

การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
เพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

**THE DEVELOPMENT OF A GAME-BASED LEARNING EXPERIENCE
MANAGEMENT PLAN TO DEVELOP FINE MOTOR SKILLS OF
PRESCHOOL CHILDREN**

นารีรัตน์ ปันนา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

พ.ศ. 2567

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็น
ฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก
ปฐมวัย

ผู้วิจัย

นารีรัตน์ ปันนา

สาขาวิชา

วิทยาการจัดการเรียนรู้

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลย์พัฒน์

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อรพรรณ บุตรกตัญญู)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลย์พัฒน์)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ โชติเดชานรงค์)

วันที่18... เดือนเมษายน..... พ.ศ. 2567

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

หัวข้อวิทยานิพนธ์ : การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัย : นารีรัตน์ ปันนา

สาขาวิชา : วิทยาการจัดการเรียนรู้

กลุ่มวิชา : การจัดการเรียนรู้การศึกษาศึกษาปฐมวัย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมณ ศรีสุรักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

: อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกสยพิพัฒน์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง 2) พัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง และ 3) เปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ศึกษาบริบทจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูปฐมวัย ผู้ปกครอง รวมทั้งสิ้น 4 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 7 คน รวมนักเรียน 17 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดประสบการณ์ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพเครื่องมือโดยใช้สูตร E_1/E_2 และเปรียบเทียบการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และ t - test (Dependent Sample) ผลการวิจัยพบว่า 1) โรงเรียนบ้านขอบด้ง มีแหล่งเรียนรู้การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยร้อยละ 100 2) การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.49, 87.45 3) เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กหลังการจัดประสบการณ์ สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: แผนการจัดประสบการณ์, เกม, กล้ามเนื้อมัดเล็ก

The Title : The Development of a Game-Based Learning Experience Management Plan to Develop Fine Motor Skills of Preschool Children

The Author : Nareerat Panna

Program : Learning Management Science

Study Field : Early Childhood Education

Thesis Advisors

: Assistant Professor Dr. Chamaimone Srisurak

Advisor

: Dr. Sirimas Kosanpipat

Co – advisor

ABSTRACT

The objectives of this research were to explore the experience management contexts to promote fine motor skills of preschool children at Ban Khop Dong School, to develop the game-based experience management plan to promote the skills of the children, and to compare their abilities to use their fine motor skills. The exploration of the contexts was conducted through an in-depth interview with four individuals, consisting of the school director, early childhood teachers, and parents. The cluster random sampling method was applied to select 17 second-year kindergarteners in one class, comprising ten boys and seven girls. The research instruments were composed of the experience management plan, the in-depth interview, and the fine motor skill assessment. The E_1/E_2 formula was used to analyze the efficiency of the instruments and the comparison was statistically conducted by using mean, standard deviation, and the t-test (Dependent Sample).

The research results revealed that the school had 100% learning resources for organizing activities suitable for promoting the ability to use fine motor skills. The efficiency of the game-based experience management plan was at 85.94/87.45. The children's fine motor skills after having implemented the plan were significantly higher at the .01 level.

Keywords: Experience Management Plan, Game, Fine Motor Skill

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ที่เสียสละเวลาอันมีค่ายิ่งในการให้คำปรึกษา ตลอดจนให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ และขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลพิพัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่เสียสละเวลาในการให้คำปรึกษาตลอดจนช่วยให้ข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิศา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่งอาจารย์ภาควิชาเทคนิคการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ และขอขอบคุณครูวรรณเพ็ญ หม่อมมา ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านป่าบง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ตลอดจน ครูจันจิรา อุดมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสันป่าเหียว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ทำให้เป็นเครื่องมือวิจัยที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์จึงสามารถดำเนินการวิจัยได้สำเร็จตามวัตถุประสงค์

ขอขอบพระคุณ นายสุนทร เกษเกษิ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขอบด้ง ตลอดจนขอขอบคุณคณะครูบุคลากรทุกท่านและขอขอบคุณผู้ปกครองนักเรียน โรงเรียนบ้านขอบด้ง อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ ที่ให้ความร่วมมือในระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยด้วยดีเสมอมาและขอขอบใจนักเรียนระดับปฐมวัยชั้นอนุบาล 2 ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดามารดาและขอขอบคุณสมาชิกครอบครัวที่ให้กำลังใจในการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ผู้วิจัยขอมอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นเครื่องอนุชาพระคุณบิดามารดา และครูบาอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาตั้งแต่เล็กจนโตเสมอมา

นารีรัตน์ ปันนา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ข
ABSTRACT.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย.....	3
สมมติฐานการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับ เด็กปฐมวัย.....	9
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย.....	20
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	37
รูปแบบการวิจัย.....	37
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	38
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	39
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	46
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การวิเคราะห์ข้อมูล	51
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	52
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	56
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริม	
ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย	
โรงเรียนบ้านขอบด้ง	57
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน	
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย	
โรงเรียนบ้านขอบด้ง	60
ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย	
โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	
โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	
ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง	65
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	68
สรุปผลการวิจัย	69
อภิปรายผล	69
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	82
บรรณานุกรม	84
ภาคผนวก	88
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย	89
ภาคผนวก ข หนังสือราชการ	93
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	96
ภาคผนวก ง การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	168
ภาคผนวก จ ประมวลภาพกิจกรรมระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล	173
ประวัติผู้วิจัย	176

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1	รูปการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design.....37
3.2	จำนวนโรงเรียนในศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาตำบลม่อนปิ่นสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 338
3.3	รายละเอียดของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนา ความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย.....40
3.4	เวลาตามแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนา ความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย.....43
3.5	แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กอายุ 4-5 ปี48
4.1	วิเคราะห์บริบทโรงเรียนบ้านขอบด้ง ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อ มัดเล็กของเด็กปฐมวัย57
4.2	ผลการประเมินระหว่างการเรียนรู้รวม 6 สัปดาห์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ..61
4.3	โครงสร้างของแผนแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ..61
4.4	ผลการประเมินระหว่างการเรียนรู้รวม 6 สัปดาห์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ..64
4.5	ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E_1/E_2).....65
4.6	ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็ก ปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็ก .65

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.7	ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ด้านความสามารถในการควบคุม ในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก66
4.8	ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ด้านการประสานสัมพันธ์ ระหว่างมือกับตา.....67

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย 7
5.1	ตัวอย่างแผนจัดประสบการณ์ 72
5.2	สื่อประกอบแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย 76
5.3	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ขึ้น Game-based..... 79
5.4	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ขึ้น Learning 80
5.5	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ขึ้น Let's Talk..... 81

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาด้านร่างกายของเด็กปฐมวัยเป็นส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จในชีวิต อาร์โนลด์ กิเซล (Gesell, 1880 – 1961) กล่าวว่า โครงสร้างและส่วนประกอบของร่างกายจะเจริญตามแนวนอน โดยการเคลื่อนไหวของอวัยวะจะเริ่มจากส่วนบน กล่าวคือ จากส่วนศีรษะลงมาด้านล่างของร่างกาย และการพัฒนาตามแนวนอนก็คือความเจริญของร่างกายจะพัฒนาจากส่วนกลางลำตัวออกไปสู่ด้านข้าง ศูนย์บังคับการเคลื่อนไหวจะมีการบังคับจาก แขน ขา ไปสู่มือและนิ้ว เป็นต้น ซึ่งพัฒนาการทั้งสองอย่างนี้จะอยู่ภายใต้อิทธิพลของระบบประสาทที่มีความพร้อมเป็นสำคัญ ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กมีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัย โดยกล้ามเนื้อเล็กเป็นอวัยวะหนึ่งในการประกอบกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง เช่น การใส่-ถอด กระดุม รูดซิป การแปรงฟัน ผูกเชือกรองเท้า ถ้าเด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กได้คล่องแคล่วจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ การใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยควรส่งเสริมให้ใช้กล้ามเนื้อสายตาร่วมกับมือ เพราะการประสานงานของกล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยยังไม่พร้อมเท่าที่ควร การเล่นและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาความพร้อมทางมือและตามากที่สุด เด็กจะใช้มือในการหยิบจับวัสดุต่าง ๆ ทำให้เข้าใจวิธีการใช้นิ้วจับดินสอได้อย่างถูกต้อง เมื่อพัฒนากล้ามเนื้อเล็กให้แข็งแรง เด็กก็พร้อมที่จะลากลิเล้ามือซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ในระยะที่ผ่านมาสถานศึกษาไม่สามารถเปิดทำการเรียนการสอนได้ตามปกติ (2563, น. 1) ส่งผลกระทบต่อเด็กปฐมวัยที่ต้องเสียโอกาสในการเรียนรู้ร่วมกัน เด็กไม่มีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การลงมือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ผู้การมีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อน ๆ ทำให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ และไม่เต็มศักยภาพจากวิธีการที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ หรือความเหมาะสม ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมหรือความสามารถน้อยลง หรือพัฒนาการไม่เต็มศักยภาพตามวัยสอดคล้องกับจากรายงานผลการประเมินมาตรฐานการศึกษาเพื่อ

การประกันคุณภาพภายใน ประจำปีการศึกษา (2563, น. 3) ระดับปฐมวัย เขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงใหม่เขต3 พบว่า นักเรียนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 – 5 ปี พบว่า มีปัญหาในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ซึ่งเด็กโดยเฉพาะในช่วงปฐมวัยควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาการอย่างเหมาะสมผ่านการจัดประสบการณ์ที่หลากหลาย ผ่านกิจกรรมที่สอดคล้องเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัย โดยผ่านการเล่น ผ่านเกมการศึกษา นอกจากนี้ พัฒนา ชัชพงศ์ (2541, น. 122) กล่าวว่า การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้แข็งแรงเด็กก็พร้อมที่จะลากลิ้นมือซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียน เพราะความคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อมือมีความสัมพันธ์อย่างมากกับการเขียนของเด็ก ซึ่งกิจกรรมหรืออุปกรณ์ที่ช่วยส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมือกับสายตา (Eye Hand Coordination) ให้ประสานสัมพันธ์กัน ได้แก่ การร้อยลูกปัด ร้อยเชือก ร้อยดอกไม้ เย็บกระดุม รูดซิป เรียงสี เรียงไม้หนีบ ปักหมุด ตอกตะปู เป็นต้น อุษา กลเกม (2553, น. 20) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เล่นบรรลุ เป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างได้ คือ สามารถจำแนกด้วยสายตา คิด หาเหตุผลคิดแก้ปัญหา แยกประเภท จำแนกเสียง หาความสัมพันธ์ ให้สังเกตเปรียบเทียบรูปภาพ และวัสดุสิ่งของต่าง ๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหา และเป็นการเตรียมความพร้อมไปสู่การอ่านและการเขียน

ดังนั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริม พัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นพัฒนาการด้านร่างกายที่สำคัญเนื่องจากเป็นด้านแรกของพัฒนาการที่ส่งผลต่อพัฒนาการด้านอื่น ๆ ต่อไปและสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านอื่น ตามที่ระบุในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช (2560, น. 43) ว่าการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้แข็งแรงและประสานสัมพันธ์มือกับตาได้อย่างคล่องแคล่วควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เด็กได้เล่นเกมการศึกษา เช่น ฝึกช่วยตัวเองในการแต่งกาย เกมการร้อยเชือก เกมการตัดกระดาษด้วยการใช้กรรไกร เกมวาดภาพวงกลมตามแบบ เป็นต้น ดังนั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจึงเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยการนำเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” ซึ่งมีกฎ กติกา มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกม หรือหลังจากการได้เล่นเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสนุกสนาน เพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (ทิศนา แหมมณี, 2552, น. 14)

ด้วยความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนาการแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. ทราบบริบทเพื่อออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
2. ได้พัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ที่มีประสิทธิภาพ
3. เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กดีขึ้น ผู้ปกครองสามารถนำเครื่องมือไปใช้ได้

สมมติฐานการวิจัย

1. ได้รู้บริบทในการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง
2. ได้แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง
3. หลังจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเด็กมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 จำนวน 7 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 298 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านขอบด้ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 7 คน รวมนักเรียน 17 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาตรฐานที่ 2 ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 ใช้มือ - ตา ประสานสัมพันธ์กัน อายุ 4-5 ปี โดยแบ่งเป็นความสามารถ 3 ด้าน ดังนี้

1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้
2. เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างชัดเจน
3. ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตร ได้

ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที

ขอบเขตด้านสถานที่

โรงเรียนบ้านขอบด้ง อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ทำการศึกษา

ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การออกแบบการพัฒนาแผนจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมเป็นฐานนั้น ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาตรฐานที่ 2 ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 ใช้มือ - ตา ประสานสัมพันธ์กัน โดยใช้เกมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับ

เด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น โดยมี 3 ขั้นตอน ขั้น Game-based ขั้น Learning และ ขั้น Let's Talk มีการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

1.1 ขั้น Game-based (5 นาที) โดยครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการใช้เพลง คำคล้องจองที่มีการใช้มือและนิ้วมือประกอบท่าทางเพื่อกระตุ้นให้ เด็กสนใจและสร้างความพร้อมด้านกล้ามเนื้อเล็ก

การดำเนินกิจกรรม

1.1.1 ครูและเด็กร้องเพลงหรือท่องคำคล้องจอง พร้อมท่าทางประกอบ

1.1.2 ครูและเด็กทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะตามคำสั่ง

1.1.3 ครูและเด็กทำยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (Warm up)

1.1.4 ครูใช้คำถามกระตุ้นและการทบทวนกิจกรรมที่ผ่านมา

1.2 ขั้น Learning (20 นาที) โดยจัดกิจกรรมในรูปแบบของเกมการศึกษาที่ออกแบบให้เด็กลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เริ่มจากการเตรียมอุปกรณ์ กำหนดกติกาการเล่น และให้เด็กลงมือปฏิบัติโดยครูเป็นผู้ชื่นชมผลงานและเสริมแรง

การดำเนินกิจกรรม

1.2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม

หน่วยที่ 1 Wiggling Fingers ครูสาธิตการก๊อปปี้ (เมื่อดึง) กดพิมพ์ ภาพ การขยำกระดาษ การหมุนลวดเป็นรูปทรง การก๊อปปี้ (เมื่อดึง) ให้เด็กดู

หน่วยที่ 2 Magic Cut ครูสาธิตการใช้กรรไกรตัดกระดาษตามรอยประ เส้นน้ำไหล เส้นลงเขา เส้นยี่ปี่น เส้นเครื่องบินขึ้น เส้นหลังคาบ้าน ให้เด็กดู

หน่วยที่ 3 Fun to Draw ครูสาธิตการใช้ดินสอวาดรูปสี่เหลี่ยมลงบนกระดาษ โดยเริ่มจาก 1 รูป ไปจนถึง 5 รูป ให้เด็กดู

หน่วยที่ 4 Strings a Rope ครูสาธิตการร้อยเชือกแผ่นภาพที่มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตร เริ่มจากรูปปลา รูปเต่า รูปหมึก รูปแมงกระพรุน รูปปลาฉลาม ให้เด็กดู

1.2.2 ครูสร้างสถานการณ์และใช้คำถามในการจัดการเรียนรู้

1.2.3 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการสร้างกฎกติกา ข้อตกลงก่อนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เช่น ข้อควรระวังในการใช้อุปกรณ์

1.2.4 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยทำงานทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม

1.2.5 เด็กเล่นเกมและปฏิบัติตามข้อตกลงที่ได้สร้างร่วมกันในการทำกิจกรรม

1.2.6 ครูให้คำพูดชื่นชมและเสริมแรง

1.3 ชั้น Let's Talk (5 นาที) โดยครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติ ครูจดบันทึกคำพูดที่เด็กเล่า

การดำเนินกิจกรรม

ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

2. ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความสามารถในการบังคับใช้กล้ามเนื้อมือ นิ้วมือ และตากับมือ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

2.1 ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความชำนาญในการใช้มือและนิ้วได้อย่างคล่องแคล่วในการปฏิบัติกิจกรรม โดย การหยิบ การจับ การร้อย

2.2 ความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความสามารถควบคุมการใช้กล้ามเนื้อนิ้ว และมือได้โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่กำหนดให้หรือการ ปฏิบัติกิจกรรม โดยการระบายสี การตัด การเขียน ไม่ให้ออกนอกเส้นที่กำหนดให้

2.3 การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา หมายถึง การใช้นิ้วมือและมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันกับการมองเห็น

สอดคล้องกับพฤติกรรมที่แสดงออกตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี มาตรฐานที่ 2 ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 ใช้มือ - ตา ประสานสัมพันธ์กัน สภาพที่พึงประสงค์ 1) ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้ 2) เขียนรูปลี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน 3) ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตรได้ ที่ได้ผ่านการประเมินตามแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4 - 5 ปี (Pretest – Posttest) ดังนี้

1) ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

การร้อยเชือก ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตร

อุปกรณ์ในการประเมิน

1.1) แผ่นภาพ จำนวน 1 ภาพ

1.2) เชือก จำนวน 1 เส้น

2) ด้านความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

การใช้กรรไกรตัดตามเส้นตรง

อุปกรณ์ในการประเมิน

2.1) กระดาษที่มีรอยปะตามเส้นตรง

2.2) กรรไกร

3) ด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

การวาดภาพตามแบบรูปสี่เหลี่ยม

อุปกรณ์ในการประเมิน

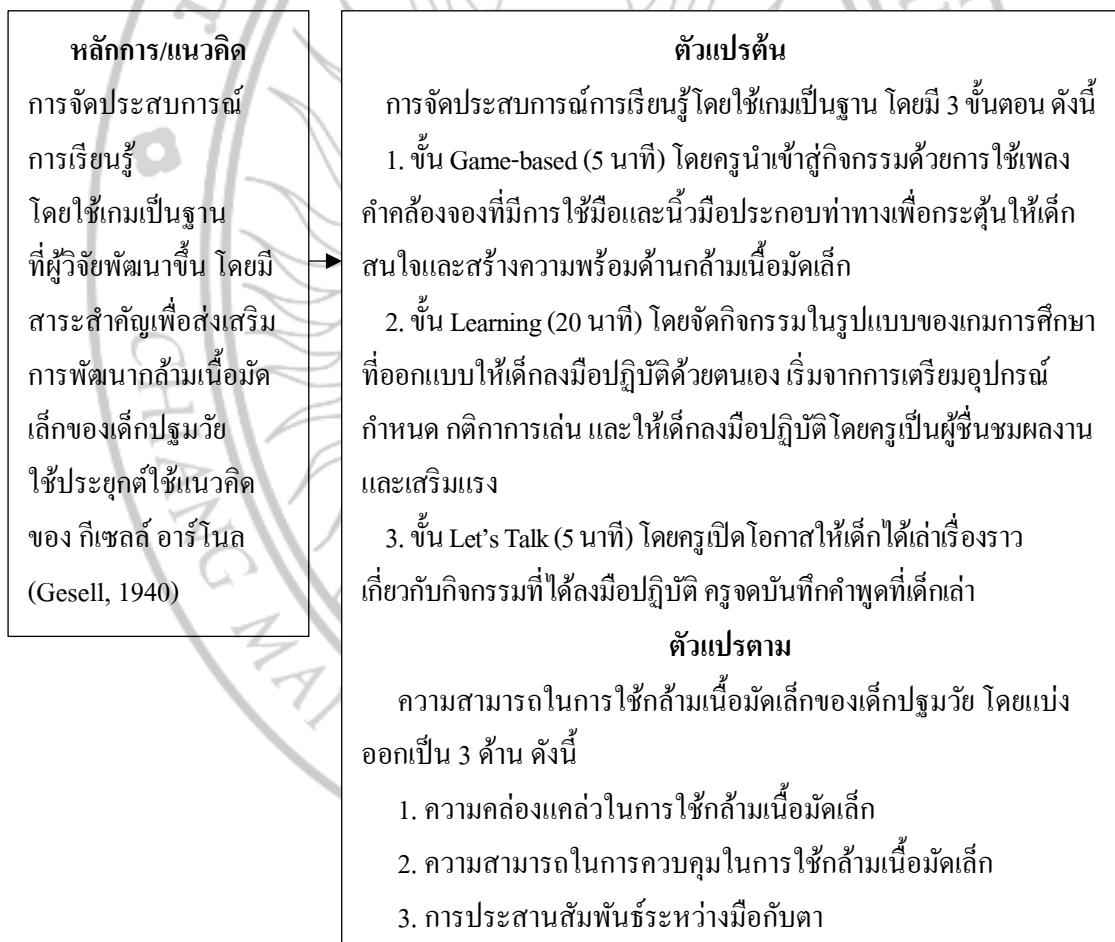
3.1) แผ่นภาพรูปสี่เหลี่ยม 1 แผ่น

3.2) ดินสอ

3.3) กระดาษเปล่า

3. เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านขอบดิ่งสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 7 คน รวมนักเรียน 17 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรม เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรม เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำแนวคิดทฤษฎีมาสนับสนุนการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ครอบคลุมหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย

- 1.1 ความหมายของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.2 ความสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.3 ประเภทของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.4 จุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.5 หลักการของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.6 ประโยชน์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.7 ความหมายของเกมเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.8 ความสำคัญของเกมเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

- 2.1 ความหมายของทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
- 2.2 ความสำคัญของทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
- 2.3 ทฤษฎีพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยของเด็กปฐมวัย
- 2.4 การส่งเสริมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
- 2.5 พัฒนาการทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศไทย

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย

1. ความหมายของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

กรมวิชาการ (2545, น. 11) ให้ความหมายของแผนจัดการเรียนรู้ว่า เป็นการจัดโปรแกรมการสอนของวิชาใดวิชาหนึ่งไว้ล่วงหน้าเพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ฤวิทย์ มาศจิรัส (2546, น. 32) ให้ความหมายของแผนจัดการเรียนรู้ไว้ว่า หมายถึง การนำวิชาการหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องสอนตลอดภาคเรียน มาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดภาคเรียน โดยมีจุดประสงค์ การเรียนการสอน เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อ การวัดผลประเมินผลโดยให้สอดคล้องกับจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียนและความพร้อมของโรงเรียนและตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น สำลี รักสุทธี (2546, น. 16) อธิบายความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นการนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อ อุปกรณ์การเรียน และการวัดผลประเมินผล สำหรับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพผู้เรียนความพร้อมของโรงเรียน ในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น

เอกรินทร์ สีมหาศาล (2545, น. 409) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan) เป็นวัสดุหลักสูตรที่ควรพัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้ (Unit Plan) ที่กำหนดไว้เพื่อให้การจัดการสอนบรรลุเป้าประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร หน่วยการเรียนรู้จึงเปรียบเสมือนโครงร่างหรือพิมพ์เขียวที่กล่าวถึงประสบการณ์การเรียนรู้ตามหัวข้อการจัดการเรียนรู้และกระบวนการวัดผลที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน ส่วนแผนการเรียนรู้จะแสดงการจัดการเรียนรู้ตามบทเรียน (Lesson) และประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรายวัน หรือรายสัปดาห์ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้ จึงเป็นเครื่องมือหรือแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามกำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม กรมวิชาการ (2546, น. 1 - 2) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนซึ่งครูเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน โดยวางแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการใช้สื่อการเรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ แผนการวัดผลประเมินผลโดยการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชาหรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ที่กำหนดอันสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น แผนการจัดการเรียนรู้ หรือแผนการเรียนรู้เป็นคำใหม่

ที่นำมาใช้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เหตุที่ใช้คำ “แผนการจัดการเรียนรู้” แทนคำ “แผนการสอน” เพราะต้องการให้ผู้สอนมุ่งจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาที่บ่งไว้ในมาตรา 22 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2544 ที่กล่าวไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด”

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, น. 213) แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการเตรียมการสอนหรือกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและจัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ สุวิทย์ มูลคำ (2549, น. 58) แผนการสอนเป็นแผนที่กำหนดขั้นตอนการสอนที่ครูมุ่งหวังจะให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหา และประสบการณ์หน่วยใดหน่วยหนึ่งตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (อ้างถึงใน ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2532, น. 187) แผนการสอน คือการนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำแผนการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่ออุปกรณ์การสอน และการวัดผลประเมินผลโดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อ ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตจริงในโรงเรียน วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (อ้างถึงใน สงบ ลักษณะ, 2533, น. 1)

จากความหมายข้างต้นสรุปว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการที่มีจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรซึ่งผู้สอนจัดทำขึ้นจากคู่มือครูการเตรียมการสอนอย่างมีระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

ความสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้นั้นมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดหลักการสำคัญในการจัดการศึกษาปฐมวัย เพราะในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัย จะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษา โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคน ทั้งเด็กปกติ เด็กที่มีความสามารถพิเศษ และเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา รวมทั้ง การสื่อสารและการเรียนรู้ หรือเด็กที่มีร่างกายพิการหรือทุพพลภาพหรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้หรือไม่มีผู้ดูแลหรือด้อยโอกาส เพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่น และกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัยและความแตกต่าง

ระหว่างบุคคลด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้เลี้ยงดู หรือบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีของสังคม และสอดคล้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพเศรษฐกิจ สังคม และสิทธิเด็ก โดยความร่วมมือจาก ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น ดังนี้

- 1) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน
- 2) ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่าง ระหว่างบุคคล และวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย
- 3) ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวม ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย และมีกิจกรรมหลากหลาย ได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย และมีการพักผ่อนเพียงพอ

4) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข

5) สร้างความรู้ ความเข้าใจและประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็ก ระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย จุดมุ่งหมายการจัดการศึกษาปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งจุดหมายอยู่บนพื้นฐานพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญา ที่นำไปสู่การกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ คือ

- 5.1) ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
- 5.2) สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
- 5.3) มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

5.4) มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย การจัดประสบการณ์ การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 3-6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการ ผ่านการเล่น การลงมือกระทำ จากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชาโดยมีหลักการและแนวทางการจัดประสบการณ์ ดังนี้

5.4.1) หลักการจัดประสบการณ์ ซึ่งต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

5.4.1.1) จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้หลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง

5.4.1.2) เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

5.4.1.3) จัดให้เด็กได้รับการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาการของเด็ก

5.4.1.4) จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง

5.4.1.5) ให้พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

5.4.2) แนวทางการจัดประสบการณ์

5.4.2.1) โรงเรียนจัดแนวทางการจัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการกิจกรรม 6 หลักเป็น แนวทางหนึ่งในการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย ซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย ซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง และมีความสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ของสมอง คือ 18 กิจกรรมเสรี เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กเล่นกับสื่อและเครื่องเล่นหรือมุมประสบการณ์ อย่างอิสระโดยให้เด็กมีโอกาสเลือกเล่นได้อย่างเสรีตามความสนใจและความต้องการของเด็กทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มในมุมบ้าน มุมเสริมสวย มุมหนังสือ มุมบล็อกเครื่องเล่นสัมผัส มุมวิทยาศาสตร์ มุมเกมการศึกษา กิจกรรมสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการโดยใช้ศิลปะ เช่น การเขียนภาพ การปั้น การฉีกปะ ตัดปะ การพิมพ์ภาพ การร้อย การประดิษฐ์หรือวิธีการอื่น ๆ ที่เด็กได้คิดสร้างสรรค์ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะ โดยใช้เสียงเพลง คำคล้องจอง เครื่องเคาะจังหวะหรืออุปกรณ์อื่น ๆ มาประกอบการเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์

5.4.2.2) การทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะช่วยให้เด็กเรียนรู้จังหวะและควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้พัฒนาการทักษะการเรียนรู้ ฝึกการทำงานและอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่โดยจัดกิจกรรมด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น สนทนา อภิปราย เล่นบทบาทสมมติ สาธิตทดลอง ศึกษาจากสื่อที่เล่นบทบาทสมมติ ร้องเพลง เล่นเกม ท่องคำ คล้องจองประกอบท่าทาง กิจกรรมกลางแจ้งเป็น

กิจกรรมที่จัดให้เด็กได้มีโอกาสออกไปนอกห้องเรียนเพื่อออกกำลังกาย เคลื่อนไหวร่างกาย และแสดงออกอย่างอิสระ โดยยึดความสนใจและความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นหลัก สิ่งที่เด็กเล่น เช่น การควบคุมท่าทาง การเดิน การวิ่งแข่ง การเล่นเกมกระดาน การเดินทรงตัวบนแผ่นไม้เพื่อสร้างสมองให้พร้อมสำหรับการใช้งานในวัยถัดไป

5.4.2.3) กิจกรรมเกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญามีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่หรือระยะเช่น เกมจับคู่ เกมแยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ภาพตัดต่อ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นขึ้นอยู่กับพื้นฐานของประสบการณ์เดิมที่เด็กมีอยู่ และประสบการณ์ใหม่ที่เด็กจะได้รับเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งการยอมรับในวัฒนธรรมและภาษาของเด็ก มุ่งเน้นการพัฒนาเด็กให้มีความสุข และเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็กในสภาพแวดล้อมที่สะอาด ปลอดภัยอากาศสดชื่น ผ่อนคลายไม่เครียด มีโอกาสได้ออกกำลังกาย และพักผ่อน มีสื่อวัสดุอุปกรณ์ มีของเล่นที่หลากหลายเหมาะสมกับวัยให้เด็กมีโอกาสได้เลือกเล่น เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและโลกที่เด็กอยู่ รวมทั้งพัฒนาการอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมอีกด้วย

5.4.2.4) สิ่งสำคัญใน 19 การจัดประสบการณ์ คือ การยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องเหมาะสมกับวัย ความสนใจ ความต้องการ ความแตกต่างระหว่างบุคคลในบรรยากาศที่อบอุ่นต่อการเรียนรู้ โดยใช้การบูรณาการผ่านการเล่นอย่างหลากหลายเป็นประสบการณ์ตรงที่เด็กมีโอกาสให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนา มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย พัฒนาการด้านร่างกาย 2 มาตรฐาน พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ 3 มาตรฐาน พัฒนาการด้านสังคม 3 มาตรฐาน และพัฒนาการด้านสติปัญญา 4 มาตรฐาน กำหนดตัวบ่งชี้ ซึ่งเป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และมีการกำหนดสภาพที่พึงประสงค์ซึ่งเป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่จำเป็นสำหรับเด็กทุกคนบนพื้นฐานพัฒนาการหรือความสามารถในแต่ละระดับอายุ อีกทั้งนำไปใช้ในการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ เพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์และการประเมินพัฒนาการเด็ก นอกจากสภาพที่พึงประสงค์ที่กำหนดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจพัฒนาการของเด็กอายุ 3 - 6 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคนซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อนำข้อมูลไปช่วยพัฒนา

เด็กให้เต็มตามความสามารถและศักยภาพหรือช่วยเหลือเด็กได้ทันทั่วทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู และประสบการณ์ที่เด็กได้รับประกอบด้วย

พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 2 มาตรฐาน คือ มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน

พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตามเป็นสมาชิกที่ดีของ สังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 4 มาตรฐาน คือ มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหา ความรู้ได้เหมาะสมกับวัย สาระการเรียนรู้ เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้านให้เป็นไปตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนด ประกอบด้วย ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้

ทั้งนี้ ให้นำข้อมูลผลการประเมินพัฒนาการเด็กมาพิจารณาปรับปรุงวางแผนการจัดกิจกรรม และ ส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนได้รับการพัฒนาตามจุดหมายของหลักสูตรอย่างต่อเนื่องการประเมินพัฒนาการควรยึดหลัก ดังนี้

- 1) วางแผนการประเมินพัฒนาการอย่างเป็นระบบ
- 2) ประเมินพัฒนาการเด็กครบทุกด้าน
- 3) ประเมินพัฒนาการเด็กเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องตลอดปี
- 4) ประเมินพัฒนาการตามสภาพจริงจากกิจกรรมประจำวันด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลายไม่ควรใช้แบบทดสอบ

5) สรุปผลการประเมิน จัดทำข้อมูลและนำผลการประเมินไปใช้พัฒนาเด็ก สำหรับวิธีการประเมินที่เหมาะสมและควรใช้กับเด็กอายุ 3-6 ปี ได้แก่ การสังเกต การบันทึก พฤติกรรมการสนทนากับเด็ก การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็กที่เก็บอย่างมีระบบ

จากความหมายข้างต้นสรุปว่า ความสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง การกำหนดหลักการสำคัญในการจัดการศึกษา ปฐมวัย เพราะในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัย จะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูควบคู่ กับการให้การศึกษา โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคน ทั้งเด็กปกติ เด็กที่มีความสามารถพิเศษ และเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา

3. ประเภทของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

ประเภทของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้นั้นมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้ การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีช่วงอายุระหว่าง 3 – 6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือบุคลากรที่มีความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาปฐมวัย เพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นตอนของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีและคนเก่งของสังคมและสอดคล้องกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพทาง เศรษฐกิจ สังคม โดยความร่วมมือจากบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น โดยมีหลักการจัดประสบการณ์ ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น. 41) 1. การจัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้อย่างหลากหลายเพื่อพัฒนา เด็กโดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง 2. เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ 3. จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาของเด็ก 4. จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง 5. ให้พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

จากความหมายข้างต้นสรุปว่า ประเภทของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง กิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าเหมาะสมกับวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือบุคลากรที่มีความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาปฐมวัย

4. จุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

จุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กนั้นมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้ เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา จากการศึกษาพบว่ามีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย ดังนี้ เยาวพา เดชะคุปต์ (2542, น. 15) ได้กล่าวถึง แนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในทศวรรษหน้าไว้ ดังนี้ 1. มีการจัดการเรียนรู้แบบหน่วยการสอนโดยไม่มีการแยกเป็นรายวิชาโดยเน้นการพัฒนาผู้เรียนทุก ๆ ด้าน เป็นสำคัญ โดยเน้นการเล่นเป็นหัวใจของการเรียนรู้ 2. มีการพัฒนานำเอานวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัยมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมและเลือกประสบการณ์และการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมให้กับเด็ก 19 3. มีการจัดกิจกรรมการเล่นแบบต่าง ๆ บรรจุไว้ในกิจกรรมประจำวัน เพราะ “การเล่น” เป็นหัวใจของการเรียนรู้ของเด็กในวัยนี้ซึ่งนำไปสู่การคิดแก้ปัญหา และการสร้างสิ่งต่าง ๆ อีกด้วย 4. กิจกรรมที่จัดควรเน้นการปฏิบัติจริง เช่น การทำอาหาร การทัศนศึกษา เป็นต้น 5. ให้เด็กเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และตั้งเป้าหมาย ฝึกสร้างให้กล้าคิด กล้าคิด กล้าทำ การคิดริเริ่ม และพัฒนาการเป็นตัวของตัวเอง

จากความหมายข้างต้นสรุปว่า จุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง การจัดกิจกรรมในลักษณะ การบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

5. หลักการของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

หลักการของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้นั้นมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

วสินี อิศรเสนา ณ อยุธยา (2547, น. 13-14) ได้กล่าวว่า การจัดหลักของประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย 3-5 ปี จะไม่จัดเป็นรายวิชาแต่จะจัดในรูปของการบูรณาการผ่านการเล่นเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา กิจกรรมที่จัดให้เด็กในแต่ละวันอาจใช้ชื่อเรียกต่างกันออกไปแต่ทั้งนี้ประสบการณ์สำคัญที่จัดจะต้องครอบคลุมประสบการณ์ สำคัญที่กำหนดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย โดยได้กำหนดเป็นหลักการไว้ 5 ข้อ คือ 1. จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็ก โดยองค์รวมอย่างต่อเนื่อง 2. เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบททางสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ 3. จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญทั้งกระบวนการและ

ผลิต 4. จัดการประเมินพัฒนาให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของการจัด
 ประสพการณ์ 5. ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก จากแนวคิดพื้นฐานและ
 หลักการของการจัดประสพการณ์เรียนรู้ที่ให้การศึกษที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ คำนึงถึงความแตกต่าง
 ระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย พัฒนาเด็กโดย
 องค์กรร่วมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมี
 คุณภาพและมีความสุข การจัดประสพการณ์การเรียนรู้ในการศึกษาปฐมวัยจะไม่จัดเป็นรายวิชา แต่
 จัดในรูป ของการบูรณาการผ่านการเล่นเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเกิดความรู้ ทักษะ
 กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม อันส่งผลต่อการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และ
 สติปัญญา การจัดประสพการณ์ให้เด็กนั้นจึงเหมือนเป็นพื้นฐานในการศึกษาเด็กให้รับรู้ เข้าใจว่า
 การดำเนินชีวิตของตัวเองให้เป็นอยู่อย่างดี มีความสุข และเป็นปัจจัยที่ดี ต่อสังคมนั้นควรจะดำเนิน
 ไปอย่างไรเพื่อให้เด็กได้สร้างจิตสำนึก และจิตใต้สำนึกของการเป็นปัจจัยที่ดีของสังคมให้เกิดขึ้น
 และในขณะที่เดียวกันเด็กก็จะได้เรียนรู้ที่จะรับปัจจัยสังคมมาเพื่อพัฒนาตัวเองไปในทางที่ถูกต้อง
 ด้วยเช่นกัน

จากความหมายข้างต้นสรุปว่า หลักการของการจัดประสพการณ์การเรียนรู้สำหรับ
 เด็กปฐมวัย หมายถึง การบูรณาการผ่านการเล่นเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้
 และพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา กิจกรรมที่จัดให้เด็กในแต่ละวันอาจใช้ชื่อ
 เรียกต่างกันไปแต่ทั้งนี้ประสบการณ์สำคัญที่จัดจะต้องครอบคลุมประสบการณ์สำคัญที่กำหนด
 ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

6. ประโยชน์ของการจัดประสพการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

ประโยชน์การจัดประสพการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นมีนักวิชาการได้ให้
 ความหมายไว้ ดังนี้ มีความจำเป็นอย่างย่งที่จะให้ครอบครัว ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมกับทาง
 โรงเรียนเพื่อให้การพัฒนานักเรียนปฐมวัยเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งการทำงานร่วมกับ
 ผู้ปกครองมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

บทบาทของผู้ปกครองในการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย การเลี้ยงดูและให้การศึกษาแก่
 เด็กปฐมวัยนั้นจำเป็นอย่างย่งที่พ่อแม่ ครู และผู้ใกล้ชิดกับเด็กจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานที่ถูก

ต้องเพื่อให้การเลี้ยงดูและให้การศึกษาอย่างเหมาะสมและไม่เป็นอุปสรรคต่อ
 การเรียนรู้ และการพัฒนาในทุกด้านแก่เด็ก ดังนั้นบทบาทของผู้ปกครองในการทำความเข้าใจ
 เด็กปฐมวัยในเรื่องดังต่อไปนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, น. 18) 1. ควรทำความเข้าใจ
 เกี่ยวกับเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล 2. หลีกเลี่ยงการเปรียบเทียบระหว่างเด็ก 3. ควรหลีกเลี่ยง
 การสอนเด็ก ทดสอบความรู้ ความสามารถเด็ก 4. ไม่ควรบ่งชี้ว่าเด็กหรือลูกเป็นเด็กอัจฉริยะ

5. ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้น การจัดการเรียนรู้และการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยจึงไม่ใช่การเร่งเรียนเขียนอ่าน การบังคับให้บวกลบเลขและมีการบ้านวันละหลายหน้า แต่เป็นการเรียนรู้สร้างประสิทธิภาพต่อการทำงานของสมองในระยะยาว คือ เรียนรู้ด้วยความสุขผ่านการเล่นและลงมือทำกิจกรรม เนื้อหาสาระที่เด็กควรรู้และทักษะที่เด็กควรได้รับ จะเกิดจากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและประสบการณ์ที่จัดขึ้นอย่างเหมาะสมกับระดับพัฒนาการภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และบรรยากาศที่อบอุ่น เป็นมิตร และปลอดภัย มีกิจกรรมที่กระตุ้นให้เด็กได้คิดและจินตนาการ กิจกรรมที่ได้ใช้ประสาทสัมผัสเพื่อฝึกให้การรับรู้มีความละเอียด ได้ฝึกคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการ 7 ด้าน (การเคลื่อนไหวและสุขภาพทางกาย พัฒนาการด้านสังคม พัฒนาการด้านอารมณ์ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา พัฒนาการด้านภาษา พัฒนาการด้านจริยธรรม และพัฒนาการด้านการสร้างสรรค์) ที่ถูกต้องเหมาะสมตามวัย

เอกพจน์ สืบญาคี (2560) กล่าวว่า ผู้มีอิทธิพลต่อการพัฒนาของเด็กมากที่สุด คือ ผู้ปกครองและครูเป็นวิสัยทัศน์ของกลุ่มคนสำคัญที่จะส่งเสริมและเตรียมความพร้อมให้เด็กได้ดีที่สุด พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถสนับสนุนช่วยเพิ่มทักษะและการพัฒนาที่เหมาะสมสำหรับเด็กได้ ดังนี้ 1. ปล่อยให้ลูกเล่น การเล่นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 มากขึ้น เช่น การเล่นทรายหรือการวาดภาพ จะทำให้เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อ เรียนรู้เกี่ยวกับการสัมผัส การแยกเนื้อละเอียดเนื้อหยาบของทราย การสังเกต และที่สำคัญคือเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงกิจกรรมกลางแจ้งที่อาจต้องอยู่กลางแจ้งที่พ่อแม่หลายคนมักเกรงว่าลูกอาจบาดเจ็บหรือป่วยได้ เช่น การขี่จักรยาน เป็นกิจกรรมที่จะทำให้เด็กได้ฝึกทักษะทั้งทางการมองเห็น การคิดตัดสินใจ การทรงตัว และยังทำให้เด็กได้พัฒนาสมองทั้งสองซีกไปพร้อม ๆ กัน สมองและไขประสาทจะทำงานร่วมกัน เมื่อได้ฝึกคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา และลงมือทำดังนั้นพ่อแม่ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น เพราะนอกจากจะได้ออกกำลังกายแล้ว เด็กยังจะได้เรียนรู้มากกว่าการนั่งเขียนหนังสือหรือเรียนวิชาการ

จากความหมายข้างต้นสรุปว่า ประโยชน์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง มีอิทธิพลต่อการพัฒนาของเด็กมากที่สุด คือ ผู้ปกครองและครู เป็นวิสัยทัศน์ของกลุ่มคนสำคัญที่จะส่งเสริมและเตรียมความพร้อมให้เด็กได้ดีที่สุด พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถสนับสนุนช่วยเพิ่มทักษะ และการพัฒนาที่เหมาะสมสำหรับเด็กได้

7. ความหมายของเกมเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย

นั้นนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับ แรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้

ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทาง และเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน (Pho and Dinscore, 2015, p. 1; ฌ็องญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559, น. 5)

การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนรู้ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล (วิวัฒน์ ดวงกุ่มเมศ และวาริรัตน์ แก้วอุไร, 2560, น. 7)

การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นฐานเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมองส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้และมีผลต่อจิตใจ ที่สำคัญคือลดความเครียดส่งเสริมปฏิริยาโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้และความจำสร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ (ฐปนันท สุวรรณกนิษฐ์, 2560, น. 3)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คือ การเรียนรู้ด้วยเกมซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านวิธีการเล่นที่มีกฎ กติกา โดยจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งยังทำให้เกิดความสนุกสนาน มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่นและช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

8. ความสำคัญของเกมเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย

ความสำคัญของเกมเป็นฐานนั้นนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับผู้เรียนได้เล่นแต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน (Pho and Dinscore, 2015, น. 2; ฌ็องญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559, น. 8) ส่วนสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต้องมีเป้าหมาย (Goal) ซึ่งจุดมุ่งหมายแต่ละเกมนั้นขึ้นอยู่กับผู้เล่นส่วนใหญ่ผู้เล่นมักมีจุดมุ่งหมายที่จะฝ่าฟันให้ได้ชัยชนะ จุดมุ่งหมายการเล่นเกมการศึกษายังคงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์การสอนผลสำเร็จจากการเรียนควรจะได้อาจจากการฝึกฝนจนมีความชำนาญหรือจากความรู้ที่ได้รับไป ซึ่งการศึกษาเรื่องเป้าหมายจะส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าขึ้นอย่างทันทีถ้าผู้เรียนเหล่านี้เกิดความเข้าใจจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายก่อน และอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญ คือ เรื่องกฎเกณฑ์ (Rules) กฎเกณฑ์ในการเล่นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น เกมมักจะถูกละวางกฎเกณฑ์ให้เหมาะสมแต่ละ

สถานการณ์ จึงมีการแบ่งกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ไว้ ได้แก่ 1) ผู้เล่น (Player) จะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ของผู้เล่น 2) อุปกรณ์ (Equipment) กฎเกณฑ์ มักจะกำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จะใช้เล่นเกม เช่น แบดมินตัน 3) วิธีการเล่น (Procedure) เป็นการบอกรายละเอียดของวิธีการเตรียมเกมเพื่อจะเริ่มเล่น วิธีการเล่น 4) ข้อบังคับ (Constraints) มีไว้เพื่อเป็นการเพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่น และ 5) คำแนะนำในการใช้ (Direction for Use) จะบอกวิธีการเล่น (สาโรช โคภีรักษ์, 2546, น. 2; เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, 2559, น. 7)

การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นฐานเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมอง ส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ (รูปนันท สุวรรณกนิษฐ, 2560, น. 3)

สกุล สุขศิริ (2550, น. 4) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมเป็นฐานไว้ ดังนี้ 1) “Game Based Learning” สามารถสร้างความมีส่วนร่วม (Engage) กับผู้เรียนแต่ละคนได้ เพราะว่า “Game Based Learning” ได้ออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ (Learning Point) ลงไปในบริบท (Context) ของเกม ทำให้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับได้รับความเพลิดเพลิน เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญอย่างมากสำหรับผู้เรียนที่ไม่ชอบเรียน 2) “Game Based Learning” เป็นกระบวนการที่เน้นให้ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันเรียนรู้ร่วมกัน (Interactive Learning Process) สามารถทำให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ 3) “Game Based Learning” สามารถนำเอาทั้ง “Engage” และ “Interactive Learning Process” มาไว้ใน “Package” เดียวกัน เป็นสื่อเดียวกันเครื่องมือเดียวกัน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าความสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนั้นสามารถสร้างความสนุกสนาน ส่งผลให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมอง ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

1. ความหมายของทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

ความหมายของความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยนั้น มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้ ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อ มือ นิ้วมือ และประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่วมั่นคง มีผู้ให้ความหมายของ

ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กไว้ดังนี้ อรุณวันท์ ทะพิงค์แก (2545, น. 49) ได้กล่าวถึงความหมายของความสามารถและทักษะ การใช้กล้ามเนื้อเล็กไว้ว่าเป็นแสดงออก ซึ่งทักษะในการควบคุมกล้ามเนื้อ นิ้วมือ และการทำงานประสานกันเป็นอย่างดี ระหว่างมือกับตา ให้สามารถบังคับการเคลื่อนไหว และทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว และสามารถหยิบจับ สัมผัสวัสดุต่าง ๆ ด้วยความมั่นคง พรรณี ช.เจนจิต (2558) กล่าวว่า ความสามารถในการบังคับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อแขน มือ และนิ้วมือ ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยสัมพันธ์การใช้สายตา (Foman and Fleet, 1908) เน้นว่าเป็นความสามารถในการปรับตัวที่เด็กมีทักษะการใช้มือในการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวันได้ เช่น การช่วยเหลือตนเอง การแต่งตัว การทำงานต่าง ๆ ตลอดจนการเล่น นกเนตร ชรรมบรร (2554, น. 73) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กเป็นความสามารถในการบังคับกล้ามเนื้อเล็กส่วนต่าง ๆ ให้ทำงานประสานกัน เช่น ตากับมือ นิ้วมือ ได้แก่ การวาดภาพ การลากเส้น การตัดกระดาษ การร้อยลูกปัด และการลากเส้นตามรอยปะ เป็นต้น ฟรอสท์และคิสซิงเจอร์ (Fros & Kissinger, 1974 อ้างถึงใน เขียวพา เดชะคุปต์, 2558, น. 87) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและตาเกี่ยวข้องกับทักษะต่าง ๆ ในการช่วยเหลือตนเอง เช่น การติดกระดุม รับลูกบอลที่กระเด้งเพียงครั้งเดียว อธิษฐาน พูลศิลป์ศักดิ์กุล (2556, น. 111) กล่าวว่า กล้ามเนื้อเล็กเป็นกล้ามเนื้อที่ใช้ในการทำงานละเอียดที่ไม่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกาย ส่วนใหญ่เป็นการใช้กล้ามเนื้อเล็กที่นิ้วมือ โดยต้องทำงานสัมพันธ์กับสายตาด้วย กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551, น. 101) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก หมายถึง การสร้างเสริมความสามารถในการหยิบ จับ กัดเขียน และทำกิจกรรมที่ต้องใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือ ฝ่ามือ และข้อมือ

จากการศึกษาความหมายของทักษะในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก สรุปได้ว่าเป็นความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ซึ่งหมายถึงความสามารถในการบังคับกล้ามเนื้อ มือ นิ้วมือ ให้ประสานกับสายตา ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การติด-ถอดกระดุม การรูดชิป การผูกเชือกกรองเท้า เป็นต้น

2. ความสำคัญของทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

ความสำคัญของทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กนั้น มีนักวิชาการได้กล่าวไว้ ดังนี้ กล้ามเนื้อเล็ก เป็นอวัยวะที่สำคัญหนึ่งในการประกอบกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง การใส่-ถอดกระดุม การรูดชิป การผูกเชือกกรองเท้า การแปรงฟัน งานศิลปะ รวมทั้งการขีดเขียน ทำให้เด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กได้คล่องแคล่ว จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสติปัญญาให้ดีขึ้น เพราะกล้ามเนื้อเล็กมีส่วนทำให้เด็กใช้มือสำรวจ สังเกตจากการสัมผัส จับต้องในทุก ๆ กิจกรรม อธิษฐาน พูลศิลป์ศักดิ์กุล (2556, น. 111) ซึ่งการใช้มือเพื่อที่จะจับของเล่นและเรียนรู้ทักษะใน

การช่วยเหลือตนเอง เช่น การกินอาหารและการแต่งตัว สมศรี เมฆไพบูรณ์วัฒนา (2551, น. 22; อ้างอิงจาก อแวร์เนส, 2003) เป็นการฝึกความพร้อมด้านกล้ามเนื้อ นิ้วมือให้แข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และการฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาจะช่วยให้เด็กออกกำลังและพร้อมที่จะใช้การเขียน พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2554, น. 41) เด็กจะสามารถเขียนสิ่งใดก็ได้เมื่อมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมือกับตาประสานสัมพันธ์กันได้ดี

เยาวพา เดชะคุปต์ (2558, น. 123) ซึ่งจะทำให้การควบคุมและการประสานงานกันของกล้ามเนื้อมัดเล็กกับสายตามีความสัมพันธ์กับพัฒนาการของการรับรู้ และสติปัญญาของเด็กปฐมวัย กุลยา ตันติผลาชีวะ (2552, น. 64) พัฒนา ชัยพงศ์ (2551, น. 122) กล่าวถึงความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กไว้คือการพัฒนากล้ามเนื้อนิ้วมือให้แข็งแรง เด็กพร้อมที่จะลากเส้นมือ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเขียน เกียรติวรรณ อมาตยกุล (2559, น. 9) กล่าวถึงความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กไว้ดังนี้ มือของคนเราก็คือฐานของสมอง ผู้ที่ได้รับการบริหารมือมาตั้งแต่เด็ก ๆ จะเป็นผู้ที่มีความคิดดี มีความคิดฉับไว การฝึกฝนความคล่องแคล่ว ว่องไว ของการใช้กล้ามเนื้อมือมีความสัมพันธ์อย่างมาก กับความคิดอันฉับไวของเด็ก ในทางตรงกันข้ามเด็กที่ไม่มีความสามารถเคลื่อนไหวนิ้วมือได้คล่องแคล่วมักจะคิดอะไรช้าไปด้วย จรัส คำภารัตน์ (2551, น. 14) กล่าวถึงความสำคัญของความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กไว้ดังนี้ คือ ในขณะที่เด็กกำลังลากเส้นในลักษณะขีดเขียนไปมานั้นสมองของเด็กได้จินตนาการที่ไร้ขอบเขตและทำให้กล้ามเนื้อประสาทตามีความสัมพันธ์กัน ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2551, น. 101-102) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กไว้ว่ามีได้หมายถึงเพียงการเขียนตัวอักษรตามความหมายของผู้ใหญ่แต่การเขียนของเด็กอนุบาลเพียงการขีดเขียนไปมาก็เป็นการเขียนในขั้นเริ่มต้นแล้วซึ่งประโยชน์ของการเขียนก็เพื่อสื่อความและแสดงออกถึงความคิดเห็นเป็นสื่อในการแสดงออกที่ตามองเห็นโดยต้องใช้ความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาในการบังคับควบคุมการทำงาน

การศึกษาความสำคัญของความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก สรุปได้ว่าความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กมีความสำคัญเป็นอย่างมาก และเป็นอวัยวะที่สำคัญในการประกอบกิจวัตรประจำวัน บริหารกล้ามเนื้อมือตั้งแต่เด็ก ๆ จะส่งผลให้เป็นผู้ที่มีความคิดดี มีความคิดฉับไว

3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยนักวิชาการได้กล่าวไว้ ดังนี้ กีเซล (Gesell, 1947 อ้างถึงใน ประมวลู ดิดคินสัน, 2554, น. 178-179) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาพัฒนาการ กล่าวว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กสามารถแบ่งออกเป็นระยะและมีขั้นตอนการพัฒนาโดยเริ่มจากขั้นแรกวันวรรคคือวันวรรคการใช้มือตะปบ

ขั้นตอนมาจับของด้วยนิ้ว 4 นิ้ว ติดกันกับฝ่ามือ โดยเริ่มใช้ฝ่ามือตอนใกล้ๆ สันมือ ต่อมาเลื่อนไปใช้ใจกลางมือ จากนั้นหัวแม่มือจึงค่อยเคลื่อนมาช่วยจับขั้นสุดท้ายคือการหีบของด้วยหัวแม่มือกับปลายนิ้วซึ่งทั้งหมดเป็นกล้ามเนื้อเล็กที่มีความสำคัญแก่ชีวิตเพราะเป็นรากฐานของบุคคลเมื่อเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่พฤติกรรมของบุคคลจะมีอิทธิพลมาจากความพร้อมทางร่างกาย ได้แก่ กล้ามเนื้อต่อกระดูกและประสาทต่าง ๆ สิ่งแวดล้อมเป็นเพียงส่วนประกอบของการเปลี่ยนแปลง โดยที่ที่เซลล์ได้แบ่งพัฒนาการเด็กออกเป็นสี่ด้านดังนี้

- 1) พฤติกรรมด้านการเคลื่อนไหว (Motor Behavior) ความสามารถของร่างกายที่ครอบคลุมถึงการบังคับอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายและความสัมพันธ์ทางด้านการเคลื่อนไหวทั้งหมด
- 2) พฤติกรรมด้านการปรับตัว (Adaptive Behavior) เป็นความสามารถในการประสานงานระหว่างระบบการเคลื่อนไหวกับความรู้สึก (Motor Sensory Coordination) เช่น ประสานงานระหว่างตากับมือ (Eye-Hand Coordination) ดูได้จากความสามารถในการใช้มือของเด็ก (Manipulation) เว้นวรรคในการตอบสนองต่อสิ่งที่เป็นบาสก์ การสั่นกระดิ่ง การแกว่งกำไล เป็นต้น ฉะนั้นพฤติกรรมด้านการปรับตัวจึงสัมพันธ์กับพฤติกรรมทางการเคลื่อนไหว
- 3) พฤติกรรมทางด้านภาษา (Language Behavior) ประกอบด้วยวิธีสื่อสารทุกชนิด เช่น ท่าทางการเคลื่อนไหวทางร่างกาย ความสามารถในการเปล่งเสียง
- 4) พฤติกรรมทางด้านนิสัยส่วนตัวและสังคม (Personal-Social Behavior) มีความสามารถในการปรับตัวของเด็กระหว่างบุคคลกับกลุ่มภายใต้แวดล้อมและสภาพความเป็นจริง นับเป็นการปรับตัวที่ต้องอาศัยความเจริญของสมองและระบบการเคลื่อนไหวประกอบในส่วนที่เกี่ยวข้องความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

ก็เซลล์พบว่าก่อนที่จะคนเราจะทำอะไรง่าย ๆ เช่น การหยิบอาหารใส่ปากได้นั้นมีการเรียนรู้หลากหลายขั้นตอน ขั้นแรกทารกใช้มือตะปบ ขั้นตอนมาจับของด้วยมือ 4 นิ้ว ติดกันฝ่ามือ โดยเริ่มใช้ฝ่ามือตอนใกล้ใกล้สันมือต่อมาจะเลื่อนไปใช้ใจกลางมือ แล้วใช้หัวแม่มือค่อยๆ เคลื่อนลงมาจับ ขั้นสุดท้ายคือการหีบของด้วยนิ้วหัวแม่มือกับปลายนิ้ว ยิ่งไปกว่านั้นคือเซลล์ได้ตั้งข้อสังเกตว่าการควบคุมปฏิบัติการแห่งกล้ามเนื้อของเรามีพัฒนาการเริ่มจากศีรษะจรดเท้า เรียกว่า “Cephalo-Caudal Sequence” คือหันศีรษะได้ก่อนชันคอแล้วจึงคว้า คืบ นั่ง คลาน ยืน เดิน และวิ่งตามลำดับ ส่วนพัฒนาการควบคุมปฏิบัติการกล้ามเนื้อเริ่มจากใกล้ตัวก่อน เรียกว่า “Proximodistal Sequence” พี่แขนขาतरกย่อมบังคับการเคลื่อนไหวแขนขาได้ก่อนมือและเท้า เด็กใช้แขนคล่องก่อนมือ และใช้มือคล่องก่อนนิ้วดังนั้นเด็กเล็กเมื่อต้องการจับอะไรก็คว้าไปทั้งตัว ต่อมาจึงยื่นออกไปเฉพาะแขนแล้วจึงใช้มือและนิ้วดังกล่าวถ้าจะให้เด็กเล็ก ๆ เขียนหนังสือ

มักจะตัวโตเพราะกล้ามเนื้อมือยังใช้ไม่คล่องได้แต่วาดแขนไปกว้าง ๆ ต่อมาเมื่อการบังคับกล้ามเนื้อบรรลุนิติภาวะแล้วจึงให้เขียนตัวเล็ก ๆ ได้เพราะสามารถบังคับกล้ามเนื้อมือและนิ้วได้

4. การส่งเสริมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กนั้นมีนักวิชาการได้กล่าวไว้ ดังนี้ เป็นการบริหารส่วนของร่างกายที่เล็กกว่า เช่น การจากขวาลึ่งของระหว่างนิ้วชี้และนิ้วโป้ง หรือการกวาดนิ้วเท้าบนพื้นทราย การฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กเหล่านี้ไม่ใช่แค่ขยับนิ้วมือหรือนิ้วเท้าเท่านั้น ยังรวมไปถึงการใช้ริมฝีปากและลิ้นในการชิมรส และรับรู้ลักษณะรูปทรงสิ่งของ ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการบริหารกล้ามเนื้อเล็กเช่นกัน โดยปกติแล้วทักษะการเคลื่อนไหวทั้งสองชนิดจะพัฒนาไปพร้อมกันเพราะการเล่นของเด็กส่วนใหญ่จะใช้กล้ามเนื้อทั้งสองแบบทำงานร่วมกันนั่นเอง ในเด็กวัยแรกเกิดสมองยังไม่เติบโตเพียงพอที่จะควบคุมการเดิน การเคลื่อนไหวต่าง ๆ โดยพัฒนาการของร่างกายจะเริ่มจากหัวก่อนและไล่ลงไปทีละตัว ซึ่งเราจะเห็นว่าเด็กแรกเกิดนั้นจะสามารถควบคุมปาก ริมฝีปาก หน้าและลิ้นได้ดี ขณะที่ส่วนอื่นของร่างกายจะถูกพัฒนาขึ้นตามหลัง เด็กจะเรียนรู้การตั้งก่อนที่จะตั้งให้และหลังให้ตรง พวกเขาจะสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของแขนก่อนควบคุมการใช้มือและไล่ไปถึงการใช้นิ้วหยิบจับสิ่งของ ซึ่งร่างกายของคนเราช่วงวัยเด็กจะพัฒนาทักษะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ก่อนกล้ามเนื้อมัดเล็กเสมอ ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่าเด็กสามารถนำมือมาประสานกันได้ก่อนที่จะเรียนรู้การสลับของเล่นผ่านมือจากซ้ายไปขวาหรือจากขวาไปซ้าย ทักษะทั้งสองชนิดจะทำให้ดีขึ้นเรื่อยในวัยหัดเดินและชำนาญขึ้นเมื่อร่างกายเติบโต โดยพ่อแม่สามารถช่วยส่งเสริมทักษะพัฒนากล้ามเนื้อได้ด้วยการเล่นของเล่น เช่น เวลาที่เด็กสามารถนั่งได้ด้วยตนเองแล้วให้ลองวางของเล่นที่เขาชอบพื้นริมมือเอื้อมถึง เด็กจะต้องส่งตัวและลูกมาหยิบของเล่นของตัวเอง พ่อแม่เพียงแต่คอยดูและเป็นการกำลังใจให้เขาใช้แขน ขา และนิ้วมือของเค้าในการเคลื่อนไหว หลังจากที่เด็กสามารถเล่นของเล่นชิ้นเก่าได้อย่างชำนาญแล้วให้หาของเล่นหรือกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ให้เขาได้ฝึกฝนกล้ามเนื้อต่าง ๆ แต่อย่าบังคับให้ทำกิจกรรมหรือเล่นของเล่นที่ยากเกินวัย หรือความสามารถของเด็ก พ่อแม่สามารถศึกษาเรื่องความเหมาะสมของของเล่นกับวัยของเด็กได้จากคำแนะนำข้างกล่องหรือหาความรู้จากหนังสือเกี่ยวกับเด็ก การที่พ่อแม่มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ตามวัยจะช่วยให้เลือกของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการที่เป็นของเด็กได้อย่างถูกต้อง

เขาวพา เศษคุปต์ (2542, น. 22) กล่าวถึง อุปกรณ์ที่ส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้แก่

1) อุปกรณ์ประเภทที่ส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมือกับสายตา (Eye Hand Coordination) เช่นการร้อยลูกปัด ร้อยเชือก ร้อยดอกไม้ เย็บกระดุม รูดซิป เรียงสี เรียงไม้หนีบ ปักหมุด ตอกตะปู เป็นต้น

2) อุปกรณ์ประเภทหนึ่งที่จะกระทำต่อวัตถุ (Manipulative) เช่น การตบบล็อกต่าง ๆ ได้แก่บล็อกไม้ บล็อกชุด บล็อกกลวง ตัวต่อพลาสติกต่าง ๆ เป็นต้น

กุลา ตันติผลาชีวะ (2547, น. 103) กล่าวถึง กิจกรรมที่พัฒนากล้ามเนื้อเล็กเพื่อฝึกการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือแล้วยังเป็นการพัฒนาทักษะการใช้มือเนื่องจากการกระตุ้นจากปลายกล้ามเนื้อเล็กจะส่งผลต่อไปยังไขสันหลังทำให้เพิ่มความเจริญงอกงามของไขสันหลังซึ่งมีหลายกิจกรรมดังนี้

1) กิจกรรมการปั้นเป็นงานส่งเสริมการทำงานของกล้ามเนื้อฝ่ามือข้อมือและนิ้วมือในการบีบ บี ดึง นวด ทบ และประดิษฐ์ ซึ่งส่งผลให้เพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมือมีทักษะการใช้นิ้วในการทำงานคล่องตัวขึ้นวัสดุที่นำมาใช้ได้แก่ ดินเหนียว ดินน้ำมัน ปัจจุบันนิยมใช้แป้งหรือแป้งโด (Play Dough)

2) กิจกรรมการฉีกกระดาษ การตัด การประกระดาษบนภาพ โดยเน้นความสามารถของการจับ การถือและการกระประมาณโดยแตกต่างกันดังนี้

เด็กอายุ 4-5 ปี

(1) กระดาษตามรูปรอยได้

(2) ตัดกระดาษตามรอยได้

เด็กอายุ 5-6 ปี

ใช้กรรไกรได้คล่อง ตัดกระดาษตามรอยพับต่าง ๆ ได้ ปะติดตกแต่งภายใน

กรอบได้

3) การวาดภาพระบายสี

เด็กอายุ 4-5 ปี

(1) จับดินสอด้วยท่าทางที่ถูกต้องได้ดี

(2) เขียนรูปตามแบบได้

(3) วาดรูปสิ่งที่คุ้นเคยได้

(4) วาดรูปคนครบส่วนประกอบของร่างกายได้

(5) วาดรูปบ้านได้

(6) ระบายสีรูปทรงแบบอิสระได้ในกรอบรูป

เด็กอายุ 5-6 ปี

(1) วาดรูปคนและเสื้อผ้าให้รายละเอียด

(2) เขียนรูปตามจินตนาการหรือตามคำสั่งได้โดยไม่มีแบบ

(3) ระบายสีไม้สวยงามในภาพที่มีความละเอียดโดยอยู่ในกรอบ

(4) การพับ

การพับเป็นกิจกรรมเพิ่มความสามารถในการควบคุมกล้ามเนื้อนิ้วมือข้อมือ และการใช้สายตาให้สัมพันธ์กับมือการพับแต่ละอายุต่างกันซึ่งความสามารถแตกต่างกันตามวัยดังนี้

เด็กอายุ 4-5 ปี

- (1) พับกระดาษซ้อนกัน 3 ทบได้
- (2) ใช้นิ้วรีดรอยพับได้
- (3) พับเป็นรูปร่างอย่างง่ายได้ เช่น จรวด เรือ

เด็กอายุ 5-6 ปี

- (1) พับกระดาษเป็นรูปร่าง
- (2) เรียนพับกระดาษต่าง ๆ ได้
- (3) การฝึกความคล่องของกล้ามเนื้อเล็ก

เป็นกิจกรรมที่ฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานของกล้ามเนื้อเล็กได้แก่ การต่อไม้บล็อก การร้อยลูกปัดรวมถึงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการหยิบจับ การใช้นิ้ว เช่น การเล่นเกม การคิดค้น เป็นต้นซึ่งกิจกรรมฝึกความคล่องแบ่งตามอายุดังนี้

เด็กเล็กมากกว่าอายุ 1-3 ปี

- (1) ร้อยลูกปัด
- (2) รูดซิป
- (3) ตัดกระดาษ
- (4) ต่อไม้บล็อก
- (5) แกะห่อของที่ผูกเชือกหลวม

เด็กเล็กมากกว่าอายุ 3-6 ปี

- (1) ต่อไม้บล็อก
- (2) จัดแยกสิ่งของ
- (3) ร้อยด้าย
- (4) ผูกเชือก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2556, น. 101-107) ได้เสนอกิจกรรมงานร้อยที่ส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย 5-6 ปี ดังนี้

- 1) ร้อยลูกปัดเม็ดเล็กด้วยไม้หรือเอ็น
- 2) ร้อยหลอดกาแฟด้วยเชือก
- 3) ร้อยเชือกทรงเท้า

4) หัดเย็บผ้า (เป็นรูปภาพเจาะรูโดยรอบใช้ไหมพมร้อยขึ้นลงตามรูที่เจาะไว้)

4.1) ร้อยดอกไม้ ใบไม้ โดยใช้ก้านมะพร้าว

4.2) ร้อยไหมพมแล้วทอผ้า

อแวร์แนส (Awareness, 2003) กล่าวถึง การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กโดยจัดกิจกรรมให้มือทั้ง 2 มือ ประสานสัมพันธ์กัน ได้แก่

1) มั่นปรบมือเพื่อกระตุ้นกล้ามเนื้อมือและแขนโดยสามารถใช้ประกอบเพลงและการเล่นเกม

2) การจัดกิจกรรมการสัมผัสได้แก่การใช้อุปกรณ์กริมโกนหนวดน้ำทราย เมล็ดข้าวหรือมะกะโรนีและวาดภาพด้วยนิ้วมือ เช่น การตักทรายขึ้นลง การเลเลงสีด้วยนิ้วมือ

3) การจัดกิจกรรมที่ใช้มือได้กำและจับ

3.1) ถือที่ใส่ไว้มือหนึ่งใช้อีกมือหนึ่งหยิบของใส่หรือหยิบของออกจากที่ใส่

3.2) ถือแท่งไว้ที่มือหนึ่งใช้อีกมือหนึ่งสวมแหวนหรือถอดแหวนออกจาก

แท่ง

3.3) เอาแหวนออกจากเสา

3.4) ถือกระดาษด้วยมือหนึ่งอีกมือหนึ่งใช้ขีดเขียน

3.5) ร้อยของเล่นโดยใช้ไม้แทนเข็ม

3.6) หมุนกลองของเล่นที่มีตุ๊กตาโผล่ออกมา

3.7) ตักน้ำอีกถ้วยหนึ่งไปอีกถ้วยหนึ่ง

4) การจัดกิจกรรมที่ใช้มือได้เคลื่อนไหว

4.1) หยิบสิ่งของลงในกล่อง

4.2) เล่นของเล่นเครื่องมือช่าง

4.3) ร้อยลูกปัดเม็ดใหญ่

4.4) วางลูกปัดรวมกัน

4.5) หมุนถังน้ำ

ฟิชเชอร์ และเทอร์รี่ (Fisher and Terry, 1997, p. 284) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กเพื่อส่งเสริมกล้ามเนื้อเล็กของเด็กที่เรียนเขียนไว้ดังนี้

1) การวาดรูประบายสีจัดที่ให้อาบน้ำบนพื้นฐานหรือกระดาษที่ใช้หาตั้งเส้นต่าง ๆ ที่เด็กต้องใช้ในการเขียนอักษร เช่น เส้นตรง วงกลม หรือเส้นพื้นฐานต่าง ๆ นั้นจะพบได้จากการวาดของเด็ก

2) การออกแบบให้เด็กได้ออกแบบเองเช่นลวดลายของรูปภาพของจุดสารที่หนังสือรูปทรงของธงกระดาษใส่ทั่วความคิดในการออกแบบของเด็กจะมาจากลีลาเส้นและอื่น ๆ

3) ถาดทรายทำได้ง่ายและเด็กเด็กจะรู้สึกสนุกสนานในการใช้นี้วาดเล่น

4) ระบายสีด้วยมือ

แอนเดอร์สันและแลพ (Anderson and Lapp, 1979, p. 102) กล่าวถึง วิธีส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กคือฝึกกล้ามเนื้อมือและฝึกการบังคับเครื่องมือที่ใช้เขียนให้เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อเล็กของมือด้วยการเล่นต่าง ๆ เช่น เล่นโทรศัพท์ จัดโต๊ะ เปลี่ยนเลื้อย ตุ๊กตา ตัดกระดาษด้วยกันไกล เขียนภาพด้วยนิ้วมือ บั่นดินเหนียว ถักสาน อยากรู้จักใช้ชอล์กเขียนบนกระดานดำหรือใช้สีเทียนในกระดาษแผ่นใหญ่ใหญ่ให้การฝึกฝนเกี่ยวกับพื้นฐานในการเขียนโดยตรง เข้าใจรูปร่างตัวอักษรที่แท้จริง และรู้จักวิธีเขียน เด็กจะได้รับการเขียนวงกลมเป็นอันดับแรก ๆ โดยมีการกำหนดทิศทางที่เริ่มต้นให้ เช่น เขียนรูปนาฬิกา ขนมหกเหลี่ยม ลูกบอล ฟองสบู่ เป็นต้น ต่อจากนั้นก็เชื่อมโยงวงกลมกับเส้นตรง เช่น ให้อาภาพวาดเกี่ยวมีล้อ วาดภาพโค้งวงโดยมีขนไก่ที่หาง วาดภาพไม้ตะพดมีหัวกลม สุนัข พานิช (2549, น. 24) กล่าวถึง วิธีการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กไว้คือการฝึกให้เด็กใช้นิ้วมือวาดภาพ ระบายสี บั่น ตัดกระดาษ เขียนหนังสือ ทำกิจกรรมอื่น ๆ ในเรื่องการช่วยเหลือตนเอง เช่น ตัดกระดาษ รูดซิป เป็นต้น

พูนสุข บุญสวัสดิ์ (2544, น. 41-42) กล่าวว่า การส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กไว้ดังนี้

- 1) ให้เล่นโยน-รับลูกบอล โยน-รับห่วงยางหรือลูกช่วง
- 2) ให้เล่นเกมและการละเล่นที่ใช้มือนั่งเล่นกับที่ เช่น หมากเก็บ อีตัก หมากขุม เป็นต้น
- 3) ให้ใช้ไม้-เขียนเล่นบนดิน ใช้นิ้วมือ-เขียนเล่นทรายและขุดอุโมงค์ ก่อเจดีย์ ทราย ใช้ชอล์ก-เขียนกระดาษเล่น
- 4) ให้เล่นกับงานศิลปะ เช่น ให้อาภาพระบายสีด้วยสีเทียนหรือสีไม้ให้อาภาพด้วยฟู่กันหรือแปรงทาสีอันเล็ก ๆ และใช้สีน้ำ สีฝุ่น หรือสีโปสเตอร์ ให้อาภาพด้วยนิ้วมือด้วยแป้งมันผสมสีหรือโคลน ให้อาภาพด้วยกาวน้ำโรยทรายสี หรือรอยจี๋เลื้อยไม้ปั่นผสมสี หรือกากมะพร้าวปั่นผสมสี ให้อาด้วยเชือกหรือหลอดด้าย ให้พิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุ หรือฟองน้ำ หรือกระดาษขยำ หรือใบไม้ ก้านกล้วย ให้เล่นสับกระดาษหอยดสี เทสิ เป่าสี ทับสี สูดสี ให้ทำงานกระดาษด้วยเล่นปั้นแป้งที่ผสมสีใส่อาหาร ดินน้ำมัน ดินเหนียว ปั้นทรายผสมน้ำ ให้ประดิษฐ์สิ่งของจากเศษวัสดุ

5) ให้เล่นของเล่นที่ใช้มือ นิ้วมือ เช่น เล่นโทรศัพท์ เล่นเปลี่ยนเสื้อผ้าตุ๊กตา รูดซิป ติดกระดุม ติดเชือกกรองเท้า เเร่งใส่ของลงในถาดหรือในช่องที่มีรูปร่างของนิ้วนิ้ววรรคเช่น นิ้ววรรคใส่หมุดลงในช่องกระดานหมุด ใส่รูปส่งลงในกล่องหยอดรูปทรง สวมลูกกลมแท่งไม้ เล่น ร้อยลูกปัด เล่นเย็บผ้าบนแผงหนังตอกตาไก่ เล่นถักสานด้วยกระดาดเส้นหรือพลาสติกเช่น เล่นต่อ ไม้บล็อก ต่อเลโก้ เล่นภาพตัดต่อ เล่นกรองน้ำ เล่นก่อเจดีย์

6) ให้เล่นเครื่องเล่นดนตรีสำหรับเด็ก เช่น เป่าลูกแซค ดึงกลอง ตีฉาบ ตีฉิ่ง ตี ระนาด เป่าปี่ ดิดเปียบโน ดิดกิดาร์ เป็นต้น เครื่องดนตรีเหล่านี้ทำจากเศษวัสดุเหลือใช้ก็ได้

จากข้อมูลข้างต้นการส่งเสริมทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กเป็นการส่งเสริม ความสามารถ การให้เด็กฝึกใช้มือ นิ้วมือในการหยิบจับ สัมผัส ในการทำกิจกรรมต่างๆ จนการทำ กิจกรรมประจำวันด้วยตนเอง

5. พัฒนาการของกล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการของกล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย นั้นมีนักวิชาการได้กล่าวไว้ ดังนี้ สมาคมสหเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทย (2555, น. 124) กล่าวถึง ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อ เล็ก ดังนี้ เมื่อเด็กอายุ 3-4 ขวบ จะเริ่มใช้ช้อนป้อนอาหารเองได้ เมื่ออายุ 5-6 ขวบ จะขว้างรับลูกบอลได้อย่างคล่องแคล่ว

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2543, น. 249) กล่าวถึง พัฒนาความสามารถใน การใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยดังนี้

1) เด็กวัย 3 ขวบ ต่อแท่งไม้สี่เหลี่ยมได้สูงถึง 9-10 อัน เขียนวงกลมได้แต่ยังวาด รูปคนไม่ได้

2) เด็กวัยประมาณ 4-6 ขวบ การใช้มือมีความละเอียดขึ้น เด็กวัยนี้จึงมี ความสามารถแต่งตัวเองได้ หวีผม แปรงฟัน ถ้างา ใส่รองเท้า ผูกเชือกกรองเท้าได้ เมื่อปลายวัย ช่วยทำงานเล็ก ๆ น้อย ๆ ได้ สามารถในการเรียนดีขึ้น

3) เด็กวัย 5 ขวบ เขียนรูปสามเหลี่ยมได้

4) เด็กวัย 6 ขวบ เขียนรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนได้ การวาดรูปคนมีการต่อเติม รายละเอียดเพิ่มเติมจนเป็นรูปร่างคนครบบริบูรณ์ขึ้น

อริชฐาน พลศิลป์ศักดิ์กุล (2546, น. 111) กล่าวถึง พัฒนาการความสามารถในการใช้ กล้ามเนื้อเล็กขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญาวุฒิภาวะของสมองที่เป็นไปตามวัยโดยพัฒนาจากต้นแขน ไปสู่ปลายแขนหรือจากต้นไปสู่ปลายดังนี้

อายุ 1 ปี สามารถใช้นิ้วโป้งและนิ้วชี้ได้แต่ยังไม่คล่อง กำสิ่งของทั้งมือและ ลากเส้นเป็นแนวตั้งจากบนลงล่าง ขึ้น ๆ ลง ๆ ได้

อายุ 2 ปี สามารถเขียนโดยลากเส้นตามแนวนอนสลับซ้ายขวา

สำนักเลขาธิการคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการศึกษาฯ สหประชาชาติ (2549, น. 23-27) กล่าวถึง พัฒนาการความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยแบ่งตามความสามารถตามช่วงวัยแรกเกิดถึง 6 ขวบ สำหรับวัย 2-6 ขวบ ดังนี้

อายุ 2-3 ขวบ รู้จักแต่งตัวและเลือกเสื้อผ้าได้เอง เขียนรูปหัวและตัวหรือส่วนอื่น ๆ ของร่างกาย สามารถทำงานง่าย ๆ ได้

อายุ 4-5 ขวบ เขียนรูปมีหัว มีตัว มีส่วนต่าง ๆ ของรูปร่างที่สำคัญ เขียนรูปสี่เหลี่ยมหรือสามเหลี่ยมตามแบบได้

อายุ 6 ขวบ สามารถรับลูกบอลที่โยนมาได้จากระยะไกล 1 เมตร เขียนรูปมีหัว มีตัว มีขา มีแขนและมีมือได้

จันทร์เพ็ญ ศรีมันตะ (2551, น. 70-81) กล่าวถึง พัฒนาการความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กไว้ดังนี้

อายุ 3 ปี สามารถหยิบเศษผงโดยปิดตาข้างหนึ่งได้ ตัดกระดาษด้วยกรรไกรได้ วางบล็อก 3 ชั้น เป็นสะพานได้ ควมคุมดินสอให้อยู่ระหว่างหัวแม่มือและนิ้วมืออีกสองนิ้วได้ เขียนวงกลมทับตามแบบและอักษรได้ วาดรูปโดยมีศีรษะและอาจมีส่วนอื่นของร่างกายอีกสักสองอย่าง

อายุ 4 ปี สามารถปิดตาข้างเดียวหยิบและวางเศษผงหรือวัสดุเล็ก ๆ ไว้ที่เดิมได้ ร้อยลูกปัดได้แต่ยังร้อยรูเข็มไม่ได้ ตอบบล็อกเป็นหอคอย 10 ชั้น ได้จับบล็อก 6 อัน เรียงเป็นบันได 3 ชั้นได้ กดหัวแม่มือลงบนนิ้วแต่ละนิ้วได้ตามตัวอย่าง จับดินสอได้อย่างเด็กลงได้ เขียนทับกากบาท และเขียนตัวหนังสือที่ง่าย ๆ บางตัว เช่น ง บ ป ได้ วาดรูปคนมีศีรษะและขาอาจจะมีแขนและลำตัวด้วย

อายุ 5 ปี สามารถร้อยรูเข็มได้ นำบล็อกมาเรียงเป็นบันได 3-4 ชั้น เขียนทับรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสและตัวอักษรบางตัวได้ อักษรบางตัวเขียนได้โดยไม่ต้องมีคนบอก วาดรูปคนโดยเริ่มต้นที่ลำตัวก่อนแล้วจึงว่าศีรษะ แขน ขา และหน้าตา และยังวาด บ้านพร้อมหลังคา มีหน้าต่าง ประตู ปล่องไฟด้วย ระบายสีภาพด้วยความระมัดระวัง

อายุ 6 ปี เขียนทับรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสได้ถูกต้อง เขียนทับรูปบันไดได้เรียบร้อยพยายามจะวาดรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน วาดรูปสามเหลี่ยมได้ถูกต้องกว่าเมื่ออายุ 5 ปี

สุชา จันทร์เอม (2543, น. 41-42) กล่าวถึง ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กตามช่วงวัยดังนี้

อายุ 3 ขวบ

- 1) ช่วยจัดโต๊ะอาหารได้ ไม่ทำด้วยขามหล่น
- 2) ต่อแท่งไม้สี่เหลี่ยม 9 แท่ง ได้ในทางสูง
- 3) สร้างสะพานโดยใช้แท่งไม้สี่เหลี่ยม 3 แท่ง ได้
- 4) แต่งตัวเองได้ถ้าช่วย กลัดหรือปลดกระดุมได้
- 5) ปลดกระดุมด้านหน้าเองได้

6) เขียนแบบกากบาทได้ เขียนรูปคนตามที่สั่งได้

อายุ 4 ขวบ

- 1) กลัดกระดุมเสื้อเองได้
- 2) เขียนกากบาทได้เหมือน
- 3) สามารถใช้มือและใช้ตาประสานกันได้ดีขึ้น
- 4) การจากดินสอในการเขียนทำได้ดีขึ้น
- 5) ขอบวาดภาพระบายสีแต่ละทำได้ไม่เรียบร้อยเพราะความไม่อยู่นิ่งของเด็ก
- 6) เด็กชอบจะมองเด็กอื่นเล่นโดยที่มือของตนยังทำงานต่อไป
- 7) ความสามารถในการใช้มือและตาพร้อมกันขนาดเดินหรือนั่ง เขียนหนังสือตัว

เล็ก ๆ ได้

8) ชอบใช้มือหยิบอาหารใส่ปากมากกว่าใช้ช้อนกับช้อน

อายุ 5 ขวบ

- 1) ผูกเชือกทรงเท้าได้
- 2) เขียนรูปสามเหลี่ยมได้เหมือน
- 3) เขียนตัวอักษร

ดวงเดือน ศาสตราจารย์ (2555, น. 117-129) สรุปพัฒนาการด้านความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กวัยต่าง ๆ จากทฤษฎีของกีเซลส์ไว้ดังนี้

อายุ 3 ขวบ

- 1) ต่อก้อนไม้ได้สูง 9 ก้อน
- 2) ต่อก้อนไม้เป็นรูปสะพานได้
- 3) หยิบลูกกวาดใส่ขวดได้ 10 เมตร ในเวลา 30 วินาที
- 4) เขียนรูปวงกลมตามแบบได้
- 5) เขียนรูปกากบาทได้
- 6) จะเอารูปเหลี่ยมใส่ช่องทำได้ถูกต้องตามแบบ
- 7) กินอาหารได้เองโดยไม่หกเลอะเทอะ

8) รินน้ำจากเหยือกได้

9) ใส่รองเท้าได้เอง

10) ใส่เสื้อที่ไม่มีกระดุมได้

อายุ 4 ขวบ

1) เขียนแบบวางก้อนไม้เป็นรูปประตูดได้

2) วาดรูปคนมีส่วนสำคัญ 2 ส่วน

3. วาดรูปกากบาท

4) พับกระดาษได้ 3 ทบ (ตามแบบ)

5) ล้างหน้า ล้างมือ และเปรงฟันได้เอง

6) ใส่เสื้อผ้าและถอดได้เองเฉพาะชั้นนอก

อายุ 5 ขวบ

1) ต่อก้อนไม้ทำขึ้นบันไดได้ 2 ชั้น

2) วาดรูปสามเหลี่ยมแบบเหมือน

3) แต่งตัวและถอดเสื้อผ้าได้เองโดยไม่ต้องช่วยเหลือ

อายุ 6 ขวบ

1) เล่นต่อก้อนไม้ทำบันไดได้ 3 ชั้น

2) วาดรูปคนมีส่วนคอ มือ และใส่เสื้อผ้า

3) แต่งตัวและผูกเชือกรองเท้าได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2546, น. 38-40) กล่าวถึง
ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กดังนี้

วัย 4-5 ปี

1) เสียบคลิปปะดาขลงบนกระดาษ

2) จับดินสอด้วยนิ้วมือในท่าทางที่ถูกต้อง

3) พับกระดาษซ้อนกันสามทบได้และใช้นิ้วกดตามรอยพับ

4) ประกอบภาพตัดต่อ 6-10 ลงในกรอบ

5) มีความคล่องแคล่วในการใช้กรรไกรตัดกระดาษเป็นรูปสี่เหลี่ยมและ

สามเหลี่ยม

6) ปั้นดินน้ำมันเป็นรูปร่างหายาบ ๆ ที่ผู้อื่นอาจไม่เข้าใจความหมาย

7) เขียนรูปมีหัว มีตัว มีส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่สำคัญ

8) สามารถเขียนเส้นตามรอยปะ

9) วาดรูปบ้านแบบง่าย ๆ

10) ระบายสีรูปทรงและแบบอิสระได้

11) สามารถพับนิ้วมือของตนเองเข้าหรือหดลงที่ตะนิ้ว

12) สามารถกะขนาดรูปร่างของสิ่งของรู้ว่าอะไรเล็กหรือใหญ่
วัย 5-6 ปี

1) สามารถรับลูกบอลที่โยนมาจากระยะไกล 1 เมตร

2) ใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบการเล่นดินน้ำมัน เช่น ขวด

3) กรอกน้ำ-ทรายลงในภาชนะและเทออกได้

4) ไข่และหมูนูนลูกบิดประคองด้วยก้น

5) ร้อยได้ขึ้นลงผ่านรูที่เจาะกระดาษฝึกการเย็บ

6) เปิดปิดเข็มกลัดที่มีขนาดใหญ่

7) ต่อแท่งไม้เป็นรูปต่าง ๆ ได้

8) ประกอบภาพตัดต่อจำนวนไม่เกิน 12 ชิ้น เข้าด้วยกัน (ไม่มีกรอบ)

9) ประกอบภาพตัดต่อ 16-20 ชิ้น เข้าด้วยกันลงในกรอบ

10) ใช้กรรไกรได้คล่องตัดกระดาษตามรอยเป็นภาพต่าง ๆ ได้

11) ปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสิ่งของที่มีรายละเอียดสื่อความหมายให้ผู้อื่นได้เข้าใจ

12) เขียนรูปมีหัว มีตัว มีขา แขน และมือได้

13) เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามคำสั่งโดยไม่มีแบบ

14) ลอกแบบตัวพยัญชนะขนาดสูง 2-4 เซนติเมตร

15) เขียนตัวพยัญชนะตามรอยปะได้

16) เขียนชื่อตัวเองได้

17) ระบายสีภาพที่มีความละเอียดเล็กโดยอยู่ในขอบเขต

อำพรณ ปัญญาโรจน์ (2545, น. 323) กล่าวถึง ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัด

เล็กดังนี้

อายุ 1 ปี จับสิ่งของด้วยนิ้วมือหัวแม่มือและนิ้วชี้จับดินสอกลางแท่งด้วยอุ้งมือ
แล้วขีดเขียนไปมา

อายุ 2 ปี เล่นของเล่นที่ออกแรงมากขึ้น เช่น ดึงหรือตอกด้วยค้อนดึงออกหรือสวม
ใส่ของสิ่งที่มีรูปร่างเหมาะสมมือและสี่นิ้วคุดตา

อายุ 3 ปี กล้ามเนื้อแข็งแรงใช้มือหยิบจับอาหารตลอดจนใช้ช้อนตักอาหารเข้าปากได้ ช่วยตัวเองในการแต่งกายเช่นถอดและใส่กระดุมเสื้อได้เอง แต่ยังต้องการให้ผู้ใหญ่ช่วยเหลืออยู่สามารถจับดินสอเขียนได้

อายุ 4 ปี วัยนี้สามารถช่วยตัวเองในการแต่งตัว ล้างมือ แปรงฟัน ได้มากขึ้น

อายุ 5 ปี เด็กวัยนี้สามารถใช้กรรไกรตัดกระดาษตามรูปได้ดี ปั่นดินน้ำมัน เช็บผ้า ด้วยเข็มเล่มโต วาดเขียนด้วยดินสอและสีน้ำได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า พัฒนาการความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กประถมวัยนั้นจะมีพัฒนาการเป็นไปอย่างมีระบบตามช่วงอายุของเด็ก โดยจะมีการพัฒนาอย่างเป็นไปตามลำดับขั้นตอน โดยเริ่มพัฒนาจากนิ้วมือไปสู่ต้นแขนและไปสู่ปลายแขน ซึ่งความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กกับกล้ามเนื้อมัดใหญ่จะส่งผลไปถึงระดับสติปัญญาตามวุฒิภาวะของสมองที่เป็นไปตามวัย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศไทย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย มีผู้ศึกษาวิจัยไว้ดังนี้

กัญญชลล สิริชัย (2549, น. 1) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มิติสัมพันธ์ที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลของเด็กปฐมวัย ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุ 5-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนเทศบาล 3 (อินทรมหาราช บัญประกอบวิทยา) จำนวน 22 คน พบว่าเด็กปฐมวัยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ชันว วัฒนะ, สรวงพร กุศลส่ง, และพิชญภา ตรีวงษ์ (2565, น. 1) หลังจากที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพื้นฐานการบวก เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยทำการศึกษา กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุ 4-5 ปี โรงเรียนบ้านกกไทร อำเภอเมือง จังหวัด เพชรบูรณ์ จำนวน 19 คน เป็นชาย 12 คน หญิง 7 คน โดยแยกผลการศึกษาออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการนับ ด้านการรู้ค่าจำนวน พบว่าเด็กปฐมวัยมีพัฒนาทั้ง 2 ด้าน เพิ่มขึ้นหลังจัดกิจกรรม ธีรนาฏ เป้าคำ (2553, น. 1) ทำการศึกษาผลการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการสอนมนโพนส์ เสริมด้วยเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยทำการศึกษา กับกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 12 คน โรงเรียนเมืองพานบ้านโก้มวิทยา อำเภอ บ้านฝ้อ จังหวัดอุดรธานีโดยผลการศึกษาที่ได้คือเด็กปฐมวัยที่ได้รับการศึกษาด้วยวิธีการดังกล่าวมี

ทักษะทางคณิตศาสตร์ในภาพรวมและรายด้านหลังจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์ รุ่งทิพย์ ศรีสิงห์, พรชัย ทองเจือ และผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ (2560, น. 1) ทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษาโดยทำการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กปฐมวัย อายุ 3-4 ปี ที่ศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง อำเภอบางบาล จังหวัดพิจิตร จำนวน 1 ห้องเรียน 16 คน พบว่าเด็กปฐมวัยที่เรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษามีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการคิดแก้ปัญหาภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ดี

จากงานวิจัยที่ได้กล่าวมาในข้างต้นนั้นเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ซึ่งผลจากงานวิจัยพบว่าผู้เรียนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจากเด็กปฐมวัยมีทักษะด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาก่อนใช้เกมการศึกษาและหลังใช้เกมการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการคิดคำนวณ การแก้ปัญหา และการคิดอย่างมีเหตุผล

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย มีผู้ศึกษาวิจัยไว้ดังนี้

เชลเดน (Shelden, 1998, p. 3089) ได้ศึกษาถึงความแม่นยำในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและการสังเกตพฤติกรรมการทำงานระหว่างกล้ามเนื้อมัดเล็กของนักเรียนที่เป็นอัมพาตไม่สามารถเดินได้กับเด็กปกติ โดยนักเรียนที่เป็นอัมพาตไม่สามารถเดินได้ต้องประสบกับความยากลำบากมากกว่านักเรียนที่มีร่างกาย และสภาพแวดล้อมทางการศึกษาปกติ เช่น มีข้อจำกัดด้านการเขียน การทำกิจกรรมในห้องเรียน ทั้งนี้ได้มีมาตรฐานในการทดสอบทักษะต่าง ๆ ด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเพื่อหาระดับมาตรฐานของสติปัญญาที่เด็กต้องเกิดทักษะในการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับเด็ก การวิเคราะห์ผลด้านการทำงานของกล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยทำการวัดซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง ผลปรากฏว่าการทำงานของกล้ามเนื้อมัดเล็กและพฤติกรรมในการทำงานทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

โรดเจลดิลีและอาริกัน (Yolageldili, & Arikan, 2011, p. 1) ได้ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์จากการใช้เกมในการสอนไวยากรณ์แก่ผู้เรียนในช่วงวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า เป้าหมายแรกเริ่มในการศึกษา คือ สำรวจผลที่เกิดจากการใช้เกมในการสอนไวยากรณ์แก่ผู้ในช่วงวัยรุ่น จากมุมมองของครูที่สอนใน โรงเรียนประถม “Turkish EFL” ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูสอนภาษาอังกฤษจำนวน 15 คน ที่รวบรวมผ่านแบบสอบถามและผลลัพธ์การศึกษาสาขานี้ ครูของ “Turkish EFL” ได้ให้ขอบเขต นิยามเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนไวยากรณ์คล้ายการรายงานงานประพันธ์ในปัจจุบัน การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ว่าครู “Turkish EFL” จะเห็นด้วยกับผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น

จากการใช้เกมในการสอนไวยากรณ์ แต่พวกเขาก็ไม่ได้ใช้เกมในห้องเรียนของเขาย่อยเท่าที่ได้คาดหวังไว้ นาธาน (Nathan Balasubramanian) ได้ทำการศึกษาเรื่องเกมและแบบจำลอง ผลการวิจัยพบว่า การทดสอบโดยภาพรวมถึงความท้าทายและโอกาสที่จะใช้เกมและแบบจำลองเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน ผลการทดสอบเบื้องต้นพบว่า ในปัจจุบันจากการศึกษาห้องเรียนที่มีแนวโน้มการใช้เกมการศึกษาและแบบจำลองสำหรับการพัฒนาโดยมูลนิธิโนเบล โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนมัธยมจากทุกกลุ่มตามเพศและเชื้อชาติจากการวิจัย พบว่า การเรียนรู้หลังจากได้เล่นเกมของโนเบลนักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

คาร์ดินอท (Cardinot, 2019, p. 1) ที่ได้ศึกษา เกี่ยวกับการใช้การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกมในการกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียน โดยการใช้บอร์ดเกมสำหรับสอนวิชาฟิสิกส์และดาราศาสตร์ โดยผลการศึกษา พบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้และมีความรู้ในมโนมติถูกต้องเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วูและไฟน์สไตน์ (Vu, & Feinstein, 2017) ที่ได้ศึกษาการแสดงทางพฤติกรรมเกี่ยวกับความรู้ทางวิชาการของนักเรียนในห้องเรียนสะเต็มศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลวิจัยพบว่าผลการเรียนรู้และความรู้ทางวิชาการของนักเรียนหลังการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงขึ้น

เมย์สกี (Mayesky, 1998, pp. 103-105 อ้างถึงใน วรรณิ อยู่คง, 2547) กล่าวว่า กล้ามเนื้อมือจะมีการพัฒนาที่ดีที่สุดในช่วงอายุ 4-5 ขวบ การพัฒนากล้ามเนื้อมือควรทำต่อเนื่องและสม่ำเสมอ จึงควรจัดกิจกรรมเช่นการลากเส้น การวาดภาพ การฉีกตัดปะกระดาษให้เป็นรูปต่าง ๆ และการปั้นซึ่งล้วนเป็นการส่งเสริมความสามารถของกล้ามเนื้อเล็กให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยของ คอฟแมน (Kaufman, 1949, pp. 885-888) พบว่าพัฒนาการความสามารถในการใช้นิ้วมือด้วยการวาดภาพระบายสี การฉีก ตัด ปะ การประดิษฐ์ เศษวัสดุ และการปั้นนั้นจะนำไปสู่ความสามารถในด้านกรเขียนได้ดียิ่งขึ้น และดาวซาน (Dawson, 1957, pp. 391- 392) กล่าวว่า การเขียนที่ดีจะต้องมีการประสานงานกันอย่างดีระหว่างสายตา มือ และการควบคุมกล้ามเนื้อ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยได้แก่ การวาดภาพระบายสี การเล่นกับสี การพิมพ์ภาพ การปั้น การฉีกตัดปะ การประดิษฐ์เศษวัสดุ การร้อยการสาน การเล่นพลาสติกสร้างสรรค์

โดยสรุปจากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ โดยผลที่ตามมาคือผู้เรียนจะมีการสร้างองค์ความรู้และความเข้าใจเป็นของตนเอง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
 5. การวิเคราะห์ข้อมูล
 6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย
- รายละเอียดดังนี้

รูปแบบการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre Experimental Design) มีการวัดก่อนและหลังใช้นวัตกรรมแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest Posttest Design) (ชานินทร์ ศิลป์จารุ, 2552, น. 75)

ตารางที่ 3.1 รูปแบบการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
T_1	X	T_2

ความหมายสัญลักษณ์

T_1 แทนการประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัยก่อนการทดลอง

X แทนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

T₂ แทนการประเมินความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัยหลังการทดลอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้มีประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านขบดิ่งศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาตำบลม่อนปิ่นสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 จำนวน 7 โรงเรียน จำนวนทั้งหมด 298 คน รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 จำนวนโรงเรียนในศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาตำบลม่อนปิ่นสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3

ลำดับที่	โรงเรียน	จำนวน/ห้อง	จำนวน/คน
1	บ้านขบดิ่ง	2	42
2	บ้านม่อนปิ่น	2	40
3	บ้านม่วงชุม	2	56
4	บ้านลาน	2	52
5	บ้านเวียงหาว	2	39
6	บ้านห้วยหมากเหลี่ยม	2	41
7	บ้านห้วยนา	1	28
	รวม	13	298

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านขบดิ่งศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาตำบลม่อนปิ่นสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 มีจำนวน 1 ห้อง จำนวน 17 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2.1 สำรวจโรงเรียน ที่เปิดสอนในระดับอนุบาล 2 ในศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษา ตำบลม่อนปิ่น อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า มีจำนวน 7 โรงเรียน

2.2 ทำการสุ่มโรงเรียน จากโรงเรียนในศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 จำนวน 1 โรงเรียน ในการสุ่มแบบกลุ่มโดยจับฉลาก โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ซึ่งได้โรงเรียนบ้านขอบด้ง เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวนนักเรียน 17 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อนพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย จำนวน 30 แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง 30 นาที รวม 15 ชั่วโมง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลการศึกษารับทราบการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ที่ใช้กับผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูปฐมวัย ผู้ปกครอง

2.2 แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี จำนวน 1 ชุด จำนวน 4 ข้อ

3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อนพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย จำนวน 30 แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง 30 นาที รวม 15 ชั่วโมง

3.1.1 ลักษณะของแผนการจัดประสบการณ์และขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย จัดให้ช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์ มีจำนวน 30 แผน ครั้งละ 30 นาที จัดประสบการณ์การเรียนรู้ 6 สัปดาห์ ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนิน

กิจกรรมทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำและเข้าสู่กิจกรรม ขั้นกิจกรรม และขั้นสรุป ดังรายละเอียดตารางที่ 3.3 หน้าถัดไป

ตารางที่ 3.3 รายละเอียดของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน	ขั้นตอนการสอน	การดำเนินกิจกรรม	จำนวน/ชั่วโมง
หน่วยที่ 1 Wiggling Fingers หน่วยที่ 2 Magic Cat หน่วยที่ 3 Fun to Draw หน่วยที่ 4 Strings a Rope หน่วยที่ 5 Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 1 หน่วยที่ 6 Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 2	1. ขั้น Game-based (5 นาที) โดยครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการใช้เพลง คำคล้องจองที่มีการใช้มือและนิ้วมือประกอบท่าทางเพื่อกระตุ้นให้เด็กสนใจและสร้างความพร้อมด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก	1.1 ครูและเด็กร้องเพลงหรือท่องคำคล้องจอง พร้อมท่าทางประกอบ 1.2 ครูและเด็กทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะตามคำสั่ง 1.3 ครูและเด็กทำยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (Warm Up) 1.4 ครูใช้คำถามกระตุ้นและทบทวนกิจกรรมที่ผ่านมา	2 ชั่วโมง 30 นาที
	2. ขั้น Learning (20 นาที) โดยจัดกิจกรรมในรูปแบบของ เกมการศึกษาที่ออกแบบให้เด็กลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เริ่มจากการเตรียมอุปกรณ์ กำหนดกติกาการเล่น และให้เด็กลงมือปฏิบัติ โดยครูเป็นผู้ชื่นชมผลงานและเสริมแรง	2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม - หน่วยที่ 1 Wiggling Fingers ครูสาธิตการก๊อปปี้ (เมดเล็ก), กดพิมพ์ภาพ, การขยำกระดาษ, การหมุนลวดเป็นรูปทรง, การก๊อปปี้ (เมดใหญ่) ให้เด็กดู - หน่วยที่ 2 Magic Cut ครูสาธิตการใช้กรรไกรตัดกระดาษตามรอยประ เส้นน้ำไหล, เส้นลงเขา, เส้นยี่งป็น, เส้นเครื่องบินขึ้น, เส้นหลังคาบ้าน ให้เด็กดู - หน่วยที่ 3 Fun to Draw ครูสาธิตการใช้ดินสอวาดรูป	10 ชั่วโมง

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

แผนการจัด ประสบการณ์โดยใช้ เกมเป็นฐาน	ขั้นตอนการสอน	การดำเนินกิจกรรม	จำนวน/ ชั่วโมง
หน่วยที่ 1 Wiggling Fingers หน่วยที่ 2 Magic Cat หน่วยที่ 3 Fun to Draw หน่วยที่ 4 Strings a Rope หน่วยที่ 5 Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 1 หน่วยที่ 6 Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 2	1. ชั้น Game-based (5 นาที) โดยครูนำเข้าสู่ กิจกรรมด้วยการใช้เพลง คำคล้องจองที่มีการใช้ มือและนิ้วมือประกอบ ท่าทางเพื่อกระตุ้นให้ เด็กสนใจและสร้าง ความพร้อมด้าน กล้ามเนื้อเล็ก	สืบทอดลงบนกระดาษ โดยเริ่มจาก 1 รูป ไปจนถึง 5 รูป ให้เด็กดู - หน่วยที่ 4 Strings a Rope ครูสาธิต การร้อยเชือกแผ่นภาพที่มีขนาดเส้น ผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตร เริ่ม จากรูปปลา, รูปเต่า, รูปหมี, รูป แมงกระพรุน, รูปปลาฉลาม ให้เด็กดู 2.2 ครูสร้างสถานการณ์และใช้ คำถามในการจัดการเรียนรู้ 2.3 ครูและเด็กร่วมกันสนทนา เกี่ยวกับการสร้างกฎกติกาข้อตกลง ก่อนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เช่น ข้อควรระวังในการใช้อุปกรณ์ 2.4 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยทำงานทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม 2.5 เด็กเล่นเกมและปฏิบัติตาม ข้อตกลงที่ได้สร้างร่วมกันในการทำ กิจกรรม 2.5 ครูให้คำพูดชื่นชมและเสริมแรง	2 ชั่วโมง 30 นาที
	3. ชั้น Let's Talk (5 นาที) โดยครูเปิด โอกาสให้เด็กได้เล่า เรื่องราวเกี่ยวกับ กิจกรรมที่ได้ลงมือ ปฏิบัติ ครูจดบันทึก คำพูดที่เด็กเล่า	3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนา เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้	2 ชั่วโมง 30 นาที
รวม			15

3.1.2 ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้แบ่งลำดับขั้นของการสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

2) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 3-6 ปี และ หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง พุทธศักราช 2565

3) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและหลักการรูปแบบการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2552, น. 14) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจึงเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยการนำเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” ซึ่งมีกฎกติกา มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกม หรือหลังจากการได้เล่นเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสนุกสนาน เพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

4) ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย ทั้งหมด 6 หน่วย 30 แผน 1 หน่วยใช้ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที

5) สร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย ที่ได้ออกแบบไว้ทั้งหมด 6 หน่วย 30 แผน 1 หน่วยใช้ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที โดยกำหนดขั้นตอนการดำเนินการ มีรายละเอียดดังนี้

5.1) ขั้น Game-based (5 นาที) ครูนำเข้าสู่กิจกรรมโดยใช้เพลง คำคล้องจอง และท่าทางเพื่อกระตุ้นให้ เด็กสนใจและสร้างความพร้อมด้านกล้ามเนื้อ มัดเล็ก มือ นิ้วมือ

5.2) ขั้น Learning (20 นาที) ครูแนะนำกิจกรรม วัสดุ/อุปกรณ์พร้อมทั้งอธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรม โดยครูเตรียมให้และเป็นผู้กระตุ้นให้เด็กปฏิบัติด้วยตนเอง

5.3) ขั้น Let's Talk (5 นาที) เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติ ครูจดบันทึกคำพูดที่เด็กเล่า

ดังรายละเอียดตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 เวลาตามแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

สัปดาห์ ที่	วัน/เวลา	กิจกรรมตามแผนการจัด ประสบการณ์	ชุดการเรียนรู้ “เกมเป็นฐาน”
1	จันทร์ - ศุกร์ 09.00-09.30 น.	วันที่ 1 คีบลูกบิด (เม็ดเล็ก) วันที่ 2 กดพิมพ์ภาพ วันที่ 3 ขยำกระดาษ วันที่ 4 หมุนลวดเป็น รูปทรง วันที่ 5 คีบลูกบิด (เม็ดใหญ่)	Wiggling Fingers ประกอบด้วย 1. ลูกบิด (เม็ดเล็ก), ไม้คีบ 2. กระดาษ, ฟองน้ำ, สีน้ำ 3. กระดาษ 4. แผ่นไม้รูปทรง, ลวด 5. ลูกบิด (เม็ดใหญ่), ไม้คีบ
2	จันทร์ - ศุกร์ 09.00-09.30 น.	วันที่ 1 ตัดเส้นน้ำไหล วันที่ 2 ตัดเส้นลงเขา วันที่ 3 ตัดเส้นยี่งป็น วันที่ 4 ตัดเส้นเครื่องบินขึ้น วันที่ 5 ตัดเส้นหลังคาบ้าน	Magic Cut ประกอบด้วย 1. กรรไกร, รูปเส้นน้ำไหล 2. กรรไกร, รูปเส้นลงเขา 3. กรรไกร, รูปเส้นยี่งป็น 4. กรรไกร, รูปเส้นเครื่องบินขึ้น 5. กรรไกร, รูปเส้นหลังคาบ้าน
3	จันทร์ - ศุกร์ 09.00-09.30 น.	วันที่ 1 วาดสี่เหลี่ยม 1 รูป วันที่ 2 วาดสี่เหลี่ยม 2 รูป วันที่ 3 วาดสี่เหลี่ยม 3 รูป วันที่ 4 วาดสี่เหลี่ยม 4 รูป วันที่ 5 วาดสี่เหลี่ยม 5 รูป	Fun to Draw ประกอบด้วย 1. แผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยม 1 รูป, ดินสอ, กระดาษ 2. แผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยม 2 รูป, ดินสอ, กระดาษ 3. แผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยม 3 รูป, ดินสอ, กระดาษ 4. แผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยม 4 รูป, ดินสอ, กระดาษ 5. แผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยม 5 รูป, ดินสอ, กระดาษ

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

ลำดับ ที่	วัน/เวลา	กิจกรรมตามแผนการจัด ประสบการณ์	ชุดการเรียนรู้ “เกมเป็นฐาน”
4	จันทร์ - ศุกร์ 09.00-09.30 น.	วันที่ 1 ร้อยแผ่นภาพสัตว์ ตามแบบ (ปลา) วันที่ 2 ร้อยแผ่นภาพสัตว์ ตามแบบ (เต่า) วันที่ 3 ร้อยแผ่นภาพสัตว์ ตามแบบ (หมี) วันที่ 4 ร้อยแผ่นภาพสัตว์ ตามแบบ (แมงกระพรุน) วันที่ 5 ร้อยแผ่นภาพสัตว์ ตามแบบ (ปลาฉลาม)	Strings a Rope ประกอบด้วย 1. เชือก, แผ่นภาพรูปปลา 2. เชือก, แผ่นภาพรูปเต่า 3. เชือก, แผ่นภาพรูปหมี 4. เชือก, แผ่นภาพรูปแมงกระพรุน 5. เชือก, แผ่นภาพรูปปลาฉลาม
5	จันทร์ - ศุกร์ 09.00-09.30 น.	วันที่ 1 ตัดเส้นน้ำไหล วันที่ 2 วาดสี่เหลี่ยม 1 รูป วันที่ 3 ร้อยแผ่นภาพสัตว์ ตามแบบ (ปลา) วันที่ 4 ฝึกผูกปัด วันที่ 5 ตัดเส้นลงเขา	Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 1 ประกอบด้วย 1. ลูกปัด (เม็ดเล็ก), ไม้ค้ำ 2. กรรไกร, รูปเส้นน้ำไหล 3. แผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยม 1 รูป, ดินสอ, กระดาษ 4. เชือก, แผ่นภาพรูปปลา 5. กรรไกร, รูปเส้นลงเขา
6	จันทร์ - ศุกร์ 09.00-09.30 น.	วันที่ 1 ร้อยแผ่นภาพสัตว์ ตามแบบ (เต่า) วันที่ 2 ตัดเส้นยิงปืน วันที่ 3 วาดสี่เหลี่ยม 2 รูป วันที่ 4 กัดพิมพ์ภาพ วันที่ 5 ตัดเส้นเครื่องบินขึ้น	Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 2 ประกอบด้วย 1. เชือก, แผ่นภาพรูปเต่า 2. กรรไกร, รูปเส้นยิงปืน 3. แผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยม 2 รูป, ดินสอ, กระดาษ 4. กระดาษ, ฟองน้ำ, สีน้ำ 5. กรรไกร, รูปเส้นเครื่องบินขึ้น

6) นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ดำเนินการในรูปแบบโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ และ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลย์พิพัฒน์ ตรวจสอบแก้ไขเบื้องต้น และปรับปรุงตามคำแนะนำ

7) ออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแผนจัดประสบการณ์

8) ตรวจสอบคุณภาพของสื่อที่พัฒนาขึ้น

9) นำแผนการจัดประสบการณ์ฯ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ดำเนินการในรูปแบบการจัดประสบการณ์โดยมีสื่อประกอบการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย เพื่อเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีคุณสมบัติเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยซึ่งเป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาปฐมวัยที่มีประสบการณ์การสอนมากกว่าสิบปีมีความรู้ความสามารถในด้านต่าง ๆ ดังนี้ คือ ด้านหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ด้านการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัยและด้านการวัดผลประเมินผลระดับปฐมวัยโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือวิจัยกับวัตถุประสงค์งานวิจัย (IOC) เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103) ดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา

- 1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วยว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา

โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทรนิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคนิคการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

2) นางวรรณเพ็ญ หม่อมมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านป่าบงสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

3) นางสาวจันจิรา อุดมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสันป่าเหียว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

ผลจากการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือวิจัยกับวัตถุประสงค์งานวิจัย (IOC) อยู่ในระดับ 0.83 แสดงว่าแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีความเที่ยงตรง

เชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Congruence) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (0.5-1.00)

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิษา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชาเทคนิคการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 นางวรรณเพ็ญ หม่อมมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านป่าบง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 และผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 นางสาวจันจิรา อุดมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสันป่าเหียว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 มีความเห็นสอดคล้องกันทุกประการ แผนดีไม่มีข้อเสนอนะ แต่สื่อประกอบการจัดประสบการณ์ที่ใช้ในแผนนั้น ให้แก้ไขฟลักล่องสื่อให้เปิดง่าย ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว จากนั้นจึงนำไปทดลองใช้ (Try Out)

10) นำแผนการจัดประสบการณ์ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพเชิงเนื้อหา (IOC ที่ระดับ 0.5-1.00) ผลการประเมินพบว่า อยู่ในระดับ 0.83 โดยไม่มีข้อปรับปรุงของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านขอบด้ง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องด้านการสื่อความหมาย เวลาที่เหมาะสมของขั้นตอนการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้สอนหลังทราบข้อบกพร่องแล้วผู้วิจัยนำแผนการจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ดำเนินการในรูปแบบโดยใช้เกมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง ผลจากการทดลองใช้ (Try Out) พบว่าเครื่องมือวิจัยมีคุณภาพเชิงเนื้อหา โดยแผนการจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ใช้เกมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ได้ นำไปใช้ได้ สามารถส่งเสริมความสามารถด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้ เป็นแผนการจัดประสบการณ์ที่ออกแบบให้มีการเปิดโอกาสให้เด็กได้ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ออกแบบกิจกรรมเข้าใจง่ายใกล้ตัวเด็ก จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำไปขอความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกและแบบประเมินความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย มีรายละเอียดดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบมีโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลการศึกษารับทราบการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ที่ใช้กับผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูปฐมวัย ผู้ปกครอง ขั้นตอนการสร้างมีดังต่อไปนี้

1.1 การศึกษาเอกสาร งานวิจัยและกรอบแนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

1.2 นำร่างแบบสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา ข้อเสนอแนะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3 นำแบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่แก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญลงคะแนนข้อคำถามเพื่อใช้คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC) ทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้องของเครื่องมือวิจัยกับวัตถุประสงค์งานวิจัย (IOC) ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป เพื่อนำมาทดลองใช้โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103) ดังนี้

- +1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา
 - 0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา
 - 1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วยว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา
- โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 3 คน ดังนี้

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคนิคการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

2) นางวรรณเพ็ญ หม่อนมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านป่าบาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

3) นางสาวจันจิรา อุดมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสันป่าเหียว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

ผลจากการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยอยู่ในระดับ 0.83 แสดงว่าแบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบมีโครงสร้าง ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Congruence) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (0.5-1.00)

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคนิคการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 นางวรรณเพ็ญ หม่อนมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านป่าบาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 และผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 นางสาวจันจิรา อุดมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสันป่าเหียว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 มีความเห็นสอดคล้องกันทุกประการ ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1.4 นำแบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบมีโครงสร้างที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพเชิงเนื้อหา (IOC ที่ระดับ 0.5-1.00) ผลการประเมินพบว่า อยู่ในระดับ 0.83 โดยไม่มีข้อปรับปรุงของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านขอบด้งที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2. แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี จำนวน 1 ชุด จำนวน 4 ข้อ

2.1 ศึกษาเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและแบบทดสอบวัดความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

2.2 กำหนดลักษณะของแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอายุ 4 - 5 ปี เป็นแบบประเมินเชิงปฏิบัติจริง แบ่งออกเป็น 4 ข้อ ดังนี้

ข้อที่ 1 วัดความสามารถด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

ข้อที่ 2 วัดความสามารถด้านความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

ข้อที่ 3 วัดความสามารถด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

ดังรายละเอียดตารางที่ 3.5 หน้าถัดไป

ตารางที่ 3.5 แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอายุ 4-5 ปี

แบบประเมินวัดความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอายุ 4-5 ปี	อุปกรณ์ในการประเมิน
1.ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	
- การร้อยเชือก ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตร	1. แผ่นภาพ จำนวน 1 ภาพ 2. เชือก จำนวน 1 เส้น
2.ด้านความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	
- การใช้กรรไกรตัดตามเส้นตรง	1. กระดาษที่มีรอยปะตามเส้นตรง 2. กรรไกร
3.ด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา	
- การวาดภาพตามแบบรูปสี่เหลี่ยม	1. แผ่นภาพรูปสี่เหลี่ยม 1 แผ่น 2. ดินสอ 3. กระดาษเปล่า

2.3 นำแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมณ ศรีสุรักษ์ และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลย์พิพัฒน์ พิจารณาความถูกต้อง เหมาะสม และตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา สมโภชน์ อเนกสุข (2551, น. 211)

คะแนน +1 มั่นใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับแปรตามของงานวิจัย

คะแนน 0 ไม่มั่นใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องแปรตามของงานวิจัย

คะแนน -1 มั่นใจว่าแบบประเมินมีความสอดคล้องกับแปรตามของงานวิจัย

2.4 นำแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้อง (Index Of Item Objective Congruence: IOC) เป็นรายข้อระหว่างแบบวัดกับเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาเทคนิคการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

2) นางวรรณเพ็ญ หม่อนมา ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านป่าบงสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

3) นางสาวจันจิรา อุดมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสันป่าเหียวสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

2.5 นำแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ปี ที่ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาลงความเห็น ความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องเป็นรายข้อระหว่างประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยกับเนื้อหา จุดประสงค์และพฤติกรรม โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาและให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103) ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบ นั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ไม่ตรงจุดประสงค์

2.6 นำแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง ผลการพิจารณาความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย กำหนดเกณฑ์ไว้ที่ระดับ 0.50 ขึ้นไป เพราะถือว่าเป็นประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยมีความตรงเชิงเนื้อหา

2.7 นำแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) โดยทดลองกับกับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านขอบด้ง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

ให้ 3 คะแนน กรณีเด็กทำได้ครบตามจำนวนภายในเวลาที่กำหนดให้

ให้ 2 คะแนน กรณีเด็กทำได้เกินครึ่งของจำนวนภายในเวลาที่กำหนดให้

ให้ 1 คะแนน กรณีเด็กทำได้ไม่ถึงครึ่งหนึ่งของจำนวนภายในเวลาที่กำหนดให้

ให้ 0 คะแนน กรณีเด็กไม่ให้ความร่วมมือหรือทำไม่ได้แม้แต่ครั้งเดียว

2.8 นำแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กอายุ 4 - 5 ปี ที่ผ่านการทดลองใช้มาตรวจแล้ววิเคราะห์รายข้อกับคะแนนทั้งฉบับเพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (r) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 - .79 ซึ่งได้แบบทดสอบ จำนวน 20 ข้อ

2.9 นำแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กอายุ 4 - 5 ปี ที่ปรับปรุงเป็นฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ผลจากการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ การวิจัยอยู่ในระดับ 0.83 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความ สอดคล้อง (Index Of Congruence) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (0.5-1.00)

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชาเทคนิคการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 นางวรรณเพ็ญ หม่อนมา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านป่าบง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 และผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 นางสาวจันจิรา อุดมา ตำแหน่งครู ชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสันป่าเหียว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 มีความเห็นสอดคล้องกันทุกประการ ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

นำแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพเชิงเนื้อหา (IOC ที่ระดับ 0.5-1.00) ผลการประเมินพบว่า อยู่ในระดับ 0.83 โดยไม่มีข้อปรับปรุงของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านขอบด้ง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองในช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์มี จำนวน 30 แผน ได้ดำเนินการเก็บข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. ก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบวัดความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล
2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ทำการจัดประสบการณ์จัดประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง 30 นาที รวม 15 ชั่วโมง
3. หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล จำนวน 4 ชุด
4. นำคะแนนที่ได้จากการประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ จัดทำรายงานการวิจัยและเผยแพร่รายงานวิจัย
5. นำผลการวิจัยมาเขียนรายงานการวิจัยและเผยแพร่รายงานวิจัยในรูปแบบของการนำเสนอและตีพิมพ์บทความ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย เป็นวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre Experimental Design) รูปแบบการวิจัยใช้การทดสอบก่อนและหลังทดลอง (One Group Pre-test /Post-test Design) ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการทดลอง
 - 1.1 ความเที่ยงตรงของเนื้อหาของแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC)

1.2 หาประสิทธิภาพเครื่องมือที่เป็นนวัตกรรม โดยใช้สูตร E_1/E_2 และใช้เกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การเปรียบเทียบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ำเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย โดยใช้สื่อประสม ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และการทดสอบที (t - test Dependent Sample)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติผลการพัฒนาการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ำเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.1 หาความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103)

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

เมื่อ

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

n แทน จำนวนของผู้เชี่ยวชาญ

1.2 สถิติที่ใช้หาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น (α - Coefficient) ด้วยวิธีของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103) สูตรดังนี้

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ

α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

k แทน จำนวนข้อคำถาม

ΣS_i^2 แทน ผลรวมความแปรปรวนของข้อคำถามแต่ละข้อ

S_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

1.3. หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม โดยใช้สูตร (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น. 7-19)

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\bar{X}}{A} \times 100$$

เมื่อ

E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\bar{X}$ แทน คะแนนรวมของการประเมินระหว่างเรียนทุกครั้งรวมกัน

A แทน คะแนนเต็มของการประเมินทุกครั้งรวมกัน

สูตรที่ 2

$$E_2 = \frac{\bar{F}}{B} \times 100$$

เมื่อ

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\bar{F}$ แทน คะแนนของผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียน

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ค่าสถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติคำนวณค่าร้อยละ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554, น. 104) มีรายละเอียดดังนี้สูตรการหาค่าร้อยละ

$$P = \left(\frac{f}{N} \right) \times 100$$

เมื่อ

P = ค่าร้อยละ

F = ค่าความถี่ที่ต้องการแปลงเป็นค่าร้อยละ

N = จำนวนความถี่ทั้งหมด

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ผลการวิจัยโดยการหาร้อยละ แปลความหมายค่าร้อยละ ดังนี้

80 – 100 หมายถึง ระดับดีมาก

70 – 79 หมายถึง ระดับดี

60 – 69 หมายถึง ระดับปานกลาง

50 – 59 หมายถึง ระดับผ่านเกณฑ์

0 – 49 หมายถึง กำลังพัฒนา/ปรับปรุง

2.2 หาค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) (Content Validity) ใช้สูตรค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103)

$$\bar{X} = \sum_{i=0}^n X_i$$

เมื่อ

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

X_i แทน เป็นคะแนนของคนที่ 1

n แทน จำนวนสมาชิกของกลุ่มตัวอย่าง

2.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103)

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

เมื่อ

S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

x_i แทน เป็นคะแนนของคนที่ 1

n แทน จำนวนสมาชิกของกลุ่มตัวอย่าง

2.4 สถิติการเปรียบเทียบ t - test (Dependent Sample) โดยใช้สูตร (ชัยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น. 7-19)

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}}; df = n - 1$$

เมื่อ

 t แทน สถิติทดสอบที $\bar{d}$ แทน ผลต่างเฉลี่ยของกลุ่มคะแนน S_d แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างคะแนน n แทน จำนวนของกลุ่มคะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ครั้งนี้ผู้วิจัย มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อศึกษาบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง 2) เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านขอบด้ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 6 คน รวมนักเรียน 16 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 3 ตอน สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ การวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาริบทบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง รายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

จากการศึกษาบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 4 คน ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน ครูปฐมวัย 1 คน และ ผู้ปกครอง 2 คน ถึงแนวสภาพบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก สรุปได้ดังนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง รายละเอียดตามตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์บริบทโรงเรียนบ้านขอบด้ง ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อมูลแบบ สัมภาษณ์ เชิงลึก	มี			ร้อยละ	ไม่มี			ร้อยละ	รายละเอียด
	ผอ.	ครู	ผู้ ปกครอง		ผอ.	ครู	ผู้ ปกครอง		
1. สภาพแหล่งเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้ ภายใน โรงเรียน เพื่อการพัฒนาความสามารถความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ของเด็กปฐมวัย									
1.1 บริบทโรงเรียน และ แหล่งเรียนรู้ศูนย์การ เรียนรู้ ภายใน โรงเรียน บ้านขอบด้ง อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ ที่ สำคัญต่อการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อ พัฒนาความสามารถการ ใช้กล้ามเนื้อ	✓	✓	-	80	-	-	✓	10	- ศูนย์การ เรียนรู้ภายใน โรงเรียน - สนามเด็กเล่น มุมต่าง ๆ ภายใน ห้องเรียน เช่น มุมบล็อก มุมศิลปะ

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลแบบ สัมภาษณ์ เชิงลึก	มี			ร้อยละ	ไม่มี			ร้อยละ	รายละเอียด
	ผอ.	ครู	ผู้ ปกครอง		ผอ.	ครู	ผู้ ปกครอง		
1.2 รูปแบบ/ระบบ การบริหารจัดการ ของแหล่งเรียนรู้เป็น อย่างไร อาทิ โครงสร้างการบริหาร จัดการ ผู้รับผิดชอบ ทรัพยากร/แหล่งทุน สนับสนุน วิธีการ ดำเนินงาน/การจัด กิจกรรม ผลการ ดำเนินงาน	✓	-	✓	80	-	-	✓	10	- ทางสถานศึกษามี คุณครูและบุคลากรที่ คอยรับผิดชอบดูแล นักเรียนเป็นอย่างดี - มีฝ่ายอาคารสถานที่ ระดับปฐมวัย เพื่อทำ หน้าที่ในการรับผิดชอบ โครงการ - แหล่งการเรียนรู้ของ โรงเรียนมีการจัดวางได้ อย่างชัดเจนเป็นระเบียบ เรียบร้อยและปลอดภัย ต่อผู้เรียนมีการจัดการ เรื่องการดูแลแหล่ง เรียนรู้เพื่อรักษาและ ดูแลให้ได้ใช้งานต่อไป ทางโรงเรียนได้รับ แหล่งทุนสนับสนุนจาก มูลนิธิธินิสในเดอร์
1.3 ปัญหาและความ ต้องการของการจัด ประสบการณ์การใช้เกมเป็น ฐานเพื่อพัฒนา ความสามารถการใช้ กล้ามเนื้อมัดเล็กของ เด็กปฐมวัย	✓	-	✓	80	-	✓	-	10	- วัสดุ อุปกรณ์ ไม่ เพียงพอ - นักเรียนขาดสารอาหาร ควรส่งเสริมทางด้าน อาหารกลางวันและนม

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลแบบ สัมภาษณ์ เชิงลึก	มี			ร้อยละ	ไม่มี			ร้อยละ	รายละเอียด
	ผอ.	ครู	ผู้ ปกครอง		ผอ.	ครู	ผู้ ปกครอง		
1.4 เครือข่ายการเรียนรู้ของโรงเรียนและผู้ปกครอง กิจกรรมของเครือข่าย ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันของผู้ปกครอง	✓	✓	✓	100	-	-	-	0	- การสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างจารีตประเพณีที่แตกต่างของกลุ่มชาติพันธุ์เนื่องจากสถานศึกษา 2 ชนเผ่า - การประชุมเครือข่ายผู้ปกครองสถานศึกษา 2 ชนเผ่า - การประชุมเครือข่ายผู้ปกครอง
2. แนวทางและการส่งเสริมการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียน เพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย	✓	✓	-	80	-	-	✓	10	- สนับสนุนครูให้มีการสอนแบบ Active Learning และการพัฒนากล้ามเนื้อมืออย่างต่อเนื่องส่งเสริมโภชนาการ - ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีความรู้และทักษะในการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็ก ๆ - ส่งเสริมอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีส่วนช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและพัฒนากิจกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียนได้

จากตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ได้ว่าบริบทโรงเรียนบ้านขอบด้ง ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย 5 ด้าน ได้แก่ (1) แหล่งเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้ภายในโรงเรียน มีร้อยละ 80 (2) ระบบการบริหารจัดการของแหล่งเรียนรู้ มีร้อยละ 80 (3) ปัญหาและความต้องการของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีร้อยละ 80 (4) เครือข่ายการเรียนรู้ของโรงเรียนและผู้ปกครอง มีร้อยละ 80 (5) แนวทางและการส่งเสริมการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียนมีร้อยละ 80 สะท้อนให้เห็นว่าโรงเรียนมีบริบทที่เอื้อต่อการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย แต่ยังคงมีปัญหาและความต้องการของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ คือ วัสดุ อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ และนักเรียนขาดสารอาหารควรส่งเสริมทางด้านอาหารกลางวันและนม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ผู้วิจัยดำเนินการผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง นำเสนอตามตารางที่ 4.2 - 4.4 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินระหว่างการเรียนรู้รวม 6 สัปดาห์ โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ตารางที่ 4.3 ผลการประเมินระหว่างการเรียนรู้รวม 6 สัปดาห์ โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง รายละเอียดนำเสนอตามลำดับดังนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินระหว่างการเรียนรู้รวม 6 สัปดาห์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

เลขที่	คะแนนระหว่างเรียน (รวม 6 หน่วยทั้งหมด 90 คะแนน)						รวม 6 หน่วย	คะแนน หลังเรียน
	สัปดาห์ 1	สัปดาห์ 2	สัปดาห์ 3	สัปดาห์ 4	สัปดาห์ 5	สัปดาห์ 6		
	15	15	15	15	15	15	90 คะแนน	15
1	15	15	10	14	11	14	79	10
2	15	12	9	13	9	12	70	15
3	12	14	12	11	14	14	77	15
4	15	14	9	14	10	14	76	13
5	15	15	11	14	14	14	83	13
6	14	13	12	15	13	14	81	14
7	14	14	13	14	12	14	81	15
8	13	15	14	14	11	14	81	14
9	13	14	13	11	12	12	75	12
10	15	11	12	14	14	14	80	12
11	12	11	10	13	8	12	66	14
12	15	15	10	14	13	13	80	13
13	12	12	10	10	12	12	68	14
14	12	14	13	11	13	14	77	12
15	14	15	5	10	13	13	70	15
16	14	15	9	13	13	14	78	14
17	14	14	14	14	15	15	86	15
รวม	234	233	186	219	207	229	1308	230
ค่าเฉลี่ย	13.76	13.71	10.94	12.88	12.18	13.47	76.94	13.53
ร้อยละ							85.49	90.20

ตารางที่ 4.3 โครงสร้างของแผนแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

แผนการจัด ประสบการณ์	ขั้นตอนการสอน	การดำเนินกิจกรรม	จำนวน/ ชั่วโมง
หน่วยที่ 1 Wiggling Fingers หน่วยที่ 2 Magic Cat หน่วยที่ 3 Fun to Draw หน่วยที่ 4 Strings a Rope	1. ชั้น Game-based (5 นาที) โดยครูนำเข้าสู่ กิจกรรมด้วยการใช้ เพลง คำคล้องจองที่มี การใช้มือและนิ้วมือ ประกอบท่าทางเพื่อ กระตุ้นให้ เด็กสนใจ และสร้างความพร้อม ด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก	1.1 ครูและเด็กร้องเพลงหรือท่องคำ คล้องจอง พร้อมท่าทางประกอบ 1.2 ครูและเด็กทำกิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะตามคำสั่ง 1.3 ครูและเด็กทำยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (Warm Up) 1.4 ครูใช้คำถามกระตุ้นและการ ทบทวนกิจกรรมที่ผ่านมา	2 ชั่วโมง 30 นาที
หน่วยที่ 5 Cut Draw Rope Wiggling fingers season1 หน่วยที่ 6 Cut Draw Rope Wiggling fingers Season 2	2. ชั้น Learning (20 นาที) โดยจัด กิจกรรมในรูปแบบของ เกมการศึกษาที่ ออกแบบให้เด็กลงมือ ปฏิบัติด้วยตนเอง เริ่ม จากการเตรียมอุปกรณ์ กำหนดกติกาการเล่น และให้เด็กลงมือปฏิบัติ โดยครูเป็นผู้ชื่นชม ผลงานและเสริมแรง	2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบาย การลงมือปฏิบัติกิจกรรม - หน่วยที่ 1 Wiggling Fingers ครูสาธิตการตีบลูกปัด (เม็ดเล็ก), กดพิมพ์ภาพ, การขยำกระดาษ, การหมุนลวดเป็นรูปทรง, การตี ลูกปัด (เม็ดใหญ่) ให้เด็กดู - หน่วยที่ 2 Magic Cut ครูสาธิตการ ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามรอยประ เส้นน้ำไหล, เส้นลงเขา, เส้นอิงป็น, เส้นเครื่องบินขึ้น, เส้นหลังคาบ้าน ให้เด็กดู - หน่วยที่ 3 Fun to Draw ครูสาธิต การใช้ดินสอวาดรูปสี่เหลี่ยมลงบน	10 ชั่วโมง

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

แผนการจัด ประสบการณ์	ขั้นตอนการสอน	การดำเนินกิจกรรม	จำนวน/ ชั่วโมง
	3. ขั้น Let's Talk (5 นาที) โดยครูเปิด โอกาสให้เด็กได้เล่า เรื่องราวเกี่ยวกับ กิจกรรมที่ได้ลงมือ ปฏิบัติ ครูจดบันทึก คำพูดที่เด็กเล่า	กระดาศ โดยเริ่มจาก 1 รูป ไปจนถึง 5 รูป ให้เด็กดู - หน่วยที่ 4 Strings a Rope ครูสาธิต การร้อยเชือกแผ่นภาพที่มีขนาดเส้น ผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตร เริ่ม จากรูปปลา, รูปเต่า, รูปหมี, รูป แมงกระพรุน, รูปปลาดาว ให้เด็กดู 2.2 ครูสร้างสถานการณ์และใช้ คำถามในการจัดการเรียนรู้ 2.3 ครูและเด็กร่วมกันสนทนา เกี่ยวกับการสร้างกฎกติกาข้อตกลง ก่อนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เช่น ข้อควรระวังในการใช้อุปกรณ์ 2.4 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยทำงานทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม 2.5 เด็กเล่นเกมและปฏิบัติตาม ข้อตกลงที่ได้สร้างร่วมกันในการทำ กิจกรรม 2.5 ครูให้คำพูดชื่นชมและเสริมแรง 3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนา เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้	2 ชั่วโมง 30 นาที
รวม			15 ชั่วโมง

ตารางที่ 4.4 ผลการประเมินระหว่างการเรียนรู้รวม 6 สัปดาห์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ที่	สัปดาห์ที่ 1					รวม	ที่	สัปดาห์ที่ 2					รวม	ที่	สัปดาห์ที่ 3					รวม	ที่	สัปดาห์ที่ 4					รวม	ที่	สัปดาห์ที่ 5					รวม	ที่	สัปดาห์ที่ 6					รวม
	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.			จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.			จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.			จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.			จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.			จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	
1	2	2	3	2	3	12	1	3	3	1	3	3	13	1	2	2	3	1	3	11	1	3	3	3	1	3	13	1	3	1	2	3	2	11	1	3	3	3	2	3	14
2	2	2	3	2	3	12	2	2	3	1	2	3	11	2	1	2	3	1	3	10	2	2	2	3	1	3	11	2	3	1	2	1	2	9	2	3	3	1	2	3	12
3	2	3	3	3	3	14	3	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	1	3	13	3	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	2	3	14
4	1	3	3	2	3	12	4	1	3	2	2	3	11	4	1	2	3	1	3	10	4	2	3	3	1	3	12	4	3	2	2	1	2	10	4	3	3	3	2	3	14
5	1	3	3	2	3	12	5	2	3	2	3	3	13	5	2	3	3	1	3	12	5	3	3	3	2	3	14	5	3	3	2	3	3	14	5	3	3	3	2	3	14
6	2	2	3	3	3	13	6	3	3	3	3	3	15	6	3	3	3	1	3	13	6	3	3	3	3	3	15	6	3	2	2	3	3	13	6	3	3	3	2	3	14
7	2	3	3	2	3	13	7	1	3	2	2	3	11	7	1	2	2	1	3	9	7	2	3	3	1	3	12	7	3	2	2	3	2	12	7	3	3	3	2	3	14
8	2	2	3	2	3	12	8	2	3	2	2	3	12	8	1	2	2	1	3	9	8	2	3	3	1	3	12	8	3	1	2	3	2	11	8	3	3	3	2	3	14
9	1	3	3	2	3	12	9	1	2	3	2	3	11	9	1	2	2	1	3	9	9	2	2	3	1	3	11	9	3	3	2	3	1	12	9	3	3	1	2	3	12
10	2	2	3	3	3	13	10	3	3	3	3	3	15	10	3	3	3	1	3	13	10	3	3	3	2	3	14	10	3	2	3	3	3	14	10	3	3	3	2	3	14
11	1	3	2	2	3	11	11	1	1	2	2	3	9	11	2	3	2	1	3	11	11	3	2	3	2	3	13	11	3	2	1	1	1	8	11	3	3	1	2	3	12
12	2	2	3	2	3	12	12	1	3	3	3	3	13	12	1	3	3	1	3	11	12	2	3	3	2	3	13	12	3	1	3	3	3	13	12	3	2	3	2	3	13
13	1	3	2	2	3	11	13	1	3	1	2	3	10	13	1	2	2	3	3	11	13	2	2	3	1	3	11	13	3	3	1	3	2	12	13	3	3	1	2	3	12
14	2	2	3	3	3	13	14	3	3	3	3	3	15	14	3	3	3	2	3	14	14	3	3	3	3	3	15	14	3	1	3	3	3	13	14	3	2	3	3	3	14
15	1	3	3	2	3	12	15	3	3	2	2	3	13	15	1	2	2	2	3	10	15	2	2	3	1	3	11	15	3	3	2	3	2	13	15	3	2	3	2	3	13
16	1	3	3	2	3	12	16	3	3	2	2	3	13	16	1	2	2	2	3	10	16	2	3	3	1	3	12	16	3	3	2	3	2	13	16	3	3	3	2	3	14
17	3	3	3	3	3	15	17	3	3	2	3	3	14	17	3	3	3	3	3	15	17	3	3	3	3	3	15	17	3	3	3	3	3	15	17	3	3	3	3	3	15

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้งให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E1/E2)

การประเมิน	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	($\bar{x}$)	ร้อยละ
ระหว่างเรียน (E ₁)	17	105	1,308	76.94	85.49
หลังเรียน (E ₂)		15	223	13.12	87.45

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.49, 87.45 นั่นคือสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 แสดงว่านวัตกรรมมีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ได้

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ผลการวิเคราะห์การวิจัยโดยเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองนำเสนอเป็นตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก

คะแนนประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก	N	$\bar{x}$	S.D.	t	sig
ก่อนจัดประสบการณ์	17	7.59	2.69	9.919	.000**
หลังจัดประสบการณ์	17	11.53	1.87		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.6 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานมีพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ก่อนจัดประสบการณ์ มีค่าเฉลี่ย 7.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.69 หลังจัดประสบการณ์ มีค่าเฉลี่ย 11.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.87 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ พบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ด้านความสามารถในการควบคุมในการใช้ กล้ามเนื้อมัดเล็ก

คะแนนประเมินความสามารถใช้ กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ด้านความสามารถในการควบคุมใน การใช้ กล้ามเนื้อมัดเล็ก	N	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนจัดประสบการณ์	17	5.53	1.55	9.292	.000**
หลังจัดประสบการณ์	17	12.59	2.18		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.7 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานมีพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ด้านความสามารถในการควบคุมในการใช้ กล้ามเนื้อมัดเล็ก ก่อนจัดประสบการณ์ มีค่าเฉลี่ย 5.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.55 หลังจัดประสบการณ์ มีค่าเฉลี่ย 12.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.18 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ พบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 4.8 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม
เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียน
บ้านขอบด้ง ด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

คะแนนประเมินความสามารถใช้ กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ด้านการประสานสัมพันธ์ ระหว่างมือกับตา	N	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนจัดประสบการณ์	17	7.29	1.16	9.292	.000**
หลังจัดประสบการณ์	17	14.18	1.07		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.8 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานมีพัฒนาความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ก่อนจัดประสบการณ์ มีค่าเฉลี่ย 7.29 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16 หลังจัดประสบการณ์ มีค่าเฉลี่ย 14.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.07 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ พบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัย

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ครั้งนี้ผู้วิจัย มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1. เพื่อศึกษาบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง 2. เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง 3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านขอบด้ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 7 คน รวมนักเรียน 17 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาริบทบทการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ที่ให้กับผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูปฐมวัย ผู้ปกครอง และแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการ ประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบวัดความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ทำการจัดประสบการณ์จัดประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ

2 ชั่วโมง 30 นาที รวม 15 ชั่วโมง และดำเนินการประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐานค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยการทดสอบค่าที (t-test) ผู้วิจัยได้สรุปอภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. สรุปผลการศึกษาริบทบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย พบว่า โรงเรียนบ้านขอบด้ง มีสื่อแหล่งเรียนรู้การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ร้อยละ 80
2. สรุปผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพที่ระดับ 85.49/87.45 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (80/80)
3. สรุปผลการเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย พบว่า หลังการจัดประสบการณ์โดยใช้แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผล

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดโดยใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ 3 ข้อ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาริบทบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง รายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาบริบทการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง

อภิปรายผลการศึกษาการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านขอบด้ง โดยผู้วิจัยได้มีการสัมภาษณ์ ผู้อำนวยการโรงเรียน ครูและ ผู้ปกครอง พบว่า บริบทโรงเรียนบ้านขอบด้ง ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย 5 ด้าน ได้แก่ (1) แหล่งเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้ ภายในโรงเรียน มีร้อยละ 80 (2) ระบบการบริหารจัดการของแหล่งเรียนรู้ มีร้อยละ 80 (3) ปัญหาและความต้องการของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีร้อยละ 80 (4) เครือข่ายการเรียนรู้ของโรงเรียนและผู้ปกครอง มีร้อยละ 80 (5) แนวทางและการส่งเสริมการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียนมีร้อยละ 80 สะท้อนให้เห็นว่าโรงเรียนมีบริบทที่เอื้อต่อการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย สะท้อนให้เห็นว่าโรงเรียนมีบริบทที่เอื้อต่อการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย แต่ยังคงมีปัญหาและความต้องการของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ คือ วัสดุ อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ และนักเรียนขาดสารอาหารควรส่งเสริมทางด้านอาหารกลางวันและนม ภายในโรงเรียนบ้านขอบด้ง อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ มีแหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย ศูนย์การเรียนรู้ภายในโรงเรียน สนามเด็กเล่น มุมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน เช่น มุมบล็อก มุมศิลปะ มีการจัดวางได้อย่างชัดเจนเป็นระเบียบเรียบร้อยและปลอดภัยต่อผู้เรียนมีการจัดการเรื่องการดูแลแหล่งเรียนรู้เพื่อรักษาและดูแลให้ใช้ได้ใช้งานต่อไป ทั้งนี้ทางโรงเรียนได้รับแหล่งทุนสนับสนุนจากมูลนิธิสโนเคอร์ มีฝ่ายอาคารสถานที่ระดับปฐมวัย เพื่อทำหน้าที่ในการรับผิดชอบโครงการ ทั้งนี้มีปัญหาทางด้านวัสดุ อุปกรณ์ ที่ไม่เพียงพอ ซึ่งทางสถานศึกษาได้มีการสร้างการมีส่วนร่วมกับเครือข่ายผู้ปกครอง 2. มีแนวทางและการส่งเสริมการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียน ดังนี้ 1.สนับสนุนครูให้มีการสอนแบบ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการพัฒนากล้ามเนื้อมืออย่างต่อเนื่องส่งเสริมโภชนาการ 2. ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีความรู้และทักษะในด้านการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็ก ๆ 3. ส่งเสริมอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีส่วนช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและพัฒนากิจกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย (2560) ได้กล่าวไว้ว่าสภาพแวดล้อมบริบทสถานศึกษาเอื้ออำนวยต่อการส่งเสริมส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย การจัดสภาพแวดล้อมด้านกายภาพ การจัดสภาพแวดล้อมด้านจิตภาพ การจัดสภาพแวดล้อมสังคม ซึ่งการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจะเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ ถ้าหากเด็กอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม มีการสนับสนุน อำนวยความสะดวกจากผู้ใหญ่ ภายใต้บรรยากาศที่มีความสุขไม่เคร่งเครียดด้วยกฎระเบียบที่เคร่งครัดหรือยากต่อการปฏิบัติ

นอกจากนี้หลักการจัดสภาพแวดล้อมของโรงเรียนบ้านขอบด้งที่เอื้อต่อการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุวรรณ สุพิรพงศ์ (2565) ได้วิจัยเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อำเภอภูเขียว จังหวัดชัยภูมิ มีความคิดเห็นต่อการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อำเภอภูเขียว จังหวัดชัยภูมิ โดยภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือด้านการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ ด้านการประเมินผล ด้านการจัดประสบการณ์ ด้านการโฆษณาการและสอดคล้องกับ สุภัทรา เอี่ยมสังข์ทอง (2566) ได้ศึกษาเรื่อง ศึกษาการจัดการสภาพแวดล้อมต่อการบริหารแหล่งเรียนรู้และเพื่อเปรียบเทียบระดับการจัดการสภาพแวดล้อมต่อการบริหารแหล่งเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนอนุบาลเทศบาลอ้อมน้อย 2 พบว่า การจัดการสภาพแวดล้อมต่อการบริหารแหล่งเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนอนุบาลเทศบาลอ้อมน้อย 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย อันดับที่ 1 คือ การประเมินแหล่งเรียนรู้รองลงมาคือการนิเทศ กำกับ ติดตามการใช้แหล่งเรียนรู้และอันดับสุดท้าย คือ การดำเนินการใช้แหล่งเรียนรู้

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย สามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนรู้ได้ออกแบบผ่านผู้เชี่ยวชาญที่ให้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC) 0.83 และมีการทดลองใช้ (Try Out) สูงขึ้น 0.98 โดยมีวิธีการสร้าง แผนการจัดประสบการณ์ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ เหมาะสมกับระดับชั้น มีค่าประสิทธิภาพได้ที่ระดับ 85.49/87.45 ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้ อาจเพราะมีการศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 แนวคิด สาระสำคัญมาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตร การวิเคราะห์เนื้อหา เทคนิคการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย และสื่อประกอบแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย จำนวน 6 ชุด รายละเอียดดังต่อไปนี้

ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย แสดงดังตัวอย่างหน้าถัดไป

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
(กิจกรรมเกมการศึกษา) ระดับชั้นอนุบาล 2 (4-5ปี)

สัปดาห์ที่ 1 หน่วย Magic cut

วันที่ 1 เรื่อง การใช้กรรไกร (ตัดเส้นน้ำไหล) เวลา 10.00 – 10.45 น.
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ
การใช้กรรไกรตัดกระดาษ เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ตลอดจนส่งเสริมการปฏิบัติตามข้อตกลง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้
2. ใช้มือประสานสัมพันธ์กับตา
3. ปฏิบัติตามข้อตกลง

สาระที่ควรเรียนรู้

- ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
- ด้านอารมณ์ มีความสุขขณะทำกิจกรรม
- ด้านสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ด้านสติปัญญา การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ชี้นำและเข้าสู่บทเรียน
 - 1.1 ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง “ฝนเอ๋ยทำไมจึงตก” และทำท่าทางประกอบ(รายระเอียดในภาคผนวก)
 - 1.2 ครูและเด็กร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม
2. ชี้นกิจกรรม
 - 2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้
 - ถือกระดาษที่มีรูปเส้นน้ำไหล ใช้กรรไกรตัดตามรอยให้ถูกต้องและครบถ้วน
 - 2.2 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง
3. ชี้นสรุป
 - 3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เพลง “ฝนเอ๋ยทำไมจึงตก”

มีต่อหน้า

ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างแผนจัดประสบการณ์

2. กรรไกรสำหรับเด็ก
3. กระดาษรูปเส้นน้ำไหล

ประเมินผล

1. การสังเกตการณ์ปฏิบัติการของเด็ก
2. การเคลื่อนไหวร่างกายของเด็ก
3. การสนทนาและโต้ตอบของเด็ก
4. การแสดงออกและมีความสุขขณะทำกิจกรรม

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างแผนจัดประสบการณ์ (ต่อ)

เกณฑ์การประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	จุดประสงค์/ระดับเกณฑ์การประเมิน		
		ใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นน้ำไหลได้		
		3	2	1
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

ระดับเกณฑ์การประเมิน

จุดประสงค์ : เด็กใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นน้ำไหลได้

3 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นน้ำไหลได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

2 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นน้ำไหลได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

1 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นน้ำไหลได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน

.....
(นางสาวนารีรัตน์ ปันนา)

ผู้สอน

มีต่อหน้า

ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างแผนจัดประสบการณ์ (ต่อ)

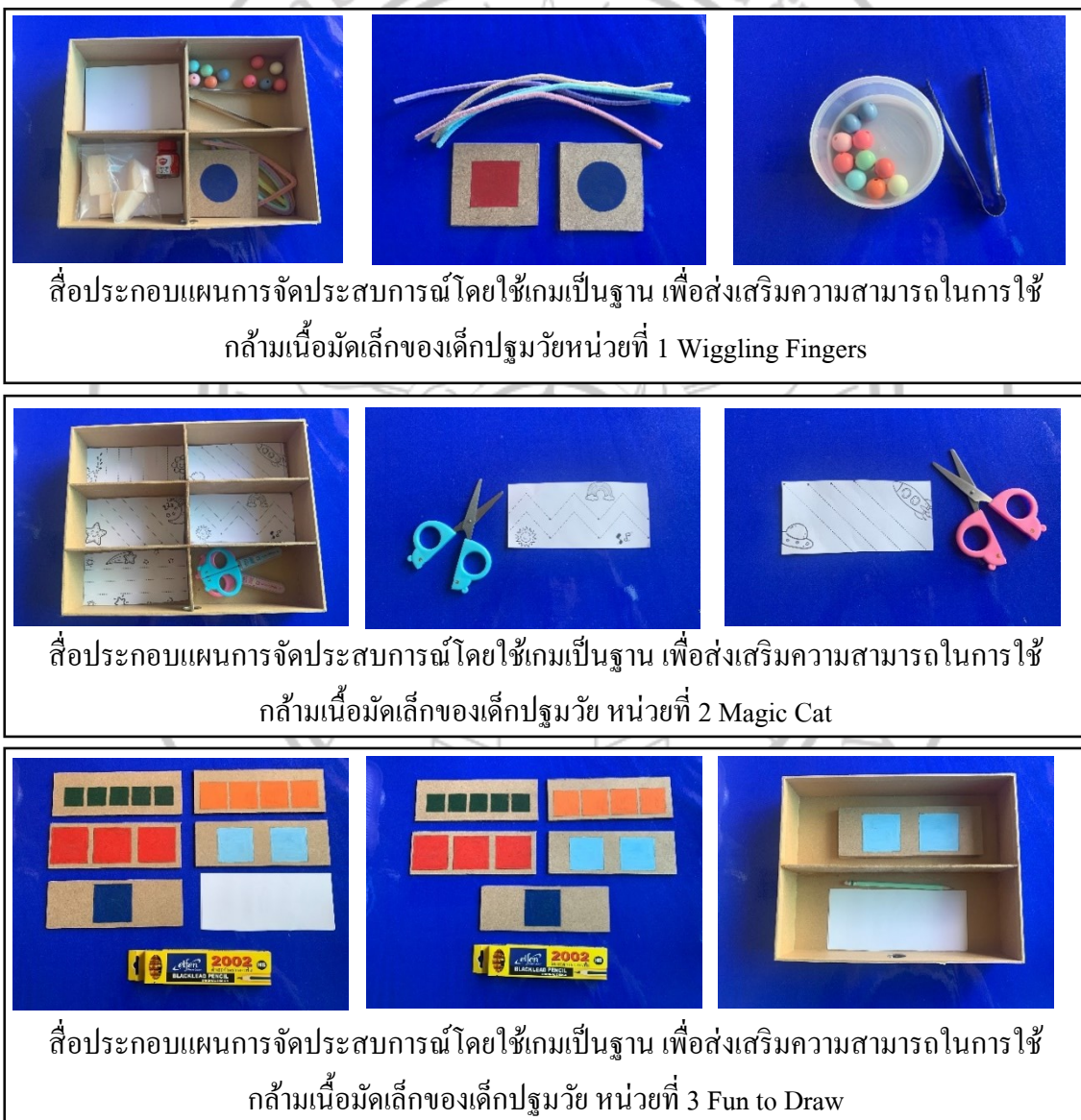
ภาคผนวก

เพลง ฝนเอ๋ยทำไมจึงตก
 (ไม่ทราบผู้แต่ง)
 ฝนเอ๋ยทำไมจึงตก
 ฝนเอ๋ยทำไมจึงตก
 จำเป็นต้องตก เพราะว่ากบมันร้อง
 กบเอ๋ยทำไมจึงร้อง
 กบเอ๋ยทำไมจึงร้อง
 จำเป็นต้องร้อง เพราะว่าท้องมันปวด
 ท้องเอ๋ยทำไมจึงปวด
 ท้องเอ๋ยทำไมจึงปวด
 จำเป็นต้องปวด เพราะว่าข้าวมันดิบ
 ข้าวเอ๋ยทำไมจึงดิบ
 ข้าวเอ๋ยทำไมจึงดิบ
 จำเป็นต้องดิบ เพราะว่าไฟมันดับ
 ไฟเอ๋ยทำไมจึงดับ
 ไฟเอ๋ยทำไมจึงดับ
 จำเป็นต้องดับ เพราะว่าฟืนมันเปียก
 ฟืนเอ๋ยทำไมจึงเปียก
 ฟืนเอ๋ยทำไมจึงเปียก
 จำเป็นต้องเปียก เพราะว่าฝนมันตก

ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างแผนจัดประสบการณ์ (ต่อ)

จากตัวอย่างแผนจัดประสบการณ์ที่นำเสนอดังกล่าวมานี้ มีขั้นตอนที่สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับการใช้สื่อประกอบการจัดประสบการณ์ แสดงในภาพที่ 5.1 แสดงในหน้าถัดไป

ประกอบด้วย สื่อประกอบแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย จำนวน 6 ชุด หน่วยที่ 1 Wiggling Fingers หน่วยที่ 2 Magic Cat หน่วยที่ 3 Fun to Draw หน่วยที่ 4 Strings a Rope หน่วยที่ 5 Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 1 หน่วยที่ 6 Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 2 ในภาพที่ 5.1 ดังนี้



ภาพที่ 5.2 สื่อประกอบแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย



สื่อประกอบแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้
กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 4 Strings a Rope



สื่อประกอบแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้
กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 5 และหน่วยที่ 6

Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 1

ภาพที่ 5.2 สื่อประกอบแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย (ต่อ)

จากภาพที่ 5.2 จะเห็นได้ว่า แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย มีความน่าสนใจ ผู้เรียนเข้าใจโดยการทดลองทำ
ด้วยตนเอง (Learning by Doing) การเรียนการสอนที่ได้ผลคือต้องเรียนแล้วต้องได้ความรู้พร้อมกับ
ได้รับความสนุกสนานไปกับแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ด้วยกิจกรรม จำนวน 6 ชุด หน่วยที่ 1 Wiggling Fingers
หน่วยที่ 2 Magic Cat หน่วยที่ 3 Fun to Draw หน่วยที่ 4 Strings a Rope หน่วยที่ 5 Cut Draw Rope
Wiggling Fingers Season 1 หน่วยที่ 6 Cut Draw Rope Wiggling Fingers Season 2 ที่ส่งเสริมการใช้
กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ได้เป็นอย่างดีมีประสิทธิภาพออกแบบน่าสนใจเหมาะสมสำหรับเด็ก
ปฐมวัย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กด้วยอุปกรณ์ ที่สามารถช่วยดึงดูดความสนใจ
สร้างความสนุกสนานให้กับเด็กปฐมวัย มีการสัมผัสจริงมีเสียงที่กระตุ้นและชื่นชม เมื่อสามารถเล่น

ตามคำสั่งได้ถูกต้อง สอดคล้องกับวรรณพร ทีเก่ง (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การประเมินประสิทธิภาพของการฝึกทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กโดยการใช้ส่วนเชื่อมต่อประสานแบบจับต้องได้ผ่านเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก กล่าวถึงการส่งเสริมความสามารถ กล้ามเนื้อมัดเล็กโดยการจัดกิจกรรมให้มือทั้ง สอง ได้แก่ การปรบมือเพื่อกระตุ้นกล้ามเนื้อมือและแขน โดยสามารถใช้ประกอบเพลงและการเล่นเกมการจัดกิจกรรมการสัมผัสได้แก่การใช้อุปกรณ์ คริม น้ำทราย มาเล่น ข้าว หรือ มั้กะโรนี และวาดภาพด้วยนิ้วมือเช่นการตัดสายขึ้นลงการละเลง และนภสวรรค์ ฤทธิ์เดช (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดสื่อกิจกรรมนำสนุก ตามแนวคิดของจีเซลล์ (Gesell) เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก พบว่า การพัฒนาพัฒนาชุดสื่อกิจกรรมนำสนุก ตามแนวคิดของจีเซลล์ สามารถพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก มีประสิทธิภาพ 72.5/90 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 70/80 และเด็กมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดของจีเซลล์ มีคะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

**ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
โรงเรียนบ้านขอบด้ง ระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
เพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย**

อภิปรายผลการเปรียบเทียบการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานมีพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านขอบด้ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 ก่อนจัดประสบการณ์ มีค่าเฉลี่ย 7.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.69 หลังจัดประสบการณ์ มีค่าเฉลี่ย 11.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.87 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ พบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้แบ่งลำดับขั้นของการสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย ทั้งหมด 6 หน่วย 30 แผน 1 หน่วยใช้ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาทีสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย ที่ได้ออกแบบไว้ทั้งหมด 6 หน่วย 30 แผน 1 หน่วยใช้ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที โดยกำหนดขั้นตอนการดำเนินการ ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้น Game-based (5 นาที) ครุณาเข้าสู่กิจกรรมโดยการใช้เพลง คำคล้องจอง และท่าทางเพื่อกระตุ้นให้ เด็กสนใจและสร้าง

ความพร้อมด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก มือ นิ้วมือ 2) ชั้น Learning (20 นาที) ครูแนะนำกิจกรรม วัสดุ/อุปกรณ์พร้อมทั้งอธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรม โดยครูเตรียมให้และเป็นผู้กระตุ้นให้เด็กปฏิบัติด้วยตนเอง 3) ชั้น Let's Talk (5 นาที) เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติ ครูจดบันทึกคำพูดที่เด็กเล่า ดังภาพที่แสดงในหน้าถัดไป



ภาพที่ 5.3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้น Game-based

จากภาพที่ 5.3 จะเห็นได้ว่า ชั้น Game-based (5 นาที) ครูนำเข้าสู่กิจกรรมโดยการใช้เพลง คำคล้องจอง และท่าทางเพื่อกระตุ้นให้ เด็กสนใจและสร้างความพร้อมด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก มือ นิ้วมือ ซึ่งในการนำเข้าสู่บทเรียนนั้น เป็นการเตรียมตัวนักเรียนก่อนที่จะเริ่มทำการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนทราบว่ากำลังเรียนเกี่ยวกับอะไร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสนใจและเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน ให้มาอยู่กับการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน และต้องเป็นการเชื่อมโยงความรู้เดิม ซึ่งเป็นที่สิ่งทีนักเรียนรู้กันอยู่แล้ว ไปสู่ความรู้ใหม่ที่กำลังจะสอน ซึ่งการนำเข้าสู่บทเรียนนี้ นับว่าเป็นเทคนิคที่ครูผู้สอนทุกคนจะต้องสามารถดำเนินการได้ผ่านการใช้กิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยให้เด็กเรียนเข้าใจบทเรียนใหม่ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับโมดูล (Module) พัฒนาศักยภาพครูยกระดับคุณภาพวิชาการ: อ่านออกเขียนได้ของงานสนับสนุนงานด้านวิชาการและองค์ความรู้ โครงการผู้นำเพื่อการพัฒนาการศึกษาที่ยั่งยืน (SCB Connxt ED) ไว้ว่า การร้องเพลง เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาทุกด้าน ช่วยสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียน ใช้ได้ดีทั้งในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และขั้นสรุปบทเรียนและเฉลยคำตอบ กาญจนะ (2553) ว่าเทคนิคการใช้เพลงเป็นกลวิธีหนึ่งที่ครูจะใช้ดำเนินกิจกรรมและทำนองดนตรีมาให้นักเรียนได้ร้องหรือครูร้องให้นักเรียนฟัง เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นการผ่อนคลายและเปลี่ยนบรรยากาศการเรียน แต่ยัง คงไว้ซึ่งเนื้อหาในบทเรียน โดยเนื้อหาของเพลงต้องมีความสอดคล้องกับเรื่องที่สอน โดยมีกิจกรรมที่สะท้อนบรรยากาศในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย แสดงในภาพที่ 5.3 หน้าถัดไป



ภาพที่ 5.4 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้น Learning

จากภาพที่ 5.4 จะเห็นได้ว่า ชั้น Learning (20 นาที) ครูแนะนำกิจกรรม วัสดุ/อุปกรณ์ พร้อมทั้งอธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรม โดยครูเตรียมให้และเป็นผู้กระตุ้นให้เด็กปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่กล่าวว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือ กระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดย ธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้าง ความรู้ (Co-creators) อีกทั้ง ยังสอดคล้องกับครุแมม (Krumam, 2560) กล่าวว่า กิจกรรมที่ส่งเสริม ความสามารถในการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อและตาให้ทำงานอย่างประสานสัมพันธ์ที่ดี เช่น กิจกรรมที่เด็กได้หยิบจับสิ่งของตุ๊กตา เครื่องเล่น ตลอดจนกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ ที่เด็กได้ทำที่ โรงเรียนเพื่อการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็ก ซึ่งหมายถึงการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการควบคุม และการทำงานประสานสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกล้ามเนื้อและตาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องใช้ มือและตาในการบังคับควบคุม เช่น การหยิบจับสิ่งของ การหิ้วหรือถือของ การร้อยพวงมาลัย การจับดินสอหรือสีในการวาดรูปหรือขีดเขียนในเด็กปฐมวัยการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการ ด้านกล้ามเนื้อเล็กมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อพัฒนาความสามารถในการควบคุมการเคลื่อนไหวของ

กล้ามเนื้อตา เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของร่างกายได้อย่างประสานสัมพันธ์กัน และเพื่อวางรากฐานในการใช้มือที่ถนัดและเตรียมความพร้อมที่จะเขียนและอ่านต่อไป



ภาพที่ 5.5 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้น Let's Talk

จากภาพที่ 5.5 จะเห็นได้ว่า ชั้น Let's Talk (5 นาที) เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติ ครูจดบันทึกคำพูดที่เด็กเล่า จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้สรุป และทบทวนความรู้ที่ได้รับว่าเพิ่มขึ้นจากเดิมหรือไม่อย่างไร จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ การส่งเสริมให้นักเรียนจดจำความรู้และถ่ายโอนความรู้ โดยให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างไปจากแบบฝึกหัด สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญคือ ขั้นสรุป เพราะเป็นการสรุปผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สอนได้โอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยร่วมกันสรุปความรู้ ภาพรวมของเรื่องที่เรียนหรือสรุปสาระสำคัญของบทเรียน โดยนำความรู้ที่ได้มาทั้งหมดมานำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันสรุปข้อค้นพบ หรือสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่

จากการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเล่นในกิจกรรมต่าง ๆ จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาความพร้อมทางมือและตามากที่สุด เด็กจะใช้มือในการหยิบจับวัสดุต่าง ๆ ทำให้เข้าใจวิธีการใช้นิ้วจับดินสอได้อย่างถูกวิธี เมื่อพัฒนากล้ามเนื้อเล็กให้แข็งแรง เด็กก็พร้อมที่จะลากลิเลามือซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียน ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกมหรือหลังจากการได้เล่นเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสนุกสนาน เพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกิดความสนใจ สามารถเชื่อมโยงความคิดจากการเล่นเกม ทำให้สังเกตเห็นพัฒนาการทั้งก่อน ระหว่างและหลังการทำกิจกรรมของเด็กแต่ละคนและได้บันทึกคะแนนพัฒนาการคิดพื้นฐานของเด็กไว้ รวมถึงได้คอยแนะนำช่วยเหลือ อธิบาย สาธิต ให้เด็กได้มีความเข้าใจขณะปฏิบัติกิจกรรม อีกทั้งได้พัฒนา

ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่น่าสนใจ เป็นเรื่องใกล้ตัว เหมาะสมกับวัย สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัยในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษาให้กับเด็กปฐมวัยต้องคำนึงถึงแนวคิดในการเรียนรู้ของเด็ก ให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เคลื่อนไหวมีโอกาสคิดริเริ่มตามความต้องการและความสนใจของตนเอง รวมทั้งอยู่ในบรรยากาศที่เป็นอิสระ อ่อนโยนและปลอดภัย การจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัย จึงต้องยึดรูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลายบูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่ให้ประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าผ่านการเล่น เกมทางการศึกษา นอกจากเด็กจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่นเกมแล้วยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการคิด และทักษะการสังเกต ช่วยให้เด็กเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และได้ฝึกกระบวนการในการหาคำตอบด้วยตนเองด้วย เป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของนักเรียนได้ และ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้อย่างเต็มที่เช่น การจับลูกบิด (เม็ดเล็ก) การกดพิมพ์ภาพ การขยำกระดาษ การหมุนลวดเป็นรูปทรง การจับลูกบิด (เม็ดใหญ่) ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมที่ หลากหลายและยังกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยจึงนำเสนอข้อเสนอแนะจากการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป รายละเอียดดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. หากผู้ที่สนใจจะนำแผนไปใช้ควรศึกษาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ควรศึกษาคู่มือเพื่อการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ
2. ควรให้เด็กได้แสดงออกทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กันอย่างอิสระผ่านการทำกิจกรรมในลักษณะของการเล่น
3. ในการปฏิบัติกิจกรรม ครูต้องมีความระมัดระวัง คอยดูแล เอาใจใส่ และทำความเข้าใจ เช่น มีการบอกหรือสาธิตให้เด็กก่อนทุกครั้ง
4. ในการจัดกิจกรรมคุณครูควรเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อม รวมไปถึงการสร้าง ความเชื่อมั่นกับผู้ปกครองในการพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนที่ทำกิจกรรมไปพร้อมกับเพื่อน ไม่เสร็จสามารถนำไปฝึกที่บ้านได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย สำหรับเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ในกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน เป็นต้น
2. ควรมีการวิจัยพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ เช่น ด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์ ด้านความสามารถทางคณิตศาสตร์ และด้านภาษาต่างประเทศ เป็นต้น
3. ควรมีการวิจัยศึกษาความพึงพอใจในแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย
4. ควรมีการพัฒนาสื่อเกม ที่นักเรียนสามารถฝึกทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กที่บ้านกับผู้ปกครองได้



บรรณานุกรม

- กัญญาชลา ศิริชัย. (2551). ผลของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลของเด็กปฐมวัย. กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- กิตติกรณ บำรุงบุญ และประภัสสร ปรีเอี่ยม. (2544). ผลการจัดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กเรียนร่วม: กรณีศึกษาเด็กเรียนร่วมโรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏมหาสารคาม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- คะเนิง สายแก้ว. (2548). การจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาที่มีต่อความพร้อมทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย. สุรินทร์: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- ชนาธิป พรกุล. (2552). การออกแบบการสอน การบูรณาการการอ่าน การคิดวิเคราะห์และการเขียน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2553). การวิจัยหลักสูตรและการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐยากร พรภูวเดช. (2556). ประเภทของเกม. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/srangprasiththiphaphkarsxn/>
- ทศนา เขมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธันวา วัฒนะ, สรวงพร กุศลส่ง, และ พิษณุภา ตีรังษ์. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพื้นฐานการบวก เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย. เพชรบูรณ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- ธีรนาฏ เบ้าคำ. (2556). ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์เสริมด้วยเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี).
- นราทร พรหมจรรย์. (2553). การระบุปัญหาในเครื่องปรับอากาศ: กรณีศึกษาการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- บุญชู พรหมลิขิตศิริ. (2551). ผลของรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนในการฝึกอบรมโดยใช้เกมเป็นฐานบนเว็บที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของบุคลากรศูนย์ฝึกอบรมและควบคุมระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ปนัดดา แสงทอง, นนทชนนปภพ ปาลินทร, อภิรดี ไชยกาล, ชลิตา บุญบงก์, และจิตโสภณ โสหา. (2564). ผลการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์ของ เด็กปฐมวัย. มหาวิทยาลัยราชธานี.
- ประจักษ์ วิฑูรเศรษฐ์. (2562). ประโยชน์ของการเล่นเกมหรือการทำกิจกรรม. สืบค้นจาก <https://medium.com/@jackjackrc22>
- พิมพ์รัตน์ จักรบุตร. (2560). การพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะเขียนตามคำบอก สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากยาง อำเภอวังทอง จังหวัด พิษณุโลก. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม).
- ธนัญภัทร์ ศรีเนธิยวสนิ. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. วารสาร มจร บาลีศึกษายุทธ โสภปริทัศน์, 7(3), 40-55.
- ณัฐณิชา แก้วยอด. (2565). การจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์เพื่อพัฒนา ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย. รายงานวิจัยในชั้นเรียน. โรงเรียนพนาสวรรค์.
- นิลรัตน์ โคตะ. (2566). การใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดพื้นฐาน สำหรับเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, 5(1), 25-37.
- ชุลีพร นาห้วนิล. (2564). การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสาร มจร อุบลปริทัศน์, 5(3), 379-390.
- สุพัตรา เลขาวิจิตร. (2564). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและเพลงเพื่อพัฒนา ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2. วารสารเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 3(8), 10-22.
- บุญชนัญ บัวราช. (2564). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทาง ภาษาของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านแม่ทะลุ อำเภอสบเมย จังหวัด แม่ฮ่องสอน. ใน รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการเสนองานวิจัยระดับ บัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 53 “การจัดการเรียนรู้การวิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน”. 18 ธันวาคม 2564. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- พิไลลักษณ์ แก้วท่า. (2557). การพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการศึกษาชั้นอนุบาล ปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาหว้า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนครพนม).

- เพียงใจ ภูโพนธิ์, วไลพร เมฆไตรรัตน์, และ บัณฑิตา อินสมบัติ. (2561). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์).
- รุ่งทิพย์ ศรีสิงห์, พรชัย ทองเจือ, และ ผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ. (2560). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. (2551). การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา).
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). การเขียนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. (2560). สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- อาทิตยา วงศ์มณี. (2556). ผลการจัดกิจกรรมการปั้นที่มีต่อทักษะกล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- Awareness, S. (2003). *Fine motor development*. Retrieved from <http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/spring99/finemotor.htm>
- Cardinot, A. F. and Jessamyn, A. (2019). *Game-based learning to engage students with physics and astronomy using a board game*. n.p.
- Dawson, M. A. (1957). *Guiding language learning*. New York: World Book.
- Gesall, A. (1940). *The first years of life: A guide to the study of the preschoolchild*. New York: Harper.
- Kaufman, H. F. (1949). *Participation in organized activities in selected Kentucky localities*. Agricultural Experiment Station Bulletin.
- Mayesky, M. (1998). *Creative activities for young children*. New York: Delmar.
- Vu, P. and Feinstein, S. (2017). *An exploratory multiple case study about using game-based learning in stem classrooms*. n.p.
- Rocking Kids Thailand. (2566). การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก (Fine-Motor Development) ในเด็กสำคัญอย่างไร. สืบค้นจาก <http://www.rockingkidsthailand.com/>

- Shelden, L.. (1998, February). *The effect of position on the fine motor accuracy and compensatory behaviors observed during fine motor tasks of students with cerebral palsy who are nonambulatory.*
- Yolageldili, G., and Arikan, A. (2011). *Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners.* n.p.





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยทางด้านการศึกษาปฐมวัย

- 
- | | |
|--|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นixa ปัญจจริยะกุล | อาจารย์ภาควิชาเทคนิคการศึกษา
คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ |
| 2. นางวรรณเพ็ญ หม่อนมา | ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านป่าบง |
| 3. นางจันจิรา อุดมา | ครูชำนาญการ
โรงเรียนบ้านสันป่าเหียว |

บันทึกข้อความขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์



บันทึกข้อความ

สวนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ โทร. ๐๙๓-๒๖๓-๙๑๔๑

ที่ ขว ๐๖๑๒.๑๔.๐๑/๒๕๕

วันที่ ๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทรนิชา ปัญจจริยะกุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางสาวนารีรัตน์ บัณนา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ การทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมเมน ศรีสุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในการตรวจและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บันทึกข้อความขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์



ที่ ขว. ๐๖๑๒.๑๔.๐๑/ว. ๕๒

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางวรรณเพ็ญ หมอนมา

ครูชำนาญการพิเศษ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางสาวนารีรัตน์ บัณนา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ การทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมน ศรีสุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบ และให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๙๓-๒๖๓-๙๑๔๑

บันทึกข้อความขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์



ที่ อว. ๐๖๑๒.๑๔.๐๑/ว. ๘๒

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางสาวจันจิรา อุดมา

ครูชำนาญการพิเศษ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางสาวนารีรัตน์ ปันนา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ การทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมวรรณ ศรีสุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบ และให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๙๓-๒๖๓-๙๑๔๔

ภาคผนวก ข**หนังสือราชการ**

1. หนังสือขออนุญาตทดลองเครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์
2. หนังสือขออนุญาตใช้เครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์



หนังสือขออนุญาตทดลองเครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์



ที่ อว. ๐๖๑๒.๑๔.๐๑/๕๐๒

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ. เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๒๙ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุญาตทดลองเครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยต้นตอง

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางสาวนารีรัตน์ บัณนา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ การทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมพร ศรีสุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จึงขออนุญาตให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือ เพื่อทำวิทยานิพนธ์ โดยกำหนดทดลองเครื่องมือ ในระหว่างวันที่ ๓-๑๑ สิงหาคม ๒๕๖๖ ส่วนรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะประสานกับท่านโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๙๓-๒๖๓-๙๑๔๑

หนังสือขออนุญาตใช้เครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์



ที่ อว. ๐๖๑๒.๑๔.๐๑/๔๐๕

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ. เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๔ สิงหาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุญาตใช้เครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางสาววารินทร์ คำจา
ครูผู้สอน โรงเรียนบ้านห้วยต้นตอง

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางสาวนารีรัตน์ บัณนา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ การทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จึงขออนุญาตให้นักศึกษาใช้เครื่องมือ เพื่อทำวิทยานิพนธ์ โดยกำหนดใช้เครื่องมือ ในระหว่างวันที่ ๑๕ สิงหาคม - ๑๔ กันยายน ๒๕๖๖ ส่วนรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะประสานกับท่านโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๙๓-๒๖๓-๙๑๔๑

ผู้วิจัย ๐๙๓-๙๓๐-๘๙๘๗

ภาคผนวก ค**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

1. ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนา
ความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย
2. คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
3. แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
4. คู่มือการใช้สื่อดิจิทัล



แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

คำนำ

แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย จัดทำขึ้นภายใต้วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์ผู้จัดทำจัดทำผ่านเกมการศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน เด็กปฐมวัยจะได้รับพัฒนาความสามารถในด้านการใช้มือ นิ้วมือ และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาในด้านความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความถูกต้องและความสามารถในการควบคุม การประสานกัน และการรับรู้โดยใช้การสัมผัส สอดคล้องมาตรฐานที่ ๒ ตามตัวบ่งชี้ที่ ๒.๒ ใช้มือ-ตา ประสานสัมพันธ์กัน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดประสบการณ์

นาริรัตน์ ปันนา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

๗

สารบัญ

	หน้า
แผนการจัดประสบการณ์สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง wiggling fingers	6
แผนการจัดประสบการณ์สัปดาห์ที่ 2 เรื่อง Magic cut	27
แผนการจัดประสบการณ์สัปดาห์ที่ 3 เรื่อง Fun to draw	48
แผนการจัดประสบการณ์สัปดาห์ที่ 4 เรื่อง Strings a rope.....	69
แผนการจัดประสบการณ์สัปดาห์ที่ 5 เรื่อง Cut draw rope wiggling fingers season1.....	90
แผนการจัดประสบการณ์สัปดาห์ที่ 6 เรื่อง Cut draw rope wiggling fingers season2.....	111

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

แนวคิดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

คือ การเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดเอาไว้ในเกม (GBL: Games- Based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by doing) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มาจาก จอน ดิวอี้ (John dewey) สนับสนุนให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ผ่านการทำการทำกิจกรรม การเล่นเกม การลงมือปฏิบัติจริงในสภาพแวดล้อมจริง ได้ฝึกคิด ฝึกทำ ฝึกปฏิบัติ ฝึกทักษะ ไปจนถึงค้นคว้าในสิ่งที่ตนเองสนใจหรือถนัดด้วยตนเอง เพื่อใช้เป็นแรงจูงใจและมีความสุขในการเรียน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์กิจกรรมตามสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย แนวคิดการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม 6 หลัก นำมาบูรณาการที่หลากหลายใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย โดยมีขั้นตอนการทำกิจกรรม 3 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) ขั้นนำและเข้าสู่กิจกรรม หมายถึง การเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรมและก่อนเข้าสู่การเรียนการสอน เช่น การใช้คำถาม การร้องเพลง การท่องคำคล้องจอง และการบริหารสมอง
- 2) ขั้นกิจกรรม หมายถึง การให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองโดยทำงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่มตามแนวคิดของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยซึ่งนำมาบูรณาการกับกิจกรรมหลักได้หลากหลาย ได้แก่ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเกมการศึกษา
- 3) ขั้นสรุป หมายถึง การรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่างๆ จากขั้นกิจกรรม เพื่อให้เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

ความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

คือ ความสามารถในการบังคับใช้กล้ามเนื้อ นิ้วมือ และตากับมือ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1. ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความชำนาญในการใช้ มือและนิ้วได้อย่างคล่องแคล่วในการปฏิบัติกิจกรรม เช่น การหยิบ การจับ การร้อย เป็นต้น 2. ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความสามารถในการ เคลื่อนไหวนิ้วและมือได้เต็มขีดจำกัดของการเคลื่อนไหวนั้นๆ เช่น การสับ การกด การบีบ การหมุน การขยำ เป็นต้น 3. ความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความสามารถควบคุมการใช้กล้ามเนื้อนิ้ว และมือได้โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่กำหนดให้หรือการ ปฏิบัติกิจกรรม เช่น การระบายสี การตัด การเขียน โดยไม่ให้ออกนอกเส้นที่กำหนดให้ 4. การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา หมายถึง การใช้นิ้วมือและมือปฏิบัติ กิจกรรมร่วมกันกับการมองเห็น แนวเส้นตรงได้

แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 แบบบูรณาการกิจกรรม 6 หลัก สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ครั้งละ 30 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน จำนวน 30 แผน รายละเอียดดังนี้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

แผนการจัดกิจกรรมประสบการณ์ โดยใช้เกมเป็นฐาน	ขั้นตอนการสอน	จำนวน/นาที	จำนวน/ชั่วโมง
หน่วยที่ 1 Magic cut	1.ขั้นนำและเข้าสู่กิจกรรม	10	5
หน่วยที่ 2 Fun to draw	2.ขั้นกิจกรรม	15	7 ชั่วโมง 30 นาที
หน่วยที่ 3 Strings a rope	3.ขั้นสรุป	5	2 ชั่วโมง 30 นาที
หน่วยที่ 4 Cut draw rope season1			
หน่วยที่ 5 Cut draw rope season2			
หน่วยที่ 6 Cut draw rope season3			
รวม		30	15

การออกแบบแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาตรฐานที่ 2 ตัวบ่งชี้ 2.2 ช่วงอายุ 4-5 ปี ได้แก่ 1.ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้ 2.เขียนรูปลี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจน 3.ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตร ได้ รายละเอียดดังนี้

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	กิจกรรม
แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 1 “wiggling fingers”	1.ลิ้นจุกปิด (เม็ดเล็ก)	เกมการศึกษา
	2.กดพิมพ์ภาพ	เกมการศึกษา
	3.ขยำกระดาษ	เกมการศึกษา
	4.หมุนลวดเป็นรูปทรง	เกมการศึกษา
	5.ลิ้นจุกปิด (เม็ดใหญ่)	เกมการศึกษา
แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 2 “Magic cat”	1.ตัดเส้นน้ำไหล	เกมการศึกษา
	2.ตัดเส้นลงเขา	เกมการศึกษา
	3.ตัดเส้นอิงป็น	เกมการศึกษา
	4.ตัดเส้นเครื่องบินขึ้น	เกมการศึกษา
	5.ตัดเส้นหลังคาบ้าน	เกมการศึกษา

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย**

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	กิจกรรม
แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 3 “Fun to draw”	1.วาดสี่เหลี่ยม 1 รูป	เกมการศึกษา
	2.วาดสี่เหลี่ยม 2 รูป	เกมการศึกษา
	3.วาดสี่เหลี่ยม 3 รูป	เกมการศึกษา
	4.วาดสี่เหลี่ยม 4 รูป	เกมการศึกษา
	5.วาดสี่เหลี่ยม 5 รูป	เกมการศึกษา
แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 4 “Strings a rope”	1.ร้อยแผ่นภาพสัตว์ตามแบบ (ปลา)	เกมการศึกษา
	2.ร้อยแผ่นภาพสัตว์ตามแบบ (เต่า)	เกมการศึกษา
	3.ร้อยแผ่นภาพสัตว์ตามแบบ (หมึก)	เกมการศึกษา
	4.ร้อยแผ่นภาพสัตว์ตามแบบ (แมงกระพรุน)	เกมการศึกษา
	5.วันที่ 5 ร้อยแผ่นภาพสัตว์ตามแบบ (ปลาดาว)	เกมการศึกษา
แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 5 “Cut draw rope wiggling fingers season1”	1.ลิบลูกบิด (เม็ดเล็ก)	เกมการศึกษา
	2.ตัดเส้นน้ำไหล	เกมการศึกษา
	3.วาดสี่เหลี่ยม 1 รูป	เกมการศึกษา
	4.ร้อยแผ่นภาพสัตว์ตามแบบ (ปลา)	เกมการศึกษา
	5.กดพิมพ์ภาพ	เกมการศึกษา
แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 6 “Cut draw rope wiggling fingers season2”	1.ตัดเส้นลงเขา	เกมการศึกษา
	2.วาดสี่เหลี่ยม 2 รูป	เกมการศึกษา
	3.ร้อยแผ่นภาพสัตว์ตามแบบ (เต่า)	เกมการศึกษา
	4.ขยำกระดาษ	เกมการศึกษา
	5.ตัดเส้นอิงป็น	เกมการศึกษา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อเล็กเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ดำเนินการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อ
พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย รายละเอียดดังนี้

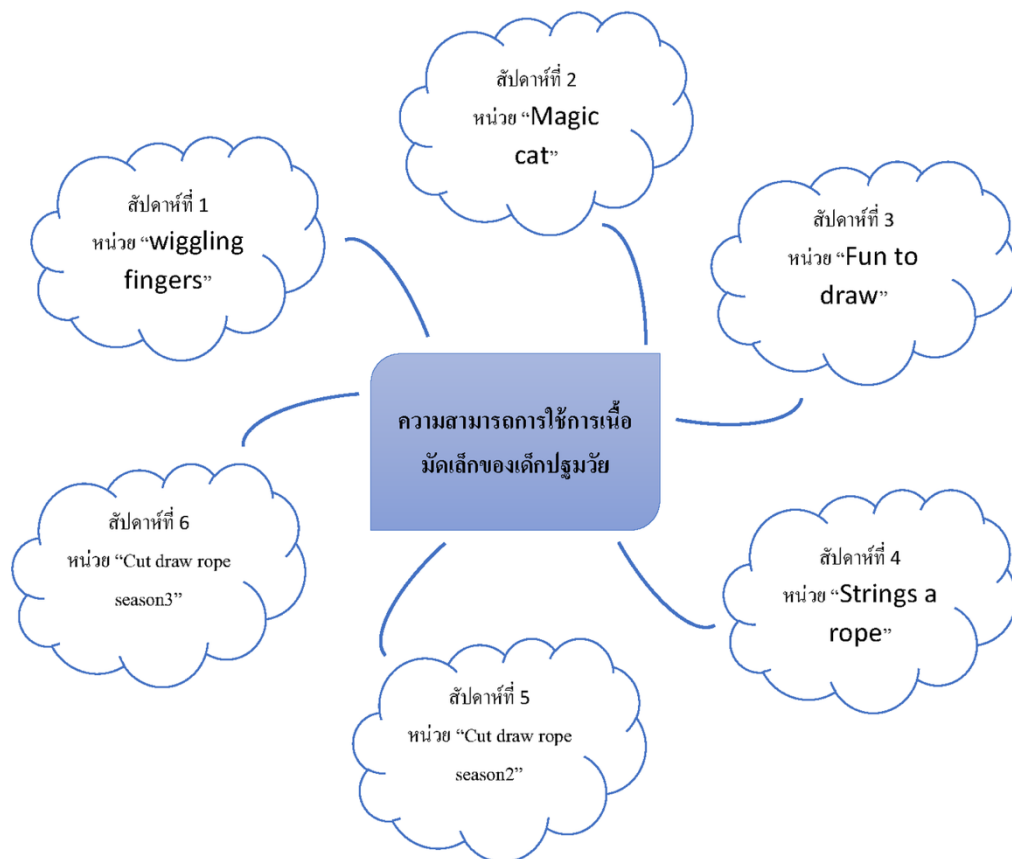
ขั้นตอน	การดำเนินกิจกรรม
1.ขั้นนำและเข้าสู่ บทเรียน คือ การเตรียม ความพร้อมในการร่วม กิจกรรมก่อนเข้าสู่การ เรียนการสอน	1.1 ครูและเด็กร้องเพลงหรือท่องคำคล้องจอง พร้อมทำท่าทางประกอบ 1.2 ครูและเด็กทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะตามคำสั่ง 1.3 ครูและเด็กทำยืดเหยียดกล้ามเนื้อ(Warm up) 1.4 ครูใช้คำถามกระตุ้นและการทบทวนกิจกรรมที่ผ่านมา
2.ขั้นกิจกรรม คือ การ ให้เด็กลงมือปฏิบัติจริง ด้วยตนเองโดยทำงาน เป็นรายบุคคลและราย กลุ่ม	2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม 2.2 ครูสร้างสถานการณ์และใช้คำถามในการจัดการเรียนรู้ 2.3 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการสร้างกฎกติกาข้อตกลงก่อนลงมือ ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เช่น ข้อควรระวังในการใช้อุปกรณ์ 2.4 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยทำงานทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม 2.5 เด็กเล่นเกมและปฏิบัติตามข้อตกลงที่ได้สร้างร่วมกันในการทำกิจกรรม
3.ขั้นสรุป คือ การ รวบรวมความคิดเห็น และข้อมูลต่างๆจากชั้น กิจกรรม	3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

เนื้อหาของแผนการจัดประสบการณ์ ประกอบด้วย

- 1) ชื่อหน่วยการเรียนรู้
- 2) สาระสำคัญ
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) สาระการเรียนรู้
- 5) วิธีดำเนินกิจกรรม
- 6) สื่อ/แหล่งเรียนรู้
- 7) การวัดและประเมินผล
- 8) แบบบันทึกหลังสอน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

ผังมโนทัศน์



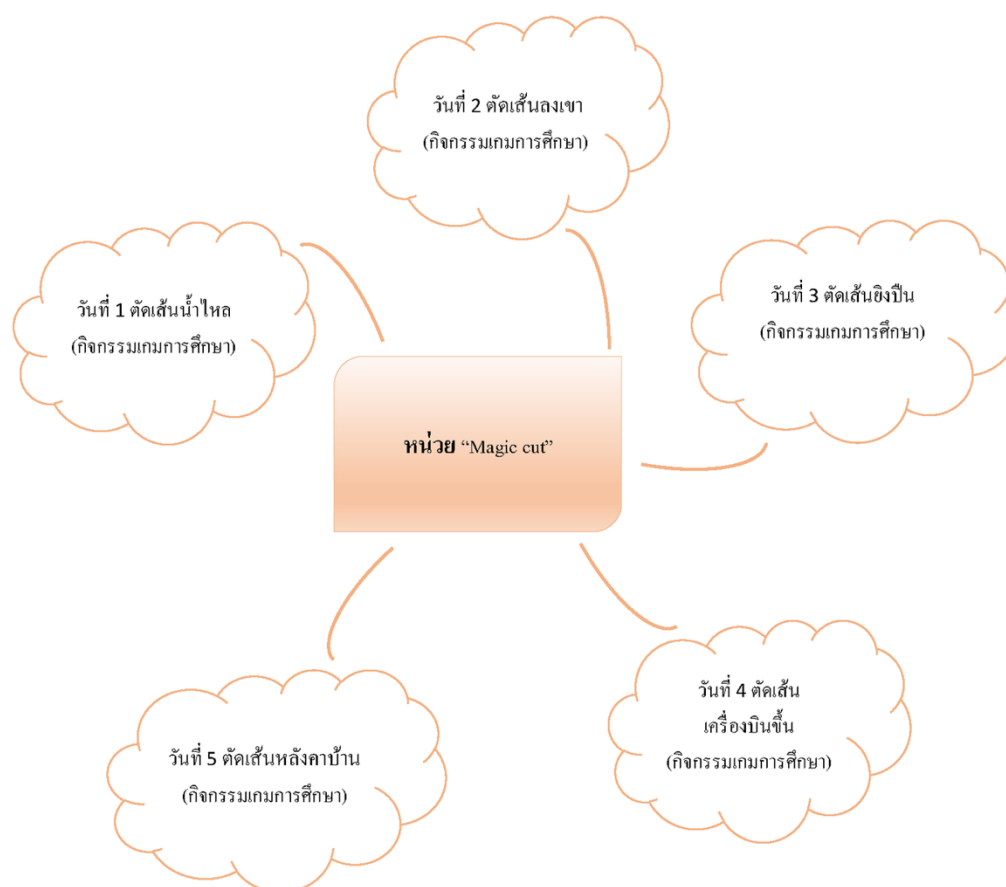
แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

ผังมโนทัศน์ส่งเสริมความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

สาระที่ 1 การใช้กรรไกรตัดกระดาษ

หน่วย “Magic cut” สัปดาห์ที่ 1 เรื่องที่ 1-5

ชั้นอนุบาลปีที่ 2



แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
(กิจกรรมเกมการศึกษา) ระดับชั้นอนุบาล 2 (4-5 ปี)

สัปดาห์ที่ 1 หน่วย Magic cut

วันที่ 1 เรื่อง การใช้กรรไกร (ตัดเส้นน้ำไหล) เวลา 10.00 – 10.45 น.

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

การใช้กรรไกรตัดกระดาษ เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กประสาน
สัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ตลอดจนส่งเสริมการปฏิบัติตามข้อตกลง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้
2. ใช้มือประสานสัมพันธ์กับตา
3. ปฏิบัติตามข้อตกลง

สาระที่ควรเรียนรู้

- ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
- ด้านอารมณ์ มีความสุขขณะทำกิจกรรม
- ด้านสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ด้านสติปัญญา การแสดงความรู้สึกร่วมด้วยคำพูด

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ชี้นำและเข้าสู่บทเรียน
 - 1.1 ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง “ฝนเอ๋ยทำไมจึงตก” และทำท่าทางประกอบ(รายระเอียดในภาคผนวก)
 - 1.2 ครูและเด็กร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม
2. ชี้นกิจกรรม
 - 2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้
 - ถือกระดาษที่มีรูปล้ำน้ำไหล ใช้กรรไกรตัดตามรอยให้ถูกต้องและครบถ้วน
 - 2.2 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง
3. ชี้นสรุป
 - 3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เพลง “ฝนเอ๋ยทำไมจึงตก”

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

2. กรรไกรสำหรับเด็ก
3. กระดาษรูปเส้นน้ำไหล

ประเมินผล

1. การสังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมของเด็ก
2. การเคลื่อนไหวร่างกายของเด็ก
3. การสนทนาและโต้ตอบของเด็ก
4. การแสดงออกและมีความสุขขณะทำกิจกรรม

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ำเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย**

เกณฑ์การประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	จุดประสงค์/ระดับเกณฑ์การประเมิน		
		ใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นน้ำไหลได้		
		3	2	1
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

ระดับเกณฑ์การประเมิน

จุดประสงค์ : เด็กใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นน้ำไหลได้

3 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นน้ำไหลได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

2 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นน้ำไหลได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

1 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นน้ำไหลได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน

.....
(นางสาวนริรัตน์ ปันนา)

ผู้สอน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก

เพลง ผน่อยทำไมจึงตก
(ไม่ทราบผู้แต่ง)
ผน่อยทำไมจึงตก
ผน่อยทำไมจึงตก
จำเป็นต้องตก เพราะว่ากบมันร้อง
กบอ่อยทำไมจึงร้อง
กบอ่อยทำไมจึงร้อง
จำเป็นต้องร้อง เพราะว่าท้องมันปวด
ท้องอ่อยทำไมจึงปวด
ท้องอ่อยทำไมจึงปวด
จำเป็นต้องปวด เพราะว่าข้าวมันดิบ
ข้าวอ่อยทำไมจึงดิบ
ข้าวอ่อยทำไมจึงดิบ
จำเป็นต้องดิบ เพราะว่าไฟมันดับ
ไฟอ่อยทำไมจึงดับ
ไฟอ่อยทำไมจึงดับ
จำเป็นต้องดับ เพราะว่าพินมันเปียก
พินอ่อยทำไมจึงเปียก
พินอ่อยทำไมจึงเปียก
จำเป็นต้องเปียก เพราะว่าผนมันตก

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
(กิจกรรมเกมการศึกษา) ระดับชั้นอนุบาล 2 (4-5 ปี)

สัปดาห์ที่ 1 หน่วย Magic cut

วันที่ 2 เรื่อง การใช้กรรไกร (ตัดเส้นลงเขา) เวลา 10.00 – 10.45 น.

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

การใช้กรรไกรตัดกระดาษ เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กประสาน
สัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ตลอดจนส่งเสริมการปฏิบัติตามข้อตกลง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้
2. ใช้มือประสานสัมพันธ์กับตา
3. ปฏิบัติตามข้อตกลง

สาระที่ควรเรียนรู้

- ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
- ด้านอารมณ์ มีความสุขขณะทำกิจกรรม
- ด้านสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ด้านสติปัญญา การแสดงความรู้สึกร่วมด้วยคำพูด

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ชี้นำและเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง “ ฝนตกจ๊กๆ ” และทำท่าทางประกอบ (ร่ายระเียดใน
ภาคผนวก)

1.2 ครูและเด็กร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม

2. ชี้นกิจกรรม

2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

- ถือกระดาษที่มีรูปเส้นลงเขา ใช้กรรไกรตัดตามรอยให้ถูกต้องและครบถ้วน

2.2 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง

3. ชี้นสรุป

3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เพลง “ ฝนตกจ๊กๆ ”
2. กรรไกรสำหรับเด็ก
3. กระดาษรูปเส้นลงเขา

ประเมินผล

1. การสังเกตการณ์ปฏิบัติการของเด็ก
2. การเคลื่อนไหวร่างกายของเด็ก
3. การสนทนาและโต้ตอบของเด็ก
4. การแสดงออกและมีความสุขขณะทำกิจกรรม

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย**

เกณฑ์การประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	จุดประสงค์/ระดับเกณฑ์การประเมิน		
		ใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นลงเขาได้		
		3	2	1
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

ระดับเกณฑ์การประเมิน

จุดประสงค์ : เด็กใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นน้ำไหลได้

3 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นลงเขาได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

2 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นลงเขาได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

1 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นลงเขาได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน

(นางสาวนารีรัตน์ ปันนา)

ผู้สอน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก

เพลง ฝนตกจุกๆ

(ไม่ทราบผู้แต่ง)

ฝนตกจุกๆ

มือซ้ายถือปลา

มือขวาถือผัก

พอลถึงที่ผัก

วางผัก วางปลา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
(กิจกรรมเกมการศึกษา) ระดับชั้นอนุบาล 2 (4-5ปี)

สัปดาห์ที่ 1 หน่วย Magic cut

วันที่ 3 เรื่อง การใช้กรรไกร (ตัดเส้นอิงป็น) เวลา 10.00 – 10.45 น.

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

การใช้กรรไกรตัดกระดาษ เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กประสาน
สัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ตลอดจนส่งเสริมการปฏิบัติตามข้อตกลง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้
2. ใช้มือประสานสัมพันธ์กับตา
3. ปฏิบัติตามข้อตกลง

สาระที่ควรเรียนรู้

- ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
- ด้านอารมณ์ มีความสุขขณะทำกิจกรรม
- ด้านสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ด้านสติปัญญา การแสดงความรู้สึกร่วมด้วยคำพูด

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ชื่นนำและเข้าสู่บทเรียน

- 1.1 ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง “ฉันทิมนะ” และทำท่าทางประกอบ(รายละเอียดในภาคผนวก)
- 1.2 ครูและเด็กร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม

2. ชื่นกิจกรรม

- 2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้
 - ถือกระดาษที่มีรูเส้นอิงป็น ใช้กรรไกรตัดตามรอยให้ถูกต้องและครบถ้วน
- 2.2 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง

3. ชื่นสรุป

- 3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

สื่อและแหล่งเรียนรู้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

1. เพลง “ฉันคือเมฆ”
2. กรรไกรสำหรับเด็ก
3. กระดาษรูปเส้นใยงู

ประเมินผล

1. การสังเกตการณ์ปฏิบัติการของเด็ก
2. การเคลื่อนไหวร่างกายของเด็ก
3. การสนทนาและโต้ตอบของเด็ก
4. การแสดงออกและมีความสุขขณะทำกิจกรรม

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย**

เกณฑ์การประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	จุดประสงค์/ระดับเกณฑ์การประเมิน		
		ใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นยิงปืนได้		
		3	2	1
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

ระดับเกณฑ์การประเมิน

จุดประสงค์ : เด็กใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นน้ำไหลได้

3 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นยิงปืนได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

2 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นยิงปืนได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

1 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นยิงปืนได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน

.....
(นางสาวนารีรัตน์ ปันนา)

ผู้สอน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก

เพลง ดันคือเมฆ
(ไม่ทราบผู้แต่ง)
ดันคือเมฆๆ
ลอยไปลอยมา
อยู่บนฟากฟ้า
ลอยไปลอยมา
ลอยมาลอยไป
ฉันเกิดขึ้นจากไอน้ำน้อย
ที่ลอยขึ้นบนนภา
แล้วเจออากาศที่เย็นๆ
ฉันเย็นฉันจึงเข้ามา
เข้ามารวมตัวกัน
มาผูกสัมพันธ์คือเมฆ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
(กิจกรรมเกมการศึกษา) ระดับชั้นอนุบาล 2 (4-5 ปี)

สัปดาห์ที่ 1 หน่วย Magic cut

วันที่ 4 เรื่อง การใช้กรรไกร (ตัดเส้นเครื่องบินขึ้น)

เวลา 10.00 – 10.45 น.

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

การใช้กรรไกรตัดกระดาษ เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กประสาน
สัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ตลอดจนส่งเสริมการปฏิบัติตามข้อตกลง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้
2. ใช้มือประสานสัมพันธ์กับตา
3. ปฏิบัติตามข้อตกลง

สาระที่ควรเรียนรู้

- ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
- ด้านอารมณ์ มีความสุขขณะทำกิจกรรม
- ด้านสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ด้านสติปัญญา การแสดงความรู้สึกร่วมด้วยคำพูด

วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ชี้นำและเข้าสู่บทเรียน

- 1.1 ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง “ยานพาหนะ” (รายละเอียดในภาคผนวก)
- 1.2 ครูและเด็กร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม

2. ชี้นกิจกรรม

- 2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้
 - ถือกระดาษที่มีรูปเส้นเครื่องบินขึ้น ใช้กรรไกรตัดตามรอยให้ถูกต้องและครบถ้วน
- 2.2 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง

3. ชี้นสรุป

- 3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. คำคล้องจอง “ยานพาหนะ”
2. กรรไกรสำหรับเด็ก

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

3. กระดาษรูปเส้นเครื่องบินขึ้น

ประเมินผล

1. การสังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมของเด็ก
2. การเคลื่อนไหวร่างกายของเด็ก
3. การสนทนาและโต้ตอบของเด็ก
4. การแสดงออกและมีความสุขขณะทำกิจกรรม

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย**

เกณฑ์การประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	จุดประสงค์/ระดับเกณฑ์การประเมิน		
		ใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นเครื่องบินขึ้นได้		
		3	2	1
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

ระดับเกณฑ์การประเมิน

จุดประสงค์ : เด็กใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นน้ำไหลได้

- 3 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นเครื่องบินขึ้นได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน
 2 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นเครื่องบินขึ้นได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน
 1 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นเครื่องบินขึ้นได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน

.....
 (นางสาวนาริรัตน์ ปินนา)

ผู้สอน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก

คำคล้องจองยานพาหนะ

(ลำลี รักสุทัย , มะลิวัลย์ สีดาบุญมา)

สิ่งที่พาเราไป

นั่นแหละใช่พาหนะ

มีหลายอย่างนะจ๊ะ

จำไว้นะเล่าให้ฟัง

หนึ่งหรือคือรถยนต์

พาดันดันส่งเสียงดัง

เรือพาเราข้ามฝั่งนั้ง

ข้ามฝ้ากอย่างสบาย

เครื่องบินบินข้ามฟ้า

ไกลสุดตาพาหายใจ

ถึงแม้ทางแสนไกล

พาเราไปถึงปลายทาง

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
(กิจกรรมเกมการศึกษา) ระดับชั้นอนุบาล 2 (4-5ปี)

สัปดาห์ที่ 1 หน่วย Magic cut

วันที่ 5 เรื่อง การใช้กรรไกร (ตัดเส้นหลังคาบ้าน) เวลา 10.00 – 10.45 น.

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

การใช้กรรไกรตัดกระดาษ เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ตลอดจนส่งเสริมการปฏิบัติตามข้อตกลง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้
2. ใช้มือประสานสัมพันธ์กับตา
3. ปฏิบัติตามข้อตกลง

สาระที่ควรเรียนรู้

- ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
- ด้านอารมณ์ มีความสุขขณะทำกิจกรรม
- ด้านสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ด้านสติปัญญา การแสดงความรู้สึkd ด้วยคำพูด

วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ชำนาญและเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง “แมงมุมลาย” และทำท่าทางประกอบ (รายระเอียดในภาคผนวก)

1.2 ครูและเด็กร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม

2. ชำนาญกิจกรรม

2.1 ครูสาธิตวิธีการเล่นและอธิบายการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

- ถือกระดาษที่มีรูปร่างหลังคาบ้านใช้กรรไกรตัดตามรอยให้ถูกต้องและครบถ้วน

2.2 เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง

3. ชำนาญสรุป

3.1 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เพลง “แมงมุมลาย”

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

- 2.กรรไกรสำหรับเด็ก
- 3.กระดาษรูปเส้นหลังคาบ้าน

ประเมินผล

- 1.การสังเกตการณ์ปฏิบัติการของเด็
- 2.การเคลื่อนไหวร่างกายของเด็ก
- 3.การสนทนาและโต้ตอบของเด็ก
- 4.การแสดงออกและมีความสุขขณะทำกิจกรรม

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย**

เกณฑ์การประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	จุดประสงค์/ระดับเกณฑ์การประเมิน		
		ใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นหลังคาบ้านได้		
		3	2	1
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

ระดับเกณฑ์การประเมิน

จุดประสงค์ : เด็กใช้กรรไกรตัดกระดาษรูปเส้นน้ำไหลได้

3 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นหลังคาบ้านได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

2 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นหลังคาบ้านได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

1 หมายถึง ใช้กรรไกรตัดเส้นหลังคาบ้านได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน

.....
(นางสาวนริรัตน์ ปินนา)

ผู้สอน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก

เพลง แมงมุมลาย
(ไม่ทราบผู้แต่ง)
แมงมุมลายตัวนั้น
ฉั่นเห็นมันส่งสารเหลือทน
วันหนึ่งมันถูกฝน
ไถลลงจากบนหลังคา
พระอาทิตย์ส่องแสง
ฝนแห้งเหือดไปลับตา
มันรีบไต่ขึ้นฟ้า
หันหลังมาทำตาลูกวาว

คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย



คู่มือสำหรับครู

แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ภายใต้วิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

จัดทำโดย

นางสาวนารีรัตน์ ปันนา

หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการเรียนรู้

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลย์พิพัฒน์



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

คำนำ

คู่มือการใช้แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยฉบับนี้ ก่อนการจัด
 ประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Pretest/Posttest) ระดับชั้นอนุบาล ๒ ผลลัพธ์ที่ได้
 วิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาการแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนา
 ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย สอดคล้องมาตรฐานที่ ๒ ตามตัวบ่งชี้การใช้มือ-ตา
 ประสานสัมพันธ์กัน ด้วยการออกแบบแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก
 ปฐมวัย แบ่งออกเป็น ๓ ด้านคือ การใช้กรรไกร การเขียน การร้อยวัสดุ ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด ๑๕ ข้อ
 เพื่อให้ครูศึกษาก่อนดำเนินการประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยให้มี
 ประสิทธิภาพ

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เครื่องมือการใช้แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก
 ปฐมวัยฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนได้ใช้ในการศึกษาและดำเนินการประเมินความสามารถใช้
 กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย เพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

นารีรัตน์ ปันนา



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำชี้แจงการใช้แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย	1
การเตรียมตัวก่อนดำเนินการประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย	2
ขั้นตอนดำเนินการประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย	2
แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย	3



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

ก่อนและหลัง (Pretest – Posttest)

คำชี้แจง

คู่มือฉบับนี้ ผลิตขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง (Pretest – Posttest) ได้ศึกษาและเตรียมตัวก่อนดำเนินการประเมินเด็กปฐมวัย ตลอดจนเพื่อให้สามารถดำเนินการทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง (Pretest – Posttest) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในคู่มือฉบับนี้มีแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง (Pretest – Posttest) แนบมาด้วย 1 ฉบับ เพื่อให้ผู้ใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง (Pretest – Posttest) ได้เรียนรู้รูปแบบของแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง (Pretest – Posttest) ที่ตรงกับคู่มือ จึงต้องอาศัยคำอธิบายจากคู่มือฉบับนี้

การเตรียมตัวก่อนดำเนินการทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง (Pretest – Posttest)

1. จัดเตรียมแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง (Pretest – Posttest) ตามจำนวนของเด็กปฐมวัย
2. จัดเตรียมดินสอสำหรับเด็กปฐมวัยได้ใช้เขียนรูปตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน
3. จัดเตรียมกรรไกรสำหรับเด็กปฐมวัยให้เด็กได้ใช้ตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้
4. จัดเตรียมเชือกสำหรับเด็กปฐมวัยให้เด็กได้ใช้ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตรได้
5. จัดเตรียมสถานที่สำหรับการประเมินเพื่อวัดความสามารถให้เหมาะสม ทั้งโต๊ะ เก้าอี้ ปราศจากเสียงดังรบกวน
6. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กปฐมวัยก่อนดำเนินการทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย เพื่อให้สามารถวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

คำนำ

คู่มือการใช้แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยฉบับนี้ ก่อนการจัด
 ประสพการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Pretest/Posttest) ระดับชั้นอนุบาล ๒ ผลิตขึ้นภายใต้
 วิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาการแผนจัดประสพการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนา
 ความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย สอดคล้องมาตรฐานที่ ๒ ตามตัวบ่งชี้การใช้มีอ-ตา
 ประสานสัมพันธ์กัน ด้วยการออกแบบแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็ก
 ปฐมวัย แบ่งออกเป็น ๓ ด้านคือ การใช้กรไกร การเขียน การร้อยวัสดุ ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด ๑๕ ข้อ
 เพื่อให้ครูศึกษาก่อนดำเนินการประเมินความสามารถการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยให้มี
 ประสิทธิภาพ

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เครื่องมือการใช้แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็ก
 ปฐมวัยฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนได้ใช้ในการศึกษาและดำเนินการประเมินความสามารถใช้
 กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย เพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

นารีรัตน์ ปันนา



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อดอกลูกลาบ : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการเขียนรูปตามแบบ

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 4 ข้อดอกลูกลาบ ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูภาพ และจำลักษณะของรูปภาพ ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ใช้ดินสอวาดภาพตามแบบ ลงในกระดาษให้ถูกต้อง ”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

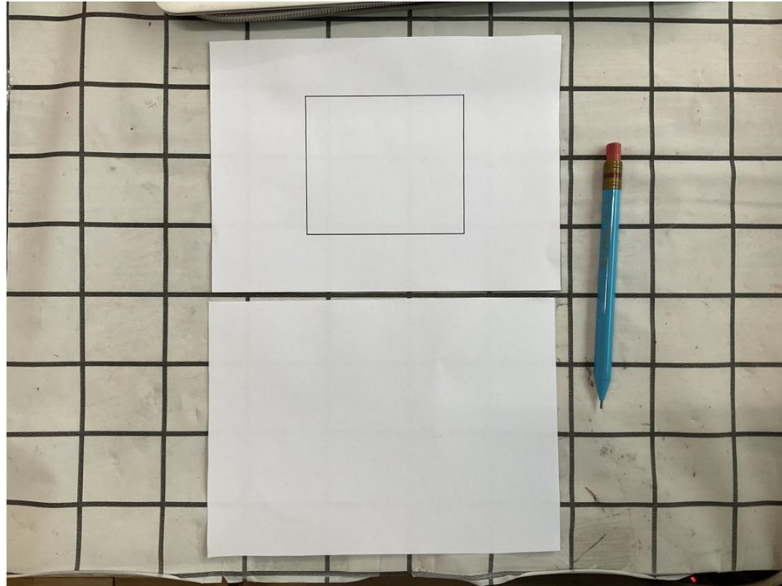
วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

วาดภาพตามแบบได้แต่มีมุมที่ไม่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อดอกกุหลาบ



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อดอกระยะ : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการเขียนรูปตามแบบ

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 6 ข้อดอกระยะ ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูภาพ และจำลักษณะของรูปภาพ ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ใช้ดินสอวาดภาพตามแบบ ลงในกระดาษให้ถูกต้อง ”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

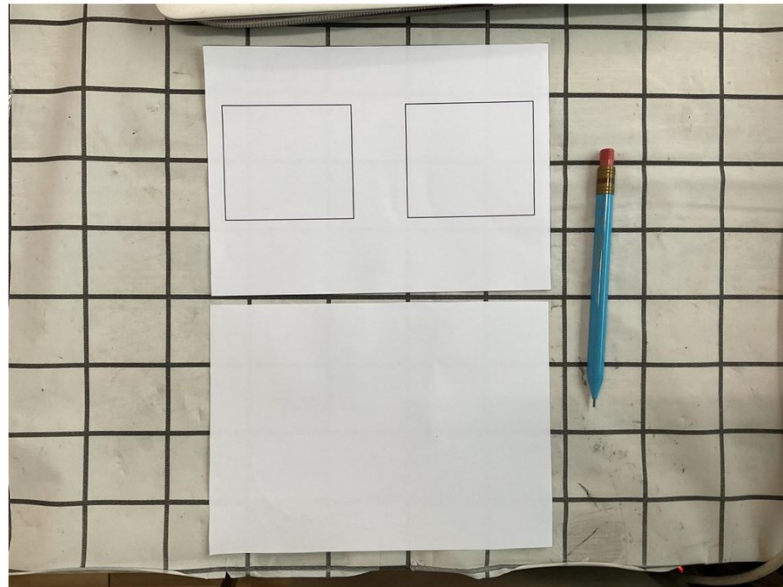
วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

วาดภาพตามแบบได้แต่มีมุมที่ไม่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อดอกระล



ABH

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อดอแก้ว : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการเขียนรูปตามแบบ

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 8 ข้อดอแก้ว”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูภาพ และจำลักษณะของรูปภาพ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้ดินสอวาดภาพตามแบบ ลงในกระดาษให้ถูกต้อง”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

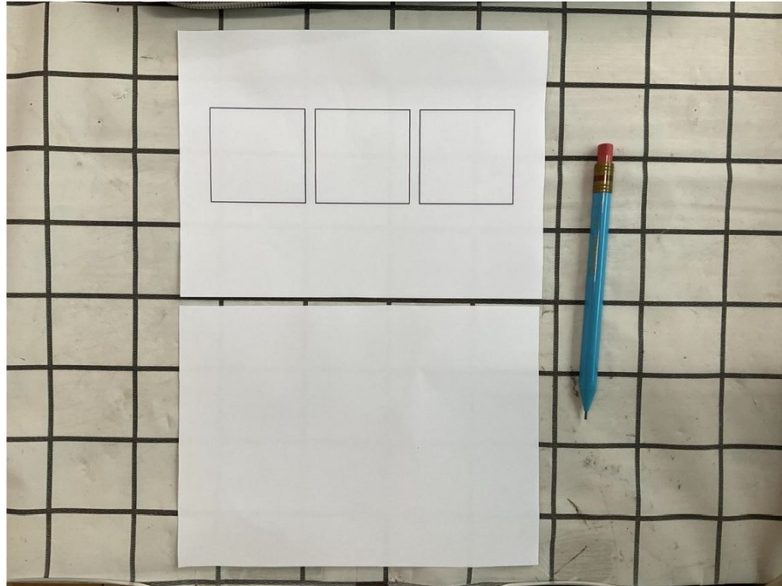
วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

วาดภาพตามแบบได้แต่มีมุมที่ไม่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อสอบ



ABH

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อดอกรา : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการเขียนรูปตามแบบ

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 10 ข้อดอกรา”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูภาพ และจำลักษณะของรูปภาพ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้ดินสอวาดภาพตามแบบ ลงในกระดาษให้ถูกต้อง”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

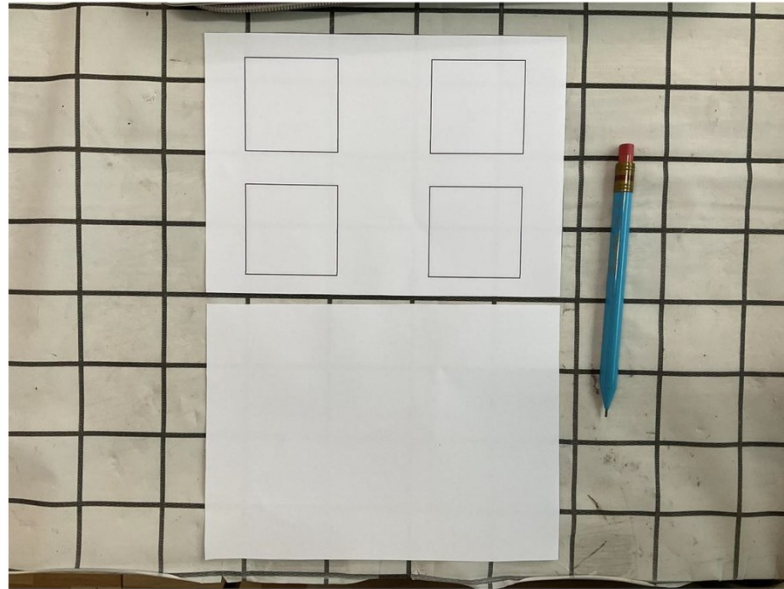
วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

วาดภาพตามแบบได้แต่มีมุมที่ไม่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อตอบ



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อดอควาเรื่อ : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการเขียนรูปตามแบบ

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 12 ข้อดอควาเรื่อ ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูภาพ และจำลักษณะของรูปภาพ ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ใช้ดินสอวาดภาพตามแบบ ลงในกระดาษให้ถูกต้อง ”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

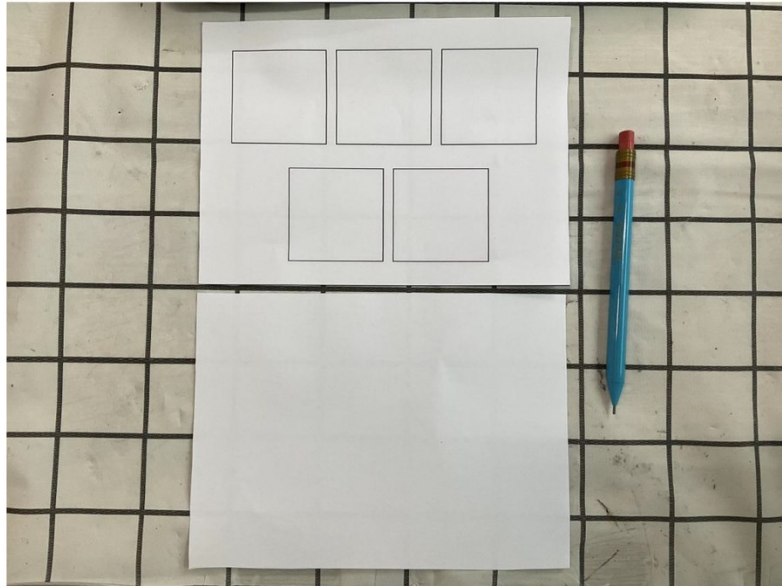
วาดภาพตามแบบได้อย่างมีมุมที่ชัดเจนแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

วาดภาพตามแบบได้แต่มีมุมที่ไม่ชัดเจนและตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อดอากดาวเรือง



ABH

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อเื้อ : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการใช้กรรไกร

- 1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 14 ข้อglnhv”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูภาพเส้นประที่กำหนดให้”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้กรรไกรตัดตามเส้นประให้ถูกต้องและครบถ้วน”
(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

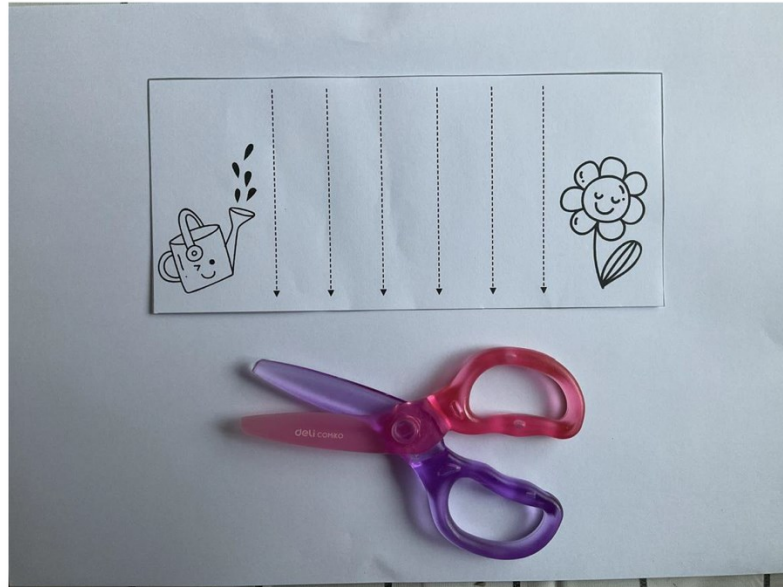
ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อสี่



คู่มือแบบประเมินความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อกวางเง : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการใช้กรไกร

- 1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 16 ข้อกวางเง”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูภาพเส้นประที่กำหนดให้”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้กรไกรตัดตามเส้นประให้ถูกต้องและครบถ้วน”
(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้กรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

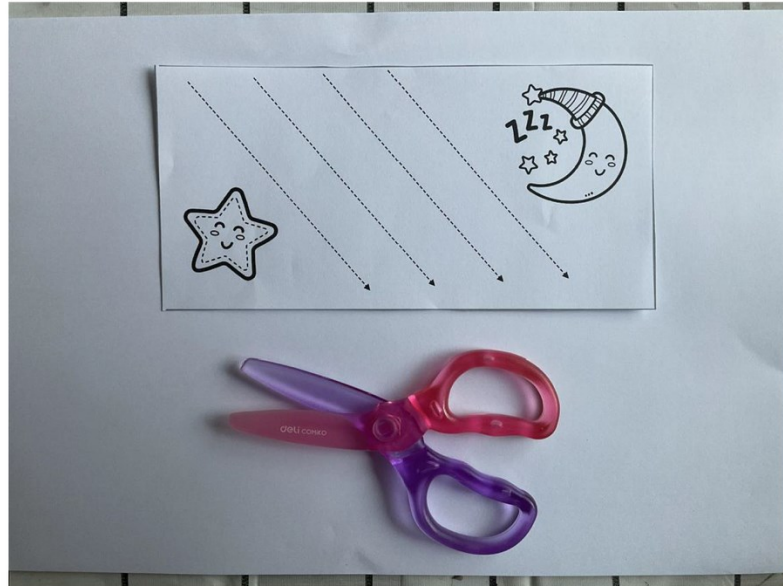
ใช้กรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้กรไกรตัดตามรอยประได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อกางเกง



ABH

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อหมวก : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการใช้กรรไกร

- 1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 18 ข้อหมวก”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูภาพเส้นประที่กำหนดให้”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้กรรไกรตัดตามเส้นประให้ถูกต้องและครบถ้วน”
(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อหก



А/АВНН

คู่มือแบบประเมินความสามารถใช้กล้ำเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อร้องเท้า : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ำเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการใช้กรรไกร

- 1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 20 ข้อร้องเท้า”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูภาพเส้นประที่กำหนดให้”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้กรรไกรตัดตามเส้นประให้ถูกต้องและครบถ้วน”
(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

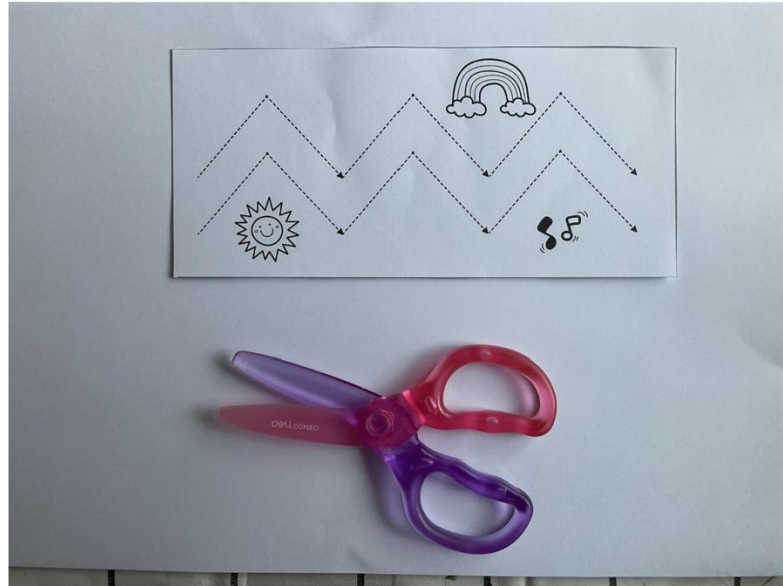
ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อรองเท้า



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อกระโปรง : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้านการใช้กรรไกร

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 22 ข้อกระโปรง”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูภาพเส้นประที่กำหนดให้”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้กรรไกรตัดตามเส้นประให้ถูกต้องและครบถ้วน”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

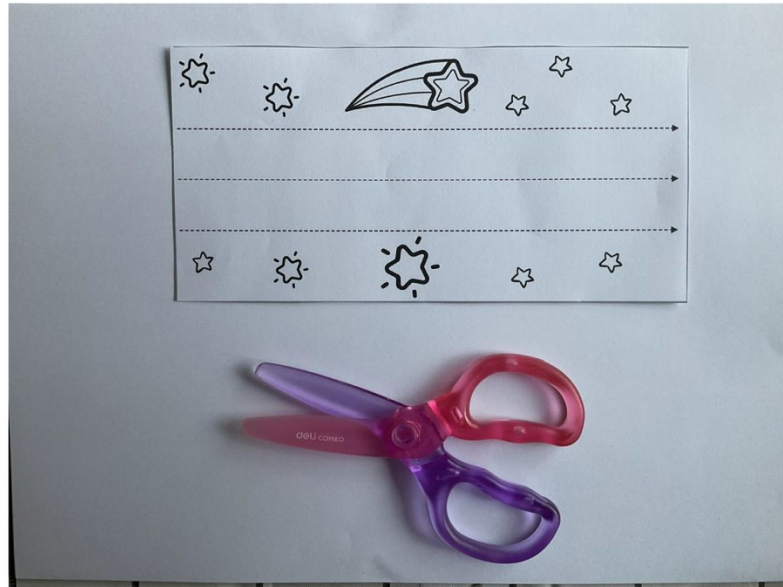
ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้กรรไกรตัดตามรอยประได้แต่ไม่ตามรอยตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อกระโปรง



LABH

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อสรุป : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย การร้อยเชือก

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 24 ข้อสรุป ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูแผ่นภาพ และสังเกตเส้นผ่านศูนย์กลางในรูป ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ให้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้แต่ไม่ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อรถไฟ



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อควรระวัง : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย การร้อยเชือก

- 1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 26 ข้อควรระวัง ”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูแผ่นภาพ และสังเกตเส้นผ่านศูนย์กลางในรูป ”
(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)
- 1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ให้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด”
(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

- ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน
ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน
ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้แต่ไม่ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อสอบรวมทุก



А/ВНН

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อเรือ : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย การร้อยเชือก

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 28 ข้อเรือ ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูแผ่นภาพ และสังเกตเส้นผ่านศูนย์กลางในรูป ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ให้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้แต่ไม่ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อเรื่อ



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อเครื่องบิน : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย การร้อยเชือก

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 30 ข้อเครื่องบิน”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ดูแผ่นภาพ และสังเกตเส้นผ่านศูนย์กลางในรูป ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ให้เด็กๆ ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ให้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้แต่ไม่ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อเครื่องบิน



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อควรจกักรยาน : แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย การร้อยเชือก

1.1 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูหน้า 31 ข้อจกักรยาน ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.2 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ดูแผ่นภาพ และสังเกตเส้นผ่านศูนย์กลางในรูป ”

(เว้นระยะให้ดูภาพ 5 วินาที)

1.3 ครูพูด : “ ให้เด็กๆ ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ให้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ”

(เว้นระยะให้เด็กดูภาพ และลงมือทำ 45 วินาที)

เกณฑ์การให้คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้ถูกต้องแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด ได้ 2 คะแนน

ใช้เชือกร้อยแผ่นภาพ ได้แต่ไม่ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด ได้ 1 คะแนน



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อรถจักรยาน



ABH

คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

คำนำ

คู่มือการใช้แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยฉบับนี้ ก่อนการจัด
 ประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Pretest/Posttest) ระดับชั้นอนุบาล ๒ ผลลัพธ์ภายใต้
 วิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาการแผนจัดประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนา
 ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย สอดคล้องมาตรฐานที่ ๒ ตามตัวบ่งชี้การใช้สื่อ-ดา
 ปรสานสัมพันธ์กัน ด้วยการออกแบบแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก
 ปฐมวัย แบ่งออกเป็น ๔ ด้านคือ การสืบ การใช้กรไกร การเขียน การร้อยวัสดุ ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด ๔ ข้อ
 เพื่อให้ครูศึกษาก่อนดำเนินการประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยให้มี
 ประสิทธิภาพ

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เครื่องมือการใช้แบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก
 ปฐมวัยฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนได้ใช้ในการศึกษาและดำเนินการประเมินความสามารถใช้
 กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย เพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

นารีรัตน์ ปันนา

คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำชี้แจง	1
ตารางจัดสถานการณ์จำนวน 4 สถานการณ์ให้เด็กปฐมวัย จำนวน 16 คน	2
ตารางที่ 2 แสดงทักษะ วิธีประเมิน เกณฑ์การให้คะแนนอุปกรณ์ เวลา ในการประเมิน ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4 - 5 ปี แบบสถานการณ์ (Situational pre test - post test)	3
แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4 - 5 ปี แบบสถานการณ์ (Situational pre-test)	7
แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4 - 5 ปี แบบสถานการณ์ (Situational post-test)	8



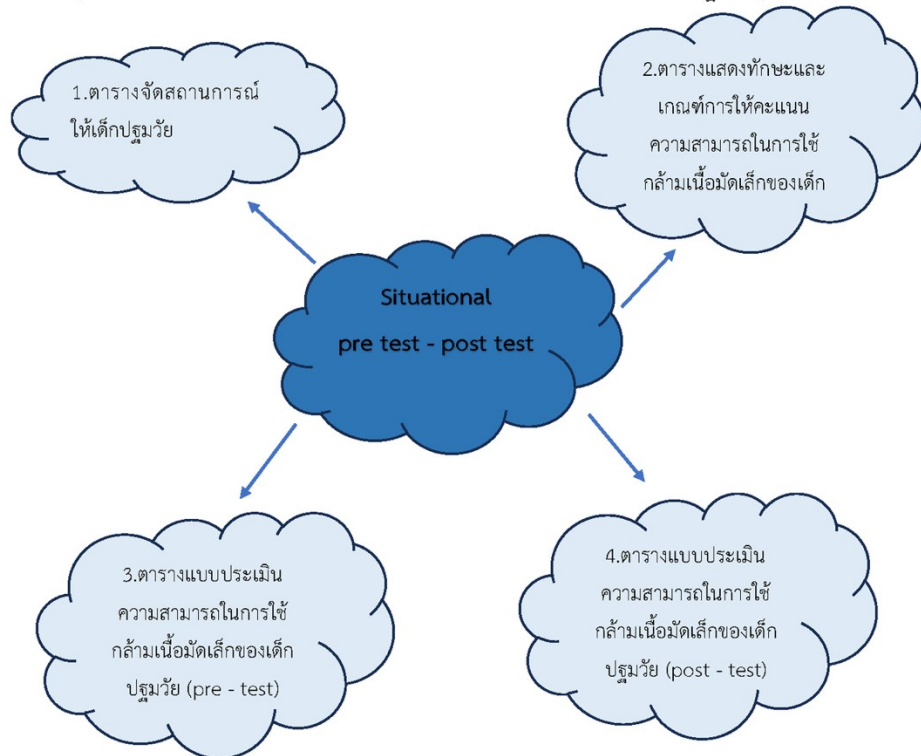
คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย (อายุ 4 - 5 ปี)

แบบสถานการณ์ (Situational pre test - post test)

คำชี้แจง

แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย (อายุ 4 - 5 ปี) แบบสถานการณ์ (Situational pre test - post test) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้จัดทำขึ้นภายใต้วิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาแผนจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย การประเมินจากการสังเกตสถานการณ์ที่เด็กปฐมวัยเป็นผู้รับการประเมิน ประกอบด้วย 1.ตารางจัดสถานการณ์ให้เด็กปฐมวัย 2.ตารางแสดงทักษะและเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย 3. ตารางแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย (pre - test) 4. ตารางแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย (post - test)



คู่มือแบบประเมินความสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ตารางที่ 1 จัดสถานการณ์จำนวน 4 สถานการณ์ ให้เด็กปฐมวัย จำนวน 16 คน วนเข้าสู่สถานการณ์ที่ 1-4

สถานการณ์	สถานการณ์ที่ 1				สถานการณ์ที่ 2					สถานการณ์ที่ 3				สถานการณ์ที่ 4			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
pre test																	
สถานการณ์	สถานการณ์ที่ 1				สถานการณ์ที่ 2					สถานการณ์ที่ 3				สถานการณ์ที่ 4			
	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Post test																	



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อ ที่	ทักษะ	วิธีประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน	อุปกรณ์	เวลา
		หนึ่ง พูดยกับเด็กว่า “หนูลองตัดกระดาษนี้ดูนะคะ” 3.เริ่มจับเวลาหลังจากบอกให้เด็กเริ่มลงมือทำ	2.เด็กสามารถใช้กรรไกรตัดกระดาษตามรอยตามแนวเส้นตรง ยาว 15 เซนติเมตรได้ โดยมีรอยหยักและใช้มือเดียว (ข้างที่เด็กถนัด) ภายในระยะเวลา 1 นาที 2 คะแนน 3.เด็กสามารถใช้กรรไกรตัดกระดาษตามรอยตามแนวเส้นตรง ยาว 15 เซนติเมตรไม่ได้ภายในระยะเวลา 1 นาที 1 คะแนน		
3.	การเขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบ	1.ยื่นกระดาษที่มีภาพสี่เหลี่ยมเส้นผ่านศูนย์กลาง 2.5 เซนติเมตร ให้เด็กดู และพูดว่า “นี่คือภาพสี่เหลี่ยม หนูลองเขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบให้ดูหน่อยนะคะ” พร้อมกับยื่นดินสอให้เด็กโดยไม่แสดง	1.เด็กสามารถเขียนรูปสี่เหลี่ยมโดยดูจากภาพต้นแบบ และรูปสี่เหลี่ยมมีมุมที่ชัดเจนภายในระยะเวลา 1 นาที 3 คะแนน 2.เด็กสามารถเขียนรูปสี่เหลี่ยมโดยดูจากภาพต้นแบบ แต่มุมไม่ชัดเจน ภายในระยะเวลา 1 นาที 2 คะแนน 3.เด็กไม่สามารถเขียนรูปสี่เหลี่ยมโดยดูจากภาพต้นแบบภายในระยะเวลา 1 นาที 1 คะแนน	1.ดินสอ 2.กระดาษเปล่า 3.แผนภาพแม่แบบรูปสี่เหลี่ยมเส้นผ่านศูนย์กลาง 2.5 เซนติเมตร 4.นาฬิกาจับเวลา	1 นาที



คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ข้อ ที่	ทักษะ	วิธีประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน	อุปกรณ์	เวลา
		ท่าทางการวาด ให้เด็กดู 2.เริ่มจับเวลา หลังจากยืนสักระยะ สอให้เด็ก			
4.	การร้อยวัสดุ	1.ยื่นเชือก สำหรับร้อยวัสดุ ให้เด็ก และพูด ว่า “ให้หนูร้อย วัสดุหลังจาก คุณครูพูดว่าเริ่ม นะคะและหยุด เมื่อคุณครูพูดว่า หยุดค่ะ ” 2.เริ่มจับเวลา หลังจากพูดคำ ว่า เริ่ม	1.เด็กสามารถร้อยผ่านภาพที่มี ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 ซม. ภายในระยะเวลา 1 นาที 3 คะแนน 2.เด็กสามารถร้อยผ่านภาพที่มี ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 ซม. จำนวน 10 -14 ชิ้น ภายในระยะเวลา 1 นาที 2 คะแนน 3.เด็กสามารถร้อยผ่านภาพที่มี ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 ซม. จำนวน 1-10 ชิ้น ภายใน ระยะเวลา 1 นาที 1 คะแนน	1.เชือกสำหรับ ร้อยวัสดุ ยาว 30 เซนติเมตร 2.แผ่นภาพ สำหรับร้อย จำนวน 6 รู 3.นาฬิกาจับ เวลา	1 นาที

คู่มือแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ตารางที่ 3 แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4 - 5 ปี
แบบสถานการณ์ (Situational pre-test)

ลำดับที่	กิจกรรมที่ 1			กิจกรรมที่ 2			กิจกรรมที่ 3			กิจกรรมที่ 4			
	1.การใช้กรรไกรตัดกระดาษเป็นแนวเส้นตรง			2.การเขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบ			3.การร้อยวัสดุ			4.การตีลูกปัด			
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	รวม
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
รวม													

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....



คู่มือแบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ตารางที่ 4 แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย อายุ 4 - 5 ปี

แบบสถานการณ์ (Situational post-test)

ลำดับที่	กิจกรรมที่ 1			กิจกรรมที่ 2			กิจกรรมที่ 3			กิจกรรมที่ 4			
	1.การใช้กรรไกรตัดกระดาษเป็นแนวเส้นตรง			2.การเขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบ			3.การร้อยวัสดุ			4.การตีบลูกปัด			
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	รวม
17													
16													
15													
14													
13													
12													
11													
10													
9													
8													
7													
6													
5													
4													
3													
2													
1													
รวม													

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....



ภาคผนวก ง

การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวอย่างแบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญ
2. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ผลคะแนนระหว่างเรียน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย



แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญเพื่อวัดความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง(IOC)วิจัยเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง ผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือวิทยานิพนธ์เรื่องการพัฒนาแผนการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ความคิดเห็นของท่านตามจำนวน 3 ความคิดเห็น พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป โดยใช้เกณฑ์พิจารณาดังนี้

ให้	+1	หมายถึง	ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา
ให้	0	หมายถึง	ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา
ให้	-1	หมายถึง	ผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วยว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา

รายการของความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1.แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบมีโครงสร้าง				
1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
1.2 คำถามสอดคล้องต่อวัตถุประสงค์				
1.3 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย กระชับ				
2.การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย				
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้				
2.2 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย				
2.3 เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย				
2.4 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดและประเมินได้				
3.แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย				
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
3.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย				
3.3 มีความยากง่าย เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย				
3.4 น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัย				
4.สื่อ / แหล่งเรียนรู้				
4.1 สื่อมีความหมายกับวัยเด็ก				
4.2 สื่อการสอนเหมาะสมกับการดำเนินกิจกรรม				

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการของความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
4.3 สื่อมีความหลากหลายและน่าสนใจ				
4.4 สื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก				

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ

()

...../...../.....

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 วิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ
 ใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของวัตถุประสงก์กับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 วิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดโดยใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

1. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบพีโครงสร้าง			
ผู้เชี่ยวชาญ	คะแนนเต็ม 4	คะแนนรวม	แปลผล
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	3	0.66	สอดคล้อง
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	4	1	สอดคล้อง
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	4	1	สอดคล้อง
$IOC = \frac{\sum R}{n} = \frac{1 + 0.75 + 1}{3} = 0.91$			สอดคล้อง
2. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย			
ผู้เชี่ยวชาญ	คะแนนเต็ม 4	คะแนนรวม	แปลผล
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	3	1	สอดคล้อง
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	2	0.5	สอดคล้อง
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	4	1	สอดคล้อง
$IOC = \frac{\sum R}{n} = \frac{1 + 0.5 + 1}{3} = 0.83$			สอดคล้อง
3. แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย			
ผู้เชี่ยวชาญ	คะแนนเต็ม 4	คะแนนรวม	แปลผล
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	4	1	สอดคล้อง
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	4	1	สอดคล้อง
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	3	0.75	สอดคล้อง
$IOC = \frac{\sum R}{n} = \frac{1 + 0.75 + 1}{3} = 0.91$			สอดคล้อง

ผลการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถใช้กล้านเนื้อมัต

ท	สเปคทาท์ 3					รวม	ท	สเปคทาท์ 4					รวม	ท	สเปคทาท์ 5					รวม	ท	สเปคทาท์ 6					รวม
	อ.	อ.	ท.	ท.	อ.			อ.	อ.	ท.	ท.	อ.			อ.	ท.	ท.	อ.	อ.			ท.	ท.	อ.	อ.	ท.	
1	2	2	3	1	3	11	1	3	3	3	1	3	13	1	3	1	2	3	2	11	1	3	3	3	2		
2	1	2	3	1	3	10	2	2	2	3	1	3	11	2	3	1	2	1	2	9	2	3	3	1	2		
3	3	3	3	3	1	3	13	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	2		
4	1	2	3	1	3	10	4	2	3	3	1	3	12	4	3	2	2	1	2	10	4	3	3	3	2		
5	2	3	3	1	3	12	5	3	3	3	2	3	14	5	3	3	2	3	3	14	5	3	3	3	2		
6	3	3	3	1	3	13	6	3	3	3	3	3	15	6	3	2	2	3	3	13	6	3	3	3	2		
7	1	2	2	1	3	9	7	2	3	3	1	3	12	7	3	2	2	3	2	12	7	3	3	3	2		
8	1	2	2	1	3	9	8	2	3	3	1	3	12	8	3	1	2	3	2	11	8	3	3	3	2		
9	1	2	2	1	3	9	9	2	2	3	1	3	11	9	3	3	2	3	1	12	9	3	3	1	2		
10	3	3	3	1	3	13	10	3	3	3	2	3	14	10	3	2	3	3	3	14	10	3	3	3	2		
11	2	3	2	1	3	11	11	3	2	3	2	3	13	11	3	2	1	1	1	8	11	3	3	1	2		
12	1	3	3	1	3	11	12	2	3	3	2	3	13	12	3	1	3	3	3	13	12	3	2	3	2		
13	1	2	2	3	3	11	13	2	2	3	1	3	11	13	3	3	1	3	2	12	13	3	3	1	2		
14	3	3	3	2	3	14	14	3	3	3	3	3	15	14	3	1	3	3	3	13	14	3	2	3	3		
15	1	2	2	2	3	10	15	2	2	3	1	3	11	15	3	3	2	3	2	13	15	3	2	3	2		
16	1	2	2	2	3	10	16	2	3	3	1	3	12	16	3	3	2	3	2	13	16	3	3	3	2		
17	3	3	3	3	3	15	17	3	3	3	3	3	15	17	3	3	3	3	3	15	17	3	3	3	3		

172

ภาคผนวก จ

ประมวลภาพกิจกรรมระหว่างการเรียนรู้รวบรวมข้อมูล



ประมวลภาพกิจกรรมระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล



ประมวลภาพกิจกรรมระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล นางสาวนริรัตน์ ปันนา

วัน เดือน ปีเกิด 4 กุมภาพันธ์ 2539

ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 158 หมู่ 5 ตำบล สันทราย อำเภอแม่จัน
จังหวัดเชียงราย รหัสไปรษณีย์ 57110

อีเมลล์แอดเดรส doublebe22@gmail.com

ประวัติการศึกษา
พ.ศ. 2561 ครุศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 5 ปี)
การศึกษาปฐมวัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ประสบการณ์การทำงาน
พ.ศ. 2565 – ปัจจุบัน ครู ค.ศ.1
โรงเรียนบ้านขอบด้ง
จังหวัดเชียงใหม่
พ.ศ. 2563 – 2565 ครูผู้ช่วย
โรงเรียนบ้านขอบด้ง
จังหวัดเชียงใหม่