เด็กดีชอบช่วยเหลือ (อ. ชัยธวิวัฒน์ วัฒนโชติสกุล)

หนูเป็นเด็กดี	หนูมีน้ำใจ
เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่	สุขในชีวิ
ใจหนูเป็นสุข	ทุกซีให้ไกลหนี
เพราะหนูนั้นมี	ปราวณีเจ็จจน

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมทางด้านสังคม การช่วยเหลือ ผู้อื่นขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการณ์สนทนา การตอบคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมทางด้านสังคม การช่วยเหลือ

คู่มือการเล่นเกมการศึกษาสำหรับเด็กอายุ (5 – 6 ปี)

คำชี้แจง

เกมการศึกษาที่ส่งเสริมพฤติกรรมด้านสังคม เป็นการเล่นที่มีวิธีการและกระบวนการ ภายใต้กฎ กติกาและข้อตกลงโดยกำหนดให้เด็กๆ เล่นเป็นกลุ่มโดยมีวัตถุประสงค์หลักคือส่งเสริมพฤติกรรมทางด้านสังคม ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยยึดหลักจากกรมวิชาการ รวมทั้งยึดความเหมาะสมสอดคล้องกับพัฒนาการและความสนใจของเด็กเป็นหลักมีจำนวนทั้งสิ้น 24 เกม

ลักษณะของเกมทำจากกระดาษแข็งขนาด 7 X 8 ซม. ขนาด 6 X 11 ซม. ขนาด 35 X 38 ซม. และมีบัตรลูกเป็นกระดาษแข็งเช่นเดียวกัน ขนาด 4.5 X 5.5 ซม.

วิธีการนำเสนอให้เด็กเล่นนั้นจะเรียงลำดับจากความง่ายของเกมและเกมการศึกษา ส่งเสริมพฤติกรรมด้านสังคมแบ่งออกเป็น 4 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 เกมโดมิโน เป็นเกมที่ทำจากกระดาษแข็ง 7 X 8 ซม. เป็นบัตรภาพที่มีขนาดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า วิธีเล่นจะแบ่งภาพออกเป็น 2 ส่วนในแต่ละส่วนจะมีภาพที่เหมือนกันมาวางต่อกัน

ชุดที่ 2 ภาพตัดต่อเป็นเกม ที่มีขนาดภาพหลัก เท่ากับ 35 X 38 ซม. ฝึก รายละเอียดของภาพและรอยตัดต่อของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกันในเรื่องของสี ลวดลาย ขนาด ซึ่งมีจำนวนชิ้นในการต่อตั้งแต่ 5 ชิ้นขึ้นไป

ชุดที่ 3 จับคู่ภาพที่เหมือนกัน เป็นเกมบัตรภาพทำจากกระดาษแข็งขนาด 6 X 11 ซม. ที่เด็กฝึกสังเกตภาพที่เหมือนกันและนำภาพที่เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กันรายละเอียดของภาพ

ชุดที่ 4 เกมถอดโตเป็นเกมบัตรภาพขนาด 35 X 38 ซม. ที่เล่นอย่างง่ายๆ โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็กๆ อยู่ชุดหนึ่งซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกันวางลงให้ได้ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหารูปใหม่

การเล่นเกมแต่ละครั้งจะให้เด็กท่องคำคล้องจองที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเกมนั้นทุกครั้ง ในแต่ละเกมจะประกอบไปด้วยชื่อเกม อุปกรณ์ในการเล่น จุดประสงค์ของเกม รวมทั้งวิธีเล่น

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมทางด้านสังคมการช่วยเหลือแบ่งปัน
2. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน
3. เพื่อให้เด็กยอมรับกฎ กติกาในการเล่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

เนื้อหา

การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมในด้าน การช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น โดยเด็กได้เล่นเกมตามวิธีการเล่นที่กำหนดข้อตกลง กฎกติกา และ คำอธิบายจากครูเพื่อที่เด็กจะได้เกิดพฤติกรรมทางสังคม

การจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาจะแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน

วันที่ 1 ให้เด็กเล่นเกม โดมิโน ชุดที่ 1 ชุดเด็กดีชอบช่วยเหลือ โดยการเล่นเป็น กลุ่มกลุ่มละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะและ ให้กำลังใจ

วันที่ 2 ให้เด็กเล่นเกมโดมิโน ชุดที่ 2 ชุดรักกันแบ่งปันกันเล่น โดยการเล่นเป็น กลุ่มกลุ่มละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะและ ให้กำลังใจ

วันที่ 3 ให้เด็กเล่นเกมโดมิโน ชุดที่ 3 เธอเก่งจัง โดยการเล่นเป็นกลุ่มกลุ่มละ 5 คน ในขณะที่เล่นต้องช่วยเหลือ แบ่งปัน และยอมรับผู้อื่น โดยมีครูคอยชี้แนะและให้กำลังใจ โดยเด็กจะได้เล่นเกมทั้งหมด 4 เกม 24 ชุด และในสัปดาห์ที่ 5 นำเกมเก่ามาเล่นซ้ำจนครบ 8 สัปดาห์

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา มีดังนี้

ขั้นนำ (5 นาที) นักเรียนและครูร่วมกัน ร้องเพลง ดูภาพประกอบ หรือ ท่องคำคล้องจอง ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับพฤติกรรมทางสังคม เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและมีความพร้อม ก่อนเข้าสู่กิจกรรม

ขั้นดำเนินการ (25 นาที) ครูสาธิต ขั้นตอนวิธีการเล่นเกมและกำหนดกฎกติกา ใน การเล่น โดยสร้างข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

1. ให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน
2. เด็กร่วมกันฟังและบอกชื่อเกมการศึกษาตามครู
3. เด็กตั้งใจฟังครูสาธิตวิธีเล่นเกมการศึกษา
4. ครูบอกข้อตกลงและกติกาในการเล่น ดังนี้
 - 4.1 ขณะที่เราเล่นเด็กต้องช่วยคอยเหลือกันเพื่อเล่นเกมให้ได้สำเร็จและถูกต้อง
 - 4.2 ขณะที่เราเล่นต้องแบ่งปันช่วยเหลืออุปกรณ์ในการเล่นให้กับเพื่อน
 - 4.3 ขณะที่เราเล่นต้องยอมรับในความสามารถของเพื่อนในกลุ่ม

5. เด็กเข้ากลุ่มให้เรียบร้อย เตรียมพร้อมที่จะเล่นเกม

6. เด็กลงมือเล่นเกมร่วมกันเมื่อหมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์มาส่งครูให้เรียบร้อย

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. เด็กแสดงความรู้สึกที่ได้เล่นเกมการศึกษาพร้อมกับสรุปผลถึงผลสำเร็จจากผลงานจากการเล่นในด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมการศึกษาที่เกิดผลในพฤติกรรมทางสังคมด้าน การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยในกิจกรรมเสรีโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรม

ข้อเสนอแนะ

เมื่อสิ้นสุดการเล่นเกมนครุ ไม่ควรให้ความสำคัญในการที่ใครเล่นเสร็จก่อนเสร็จทีหลัง เพราะเกมมีกฎกติกาที่ทำให้เด็กเรียนรู้ รู้จักการแบ่งปัน รู้จักการรอคอยรวมทั้งเรียนรู้ทักษะทางสังคม

ภาคผนวก ค

บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

อาจารย์วราภรณ์ ปานทอง	ผู้ช่วยครูใหญ่โรงเรียนอนุบาล วัดไตรรัตนาราม เขตลาดปลาเค้า กรุงเทพมหานคร
อาจารย์สมภาพร สามเด็ย	ครู คศ 2 ประจำชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนบ้านดอนกลาง จังหวัดนครนายก
อาจารย์อภิรตรี ศรีนวล	ครู คศ 1 สอนระดับชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนบ้านเขายวนเดมา สำนักงานพื้นที่การศึกษา นครศรีธรรมราช อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสังเกตทางสังคมของเด็กปฐมวัย

อาจารย์มิ่ง เทพक्रमเมือง	นักวิชาการการศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ฝ่ายประถม
อาจารย์กิตติศักดิ์ นิวัฒน์	อาจารย์ภาควิชาโปรแกรมทดสอบและวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัย ราชภัฏเชียงราย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
อาจารย์ไพบุลย์ อุบันโน	อาจารย์ประจำภาควิชาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสังเกตทางสังคมของเด็กปฐมวัย

อาจารย์ดารารัตน์ อุทัยพยัคฆ์	ศึกษานิเทศก์ 9 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 จังหวัดราชบุรี
อาจารย์ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ	ครู ค ศ 2 สอนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัฒนาพระศรีอารีย์ จังหวัดราชบุรี

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	ลักคณา เสนิฤทธิ์
วัน เดือน ปี เกิด	5 มีนาคม 2517
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	203 หมู่ 6 ซอย เสม้าฟ้าคราม ถนน ลำลูกกา ตำบล คูคต อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนซอยแอนเนกซ์ สำนักงานเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2531	มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จาก โรงเรียนคำตากล้ำราชประชาสงเคราะห์ อำเภอ คำตากล้ำ จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2535	มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 จาก โรงเรียนบ้านม่วงพิทยาคม อำเภอ บ้านม่วง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2539	ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย จาก มหาวิทยาลัยรามภัฏเพชรบุรีวิทยาสงคร ในพระบรมราชูปถัมภ์
พ.ศ. 2550	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) (สาขากาศึกษาปฐมวัย) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ