

<b>ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์</b>	กระบวนการเรียนรู้จากการเล่นของนักเรียนอนุบาล 1		
	โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่		
<b>ชื่อผู้เขียน</b>	นางสาวทศพร เลาหะเพ็ญแสง		
<b>ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต</b>	สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว		
<b>คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์</b>	รองศาสตราจารย์ฉวีวรรณ สุขพันธ์โพธาราม	ประธานกรรมการ	
	อาจารย์สามารถ ศรีจำนงค์	กรรมการ	
	อาจารย์สุมาลี คุ่มชัยสกุล	กรรมการ	
	ดร.ประมวดี เฟ็งจันทร์	กรรมการ	

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้จากการเล่นของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ ในการศึกษาได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษาสังเกต และสัมภาษณ์เจาะลึกเฉพาะสถานการณ์ ทั้ง 7 กิจกรรม คือ เล่นกองทราย เล่นกระดานลื่น เล่นมอญซ่อนผ้า เล่นซ่อนหา เล่นไม้บล็อก เล่นตัวต่อ และเกมหนูน้อยหมวกแดง ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงเดือนพฤศจิกายน 2545 ถึงเดือนมกราคม 2546 จากกลุ่มประชากรจำนวน 38 คน

ผลการวิจัยกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นทั้ง 7 กิจกรรม พบว่า ครูจะเป็นผู้มีบทบาทในช่วงแรกของการเล่น เพื่อที่แจังกติกาวิธีการเล่นที่ปลอดภัย และบทบาทครูจะเริ่มลดลงกลายเป็นเพียงผู้สังเกต ดูแลอยู่ห่าง ๆ จากนั้นครูจะเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอิสระ เด็กจะเริ่มการเล่นอย่างสร้างสรรค์จินตนาการการเล่นของเขาเอง โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกันออกแบบ กติกา บทบาทผู้เล่น ขอบเขตพื้นที่การเล่น ผลลัพธ์ที่เกิดจากการเล่น ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ทางสังคม การเรียนรู้ทางอารมณ์ การเรียนรู้บทบาททางเพศ และการเรียนรู้ในการแก้ปัญหา

<b>Thesis Title</b>	Learning Process Through Play of Kindergarten 1 Students, Anubaan Chiang Mai School	
<b>Author</b>	Miss Thosaporn Louhapensaeng	
<b>M.Ed.</b>	Educational Psychology and Guidance	
<b>Examining Committee</b>	Assoc.Prof. Chaviwan Sukapanpotharam	Chairperson
	Lect. Samart Srijumnong	Member
	Lect. Sumalee Kumchaiskul	Member
	Dr. Pramuan Pengchan	Member

### Abstract

This research was to study learning process through the play of Kindergarten 1 students at Anubaan Chiang Mai School. The study employed qualitative method using observation and in-depth interview in each of the 7 play situations, namely, sand tray, slide, Mon hiding cloth, hide & seek, wood blocks, constructive pieces, and the game "Little Girl in Red Hat". The research covered play situations occurred between November, 2002, and January 2003, and engaged by 38 students who served as the population for the study.

It was found that in the learning process emerged through the 7 activities, teacher had some roles in the initial periods basically to ensure students of some safety measures. Her roles eventually decreased to only a distant observer. After this period the teacher allowed the students to freely engage in the play activities. Students initiated their own play using creativity and imagination as well as group process. They collectively designed rules and roles of the participating players, boundary, and the play's outcome. All these practices produced their social, emotional, and gender-role learning, as well as problem solving.