



ผลการใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยต่อความสามารถในการแก้ปัญหา

The effect of thai folk plays on problems solving ability

พรวิไล ประเสริฐสุข¹⁾ และ สุวรี ศิวะแพทย์²⁾

Phornwilai Prasertsuk¹⁾ and Suwaree Sivabaedya²⁾

¹⁾ สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Department of Educational Psychology and Counseling, Faculty of Educational, Khon kaen University

²⁾ รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor, Department of Educational Psychology and Counseling, Faculty of Educational,

Khon kaen University

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยก่อนและหลังทดลอง 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชาย – หญิง ซึ่งอยู่ในระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านโคกพันโปง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 20 คน โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา เพื่อคัดเลือกนักเรียนที่มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาลดถึงปานกลาง จำนวน 20 คน จับคู่คะแนนที่เท่ากัน (Matching-Pair) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 10 คน และกลุ่มควบคุม 10 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนได้รับการทดสอบในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลองด้วยแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาคือผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเชื่อมั่น 0.85 วิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสามารถแก้ปัญหาก่อนและหลังการทดลองใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Sind Ranks Test และวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสามารถแก้ปัญหาก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมใช้สถิติ The Mann-Whitney U Test

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยมีความสามารถในการแก้ปัญหาลงหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาลงหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การเล่นพื้นบ้านไทย, ความสามารถในการแก้ปัญหา

Abstract

This research was a quasi-experimental research. The objectives of this study were: 1) to compare problems solving ability before and after using Thai folk plays program of the primary school students aged 9-10 years, and 2) to compare after using Thai folk plays program of The primary school students aged 9-10 year problems solving ability scores between the experimental group and control group. The samples were 20 the primary school students aged 9-10 year who study at bankokfunpong School during the second semester, 2012 academic years. The samples had been matching pair into 2 groups; in which 10 of one group was assigned to be an experimental group while 10 of another was assigned to be a control group. The instruments included: the Thai folk plays program and the problems solving ability test scale with reliability coefficient of 0.85. The samples were administered the pretest, posttest by the problems solving ability before and after the experiment of the experimental group by using The Wilcoxon Matched Pairs Signed Ranks Test, and test the differences score of problems solving ability after experiment between the experimental group and control group by using The Mann – Whitney U Test. The research results showed that: 1) the primary school students aged 9-10 years have been Thai folk plays program showed their problems solving ability scores from the posttest higher than the pretest at .05 significant levels. 2) The problems solving ability scores after experiment between the experimental group and control group had a different at .05 significant levels.

Keywords: Thai Folk Plays, Problems Solving Ability

บทนำ

ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งสำหรับมนุษย์ เพราะมนุษย์ต้องเจอกับปัญหาอยู่ทุก ๆ วัน ความสามารถในการแก้ปัญหาไม่ใช่เพียงแต่การรู้จักคิดและรู้จักการใช้สมอง หรือเป็นทักษะที่มุ่งพัฒนาสติปัญญาเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาทัศนคติ วิธีคิด ค่านิยม ความรู้ ความเข้าใจในสภาพการณ์ของสังคมได้ดีอีกด้วย ซึ่งในระบบการศึกษาจะต้องให้ความสำคัญในการพัฒนา และฝึกเยาวชนให้มีโอกาสฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาให้มากขึ้น [15] ซึ่งสอดคล้องกับตัวชี้ [23] ที่มีความเห็นว่า เป้าหมายอันดับแรกของการศึกษา คือ การให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ดังนั้นในการสอนเด็กให้คิดแก้ปัญหา ครูจะต้องหาวิธีการให้เด็กเข้าใจปัญหาและสามารถจำกัดความได้เป็นสิ่งแรก เพื่อนำมาซึ่งบุคคลที่สามารถเผชิญปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีระบบ สามารถพินิจ

พิจารณาสาเหตุของปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่และสามารถรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวางโดยใช้ความสามารถและสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ประกอบการพิจารณา [1]

ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาไม่ใช่พรสวรรค์ ไม่ใช่ความเป็นอัจฉริยะที่ติดตัวมาแต่กำเนิด แต่เป็นศักยภาพที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด [5] อาจจะกล่าวได้ว่าการที่บุคคลจะแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้นั้นต้องได้รับการฝึกฝนตั้งแต่เด็ก โดยการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้คิดแก้ปัญหาได้หลาย ๆ วิธี ด้วยตนเองฝึกให้เด็กคิดอย่างมีเหตุผล ตลอดจนให้โอกาสได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยใช้สถานการณ์ให้เด็กคิดแก้ปัญหาใหม่ ๆ อยู่เสมอ จะช่วยให้เด็กมั่นใจและพร้อมเผชิญกับปัญหา หรือมองปัญหาที่กว้างขึ้นต่อไป [24]

เพียเจท์ (Piaget, อ้างถึงใน เพ็ญพิไล ฤทธา คณานนท์ [14]) มีความเชื่อว่า การจัดกิจกรรมและประสบการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กได้เกิดจากการเรียนรู้

อย่างเหมาะสม จะเป็นพื้นฐานของการคิดอันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาทิเช่น การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดวิจารณ์ญาณ การคิดตัดสินใจ และการคิดเพื่อแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา [22] ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาให้กับเด็กนั้นจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อค้นหาคำตอบ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยการกระทำได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มในบรรยากาศที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำงานร่วมกันอย่างเต็มที่เพื่อให้เด็กได้พัฒนาตนเองในด้านการร่วมมือ การคิดวางแผน แก้ปัญหา การแบ่งปัน ซึ่งเป็นลักษณะทางสังคมและการคิดใช้สติปัญญาในการแก้ปัญหาเพื่อให้เด็กรู้จักร่วมมือในการพัฒนาผลงานที่มีประสิทธิภาพร่วมกัน นำไปสู่การปรับตัวในอนาคตความสามารถในการแก้ปัญหาจึงเป็นคุณสมบัติที่พึงปรารถนาและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต เพราะคนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาจะสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ดี

การละเล่นของเด็กไทยเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กอย่างหนึ่งที่มีความสนุกเพลิดเพลิน มีคุณค่าการส่งเสริมให้เด็กได้เล่น ได้ฟัง ได้ฟัง หรือช่วยให้เข้าใจความหมายมาก ทำให้เด็กอยากเห็น อยากฟัง อยากรู้มากขึ้น ความรู้และประสบการณ์จะกว้างขวางออกไป จะทำให้เด็กมีประสบการณ์ มีความรู้ความสามารถและเกิดการเรียนรู้มากขึ้น สามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาในขณะเดียวกันยังสืบสานวัฒนธรรมไทยด้วย การละเล่นของเด็กแบบไทย ๆ ดั้งเดิม เป็นเกมการละเล่นของท้องถิ่น เป็นการเล่นที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา [2] ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของเบญจา แสงมลิ [9] ที่กล่าวว่า การเล่นจะส่งเสริมพัฒนาการในด้านร่างกาย สังคม จิตใจ อารมณ์ โดยเฉพาะด้านสติปัญญา เพราะในขณะที่เด็กเล่น จะเกิดการค้นพบและการใช้กฎในการเล่น เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาในขณะที่เล่น

นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่สำคัญ ๆ เช่น เพียเจท์ (Piaget) ซันตัน-สมิธ (Sutton-Smith) และสคาร์ฟ (Scarfe) เป็นต้น [6] ได้มีความเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเด็ก คล้ายคลึงกันว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กนั้นเป็นพฤติกรรมที่มีความซับซ้อน และมีความต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกายและทางความคิดซึ่งจะเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของเด็ก การเล่นจึงเป็นการชี้วุฒิภาวะร่างกาย ทางสมอง ทางบุคลิกภาพและทางสังคมของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของฮาร์ทฮอร์น และแบรนเลย์ (Hartshorn and Brantley อ้างถึงใน อรัญญา กุญชรอมศรี, [24]) ได้ศึกษา พบว่าการแก้ปัญหามีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นมาก ๆ จะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดี อีกทั้งการเล่นยังส่งเสริมพัฒนาการเด็กได้ทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เนื่องจากในขณะที่เล่นเด็กได้มีโอกาสได้แสดงออกอย่างอิสระได้ผ่อนคลายความเครียด ได้สร้างสัมพันธ์กับคนอื่น ตลอดจนได้ใช้ความคิดและเหตุผลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่น

ตั้งแต่สมัยโบราณ การละเล่นของเด็กไทยได้มีการสืบสานกันมาจากรุ่นต่อรุ่น จากพ่อแม่สู่ลูกหลาน การเล่นจึงไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก ในสมัยก่อนการเล่นของเด็กทุกภาคอาจแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย เช่น กติกา อุปกรณ์ในการเล่น และการเรียกชื่อตามท้องถิ่นเท่านั้น หลังพุทธศักราช 2500 เป็นต้นมาการเล่นของเด็กไทยเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจทำให้สังคมไทยอันเป็นสังคมเกษตรดั้งเดิมเปลี่ยนเป็นอุตสาหกรรมหรือสังคมเมืองอย่างชัดเจน พื้นที่การเกษตรที่เคยเป็นที่เล่นอันกว้างใหญ่ และเป็นแหล่งเรียนรู้ธรรมชาติของเด็กกลายเป็นพื้นที่สำหรับการทำอุตสาหกรรม ทำให้เด็กถูกจำกัดพื้นที่เล่น และในปัจจุบันโลกมีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสภาพอาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ เครื่องมือ ยวดยานพาหนะ ฯลฯ ก็เปลี่ยนแปลงไป มีความสะดวกสบายมากขึ้น เด็กเองก็ได้รับความเจริญทางด้านวัตถุยุคใหม่ไปด้วย การเล่นแบบเก่าของเด็กค่อย ๆ

หายไป เด็กมีของเล่นใหม่ ๆ แปลก ๆ สีสดใสสวยงามมากมาย ร้านขายของเล่นเด็กก็มีอยู่ตามตรอกซอกซอย รวมไปถึงการเปิดบริการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตที่มีอย่างกว้างขวาง หรือแม้แต่ผู้ปกครองบางท่านก็มีการสนับสนุนหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไว้ให้เด็กเล่นเกมที่บ้าน เพื่อไม่ให้เด็กออกไปเล่นชนนอกบ้าน ทำให้เด็กส่วนใหญ่หันมาใช้เวลาวางกับเกมและร้านดังกล่าวนั้น ทำให้เกิดความห่างเหินกับสมาชิกภายในครอบครัว และเพื่อน ๆ ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา [8] ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ คันทนีย์ ฉัตรคุปต์ [19] ที่กล่าวว่า ถ้าเด็กมีโอกาสเล่นการละเล่นแบบโบราณ เช่น หมากรืบ รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า เป็นต้น จะส่งผลต่อการพัฒนาไปประสาทและจุดเชื่อมโยงประสาทที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิต ซึ่งมีประโยชน์เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะสามารถแก้ปัญหาในชีวิตตนเองได้ นอกจากนี้ วรศักดิ์ เพียรชอบ [16] ยังกล่าวว่า การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เพราะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความสามารถ และสติปัญญาของตนเองเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสคิดแก้ปัญหาในขณะที่ทำกิจกรรม

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการละเล่นของเด็กไทยเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กอย่างหนึ่งที่มีความสนุกเพลิดเพลิน มีคุณค่าการช่วยส่งเสริมพัฒนาการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ในขณะเดียวกันยังสืบสานวัฒนธรรมไทยด้วย การละเล่นของเด็กแบบไทย ๆ ดังเดิม เป็นเกมการละเล่นของท้องถิ่นเป็นการเล่นที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ทั้งเด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดความใหม่อยู่เสมอได้ ซึ่งไม่เพียงแต่เพื่อจะดูว่าอะไรเกิดขึ้น แต่มีความมุ่งหมาย มีความคิดริเริ่มการเปลี่ยนพฤติกรรมเช่นนี้ เป็นการแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาและความคิดเด็ก

โดยเฉพาะเด็กวัยประถมศึกษาเริ่มมีสติปัญญากว้างขวางขึ้น จึงมีความสามารถคิดและแก้ปัญหาได้มากขึ้น เด็กเริ่มคิดและตัดสินใจเอง รู้จักรับผิดชอบ มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น รู้จักใช้เหตุผล เด็กวัยนี้ จะมีความพร้อมและสนใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเองมาก [12] ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการผลการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา และยังเป็นการเสริมสร้างคุณลักษณะของเด็กในการอนุรักษ์การเล่นของชาติตนเองให้คงอยู่ และชนรุ่นหลังได้ศึกษาต่อไป

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปีที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยก่อนการทดลองและหลังทดลอง มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกัน
2. หลังการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปีที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยก่อนและหลังทดลอง
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปีที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Designs) โดยมีรูปแบบแบบแผนการทดลองกลุ่มควบคุมที่ไม่เท่าเทียมกัน

(The Nonequivalent Control Group Design) [11]
เพื่อศึกษาผลของการใช้การกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน
ไทยต่อความสามารถในการแก้ปัญหา

1. ประชากรและการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้
เป็นนักเรียนชาย – หญิง ซึ่งอยู่ในระดับประถมศึกษา
อายุระหว่าง 9-10 ปี ในโรงเรียนบ้านโคกพันโปง
จังหวัดขอนแก่น จำนวน 40 คน

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้
เป็นนักเรียนชาย – หญิง ซึ่งอยู่ในระดับประถมศึกษา
อายุระหว่าง 9-10 ปี ในโรงเรียนบ้านโคกพันโปง
จังหวัดขอนแก่น จำนวน 20 คน โดยผู้วิจัย ให้นักเรียน
ทำแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา
เพื่อคัดเลือนักเรียนที่มีคะแนนความสามารถในการ
แก้ปัญหาระดับต่ำถึงปานกลาง จำนวน 20 คน จับคู่
คะแนนที่เท่ากัน (Matching-Pair) แบ่งเป็นกลุ่ม
ทดลอง 10 คน ได้รับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย
และกลุ่มควบคุม 10 คน ไม่ได้รับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

1) ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการ
เล่นพื้นบ้านไทย

2) ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถ
ในการแก้ปัญหา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินความสามารถ
ในการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ประเมิน
ความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งแบบประเมินนี้
ประกอบด้วยข้อคำถามเชิงสถานการณ์ทั้งหมด 30 ข้อ
และแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย
ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำการทดลองภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2555 ทำการทดลองเป็นระยะเวลา
10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 40-50 นาที

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบประเมินความสามารถ
ในการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ประเมิน
ความสามารถในการแก้ปัญหา วัดก่อนการทดลอง
(Pre-test) กับกลุ่มประชากร คือ นักเรียนชาย-หญิง
ระดับชั้นประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปี ภาคเรียน
ที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านโคกพันโปง
จังหวัดขอนแก่น จำนวน 40 คน จากนั้นนำคะแนน
มาเรียงผู้ที่มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา
ต่ำถึงปานกลาง ได้จำนวน 20 คน โดยแบ่งเป็น
กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 คน โดยจับคู่
คนที่มีคะแนนเท่าหรือใกล้เคียงกัน (Matching pair)
ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลอง โดยกลุ่ม
ทดลองจะได้รับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย
จำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 40 -50 นาที สัปดาห์ละ 1 ครั้ง
ระหว่าง วันที่ 17 ธันวาคม 2555 ถึง วันที่ 18
กุมภาพันธ์ 2556 ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้รับกิจกรรม
การเล่นพื้นบ้านไทย เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัย
ดำเนินการนำแบบประเมินความสามารถในการ
แก้ปัญหาเพื่อใช้ประเมินความสามารถในการ
แก้ปัญหา ทำการวัดหลังการทดลอง (Post-test) กับ
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive
Statistics) เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่ม
ตัวอย่างที่ศึกษา ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย (Mean) และ
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของ
ความสามารถแก้ปัญหา ระยะก่อนการทดลอง ระยะ
หลังการทดลอง ทดสอบสมมติฐานในการวิจัยโดย
เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสามารถ
แก้ปัญหาก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติ
The Wilcoxon Matched Pairs Signed Ranks Test
และทดสอบสมมติฐานในการวิจัยโดยเปรียบเทียบ
ความแตกต่างของคะแนนความสามารถแก้ปัญห
หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
โดยใช้สถิติ The Mann-Whitney U Test

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 9-10 ปี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัย .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ สามารถอภิปรายได้ดังนี้ กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยที่นำมาให้เด็กเล่นนั้น ล้วนเป็นกิจกรรมที่让孩子ได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติ ทั้ง 10 กิจกรรมด้วยตนเอง เป็นการกระตุ้นแรงจูงใจให้เด็กไม่เบื่อ เด็กมีความสุขเมื่อได้เล่น อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาสติปัญญา ตลอดจนความสามารถในการแก้ปัญหา เพราะการเล่นเป็นการสร้างโอกาสให้เด็กใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหาในหลาย ๆ รูปแบบ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า ในขณะที่เล่น เด็กแต่ละคนมีการคิดแก้ปัญหาว่าจะทำอย่างไรจึงจะเล่นจนจบ เช่น กิจกรรมเรื่องงูกินหาง เด็กที่เล่นเป็นพอง เริ่มแรกมีลักษณะการจับโดยไม่ไต่วางแผน เน้นจับตัวลูกงูเพียงอย่างเดียว ซึ่งทำให้แม่งูเคทางได้ง่ายว่าพองจะมาทางไหน จึงทำให้แม่งูพาลูกงูหลบหลีกได้ทัน พอได้เล่นเป็นครั้งที่สอง พองได้พยายามหลอกล่อแม่งูและลูกงูว่าจะไปทางไหนดีทำให้แม่งูและลูกงูเคทางไม่ถูก จึงโดนจับตัวได้ง่ายขึ้น ส่วนเด็กที่เล่นเป็นแม่งู ก็จะคอยเอามือมากันไม่ให้พองมาจับตัวลูกงูได้ รวมถึงลูกงูเองก็คอยช่วยแม่งูสังเกตว่าพองจะเลือกกินหางในทิศทางด้านซ้ายหรือขวา เพื่อเป็นการเตรียมไปในทางทิศทางตรงกันข้าม จะเห็นได้ว่าการเล่นดังกล่าวนี้ เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จึงเกิดแรงจูงใจให้เด็กอยากค้นหาคำตอบ ทำให้เด็กเกิดความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ และการได้มาของความรู้ โดยที่ความรู้ที่มีมาก่อนจะช่วยในการแปลความหมายของความรู้ใหม่ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ดังที่ เพียเจท์ [26], บรูเนอร์, ดิวอี้ มีความเห็นสอดคล้องกันว่า พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กนั้นสามารถเกิดได้จาก

การเรียนรู้โดยการกระทำ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วเมื่อเด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งนำไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหา โดยเด็กจะประมวลข้อมูลข่าวสารจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และจะรับรู้สิ่งที่ตนเองเลือก หรือสิ่งที่ใส่ใจ การเรียนรู้แบบนี้จะช่วยให้เกิดการค้นพบ เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันที่ทำให้สำรวจสิ่งแวดล้อม และทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และการฝึกฝนไปสู่ความสามารถในการคิดหาเหตุผลจนเกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถแก้ปัญหาได้ นอกจากนี้การเล่นยังเป็นการระบายอารมณ์ ช่วยให้เด็กสามารถจินตนาการแล้วเข้าใจถึงสิ่งที่เขื่อนามธรรม สอดคล้องกับ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ ที่กล่าวว่า การเล่นนั้นเป็นกิจกรรมที่จะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตมนุษย์ ช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีอารมณ์เบิกบานแจ่มใส และเชื่อว่าการที่คนมีโอกาสผ่อนคลายความเครียดเพียงชั่วระยะเวลาเล็กน้อย ก็จะช่วยให้ง่ายกายมีความสดชื่นพร้อมที่จะประกอบกิจกรรมนั้น ๆ ต่อไปได้อีกนานและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ เบญญา แสงมลิ [9] ที่กล่าวว่า การเล่นของเด็กจะส่งเสริมพัฒนาการในด้านร่างกาย สังคม จิตใจ อารมณ์ โดยเฉพาะด้านสติปัญญา เพราะในขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการค้นพบและการใช้กฎในการเล่น เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาในขณะที่เล่น ดังที่ คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ [19] กล่าวว่า ถ้าเด็กมีโอกาสเล่นการเล่นแบบโบราณ เช่น หมากเก็บ รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า เป็นต้น จะส่งผลต่อการพัฒนาโดยประสาทและจุดเชื่อมโยงประสาทที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิต ซึ่งมีประโยชน์เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะสามารถแก้ปัญหาในชีวิตตนเองได้ ดัง กิจกรรมเรื่อง เตย ที่ผู้วิจัยสังเกตพบว่า ในขณะที่เริ่มเล่น ฝ่ายที่เป็นผู้กันได้พยายามวิ่งอย่างรวดเร็วเพื่อจะบล็อกให้ผู้เล่นอยู่ในเขตของตน และคอยแกล้งทำเป็นผลอเพื่อล่อให้ฝ่ายที่วิ่งวิ่งผ่าน เพื่อจะได้จับตัวฝ่ายที่วิ่ง

ได้ง่ายขึ้น ส่วนเด็กที่เล่นในฝายที่วิ่งก็จะพยายาม หลอกล่อเพื่อให้ได้วิ่งผ่าน บางครั้งก็มีการให้อีก คนเป็นคนหลอกล่อและตนเองเป็นฝายวิ่งข้ามผ่านไป หรือ บางครั้งมีการยื่นมือให้ จับ แล้ว หลบ จากพฤติกรรมการแก้ปัญหาของเด็กพบว่า สอดคล้อง กับทฤษฎีสิ่งแวดล้อม ประภาพรรณ เอี่ยมสุภาษิต (อ้างถึงใน จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ [3]) ที่กล่าวถึง สถานการณ์ที่ทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกัน ออกไป ซึ่งหมายถึง สิ่งเข้าทำให้เด็กเกิดความสนใจ เช่น ชนิดของวัตถุ หรือชนิดของกิจกรรมการเล่น สอดคล้องกับ ชูชีพ อ่อนโคกสูง กล่าวถึง สถานการณ์ ที่เป็นปัญหา ถ้าเป็นปัญหาที่น่าสนใจ มักจะทำให้ ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนหรือแก้ปัญหา ถ้ามี คำแนะนำจากครูหรือผู้อื่น สำหรับปัญหาๆ ก็มักจะมองเห็นแนวทางในการแก้ปัญหา หรือปัญหา ต่อเนื่อง คล้ายคลึงกับปัญหาที่เคยเรียนรู้มาแล้ว ก็ย่อมง่ายที่จะแก้ปัญหานั้น ๆ สอดคล้องกับ บุญเลี้ยง พลวูธ (อ้างถึงใน น้ำฝน ปิยะ, [7]) ที่กล่าวว่า ปัญหา ที่เกิดจากความต้องการและความอยากรู้อยากเห็น ของมนุษย์นั้นจะส่งเสริมให้มนุษย์ฉลาดขึ้นเรื่อย ๆ และเป็นผลที่ก่อให้เกิดความเจริญขึ้นได้หลาย ๆ ด้าน นอกจากนี้ เฟรดเดอริคสัน ยังกล่าวว่า ปัญหาที่มีความซับซ้อน เมื่อทำให้ปัญหาละเอียดขึ้นจะสามารถ แก้ไขได้อย่างรวดเร็ว ผู้เรียนต้องหาความสัมพันธ์ และแยกแยะประเด็นของปัญหาโดยอาศัยความรู้ ด้านการคิด และความจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับกฎเกณฑ์ ต่าง ๆ เข้ามาช่วยก่อนที่จะดำเนินการคิดตามขั้นตอน ของการแก้ปัญหา และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัย ของพิทรี [26] ที่ได้ศึกษาสภาพแวดล้อมทางการ ศึกษาและการแก้ปัญหาโดยใช้ศิลปะของเด็กปฐมวัย ตามแนวทางการจัดการศึกษาของเรกจิโอ เอมิเลีย (Reggio Emilia Approach) โดยสังเกตพฤติกรรม จากการ เล่น การแสดงออกทางความคิด การสื่อสาร การใช้ชีวิตประจำวันในห้องเรียน กิจกรรมกลางแจ้ง จากการบันทึกภาคสนามและใช้แบบทดสอบจาก กิจกรรมศิลปะ พบว่าเด็กปฐมวัยมีการแก้ปัญหาจากการร่วมกิจกรรมอยู่ตลอดเวลาจนเป็นนิสัย และมีการ

เชื่อมโยงกับการตัดสินใจของเด็ก และมีการพัฒนา ความคิดและการแสดงออก นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กจะเกิดปัญหาเพราะขาดประสบการณ์ไม่มีทักษะ การเรียนรู้ และไม่สามารถจัดการสิ่งต่าง ๆ ได้ ด้วยตนเอง ซึ่งปัญหาเหล่านี้สามารถแก้ได้ โดยมีครู เป็นผู้คอยแนะนำช่วยเหลือ นอกจากนี้การเล่นยังนำมาซึ่งกระบวนการทางการคิดที่มุ่งให้เด็กค้นหาวิธีการ แก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล ดังกิจกรรมเรื่องเป่ากบ เริ่มแรกเด็กจะใช้เวลาในการเป่ายางทับอีกค่อนข้าง ฝายนาน เพราะเด็กไม่สามารถเป่ายางของตนเอง ทับกับอีกฝายได้ เนื่องจากเด็กยังคงกระยะและ ทิศทางและแรงเป่าไม่พอติดกัน แต่พอเด็กได้เล่นซ้ำ ๆ เด็กเริ่มเรียนรู้ สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม มาแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น เช่น ย้ายตำแหน่งการนั่ง เมื่อยางที่เป่าเลยไปในฝายตรงข้าม จึงทำให้เด็กพอ ที่จะเป่ายางทับอีกฝายได้ในเวลาที่สั้นลง จากการทำ กิจกรรมครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า การเล่นของเด็กนั้น เด็กสามารถเข้าใจปัญหาเมื่อได้เล่นไปในระยะหนึ่ง และเด็กจะนำสิ่งได้รับจากการละเล่นแต่ในละครึ่ง มาช่วยประกอบการคิดแก้ปัญหาเพื่อทดลอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ ประสาท อิสรปริดา [10] กล่าวว่า การฝึกให้เด็กทำตามขั้นตอน ของกระบวนการแก้ปัญหาด้วยการหยั่งเห็น (Insight) จะเปิดโอกาสให้เด็กสามารถรับรู้ปัญหา พิจารณา ปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมด แล้วก็มองเห็นลู่ทางในการ แก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง

ฉะนั้น กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่นำมา ให้เด็กเล่นนั้น เป็นหัวใจสำคัญที่เราจะนำมาพิจารณา จัดกิจกรรมต่าง ๆ เพราะการละเล่นพื้นบ้านไทย มีคุณค่าและประโยชน์ต่อเด็กในด้านการส่งเสริม พัฒนาการร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา เนื่องจากการละเล่นพื้นบ้านของไทยสามารถช่วยให้ เด็กเกิดการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งได้เรียนรู้ทักษะ ชีวิตที่จำเป็นเป็นการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิด ความสนุกสนาน ได้ใช้ทักษะสังเกต ไหวพริบ ความสามารถในการแก้ปัญหา ความมีวินัยและ การเคารพต่อกติกา ความซื่อสัตย์ การรับผิดชอบ และ

การปฏิบัติตามกติกา ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัย ฮาร์ทซอร์น และแบรนเลย์ อ้างถึงใน อรรถกวี ภูมิจอมศรี [24] ได้ศึกษาผลของการเล่นสมมติต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 12 คน ที่มีทักษะสังคมต่ำ ด้วยการจัดโครงการ การเล่นที่ส่งเสริมทักษะทางสังคม โดยเน้นความสามารถในการแก้ปัญหา ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้เข้าร่วมโครงการนี้มีทักษะทางสังคม และความสามารถในการแก้ปัญหาดีขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นมาก ๆ จะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดี อีกทั้งการเล่นยังส่งเสริมพัฒนาการเด็กได้ทั้งร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา เนื่องจากในขณะที่เล่น เด็กได้มีโอกาสได้แสดงออกอย่างอิสระ ได้ผ่อนคลายความเครียด ได้สร้างสัมพันธ์กับคนอื่น ตลอดจนได้ใช้ความคิดและเหตุผลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่น และหลังการทดลอง คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยและกลุ่มที่ไม่ได้ร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยให้กับนักเรียน ประถมศึกษาตอนปลายอายุระหว่าง 9-10 ปี นับเป็นการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับธรรมชาติ การเรียนรู้ของเด็ก เด็กสามารถเรียนรู้ได้จากกิจกรรมที่กระตุ้นให้เด็กได้ลงมือทำหรือคิดได้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะพัฒนาการในเด็กวัย 9 ปี ถึง 10 ปี ซึ่งเด็กในช่วงนี้จะมีความพร้อมและสนใจสิ่งรอบ ๆ ตัวมากขึ้น เด็กจะมีพื้นฐานของความคิด อันจะนำไปสู่ความสามารถในการแก้ปัญหา โดยเด็กจะเรียนรู้ผ่านการกระทำมีเหตุผลสามารถคิดย้อนกลับไปได้มองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมมากขึ้น โดยนำเหตุผลรอบ ๆ ตัวมาคิด ทำให้เด็กได้พัฒนาได้อย่างรวดเร็ว จึงมีความสอดคล้องกับความเชื่อของเพียเจท์ (อ้างถึงใน พัชรีย์ สอนแก้ว, [13]) ที่ว่าในช่วง

จากอายุ 7 ปี ถึง 11 ปี เป็นระยะที่เด็กเข้าใจความคิดของผู้อื่นได้ดีขึ้นเพราะเด็กเริ่มลดความคิดยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เด็กจะเรียนรู้ผ่านการกระทำมีเหตุผลสามารถคิดย้อนกลับไปได้มองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมมากขึ้น โดยนำเหตุผลรอบ ๆ ตัวมาคิด ประกอบการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สามารถแบ่งแยกหมวดหมู่ได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังได้สอดคล้องกับทฤษฎีของบรูเนอร์ (อ้างถึงใน พัชรีย์ สอนแก้ว, [13]) ที่ว่า การสอนเด็ก ได้เป็นผู้ลงมือกระทำด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงเพื่อจะ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว ครูหรือผู้เลี้ยงดูจะต้องตอบสนองความต้องการของเด็กอย่างทันทั่วทั้งที่และต้องไม่บังคับเด็ก เพื่อให้เด็กรู้สึกอิสระและมีความมั่นใจในตนเอง กล่าวในความคิด ลงมือปฏิบัติลองผิดลองถูกแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เด็กได้พัฒนาความสามารถในทางการคิดและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสามารถที่สุด ดังที่ ศุภลักษณ์ จารุรัตน์จามร [21] ได้กล่าวถึง การเล่นของวัยเด็กตอนปลายยังเป็นสิ่งที่เด็กชอบมากที่สุดในระยะเวลานี้ ระยะวัยเด็กตอนปลายนี้จึงเป็นโอกาสดีที่ครูอาจารย์ที่อาจจะนำเอาความสนใจของเด็กไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในการสอนในห้องเรียน จะทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความสนใจในกิจกรรมของโรงเรียน และยังทำให้เด็กได้รับความรู้ในเรื่องนั้น ๆ อีกด้วย และสอดคล้องกับที่ วิราภรณ์ ปนาทกุล [17] ได้ทำการศึกษานหาแนวทางในการนำการเล่นของเด็กไทยบางอย่างไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 ใน 2 กลุ่มประสบการณ์ คือ กลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้และการสร้างเสริมลักษณะนิสัย ผลการศึกษาพบว่า สามารถนำการเล่นของเด็กไทยมาใช้จัดกิจกรรมการสอนได้ 3 แนวทาง คือ

แนวทางที่ 1 นำมาเลือกใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตรงตามเนื้อหาในบทเรียน และสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

แนวทางที่ 2 นำมาเลือกใช้เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียนโดยสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

แนวทางที่ 3 นำมาเลือกใช้จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังที่ วรศักดิ์ เพียรชอบ [16] กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เพราะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความสามารถ และสติปัญญาของตนเอง เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสคิดแก้ปัญหาในขณะที่ทำกิจกรรม ฉะนั้นการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยช่วยให้เด็กสนใจที่จะทำกิจกรรม เนื่องจากเด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และยังเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความสามารถ และสติปัญญาของตนเอง มีอิสระทางความคิด ลงมือปฏิบัติลงมือลองถูกแก้ปัญหาอีกด้วย ทำให้เด็กได้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งได้สอดคล้องกับผลงานการวิจัย ซิลวา บรุนเนอร์ และเจโนว่า (Sylva, Bruner and Genova 1976, อ้างถึงใน ศิริพันธ์ ลักษิตานนท์, [20]) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กที่ได้รับประสบการณ์เล่นแบบอิสระ และเด็กที่เล่นแบบชี้แนะ โดยแบ่งกลุ่มทดลองเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ให้เล่นแบบอิสระ กลุ่มที่ 2 ให้เล่นโดยได้รับการชี้แนะ และผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้เล่นแบบอิสระสามารถแก้ปัญหาได้ดีกว่าเด็กที่เล่นโดยได้รับการชี้แนะ กล่าวคือ เด็กที่เล่นอิสระมีความสามารถแก้ปัญหาได้หลายวิธี มีความพยายามต่อเนื่องมีความยืดหยุ่นในการแก้ปัญหาและเริ่มต้นแก้ปัญหาจากวิธีที่ง่ายไปสู่ที่ยากขึ้นตามลำดับ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่า ในช่วงแรกของการทดลองเด็กยังไม่คุ้นเคย หรือยังไม่สนิทสนมกับผู้วิจัย จึงทำให้ในการจัดกิจกรรมในช่วงแรก เด็ก ๗ มีความตื่นเต้น เขินอาย ดังนั้นผู้วิจัยควรสร้างความคุ้นเคย ความสนิทสนมกับเด็ก และชี้แจงกฎกติกาการเล่นต่าง ๆ ให้เด็กได้รับรู้และเข้าใจ เมื่อเด็กมีความคุ้นเคยกัน ความตื่นเต้นก็จะลดลง เด็กจะสามารถแสดงออกถึงความสามารถที่อยู่ใน

ตัวเด็กออกมาได้อย่างชัดเจน และถ้าได้เรียนรู้และเข้าใจกฎกติกา ก็จะสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่สอดคล้องอยู่ในการเล่นการละเล่นพื้นบ้านไทยได้

2. จากผลการวิจัยพบว่า ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งมีบางกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ยืดเวลาของการจัดกิจกรรม เพราะเด็ก ๆ ใช้เวลานานในการเล่น เช่น การเล่นเป่ากบ เด็กใช้เวลาค่อนข้างนานในการเป่าในครั้งแรก ต่อพอดได้เริ่มในครั้งต่อ ๆ ไป เด็กเริ่มมีความชำนาญมากขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยควรยืดหยุ่นเรื่องเวลาในการทำกิจกรรม ซึ่งบางกิจกรรมใช้เวลาค่อนข้างนานกว่าที่กำหนดเป็นเพราะเด็กยังมีความต้องการเล่นหรือทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง หรือบางกิจกรรมมีขั้นตอนในการเล่นที่ต้องใช้เวลาจึงจะจบการละเล่น หรือจำเป็นต้องใช้ทักษะในการเล่น เช่น เดินกะลา ขี่ม้าส่งเมือง หมาเก็บ เป็นต้น

3. จากผลการวิจัยพบว่า ในบางกิจกรรมผู้วิจัยได้ใช้การแข่งขันระหว่างกลุ่มเข้ามาช่วย เช่น การเล่นเป่ากบ การเล่นเกมเก็บ เป็นต้น ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเล่นมากขึ้น ดังนั้น ในบางกิจกรรมควรใช้การแข่งขันระหว่างกลุ่มเข้ามาช่วยเพื่อเป็นกระตุ้นให้เด็กมีความอยากเล่นมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กว้าง ผาสุก. ความสัมพันธ์ของการร่วมกิจกรรมครอบครัวกับความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. ปรินญาณิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2550.
- [2] จันทนา สัสดี. การพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการเรื่อง การละเล่นเด็กไทยกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาณิพนธ์ศึกษา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร และการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 2550.

- [3] จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ. **ทักษะและเทคนิคการสอนพลศึกษาในระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬารักษ์มหาวิทยาลัย. 2543.
- [4] ฉวีวรรณ จึงเจริญ. **การใช้สื่ออุปกรณ์ของเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเด็กระดับก่อนวัยประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ. 2528.
- [5] ชชาติ แจ่มนุช. **สอนอย่างไรให้คิดเป็น**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เลียงเชียง. 2545.
- [6] ธาณินทร์ ธาณิ. **การใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3ขอนแก่น**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2543.
- [7] น้ำฝน ปิยะ. **การใช้นิทานปลายเปิดเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโรงเรียนอนุบาลระยอง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2543.
- [8] บัญญา ทองเครือ. **การศึกษารูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ บัณฑิตวิทยาลัย กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2549.
- [9] เบญจา แสงมลิ. **การพัฒนาเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: เมธีปัส. 2545.
- [10] ประสาท อิศรปริดา. **จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน**. กรุงเทพฯ: กราฟิควอร์. 2523.
- [11] ผ่องพรรณ ตรีมงคล และสุภาพ จัตุราภรณ์. **การออกแบบการวิจัย**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. 2553.
- [12] พรรณี ชูทัย. **จิตวิทยาการเรียนการสอน** Psychology of learning and teaching. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. 2550.
- [13] พัชรี สอนแก้ว. **เอกสารประกอบการสอนวิชา 2173107 จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ดวงกมล. 2545.
- [14] เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์. **พัฒนาการมนุษย์** Human development. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2549.
- [15] วรณภา เหล่าไพศาลพงษ์. **การศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการแก้ปัญหา**กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2554.
- [16] วรศักดิ์ อเพียรชอบ. **การเล่น**. สารานุกรมศึกษาศาสตร์ฉบับที่ 27. กรุงเทพฯ: ธนักรพิมพ์. 2545.
- [17] จิราภรณ์ ปานาทกุล. **การศึกษาแนวทางการนำการเล่นพื้นบางอย่างของเด็กไทยไปใช้ในการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษา**. การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2530.

- [18] วิราภรณ์ ปนาทกุล. การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น. 2531.
- [19] ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์. ท่านกำลังทำร้าย (ฆ่า) ลูก (ศิษย์) โดยไม่รู้ตัวหรือไม่. วารสารมิตรครู, ฉบับพิเศษแรก, หน้า 24-25. 2545.
- [20] ศิรินันท์ ลักษณะิตานนท์. ความสามารถในการแก้ปัญหาและความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลปากท่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรีเขตที่ ได้รับการจัดกิจกรรมแบบโครงการ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัย ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง. 2550.
- [21] ศุภลักษณ์ จารุรัตน์จามร. จิตวิทยาพัฒนาการเบื้องต้น Introduction to developmental psychology. ขอนแก่น: ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 2521.
- [22] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. ยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2550.
- [23] สุรางค์ ไคว์ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2541.
- [24] อริยัญญา กุฎจอมศรี. การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนสนามบิน จังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัย ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 2546
- [25] อุษณีย์ โพธิสุข และคณะ. เก่ง ดี มีสุข คู่มือการให้บริการด้านแนะแนวและจิตวิทยาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศูนย์แห่งชาติเพื่อพัฒนาผู้มีความสามารถพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544.
- [26] Pitri, Elizabeth. Education context and early childhood art-related problem solving. Ohio State: Ohio State University. 2002.