

- ที่ชื่องานวิจัย
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
- โรงเรียนบ้านหนองช้างงาม

ชื่อผู้วิจัย นายยุทธภูมิ เลิศฟ้า

บท

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อฝึกพื้นฐานทักษะการฟัง การมีวินัย จากกิจกรรมเสริมประสบการณ์ โดยการเล่านิทานและการเล่นเกม เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาจากตัวละครในนิทานที่เป็นตัวแบบที่หล่อหลอม พฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก ให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ส่วนการเล่นเกมนั้น ส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กทางด้านสังคม เช่นความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การร่วมมือ พฤติกรรมความช่วยเหลือ ทำให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมที่หลากหลาย เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน จากแผนจัดประสบการณ์หลักสูตรสถานศึกษา/หลักสูตรการจัดการศึกษา ของโรงเรียน

เรื่อง ระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองช้างงาม.

ความสำคัญ

การจัดประสบการณ์ชีวิตจากการฟังนิทานและเกม เป็นการฝึกการฟัง ความมีวินัย เป็นคุณลักษณะทางด้านพฤติกรรมที่ช่วยให้สามารถควบคุมตนเองตามกิจวัตรประจำวัน พื้นฐาน เพื่อเป็นการฝึกการฟังและการมีวินัยให้พัฒนาในระดับสูงต่อไป ซึ่งผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงโดยการฟังและการฝึกปฏิบัติจริง ใช้การเล่านิทานประกอบหุ่นมือ และการเล่าประกอบภาพ การเล่นเกมต่าง ๆ จะสร้างความอดทน มีความคิดตามจินตนาการและลดพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์จากการสรุปและตอบคำถาม เป็นกิจกรรมพิเศษทุกคนสนใจและชอบมาก ทำให้มีความสุข และคิดจินตนาการและปฏิบัติทางการเป็นขบวนการได้ดี ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรนำกิจกรรมการเล่านิทานและเกมมาปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เพื่อส่งเสริมเด็กในวัน 3 - 4 ปี ได้เข้าใจบทบาทและความสัมพันธ์ต่าง ๆ ต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

จุดมุ่งหมาย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

2 เพื่อฝึกสมาธิการฟังอย่างเป็นกระบวนการจากกิจกรรมการฟังนิทานและการเล่นเกมที่ได้รับอย่างเป็นขบวนการ จากการจัดกิจกรรม

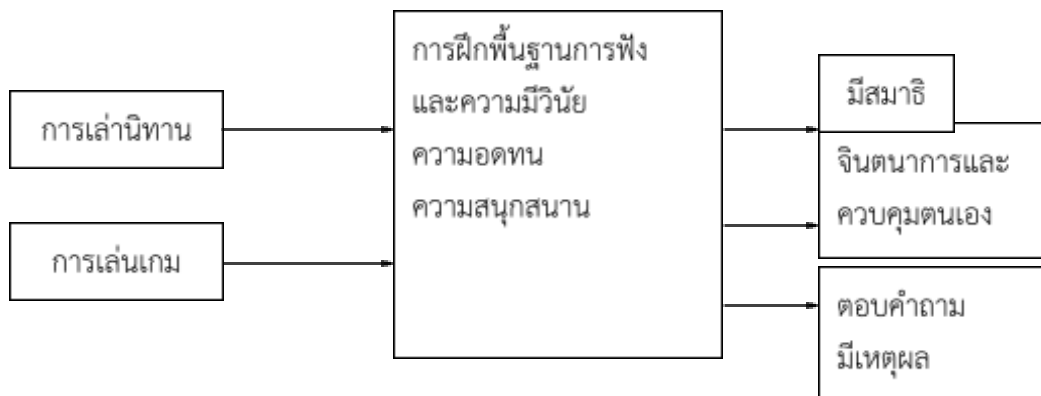
ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดกิจกรรม 2 แบบ

- การเล่านิทาน
- การเล่นเกม

ตัวแปรตาม ได้แก่ การฝึกการฟังและวินัยในตนเอง

- ฝึกขั้นพื้นฐานการฟัง
- ฝึกวินัยและ ความอดทน
- มีความสนุกสนานและตอบคำถามได้



กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เด็กมีสมาธิในการฟังและสามารถจินตนาการ มีความคิดอย่างเป็นระบบ กล้าแสดงออกจากการเล่นเกมและพัฒนา ด้านกล้ามเนื้อใหญ่และเล็กให้ประสานกันอย่างคล่องแคล่ว

ขอบเขตการวิจัย

เด็กก่อนประถมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อายุระหว่าง 4 ปี โรงเรียน..... จำนวน 80 คน ในภาคเรียนที่ 2/2564

วิธีดำเนินการวิจัย

การฝึกการฟังและความอดทนในเด็กวัย 3 - 4 ปี เป็นการฝึกขั้นพื้นฐานบางครั้งเด็กวัยนี้ จะมีความสนใจประมาณ 5 - 8 นาที (แผนการจัดประสบการณ์) จากกิจกรรมต่าง ๆ และบางครั้งเด็กในวัยนี้จะขาดสมาธิ ความอดทน การรอคอย ในการฟังนิทานหรือการเล่นต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา เพื่อฝึกการฟังความอดทน รู้จักกาลเทศะ สนใจในการฟังและสามารถแสดงพฤติกรรมออกมาในลักษณะที่สังคมยอมรับและปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ จากการฟังนิทานมีรูปแบบและกระบวนการเล่าหลากหลาย โดยการเล่าแบบปากเปล่าประกอบหุ่น โดยใช้แวตนา น้ำเสียงและลีลาท่าทางประกอบหรือการเล่านิทานแบบเล่าไปวาดไป ขณะที่เล่าเรื่องจะ วาดภาพให้สอดคล้องกับเรื่องราว เพื่อจูงใจให้เด็กได้ติดตามเรื่องราวด้วยความอยากรู้ เด็กจะสนุกมากขึ้น ถ้าในขณะที่ฟังเรื่องและดูภาพนั้น ผู้เล่ากระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็น และร่วมสร้างจินตนาการกับนิทานเรื่องนั้น ๆ ด้วย

ส่วนการจัดเกมต่าง ๆ ครูและเด็กจะร่วมกันตกลงกฎกติกาต่าง ๆ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกมจะทำให้เด็กได้เรียนรู้การทำงานกลุ่ม ความสามัคคีของกลุ่ม เน้นการมีส่วนร่วมทุกคนและตระหนักว่าผู้เล่นทุกคนมีความสำคัญในการแข่งขัน โดยไม่เน้นการแพ้ชนะ เน้นการเล่นร่วมกัน ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ในการเล่น ซึ่งจะส่งผลต่อการรับฟังผู้อื่น การเป็นผู้นำและผู้ตาม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการนำกิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นเกมมาจัดให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบว่าการเล่านิทานกับการเล่นเกม จะส่งผลต่อการรับรู้ในการฟังและมีวินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งการเล่านิทานและการเล่นเกมมีลักษณะการดำเนินกิจกรรมต่างกัน เพื่อนำผลที่ได้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม

นวัตกรรมที่ใช้

แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเล่านิทานและเกม

เหตุที่เลือกใช้นวัตกรรมนี้

เด็กปฐมวัยใน 3 - 4 ปี เป็นวัยที่ควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและลักษณะที่พึงประสงค์ จะเป็นพื้นฐานและสร้างระเบียบวินัยได้เป็นอย่างดี ซึ่งเด็กวัยนี้เป็นวัยอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำนวัตกรรมในด้านนิทานและเกมเข้ามาจัด กิจกรรมการเรียนการสอนในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อพัฒนาด้านการฟัง ความมีวินัย ความอดทน การรอคอย จากการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จากบทบาทสมมติของการเล่นเกมและการฟังนิทาน

ส่วนประกอบของนวัตกรรม

เทคนิคการเล่านิทานจากสื่ออุปกรณ์และการวาดภาพประกอบ เช่น หุ่นเชิด หนังสือภาพ โดยอาศัยคำพูดและน้ำเสียง การเล่าที่เร้าใจและจูงใจ ส่วนเกมจะเน้นการเล่นร่วมกับผู้อื่น แต่ไม่เน้นการแข่งขัน โดยให้ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกัน มีกฎกติกาการเล่นอย่างง่าย สนุกสนาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบบันทึกการประเมินพัฒนาการ โดยการสังเกตระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยสรุปพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นระดับคุณภาพ ดี ปานกลาง ควรเสริม

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมด 1 ชั้นเรียน คือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

-เกม

การดำเนินการทดสอบจากการปฏิบัติจริงตามแผนจัดประสบการณ์ 16 แผน

-จัดกิจกรรมการเล่นเกมที่พร้อมบันทึกจากการสังเกตและการตอบคำถาม

-จัดกิจกรรมการเล่นที่พร้อมบันทึกจากการสังเกตและการตอบคำถาม

นำผลการพัฒนาการทั้ง 2 กิจกรรมมาวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นและการฟังนิทานในระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในเกณฑ์ที่แตกต่างกัน เด็กในวัยนี้ส่วนมากชอบเล่นเกมมากกว่าการนั่งฟังนิทาน ซึ่งใช้ระยะเวลาที่เท่ากัน

โรงเรียน.....

จากการเล่านิทานให้นักเรียนฟังและการเล่นเกม เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟังการมีวินัย ผลจากการสังเกตนักเรียนจำนวน 80 คน ของห้องอนุบาล 1 ปรากฏผลดังนี้

นิทาน	ร่างกาย		อารมณ์ จิตใจ สังคม		สติปัญญา	
	ดี	ปานกลาง	ดี	ปานกลาง	ดี	ปานกลาง
	53	27	50	30	42	38
เกม	64	16	65	15	65	15

จากกราฟแสดงให้เห็นว่าพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ของเด็กในระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในด้านการเล่นเกมจะสูงกว่าการฟังนิทาน