

การพัฒนารูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร*

DEVELOPMENT OF PLAY ACTIVITIES MODEL FOR THE LEARNING
ENHANCEMENT OF SIXTH GRADE STUDENT IN SCHOOL UNDER
THE DEPARTMENT OF EDUCATION BANGKOK

อาคร ประมงค์

Arkorn Pramong

แอน มหาคีตะ

Ann Mahakeeta

สุนทรรี นิ่มเนติพันธ์

Sumonratree Nimnatipun

ยศชนัน วงศ์สวัสดิ์

Yodchanan Wongsawat

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Srinakharinwirot University, Thailand

E-mail: arkbob@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น 2) พัฒนารูปแบบการเล่น และ 3) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 662 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานครของปีการศึกษา 2561 สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง และแบบชั้นภูมิ และการสนทนากลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 15 ท่าน และแบบวัดทักษะการเล่น โดยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน มีความต้องการมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.00 กิจกรรมงานประดิษฐ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.11 และกิจกรรมปั้นดินน้ำมัน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.16 ตามลำดับ 2) การสร้างรูปแบบกิจกรรม การเล่น ต้องคำนึงถึงความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความท้าทาย

* Received 10 July 2020; Revised 6 September 2020; Accepted 13 September 2020



ความน่าสนใจ และสร้างความกระตือรือร้น ด้านวัตถุประสงค์ มุ่งเน้นผลทาง พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ด้านกระบวนการ ประกอบด้วย กิจกรรมบริหารสมอง เตรียมกลุ่ม กิจกรรมการเล่น และสรุปผล การประเมินผล ด้วยวิธีการสังเกตและประเมินค่าใน 3 ด้าน คือ ความรู้กระบวนการ และเจตคติ 3) ผู้วิจัยทำการทดลองผลการจัดรูปแบบการเล่น โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงนักเรียนจากโรงเรียนวัดลาดปลาเค้าจำนวน 30 คน การศึกษาวิจัยพบว่าผลคะแนนภายหลังการเข้าร่วมรูปแบบการเล่น 8 สัปดาห์นักเรียนผู้เข้าร่วมมี ผลคะแนน พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย สูงขึ้น เมื่อเทียบกับก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: รูปแบบการเล่น, พัฒนาการเรียนรู้, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Abstract

The purposes of this article were: 1) to study the needs organization of recreation activities for playing; 2) the development of a play activities model; and 3) to study the effectiveness of this model to enhance learning development for sixth grade students. The researcher collected data from the demand questionnaire. The organization of recreation activities to play at sixth grade students, amount 662 people in schools under the Education of Bangkok of the academic year 2018 purposive sampling and stratified sampling and a group conversation from 15 experts and the test of playing skills. By analyzing the content, mean and standard deviation. The result showed: 1) It was found that though watching movies and cartoons that the students had the highest level of needs, with mean of 5.00 and a standard deviation of 0.00; Craft activity with mean of 4.89 and a standard deviation of 0.11; Plasticine molding activities had mean of 4.83 and a standard deviation of 0.16; 2) creating of playing model should be fun, challenging, exciting interesting and active play that the objective, of the activity can be evaluated in the cognitive domain, affective domain, and psychomotor domain. Process activities are required in order consisting of brain exercise, group dynamic, play activity, wrap up, respectively. Evaluation by means of observation and assessment methods in 3 areas: knowledge, process and attitude. 3) the researcher experimented with the effect of playing styles by purposive sampling 30 students from Wat Lat Pla Khao School. After participating in 8 weeks of various style of the students who participated had higher scores. All of the aspects consisted of the cognitive



domain, affective domain and psychomotor domain and compared to before the trial had a statistical significance of .05.

Keywords: Play Activities Model, Learning Enhancement, Sixth Grade Student

บทนำ

สถานการณ์ปัจจุบัน สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงด้วยนวัตกรรมใหม่ ๆ เพิ่มมากยิ่งขึ้น การพัฒนาเด็กในมิติของสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมแบบเดิม อาจต้องถูกทับซ้อนด้วย แนวคิดรูปแบบวิถีการความเชื่อ และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ตามยุคสมัย การพัฒนาเทคโนโลยี จะส่งผลต่อวิถีชีวิตการดำรงชีวิตและพฤติกรรมของคนในทุกสังคม ทุกเพศทุกวัย การพัฒนา เทคโนโลยีสื่อสารสนเทศส่งผลต่อวิถีการดำเนินชีวิต พฤติกรรม และการสื่อสารของคนในสังคม อินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) นอกจากเทคโนโลยีสารสนเทศจะเกิด ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนแล้ว การใช้เวลาอยู่กับเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น จนขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีอย่าง ไม่เหมาะสม ทำให้เสี่ยงต่อการถูกละเมิดและถูกแสวงหาประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านโลก ออนไลน์ (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน, 2561) ผลจากการสำรวจ พฤติกรรมคนไทยของสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ในปี พ.ศ. 2557 พบว่า พฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary) เป็นระยะเวลา 13.42 ชั่วโมง พฤติกรรมกระฉับกระเฉง (Active) เป็นระยะเวลา 1.57 ชั่วโมง และ พฤติกรรมการนอน เป็นระยะเวลา 9.01 ชั่วโมงและ ผลการสำรวจพฤติกรรมคนไทย ในปี พ.ศ. 2557 พบว่าพฤติกรรมเนือยนิ่ง 5 อันดับแรกของคนไทยดังนี้ พบว่า พฤติกรรมเนือยนิ่ง การนั่งดูรายการโทรทัศน์ (ร้อยละ 38) นั่งคุย นั่งประชุม (ร้อยละ 26) นั่งทำงาน นั่งเรียน (ร้อยละ 25) นั่งเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ Tablet หรืออุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ (ร้อยละ 22) และอ่านหนังสือ (ร้อยละ 9) ตามลำดับ (กองออกกำลังกาย เพื่อสุขภาพ กรมอนามัย, 2561) สอดคล้องกับการศึกษาของ สำนักงานกองทุนสนับสนุน การสร้างเสริมสุขภาพ พบว่า เด็กและเยาวชน มีกิจกรรมทางกายทั่วไปในแต่ละวัน การเล่น ออกแรง อยู่ในระดับต่ำ และพฤติกรรมเนือยนิ่งเพิ่มสูงขึ้น และอุปสรรคสำคัญที่ทำให้เด็กไทยมี กิจกรรมทางกายไม่เพียงพอ และเด็กไทยมีน้ำหนักเกินและโรคอ้วนนั้น มาจากสาเหตุสำคัญ หลายประการ ตั้งแต่ในระดับนโยบายที่ขาดการบูรณาการความร่วมมือเพื่อส่งเสริมกิจกรรม ทางกายให้เป็นพันธกิจและเป้าหมายร่วมกันขององค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรที่มีหน่วยงานด้านสุขภาพ แม้ว่าจะมีการเพิ่มขึ้นของกระแสการออกกำลังกาย แต่ยังคงขาดความรู้ความเข้าใจในด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายอย่างถูกต้อง (สำนักงาน กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2562) กิจกรรมการเล่น (Play) ซึ่งวรรณ จีระเดชากุล ได้ให้ความเห็นว่า การเล่น (Play) เป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมากฎให้เห็นโดยชัดเจน



ไม่ว่าการแสดงออก ทางร่างกาย เช่น กริยาท่าทางต่าง ๆ หรือทางความคิด จากการพูดจาสนทนากัน การเล่นเกมถือว่าเป็นพฤติกรรมที่สำคัญของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยเด็ก เพราะธรรมชาติของเด็กมักต้องการเคลื่อนไหว หรือการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นการสนองความต้องการพื้นฐานซึ่งก็คือ ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและความพอใจเพลิดเพลินและความพอใจ (วรตну จีระเดชากุล, 2551) อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมมีส่วนช่วยในการพัฒนาร่างกายและจิตใจของเด็กและเยาวชนให้สมบูรณ์แข็งแรง และส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการด้านการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพอีกด้วย ปัจจุบันเรื่องการเล่นในประเทศไทยมีปัจจัยที่ส่งผลกระทบหลายอย่าง เช่น ขาดความตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นเพื่อสร้างสุขภาวะเด็กของครอบครัวและคนในสังคม ขาดการออกแบบพื้นที่เล่นหรือการพัฒนาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก ขาดการจัดการดูแลเรื่องการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอย่างมีส่วนร่วม ขาดพลังการขับเคลื่อนนโยบายส่งเสริมสิทธิการเล่นของเด็ก ขาดกลไกผู้ดูแลการเล่นที่จะเป็นพลังและเป็นเครือข่ายในการขับเคลื่อนนโยบาย (สุรศักดิ์ อาภาสกุล, 2562) การส่งเสริมการเล่นเพื่อเด็กประมว้ยในศตวรรษที่ 21 ครูผู้ปกครองควรปล่อยให้เด็กได้เล่น สำหรับเด็กแล้วการเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีมเป็นกลุ่ม เพื่อความสำเร็จของเป้าหมายเดียวกัน ทั้งนี้เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปันเรียนรู้ การระวังกษาของเล่นร่วมกันกับเพื่อนและเรียนรู้การเข้าสังคมการเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การดัดแปลงคิด ดังนั้นการพัฒนาการเล่นของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นสิ่งสำคัญที่มีคุณค่าอย่างมาก เป็นการวางรากฐาน เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะให้เต็มศักยภาพ สามารถเผชิญและดำรงอยู่ในสังคมที่มีกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีความสุข (ปิยนันท์ พูลโสภา, 2560) สอดคล้องกับ พิชิต เมืองนาโพธิ์ อธิบายว่า เด็กในช่วง 11 – 12 ปี ควรมีโอกาสได้เล่นกิจกรรมทางกายที่ไม่มีโครงสร้างบ้าง มีโอกาสได้ออกไปเล่นกับเพื่อนไม่ว่าสภาพอากาศจะเป็นเช่นไร ให้เข้าร่วมโครงการฝึกกีฬาให้เด็กได้เล่นกีฬาหลายอย่างให้เล่นในตำแหน่งที่แตกต่างกัน ส่วนมากเด็กจะค้นพบความสามารถทางการกีฬาของตนอย่างคาดไม่ถึงเมื่อได้รับโอกาสให้ทดลองหลากหลายให้เล่นกีฬาที่หลากหลายในช่วงโมงพลศึกษาและกีฬาโรงเรียนให้เล่นกีฬابนพื้นน้ำ ในน้ำ และกีฬาที่ใช้การสไลด์และการทรงตัวฝึกเรื่องความอ่อนตัว ความเร็ว ความทนทานและความแข็งแรง แต่ยังไม่ควรใช้การฝึกด้วยแรงต้านนอกเหนือจากน้ำหนักตัวควรทำใหกิจกรรมทางกายและกีฬาสำหรับเด็กวัยนี้สนุก อย่าปล่อยให้เด็กหมดสนุกจากสิ่งแวดล้อม อื่น ๆ เช่น การแข่งขัน การประกวด ฯลฯ (พิชิต เมืองนาโพธิ์, 2558)

จากปัญหาและแนวโน้มพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของเด็กและเยาวชนดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะศึกษาและพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู การนำไปใช้ได้อย่าง



ถูกต้องเหมาะสม และสนองตอบความต้องการของนักเรียน สร้างพัฒนาการที่เหมาะสมสำหรับครูอาจารย์ผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

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

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยและพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานครผู้วิจัยได้กำหนดวิธีวิจัยเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2561 เป็นจำนวน 33,576 คน (สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2562)

กลุ่มตัวอย่าง การศึกษาวิจัยได้ออกแบบกำหนดกลุ่มต่าง ๆ ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) ที่มีลักษณะเหมือนกัน รวมจำนวน 662 คน จากโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2561

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ชำนาญการในการเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อนำเสนอแนวคิดประเด็นข้อคำถามต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ จำนวน 15 คน โดยจำแนกคุณสมบัติ ต่าง ๆ นี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาวิชานันทนาการ 2) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาประถมศึกษา 3) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาชีวการแพทย์ 4) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาจิตวิทยาการเรียนรู้

กลุ่มที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบและเครื่องมือวิจัย จำนวน 10 คน โดยจำแนกเป็น 2 กลุ่มประกอบด้วย 1) กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญ



ทางด้านนันทนาการจำนวน 5 คน 2) กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลการศึกษา หรือวิจัย สำหรับตรวจสอบ ยืนยัน คุณภาพรูปแบบการเล่น จำนวน 5 คน

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

กลุ่มที่ 5 การทดลองผลเพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเล่นที่ผู้วิจัยได้พัฒนาตามแนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วใช้กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล โดยเครื่องมือรูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างที่ได้พัฒนาแล้ว โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 60 นาที

2. การดำเนินการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการวิจัย โดยแบ่งเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการการเล่นสำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เกี่ยวกับในการออกแบบกิจกรรม จากนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 662 คน ด้วยแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อจากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ หาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์จัดลำดับของความเหมาะสมของกิจกรรม ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบกิจกรรม และเลือกการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมสอดคล้องกับเสริมสร้างพัฒนาการ ลดภาวะเนือยนิ่ง กระตุ้นความกระตือรือร้น สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีและความต้องการ ความเหมาะสมเพียงพอ นำข้อมูลที่ได้ มาสังเคราะห์ เพื่อหาความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดรูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้

ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสร้างรูปแบบกิจกรรมการเล่นจากผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากระยะที่ 1 และจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยผู้เชี่ยวชาญ จาก 4 สาขาวิชาประกอบด้วย สาขาวิชานันทนาการ สาขาวิชาประถมศึกษา สาขาวิชาชีวการแพทย์ และสาขาวิชาจิตวิทยาการเรียนรู้ เพื่อร่างรูปแบบการเล่น ให้สอดคล้องกับพัฒนาการ การเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ออกแบบแบบวัดทักษะการเล่น สอดคล้องกับพัฒนาการทางตามทฤษฎีพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เพื่อใช้ในการวัดผลการเล่น ทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of Congruence) โดยผู้เชี่ยวชาญ



ด้านนันทนาการจำนวน 5 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลการศึกษา หรือวิจัย จำนวน 5 คน ยืนยันเครื่องมือวิจัยโดยศึกษานำร่อง (Try out) ทดลองและประเมินผลการใช้รูปแบบการเล่นจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองบัว กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ๆ ละ 60 นาที ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาความเชื่อมั่นของ Cronbach ของแบบวัดทักษะการเล่น ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ระยะที่ 3 การทดลองใช้และประเมินผลการใช้รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 1) ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อทดลองตามรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้พัฒนาแล้ว โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า กลุ่มตัวอย่าง 30 คน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 60 นาที 2) ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการเก็บเปรียบเทียบก่อนหลังผลการวัดทักษะการเล่นก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

3.1 แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งเป็น 2 ตอนประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นลักษณะการตอบแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ตอนที่ 2 แบบสอบถามช่วงเวลาที่มีความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรม ลักษณะการตอบแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เป็นแบบมาตรา ส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีตัวเลือก 4 ระดับ มีเกณฑ์ให้คะแนนคือ ระดับ 4 หมายถึง มากที่สุด ระดับ 3 หมายถึง มาก ระดับ 2 หมายถึง น้อย ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด ตอนที่ 4 แบบสอบถามปลายเปิด ให้เลือกตอบ คำถามกิจกรรม อื่น ๆ ที่สนใจ และข้อเสนอแนะ การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน นันทนาการและการเล่นเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of Congruence) จำนวน 5 คน และทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาความเชื่อมั่นของ Cronbach ของแบบสอบถาม

3.2 รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย จัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมจำนวน 15 คน และเกณฑ์ในการคัดเลือกเข้าร่วม ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญสาขาวิชานันทนาการ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านกิจกรรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการ กิจกรรมเด็กและเยาวชน ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 10 ปี



มีผลงานเป็นที่ยอมรับ ของบุคลากรสาขานันทนาการ 2) ผู้เชี่ยวชาญสาขาวิชาประถมศึกษา เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางการสอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย คือตั้งแต่ ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6 หรือมีประสบการณ์ทางการบริหารการศึกษาอย่างน้อย 10 ปี 3) ผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาชีวการแพทย์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านความการทำงาน ระบบสมอง กลไกการทำงานของร่างกาย ระบบการทำงานของประสาท ซึ่งมีประสบการณ์ อย่างน้อย 10 ปี 4) ผู้เชี่ยวชาญสาขาวิชาจิตวิทยาการเรียนรู้ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เชื่อมโยงประเด็นคำถาม ข้อเสนอแนะทางการสร้างแรงจูงใจ การศึกษาวิจัย สร้างเครื่องมือวิจัย ซึ่งมีประสบการณ์อย่างน้อย 10 ปี ศึกษาสำรอง (Try out) การทดลองและประเมินผลการใช้รูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้สำหรับ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง ใช้เครื่องมือรูปแบบกิจกรรมการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.3 แบบวัดทักษะการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการการเล่นเพื่อเสริมสร้าง พัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 มีข้อคำถาม ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นลักษณะการตอบแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ตอนที่ 2 แบบวัดทักษะการเรียนรู้ที่มีระดับความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม ลักษณะ การตอบแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิต พิสัย (Affective Domain) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) จากการเข้าร่วม กิจกรรมนันทนาการ การเล่น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีตัวเลือก 4 ระดับ มีเกณฑ์ให้คะแนนประกอบด้วย ระดับ 4 หมายถึง มากที่สุด ระดับ 3 หมายถึง มาก ระดับ 2 หมายถึง น้อย ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย 1) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of Congruence) 2) ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาความเชื่อมั่นของ Cronbach ของแบบสอบถาม

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดการ ดำเนินการต่าง ๆ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการประสานงานหน่วยงานต่าง ๆ เกี่ยวข้อง เพื่อขอเก็บรวบรวมข้อมูล แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ และทดลองผล ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นำเสนอต่อ ผู้อำนวยการ สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร เพื่อประสานกับผู้อำนวยการสำนักงานเขตต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลวิจัย เครื่องมือวิจัยต่าง ๆ และประสานงานกับโรงเรียนที่ต้องการใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล



ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมเพื่อสร้างรูปแบบการเล่น โดยมีรายละเอียดการเก็บผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้เชี่ยวชาญ เชิญร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อร่วมพูดคุยสร้างรูปแบบการเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเล่นผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) โดยผู้เชี่ยวชาญ 4 สาขาวิชา ประกอบด้วย สาขาวิชานันทนาการ เพื่อพิจารณารูปแบบกิจกรรมตามลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ สาขาวิชาการประถมศึกษา เพื่อพิจารณากิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการการเรียนรู้ให้เหมาะสมวัย สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาเพื่อพิจารณากิจกรรมให้สอดคล้องกับแรงจูงใจ พัฒนาการการเรียนรู้ และสาขาวิชาชีวการแพทย์ เพื่อพิจารณารูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการ การเติบโตของสมอง การเคลื่อนไหว ตามแนวคิดแนวทางการออกแบบรูปแบบการเล่นที่เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมจากแบบสอบถามความต้องการ และรูปแบบการเล่น เช่น ตารางกิจกรรม การตรวจสอบคุณภาพและปริมาณให้เพียงพอ ตลอดจนเหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมประสานงานช่วงเวลากับโรงเรียนที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมและสอดคล้องกับการความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่นตามแบบสอบถามที่ได้ศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลที่ผู้วิจัยได้เตรียมการไว้ โดยใช้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน ตามตารางกิจกรรมที่ได้กำหนดไว้ วิเคราะห์ข้อมูลก่อนหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล และทำการวิเคราะห์หาค่าสถิติ ประสิทธิภาพของรูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้

5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Independent Sample One Way Analysis of Variance: ANOVA) ผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป

การรับรองจริยธรรมวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ผ่านการวิจัยจากคณะกรรมการการทำวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ใบรับรองเลขที่ SWUEC/X/G-149/2562

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร จากการศึกษาค้นพบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 662 คน แบ่งเป็น นักเรียนชายจำนวน



277 คน คิดเป็นร้อยละ 41.84 นักเรียนหญิงจำนวน 385 คน คิดเป็นร้อยละ 58.16 นักเรียนมีความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น 08.30 – 09.00 น. มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 11.33

ตารางที่ 1 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร ในภาพรวม

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความต้องการ
1.	กิจกรรมปั่นดินน้ำมัน	4.83	0.16	มากที่สุด
2.	กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี	4.72	0.18	มากที่สุด
3.	กิจกรรมงานประดิษฐ์	4.89	0.11	มากที่สุด
4.	กิจกรรมแสดงละคร	4.23	0.16	มากที่สุด
5.	กิจกรรมร้องเพลง	4.83	0.16	มากที่สุด
6.	กิจกรรมสร้าง เครื่องดนตรี	4.63	0.78	มากที่สุด
7.	กิจกรรมดนตรีประกอบจังหวะ	4.72	0.18	มากที่สุด
8.	กิจกรรมโคเวอร์ แดนซ์	4.23	0.16	มากที่สุด
9.	กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์, มือถือ	4.63	0.28	มากที่สุด
10.	กิจกรรมเกม กีฬา	4.56	0.45	มากที่สุด
11.	กิจกรรมเกมหมากกระดาน	4.75	0.12	มากที่สุด
12.	กิจกรรมเต้นแอโรบิค	4.53	0.19	มากที่สุด
13.	กิจกรรมค่ายพักแรม	4.83	0.16	มากที่สุด
14.	กิจกรรมสำรวจธรรมชาติ	4.72	0.18	มากที่สุด
15.	กิจกรรมเกมของสะสม	4.23	0.16	มากที่สุด
16.	กิจกรรมเกมพับกระดาษ	4.23	0.16	มากที่สุด
17.	กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร พบว่า กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมา คือ กิจกรรมงานประดิษฐ์ นักเรียนมีความต้องการมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.11 และกิจกรรมร้องเพลง มีค่าเท่ากับ กิจกรรมปั่นดินน้ำมัน แต่นักเรียนยังมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16 ตามลำดับ และนักเรียนที่มีความต้องการน้อยที่สุดคือ กิจกรรมเกมของสะสม แต่นักเรียนยังมี



ความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16

จากผลการศึกษาดังกล่าว พบว่ากิจกรรมที่นักเรียนมีความต้องการ ที่มีคะแนนสูง จะเป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ในระดับต่ำ หรือปานกลาง เช่น กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน กิจกรรมงานประดิษฐ์ กิจกรรมร้องเพลง กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน ตามลำดับ ซึ่งกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว หรือมีความกระตือรือร้น จะอยู่ในลำดับท้ายของคะแนนทั้งหมด แต่โดยภาพรวมทุกกิจกรรม นักเรียนมีความต้องการในระดับมากที่สุดทุกกิจกรรม

2. ผลของการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรม การเล่น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร จากการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญกำหนดรูปแบบการเล่น (Model of Play) ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้

2.1 เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่าควรเป็นกิจกรรม ที่สร้างความสนุกสนาน มีความตื่นเต้น ความท้าทาย และน่าสนใจ ตามลำดับ โดยกิจกรรมต้องสร้างความกระตือรือร้น (Active) อย่างน้อยวันละ 60 นาที เพื่อการเสริมสร้างพัฒนาการตามช่วงอายุระหว่าง 10 – 12 ปี ได้เป็นอย่างดี จะช่วยส่งผลดีต่อสมอง สอดคล้องกับเป้าหมายของกิจกรรม คำนึงถึงความปลอดภัย และควรนำกลุ่มสาระวิชาต่าง ๆ เข้ามาช่วยส่งเสริมร่วมกับกิจกรรม

2.2 วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าต้องกำหนดวัตถุประสงค์ ใน ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางสติปัญญา มีความรู้-ความจำ สามารถนำไปใช้ ประเมินค่า ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นการเรียนรู้ในคุณค่าเชิงนามธรรมที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและบุคลิกภาพของเด็ก โดยเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือการรับรู้ มีการตอบสนองต่อการรับรู้ เห็นคุณค่า คุณลักษณะของบุคคล และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นการอาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง คล่องแคล่ว

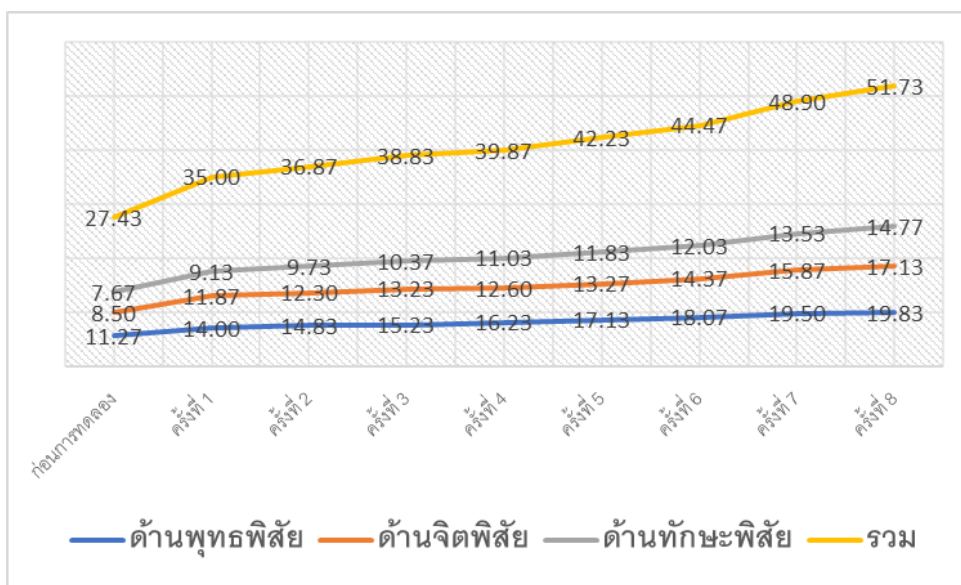
2.3 กระบวนการ (Process of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า การจัดกิจกรรม ควรเริ่มต้นขั้นตอนประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise) ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic) ขั้นตอนที่ 3 จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity) ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสรุปผลที่ได้เรียนรู้ (Wrap Up)

2.4 การประเมินผล (Evaluated of Activity) ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่า การประเมินผลจากการเล่นนั้น ผู้วิจัยควรประเมินในลักษณะการประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการสังเกตและประเมินค่า การประเมินใน 3 ด้าน คือการประเมินทาง ด้านความรู้ คือสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่น ด้านกระบวนการนักเรียนสามารถทำกระบวนการ เล่นนั้น ได้ประสบความสำเร็จหรือไม่ เด็กนักเรียนจะรู้จักการทำงานเป็นขั้นตอนและจัดลำดับความคิด



ของตนเองได้ และเจตคติผู้วิจัยต้องเขียนข้อการประเมินในด้านนี้ให้เป็นรูปธรรมที่สามารถวัดและประเมินได้ ผลการสร้างแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการยืนยันจากผู้เชี่ยวชาญ ออกแบบกิจกรรมไว้ 6 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) เกมมหกรรมกีฬา (Sport Game) 2) เกมล่าขุมทรัพย์ (The Treasure Hunt) 3) เกมบันไดงู (Snake Ladder) 4) มินิเกม (Mini Game) 5) มหกรรมสวนสนุก (Big Fun Fair) 6) เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge) มีผลการประเมินเพื่อยืนยันรูปแบบ ผลการสร้างแบบวัดทักษะการเล่น ได้ดังนี้ 1) ด้านพุทธิพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ก่อให้เกิดการเรียนรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทางด้านร่างกาย พัฒนาทางด้านมนุษยสัมพันธ์ 2) ด้านจิตพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้ มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดี มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ก่อเกิดความร่วมมือและประสานงานกับผู้อื่น และ 3) ด้านทักษะพิสัย กิจกรรมนันทนาการและการเล่นอย่างเป็นระบบขั้นตอน สามารถทำงานด้วยตนเอง และตัดสินใจได้ด้วยตนเองปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างคล่องแคล่ว ผลการศึกษา นำร่อง (Pilot Study) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองบัว (เอี่ยมแสงโรจน์) สำนักเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 6 ห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยเลือกกลุ่มทดลองแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือกิจกรรมการเล่นตามรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้ 1) เกมมหกรรมกีฬา (Sport Game) 2) เกมล่าขุมทรัพย์ (The Treasure Hunt) 3) เกมบันไดงู (Snake Ladder) 4) เกมอัจฉริยะ (The Smart Challenge) มีผลการศึกษา นำร่อง (Pilot Study) รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกิจกรรม การเล่น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ใน 3 ด้านโดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยพบว่า เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 39.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.77 สูงกว่าก่อนการทดลอง

3. ผลของการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการศึกษา ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เป็นจำนวน 30 คน ผู้วิจัยใช้กิจกรรมการเล่นทั้ง 8 กิจกรรม



ภาพที่ 1 กราฟคะแนนเฉลี่ยผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมนันทนาการ การเล่น เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

จากการศึกษาพบว่า ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย กิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใน 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผลการทดลองก่อนและหลังการทดลอง จะมีคะแนนเฉลี่ยสูงใน 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมของการพัฒนาเท่ากับ 51.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.32 โดยผลก่อนการทดลองด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.15

1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.97 โดยผลก่อนการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.11

2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) นักเรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.83 โดยผลก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.28

3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.52 โดยผลก่อนการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76 ดังนั้น



จึงสรุปได้ว่า เมื่อเทียบผลคะแนนก่อนทดลองและหลังทดลอง ผลคะแนนสูงขึ้นทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อพัฒนาการเสริมสร้างพัฒนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. ผลศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น พบว่า กิจกรรมดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน นักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ กิจกรรมงานประดิษฐ์ นักเรียนมีความต้องการมากที่สุดและกิจกรรมร้องเพลง มีค่าเท่ากับ กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน ซึ่งจะเห็นได้ว่ากิจกรรมที่มีระดับคะแนนสูง 3 ลำดับ เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเนือยนิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ พบว่า เด็กและเยาวชน มีกิจกรรมทางกายทั่วไปในแต่ละวัน การเล่นออกแรง อยู่ในระดับต่ำ และพฤติกรรมเนือยนิ่งเพิ่มสูงขึ้น แต่ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การเล่น ของนักเรียนยังมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดทุกกิจกรรม (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับ สถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ การเล่นมีส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งเด็กทุกคน รัก ชอบ การเล่น เป็นชีวิตจิตใจ ขณะที่เด็กมีความสุข เพลิดเพลิน “สมองเรียนรู้” อย่างเต็มที่ โดยไม่มีขีดจำกัดและไม่เบื่อหน่าย สมองสามารถเรียนรู้ได้ทั้งขณะ “ไม่ตั้งใจ สุข สนุก กับการเล่น” และ “ตั้งใจ” จากผลการศึกษาดังกล่าว นักเรียนที่มีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นอยู่ในระดับมากและมากที่สุด เป็นจำนวน 651 คน คิดเป็นร้อยละ 98.34 (สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2561) สอดคล้องกับ กลัณญ์ เพชรารักษ์ วัยเด็กตอนกลาง (6 – 12 ปี) เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะด้านร่างกายในการเล่นเกมนต่าง ๆ สร้างเจตคติต่อตนเองในฐานะที่เป็นสิ่งที่มีชีวิต เรียนรู้ที่จะปรับตนเองให้เข้ากันได้กับเพื่อนรุ่นเดียวกัน เรียนรู้บทบาททางสังคมที่เหมาะสมของเพศหญิงและเพศชาย พัฒนาความคิดรวบยอดที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน พัฒนาเกี่ยวกับเรื่องศีลธรรมจรรยาและค่านิยม สามารถช่วยเหลือตนเองได้ (กลัณญ์ เพชรารักษ์, 2561)

2. ผลของการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเล่น จากผลวิจัยสรุปแต่ด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) ควรเป็นเรื่องที่กระตุ้นให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมสนุกสนานมีความท้าทายความน่าสนใจ สอดคล้องกับ เอริก (Erik, H. E.) กล่าวว่าการเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้น จะต้องสนองด้วยการเล่น เช่นการที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ นักขับรถแข่ง พยาบาล หรือเพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ซึ่งการมุ่งใจเป็นกระบวนการซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้และยังอาจหมายถึงความต้องการของนักเรียนที่จะ



เข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ (Erik, H. E., 1950) ซึ่งความต้องการดังกล่าวเป็นตัวกระตุ้นและควบคุมพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียนให้เป็นไปตามเป้าหมาย (พระมหาสมยศ เพ็ญสา, 2553)

2) วัตถุประสงค์กิจกรรม (Objective of Activity) กิจกรรมที่เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายๆ และมีความจำในการจำกิจกรรมนั้น เพื่อนำไปปรับใช้ ในกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อตอบสนองพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กในวัยประถมศึกษาและนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ของตนเองได้ สอดคล้องกับ บลูม (Bloom, B. S.) ที่ได้สรุปว่า ความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถในการที่จะจดจำ (Memorization) และระลึกได้ (Recall) เกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับไปแล้ว อันได้แก่สามารถตัดสินใจ ตีราคาคุณภาพของสิ่งต่าง ๆ โดยมีเกณฑ์หรือมาตรฐานเป็นเครื่องตัดสิน เช่น การตัดสินใจ ตัดสินคดี หรือประเมินว่าสิ่งนั้นดี ไม่ดี ถูกต้องหรือไม่ โดยประมวลมาจากความรู้ทั้งหมดที่มี นักเรียน ลงมือกระทำ กิจกรรมการเล่นนั้นด้วยตนเองโดยเด็กสามารถมีความคิดสร้างสรรค์การทำกิจกรรมด้วยตนเอง ซึ่ง การทำกิจกรรมด้วยตนเองเป็นการเรียนรู้ที่เรียกว่า การเรียนจากการปฏิบัติ (Active Learning)

3) กระบวนการ (Process of Activity) ผู้วิจัยสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนเกิดความเข้าใจก่อนที่จะเล่นเกม ผู้วิจัยต้องเรียงลำดับในการทำกิจกรรม เข้าใจในกิจกรรมการเล่นเพื่อสร้างแรงจูงใจ (Bloom, B. S., 1976) ซึ่งสอดคล้องกับ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต สรุปว่า พัฒนาการเด็กอายุ 6 - 12 ปี จะมีความอยากรู้อยากเห็น มีประสบการณ์ทางสังคมเพิ่มมากขึ้น เป็นวัยที่สร้างการเรียนรู้ การมีวินัยและความรับผิดชอบ แยกแยะการใช้เวลาเล่นกับการเรียนรู้ ยังมีลักษณะการเล่นแบบสูง (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, 2559) สอดคล้องกับ เฟรย์เบิร์ก (Freyberg, J. T.) การเล่นที่ใช้จินตนาการของเด็กที่มีปัญหาทางสติปัญญา โดยการให้เด็กได้เล่นบทบาทสมมุติ เขาเชื่อว่าสิ่งนี้จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพทางจินตนาการของเขาฝึกความมีระเบียบวินัยแก่เด็ก การเล่นช่วยให้เด็กเป็นผู้มีสุขภาพจิตที่ดี ฝึกให้เด็กมีความกล้าและความเชื่อมั่นในตนเอง ช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน การเล่นนั้นควรเป็นการเล่นที่ไม่มีขั้นตอนที่ซับซ้อนมากเกินไปและมีสื่อและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการเล่นอย่างเพียงพอ (Freyberg, J. T., 1973) สอดคล้องกับ ฮัมฟรีย์ (Humphrey, J. H.) สรุปรูปแบบการเล่นแบบกระตือรือร้น (Active Play) สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ 3.1) กิจกรรมเกมส์ 3.2) กิจกรรมเข้าจังหวะ 3.3) กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพ

4) การประเมินผล (Evaluated of Activity) การประเมินผลจากการเล่นนั้น ผู้วิจัยควรประเมินในลักษณะการประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการสังเกตและประเมินค่าออกมา (Humphrey, J. H., 1990) สอดคล้องกับ เกษมสันต์ พานิชเจริญ ได้สรุปว่า การประเมินผลตามสภาพจริง คือ การประเมินผู้เรียนตามความเป็นจริง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ และทำการวัดและประเมินผล โดยใช้เกณฑ์ (Criteria) หรือ มาตรฐาน (Standard) เดียวกับ เกณฑ์หรือมาตรฐานที่ใช้ตัดสินการทำงานในชีวิตจริง โดยการประเมินผลมุ่งในการประเมินใน 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ (เกษมสันต์ พานิชเจริญ, 2559)



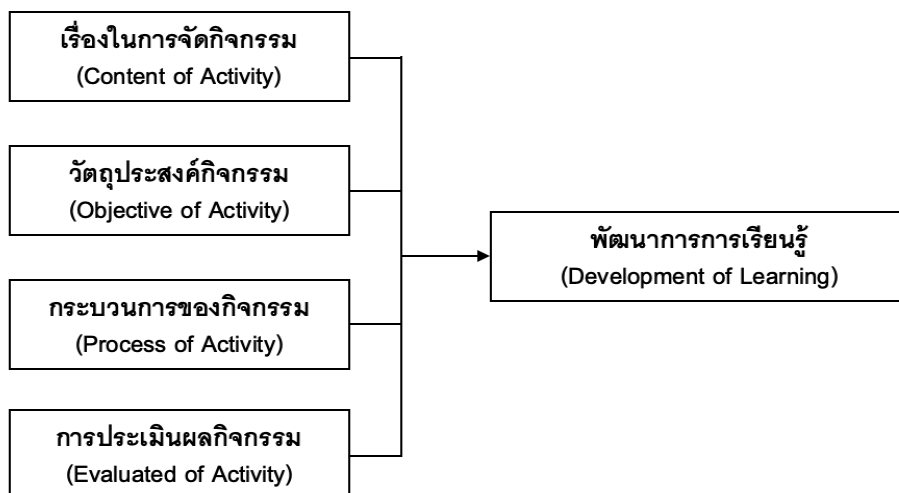
ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แหมมณี ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ต้องช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้เผชิญสถานการณ์จริง ร่วมศึกษาเรียนรู้แก้ปัญหาการประเมินผลจากการเล่นเด็กจะแสดงออกชื่อ ๆ ง่าย ๆ และตรงไปตรงมา เป็นการแสดงออกซึ่งความคิดคำนึงและความรู้สึกตลอดจนการรับรู้ ความคิดที่พร้อมจะแสดงออกอยู่ทุกเมื่อ เป็นระยะที่เด็กมีโอกาสดแสดงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ เช่นเดียวกับการพัฒนาทางด้านอารมณ์และสังคม (ทิศนา แหมมณี, 2553)

3. ผลของการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่น เมื่อเทียบผลคะแนนก่อนทดลองและหลังทดลอง ผลคะแนนสูงขึ้นทุกด้านประกอบด้วย 1) ด้านพุทธิพิสัย คือ มีความรู้ความเข้าใจ นำความรู้ไปใช้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า ซึ่งสอดคล้องกับ สุชีวา วิชัยกุล การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งในช่วงชีวิตวัยเด็ก การเล่นมีประโยชน์หลายประการ เช่น เกิดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาสติปัญญาฝึกความมีระเบียบวินัยแก่เด็กช่วยให้เด็กเป็นผู้มีสุขภาพจิตที่ดี ฝึกให้เด็กมีความกล้าและความเชื่อมั่นในตนเองช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน 2) ด้านจิตพิสัย คือ มีการรับรู้ ตอบสนอง เกิดค่านิยม การจัดระบบ บุคลิกภาพ (สุชีวา วิชัยกุล, 2559) ซึ่งสอดคล้องกับ ปิยนันท์ พูลโสภา การส่งเสริมการเล่นเพื่อเด็กประถมวัย ในศตวรรษที่ 21 ครูผู้ปกครองควรปล่อยให้เด็กได้เล่นสำหรับเด็กแล้วการเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีมเป็นกลุ่ม เพื่อความสำเร็จของเป้าหมายเดียวกัน ทั้งนี้เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปันเรียนรู้การระงับรักษาของเล่นร่วมกันกับเพื่อนและเรียนรู้ การเข้าสังคม การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การตัดสินใจคิด เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะให้เต็มศักยภาพ สามารถเผชิญและดำรงอยู่ในสังคมที่มีกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีความสุข และ 3) ด้านทักษะพิสัย คือ การรับรู้กระทำตามแบบหาความถูกต้องทำอย่าง ต่อเนื่องอย่างเป็นธรรมชาติ (ปิยนันท์ พูลโสภา, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับ เกษม นครเขตต์ ได้อธิบายว่า กิจกรรมทางกายของเด็กในลักษณะการเล่นที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่เรียกว่า Active Play ถือเป็นการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับการได้รับความสนุกสนานจากการเล่นของเด็ก ทุกครั้งที่เด็กปฏิบัติกิจกรรมการเล่นทั้งที่เป็นการเล่นคนเดียว เล่นสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งอาจเป็นการเล่นที่ไม่มีรูปแบบหรือมีการกำหนดรูปแบบ มีกฎกติกา เด็กจะเกิดการเรียนรู้จากการเล่นนั้น ๆ เสมอ ช่วงอายุ 10 - 12 ปี สมอของเด็กรมีพัฒนาการสมบูรณ์เกือบร้อยละ 80 แล้ว (เกษม นครเขตต์, 2558) ส่วนที่ยังพัฒนาไม่เต็มที่ คือ บริเวณส่วนหน้าสุดของสมองส่วนหน้า (Prefrontal Lobe) เด็กควบคุมการเคลื่อนไหวได้ดีขึ้นมาก ทักษะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวเทียบเท่าผู้ใหญ่ การเคลื่อนไหวที่ละเอียดซับซ้อนรวดเร็วขึ้น เด็กสามารถทำได้ดี เช่น การเล่นดนตรีก็สามารถทำได้ดีมากขึ้นเรื่อย ๆ การเดิน รำ ฟ้อน ทั้งแบบเดี่ยวและแบบหมู่คณะ เด็กจะสนใจเป็นพิเศษเพราะการเคลื่อนไหวมีความซับซ้อน



ผนวกกับเรื่องราว ที่ปรากฏในเนื้อหาของนาฏศิลป์นั้นสร้างแรงจูงใจและความหมายให้แก่สมองอย่างยิ่ง (สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2561)

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 2 รูปแบบการเล่น (Model of Play)

จากองค์ความรู้สรุปได้ว่า รูปแบบกิจกรรมการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กำหนดรูปแบบการเล่น (Model of Play) ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ 1) เรื่องการจัดกิจกรรม (Content of Activity) กระตุ้นให้นักเรียนซึ่งต้องคำนึงถึง ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความท้าทาย ความน่าสนใจ ตามลำดับ ควรเป็นกิจกรรมที่สามารถความกระตือรือร้น (Active) เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านสมอง 2) วัตถุประสงค์ กิจกรรม (Objective of Activity) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเรียนรู้ด้วย กระบวนการทางสติปัญญา มีความรู้ - ความจำ สามารถนำไปใช้ ประเมินค่า ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นการเรียนรู้ในคุณค่าเชิงนามธรรมที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและ บุคลิกภาพของเด็ก โดยเริ่มจากขั้นต่ำสุดคือการรับรู้ มีการตอบสนองต่อการรับรู้ เห็นคุณค่า คุณลักษณะของบุคคล และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นการอาศัย การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง คล่องแคล่ว 3) กระบวนการ (Process of Activity) เริ่มต้นจาก กิจกรรมบริหารสมอง (Brain Exercise) การเตรียมกลุ่ม (Group Dynamic) จัดกิจกรรมการเล่น (Play Activity) การสรุปผลที่ได้ เรียนรู้ (Wrap up) ตามลำดับ 4) การประเมินผล (Evaluated of Activity) ลักษณะการ



ประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการสังเกตและประเมินค่า การประเมินใน 3 ด้าน คือ การประเมินทางด้านความรู้ กระบวนการ และเจตคติ

สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพบว่า 1) ผลการศึกษาความต้องการ การจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่น นักเรียนมีความต้องการในระดับมากที่สุดทุกกิจกรรม ซึ่งระดับความต้องการสูงที่สุด ประกอบด้วย กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน กิจกรรมวาดภาพระบายสี กิจกรรมงานประดิษฐ์ ตามลำดับ 2) ผลของการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเล่น พบว่ากิจกรรมควรเป็นเรื่องที่กระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม โดยต้องคำนึงถึงความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความท้าทาย ความน่าสนใจ สามารถประเมินได้ในด้านพุทธิพิสัย หมายถึง กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ก่อให้เกิดการเรียนรู้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านจิตพิสัย หมายถึง กิจกรรมนันทนาการและการเล่นช่วยให้มีความตั้งใจ มีสมาธิที่ดีมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ก่อเกิดความร่วมมือและประสานงานกับผู้อื่นและด้านทักษะพิสัย หมายถึง กิจกรรมนันทนาการและการเล่นอย่างเป็นระบบขั้นตอน สามารถทำงานด้วยตนเอง และตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างคล่องแคล่วมีการพัฒนาความสามารถเพิ่มขึ้น สามารถคิดแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ กระบวนการประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมบริหารสมอง ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมกลุ่ม ขั้นตอนที่ 3 จัดกิจกรรมการเล่น ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสรุปผลที่ได้เรียนรู้ การประเมินผล (Evaluated of Activity) คือการประเมิน ความรู้ กระบวนการ และเจตคติ 3) ผลของการประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมการเล่น พบว่า ภายหลังนักเรียนเข้าร่วมรูปแบบ การเล่น 8 สัปดาห์นักเรียนผู้เข้าร่วม มี ผลคะแนน พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย สูงขึ้น เมื่อเทียบกับก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัย คือ 1) นำรูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สำหรับเด็กประถมศึกษา ส่งเสริมการเล่นเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ 2) สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูมีการใช้รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน ครูควรส่งเสริมให้เด็กมีอิสระในการเล่น และมีวัสดุอุปกรณ์ที่เพียงพอต่อการเล่นของเด็กนักเรียนในระดับประถมศึกษา 3) ศึกษาตัวแปร ที่ส่งผลต่อการเล่นของเด็กนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลายเพิ่มเติม เช่น ปัจจัยในการเล่น พฤติกรรมในการเล่น เป็นต้น ศึกษาพฤติกรรมความต้องการกิจกรรมนันทนาการการเล่นกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มอื่น ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง และข้อจำกัดอื่น ๆ จากพฤติกรรมการเล่น



เอกสารอ้างอิง

- กัลญญ เพชรกรณ. (2561). จิตวิทยาครูสำหรับการจัดการเรียนรู้. เรียกใช้เมื่อ 14 มกราคม 2561 จาก http://www.eledu.ssru.ac.th/kalanyoo_pe/file.php/4/_6_.pdf.
- กองออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย. (2561). การยับยั้งเคลื่อนไหวและยึดเหยียดร่างกาย. เรียกใช้เมื่อ 10 ธันวาคม 2561 จาก http://dopah.anamai.moph.go.th/?page_id=78.
- เกษม นครเขตต์. (2558). ประสบการณ์การเรียนรู้จากการเล่นของเด็ก ตามองค์ประกอบ Bloom s Taxonomy. วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันตนาการ, 41(2), 31-37.
- เกษมสันต์ พานิชเจริญ. (2559). การพัฒนารูปแบบการประเมินในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ใน ดุษฎีนิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน. (2561). แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ เจ เอส การพิมพ์.
- คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต. (2559). การจัดทำมาตรฐานจริยธรรมและผลิตรายการโทรทัศน์. เรียกใช้เมื่อ 10 ตุลาคม 2562 จาก <https://broadcast.nbtc.go.th/data/academic/file/600100000001.pdf>.
- ทิตนา แหมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยนันท์ พูลโสภ. (2560). การพัฒนาการเล่น เพื่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 32(1), 20 – 27.
- พระมหาสมยศ พื้สา. (2553). การศึกษาและพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม. ใน วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชิต เมืองนาโพธิ์. (2558). ความสามารถทางกาย. วารสารคณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 18(1), 5-6.
- วรณู จีระเดชากุล. (2551). ปรัชญา แนวคิดเกี่ยวกับ เวลาว่าง การเล่น และนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2562). รายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2562). Thailand's 2018 Report Card on Physical Activity for Children and Youth. เรียกใช้เมื่อ 5 กันยายน 2562 จาก <https://www.thaihealth.or.th>



- สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2561). แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง สำหรับเด็กวัย 7-12 ปี. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พลัสเพรส จำกัด.
- สุชีวา วิชัยกุล. (2559). การพยาบาลเด็กที่มีปัญหาผื่น. เรียกใช้เมื่อ 10 ตุลาคม 2562 จาก https://docuri.com/download/skin_59c1cc95f581710b28620215_pdf
- สุรศักดิ์ อาภาสกุล. (2562). Play Day วันเล่นสนุก เล่นเปลี่ยนโลก. เรียกใช้เมื่อ 24 กันยายน 2562 จาก <https://www.thaihealth.or.th /Content/50151-Play%20Day>
- Bloom, B. S. (1976). Human characteristics and school learning. New York: McGraw-hill.
- Erik, H. E. (1950). Childhood and Society. Science, 113(2931), 253 - 260.
- Freyberg, J. T. (1973). Increasing the Imaginative Play of Urban Disadvantaged Kidergarten Children Through Systematic Training . In The Child's World of Make-believe. J.L. Singer. New York: Academic Press.
- Humphrey, J. H. (1990). Helping Learning-disabled gifted children learn through compensatory active play. the United states of America: Charles C: Thomas.