

บ

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ

การศึกษาแนวทางการนำการเล่นบางอย่าง
ของเด็กไทยไปใช้ในการเรียนการสอน ชั้น
ประถมศึกษา

ชื่อผู้เขียน

นาง วิราภรณ์ ปานาทกุล

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

คณะกรรมการตรวจสอบการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระ :

รศ. ประจักษ์	สุดประเสริฐ	ประธานกรรมการ
ผศ. วิณา	วโรตมมะวิชญ	กรรมการ
อ. ไพบูลย์	อุปันโน	กรรมการ

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาหาแนวทางในการนำ
การเล่นของเด็กไทยบางอย่าง ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 - 4 ใน 2 กลุ่มประสบการณ์ คือ กลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือ
การเรียนรู้ และกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ผู้ศึกษาได้ศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตร
ประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 คู่มือครู แผนการสอน ใน 2 ระดับชั้น 2 กลุ่ม
ประสบการณ์ดังกล่าว รวมทั้งศึกษารวบรวมการเล่นของเด็กไทยจำนวน 103
การเล่น และพิจารณาคัดเลือกการเล่นใน 2 ขั้นตอน คือ ความเหมาะสม
สมของการเล่นในตัวการเล่นเอง ที่มีความเป็นสากล กล่าวคือ ไม่ก่อให้เกิด
อันตราย ไม่นำไปสู่การทะเลาะวิวาท รวมทั้งไม่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรมอันดีงาม
และมีความเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษาปีที่ 3 - 4 จากนั้นได้
นำการเล่นที่ผ่านเกณฑ์ทั้งสอง จำนวน 64 การเล่น มาจัดกลุ่ม 5 กลุ่ม คือ
กลุ่มการเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูด การฟัง การร้อง และการเจรจาโต้ตอบ
กลุ่มการเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการนับ การคาดคะเน การกะระยะ การจำแนก
กลุ่มการเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการใช้ความคิด การใช้ไหวพริบปฏิภาณ ความ

คล้องแคล้วว่องไว การเลือกตัดสินใจ กลุ่มการเล่นที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดการเขียน การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว และกลุ่มการเล่นที่เน้นการปลูกฝังค่านิยม ทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น ความสามัคคี ความซื่อสัตย์ ความเสียสละ ความอดทน ความรับผิดชอบ การยอมรับกติกา การรู้แพ้ รู้ชนะ การให้อภัย เป็นต้น

ผู้ศึกษาได้นำกลุ่มการเล่นดังกล่าวมาวิเคราะห์คุณค่า โดยใช้เกณฑ์สมรรถภาพการเรียนรู้ 5 ประการ ของกาเย่ (Gagné, R.M :1970) โดยอาศัยข้อมูลจากการเล่น กฎกติกากลุ่มการเล่นและทักษะที่ได้เด่นชัดจากการเล่น มาเป็นเกณฑ์

ผลจากการศึกษาดังกล่าว พบว่าการเล่นของเด็กไทยมีคุณค่าในตามสมรรถภาพการเรียนรู้ 5 ประการของกาเย่ และยังสอดคล้องกับวิธีสอนแบบเล่นปนเรียน นอกจากนี้ยังมีคุณค่าต่อการเรียนรู้ในลักษณะบูรณาการ ซึ่งสามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ 3 แนวทาง คือ

แนวทางที่ 1 นำการเล่นของเด็กไทย มาเลือกใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตรงตามเนื้อหาในบทเรียน และสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

แนวทางที่ 2 นำการเล่นของเด็กไทย มาเลือกใช้เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียน โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

แนวทางที่ 3 นำการเล่นของเด็กไทย มาเลือกใช้จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน และใช้ผ่อนคลายบรรยากาศในชั้นเรียน

ในการเลือกการเล่นมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน 3 แนวทาง ครูผู้สอนต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมกับเวลา โอกาส สถานที่ เพื่อให้กิจกรรมการเล่นในแนวทางดังกล่าว มีส่วนช่วยให้จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมสัมฤทธิ์ผล นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงวิธีการดำเนินการที่ถูกต้อง ไม่เพียงแต่มุ่งที่ความสนุกสนานอย่างเดียว

Independent Study Title The Study of Applying Certain Thai
Children's Games and Plays for
Instructional Purposes in Primary
Schools

Author Mrs. Viraporn Panatkool

M.Ed. Master of Education in Educational
Technology

Examining Committee : Assoc.Prof. Prachak Sudaprasert Chairman
Assist.Prof. Weena Warotamawit Member
Lecturer Paiboon U-panno Member

Abstract

This study was designed to identify ways and means of applying certain games and plays of Thai children for instructional purposes at the Prathomsuksa 3 - 4 levels. The study, however, focussed only on 2 groups of the curriculum, i.e; skills and character education. The researcher thoroughly examined the B.E. 2521 Primary Education Curriculum, teacher manuals and lesson plans of the two groups at both levels. Sixty - four children's games and plays, out off 103, were chosen for consideration based on the following 2 criteria ; their appropriateness and universality, i.e; they were not danger - prone, morally and culturally Sound and not leading to personal conflict ; and their suitability to the cognitive growth of Prathomsuksa 3 and 4 students.

The 64 games and plays were then divided into 5 groups, namely : those with emphasis on speaking, listening, singing and conversing skills; estimating distance, and classifying skills ; those with emphasis on thinking, decision - making and dexterity - related skills; those with emphasis on number counting, predicting, estimating distance, and classifying skills; those with emphasis on thinking, decision - making and dexterity - related skills; those with emphasis on physical, drawing, running, jumping, weaving and body balancing skills; and those with emphasis on value and attitude instilling skills. Some of the values and attitudes included unity honesty, dedication, patience, responsibility, rule compliance and sportsmanship, etc.

The researcher then determined the worth of the five categories of games and plays through the analysis of data collected from the actual playing, the rules themselves and dominant skills actually applied based on Gagné's 5 - step learning competencies.

It was found that the plays and games were worthwhile learning tools and could be used for classroom instructional purposes in 3 ways. First, They could be chosen to match lesson contents and learning objectives under study. Secondly, they could be chosen to supplement lesson contents and at the same time correspond with the learning objective. And thirdly, they could be chosen to help prepare students for learning and simultaneously stimulate classroom atmosphere.

Nonetheless, classroom teachers are advised it will be much better and for set objectives to be achieved if they take into account the plays and games' appropriateness as for as the time , occasion and place factors are concerned. They are also advised that fun and pleasure is not the sole aim of using plays and games in classroom.

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved