

ศึกษาและพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย
เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

STUDY AND DESIGN OF THAI LANGUAGE ENHANCEMENT TOY
FOR MIGRANT'S CHILDREN PREPARING TO THAI SCHOOL



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2559

ศึกษาและพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย
เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

STUDY AND DESIGN OF THAI LANGUAGE ENHANCEMENT TOY
FOR MIGRANT'S CHILDREN PREPARING TO THAI SCHOOL



สารบัญฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STUDY AND DEVELOPMENT OF THAI LANGUAGE ENHANCEMENT
TOY FOR MIGRANT'S CHILDREN PREPARING TO THAI SCHOOL



A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENT
FOR THE DEGREE OF MASTER OF INDUSTRIAL EDUCATION
TECHNOLOGY OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
2016

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองสารนิพนธ์

หัวข้อสารนิพนธ์

การศึกษาและพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย
เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ
STUDY AND DESIGN OF THAI LANGUAGE ENHANCEMENT
TOY FOR MIGRANT'S CHILDREN PREPARING TO
THAI SCHOOL

นักศึกษา

นายคะนองศักดิ์ ดาใหญ่

รหัสประจำตัว

54630806

ปริญญา

ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

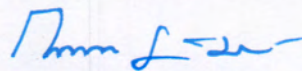
ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์	ลายมือชื่อ
ดร.สมชาย เศษะวิเศษ	
ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา	
ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ	

วัน/เดือน/ปี ที่สอบ 25 กรกฎาคม 2559 เวลา 13.00 น. - 14.00 น.

สถานที่สอบ ณ ห้อง ค 424 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมรับรองแล้ว



(รองศาสตราจารย์ ดร.กิติพงศ์ มะโน)

คณบดี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

วันที่ 29 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อสารนิพนธ์	การศึกษาและพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐาน ด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ
นักศึกษา	นายคะนองศักดิ์ ดาใหญ่
รหัสประจำตัว	54630806
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา
สาขา	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
พ.ศ.	2559
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาและพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาไทยของเด็กข้ามชาติ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์คุณครูที่สอนในระดับชั้นปรับพื้นฐาน สัมภาษณ์และถ่ายภาพ รวมถึงบันทึกกิจกรรมต่างๆของผู้เรียนระดับปรับพื้นฐาน เพื่อนำผลการวิเคราะห์ลักษณะที่ปรากฏตามสภาพจริงจากพฤติกรรมการเล่น และการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละวันมาหาแนวทางในการออกแบบของเล่นเสริมทักษะด้านภาษาไทย ใช้การวิเคราะห์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับ จุดแข็ง (Strength) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunity) และ อุปสรรค (Threat) หรือการวิเคราะห์ SWOT ได้แนวทางการออกแบบที่สำคัญ ได้แก่ การออกแบบของเล่น ควรมีจำนวนชิ้นไม่มากจนเกินไป และให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ของเด็ก โดยออกแบบให้สามารถเล่นได้หลากหลายรูปแบบ ผู้วิจัยทำการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ได้แก่ 1. ชุดร่างกายและอวัยวะต่างๆ 2. ชุดสิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก 3. ชุดการนำเลข และ 4. ชุด ฤดูกาลต่างๆ สัมภาษณ์ความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ผลการวิเคราะห์สรุปเป็นผลงานการออกแบบเครื่องเล่นสนามชุดที่ 2 แล้วทำการผลิตต้นแบบและประเมินผลความพึงพอใจจากการสังเกตพฤติกรรม พบว่า เด็กมีความชื่นชอบโดยเล่นซ้ำหลายครั้ง ระหว่างการเล่นมีการพูดคุยถามตอบกันภายในกลุ่ม และผลการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอน หลังการใช้ชุดของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ (N=3) พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.15

แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด โดยหัวข้อ “ส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทย” เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ผ่านการอนุญาต หากมีข้อสงสัยหรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อผู้จัดทำเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.17 แปลความหมายว่า ฟังพอใจในระดับ มากที่สุด

คำสำคัญ : การศึกษาและพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย เตรียมเข้าศึกษาเด็กข้ามชาติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thematic Title	Study and development of thai language enhancement toy for migrant's children preparing to thai school
Student	Mr.Kanongsak Dayai
Student ID.	54630806
Degree	Master of Science in Industrial Education
Program	Technology of Industrial Product Design
Year	2016
Thematic Advisor	Asst. Prof. Dr.Songwut Egwutvongsa

ABSTRACT

This research aims to Study and development of thai language enhancement toy for migrant's children preparing to thai school promote the development of the thai language for child. The study area is Wat Sisutaram Samutsakorn. Samutsakorn The analysis to look the actual state of play behavior. And learning of children in each day to find ways to design a course that develops thai language for child of product design analysis about the SWOT analysis. Researchers have designed a set of toy by building a toy of prefabricated scenario all 4 boards first . 1. Sets body and parts ,2. Set things around kids. 3. Set the number. 4.Set the season. Interview experts to comment on the design. The analysis is summarized as a design toy set series 2. things around kids. Production prototype and evaluate the satisfaction of observing that children are favored by repeat several times. During the play, there was a screaming enjoyable manner . And assessment results of teachers . After a series of field for children (N = 3) showed that the development of thai language. The average is 4.4 , the standard deviation of 0.15 interpret that. Satisfaction at the highest level by the " children develop thai language," with a mean of 4.5 and a standard deviation of 0.17 interpret that. Satisfaction at the highest level

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Keywords : Development of thai language enhancement toy for migrant's children;
Development thai language; Preparing to thai school



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตั้งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ซึ่งทำให้สารนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้เป็นอย่างสูง

ในโอกาสนี้ขอขอบพระคุณคณะกรรมการ ดร. สมชาย เซะวิเศษ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธเนศ ภิรมย์การ ที่เสียสละดำเนินการสอบสารนิพนธ์ และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ อีราทัต เลิศขำของกุล ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ และ ดร. สมชาย เซะวิเศษ ที่ให้คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือในการทำวิจัย ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องเพื่อให้สารนิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีประสบการณ์ด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่ท่านได้ให้ความกรุณาแนะนำ ตรวจสอบและประเมินรูปแบบ พร้อมทั้งเสนอแนะข้อคิดเห็นเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ และทุกคนในครอบครัวที่ให้กำลังใจ ให้การสนับสนุน และช่วยเหลือทางด้านทุนทรัพย์ และด้านคุณประโยชน์อื่นๆ อันพึงเกิดจากการวิจัยครั้งนี้ วิจัยขอมอบให้คุณพ่อและคุณแม่และคุณอาจารย์ทุกท่าน ด้วยความเคารพอย่างยิ่ง

คะนองศักดิ์ ดาใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	III
กิตติกรรมประกาศ	V
สารบัญ	VI
สารบัญตาราง	IX
สารบัญภาพ	X
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 นิยามคำศัพท์	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 ทฤษฎีการศึกษาปฐมวัย	7
2.2 การเล่นและพัฒนาการทางการเล่นของเด็กปฐมวัย	16
2.3 สำคัญของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546	23
2.4 รูปแบบที่ดีของการคุ้มครองเด็กข้ามชาติกรณีการจัดการศึกษา และการป้องกันการใช้แรงงานเด็ก	29
2.5 การออกแบบของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย	33
2.6 การประเมินสื่อการเรียนรู้	39
2.7 การประเมินพัฒนาการเด็กระดับปฐมวัย	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัดต่ออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	48
3.1 ขั้นตอนศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้า ศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ	48
3.2 ขั้นตอนการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทย เตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ	50
3.3 ขั้นตอนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หลังการเล่นของเล่นส่งเสริม พัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ	53
3.4 ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีผลต่อของเล่นเพื่อ ปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ	55
3.5 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	58
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 เพื่อศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษา สำหรับเด็กข้ามชาติ	59
4.2 เพื่อพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษา สำหรับเด็กข้ามชาติ	63
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนหลัง การใช้ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับ เด็กข้ามชาติ	70
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	75
5.1 อภิปรายผล	75
5.2 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้	76
5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	76

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม	79
ภาคผนวก	80
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	81
ภาคผนวก ข ข้อมูลประกอบการออกแบบ	94
ประวัติผู้เขียน	99



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	คุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย	25
2.2	คุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย	43
4.1	แสดงตารางกิจวัตรประจำวัน ชั้นปรับพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษา สำหรับเด็กข้ามชาติ	60
4.2	แสดงบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเล่นในกิจกรรมแต่ละวันของเด็กๆ ตามตารางการจัดกิจกรรมของชั้นเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร	61
4.3	ผลการวิเคราะห์ลักษณะเครื่องเล่นสนามที่ปรากฏในท้องตลาดทั่วไป	62
4.4	แสดงผลการให้คะแนนแบบร่างที่ได้คะแนนมากที่สุด	66
4.5	แสดงขั้นตอนการผลิตต้นแบบเครื่องเล่นสนามในงานวิจัยที่ได้รับการพัฒนา จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแล้ว	68
4.6	แสดงคะแนนทดสอบ ก่อนใช้และหลังใช้ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐาน ภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ	70
4.7	แสดงการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ลักษณะกึ่งทดลอง ก่อนและหลังการใช้ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับ เด็กข้ามชาติ	71
4.8	แสดงการใช้ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษา สำหรับเด็กข้ามชาติ	72
4.9	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลการประเมิน ความพึงพอใจของครู หลังการใช้ของเล่นสำหรับเด็ก	73

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
3.1	แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย (Research & Development Diagram)	58
4.1	แสดงภาพจำลองแบบที่ 1	64
4.2	แสดงภาพจำลองแบบที่ 2	64
4.3	แสดงภาพจำลองแบบที่ 3	65
4.4	แสดงภาพการเขียนขึ้นเครื่อง CNC และ เลเซอร์ เพื่อการผลิต	67
ข.1	แสดงภาพการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	95
ข.2	แสดงภาพการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	96
ข.3	แสดงภาพการแบ่งกลุ่มเล่นของเล่นตัวต้นแบบ	97
ข.4	แสดงภาพการแบ่งกลุ่มเล่นของเล่นตัวต้นแบบ	98

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ยาวนานในการเป็นที่พำนักของกลุ่ม แรงงานข้ามชาติและผู้อพยพ จากประเทศเพื่อนบ้านเนื่องมาจากความ ขัดแย้งและความยากจนขัดสนภายในประเทศ ในช่วง ทศวรรษที่ผ่านมา มีเด็กข้ามชาติจำนวนหลายแสนคนเดินทางมากับพ่อแม่ซึ่งเป็นแรงงาน ข้ามชาติ เพื่อหนีสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่ย่ำแย่ ของประเทศเมียนมาร์ และประเทศเพื่อนบ้านอื่นๆ ปัจจุบัน แรงงานเหล่านี้ที่ทำงานอยู่ในภาค ธุรกิจต่างๆ ซึ่งทำหน้าที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทย ไม่ว่าจะ เป็นในภาคการเกษตร ภาคอุตสาหกรรม และภาคอุตสาหกรรมบริการ แรงงานจำนวนมากมี แนวโน้มในการย้ดระยะเวลาพำนักอาศัย และ หลายคนพาลูกหลานมาด้วย ซึ่งตรงข้ามกับความเชื่อ ทั่วไปที่ว่า แรงงาน ข้ามชาติจะอยู่ที่นี้เพียงชั่วคราว ครอบครัวเหล่านี้พำนักอยู่ใน ประเทศไทยและมี ส่วนในการถือครองโครงสร้างของสังคมไทย (Save the Children Association and World Education 2015 : สถานการณ์เด็กข้ามชาติในประเทศไทย. 2558 : ออนไลน์)

และเนื่องจากแรงงานข้ามชาติ เด็ก และผู้ติดตามที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก ส่งผลกระทบทั้ง ทางบวกและทางลบ ภายหลังปี 2553 เป็นมา ประเทศไทยถูกจับตามองเป็นพิเศษ กรณี ปัญหาการ ใช้แรงงานเด็ก และปัญหาการค้ามนุษย์ โดยกระทรวงแรงงานและกระทรวงการต่างประเทศ สหรัฐอเมริกา ส่งผลให้ประเทศไทยต้องหาหนทางการแก้ไขปัญหาที่เป็นรากเหง้าของปัญหาและ แสวงหาภาคีความร่วมมือจัดการแก้ไขปัญหในระดับชาติ และระดับพื้นที่ประสบปัญหาและถูก กล่าวถึงเป็นพิเศษโดยเฉพาะอย่างยิ่งจังหวัดสมุทรสาคร สถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาแรงงานเด็กข้าม ชาติในพื้นที่จังหวัดสมุทรสาคร ยังคงเป็นที่กล่าวถึง อย่างน่าเป็นห่วง ซึ่งส่งผลถึงภาพรวมระดับชาติ และนานาชาติ แม้ว่าวันนี้ ภาครัฐจะเฝ้าดูสถานการณ์ปัญหาแรงงานเด็ก และจัดตั้งคณะอนุกรรมการ ต่างๆ ในระดับโครงสร้างนโยบาย กระทรวง กรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และส่งแนวปฏิบัติไปสู่ระดับพื้นที่ จังหวัดเพื่อแก้ไขปัญหา แต่การเข้าใจบริบทปัญหาและการเข้าถึงการแก้ไขปัญหาลึกซึ้งอย่างเป็น รูปธรรม ยังเป็นโจทย์ใหญ่ที่สำคัญยังไม่เกิดขึ้นมาก

ภายใต้กิจกรรมและโครงการที่ทางมูลนิธิเครือข่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิตแรงงาน (LPN)

ได้รับการสนับสนุนจากแหล่งทุนระหว่างประเทศ อาทิ องค์การแรงงานระหว่างประเทศ (ILO) เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์การช่วยเหลือเด็กแห่งสหราชอาณาจักร (SCUK) มีส่วนสนับสนุนให้เกิดกระบวนการทำงานในระดับปฏิบัติการและการเชื่อมโยงในประเด็นนโยบายการจัดการศึกษาในภาพรวมตั้งแต่ระดับพื้นที่จนถึงระดับชาติ ทางโครงการได้สร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันกับ กลุ่มพี่น้องแรงงานข้ามชาติ กลุ่มผู้ปกครองเด็กข้ามชาติ และการประสานความร่วมมือ จัดการประชุมระดมความคิดเห็น การศึกษาดูงาน การเปลี่ยนประเด็นปัญหาในเชิงทัศนคติกับผู้ที่เกี่ยวข้องในระดับพื้นที่และส่วนกลาง ดำเนินการไปพร้อมๆ กับการบริหารจัดการจากเด็กในชุมชน ในโรงงานที่อาศัยหรือทำงานกับผู้ปกครอง ส่วนหนึ่งเป็น “แรงงานเด็ก” ให้สามารถเข้าเรียนในระบบโรงเรียนของรัฐที่มีจำนวนมาก ขึ้นเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้เกิด “โรงเรียนนาร่อง และโรงเรียนขยาย” ที่มีเด็กข้ามชาติเรียนร่วมกับเด็กไทยอย่างเป็นปกติ ส่งผลให้ผู้จัดการศึกษาในรูปแบบของ “ศูนย์การเรียนรู้” และสถานศึกษาของรัฐที่ยังไม่มีประสบการณ์ แต่มีความตั้งใจดีที่มาจากทั่วทุกภาค ที่พื้นที่นั้นมีแรงงานข้ามชาติ มีเด็กข้ามชาติเป็นจำนวนมาก

ปัจจุบัน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) โรงเรียนวัดศิริมงคล โรงเรียนหลวงแพทยโกศล อุบลรัตน์ โรงเรียนวัดเกาะ ในเขตอำเภอเมือง สมุทรสาคร และโรงเรียนวัดดอนแจง อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จึงเป็นโรงเรียนต้นแบบ หรือโรงเรียนนาร่องที่มีการจัดการที่ดีตอบสนองการจัดการศึกษาแก่เด็กข้ามชาติเรียนร่วมกับเด็กไทย การบริหารจัดการที่มีผู้นำบริหารและคณะครูมีความพร้อมเพรียงกัน ส่งผลและเผยแพร่สู่วงกว้างในระดับประเทศ และกลายเป็นที่รู้จักในกลุ่มประเทศภูมิภาคกลุ่มน้ำโขง และนานาชาติที่สนใจในกลุ่มประชากรเคลื่อนย้ายที่มีเด็กเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ (รูปแบบที่ดีของการคุ้มครองเด็กข้ามชาติ กรณีการจัดการศึกษาและการป้องกันการใช้แรงงานเด็ก : สมพงษ์ สระแก้ว. 2557 : ออนไลน์)

อย่างไรก็ตาม เด็กข้ามชาติส่วนหนึ่งสามารถเข้าสู่ระบบการศึกษาไทยได้ในระดับหนึ่ง แต่ถือว่าเป็นส่วนน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนที่มีอยู่แท้จริง จากการศึกษา หลักสูตรการปรับพื้นฐาน ซึ่งจะอยู่ในช่วงอายุ 5-8 ปี เพื่อ ประเมินความพร้อมของเด็ก ก่อนส่งเข้าเรียนชั้น อนุบาลและระดับ ประถมศึกษาพบว่า มีปัญหาด้านการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมไทย จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการปรับพื้นฐาน ของเด็กข้ามชาติด้านภาษา การปรับตัวด้านวัฒนธรรม และการอยู่ร่วมกับสังคมไทย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาและออกแบบของเล่น เพื่อปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ก่อนเข้าเรียนร่วมกับเด็กไทยได้อย่างปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.2.2 เพื่อออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.2.3 เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังการใช้งานของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.2.4 เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้สอนที่มีผลต่อของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ศึกษาและออกแบบของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ใช้กรอบแนวคิดในการออกแบบดังนี้

1.3.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาสาระที่ควรรู้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย หลักสูตรการศึกษาของเด็กปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ 2547 : 47)

- (1) เรื่องราวเกี่ยวกับเด็ก
- (2) เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก
- (3) ธรรมชาติรอบตัวเด็ก
- (4) สิ่งต่างๆรอบตัว

1.3.2 กรอบแนวความคิดการออกแบบ ผู้วิจัยได้ศึกษาการออกแบบของเล่นสำหรับเด็กโดยมีกรอบแนวความคิดด้านการออกแบบดังนี้

- (1) ข้อแตกต่างหรือข้อจำกัดทางธรรมชาติของเด็กในแต่ละวัย ในแต่ละช่วงอายุ
- (2) ความปลอดภัย และการคาดเดาอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่น
- (3) วัสดุที่นำมาผลิตปลอดภัย ไม่มีสารพิษเจือปน
- (4) หีบห่อที่บรรจุของเล่นต้องมีคำอธิบายวิธีการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.3 กรอบแนวความคิดด้านการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และความสนใจของเด็กปฐมวัย เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็ก ผู้วิจัยใช้กรอบแนวความคิดด้านการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และความสนใจของเด็กปฐมวัยของกระทรวงศึกษาธิการ กล่าวถึง การประเมินการใช้สื่อควรพิจารณาองค์ประกอบ 3 ประการ คือ ผู้สอน เด็ก และสื่อ เพื่อให้ทราบว่าสื่อ นั้นช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใด โดยใช้วิธีการประเมินดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2547 : 52)

- (1) สื่อนั้นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้
- (2) เด็กชอบสื่อนั้น
- (3) สื่อนั้นช่วยให้การจัดประสบการณ์ตรงกับจุดประสงค์ ถูกต้องตามสาระการเรียนรู้
- (4) สื่อนั้นช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ

1.3.4 กรอบแนวคิดด้านความพึงพอใจ เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้สอนที่มีผลต่อของเล่น เพื่อปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

- (1) สื่อนั้นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้
- (2) เด็กชอบสื่อนั้น
- (3) สื่อนั้นช่วยให้การจัดประสบการณ์ตรงกับจุดประสงค์ ถูกต้องตามสาระการเรียนรู้
- (4) สื่อนั้นช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2547)

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Document) และเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Study) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โดยมีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1.4.1 เพื่อศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.4.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

- (1) นักเรียนชั้นปรับพื้นฐาน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 31 คน
- (2) ครูผู้สอน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 3 คน

1.4.1.2 เครื่องมือการวิจัย คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ข้อมูลเบื้องต้นแบบมีโครงสร้าง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่ว่าจะตีพิมพ์ หรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล คือ ใช้ค่าสถิติ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงคุณภาพร่วมรายประเด็น

1.4.2 เพื่อออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.4.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการออกแบบ

(1) นักเรียนชั้นปรับพื้นฐาน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 28 คน

(2) ครูผู้สอน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 3 คน

1.4.2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้หลังการออกแบบ

(1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็กปฐมวัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่น และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน

1.4.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(1) แบบร่างของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ จำนวน 10 แบบ

(2) แบบประเมิน แบบร่าง ของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.4.2.4 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

(1) ตัวแปรต้น คือ แบบร่างของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

(2) ผลการคัดเลือกแบบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน จำนวน 3 แบบ

1.4.3 เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังการใช้งานของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.4.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

(1) นักเรียนชั้นปรับพื้นฐาน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 28 คน

1.4.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(1) แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังการใช้งานของเล่นเพื่อปรับ

พื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.4 เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้สอนที่มีผลต่อของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.4.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

(1) ครูผู้สอน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 3 คน

1.4.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(1) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้สอนที่มีผลต่อของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 ของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ หมายถึง ของเล่นที่สามารถเสริมทักษะด้านภาษาไทย ได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.5.2 เด็กข้ามชาติ หมายถึง เด็ก บุตรหลานแรงงานข้ามชาติ ช่วงอายุ 6-8 ปี ที่ศึกษาชั้นปรับพื้นฐานการเข้าศึกษา ของ โรงเรียนนาร่องสำหรับเด็กข้ามชาติ ในเขต อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร

1.5.3 ปรับพื้นฐานภาษาไทย หมายถึง การปรับทักษะพื้นฐานภาษาไทย ให้สามารถสื่อสารกับครูผู้สอน ละเพื่อนร่วมชั้นโดยการ พูด-ฟังภาษาไทย ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ตามเกณฑ์การประเมิน

1.5.4 กลุ่มประชากรในการศึกษา หมายถึง เด็กข้ามชาติ และครูผู้สอน

1.5.5 ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจ ต่อของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ที่ได้รับการประเมินจากกลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย

1.5.6 ผลสัมฤทธิ์ หมายถึง เด็กข้ามชาติ มีความรู้ความเข้าใจ ในภาษาไทย ตามเกณฑ์การประเมิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.1 ทฤษฎีการศึกษาปฐมวัย
- 2.2 การเล่นและพัฒนาการทางการเล่นของเด็กปฐมวัย
- 2.3 สาระสำคัญของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546
- 2.4 รูปแบบที่ดีของการคุ้มครองเด็กข้ามชาติกรณีการจัดการศึกษาและการป้องกันการใช้แรงงานเด็ก
- 2.5 การออกแบบของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.6 การประเมินสื่อการเรียนรู้
- 2.7 การประเมินพัฒนาการเด็กระดับปฐมวัย

2.1 ทฤษฎีการศึกษาปฐมวัย

ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐาน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัย และเป็นประโยชน์ต่อพื้นฐานการสร้าง ความเข้าใจในการประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย ดังนี้ กิตติคุณ สมุน และคณะ (2551)

2.1.1 ทฤษฎีพัฒนาการของกิเซล (Gesell)

อาร์โนลด์ กิเซล (Arnold Gesell, 1880-1961) (อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2547 : 35) เป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ผู้เริ่มก่อตั้งสถาบันพัฒนาการเด็ก (Institute of Child Development)

ณ มหาวิทยาลัยเยล ระหว่างปี ค.ศ. 1930-1940 อธิบายทฤษฎีเกี่ยวกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กว่า การเจริญเติบโตของร่างกาย เนื้อเยื่อ อวัยวะ หน้าที่ของอวัยวะต่างๆ และพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้น เป็นรูปแบบที่แน่นอน และเกิดขึ้นเป็นลำดับขั้น ประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมเป็นองค์ประกอบรองที่ต่อเติมเต็มเสริมพัฒนาการต่างๆ กิเซลเชื่อว่าวุฒิภาวะจะถูกกำหนดโดยพันธุกรรม และมีในเด็กแต่ละคนมาตั้งแต่เกิด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กแต่ละวัยมีความพร้อมทำสิ่งต่างๆ ได้ ถ้าวุฒิภาวะหรือความพร้อมยังไม่เกิดขึ้นตามปกติในวัยนั้น สภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็ก

อาร์โนลด์ กิเซล (Arnold Gesell) ได้สร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับวัดพฤติกรรมของเด็กในแต่ละระดับ เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม ซึ่งเขาได้แบ่งพัฒนาการของเด็กที่ต้องการวัดและประเมินออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. พฤติกรรมทางการเคลื่อนไหว (Motor Behavior) ครอบคลุมการบังคับอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย และความสัมพันธ์ทางการเคลื่อนไหว

2. พฤติกรรมทางการปรับตัว (Adaptive Behavior) ครอบคลุมความสัมพันธ์ของการใช้มือและสายตา การสำรวจ ค้นหา การกระทำต่อวัตถุ การแก้ปัญหาในการทำงาน

3. พฤติกรรมทางการใช้ภาษา (Language Behavior) ครอบคลุมการที่เด็กใช้ภาษา การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

4. พฤติกรรมส่วนตัวและสังคม (Personal-Social Behavior) ครอบคลุมการฝึกปฏิบัติส่วนตัว เช่น การกินอาหาร การขับถ่าย และการฝึกต่อสภาพสังคม เช่น กรเล่น การตอบสนองต่อผู้อื่น จากแนวความคิดของ อาร์โนลด์ กีเซล (Arnold Gesell) สามารถนำมาอธิบายพัฒนาการของมนุษย์ในด้านการเจริญเติบโต พัฒนาการทางร่างกาย และสามารถนำไปเชื่อมโยงกับพัฒนาการทางสติปัญญาได้อีกด้วย นอกจากนี้ อาร์โนลด์ กีเซล (Arnold Gesell) ได้เขียนหนังสือขึ้น 2 เล่ม คือ The First Five Year of Life และ The Child from Five to Ten ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้มีบทบาทมากต่อการจัดกลุ่มเด็กเข้าศึกษาในชั้นอนุบาลศึกษาและชั้นประถมศึกษา เกณฑ์มาตรฐานใช้เป็นแบบทดสอบมาตรฐานในการทำนายพฤติกรรม วิเคราะห์กลุ่ม และทำวิจัย เพื่อบอกลักษณะพัฒนาการของเด็กโดยใช้อายุทางปฏิทินเป็นเกณฑ์ นอกจากนี้ มีบทบาทมากในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับเด็กโดยการจัดกิจกรรมนั้นต้องให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะของเด็กแต่ละคน

2.1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856-1939) (อ้างถึงใน สน สุวรรณ, สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2557 (ออนไลน์) ได้ให้ความสำคัญของเด็กวัย 5 ปีแรกของชีวิต ซึ่งเป็นวัยที่สำคัญที่สุดของชีวิตเขาเชื่อว่าวัยนี้เป็นรากฐานของพัฒนาการด้านบุคลิกภาพ และบุคคลที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดที่สุดคือ แม่จะเป็นผู้มีอิทธิพลอย่างสูงต่อบุคลิกภาพและสุขภาพจิตของเด็ก ฟรอยด์ได้พัฒนาทฤษฎีที่เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยรุ่น โดยให้ชื่อว่าทฤษฎีพัฒนาการทางเพศ (Psychosexual Development) ซึ่งทฤษฎีนี้เชื่อว่า พัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคนจะขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงชีวภาพของร่างกาย โดยร่างกายจะเปลี่ยนแปลงบริเวณแห่งความพึงพอใจเป็นระยะๆ ในช่วงอายุต่างๆ กัน และถ้าบริเวณแห่งความพึงพอใจต่างๆ นี้ได้รับการตอบสนองเต็มที่เด็กจะมีพัฒนาการที่ดีและสมบูรณ์ แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าไม่ได้รับการตอบสนองเต็มที่ก็จะทำให้เกิดการสะสมปัญหาและแสดงออกเมื่อเด็กโตขึ้น ฟรอยด์ (Freud) ได้แบ่งลำดับขั้นพัฒนาการทางเพศไว้ 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นความพอใจอยู่บริเวณปาก (Oral) พัฒนาการในขั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 0-1 ปี ในขั้นนี้จะมี ความสนใจบริเวณปาก ปากนำความสุขเมื่อได้ถูกอาหารสนองความต้องการความหิว ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองก็อาจจะทำให้เกิดความคับข้องใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ชั้นความพอใจอยู่ที่บริเวณทวารหนัก (Anus) พัฒนาการในชั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 1-3 ปี ซึ่งเป็นระยะขับถ่าย เด็กจะเรียนรู้การขับถ่าย ถ้าเด็กไม่ถูกบังคับก็จะเกิดความพอใจ ไม่ขัดแย้งและไม่เกิดความตึงเครียดทางอารมณ์

3. ชั้นความพอใจอยู่ที่อวัยวะเพศ (Phallic) พัฒนาการในชั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 3-6 ปี ซึ่งเป็นระยะเกี่ยวข้องกับอวัยวะสืบพันธุ์ สนใจอยากรู้อยากเห็นสภาพร่างกายแตกต่างไปตามเพศ เรียนรู้บทบาททางเพศของตน เลียนแบบบทบาทพ่อแม่ของตน ต้องการความรัก ความอบอุ่นจากพ่อแม่

4. ชั้นก่อนวัยรุ่น (Latency) พัฒนาการในชั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 6-11 ปี เป็นระยะสนใจสังคมเพื่อนฝูง เด็กจะพยายามปรับตัวให้มีความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่นๆ

5. ชั้นวัยรุ่น พัฒนาการในชั้นนี้อยู่ในช่วงตั้งแต่วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ เป็นระยะที่มีความสนใจในเพศตรงข้ามมากขึ้น และเป็นจุดเริ่มต้นความรักระหว่างเพศ

นอกจากนี้ ฟรอยด์ ยังกล่าวถึงโครงสร้างของบุคลิกภาพไว้ด้วยว่า บุคลิกภาพประกอบไปด้วยอิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Super Ego) ซึ่งการทำงานของบุคลิกภาพอยู่ภายใต้พลัง 3 สิ่ง

อิด (Id) คือ บุคลิกภาพส่วนที่เป็นจิตไร้สำนึก เป็นแรงผลักดันตามธรรมชาติที่สั่งให้มนุษย์กระทำการต่างๆ เพื่อให้ได้ตามที่ตนต้องการ เป้าหมาย Id คือ ความพึงพอใจ (Pleasure Principle) อีโก้ (Ego) คือ บุคลิกภาพส่วนที่มนุษย์พัฒนาขึ้นจากการได้มีปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก เป็นส่วนที่ควบคุมให้มนุษย์ปฏิบัติตนให้สอดคล้องกับความเป็นจริง โดยใช้หลักแห่งความจริง (Reality Principle) ซูเปอร์อีโก้ (Super Ego) คือ บุคลิกภาพที่มนุษย์พัฒนาขึ้นจากค่านิยมและมาตรฐานจริยธรรมของบิดามารดาเป็นส่วนที่ควบคุมให้มนุษย์เลือกทำแต่สิ่งที่ตนคิดว่าดี (Ego Ideal) และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ขัดต่อมาตรฐานจริยธรรมของตน (Conscience) บุคคลที่มีบุคลิกภาพที่ดี คือ บุคคลที่อีโก้ (Ego) สามารถปรับให้เกิดความสมดุลระหว่างแรงขับตามธรรมชาติของอิด (Id) กับมาตรฐานจริยธรรมของซูเปอร์อีโก้ (Super Ego)

2.1.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของอิริคสัน (Erikson)

อิริคสัน (Erikson อ้างถึงใน สิริมา ภาณุโยธอนันตพงษ์, 2547 : 46-49) เป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มจิตวิเคราะห์ มีอาชีพเป็นจิตแพทย์ ในปี 1955 ได้รับการเลือกตั้งเป็นประธานของ The Division of Development Psychology อิริคสัน (Erikson) ได้เน้นความสำคัญของเด็กปฐมวัยว่าเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ และน่าตื่นเต้นสำหรับเด็ก บุคลิกภาพจะสามารถพัฒนาได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละช่วงของอายุเด็ก ประสบสิ่งที่พึงพอใจตามขั้นพัฒนาการต่างๆ ของแต่ละวัยมากเพียงใด ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองต่อสิ่งที่ตนพอใจในช่วงอายุนั้น เด็กก็จะมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่ดี และเหมาะสม และพัฒนาครอบคลุมถึงวัยผู้ใหญ่ด้วย ซึ่งพัฒนาการของมนุษย์มี 8 ขั้น คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ชั้นความเชื่อใจหรือขาดความเชื่อใจ (Trust Versus Mistrust) อายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ปี ในชั้นนี้เด็กจะพัฒนาความรู้สึกว่าตนเป็นที่ยอมรับและสามารถให้ความเชื่อใจ เป็นมิตรแก่คนอื่น วิธีการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ไม่ว่าจะเป็นการอุ้ม การให้อาหาร หรือวิธีการเลี้ยงดูต่างๆ จะส่งผลไปสู่มุขลิกภาพของความเป็นมิตร เปิดเผย และเชื่อถือ ไว้เนื้อเชื่อใจต่อสภาพแวดล้อม และบุคคลต่างๆ ถ้าเด็กไม่ได้รับความรักและความอบอุ่นอย่างเพียงพอ เด็กก็จะพัฒนาบุคลิกภาพของความตระหนี่ ปกปิด ไม่ไว้วางใจ และมักมองโลกในแง่ร้าย

2. ชั้นการควบคุมด้วยตนเองหรือสงสัย/อาย (Autonomy Versus Doubt or Shame) อยู่ในช่วง อายุ 2-3 ปี เด็กวัยนี้เริ่มเรียนรู้ที่จะช่วยตนเอง สามารถควบคุมตนเอง และสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้เด็กจะสามารถทำงานง่ายๆ เหมาะสมกับวัยของเด็กให้สำเร็จด้วยตนเอง เช่น การหยิบอาหารเข้าปาก เดิน วิ่ง หรือเล่นของเล่น ถ้าพ่อแม่บังคับหรือห้ามไม่ให้เด็กกระทำการใดด้วยตนเอง หรือเข้มงวดเกินไปจะทำให้เด็กเกิดความสงสัยในความสามารถของตนเอง เกิดความละอายในสิ่งที่ตนกระทำ ซึ่งจะทำให้เด็กรู้สึกว่าตนไม่สามารถทำอะไรได้อย่างถูกต้องและได้ผล เกิดความย่อท้อ ชอบพึ่งผู้อื่น

3. ชั้นการริเริ่มหรือรู้สึกผิด (Initiative Versus Guilt) อยู่ในช่วงอายุ 3-6 ปี เป็นขั้นพัฒนาการความคิดริเริ่ม หรือความรู้สึกผิด (Sense of VS. of Guilt) เด็กจะมีความกระตือรือร้นที่จะเรียกสิ่งต่างๆ รอบตัวเอง เด็กมีการเลียนแบบผู้อยู่ใกล้ชิดหรือสิ่งแวดล้อมที่ตนรับรู้ เด็กเริ่มเรียนรู้และยอมรับค่านิยมของครอบครัว และสิ่งถ่ายทอดสู่เด็ก ถ้าเด็กไม่มีอิสระในการค้นหา ก็จะส่งผลไปสู่ความคับข้องใจที่ไม่สามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ตนอยากรู้ ซึ่งจะส่งผลต่อจิตใจของเด็กและความรู้สึกผิดติดตัว

4. ชั้นการประสบความสำเร็จ ความขยันหมั่นเพียรหรือรู้สึกด้อย (Mastery Versus Inferiority) อยู่ในช่วงอายุ 6-12 ปี เป็นขั้นที่ทุ่มเท ขยัน เพื่อเกิดความสำเร็จ ชอบแข่งขันร่วมกับเพื่อนกับกลุ่ม

5. ชั้นการรู้จักตนเองหรือความสับสนไม่รู้สึกตนเอง (Identity Versus Diffusion : Fidelity) อยู่ในช่วงอายุ 13-17 ปี (The College Years) เป็นขั้นการค้นหาความเป็นตนเอง สร้างความเป็นตนเองโดยผู้ใหญ่และสังคมมีอิทธิพล

6. ชั้นรู้สึกโดดเดี่ยว (Intimacy Versus Isolation) อยู่ในช่วงอายุ 18-22 ปี (Early Adolescence and Self Comment) เป็นขั้นความรับผิดชอบ เป็นผู้ใหญ่อิสระตัว

7. ชั้นความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่หรือความรู้สึกเฉื่อยชา (Generativity Versus Aborption) อยู่ในช่วงอายุ 22-40 ปี เป็นขั้นสร้างความปึกแผ่น สืบวงศ์ตระกูล รับผิดชอบหน้าที่ รับผิดชอบครอบครัว ลูก

8. ชั้นความมั่งคั่ง สมบูรณ์ หรือหมดหวัง ทอดอาลัยชีวิต (Integrity Versus Despair) อยู่ในช่วง อายุ 40 ปี วัยชราเป็นขั้นมีความภูมิใจในความสำเร็จของชีวิต หรือเกิดความอาลัยท้อแท้สิ้นหวัง ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงสภาพที่เกิดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาการบุคลิกภาพทั้ง 8 ชั้น ของอีริคสัน ในขั้นพัฒนาการที่ 1-3 มีความเกี่ยวข้องกับวัยของเด็กปฐมวัย เด็กมีความสัมพันธ์กับพ่อแม่ และครอบครัว ดังนั้น พ่อแม่เป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพเด็กในวัยนี้เป็นอย่างมาก เด็กมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ในวัยผู้ใหญ่ได้ขึ้นอยู่กับรากฐานพัฒนาการในวัยนี้เป็นสำคัญ

2.1.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Jerome S. Bruner)

บรูเนอร์ (Bruner, 1956) เป็นนักจิตวิทยาในยุคใหม่ ชาวอเมริกันคนแรกที่สืบสานความคิดของเพียเจต์ โดยเชื่อว่าพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากกระบวนการภายในอินทรีย์ (Organism) เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก ซึ่งจะพัฒนาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก และชี้ให้เห็นว่าการศึกษว่าเด็กเรียนรู้ได้อย่างไร ควรศึกษาตัวเด็กในชั้นเรียนไม่ควรใช้หนูและนกพิราบ ทฤษฎีของบรูเนอร์เน้นหลักการ กระบวนการคิด ซึ่งประกอบด้วย ลักษณะ 4 ข้อ คือ แรงจูงใจ (Motivation) โครงสร้าง (Structure) ลำดับขั้นความต่อเนื่อง (Sequence) และการเสริมแรง(Reinforcement)

สำหรับในหลักการที่เป็นโครงสร้างของความรู้ของมนุษย์ บรูเนอร์แบ่งขั้นพัฒนาการคิดในการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 3 ขั้นด้วยกัน ซึ่งคล้ายคลึงกับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ได้แก่

1. ขั้นการกระทำ (Enactive Stage) เด็กเรียนรู้จากการกระทำและการสัมผัส
2. ขั้นจินตนาการหรือสร้างโมโนภาพ (Piconic Stage) เด็กเกิดความคิดจากการรับรู้ตามความเป็นจริง และการคิดจากจินตนาการด้วย
3. ขั้นใช้สัญลักษณ์และคิดรวบยอด (Symbolic Stage) เด็กเริ่มเข้าใจเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็น

2.1.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของแบนดูรา

อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura, 1986) นักจิตวิทยาร่วมสมัย (An Contemporary Psychologist) ณ มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford University) อัลเบิร์ต แบนดูรา กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นเกิดจากพฤติกรรม บุคคลนั้นมีการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลนั้น (Person) และสิ่งแวดล้อม (Environment) ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้โดยการให้ตัวแบบ (Learning Through Modeling) โดยผู้เรียนจะเลียนแบบจากตัวแบบ และการเลียนแบบนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ การสังเกตการณ์ ตอบสนองและปฏิกริยาต่างๆ ของตัวแบบ สภาพแวดล้อมของตัวแบบ ผลการกระทำ คำบอกเล่า และความน่าเชื่อถือของตัวแบบได้ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจึงเกิดขึ้นได้ ซึ่งกระบวนการต่างๆ ของการเลียนแบบของเด็ก ประกอบด้วย 4 กระบวนการ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. กระบวนการดึงดูดความสนใจ (Attentional Process) กิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กได้สังเกตตัวแบบ และตัวแบบนั้นดึงดูดให้เด็กสนใจที่จะเลียนแบบ ควรเป็นพฤติกรรมง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อนง่ายต่อการเอาใจใส่ของเด็กที่เกิดการเลียนแบบและเกิดการเรียนรู้

2. กระบวนการคงไว้ (Retention Process) คือ กระบวนการบันทึกหรือเก็บเป็นความจำ การที่เด็กจะต้องมีความแม่นยำในการบันทึกสิ่งที่ได้เห็นหรือได้ยินเก็บเป็นความจำ ทั้งนี้ เด็กดึงข้อมูลที่ได้จากตัวแบบออกมาใช้กระทำตามโอกาสที่เหมาะสม เด็กที่มีอายุมากกว่าจะเรียนรู้จากการสังเกตการณ์กระทำที่ฉลาดของบุคคลอื่นๆ ได้มากกว่า โดยประมวลไว้ในลักษณะของภาพพจน์ (Imaginal Coding) และในลักษณะของภาษา (Verbal Coding) และเด็กโตขึ้นนำประสบการณ์และสัญลักษณ์ต่างๆ มาเชื่อมโยง และต่อมาจะใช้การเรียนรู้มีเทคนิคที่นำมาช่วยเหลือความจำ คือ การท่องจำ การทบทวน หรือการฝึกหัด และการรวบรวมสิ่งที่เกี่ยวข้องกันในเหตุการณ์ ซึ่งจะช่วยให้เขาได้เก็บสะสมความรู้ไว้ในระดับ ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการ

3. กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process) คือ การแสดงผลการเรียนรู้ด้วยการกระทำ คือ การที่เด็กเกิดผลสำเร็จในการเรียนรู้จากตัวแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำ เด็กจะต้องแสดงพฤติกรรมได้จากการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหวออกมา เป็นการกระทำออกมาในรูปของการใช้กล้ามเนื้อ ความรู้สึกด้วยการกระทำครั้งแรกไม่สมบูรณ์ ดังนั้น เด็กจำเป็นต้องลองทำหลายๆ ครั้งเพื่อให้ได้ลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการ แล้วเขาก็จะได้รับทราบผลของการกระทำจากประสบการณ์เหล่านั้น เพื่อนำมาแก้ไขพฤติกรรมที่ยังไม่เข้ารูปร่างเรียบร้อย สิ่งนี้จะทำให้เกิดพัฒนาการในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เด็กที่มีอายุมากกว่าจะมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรง และสามารถควบคุมได้ดีกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) คือ กระบวนการเสริมแรงให้กับเด็กเพื่อแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้อง โดยเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบตัวแบบที่จะมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง จากการเลียนแบบตัวแบบที่มาจากบุคคลที่เป็นเพศเดียวกับเด็กมากกว่าจะเป็นเพศตรงข้ามกัน จากการเลียนแบบตัวแบบที่เป็นรางวัล เช่น เงิน ชื่อเสียง สถานภาพทางเศรษฐกิจ จากพฤติกรรมของบุคคลที่ถูกลงโทษ มีแนวโน้มที่จะไม่ถูกนำมาเลียนแบบ และจากการที่เด็กได้รับอิทธิพลจากตัวแบบที่มีความคล้ายคลึงกับเด็ก ได้แก่ อายุ หรือสถานภาพทางสังคม

แนวคิดของแบนดูรา เน้นพฤติกรรมใดๆ ก็ตามสามารถปรับหรือเปลี่ยนได้ตามหลักการเรียนรู้ เป็นการกระตุ้นเด็ก มีการเรียนรู้พัฒนาการทางด้านสังคม โดยใช้การสังเกตตัวแบบที่เด็กเห็น เด็กมีระดับการเรียนรู้ แล้วเด็กจะมีทางเลือกใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น เพื่อเก็บสะสมพฤติกรรมที่เป็นไปได้เอาไว้ และยิ่งกว่านั้นตัวแปรจะช่วยให้เขาเลือกสถานการณ์ที่ดีที่สุดไว้ใช้ปฏิบัติต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Lawrence Kohlberg)

ลอเรนส์ โคลเบอร์ก (Lawrence Kohlberg อ้างถึงใน สิริมา ภิญญอนันตพงษ์. 2547 : 52-54) เป็นอาจารย์สอนที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ณ ที่นี้เขาได้รับทุนทำวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการทางจริยธรรม ซึ่งเขาได้ศึกษาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมของเด็กวัยรุ่นตอนต้นและวัยผู้ใหญ่ เป็นการศึกษาแบบระยะ ยาว (Longitudinal Study) และได้ตั้งทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม ประกอบด้วย ขั้นตอนพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม 6 ขั้น มีระดับความคิดทางจริยธรรม 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับเริ่มมีจริยธรรม (2-10 ปี) มีลักษณะทำตามคำสั่งที่กำหนดว่าดีหรือไม่ส่วนใหญ่จะมองผล ของการกระทำว่าได้รับความเจ็บปวด หรือความพึงพอใจ และจะทำตามกฎเกณฑ์ที่มีผู้มีอำนาจเหนือตนกำหนดไว้

ขั้นที่ 1 เด็กจะเคารพกฎเกณฑ์เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ

ขั้นที่ 2 ใช้หลักการแสวงหารางวัล เลือกทำแต่สิ่งที่น่าสนใจเพื่อความพอใจให้ตนเองเท่านั้น การมองความสัมพันธ์ของคนยังแคบ มีลักษณะการแลกกัน ถือเกณฑ์กรรมสนองกรรมอย่าตีคนอื่น เพราะเขาจะตีเราตอบ

2. ระดับมีจริยธรรมตามกฎเกณฑ์ มีลักษณะคล้ายตามประเพณีนิยม (10-16 ปี)

ขั้นที่ 3 เกณฑ์การตัดสินใจความถูกต้องอยู่ที่ผู้อื่นเห็นชอบการทำความดี คือ ทำสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นพอใจช่วยเหลือผู้อื่น เพื่อให้สังคมยอมรับ

ขั้นที่ 4 เกณฑ์การตัดสินความถูกต้องอยู่ที่ความเป็นระเบียบของสังคม และการกระทำตามกฎเกณฑ์ของสังคม ทำตามหน้าที่ของตน รักษากฎเกณฑ์ ระดับมีจริยธรรมของตนเอง มีลักษณะพยายามกำหนดหลักการทางจริยธรรมที่ต่างไปจาก กฎเกณฑ์ของสังคม (16 ปีขึ้นไป)

ขั้นที่ 5 คิดถึงกฎที่จะเป็นประโยชน์สังคม คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล ยอมรับกฎเกณฑ์ส่วนรวม

ขั้นที่ 6 คำนึงถึงหลักจริยธรรม ตัดสินความถูกต้องจากจริยธรรมที่ตนยึดถือจากสามัญสำนึกของตนเอง จากเหตุผล คำนึงถึงสิทธิมนุษยชน ไม่คล้ายตามสังคม

2.1.7 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget)

เพียเจต์ (Jean Piaget, 1969) นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เป็นที่รู้จักในฐานะผู้เชี่ยวชาญในทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา หนังสือและบทความทั้งหมดซึ่งเป็นผลงานของเขาเกี่ยวข้องกับความสำเร็จเติบโต และพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นถึงความสำคัญของความเป็นมนุษย์อยู่ที่มนุษย์มีความสามารถในการสร้างความรู้ผ่านการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งปรากฏอยู่ในตัวเด็กตั้งแต่แรกเกิด ความสามารถนี้ คือการปรับตัว (Adaptation) เป็นกระบวนการที่เด็กสร้างโครงสร้างตามความคิด (Scheme) โดยการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อม 2 ลักษณะ คือ เด็กพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และการปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation) ตามสภาพแวดล้อมเพื่อให้เกิดความสมดุลในโครงสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความคิด ความเข้าใจ (Equilibration) ทั้งนี้ เพียเจต์ได้แบ่งลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาไว้ 4 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) พัฒนาการระยะนี้ อยู่ในช่วง 2 ปี แรกหลังเกิด ขั้นนี้เป็นขั้นของการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส ในขั้นนี้พัฒนาการจะก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาการเรียนรู้ การแก้ปัญหา มีการจัดระเบียบการกระทำ มีการคิดก่อนที่จะทำ การกระทำจะทำอย่างมีจุดมุ่งหมายด้วยความอยากรู้อยากเห็น และเด็กยังสามารถเลียนแบบ โดยไม่จำเป็นต้องมีตัวแบบให้เห็นในขณะนั้นได้ ซึ่งแสดงถึงพัฒนาการด้านความจำที่เพิ่มมากขึ้นในช่วง 18-24 เดือน

2. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ขั้นนี้ เริ่มจากอายุ 7-11 ปี เด็กจะมีความสามารถคิดเหตุผล และผลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยไม่ยึดอยู่เฉพาะการรับรู้ เหมือนขั้นก่อนๆ ในขั้นนี้เด็กจะสามารถคิดย้อนกลับ (Reversibility) สามารถเข้าใจเรื่องการอนุรักษ์ (Conservation) สามารถจัดกลุ่มหรือประเภทของสิ่งของ (Classification) และสามารถจัดเรียงลำดับของสิ่งต่างๆ (Seriation) ได้ เด็กในขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรมจะพัฒนาจากการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไป สู่ความสามารถที่จะเข้าใจแนวคิดของสังคมรอบตัว และสามารถเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอย่างไรมากขึ้น แม้ว่าการคิดของเด็กวัยนี้จะพัฒนาไปมาก แต่การคิดของเด็กก็ยังต้องอาศัยพื้นฐานของการสัมผัสหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม เด็กยังไม่สามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ซับซ้อนได้เหมือนผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม ตอนปลายของขั้นนี้เด็กจะเริ่มเข้าใจสาเหตุของเหตุการณ์รอบตัว พร้อมจะแก้ปัญหา ไม่เพียงแต่สิ่งที่สัมผัสได้หรือเป็นรูปธรรมเท่านั้น แต่เด็กจะเริ่มสามารถแก้ปัญหา โดยอาศัยการตั้งสมมติฐานและอาศัยหลักของความสัมพันธ์ของปัญหานั้นๆ บ้างแล้ว

3. ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage) ขั้นนี้จะอยู่ในช่วง 2-7 ปี ใน ระยะ 2-4 ปี เด็ก ยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีขีดจำกัดในการรับรู้ สามารถเข้าใจได้เพียงมิติเดียว ในระยะ 5-6 ปี เด็กจะย่างเข้าสู่ขั้น Intuitive Thought ระยะนี้เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการคิด ที่ขึ้นอยู่กับการรับรู้กับการคิดอย่างมีเหตุผลตามความจริง ซึ่งเด็กจะก้าวออกจากการเรียนรู้เพียงมิติเดียวไปสู่การรับรู้ได้ในหลายๆ มิติในเวลาเดียวกันมากขึ้น และจะก้าวไปสู่การคิดอย่างมีเหตุผล โดยไม่ยึดอยู่กับการรับรู้เท่านั้น เด็กจะเริ่มมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวดีขึ้น แต่ยังคงคิด และตัดสินผลของการกระทำต่างๆ จากสิ่งที่เห็นภายนอก

4. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage) ตั้งแต่อายุ 11 ปี จนถึงวัยผู้ใหญ่เป็นช่วงที่เด็กจะสามารถคิดไม่เพียงแต่ในสิ่งที่เห็นหรือได้ยินโดยตรงเหมือนระยะก่อนๆ อีกต่อไปแต่จะสามารถจินตนาการเงื่อนไขของปัญหาในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต โดยพัฒนาสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผลเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งก็หมายถึงว่าในระยะนี้เด็กจะมีความสามารถคิดหาเหตุผลเหมือนผู้ใหญ่นั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.8 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner's View)

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) (อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2547 : 39-41) เป็น นักจิตวิทยา (Psychologist) และผู้เชี่ยวชาญทางด้านสติปัญญา (Intelligence Expert) แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดได้ศึกษาเกี่ยวกับความหลากหลายของสติปัญญา (Theory of Multiple Intelligence : MI) โดยใช้หลักการวิวัฒนาการทางชีววิทยา (Biological Evolution) จำแนกความสามารถหรือสติปัญญาของคนเอาไว้ 7 ประเภท และต่อมาเขาเพิ่มอีก 1 ประเภท เรียกว่า สติปัญญาด้านรักธรรมชาติ (Naturalistic) ต่อมาเพิ่มอีก 1 ประเภท คือ สติปัญญาด้านการดำรงชีวิต (Existential Intelligence) รวมทั้งหมด 9 ด้าน (Sprinthall, 1998) ซึ่งการ์ดเนอร์เชื่อว่าสมองของมนุษย์ได้แบ่งเป็นส่วนๆ แต่ละส่วนได้กำหนดความสามารถที่ค้นหา และแก้ปัญหาที่เรียกว่า “ปัญญา” ซึ่งมีหลาย ๆ อย่างถือกำเนิดมาจากสมองเฉพาะส่วนแตกต่างกัน ซึ่งสติปัญญา 9 ด้าน ได้แก่

1. สติปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถทางด้านภาษาสูง อาทิ นักเล่านิทาน นักพูด (ปฐกถา) ความสามารถใช้ภาษาในการหวานล้อม การอธิบายกวี นักเขียนนวนิยาย นักเขียนบทละคร บรรณาธิการ นักหนังสือพิมพ์ นักจิตวิทยา (2) สติปัญญาด้านตรรกและคณิตศาสตร์ (Logical/Mathematical Intelligence) หมายถึง กลุ่มผู้ที่มีความสามารถสูงในการใช้ตัวเลข อาทิ นักบัญชี นักคณิตศาสตร์ นักสถิติ กลุ่มผู้ให้เหตุผลที่ดี อาทิ นักวิทยาศาสตร์ นักตรรกศาสตร์ นักจัดทำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ กลุ่มผู้ที่มีความไวในการเห็นความสัมพันธ์แบบแผนตรรกวิทยา การคิดเชิงนามธรรม การคิดที่เป็นเหตุผล (Cause-Effect) และการคิดคาดการณ์ (If-Then) วิธีการใช้ในการคิด ได้แก่ การจำแนกประเภท การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุป การคิดคำนวณ การตั้งสมมติฐาน

2. สติปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual/Spatial Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถมองเห็นภาพของทิศทางแผนที่ที่กว้างไกล อาทิ นายพรานป่าผู้นำทาง พวกเดินทางไกล รวมถึงผู้ที่มีความสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ มองเห็นแสดงออกเป็นภาพรูปร่างในการจัดการกับพื้นที่ เนื้อที่การใช้ สี เส้น พื้นผิว รูปร่าง อาทิ สถาปนิก มัณฑนากร นักประดิษฐ์ ศิลปินต่างๆ

3. สติปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily/Kinesthetic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถในการใช้ร่างกายของตนเองแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก อาทิ นักแสดงละคร ภาพยนตร์ นักแสดงท่าเต้น นักกีฬา นักฟ้อนรำทำเพลง และผู้ที่มีความสามารถในการใช้มือประดิษฐ์ เช่น นักปั้น ช่างแกะสลัก รวมถึงความสามารถทักษะทางกาย เช่น ความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความประณีต และความไวทางประสาทสัมผัส

4. สติปัญญาด้านดนตรี (Musical/Rhythmic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถทางด้านดนตรี ได้แก่ นักแต่งเพลง นักดนตรี นักวิจารณ์ดนตรี รวมถึงความไวในเรื่องจังหวะ ทำนอง เสียง ตลอดจนความสามารถในการเข้าและวิเคราะห์ดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. สติปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Intrapersonal Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด และเจตนาของผู้อื่น ทั้งนี้ รวมถึงความสามารถในการสังเกต น้ำเสียง ใบหน้า ท่าทาง ทั้งยังมีความสามารถสูงในการรู้ถึงลักษณะต่างๆ ของสัมพันธ์ภาพของมนุษย์ และสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ เช่น สามารถทำให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลปฏิบัติงาน

6. สติปัญญาด้านตน หรือการเข้าใจตนเอง (Interpersonal Intelligence) หมายถึงผู้ที่มีความสามารถในการรู้จักตนเอง และสามารถประพฤติปฏิบัติตนได้จากความรู้สึกตนนี้ ความสามารถในการรู้จักตัวตน อาทิ การรู้จักตนเองตามความเป็นจริง เช่น มีจุดอ่อน จุดแข็ง ในเรื่องใด มีความรู้เท่าทันอารมณ์ ความคิด ความปรารถนาของตนเอง มีความสามารถในการฝึกฝนตนเอง และเข้าใจตนเอง

7. สติปัญญาด้านการรักธรรมชาติ (Naturalistic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความเข้าใจ ความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและปรากฏการณ์ธรรมชาติ เข้าใจความสำคัญของตนเองกับสิ่งแวดล้อม และตระหนักถึงความสามารถของตนที่จะมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ธรรมชาติ เข้าใจถึงพัฒนาการของมนุษย์และการดำรงชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตาย เข้าใจและจำแนกความเหมือนกันของสิ่งของ เข้าใจการหมุนเวียนเปลี่ยนแปลงของสาร

8. สติปัญญาด้านการดำรงชีวิต (Existential Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถในการไตร่ตรอง คำนึง สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการมีชีวิตอยู่ในโลกมนุษย์ เข้าใจการกำหนดของชีวิต และการรู้เหตุผลของการดำรงชีวิตอยู่ในโลก จากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาที่กล่าวมานี้จะเห็นว่า นักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญได้

กล่าวถึงความสามารถทางสติปัญญาหลายมิติมากขึ้น การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา มนุษย์ ควรดำเนินการให้เหมาะสมกับช่วงวัยและหลากหลายครอบคลุมทุกมิติ สรุปได้ว่า พัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ปฏิสนธิจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เป็นพัฒนาการที่มีกระบวนการต่อเนื่องมีลำดับขั้นตอน ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการของกิลเฮล ทฤษฎีบุคลิกภาพหรือทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ และอิริคสัน ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ซึ่งทุกทฤษฎีอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไป

2.2 การเล่นและพัฒนาการทางการเล่นของเด็กปฐมวัย

2.2.1 ความหมายของการเล่น

การเล่น เป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็กช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และมีความเข้าใจเกี่ยวกับโลก

การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเสริมสร้างจินตนาการและโดยไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการกระทำโดยไม่มีการบังคับ เป็นการแสดงออกตามความต้องการของเด็ก อาจจลอกเลียนแบบผู้ใหญ่ ซึ่งแสดงให้เห็นสภาพชีวิตจริงสะท้อนให้เห็นผลการปฏิสัมพันธ์ของเด็กกับสังคม ช่วยให้เด็กได้ผ่อนคลายความเครียดและฝึกการแก้ปัญหา

สารานุกรม ฉบับเยาวชนไทย เล่มที่ 13 กล่าวว่า “การเล่น” หมายถึงการกระทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย ซึ่งตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า play หรือ game ซึ่งมีความหมายต่างกัน

คำว่า “play” มีผู้ให้ความหมายว่าเล่นสนุกเป็นการเล่นคนเดียวก็ได้ หลายคนก็ได้ เล่นโดยสมัครใจไม่มีใครบังคับ

คำว่า “game” มีผู้ให้ความหมายไว้มากมาย สรุปได้ว่าเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์บังคับผู้เล่นต้องเล่นตามกฎเกณฑ์นั้น

คำว่า “การละเล่น” เป็นคำที่เกิดขึ้นใหม่ในผู้เชี่ยวชาญทางภาษาไทย บางท่านกล่าวว่าเป็นการปรับเสียงคำว่า “การเล่น” ให้ออกเสียงง่ายขึ้นผู้เชี่ยวชาญกรมศิลปากรให้ความหมายกว้างออกไปถึงการเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจหลังจากประกอบกิจวัตรประจำวันและการเล่นในเทศกาลท้องถิ่นหรือในงานมงคลบ้าง อวมงคลบ้าง เช่น เพลงพื้นเมือง ละคร ลิเก ลำตัดหุ่นหนังใหญ่ ฯลฯ ด้วยเหตุที่การละเล่นมีความหมายกว้างขวางดังกล่าว

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2524) กล่าวว่าการเล่น หมายถึงการใช้พลังงานส่วนเกินของเด็กให้เป็นประโยชน์ ช่วยให้เด็กได้ผ่อนคลายความเครียดและเป็นการเตรียมเด็กให้รู้จักหน้าที่ต่างกันในอนาคต นิรมล ชยุตสาหกิจ (2524) กล่าวถึงความหมายของการเล่นไว้ว่า การเล่นเป็นการกระทำตามสัญชาตญาณเพื่อเตรียมตัวในการปฏิบัติกิจกรรมแบบผู้ใหญ่ ช่วยให้เด็กได้ใช้พลังงานส่วนเกินและเป็นการแสดงออกถึงวัฒนธรรมช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การเล่น ยังเป็นการลองผิดลองถูกเพื่อทดสอบสิ่งที่เด็กสงสัยวิธีการที่สำคัญ และเป็นพื้นฐานสำหรับเด็กเล็กๆในการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบตัว

การเล่น เป็นการกระทำหรือปฏิบัติที่ซับซ้อน สามารถแบ่งคำจำกัดความของ การเล่น ได้เป็น 2 ลักษณะคือการเล่น หมายถึง กระบวนการที่เกิดขึ้น ภายในตัวเด็กขณะที่กำลังเล่นนั้น ที่กระบวนการขณะเล่น มากกว่าผลของการเล่น ผลจากการกระทำวิธีการที่เด็กเรียนรู้จากโลกรอบตัวซึ่งเป็นผลของการกระทำนั้นๆอาจเป็นวิธีการที่เด็กได้จากการเล่นหรือผลผลิตของการเล่น

กล่าวโดยสรุป การเล่น เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ เพื่อช่วยให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและสังคม ซึ่งเป็นการกระทำที่ไม่ได้เกิดขึ้นโดยการถูกบังคับและยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2.2.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น

การเล่น เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก เป็นการให้โอกาสเด็กได้ ศึกษาธรรมชาติรอบตัวประสบการณ์ จากการเล่นจะนำเด็กไปสู่การเรียนรู้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อการใช้ชีวิตในอนาคตนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ดังนี้

Froebel (1916) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ว่า การเล่น เป็นพัฒนาการที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของเด็ก เป็นกิจกรรมที่เด็กทำเป็นส่วนใหญ่ การเล่นช่วยให้เด็ก ได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

Piaget (1952) กล่าวว่า การเล่น มีความสำคัญต่อการพัฒนาทางสติปัญญาเด็กสามารถรับรู้สิ่งต่างๆได้จากการเล่นเพียงเท่านี้ ได้ให้ความสำคัญของการเล่นไว้ 3 ประการคือการเล่นมีบทบาทช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม และเกิดการเรียนรู้ทางสังคม

เบญจา แสงมะลิ (2521) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นไว้ว่า การเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กมีไหวพริบ ได้สังเกต มีความคิดสร้างสรรค์ มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และสังคมที่ดี ให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และช่วยส่งเสริมความพร้อมที่จะเรียนหนังสือต่อไป

ภรณี คุรุรัตน์ (2535) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรม ที่ช่วยให้เด็กมีความสามารถต่างๆ ทั้งในด้านการรับรู้ คือ ความสามารถในการถ่ายทอดสิ่งเร้าไปยังสมอง การเป็นตัวของตัวเอง การเล่นจะเกิดขึ้นควบคู่ไปกับการเรียนรู้ จากการแสดงออกที่อิสระ

จากที่กล่าวข้างต้น สรุป ได้ว่าการเล่นมีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อเด็กเป็นอย่างยิ่งทั้งในด้านร่างกาย เนื่องจากการเล่นช่วยให้เด็กใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน ด้านอารมณ์และจิตใจ ช่วยให้เด็กร่าเริงแจ่มใสและมีความสุข ด้านสังคมช่วยปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม มีวินัยในตนเอง ความรับผิดชอบ สร้างความรู้สึกที่ดีต่อตนเองผู้อื่น และความสามารถในการเล่นร่วมกับผู้อื่น ด้านสติปัญญาช่วยให้เด็กมีความสามารถในการใช้ภาษาสื่อสาร ซึ่งการจัดประสบการณ์ให้เด็กได้เล่นจะช่วยให้เด็กได้รับการส่งเสริมพัฒนาการครอบคลุมทุกด้าน

2.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น เป็นหลักสำคัญที่ช่วยอธิบายพฤติกรรมการเล่นของเด็กมี นักจิตวิทยา นักการศึกษา และนักปรัชญา นำเสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นดังนี้

ทฤษฎีของ Karl Gross เชื่อว่าร่างกายใช้พลังงานในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ตามต้องการการเล่น เป็นความต้องการอย่างหนึ่งเกิดขึ้น เมื่อร่างกายมีพลังงานเหลือใช้จากการทำงานแล้ว คือร่างกายต้องใช้พลังงานในการประกอบการทำงานก่อน แล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่นและได้กล่าวเพิ่มเติมว่า การเล่นเป็นกระบวนการทางสัญชาตญาณซึ่งแนวคิดนี้ มีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ในช่วงต้นชีวิตของเด็ก เพราะการที่เด็กได้รับประสบการณ์ หรือไม่ได้รับประสบการณ์ในการเล่นนี้ จะมีผลต่อชีวิตของเด็กในอนาคตการที่เด็กมีโอกาสนเล่นมากจะทำให้เด็กได้ฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิตเมื่อโตขึ้น ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยทำให้เด็กสามารถควบคุมความสามารถของตนเองและสภาพแวดล้อมได้อีก ทั้งยังช่วยพัฒนาบุคลิกภาพและสติปัญญา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทฤษฎีของ Patrick พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นโดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การเล่น คือการสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ โดยกล่าวว่า ในสภาพสังคมปัจจุบันเต็มไปด้วยการแข่งขัน และซึ่งต้องการคนที่มีเหตุผลในลักษณะรูปธรรมมีความตั้งใจสูง มีความละเอียดอ่อนทำให้เกิดความเครียด การเล่น จะช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานถึงแม้ว่าเด็กไม่ต้องทำงานแต่การเล่นก็เป็นเรื่องธรรมชาติของเด็ก

ทฤษฎีของ Fried เชื่อว่าการเล่นเกิดจากความต้องการของความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้น จะต้องตอบสนองด้วยการเล่นเพราะ การเล่นมีคุณค่าอย่างมากในด้านของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจได้

ทฤษฎีของ Erickson อธิบายการเล่นของเด็กกว่าเป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลกโดยการค้นพบสิ่งใหม่และซับซ้อนมากขึ้น สามารถแบ่งขั้นตอนของพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ

1. การเล่น เกี่ยวกับตนเองเริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยศูนย์กลางการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวเด็กเอง ซึ่งในระยะแรกนั้นเราอาจไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็กเพราะการเล่นในระยะนี้จะเริ่มจากการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ซ้ำๆ รวมไปถึงการส่งเสียงซ้ำ ต่อมาเด็กทารก จะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือสิ่งอื่น ๆ การเล่นเกี่ยวกับตนเอง นั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เด็กอาศัยอยู่
2. การเล่นกับสภาพแวดล้อม เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบตัวโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ เช่น ของเล่นชิ้นนี้อาจแตกสลายได้ของเล่นชิ้นนี้อาจเป็นของคนอื่นได้
3. การเล่นกับสังคม เด็กเริ่มเข้าไปอยู่ในสังคมที่กว้างขึ้น รู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่นความสำเร็จในขั้นนี้จะสำเร็จได้ต้องอาศัยความสำเร็จในการพัฒนาในสองขั้นแรก ในขั้นนี้เด็กจะรู้ว่าเมื่อไรต้องเล่นคนเดียว เมื่อใดที่ควรจะเล่นกับผู้อื่น

ทฤษฎีของ Vygotsky เชื่อว่า การเล่นมีบทบาทโดยตรงต่อการพัฒนากระบวนการทางสติปัญญาโดยเด็กจะเรียนรู้แบบองค์รวมแบบไม่แยกส่วนจากกัน นอกจากนี้ยังมองว่าการเล่นเป็นเหมือนแว่นขยายเพื่อช่วยเปิดศักยภาพของเด็ก ดังนั้นการเล่นจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้านไปพร้อมๆ กัน

ทฤษฎีของ Bruner กล่าวว่า การเล่นช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งกิจกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นมีความหมายต่อเด็กมากกว่าผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่น เช่น เมื่อเด็กกำลังเล่น เด็กจะไม่กังวลถึงจุดมุ่งหมายที่จะทำสำเร็จ และไม่รู้สึกกดดัน ในการทำงานที่จะทำให้สำเร็จ แต่เด็กจะสามารถเชื่อมโยงพฤติกรรมการเล่นมาใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่าการเล่นเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กเพราะการเล่นเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือกระทำด้วยตนเองรู้จักการแก้ปัญหาและเป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจกระทำ

2.2.4 พัฒนาการของการเล่น

พัฒนาการและประเภทของการเล่น ช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการและรูปแบบของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นมองเห็นการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่างๆของผู้เล่นในด้านที่เกี่ยวกับตัวเด็กการเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัวที่ได้รับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ซึ่งเด็กอาจยังไม่เข้าใจหรือรู้ความหมายในทันทีที่ได้รับรู้

2. การสำรวจ (Exploration) เป็นการเล่นตามความสนใจความสงสัยและความใคร่รู้ในสิ่งรอบตัวต่างๆเป็นรากฐานของการเล่นแบบทดสอบ หากครูหรือผู้ปกครองสามารถสนับสนุนการเล่นของเด็กอย่างถูกวิธีก็จะทำให้เด็กได้รับการพัฒนาต่อไป

3. การทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐานในการเล่นสัญลักษณ์สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษา แล้วจะกลายเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดลองว่าคุณสมบัติของเล่น และวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่

4. การสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ เช่น การจัดทำของเล่น โดยการเอาก้านกล้วยมาหักส่วนบนลงตักแต่งทำเป็นหัวแล้วใช้ชีเล่น การสร้างสถานการณ์การเล่นโดยการสร้างเรื่องและการเล่นตามเรื่อง การวางกฎเกณฑ์การเล่นโดยกำหนดบทบาทของผู้เล่นใหม่หรือเปลี่ยนแปลงจากของเดิม

เด็กจะเรียนรู้ผ่าน กระบวนการรับรู้ และกระบวนการคิด ซึ่งการเล่นของเด็กจะช่วยทำให้เด็กได้พัฒนาทั้งกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด เช่น การที่เด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบเล่นในลักษณะที่เป็นการฝึกหัด และการแสดงจะช่วยให้เด็กได้ แสดงบทบาทสมมติ ทั้งที่ตามหลักของพัฒนาการแล้วเด็กยังไม่สามารถทำได้ แต่เขาก็ทำได้ ดังนั้นการเล่นมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก คือช่วยให้เกิดความสมดุล ระหว่างการรับประสบการณ์ใหม่เมื่อ 2 กระบวนการนี้สมดุลจะช่วยให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญา

นภเนตร ธรรมบวร. 2546 กล่าวเพิ่มเติมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ โดยแบ่งตามลำดับขั้นของการเล่นเป็น 3 รูปแบบดังนี้

1. การเล่นซ้ำๆ (Sensorimotor Play) การเล่นชนิดนี้มีความสำคัญมากสำหรับเด็กวัยทารกและวัยเตาะแตะ พบมากในเด็กแรกเกิดถึง 2 ปีเนื่องจากเด็กจะพัฒนาทางสติปัญญาได้จากการลงมือทำ ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆเด็กจะเชื่อมโยงการกระทำในครั้งแรกและคาดเดาการกระทำที่จะเกิดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในครั้งต่อไปการเล่นซ้ำๆ ช่วยให้เด็กเรียนรู้ว่าการกระทำอย่างเดียวกันให้ผลที่เหมือนกัน และช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในการใช้ทักษะทางร่างกาย เช่น การขว้างบอล การกระโดดเชือก

2. การเล่นเกมสัญลักษณ์ (Symbolic Play) หมายถึง การเล่นที่ผู้เล่นใช้วัตถุชนิดใดชนิดหนึ่งแทนวัตถุอีกชนิดหนึ่ง เพื่อบอกว่าการเล่นชนิดนี้เป็นจุดเริ่มต้นของขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาหรือความคิดที่เรียกว่า pre – operation intelligence การเล่นเกมสัญลักษณ์แบ่งได้ดังนี้

- การเล่นเกมบทบาทสมมติ (Dramatic Play) การเล่นเกมชนิดนี้จะเริ่มเมื่อเด็กอายุ ประมาณ 2 ขวบ โดยเด็กจะเล่นเกมบทบาทสมมติตามจินตนาการของเด็ก การเล่นเกมชนิดนี้ช่วยให้เด็กได้แสดงออกถึงสิ่งที่ตนรับรู้และมีประสบการณ์ รวมทั้งเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้กับเด็ก

- การเล่นเกมสร้างสรรค์ คือ การที่เด็กทำวัตถุชิ้นหนึ่งมาเป็นตัวแทนของวัตถุอีกชิ้นหนึ่งในการเล่นชนิดนี้เป็นที่นิยมมากสำหรับเด็กปฐมวัยเนื่องจากช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง โดยเฉพาะทางด้านคณิตศาสตร์ มิติสัมพันธ์ นอกจากนั้นยังช่วยให้เด็ก พัฒนากล้ามเนื้อเล็ก ในการเล่นเกมสร้างสรรค์เด็กจะได้ใช้จินตนาการ หรือความคิดในเชิงนามธรรมน้อยกว่า การเล่นเกมบทบาทสมมติ ทั้งนี้เพราะสิ่งที่เด็กสร้างหรือประดิษฐ์ มีความคล้ายคลึงและใกล้เคียงกับภาพในสมองของเด็ก ดังนั้นการเล่นบทบาทสมมติ จึงซับซ้อนมากกว่าเพราะเด็กจำเป็นต้องใช้ ท่าทาง ภาษา และวิธีการอื่นๆ อีกมากมายในการสื่อสารบทบาท รวมถึงความตั้งใจของตน อย่างไรก็ตาม เด็กอาจมีการเล่นสลับไปสลับมาระหว่างการเล่นสร้างสรรค์กับการเล่นเกมบทบาทสมมติ และดำเนินต่อไปจนสู่วัยผู้ใหญ่

- การเล่นเกมมีกฎเกณฑ์ (Games with rules) การเล่นเกมชนิดนี้เกิดขึ้นเมื่อเด็กสามารถปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ได้เป็นอย่างดี เช่น มอญซ่อนผ้า งูกินหาง

3. การเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective Stage) คือเมื่อเด็กอายุมากขึ้นมีพัฒนาการรับรู้ที่สามารถจัดหมวดหมู่หรือประเภทของวัตถุหรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้ ตลอดจนมีการพัฒนาด้านภาษา ทำให้สามารถที่จะสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่นในการเล่นในระยษนี้ส่วนใหญ่จึงเป็นไปในรูปการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามาเกี่ยวข้อง

การเล่นของเด็กแบบการมีส่วนร่วมทางสังคมมีดังนี้

1. พฤติกรรมการไม่เล่น (Unoccupied Behavior) หมายถึง การนั่งเฉยไม่เล่นกับใคร และไม่เล่นของเล่นแต่จะสนใจสิ่งหนึ่งในระยะเวลาสั้นๆ เมื่อไม่มีสิ่งใดน่าสนใจเด็กก็จะเล่น กับร่างกายของตนเอง บางครั้งอาจมีการป็นขึ้นลงเก้าอี้ ยืนเฉยๆ หรือมองไปรอบๆ

2. พฤติกรรมการเฝ้าดู (Onlooker Behavior) หมายถึง เด็กที่เฝ้ามองดูเพื่อนขณะที่เพื่อนกำลังเล่นเด็กกลุ่มนี้ยังไม่พร้อมหรือไม่เต็มใจเข้าไปเล่นในกลุ่มกับเพื่อน แต่เรียนรู้การเล่นจาก การเฝ้ามองเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การเล่นลำพัง (Solitary Play) การเล่นลำพังหรือเป็นอิสระจากบุคคลรอบข้าง โดยปราศจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การเล่นตามลำพังเป็นการเล่นที่ไม่ซับซ้อนการเล่นชนิดนี้เด็กจะมีสมาธิอยู่เฉพาะที่การเล่นของตนเองเท่านั้น ในขณะที่เล่นเด็กอาจพูดกับตนเอง

4. การเล่นคู่ขนาน (Parallel Play) เป็นการเล่นที่เด็กนั่งเล่นอยู่ใกล้ๆกันแต่ต่างคนต่างเล่นอาจมีการพูดคุยกัน แบ่งของเล่นกันเลียนแบบการเล่นของกันและกัน หรือเฝ้าดูกันอย่างใกล้ชิด

5. การเล่นแบบไม่กำหนดบทบาท (Associative Play) เป็นพื้นฐานของการเล่นแบบรวมกลุ่ม โดยเฉพาะเด็กจะเล่นในกิจกรรมที่คล้ายคลึงกันแต่ไม่ใช่กิจกรรมเดียวกัน มีการแบ่งปันของเล่นและพูดคุยเกี่ยวกับการเล่น

6. การเล่นร่วมกัน (Cooperative Play) เป็นการเล่นทางสังคมที่มีความซับซ้อนมากที่สุดเด็กต้องใช้ความพยายามในการประสานความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเริ่มตั้งแต่การแบ่งของเล่นกับเพื่อน คำหนึ่งที่ความต้องการเหมือนกัน การเล่นเป็นบทบาทต่างๆการปฏิบัติตามกติกาการเล่น และ พยายามประนีประนอมให้การเล่นดำเนินต่อไป และการอธิบายในการเล่นระดับนี้จะมีเด็ก 1-2 คน ทำหน้าที่เป็นผู้นำในการเล่นและควบคุมการเล่น

การเล่นแบ่งออกเป็น 3 แบบดังนี้

1. กิจกรรมทางกาย (Physical Activity) เช่น การวิ่ง การกระโดด การเหวี่ยง การปีน การคลาน ความสมดุล การว่ายน้ำ การขว้าง การเตะกิจกรรมเหล่านี้ไม่มีรูปแบบแต่รวมอยู่ในเกมหรือการเล่นที่ไม่มีแบบแผนเป็นการเล่นอิสระ ถ้าสิ่งแวดล้อมสามารถช่วยให้เด็กพัฒนาเป็นรายบุคคลก็ถือว่าเป็นการเล่นที่หลากหลายช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินดังนั้น การออกแบบพื้นที่ในการใช้สนามเด็กเล่นจึงเป็นสิ่งจำเป็น

2. การเล่นสมมุติ (Pretending) เป็นส่วนสำคัญในการเล่นของเด็กการแสดงเป็นบทบาทต่างๆ ช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการเด็กอาจสมมุติว่าถ้าเราโตขึ้นเราจะเป็นอย่างไรบทบาทของ พ่อ แม่ ในที่ทำงานการเล่นจะเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละวันดังนั้น สภาพแวดล้อมในการเล่นจึงจำเป็นต้องยืดหยุ่น และสามารถดัดแปลงการเล่นได้หลากหลาย

3. การเล่นสร้างสรรค์หรือการสร้าง (Creative or Construction) การเล่นรูปแบบนี้ต้องการพื้นที่น้อยกว่าการเล่นแบบอื่นๆ ผู้เชี่ยวชาญด้านสนามเด็กเล่นกล่าวว่าการเล่นแบบนี้ช่วยให้พื้นที่ที่ไม่ใช้งานให้ประโยชน์การเล่นแบบนี้ช่วยสร้างความมีชีวิตชีวาให้สนามเด็กเล่นช่วยให้เด็กไม่เบื่อ สนามเด็กเล่นควรมีสถานที่อำนวยความสะดวกในการเล่นของเด็กมากที่สุด

2.2.5 ประเภทของการเล่น

ประเภทของการเล่นแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การเล่นกลางแจ้งกับการเล่นในร่ม มีรายละเอียดดังนี้ การเล่นกลางแจ้ง(Outdoor Play)เป็นการเล่นนอกห้องเรียนเพื่อช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย ได้แก่ เสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อการเคลื่อนไหว ช่วยส่งเสริม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาการทางด้านสังคม และอารมณ์ ได้แก่ การแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ได้แก่การสำรวจ การแก้ปัญหา ซึ่งการเล่นกลางแจ้งต้องจัดพื้นที่ในการเล่นมากกว่าการเล่นแบบอื่นๆเพื่อที่เด็กจะได้ปีนกระโดดวิ่งได้อย่างสะดวกการเล่นแบบนี้อาจมีวัสดุอุปกรณ์หรือเครื่องเล่นสนามประกอบการเล่น เช่น ชิงช้า ไม้กระดก เครื่องปีนป่าย ม้าหมุน เป็นต้นสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน เนื่องจากการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่แรกเกิด การเคลื่อนไหวจะเริ่มตั้งแต่อาการดิ้นไปดิ้นมา การคลาน และจะซับซ้อนมากขึ้นเป็นการยืน เดิน วิ่ง กระโดด จนถึงการกระโดดเท้าคู่ การสไลด์ การวิ่งสลับเท้า การก้ม การเหยียด
2. กิจกรรมเข้าจังหวะคือ กิจกรรมที่ให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวตามจังหวะ เสียงดนตรี การตบมือ การเคาะไม้หรือใช้อุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อให้เกิดจังหวะเพื่อให้เด็กสามารถนำจังหวะดนตรีนั้นมาประกอบการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายได้
3. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นการเล่นที่ไม่มีกติกาซับซ้อนเพื่อให้เด็กได้ทักษะเบื้องต้นเพื่อนำไปสู่เกมกีฬา และความสนุกสนานเพลิดเพลิน
4. การเล่นสมมุติ เป็นการเล่นที่ใช้ท่าทาง และการแสดงออกที่เลียนแบบ หรือสมมุติสถานการณ์ต่างๆเพื่อช่วยให้เด็กเข้าใจบทบาทต่างๆของผู้ใหญ่ในสังคม ซึ่งการเล่นสมมุตินี้ อาจเกิดขึ้นได้ทุกสถานที่เมื่อเด็กต้องการเล่นอาจเล่นเพียงลำพังหรือเล่นกับเพื่อน เด็กจะได้ใช้จินตนาการเต็มที่
5. กิจกรรมการละเล่นพื้นเมือง เป็นกิจกรรมการละเล่นของแต่ละท้องถิ่น เพื่อช่วยให้เด็กได้เข้าใจวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นของตนเอง และรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่น
6. การเล่นเกมที่มิใช่กีฬาที่ไม่ซับซ้อน เป็นการเล่นเป็นกลุ่มโดยมีข้อตกลงที่ง่าย ๆ เช่นการวิ่งเปี้ยว ส่งบอล ฯลฯ เพื่อช่วยให้เด็กเกิดความร่วมมือ ความสามัคคี การปฏิบัติตามกติกาได้
7. กิจกรรมเสริมสมรรถภาพ เป็นการใช้ความสามารถทางร่างกายทั้งการเคลื่อนไหวการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ทักษะการทรงตัว ความคล่องแคล่วว่องไว และความยืดหยุ่นเพื่อช่วยส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย
8. การเล่นในร่ม เป็นการเล่นที่จัดการเล่นในที่ร่มโดยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆให้เด็กเล่นได้แก่ บล็อก ภาพตัดต่ออุปกรณ์ การเล่นเกมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อเล็กพัฒนาทางสติปัญญาเป็นสำคัญ

2.3 สารสำคัญของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2547 : 68) เป็นหลักสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหลักการของหลักสูตรให้เข้าใจ เพราะในการจัดประสบการณ์ให้เด็กอายุ 3-5 ปี จะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้ออกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนักผู้จัดทำเนื้อหาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษา โดยต้องคำนึงถึงความสนใจ และความต้องการของเด็กทุกคน ทั้งเด็กปกติ เด็กที่มีความสามารถพิเศษ และเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา รวมทั้งการสื่อสารและการเรียนรู้ หรือเด็กที่มีร่างกายพิการ หรือทุพพลภาพ หรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้ หรือไม่มีผู้ดูแล หรือด้อยโอกาส เพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่น และกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคล ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดู และให้การศึกษาเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข และสอดคล้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพเศรษฐกิจ สังคม โดยความร่วมมือจากบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น

หลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 มีสาระสำคัญ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกประเภท
2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดู และให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย
3. พัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย
4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข
5. ประสานความร่วมมือระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาในการพัฒนาเด็ก

2.3.1 จุดหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่าง ระหว่างบุคคล ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เมื่อเด็กจบ การศึกษาระดับปฐมวัย เด็กจะบรรลุตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่กำหนดไว้ในจุดหมาย 12 ข้อ และในแต่ละช่วงอายุ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงคุณลักษณะตามวัยของเด็กด้วย มาตรฐานพึงประสงค์ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 จะครอบคลุมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ดังนี้

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี
2. กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน
3. มีสุขภาพจิตดี และมีความสุข
4. มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม
5. ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหว และรักการออกกำลังกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัย
7. รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย
8. อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ในระบอบ

ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

9. ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
10. มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย
11. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
12. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีทักษะในการแสวงหาความรู้

2.3.2 คุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย

คุณลักษณะตามวัย เป็นความสามารถตามวัย หรือพัฒนาการตามธรรมชาติ เมื่อเด็กมีอายุถึงวัยนั้นๆ พัฒนาการแต่ละวัยอาจเกิดขึ้นตามวัยมากขึ้นแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู และประสบการณ์ที่เด็กได้รับ ผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจคุณลักษณะตามวัยของเด็กอายุ 3-5 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคน ซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อนำข้อมูลไปช่วยพัฒนาเด็กให้เต็มตามความสามารถและศักยภาพ หรือช่วยเหลือเด็กได้ทันทั่วทั้ง ในกรณีที่พัฒนาการของเด็กไม่เป็นไปตามวัย ผู้สอนจำเป็นต้องหาจุดบกพร่องและรีบแก้ไขโดยจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็ก ถ้าเด็กมีพัฒนาการสูงกว่าวัย ผู้สอนควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการเต็มตามศักยภาพ

ตารางที่ 2.1 คุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย

อายุ/พัฒนาการ	อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
1. ด้านร่างกาย			
1.1 กล้ามเนื้อใหญ่	-รับลูกบอลที่กระดอนจากพื้นด้วยแขนทั้งสอง -เดินขึ้นลงบันไดได้ด้วยตนเอง -กระโดดขึ้นลงอยู่กับที่ได้ -วิ่งตามลำพังได้	-รับลูกบอลได้ด้วยมือทั้งสอง -เดินขึ้นลงบันไดสลับเท้าได้ -กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้ -วิ่งและหยุดได้คล่อง	-รับลูกบอลที่กระดอนจากพื้นได้ด้วยมือทั้งสอง -เดินขึ้นลงบันไดสลับเท้าได้อย่างคล่องแคล่ว -กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง -วิ่งได้รวดเร็วและหยุดได้ทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

อายุ/พัฒนาการ	อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
1.2 กล้ามเนื้อเล็ก	-ใช้กรรไกรตัดกระดาษให้ขาดได้ -เขียนรูปร่างกลมตามแบบได้ -ร้อยลูกปัดขนาดใหญ่ได้	-ใช้กรรไกรตัดกระดาษให้อยู่ในแนวเส้นตรงตามที่กำหนดให้ -เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้ -ร้อยลูกปัดขนาดเล็กได้	-ใช้กรรไกรตัดกระดาษให้อยู่ในแนวเส้นโค้งตามที่กำหนดได้ -เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้ -ใช้เชือกร้อยวัสดุตามแบบได้ -ใช้กลิ้งเนื้อเล็กได้ดี เช่น ตัดกระดาษเส้น ผูกเชือก ร่องเท้า ฯลฯ
1.3 สุขภาพอนามัย	-มีร่างกายแข็งแรง สมบูรณ์ มีน้ำหนักส่วนสูง และมีเส้นรอบศีรษะตามเกณฑ์	-มีร่างกายแข็งแรง สมบูรณ์ มีน้ำหนักส่วนสูง และมีเส้นรอบศีรษะตามเกณฑ์	-มีร่างกายแข็งแรง สมบูรณ์ มีน้ำหนักส่วนสูง และมีเส้นรอบศีรษะตามเกณฑ์
2. ด้านอารมณ์ และจิตใจ			
2.1 การแสดงออกทางอารมณ์	-ชอบที่จะทำให้ผู้ใหญ่พอใจ และได้คำชม -แสดงอารมณ์ตามความรู้สึก	-ชอบทำทนายผู้ใหญ่ -เริ่มควบคุมอารมณ์ได้บางขณะ	-รักครู/ผู้สอน -ควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น มีเหตุผล
2.2 ความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น	-เริ่มรู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง -เริ่มรู้จักเลือกเล่นสิ่งที่ตนชอบและสนใจ	-เริ่มรู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง -เริ่มรู้จักเลือกเล่นสิ่งที่ตนชอบและสนใจ -เริ่มรู้จักชื่นชม ความสามารถและ ผลงานของตนเองและผู้อื่น	-รู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง และหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย -รู้จักเลือกเล่น ทำงานตามที่ตนชอบ สนใจ และทำได้ -รู้จักชื่นชมในความสามารถ และผลงานของตนเองและผู้อื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

อายุ/พัฒนาการ	อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
2.3 คุณธรรม และ จริยธรรม	<ul style="list-style-type: none"> -เริ่มแสดงความรักเพื่อนและสัตว์เลี้ยง -ไม่ทำร้ายผู้อื่นเมื่อไม่พอใจ -เริ่มรู้ว่าของสิ่งใดเป็นของตนและสิ่งใดเป็นของผู้อื่น -เริ่มรู้จักเก็บของเล่น -เริ่มรู้จักการรอคอย -เริ่มตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> -แสดงความรักเพื่อนและสัตว์เลี้ยง -ไม่ทำร้ายผู้อื่นและทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน -ไม่แย่งหรือหยิบของของผู้อื่นมาเป็นของตน -รู้จักเก็บของเล่นเข้าที่ -รู้จักการรอคอยอย่างเหมาะสมกับวัย -รู้จักการตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> -แสดงความรักเด็กที่เล็กกว่า และสัตว์ต่างๆ -ไม่ทำร้ายผู้อื่นและไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจ -ไม่หยิบของของผู้อื่นมาเป็นของตน -รู้จักจัดเก็บของเล่นเข้าที่ -รู้จักการรอคอยและเข้าแถวตามลำดับ -ตัดสินใจเรื่องง่ายๆ ก่อนหลัง -ตัดสินใจเรื่องง่ายๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น
3. ด้านสังคม			
3.1 การช่วยเหลือตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> -ล้างมือได้ -รับประทานอาหารได้ด้วยตนเอง -เริ่มรู้จักใช้ห้องน้ำห้องส้วม 	<ul style="list-style-type: none"> -แต่งตัวได้ -รับประทานอาหารได้ด้วยตนเอง โดยไม่หกเลอะเทอะ -รู้จักทำความสะอาดหลังจากเข้าห้องน้ำห้องส้วม 	<ul style="list-style-type: none"> -เลือกเครื่องแต่งกายของตนเองได้ และแต่งตัวได้ -ใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการรับประทานอาหารได้ -ทำความสะอาดร่างกายได้
3.2 การอยู่ร่วมกับผู้อื่น และการมีคุณธรรม จริยธรรม	<ul style="list-style-type: none"> -ชอบเล่นแบบคู่ขนาน -ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง -เริ่มปฏิบัติตามกฎ กติกาต่างๆ -รู้จักทำงานที่ได้รับมอบหมาย 	<ul style="list-style-type: none"> -เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ -เริ่มช่วยเหลือผู้อื่น -ปฏิบัติตามกฎ กติกาที่ตกลง ร่วมกัน -มีความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย 	<ul style="list-style-type: none"> -เล่นหรือทำงานร่วมกันในกลุ่มย่อยได้ -รู้จักการให้และการรับ -ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานศึกษา -ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

อายุ/พัฒนาการ	อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
3.3 การอนุรักษ์ วัฒนธรรมและ สิ่งแวดล้อม	-เริ่มรู้จักแสดงความ เคารพ -ทิ้งขยะได้ถูกที่ -ไม่ทำลายสิ่งของ เครื่องใช้	-รู้จักแสดงความเคารพ -ทิ้งขยะได้ถูกที่ -รักษาสิ่งของที่ใช้ ร่วมกัน	-แสดงความเคารพได้ เหมาะสมกับโอกาส -ทิ้งขยะได้ถูกที่ -ช่วยดูแลรักษา สิ่งแวดล้อมรอบตัว
4. ด้านสติปัญญา	-ฟังแล้วปฏิบัติตามคำสั่ง ง่ายๆ ได้ -บอกชื่อของตนเองได้ -รู้จักใช้คำถาม "อะไร" -ขีดเขียนเส้นอย่างอิสระ -จับคู่สีต่างๆ ได้ ประมาณ 4-3 สี -ยังคิดสิ่งที่เป็น นามธรรมไม่ได้ -จำแนกสิ่งต่างๆ ด้วย ประสาทสัมผัสทั้งห้า	-ฟังแล้วปฏิบัติตามคำสั่ง ที่ต่อเนื่องได้ -บอกชื่อ นามสกุลของ ตนเองได้ -สอบถาม "ทำไม" -เขียนภาพและ สัญลักษณ์ตามความ ต้องการของตนเองได้ -ชี้และบอกสีได้ 6-4 สี -พูดเกี่ยวกับ "เมื่อวานนี้" "วันนี้" "พรุ่งนี้"	-ฟังแล้วนำมาเล่า ถ่ายทอดได้ -บอกชื่อ นามสกุล อายุ ที่อยู่ของตนเองได้ -สอบถาม "ทำไม" "อย่างไร" "ที่ไหน" -เขียนชื่อ นามสกุลของ ตนเอง ตามแบบได้ -บอกและจำแนกสี ต่างๆ ได้ -บอกเวลา "เมื่อวานนี้" "วันนี้" "พรุ่งนี้"
	-อยากรู้อยากเห็นทุก อย่างรอบตัว -วาดภาพตามความ พอใจของตน -สนทนาโต้ตอบ / เล่า เรื่องด้วยประโยค สั้นๆ ได้ -เลียนแบบท่าทางการ เคลื่อนไหวต่าง ๆ -เรียนรู้จากการสังเกต และเลียนแบบผู้อื่น	-จำแนกสิ่งต่างๆ ด้วย ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้ -สำรวจและทดลองเล่น กับของเล่นหรือสิ่งของ ต่างๆ ตามความคิดของ ตนเองได้ -วาดภาพตามความคิด สร้างสรรค์ของตนเองได้ -เล่านิทานหรือเรื่องราว ตามจินตนาการได้ -เคลื่อนไหวท่าทางตาม ความคิดสร้างสรรค์และ จินตนาการได้ -เรียนรู้จากการสังเกต ฟังด้วยตนเอง	-จำแนกสิ่งต่างๆ ด้วย ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้ -ใช้สิ่งของรอบๆ ตัวเป็น สิ่งสมมติในการเล่น/ เล่นบทบาทสมมติตาม จินตนาการ -วาดภาพตามความคิด สร้างสรรค์ของตนเองได้ -เล่านิทาน เล่าสิ่งที่ตน คิดหรือ เรื่องราวตาม จินตนาการได้ -เคลื่อนไหวท่าทางตาม ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 รูปแบบที่ดีของการคุ้มครองเด็กข้ามชาติ กรณีการจัดการศึกษาและการป้องกันการใช้แรงงานเด็ก

2.4.1 การที่มูลนิธิเครือข่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิตแรงงาน

การที่มูลนิธิเครือข่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิตแรงงาน หรือ แอลพีเอ็น ดำเนินการจัดการศึกษาแก่เด็กข้ามชาติเรียนร่วมเด็กไทยเด็กข้ามชาติ ถือว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ของการจัดการศึกษาแก่เด็กข้ามชาติในประเทศไทย จากปรากฏการณ์ที่พบข้างต้น จังหวัดสมุทรสาคร เป็นหนึ่งในพื้นที่ที่มีจำนวนประชากรต่างด้าวหรือกลุ่มแรงงานข้ามชาติ และเด็กข้ามชาติอยู่เป็นจำนวนมาก ประเด็นที่ท้าทายคือ เด็กข้ามชาติจะสามารถเข้าไปเรียนหนังสือในระบบโรงเรียนของรัฐได้อย่างไร และให้ได้มากที่สุดและมีคุณภาพอย่างไร จึงเป็นโจทย์สำคัญที่ทางมูลนิธิ มีความมุ่งมั่นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงอย่างเป็นรูปธรรม และสามารถพัฒนาเป็นต้นแบบ ตัวอย่างที่ดีในการจัดการศึกษาแก่เด็กข้ามชาติ

ภายใต้กิจกรรมและโครงการที่ทางมูลนิธิเครือข่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิตแรงงาน (LPN) ได้รับการสนับสนุนจากแหล่งทุนระหว่างประเทศ อาทิ องค์การแรงงานระหว่างประเทศ (ILO) องค์การช่วยเหลือเด็กแห่งสหราชอาณาจักร (SCUK) มีส่วนสนับสนุนให้เกิดกระบวนการทำงานในระดับปฏิบัติการและการเชื่อมโยงในประเด็นนโยบายการจัดการศึกษาในภาพรวมตั้งแต่ระดับพื้นที่จนถึงระดับชาติ หลังปี ๒๕๔๘ เป็นต้นมา ทางโครงการได้สร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันกับกลุ่มพี่น้องแรงงานข้ามชาติ กลุ่มผู้ปกครองเด็กข้ามชาติ และการประสานความร่วมมือ จัดการประชุมระดมความคิดเห็น การศึกษาดูงาน การเปลี่ยนประเด็นปัญหาในเชิงทัศนคติกับผู้ที่เกี่ยวข้องในระดับพื้นที่และส่วนกลาง ดำเนินการไปพร้อมๆ กับการบริหารจัดการจากเด็กในชุมชน ในโรงงานที่อาศัยหรือทำงานกับผู้ปกครอง ส่วนหนึ่งเป็น “แรงงานเด็ก” ให้สามารถเข้าเรียนในระบบโรงเรียนของรัฐที่มีจำนวนมากขึ้นเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้เกิด “โรงเรียนนาร่อง และโรงเรียนขยาย” ที่มีเด็กข้ามชาติเรียนร่วมกับเด็กไทยอย่างเป็นปกติ ส่งผลให้ผู้จัดการศึกษาในรูปแบบของ “ศูนย์การเรียนรู้” และสถานศึกษาของรัฐที่ยังไม่มีประสบการณ์ แต่มีความตั้งใจที่มาจากทั่วทุกภาค ที่พื้นที่นั้นมีแรงงานข้ามชาติ มีเด็กข้ามชาติเป็นจำนวนมาก มาศึกษาหาความรู้ เทคนิควิธีการทำงานของมูลนิธิ และการทำงานเชิงประสานความร่วมมือระหว่างโรงเรียนนาร่องได้อย่างไร

ปัจจุบัน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำพร้า) โรงเรียนวัดศิริมงคล โรงเรียนหลวงแพทยโกศล อุบลรัตน์ โรงเรียนวัดเกาะ ในเขตอำเภอเมือง สมุทรสาคร และโรงเรียนวัดดอนแดง อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จึงเป็นโรงเรียนต้นแบบ หรือโรงเรียนนาร่องที่มีการจัดการที่ตอบสนองการจัดการศึกษาแก่เด็กข้ามชาติเรียนร่วมกับเด็กไทย การบริหารจัดการที่มีผู้นำบริหารและคณะครูมีความพร้อมเพรียงกัน ส่งผลและเผยแพร่สู่วงกว้างในระดับประเทศ และกลายเป็นที่รู้จักในกลุ่มประเทศภูมิภาคกลุ่มน้ำโขง และนานาชาติที่สนใจในกลุ่มประชากรเคลื่อนย้ายที่มีเด็กเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตาม เด็กข้ามชาติส่วนหนึ่งสามารถเข้าสู่ระบบการศึกษาไทยได้ในระดับหนึ่ง แต่ถือว่าเป็นส่วนน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนที่มีอยู่แท้จริง ดังนั้น ประเทศไทยในภาพรวม ยังมีเด็กข้ามชาติจำนวนมากที่เข้าไม่ถึงสิทธิทางการศึกษา แม้ว่า รัฐจะเปิดโอกาสให้สามารถได้เรียน แต่ในความเป็นจริงไม่ได้เป็นเช่นนั้น ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคทั้งที่เกิดขึ้นในส่วนของครอบครัว ผู้ปกครองของเขาเอง นโยบายขององค์กรปกครองท้องถิ่นที่ปิดกั้นสาเหตุจากเด็กข้ามชาติไม่เป็นพลเมืองไทย ปัญหาทางการเมืองก็ตามมา ปัญหาในการบูรณาการเชิงระบบที่มีความเข้าใจตรงกันระหว่างหน่วยงานด้านความมั่นคง หน่วยงานที่มีหน้าที่บริหารจัดการแรงงาน หน่วยงานให้บริการด้านการศึกษา และหน่วยงานที่ดูแลการเข้าถึงสิทธิทางสุขภาพ จากผลพวงของการทำงานผ่านประสบการณ์ดังกล่าว ทำให้มีความเชื่อมั่นว่า นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เรียนร่วมเด็กไทยเด็กข้ามชาติที่เกิดขึ้นในพื้นที่สมุทรสาคร จะขยายออกไปยังพื้นที่ใกล้เคียงและพื้นที่จังหวัดอื่นๆ ที่มีประเด็นปัญหาเด็กข้ามชาติ

2.4.2 การจัดการแก้ไขปัญหาแรงงานเด็กของภาคองค์กรธุรกิจ

2.4.2.1 ความรับผิดชอบต่อสังคมของบริษัท หรือ Cooperate Social Responsibility (CSR)

ภายหลังปี 2553 เป็นมา ประเทศไทยถูกจับตามองเป็นพิเศษ กรณี ปัญหาการใช้แรงงานเด็ก และปัญหาการค้ามนุษย์ โดยกระทรวงแรงงานและกระทรวงการต่างประเทศสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้ประเทศไทยต้องหาหนทางแก้ไขปัญหาคือเป็นรากเหง้าของปัญหาและแสวงหาภาคีความร่วมมือจัดการแก้ไขปัญหาระดับชาติ และระดับพื้นที่ประสบปัญหาและถูกกล่าวถึงเป็นพิเศษโดยเฉพาะอย่างยิ่งจังหวัดสมุทรสาคร สถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาแรงงานเด็กข้ามชาติในพื้นที่จังหวัดสมุทรสาคร ยังคงเป็นที่กล่าวถึง อย่างน่าเป็นห่วง ซึ่งส่งผลถึงภาพรวมระดับชาติ และนานาชาติ แม้ว่าวันนี้ ภาครัฐจะเฝ้าดูสถานการณ์ปัญหาแรงงานเด็ก และจัดตั้งคณะอนุกรรมการต่างๆ ในระดับโครงสร้างนโยบาย กระทรวง กรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และส่งแนวปฏิบัติไปสู่ระดับพื้นที่จังหวัดเพื่อแก้ไขปัญห แต่การเข้าใจบริบทปัญหาและการเข้าถึงการแก้ไขปัญหามีเชิงรุกอย่างเป็นรูปธรรม ยังเป็นโจทย์ใหญ่ที่สำคัญยังไม่เกิดขึ้นมาก สถานการณ์ที่ปรากฏยังคงมีเด็กข้ามชาติไปทำงานกับครอบครัวในกิจการแปรรูปอาหารทะเล การขนถ่ายสินค้าสัตว์น้ำ แม้ว่าวันนี้ รัฐบาลไทยอาจจะรับรู้ถึงสถานการณ์ปัญหาแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมแปรรูปกุ้งและอาหารทะเลที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานประกอบการขนาดเล็กที่มีการแปรรูปขั้นต้น แต่ระบบโครงสร้างและกลไกการติดตามตรวจสอบของภาครัฐตามกฎหมาย ตามระเบียบต่างๆ ยังมีปัญหา สืบเนื่องจากการไม่สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร นอกจากนี้ประเด็นปัญหาแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอาหารทะเลส่งออก ยังพบปัญหาอื่นๆ ของเด็กข้ามชาติ ซึ่งตกอยู่ในสภาวะการณ์ที่เสี่ยง ไม่มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน เนื่องจากการรู้ไม่เท่าทันสังคม อาจถูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสวงหาประโยชน์ด้านแรงงานในรูปแบบต่างๆ เด็กมีโอกาสดูถูกละเมิดทางเพศจากคนไทย และกลุ่มชาติพันธุ์ตนเอง ไม่สามารถเข้าถึงกลไกการคุ้มครองสิทธิ กรณีเด็กโตที่เข้าสู่วัยรุ่นอายุระหว่าง 13-18 ปี กลุ่มนี้ขาดความเข้าใจเรื่องสุขภาพอนามัยการเจริญพันธุ์ (Reproductive Health) และส่วนหนึ่งอาจถูกละเมิดสิทธิแรงงาน ไม่ได้ได้รับความเป็นธรรมจากสภาพการทำงาน เป็นต้น และเนื่องจากแรงงานข้ามชาติ เด็ก และผู้ติดตามที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก ส่งผลกระทบต่อทั้งทางบวกและทางลบ เชิงบวกคือ แรงงานข้ามชาติถือว่าเป็นกลุ่มหนึ่งที่มีส่วนสร้างพลังทางเศรษฐกิจในประเทศไทย และส่งผลต่อการผลิตเพื่อการส่งออกโดยเฉพาะอาหารแช่เยือกแข็งไทย ที่มีรายได้จากการส่งออกไม่ต่ำกว่าหนึ่งแสนล้านบาทต่อปี

2.4.2.2 การมีส่วนร่วมตอบสนองภาคธุรกิจ การเผชิญปัญหาแรงงานเด็กในประเทศไทยข้างต้น ทำให้ผู้ประกอบการที่ได้รับผลกระทบต้องเข้ามามีส่วนร่วมดำเนินการแก้ไขปัญหาหรือการทำงานเชิงบวกในแง่ “การคุ้มครองทางด้านสังคม” หรือ “การคุ้มครองแรงงาน” มากขึ้น รวมถึงมีการผลักดันจากรัฐบาลและองค์การระหว่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง องค์การแรงงานระหว่างประเทศ หรือ ILO สมาคมอาหารแช่เยือกแข็งไทย หรือ Thai frozen food association (TFFA) เริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการแก้ปัญหาแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมกุ้ง และอาหารทะเลส่งออก ได้มีการกำหนดนโยบายเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านแรงงานเด็กและแรงงานบังคับ ให้บริษัทสมาชิกในส่วนที่เป็นโรงงานผลิต 183 ราย และสถานแปรรูปสัตว์น้ำเบื้องต้น (ล้าง) ที่อยู่ในสังกัดสมาชิก 97 แห่ง โดยในจังหวัดสมุทรสาครมีโรงงานตั้งอยู่ 75 ราย และสถานแปรรูปสัตว์น้ำเบื้องต้น (ล้าง) 85 แห่ง ปฏิบัติตาม โดยมีวัตถุประสงค์คือ สนับสนุนให้สมาชิกมีกิจกรรมรับผิดชอบต่อสังคม และการส่งเสริมสภาพการทำงานที่ให้ความปลอดภัย และสร้างแรงจูงใจในการทำงานในสภาพแวดล้อมที่ดี ไม่มีการใช้แรงงานเด็ก แรงงานบังคับ และการเลือกปฏิบัติ และรักษา ส่งเสริมกฎหมายด้านแรงงานของประเทศ และกฎหมายระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

สมาคมอาหารแช่เยือกแข็งไทย ได้มีกิจกรรมรณรงค์สร้างความตระหนักรู้ การประชุมสัมมนา และอบรมความรู้เรื่องแรงงานเด็กแก่สมาชิกอย่างต่อเนื่อง และ มูลนิธิเครือข่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิตแรงงานได้เข้าไปมีส่วนสำคัญในการให้ข้อมูลสถานการณ์ปัญหาเชิงลึก การสร้างความตระหนักร่วม และการส่งเสริมกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคธุรกิจเอกชนในการรับผิดชอบต่อสังคมต่อกรณีการสนับสนุนช่วยเหลือคุ้มครองทางสังคม และการคุ้มครองด้านแรงงาน แก่แรงงานข้ามชาติ เด็ก และผู้ติดตาม

2.4.2.3 การมีส่วนร่วมสนับสนุนการจัดการศึกษาแก่เด็กข้ามชาติเรียนร่วมกับเด็กไทยในระบบโรงเรียนรัฐ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 เป็นต้นมา สมาคมอาหารแช่เยือกแข็งไทย นำโดยคุณอาทร พิบูลชนพัฒนา ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการ บริษัท ณรงค์ซีฟู้ด จำกัด ได้เข้ามาสนับสนุนกิจกรรมของมูลนิธิเครือข่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิตแรงงานที่ได้ดำเนินการร่วมกันกับโรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) ซึ่งมีเด็กข้ามชาติเข้าเรียนในชั้นเตรียมความพร้อมในศูนย์การเรียนรู้ และในระบบโรงเรียน โดยการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สนับสนุนอัตรากำลังครูผู้สอนจำนวน 4 อัตรา แบ่งเป็น การสนับสนุนแก่มูลนิธิฯ จำนวน 2 อัตรา และแก่โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม จำนวน 2 อัตรา นอกจากนั้น ในปี 2552 ยังสนับสนุนทุนการศึกษา เด็กข้ามชาติจำนวน 100 ทุนละ 1,000 บาท รวมเป็น 100,000 บาท และปี 2553 สนับสนุนชุดนักเรียนจำนวน 500 ชุดแก่เด็กนักเรียนข้ามชาติใน 3 โรงเรียนคือ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม โรงเรียนหลวงแพทยโกศลอุปถัมภ์ และโรงเรียนวัดบ้านเกาะ ในปลายปี พ.ศ. 2555 สมาคมอาหารแช่เยือกแข็งไทย ได้ประสานงานเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการศูนย์ให้คำปรึกษาด้านแรงงาน หรือ Labour Center ซึ่งเป็นศูนย์รับเรื่องปัญหาแรงงานในพื้นที่สมุทรสาครและพื้นที่อื่นๆ ที่ประสบปัญหาขอรับการช่วยเหลือ โดยเป็นการทำงานร่วมกันอีกทางหนึ่งเกี่ยวข้องกับการทำงานเชิงสิทธิ และในต้นปี 2556 คุณอาทร พิบูลชนพัฒนา ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการ บริษัท ฌรงค์ซีฟู้ด จำกัด ได้สนับสนุนงบประมาณจากการเดินรณรงค์เพื่อการกุศลสนับสนุนชุดนักเรียนแก่เด็กข้ามชาติในระบบโรงเรียน เป็นมูลค่ากว่า 70,000 บาท

ในปี พ.ศ. 2556 หนึ่งในสมาชิกของ TFFA คือ บริษัท ไทยยูเนียน โพรเซ่น โปรดักส์ จำกัด มหาชน (TUF) บริษัทฯ ได้เล็งเห็นความสำคัญด้านสุขภาพ อนามัยและความปลอดภัยของบุตรแรงงานที่เป็นลูกจ้างในบริษัท รวมทั้งลูกหลานแรงงานข้ามชาติที่ติดตามผู้ปกครองแรงงานข้ามชาติเข้ามาในประเทศไทย บุตรหลานแรงงานข้ามชาติที่เกิดในประเทศไทยทั้งนี้ การจัดการศึกษาให้กับเด็กข้ามชาตินั้นเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้เด็กทุกคนได้รับสิทธิของตนเองและการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุนการศึกษาของเด็กข้ามชาติทางบริษัทจึงได้จัดโครงการจัดการศึกษาเบื้องต้นเพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารภาษาไทยเบื้องต้น การเรียนรู้การปรับตัวเกี่ยวกับวินัยทางสังคม ทำกิจกรรมเกี่ยวสังคม ก่อนที่เด็กกลุ่มนี้ได้สอบจัดระดับเข้าเรียนในระบบการศึกษาไทยตามความเหมาะสม

บริษัทจึงจัดทำโครงการนำร่องการเตรียมความพร้อมเด็กข้ามชาติเพื่อเข้าระบบการศึกษาไทย เพื่อประโยชน์ต่อเด็กและการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในสังคมไทย ในระยะ 5 ปีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 เป็นต้นไปโดยนำร่องสนับสนุนการจัดสร้างอาคารเรียนแก่โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม และโรงเรียนวัดศิริมงคล ได้มีการทำบันทึกข้อตกลง ทั้ง 3 ฝ่าย คือ บริษัทไทยยูเนียน โพรเซ่น โปรดักส์ จำกัด มหาชน โรงเรียนนำร่อง 2 โรงเรียนข้างต้น และมูลนิธิเครือข่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิตแรงงาน โดยตกลงที่จะร่วมมือในการดำเนินงาน “โครงการการเตรียมความพร้อมแก่เด็กข้ามชาติเพื่อเข้าระบบการศึกษาไทย” เพื่อการคุ้มครองและดูแลบุตรหลานของแรงงานต่างด้าวที่ติดตามเข้ามาทำงานในประเทศไทย ตามหลักมนุษยชน ด้วยการจัดตั้ง “ทียูเอฟ แคร์ เซนเตอร์ (TUF CARE Center)” และเตรียมความพร้อมด้านภาษาไทยและปรับพื้นฐานความรู้แก่เด็กข้ามชาติ ก่อนที่จะสอบวัดระดับเข้าระบบการศึกษาไทย ใช้งบประมาณทั้งสิ้น 1,800,000 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนึ่งภายใต้การดำเนินการดังกล่าวทางบริษัทไทยยูเนี่ยน โพรเซส โปรดัคส์ จำกัด มหาชน มีเจตนามุ่งมั่นที่จะสนับสนุนและขยายศูนย์การเรียนรู้ หรือศูนย์เตรียมความพร้อมแก่เด็กข้ามชาติเข้าเรียนในระบบโรงเรียนต่อไปอีก ๓ ศูนย์ ซึ่งจะมีกระบวนการทำงานร่วมกันต่อไป

ข้อสรุป จากการประสานการทำงานร่วมกับภาคธุรกิจในการส่งเสริมโอกาส และเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการแก้ไขปัญหาประกอบกับการปรับภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศในบทบาทความรับผิดชอบต่อสังคมของบริษัท ถือว่าเป็น “ต้นแบบที่ดี” (Good Practice) หรือเกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ในพื้นที่กลุ่มแรงงานข้ามชาติ และเด็กข้ามชาติที่เป็นกลุ่มเปราะบาง ไม่สามารถเข้าถึงสิทธิขั้นพื้นฐาน หรือการไม่ได้รับการบริการที่ดีเสมือนเด็กไทยทั่วไป สำหรับการดำเนินกิจกรรมทางสังคมร่วมกัน อาจกล่าวได้ว่า เป็นจุดเริ่มต้นที่ดี และขยายผลไปยังพื้นที่อื่นๆ ในอนาคตที่จะรังสรรค์ประโยชน์แก่เด็กข้ามชาติต่อไป

2.5 การออกแบบของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

เด็กกับของเล่นเป็นเรื่องที่แยกจากกันไม่ได้ การเล่นของเด็กเป็นกิจกรรมทางชีวภาพอย่างหนึ่งของเล่นสำหรับเด็กก็มีความสำคัญอย่างมากต่อพัฒนาการหลายๆ ด้านในการเจริญเติบโตขึ้นอย่างสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและสติปัญญา สิ่งสำคัญของการออกแบบของเล่น คือ การสร้างความหลากหลายในการเล่น ไม่ซ้ำซากจำเจ เล่นได้หลายแบบ ควรมีการทดสอบโดยการให้เด็กทดลองเล่นเพื่อศึกษาถึงข้อบกพร่องต่างๆ และแก้ไขปรับปรุงจนเกิดความแน่ใจว่าเหมาะสมแล้ว จึงค่อยตัดสินใจทำการผลิตในเชิงอุตสาหกรรม

การออกแบบและผลิตของเล่นสำหรับเด็กนั้น เป็นเรื่องที่ค่อนข้างยุ่งยากและละเอียดอ่อน นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องโดยละเอียด ดังนี้

2.5.1 ข้อแตกต่างหรือข้อจำกัดทางธรรมชาติของเด็กในแต่ละวัย ในแต่ละช่วงอายุ ความสามารถในการรับรู้ และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและสายตาจะแตกต่างกัน จึงต้องกำหนดจุดมุ่งหมายที่แน่นอนของการเล่น ความยากง่ายในการเล่น ประโยชน์ที่จะได้รับ

2.5.2 ความปลอดภัย และการคาดเดาอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่น เช่น ส่วนประกอบของของเล่นต้องแน่นหนา ไม่หลุด หรือแตกแยกเป็นชิ้นส่วนเล็กๆ และไม่ควรมีปลายแหลมหรือขอบคม

2.5.3 วัสดุที่นำมาผลิตปลอดภัย ไม่มีสารพิษเจือปน สีที่ใช้พ่นหรือทาต้องเป็นสีประเภทปลอดภัย สารพิษ (non toxic)

2.5.4 หีบห่อที่บรรจุของเล่นต้องมีคำอธิบายวิธีการเล่น บอกอายุที่เหมาะสมของเด็ก เพราะของเล่นแต่ละชนิดจะมีข้อบกพร่องถ้าใช้ไม่ถูกต้องกับวัย กรณีที่เป็นของเล่นที่อาจเกิดอันตราย ควรมีคำเตือนเรื่องอันตรายด้วยความสัมพันธ์ระหว่างช่วงอายุกับลักษณะการเล่นของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.5 แนวทางเพื่อใช้ประกอบการออกแบบของเล่นเด็ก

1. ช่วงแรกเกิด วัยนี้มีการตอบสนองต่อ กลิ่น รส เสียง สัมผัส และภาพที่มองเห็น ของเล่นจะช่วยให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับขนาด รูปทรง เสียง ความหยาบละเอียดของพื้นผิว ฯลฯ แต่ของเล่นควรมีขนาดใหญ่เพื่อป้องกันเด็กกลืนลงคือ น้ำหนักเบาพอที่มือเด็กจะถือได้ ไม่มีเหลี่ยมหรือส่วนแหลมคม สีสดใส สีที่ทาเคลือบไม่มีอันตราย เมื่อเด็กโตจนใช้มือคว้าจับสิ่งของได้ ของเล่นควรมีลักษณะเขย่ามีเสียง มีหลายรูปทรง ตุ๊กตานุ่มๆ ที่เย็บแน่นหนาไม่ฉีกขาดง่าย จะเหมาะสำหรับสัมผัส กอดรัด แต่ไม่เหมาะกับการดูหรือเคี้ยว เด็กเล็กที่กำลังนั่งจะพร้อมสำหรับของเล่นแท่งไม้ ถ้วยหรือกล่องต่างขนาดหลายๆ ใบ มีรูปภาพและสีสันสดใส เริ่มสนุกกับหนังสือภาพ แต่ต้องออกแบบให้แข็งแรง ควรเป็นรูปภาพที่เด็กคุ้นเคย เมื่อเด็กเริ่มคลานหรือหัดเดินจะพร้อมสำหรับของเล่นประเภท ลากดึงและลูกบอล

2. ช่วงเด็กอายุ 1 – 3 ขวบ เด็กจะสนใจเพียงเวลาสั้นๆ ต้องการของเล่นสำหรับร่างกายที่คล่องแคล่วกระฉับกระเฉง โดยเฉพาะของเล่นสำหรับขี่และปั่นปาย เช่น รถ 3 ล้อเล็กๆ รถเข็นที่นั่งแล้วลากดึงได้ ของเล่นกลางแจ้ง ช่วงใกล้ 2 ขวบ เด็กจะเริ่มชอบเล่นสมมุติเลียนแบบโลกที่อยู่รอบๆ ตัว เริ่มสนใจของเล่นที่มีหลายๆ ชนิดอยู่ในชุดเดียวกัน เช่น ชุดถ้วยชามสำหรับทำอาหาร แท่งไม้ขนาดต่างๆ เกมปริศนาต่างๆ เครื่องดนตรี เช่น ออร์แกนเหล็ก แตร และกลอง มักจะเล่นอยู่คนเดียว ทักชะทางกล้ามเนื้อและสายตายังไม่สัมพันธ์กันดีพอ ควรออกแบบของเล่นที่มีขนาดพอดี ไม่ยุ่งยากซับซ้อน สีสันสดใส โดยเฉพาะแม่สี และสีที่พบเห็นในสภาพแวดล้อม เช่น สีเขียว หมายถึงต้นไม้ สีฟ้าหมายถึงท้องฟ้า เป็นต้น

3. ช่วงเด็กอายุ 3 – 5 อายุ ของเล่นสำหรับเด็กวัยนี้ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่ยังเป็นเพื่อนและผู้คุ้มครองอีกด้วย บางครั้งเด็กๆ จะระบายและแบ่งปันความรู้สึกของเล่น ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวและควบคุมอารมณ์ได้แทนที่จะเก็บความรู้สึกไว้กับตัวเองจนอาจเกิดความเครียด เด็กในวัยนี้ชอบของเล่นประเภทเสื้อผ้าชุดละคร เงินปลอม อาหารปลอม โทรศัพท์ บ้านตุ๊กตา โรงละคร ของที่จำลองจากชีวิตจริง และของเล่นที่เกี่ยวกับการขนส่งหรือเคลื่อนย้าย เช่น รถยนต์ส่วนบุคคล รถบรรทุก รถไฟ รถแทรกเตอร์ เครื่องบิน เป็นต้น รวมทั้งพาหนะที่มีล้อและจักรยานเด็กที่ขับเคลื่อนได้จริง ทักชะความจำและการคิดในใจ พัฒนาได้ด้วยของเล่นที่ใช้จินตนาการและการคำนวณในใจ เช่น เกมบนกระดาน หนังสือ และอุปกรณ์ศิลปะ

4. ช่วงเด็กอายุ 6 – 9 ขวบ เด็กในวัยนี้จะมีการเข้าสังคมมากขึ้น สนุกกับการเล่นรวมกลุ่ม อยากรู้อยากเห็นโลกรอบตัว ของเล่นที่สนใจจะเป็นพวกเกมการแข่งขันกีฬาที่ย่อขนาดลงมาเล่นบนโต๊ะ เครื่องมืองานช่าง หุ่นจำลองที่มีอากัปภิกิริยาต่างๆ ตุ๊กตาที่มีเสื้อผ้าผลัดเปลี่ยนหลายๆ แบบ อุปกรณ์ทดลองทางวิทยาศาสตร์ รถยนต์บังคับ และวิดีโอเกม โดยเกมที่ตีมีคุณภาพจะช่วยพัฒนา ทักชะการประสานงาน การวางแผน การพลิกแพลง และความสัมพันธ์ของสายตา ความคิด และมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทักษะการใช้กล้ามเนื้อพัฒนาดีขึ้น กระฉับกระเฉง และใช้ร่างกายได้คล่องแคล่วมากขึ้น สามารถเล่น
 ดิब्จักรยาน 2 ล้อ สเกต ไม้เลื้อน และอุปกรณ์กีฬาอื่นๆได้ สามารถเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ได้

5. ช่วงเด็กอายุ 9 – 12 ขวบ เด็กในวัยนี้ต้องการการยอมรับจากเพื่อนๆ ชอบเล่นเป็นทีม
 ทักษะทางสังคมและสติปัญญาจะถูกขัดเกลาให้เฉียบแหลมขึ้นด้วยเกมที่ต้องใช้ความคิดและการ
 ตัดสินใจ เช่น เกมกระดานประเภทหมากรุก หมากฮอส ไพ่ หรือเกมอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ สนใจการ
 เล่นที่ซับซ้อน เช่น งานไม้ งานก่อสร้าง การต่อภาพหรือรูปทรงที่ซับซ้อนมากขึ้น เกมปริศนา งาน
 ศิลปะ และดนตรี เป็นต้น

2.5.7 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบ คือ กิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้
 (Design is a goal-directed problem-solving) เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่
 ต้องการแจ้งผลเป็นสิ่งใหม่ๆ มีทั้งที่ออกแบบเพื่อสร้างขึ้นใหม่ให้แตกต่างจากของเดิมหรือปรับปรุง
 ตกแต่งของเดิม ความสำคัญของออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้กระบวนการในการผลิต
 สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประสบผลสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมาย งานออกแบบ คือ สิ่งที่มีมนุษย์
 สร้างขึ้นโดยการเลือกนำเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดรูปทรงใหม่ที่สามารถสนองความต้องการ
 ตามจุดประสงค์ของผู้สร้าง และสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในขณะนั้น

2.5.7.1 รูปลักษณ์และคุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ รูปลักษณ์ อธิบายถึงคุณสมบัติต่างๆ ของ
 ผลิตภัณฑ์หรือลักษณะเด่นที่มองเห็นได้จาก คุณประโยชน์ คือการรับรู้ทางอารมณ์ เป็นความรู้สึก
 ต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ผลิตภัณฑ์ เช่น เกิดความสบายใจ เกิดความเข้าใจ เกิดความเชื่อมั่น เกิดความ
 ปลอดภัย เป็นต้น ระหว่างรูปลักษณ์และ คุณประโยชน์ ผู้บริโภคต้องการอะไรมากกว่ากัน? เป็น
 คำถามที่ไม่อาจได้คำตอบที่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับประเภทของผลิตภัณฑ์ จุดประสงค์ของการซื้อ ภูมิหลัง
 ของผู้บริโภค และเงื่อนไขอื่นๆ

2.5.7.2 รูปทรงที่มีอิทธิพลต่อรูปลักษณ์งานออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่
 ปรากฏอยู่ทั่วไป เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ทั้งสิ้น มีทั้งที่ออกแบบสร้างขึ้นใหม่ แตกต่าง
 จากของเดิม หรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม โดยมนุษย์ได้รับอิทธิพลจากรูปทรง 2 แหล่ง คือ

1. รูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form) เนื่องจากธรรมชาติมีความสำคัญและอยู่รายล้อม
 มนุษย์ ทั้งรูปทรงที่เป็นสิ่งมีชีวิต เช่น พืช สัตว์ต่างๆ และรูปทรงที่ไม่มีชีวิต เช่น กรวด หิน ดิน
 หวาย หรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น คลื่น ลม แสงแดด ฝนตก ฟ้าร้อง ฯลฯ โดยมนุษย์ได้รับ
 แรงบันดาลใจจากสิ่งเหล่านี้ในแง่มุมที่แตกต่างกัน เช่น ความเป็นระเบียบและความสวยงาม (Beauty)
 ของดอกไม้ป่า ความลงตัวอย่างมีแบบแผน (Order) ในรูปหกเหลี่ยมของรังผึ้ง ความสุนทรีย์ของ
 ลวดลาย (Pattern) ในดอกทานตะวัน เป็นต้น แล้วถ่ายทอดความคิดออกมาในรูปของผลิตภัณฑ์ ที่
 สามารถตอบสนองคุณประโยชน์ทางการใช้สอยแก่มนุษย์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น (Manmade Form) รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นมีอิทธิพลต่องานออกแบบผลิตภัณฑ์ ในอันที่จะก่อให้เกิดความแตกต่างกันของแต่ละกลุ่มชน เช่น อาคารบ้านเรือน สิ่งของเครื่องใช้ ฯลฯ มักเป็นรูปทรงเรขาคณิต ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นสากลและเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป รูปทรงดังกล่าวแบ่งตามวิธีการผลิตได้ 2 ประเภท คือ ประเภทที่สร้างขึ้นด้วยมือหรือเครื่องมือพื้นฐาน (Hand Tools) มีลักษณะการใช้งานเฉพาะตามจุดประสงค์ของผู้ออกแบบ ผลิตได้จำนวนน้อย รูปทรงมีลักษณะเฉพาะตัวไม่ซ้ำกัน มีการตกแต่งประดับประดาที่แสดงให้เห็นถึงความชำนาญทางทักษะของช่างฝีมือ กับประเภทที่สร้างขึ้นด้วยเครื่องจักร (Machine tools) มีรูปทรงที่เหมือนๆ กัน โดยผลิตออกมาเป็นจำนวนมากจากแม่พิมพ์เดียวกัน ใช้วัสดุอย่างเดียวกัน มีทั้งที่เป็นผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปสามารถใช้ประโยชน์โดยตรงและเป็นชิ้นส่วน

2.5.7.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์มีปัจจัย (Design factors) มากมายที่นักออกแบบที่ต้องคำนึงถึง แต่ในที่นี้จะขอกล่าวเพียงปัจจัยพื้นฐาน 10 ประการ ที่นิยมใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาสร้างสรรค์ผลงานเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งปัจจัยดังกล่าวเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมได้ และเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ ได้แก่

1. หน้าที่ใช้สอย (Function) ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือสามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้บริโภคต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดียวกันหรือหลายหน้าที่ก็ได้ แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่ดี ต้องใช้งานไประยะหนึ่งถึงจะทราบข้อบกพร่อง ตัวอย่างเช่น การออกแบบโต๊ะอาหารกับโต๊ะทำงาน โต๊ะทำงานมีหน้าที่ใช้สอยยุ่งยากกว่า มีลิ้นชักสำหรับเก็บเอกสาร เครื่องเขียน ส่วนโต๊ะอาหารไม่จำเป็นต้องมีลิ้นชักเก็บของ ระยะเวลาของการใช้งานสั้นกว่า แต่ต้องสะดวกในการทำความสะดวก การออกแบบเก้าอี้ หน้าที่ใช้สอยเบื้องต้นของเก้าอี้คือใช้นั่ง ด้วยกิจกรรมต่างกัน เช่น เก้าอี้รับประทานอาหาร ลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะอาหาร เก้าอี้เขียนแบบลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะเขียนแบบ ถ้าจะเอาเก้าอี้รับแขกมาใช้ นั่งเขียนก็คงจะเกิดการเมื่อยล้า ปวดหลัง ปวดคอ และนั่งทำงานได้ไม่นาน การออกแบบมีดที่ในครัวนั้นมีอยู่มากมายหลายชนิดตามการใช้งาน เฉพาะเช่น มีดปอกผลไม้ มีดแล่เนื้อสัตว์ มีดสับกระดูก มีดหั่นผัก เป็นต้น ถ้าหากมีการใช้มีดอยู่ชนิดเดียวตั้งแต่แล่เนื้อ สับกระดูก หั่นผัก ก็อาจจะใช้ได้แต่จะไม่ได้ความสะดวกเท่าที่ควร หรืออาจจะได้รับอุบัติเหตุขณะใช้ได้ เพราะไม่ได้รับการออกแบบมาให้ใช้งานเป็นการเฉพาะอย่าง

2. ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetics or sales appeal) ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีรูปทรง ขนาด สี สีสันสวยงาม น่าใช้ ตรงตามรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดี เพราะความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่คนเราสัมผัสได้ ก่อนมักเกิดมาจากรูปร่างและสีเป็นหลัก การกำหนดรูปร่างและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปร่างและสีในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะแสดงหรือกำหนดรูปร่างและสีได้

ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น จำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผสมผสานของรูปร่างและสีสันทัน ระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน และไม่มีกฎเกณฑ์การตัดสินใจใดๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกความผิด แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่างๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเอง และความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้

3. ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics) การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้นั้นต้องเข้าใจกายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับขนาด สัดส่วน ความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่างๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดีและสะดวกสบายในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งทางด้านจิตวิทยา (Psychology) และสรีระวิทยา (Physiology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เผ่าพันธุ์ ภูมิสำเนา และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็นข้อบังคับในการออกแบบ การวัดคุณภาพทางด้าน กายวิภาคเชิงกล (ergonomics) พิจารณาได้จากการใช้งานได้อย่างกลมกลืนต่อการสัมผัส ตัวอย่างเช่น การออกแบบเก้าอี้ต้องมีความนุ่มนวล มีขนาดสัดส่วนที่ นั่งแล้วสบาย โดยอิงกับมาตรฐานผู้ใช้ของชาวตะวันตกมาออกแบบเก้าอี้สำหรับชาวเอเชีย เพราะอาจเกิดความไม่พอดีหรือไม่สะดวกในการใช้งาน ออกแบบปุ่มบังคับ ด้ามจับของเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ผู้ใช้ต้องใช้ร่างกายไปสัมผัสเป็นเวลานาน จะต้องกำหนดขนาด (dimensions) ส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่างพอดีเหมาะกับร่างกายหรืออวัยวะของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อทำให้เกิดความถนัดและความสะดวกสบายในการใช้ รวมทั้งลดอาการเมื่อยล้าเมื่อใช้ไป นานๆ

4. ความปลอดภัย (Safety) ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำรงชีพของมนุษย์ มีทั้งประโยชน์และโทษในตัว การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินของผู้บริโภคเป็นสิ่งสำคัญ ไม่เลือกใช้วัสดุ สี กรรมวิธีการผลิต ฯลฯ ที่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้หรือทำลายสิ่งแวดล้อม ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ต้องแสดงเครื่องหมายเตือนไว้ให้ชัดเจนและมีคำอธิบายการใช้แนบมากับผลิตภัณฑ์ด้วย ตัวอย่างเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้า ควรมีส่วนป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นได้จากความเมื่อยล้าหรือพลั้งเผลอ เช่น จากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงาน จากความร้อน จากไฟฟ้าดูด ฯลฯ จากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงาน จากความร้อน จากไฟฟ้าดูด ฯลฯ หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุที่ง่ายต่อการเกิดอัคคีภัยหรือเป็นอันตรายต่อสุขภาพ และควรมีสัญลักษณ์หรือคำอธิบายติดเตือนบนผลิตภัณฑ์ไว้ การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก ต้องเลือกใช้วัสดุที่ไม่มีสารพิษเจือปน เพื่อป้องกันเวลาเด็กเอาเข้าปากกัดหรืออม ชิ้นส่วนต้องไม่มีส่วนแหลมคมให้เกิดการบาดเจ็บ มีข้อความหรือสัญลักษณ์บอกเตือน เป็นต้น

5. ความแข็งแรง (Construction) ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีความแข็งแรงในตัว ทนทานต่อการใช้งานตามหน้าที่และวัตถุประสงค์ที่กำหนดโครงสร้างมีความเหมาะสมตามคุณสมบัติของวัสดุ ขนาด แรงกระทำในรูปแบบต่างๆ จากการใช้งาน ตัวอย่างเช่น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ดี เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้องมีความมั่นคงแข็งแรง ต้องเข้าใจหลักโครงสร้างและการรับน้ำหนัก ต้องสามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดทำทางในการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดทำทางในการใช้งานให้เหมาะสม สะดวกสบาย ถูกสุขลักษณะ และต้องรู้จักผสมความงามเข้ากับชิ้นงานได้อย่างกลมกลืน เพราะโครงสร้างบางรูปแบบมีความแข็งแรงดีมากแต่ขาดความสวยงาม จึงเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องเป็นผู้ประสานสองสิ่งเข้ามาอยู่ในความพอดีให้ได้ นอกจากการเลือกใช้ประเภทของวัสดุ โครงสร้างที่เหมาะสมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

6. ราคา (Cost) ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นกลุ่มใด อาชีพอะไร ฐานะเป็นอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบสามารถกำหนดแบบผลิตภัณฑ์และประมาณราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้ใกล้เคียงมากขึ้น การจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่มีราคาเหมาะสมนั้น ส่วนหนึ่งอยู่ที่การเลือกใช้ชนิด หรือเกรดของวัสดุ และวิธีการผลิตที่เหมาะสม ผลิตได้ง่ายและรวดเร็ว แต่ในกรณีที่ประมาณราคาจากแบบสูงกว่าที่กำหนดก็อาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาองค์ประกอบด้านต่างๆ กันใหม่เพื่อลดต้นทุน แต่ทั้งนี้ต้องคงไว้ซึ่งคุณค่าของผลิตภัณฑ์นั้น

7. วัสดุ (Materials) การออกแบบควรเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติด้านต่างๆ ได้แก่ ความใส ผิวมันวาว ทนความร้อน ทนกรดต่างไม่สิ้น ฯลฯ ให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นั้นๆ นอกจากนั้นยังต้องพิจารณาถึงความง่ายในการดูแลรักษา ความสะดวกรวดเร็วในการผลิต สั่งซื้อและคงคลัง รวมถึงจิตสำนึกในการรณรงค์ช่วยกันพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ (recycle) ก็เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตระหนักถึงในการออกแบบไปด้วย เพื่อช่วยลดกันลดปริมาณขยะของโลก

8. กรรมวิธีการผลิต (Production) ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ประหยัดวัสดุ ค่าแรงและค่าใช้จ่ายอื่นๆ แต่ในบางกรณีอาจต้องออกแบบให้สอดคล้องกับกรรมวิธีของเครื่องจักรและอุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม และควรตระหนักอยู่เสมอว่าไม่มีอะไรที่จะลดต้นทุนได้ รวดเร็วอย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าการประหยัดเพราะการผลิตที่ละมาก ๆ

9. การบำรุงรักษาและซ่อมแซม (Maintenance) ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถบำรุงรักษา และแก้ไขซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยากเมื่อมีการชำรุดเสียหายเกิดขึ้น ง่ายและสะดวกต่อการทำความสะอาดเพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งควรมีค่าบำรุงรักษาและการสึกหรอต่ำ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องมือ เครื่องจักรกล เครื่องยนต์ และเครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ที่มีกลไกภายในซับซ้อน อะไหล่บางชิ้นย่อมมีการเสื่อมสภาพไปตามอายุการใช้งานหรือจากการใช้งานที่ผิดวิธี การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้น เพื่อที่จะได้ออกแบบส่วนของฝาครอบบริเวณต่างๆ ให้สะดวกในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้โดยง่าย นอกจากนั้นการออกแบบยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น การใช้ชิ้นส่วนร่วมกันให้มากที่สุด โดยเฉพาะอุปกรณ์ยึดต่อการเลือกใช้ชิ้นส่วนขนาดมาตรฐานที่ทำให้ได้ง่าย การถอดเปลี่ยนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นชุดๆ การออกแบบให้บางส่วนสามารถใช้เก็บอะไหล่ หรือใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการซ่อมบำรุงรักษาได้ในตัว เป็นต้น

10. การขนส่ง (Transportation) ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบควรคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง ความสะดวกในการขนส่ง ระยะทาง เส้นทางการขนส่ง (ทางบก ทางน้ำหรือทางอากาศ) การกินเนื้อที่ในการขนส่ง (มิติความจุ กว้าง ยาว สูง ของรถยนต์ส่วนบุคคล รถบรรทุกทั่วไป ตู้บรรทุกสินค้า ฯลฯ) ส่วนการบรรจุหีบห่อต้องสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดเสียหายของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย กรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นมีขนาดใหญ่ อาจต้องออกแบบให้ชิ้นส่วนสามารถถอดประกอบได้ง่าย เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กลง ตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องเรือนชนิดถอดประกอบได้ ต้องสามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ลงในตู้สินค้าที่เป็นขนาดมาตรฐานเพื่อประหยัดค่าขนส่งรวมทั้งผู้ซื้อสามารถทำการขนส่งและประกอบชิ้นส่วนให้เข้ารูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้โดยสะดวกด้วยตัวเอง งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีจะต้องผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้งรูปแบบ (form) ประโยชน์ใช้สอย(function) กายวิภาคเชิงกล (ergonomics) และอื่นๆ ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิต แฟชั่น หรือแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างกลมกลืนลงตัวมีความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางการตลาด และความเป็นไปได้ในการผลิตจำนวนมาก ส่วนการให้ลำดับความสำคัญของปัจจัยต่างๆ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้าตามแฟชั่น อาจพิจารณาที่ประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกสบายในการใช้ และ ความสวยงาม เป็นหลัก แต่สำหรับการออกแบบยานพาหนะเช่น จักรยาน รถยนต์ หรือเครื่องบิน อาจต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวครบทุกข้อหรือมากกว่านั้นการออกแบบ คือ กิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal-directed problem-solving) เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการแจ้งผลเป็นสิ่งใหม่ๆ มีทั้งที่ออกแบบเพื่อสร้างขึ้นใหม่ให้แตกต่างจากของเดิมหรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม ความสำคัญของการออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้กระบวนการในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประสบผลสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมายงานออกแบบ คือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลือกนำเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดรูปร่างใหม่ที่สามารถสนองความต้องการตามจุดประสงค์ของผู้สร้าง และสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในขณะนั้น

2.6 การประเมินสื่อการเรียนรู้

2.6.1 ความหมายของการประเมินสื่อการเรียนรู้

การประเมินสื่อการเรียนรู้ หมายถึง การนำเอาผลการวัดและประเมินสื่อการเรียนการสอนมาตีความ และตัดสินคุณค่า เพื่อที่จะรู้ว่าสื่อชิ้นนั้นทำหน้าที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้แค่ไหน มีคุณภาพดีหรือไม่เพียงใด มีลักษณะถูกต้องตามที่ต้องการหรือไม่ เห็นได้ว่าสื่อการเรียนรู้กระทำโดยเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวันไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำมาตีความไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพิจารณาจากข้อมูลที่ได้จากการวัดผลสื่อการเรียนรู้นั้นเทียบกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ข้อมูลที่ได้จากการวัดผลซึ่งมีความสำคัญ การวัดผลจึงต้องกระทำอย่างมีหลักการ และเหตุผลอย่างเป็นระบบ เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่มีความเที่ยงตรง สามารถบ่งบอกถึงศักยภาพของสื่อได้ถูกต้องตรงกับความ เป็นจริง เพื่อประโยชน์ของการประเมินผลสื่อการเรียนรู้อย่างเที่ยงตรงต่อไป ซึ่งในความหมายเดียวกัน มีคำว่า การวัดผลสื่อการเรียนรู้ ซึ่งหมายถึง การกำหนดตัวเลขหรือสัญลักษณ์อย่างมีกฎเกณฑ์ให้กับสื่อการเรียนรู้ ดังนั้น การวัดผลและประเมินผลสื่อการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่ต้องจัดทำควบคู่กันไปเสมอ โดยใช้เครื่องมือในการวัดและประเมินผลสื่อการเรียนรู้หลากหลายประเภท หลายรูปแบบที่สามารถเลือกใช้ตามความเหมาะสม (สุรศักดิ์ ปาเฮ. 2557 : ออนไลน์)

2.6.2 ความสำคัญของการประเมินผลสื่อการเรียนรู้

การประเมินผลสื่อการเรียนรู้ มีความสำคัญ และก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

2.6.2.1 ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียน และคุณภาพของการเรียนการสอน ในการประเมินสื่อการเรียนรู้จะมีส่วนของการตรวจสอบการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมาก การใช้สื่อการเรียนรู้เป็นการอำนวยความสะดวก และกำหนดเส้นทางให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นกระบวนการสำคัญที่จะทำได้ ข้อมูลเพื่อยืนยันว่าผู้เรียนรู้เราก็มาสามารถทราบผลของการจัดการเรียนรู้ และไม่สามารถบอกได้ว่า การเรียนการสอนนั้นประสบผลสำเร็จหรือไม่อย่างไร ข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลสื่อการเรียนรู้ใน แง่มุมเหล่านี้ จะบ่งบอกประสิทธิภาพการเรียนการสอนได้

2.6.2.2 ได้ข้อมูลเกี่ยวกับคุณลักษณะ และคุณภาพ การประเมินผลสื่อการเรียนรู้จะทำให้ได้ ข้อมูลว่าสื่อได้รับการสร้างและพัฒนาได้ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ในกระบวนการของการผลิต ทำให้ได้ สื่อการเรียนรู้ตรงตามลักษณะหรือรูปแบบเป็นไปตามที่ต้องการหรือไม่ และเมื่อนำสื่อการเรียนรู้ที่ ผลิตนั้นไปใช้สามารถใช้ได้จริงตามที่ออกแบบหรือตามที่คาดหวังหรือไม่ ข้อมูลเหล่านี้จะบ่งบอก คุณลักษณะและคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ว่ามีความเหมาะสม ถูกต้อง หรือเหมาะสมที่จะนำไปใช้ใน การเรียนการสอนได้หรือไม่

2.6.2.3 เกิดการพัฒนาการใช้สื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น การ ประเมินผลสื่อการเรียนรู้ในแต่ละบริบท โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำวิจัยหรือการพัฒนาจะทำให้ได้ ข้อมูล ซึ่งในบางครั้งเป็นองค์ความรู้ใหม่ในการใช้สื่อการเรียนรู้ ทำให้ได้ข้อมูลที่จะเป็นแนวทาง เป็น วิธีการหรือเป็นรูปแบบใหม่ของการผลิตหรือการใช้สื่อการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้การจัดการเรียนการสอน มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และส่งผลดีต่อผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ถูกต้อง และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

2.6.2.4 สร้างความมั่นใจ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการเลือกสื่อการเรียนรู้ สื่อการ สอนที่ได้รับการประเมินผลแล้วจะมีข้อมูลเกี่ยวกับคุณลักษณะ คุณภาพของสื่อ รวมทั้งมีข้อมูลที่ช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการกำหนดสถานการณ์ที่เหมาะสมต่อการนำไปใช้งาน ข้อมูลเหล่านี้จะช่วยสร้างความมั่นใจให้กับผู้นำสื่อไปใช้ รวมทั้งช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้สามารถเลือกและใช้สื่อการเรียนรู้นั้นได้อย่างสะดวกเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ (สุรศักดิ์ ปาเฮ. 2557 : ออนไลน์)

2.6.3 วิธีการประเมินสื่อการเรียนรู้

วิธีการประเมินสื่อการเรียนรู้อาจจำแนกได้ 3 วิธี คือ การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ หรือครู การประเมินโดยผู้เรียน และการประเมินโดยการตรวจสอบผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน แต่ละวิธีต่างก็มีลักษณะเฉพาะ มีจุดเด่นจุดด้อยต่างกัน ดังนี้ (สุรศักดิ์ ปาเฮ. 2557 : ออนไลน์)

2.6.3.1. การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ หรือครู

เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้และครูอาจารย์ผู้สอน เป็นผู้ที่ได้รับการฝึกอบรมและเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนการสอน และมีประสบการณ์ในการใช้สื่อการเรียนรู้นิตต่าง ๆ จึงเป็นบุคคลที่สามารถพิจารณาถึงคุณภาพ และคุณค่าของสื่อการเรียนรู้ได้อย่างสมเหตุสมผล การประเมินผลสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญหรือครู จะใช้แบบประเมินผลสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญหรือครู ดังนี้

(1) ควรเลือกผู้เชี่ยวชาญหรือครูที่มีความเชี่ยวชาญ รอบรู้ มีประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อ นั้นๆ รวมทั้งเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่นำเสนอหรือถ่ายทอดโดยสื่อ นั้น

(2) การให้ผู้เชี่ยวชาญหรือครูหลายคนประเมินผลสื่อการเรียนรู้ ย่อมได้ผลที่น่าเชื่อถือมากกว่าประเมินผลเพียงคนเดียว

(3) ในการประเมินผลสื่อการเรียนรู้แต่ละประเภท ควรใช้แบบประเมินผลเฉพาะของสื่อการเรียนรู้ประเภทนั้นๆ ซึ่งอาจมีความแตกต่างจากสื่อประเภทอื่นๆ

(4) สำหรับสื่อการเรียนรู้ที่มีทั้ง Hardware และ Software นั้นจะประเมินผล Software เป็นสำคัญ แต่ถ้าต้องการประเมิน Hardware โดยเฉพาะ ก็จะมีเกณฑ์ประเมินสำหรับสื่อแต่ละประเภทเป็นเครื่องมือสำหรับการประเมินนั้นๆ อย่างไรก็ตามมีประเด็นสำคัญและเป็นข้อสังเกตบางประการที่เป็นปัญหาของการประเมินผลสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญหรือครูดังต่อไปนี้

(5) สื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้นใช้เองโดยทั่วไปจะผลิตออกมาตามความจำเป็นที่จะใช้เท่านั้น เช่น ผลิตสื่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) 1 ชุด หรือผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) 1 เรื่องขึ้นมาใช้ การส่งให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอาจทำได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อต้องการให้ผู้เชี่ยวชาญหลายคนพิจารณา และการพิจารณา Software จะต้องอาศัย Hardware ด้วย ไม่ใช่ดูเฉพาะสื่อวัสดุโดยไม่ทดลองเปิดดู และถ้าจะให้ดีจะต้องพิจารณาประกอบการใช้จากผู้ใช้หรือนักเรียนด้วย ดังนั้นในทางปฏิบัติจึงเป็นไปได้ยากที่จะประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญในกรณีดังกล่าวมา และสำหรับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อการเรียนรู้บางประเภทโดยเฉพาะประเภทสื่อประสม (Multimedia) หรือสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) ก็จะมีปัญหาในการประเมินลักษณะดังกล่าวนี้

(6) การที่จะทราบว่าสื่อการเรียนรู้นั้นมีคุณลักษณะ คุณภาพดีตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญหรือครูผู้สอน ไม่ได้เป็นการประเมินเพื่อตอบคำถามที่ว่า ผู้เรียนเห็นว่าสื่อที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพหรือไม่ และไม่ได้พิสูจน์ให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้นั้น จนกว่าสื่อจะถูกนำไปสู่กระบวนการวิจัยและพัฒนาให้เกิดผลที่ชัดเจนเสียก่อน

2.6.3.2 การประเมินผลโดยผู้เรียน

ผู้เรียนเป็นเป้าหมายสำคัญของการใช้สื่อการเรียนการสอน ผู้เรียนเป็นผู้ใช้สื่อหรือเรียนรู้สื่อต่างๆ หรือได้ใช้ประสาทสัมผัสกับสื่อการเรียนรู้นั้นในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งหรือหลายรูปแบบ ดังนั้นผู้เรียนจึงเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ตรงและเป็นผู้ที่มีการรับรู้ สามารถพิจารณาถึงคุณลักษณะ คุณภาพ และคุณค่าของสื่อการเรียนรู้ได้อย่างสมเหตุสมผล การประเมินผลสื่อการเรียนรู้โดยผู้เรียนมีหลักสำคัญดังต่อไปนี้

- (1) จะต้องประเมินผลทันทีหลังจากใช้สื่อที่เสร็จแล้ว ไม่ควรปล่อยไว้นานเพราะจะจำไม่ได้หรือการปล่อยทิ้งไว้นานจะทำให้ประสบการณ์จากการสัมผัสสื่อการเรียนรู้นั้นเลือนหายไป
- (2) ให้ผู้เรียนพิจารณาประเมินเฉพาะสื่อการเรียนรู้นั้น โดยแยกสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องออก เช่น แยกความสามารถในการสอนของผู้สอนออก
- (3) ใช้แบบประเมินเฉพาะของสื่อการเรียนรู้นั้นๆ ซึ่งอาจแตกต่างจากสื่อการเรียนรู้อื่นๆ ที่มีคุณลักษณะเฉพาะในตัวสื่อเอง
- (4) ชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างถูกต้องว่าการประเมินผลสื่อการเรียนรู้นั้น เพื่อมุ่งให้ได้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน คุณค่าของการประเมินผลอยู่ที่การตอบตรงกับความรู้สึกนึกคิดที่แท้จริงของผู้เรียนทุกคนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้นั้น

2.6.3.3 การประเมินผลโดยตรวจสอบผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

การประเมินผลสื่อการเรียนรู้โดยตรวจสอบผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน เป็นการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนเพื่อหาความเที่ยงตรง และนับว่าเป็นการพิสูจน์คุณภาพและคุณค่าของสื่อการเรียนรู้นั้น การประเมินผลโดยวิธีนี้จะต้องมีการวัดว่าผู้เรียนรู้อะไรบ้าง โดยวัดเฉพาะผลที่เป็นจุดประสงค์ของการสอนที่เกิดจากการใช้สื่อการเรียนรู้นั้นๆ การประเมินผลลักษณะดังกล่าวนี้อาจจำแนกได้เป็น 2 วิธีใหญ่ๆ คือ

วิธีที่ 1 กำหนดเกณฑ์หรือมาตรฐานขั้นต่ำสุดไว้ เช่น ผู้เรียนสอบได้ 80% หรือ 90% ของคะแนนเต็มจึงถือว่าสื่อที่มีประสิทธิภาพ สื่อบางประเภทจะกำหนดเกณฑ์ไว้มากกว่า 1 เกณฑ์ เช่น การประเมินเพื่อหาประสิทธิภาพบทเรียนแบบโปรแกรม หรือชุดการสอน จากสูตร E1/E2 โดยกำหนดเกณฑ์มาตรฐานการประเมินไว้ เช่น 80/80 Standard หรือ 90/90 Standard เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีที่ 2 ไม่ได้กำหนดเกณฑ์มาตรฐานไว้ล่วงหน้า แต่จะพิจารณาประสิทธิภาพจากการเปรียบเทียบกล่าวคือเปรียบเทียบผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ หรือเปรียบเทียบว่าผลสัมฤทธิ์จากการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้นั้นสูงกว่า (หรือเท่ากันกับ) สื่อหรือเทคนิคการสอนอย่างอื่นเช่น การเปรียบเทียบผลการทดสอบหลังเรียนกับก่อนเรียนจากการใช้สื่อแบบทดสอบชุดเดียวกัน 2 ครั้ง (Pretest-Posttest) โดยใช้สถิติทดสอบชนิด t-dependent จากการคำนวณเปรียบเทียบค่าวิกฤตจากสูตร t-test , z-test เป็นต้น

2.7 การประเมินพัฒนาการเด็กระดับปฐมวัย

พัฒนาการเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยทำให้เด็กสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันแล้วว่า ช่วงปฐมวัย” ซึ่งเป็นช่วง 6 ปีแรกของชีวิตมีความสำคัญมาก เพราะเด็กช่วงปฐมวัยจะเป็นช่วงที่เด็กมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วทุกด้าน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา หากเด็กได้รับประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการอย่างถูกต้องยังเป็นพื้นฐานสำคัญของพัฒนาการในช่วงอายุต่อไป (สุรศักดิ์ ปาเฮ. 2557 : ออนไลน์)

2.7.1 ลักษณะพัฒนาการเด็กปฐมวัย

พัฒนาการด้านต่างๆ ของบุคคลจะแตกต่างกันออกไปตามอายุ และความสามารถของแต่ละบุคคล ลักษณะเด่นชัดของพัฒนาการของเด็กวัยแรกเกิด – 6 ปี มีดังนี้ (สุรศักดิ์ ปาเฮ. 2557 : ออนไลน์)

ตารางที่ 2.2 คุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย

อายุ	ความสามารถ/พฤติกรรม
แรกเกิด-2 เดือน	นอนคว่ำยกหัวพ้นพื้น หันหน้าไปมา และขยับแขนขา หยุดร้องไห้เมื่อมีคนอุ้ม มองหน้าแม่และผู้เลี้ยงดู มองตามการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ที่เห็นในระยะใกล้ๆ
2-4 เดือน	นอนคว่ำยกหัวเกือบตรง เมื่อจับนั่งชันคอได้ หันหน้ามองตามสิ่งที่เคลื่อนที่จากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย ทำเสียงอ้อแอ้ แสดงความสนใจฟังเสียงต่างๆ มองสิ่งที่สนใจ ยิ้มหรือทำท่าดีใจเมื่อมีคนเล่นด้วย
6-4เดือน	นอนคว่ำและหงายเองได้ เมื่อจับยืนใช้เท้ายันพื้นได้ คว่ำจับของเล่นได้ เมื่อมองสิ่งใดตาทั้ง 2 ข้าง จะมองไปทางเดียวกัน เมื่อถูกเรียกชื่อจะมองหาผู้เรียก ทำเสียงหลายเสียง ยิ้มและทำท่าดีใจเมื่อเห็นหรือได้ยินเสียงแม่และคนคุ้นเคย สามารถแสดงท่าทางให้ผู้อื่นรู้เมื่อไม่พอใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

อายุ	ความสามารถ/พฤติกรรม
8-6เดือน	นั่งเองได้แต่ไม่นาน หยิบจับของที่มีขนาดเล็กโดยใช้นิ้วหัวแม่มือและชี้นิ้ว ฟังและมองหาว่าเสียงมาจากไหน ส่งเสียงต่างๆ โดยเริ่มใช้ริมฝีปากในการออกเสียง อาจหรือถอยหนีเมื่อพบคนแปลกหน้า เริ่มรู้จักบุคคลอื่น นอกจากพ่อแม่ และคนในครอบครัว
10-8เดือน	นั่งตัวตรงได้ด้วยตัวเอง คลานได้ เหนี่ยวตัวขึ้นเกาะยืนได้เอง ส่งเสียงเป็นคำๆ เช่น ปามา กา ดา รู้จักชื่อตนเอง รู้จักเล่น” จ๊ะเอ๋“
12-10เดือน	ยืนเองได้ชั่วขณะ หยิบของออกจากกล่องและใส่ในกล่องได้ บอกสิ่งที่ต้องการได้ เช่น นม น้ำ ฯลฯ พูดคำว่า พ่อ แม่ ได้ แต่อาจจะไม่ชัดเจนที่ส่วนต่างๆ ของใบหน้า
1.6 -1ปี	จูงมือเดินได้ เดินเองได้ ยืนก้มตัวลงเก็บของได้ วางของเล่นหรือสิ่งของซ้อนกันได้ พูดคำว่า พ่อ แม่ ได้ชัดเจน พูดคำที่มีความหมาย บอกชื่อตัวเองได้ หยิบของตามคำบอกได้ แสดงอาการร่าเริง ช่วยทำงานบ้านง่ายๆ รู้จักขอและให้แก่ผู้อื่น ไม่กลัวคนแปลกหน้ารู้จักฟังและหยุดเมื่อแม่ห้าม รู้จักเลือกของเล่นที่ชอบ
2-1.6ปี	วิ่งได้ เตะลูกบอลได้ กระโดดสองเท้า ชิดเขียนเป็นเส้นยุ่งๆ ได้เอง พูดประโยคที่มี 3-2 คำได้” บน-ล่าง “เลียนเสียงต่างๆ บอกความต้องการใส่เสื้อผ้า หรือรับประทานอาหารเองได้
3-2ปี	ก้าวขึ้นบันไดสลับบเท้าได้ ยืนขาเดียวได้ โยนลูกบอลให้ผู้รับได้ ทำท่าเคลื่อนไหวร่างกายเมื่อได้ยินจังหวะเพลง ชิดเขียนเป็นวงๆ ได้ พูดเป็นประโยค บอกชื่อจริงได้ เรียกชื่อสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ ชิดส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ เล่าเรื่องที่พบเห็นได้ บอกสิ่งเหมือนและแตกต่างได้ แสดงความเป็นเจ้าของ เล่นร่วมกันแต่ไม่ยอมให้หรือแลกเปลี่ยนของเล่นกับคนอื่น
4-3ปี	เขียนวงกลมตามแบบ บอกเพศได้ บอกชื่อภาพของสิ่งที่คุ้นเคยได้ ชิดีตามคำบอกจับคู่รูปวงกลม สามเหลี่ยมได้ เล่าเรื่องสั้นๆ ได้ ชอบตั้งคำถาม “ทำไม” “อะไร” รู้จักแบ่งปันของเล่นกับเด็กอื่น สนใจช่วยทำงานบ้าน แกว่งแขนขาและเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลงได้ ขึ้นลงบันไดสลับบเท้าได้ กระโดดขาเดียวได้ บอกได้ว่าใครเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

อายุ	ความสามารถ/พฤติกรรม
5-4ปี	วาดรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้ ใช้เชือร้อยสิ่งของได้ ต่อภาพตัดต่อจำนวน 8-3 ชิ้น ได้ เล่นร่วมกันเป็นกลุ่ม ชอบเลียนแบบผู้ใหญ่ บอกบทบาทหน้าที่ของบุคคลใกล้ชิดได้ แสดงความรักน้อง หรือสัตว์เลี้ยง รู้ว่าสิ่งใดเป็นของตนเองหรือของผู้อื่น พยายามแต่งตัวด้วยตนเอง ช่วยเหลือตนเองในการขับถ่ายได้ ตอบคำถามเกี่ยวกับ ข้างหน้า ข้างหลังข้างๆ ระหว่างได้ ตอบคำถามโดยอาศัยประสาทรับรู้ จับคู่ภาพ สิ่งเหมือน สิ่งที่ใช้คู่กัน จัดหมวดหมู่สิ่งของตามขนาด รูปร่าง หรือสีได้ เรียงลำดับสิ่งของตามขนาด ความสูง หรือความยาวได้ นับปากเปล่า 20-1 ได้ รู้ค่าของจำนวน5-1
6-5ปี	เมื่อวิ่งอย่างรวดเร็วสามารถหยุดได้ทันที รู้จักรอคอยผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ต่อภาพตัดต่อจำนวน 15-7 ชิ้นได้ รู้จักเล่น โดยมีข้อตกลงหรือกติกา แบ่งของให้ผู้อื่น อธิบายภาพ และเล่าเรื่องจากภาพ สามารถเล่านิทานที่เคยได้ยิน ตั้งคำถาม” ใดๆ “จัดหมวดหมู่ภาพ หรือสิ่งของตามเกณฑ์ต่างๆ เช่น สีรูปร่าง ขนาด น้ำหนัก ประเภท ประโยชน์ได้ นับปากเปล่า 30-1 รู้ค่าของจำนวน10-1

2.7.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินพัฒนาการระดับปฐมวัย

การวัดผลการศึกษา เป็นการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวนักเรียน ซึ่งจำเป็นจะต้องใช้เครื่องมือหลายๆ ชนิด มาวัดดูว่าหลังจากที่นักเรียนเรียนไปแล้วอาจจะเป็น 1 อาทิตย์ 1 เดือน หรือ 1 ภาคเรียน เขาสัมฤทธิ์ผลในการเรียนไปแล้วมากน้อยเพียงใด

การประเมินผล หมายถึง การนำผลจากการวัดหลายๆ ครั้ง มารวมกัน แล้วลงสรุปประเมินคุณภาพของผู้ถูกประเมินอย่างมีหลักเกณฑ์ว่า ดี-เลว ปานใด ควรจะให้สอบได้หรือสอบตก เป็นต้น การวัดและประเมินผลทางการศึกษา เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกัน เมื่อมีการวัดผลแล้ว ถ้าต้องการจะให้การวัดผลนั้นเกิดคุณค่า ก็ต้องนำเอาผลจากการวัดหลายๆ ครั้ง หลายๆ แบบ มาประเมินผล ผลการประเมินจะถูกต้องเพียงใดจึงขึ้นอยู่กับความถูกต้องของการวัดเป็นสำคัญ (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2557: ออนไลน์)

2.7.2.1 แบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

แบบตรวจสอบรายการ เป็นชุดของข้อความที่แสดงรายการ หรือพฤติกรรมของเด็กเพื่อให้ครูทำการตรวจสอบ หรือสำรวจดูว่ารายการ หรือพฤติกรรมที่ต้องการสำรวจมีอยู่หรือไม่ แบบตรวจสอบรายการเหมาะสำหรับนำมาใช้เป็นเครื่องมือประเมินการปรับตัวทางสังคมของเด็กปฐมวัย นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับนำมาใช้ในการประเมินวิธีดำเนินงาน และประเมินผลผลิตจากการปฏิบัติงานของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกด้วย แบบตรวจสอบรายการส่วนใหญ่จะถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือประกอบการสังเกตว่ามีเหตุการณ์หรือพฤติกรรมตามที่กำหนดไว้ในรายการหรือไม่ โดยให้ผู้ใช้ทำเครื่องหมาย (/) ลงหน้าช่องที่ต้องการ

2.7.2.2 แบบบันทึก (Anecdotal records)

แบบบันทึก เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ใช้บันทึกพฤติกรรม หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งๆ เช่น บันทึกพัฒนาการของเด็ก บันทึกการเจริญเติบโตของเด็ก บันทึกระยะเวลาที่ต้องการทำการฉีดยาป้องกันโรคต่างๆ หรือการฉีกวัดวัดขึ้นให้กับเด็กในการบันทึกนั้นผู้บันทึกควรจะทำกรบันทึกที่หลังจากเหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้น การบันทึกอาจจะบันทึกลงในบัตรหรือแบบบันทึกที่จะจัดทำขึ้นครั้งละหนึ่งใบ หรืออาจจะบันทึกลงในบัตรส่วนตัวของเด็กแต่ละคนก็ได้

2.7.2.3 สังคมมิติ (Sociometry)

สังคมมิติ เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับนำมาใช้เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของคนที่อยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ เช่น นักเรียนในห้องเรียนแต่ละห้อง ว่ามีความพอใจ หรือไม่พอใจซึ่งกันและกันอย่างไร ใครมีความเด่นความต้อยอย่างไร นอกจากนี้ ยังเหมาะสมสำหรับนำมาใช้ศึกษาโครงสร้างทางสังคมของเด็กปฐมวัยทั้งกลุ่ม และความสัมพันธ์เชิงสังคมของเด็กแต่ละคนกับเด็กอื่นที่อยู่ร่วมในสังคมเดียวกัน โดยใช้วิธีที่มีชื่อว่า “Peer rating” นั่นคือสังคมมิติจะใช้เทคนิควิธีการวัดที่ให้แก่เด็กที่อยู่ในสถานะเดียวกันประเมินสมาชิกในกลุ่ม โดยจะต้องกำหนดเป้าหมายการประเมินไว้ล่วงหน้าว่าจะประเมินเรื่องใดหลังจากนี้ครูหรือผู้ประเมินจะต้องสร้างสถานการณ์ หรือตัวเร้าที่จะก่อให้เกิดการตอบสนอง ตัวเร้าอาจจะอยู่ในรูปของคำสั่งหรือคำถาม เมื่อได้ตอบคำถามให้นำคำตอบของสมาชิกในกลุ่มมาทำการวิเคราะห์โดยอาจจะทำเป็นแผนผังสังคมมิติ (Sociograms) หรือนำข้อมูลมาวิเคราะห์ในตารางสังคมมิติ

2.7.2.4 การสังเกต (Observation)

การสังเกตเป็นกระบวนการเก็บข้อมูล โดยการจับบันทึกพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่ศึกษา โดยใช้ประสาทสัมผัสของผู้สังเกตเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้หรือข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตจะถูกต้องเพียงใดขึ้นอยู่กับตัวผู้สังเกตเป็นสำคัญ การสังเกตแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

(1) การสังเกตโดยตรง (Direct observation) คือ เป็นการสังเกตที่ผู้สังเกตเฝ้าดูพฤติกรรมที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง

(2) การสังเกตโดยอ้อม (Indirect observation) คือ เป็นการสังเกตที่ผู้สังเกตไม่ได้เฝ้าสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง แต่อาศัยการถ่ายทอดจากผู้อื่นเล่าพฤติกรรมของผู้ถูกสังเกตให้ผู้สังเกตฟังหรืออาศัยข้อมูลจากเครื่องมือต่างๆ โดยมีหลักการสังเกต ดังนี้

(2.1) ต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของการสังเกตที่แน่นอน

(2.2) ศึกษาเรื่องที่จะสังเกตล่วงหน้า

(2.3) วางแผนการสังเกตให้เป็นระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2.4) ข้อมูลที่ได้รับควรเป็นข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ check list หรือ rating scale เข้าช่วย

(2.5) ข้อมูลที่สังเกตได้ควรมีการตรวจสอบซ้ำ

(2.6) ผู้ที่สังเกตควรฝึกการสังเกตก่อนไปสังเกตจริง

2.4.2.5 การสัมภาษณ์ (Interview)

การสัมภาษณ์ เป็นกระบวนการระหว่างผู้สัมภาษณ์ และผู้ถูกสัมภาษณ์โดยใช้ภาษาเป็นสื่อ มี 2 แบบ คือ การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างแน่นอน โดยมีหลักในการสัมภาษณ์ คือ

- (1) กำหนดวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์
- (2) วางโครงเรื่อง หรือคำถามไว้ล่วงหน้า
- (3) ศึกษาเรื่องที่จะสัมภาษณ์ไปอย่างดี รวมทั้งเรื่องของผู้ถูกสัมภาษณ์ด้วย
- (4) พิจารณาภูมิหลังของผู้ถูกสัมภาษณ์
- (5) สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองกับผู้ให้สัมภาษณ์
- (6) บันทึกผลการสัมภาษณ์

2.7.2.6 แบบประเมินค่า (Rating Scale)

แบบประเมินค่า เป็นชุดของพฤติกรรม สถานการณ์ หรือคุณลักษณะของสิ่งที่ต้องการประเมินค่า โดยทั่วไปจะมีส่วนของมาตราแสดงควมมาก-น้อย ของพฤติกรรม พัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญาของเด็ก โดยกำหนดตัวเลือกให้มีน้ำหนักเปรียบเทียบกันเองแล้วให้ผู้ประเมินตอบเพียงคำตอบเดียว

2.7.2.7 แบบทดสอบ (Test)

แบบทดสอบเป็นชุดคำถามที่สร้างขึ้นมาอย่างมีระบบ เพื่อให้ผู้ตอบแสดงพฤติกรรมออกมาให้เราเห็นได้ โดยมีค่าพฤติกรรมออกมาเป็นตัวเลขหรือคะแนน แบบทดสอบแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- (1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)
- (2) แบบทดสอบวัดความพร้อม (Readiness Test)
- (3) แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ (Personality Test)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง ศึกษาและออกแบบของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินงานวิจัยของแต่ละขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นตอนศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.2 ขั้นตอนการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.3 ขั้นตอนการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังการใช้งานของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.4 ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจของผู้สอนที่มีผลต่อของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.1 ขั้นตอนศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ได้ครอบคลุมประชากรและกลุ่มตัวอย่างดังนี้

3.1.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

(1) นักเรียนชั้นปรับพื้นฐาน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 31 คน

(2) ครูผู้สอน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 3 คน

3.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1.2.1 แบบการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Participant Observation) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน ของชั้นปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อนำไปวิเคราะห์ ข้อมูลเบื้องต้น เพื่อประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2.2 แบบสัมภาษณ์ครูผู้สอน ชั้นปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โรงเรียน วัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อนำไปวิเคราะห์ ข้อมูลประกอบ เบื้องต้น เพื่อประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์

3.1.2.3 อุปกรณ์บันทึกภาพ โดยผู้วิจัยได้ใช้กล้องถ่ายภาพเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล

3.1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งแหล่งที่มาของข้อมูลเพื่อใช้ในการดำเนินการวิจัยออกเป็น 2 ประเภท คือ แหล่งข้อมูลปฐมภูมิและแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ

3.1.3.1 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน ของชั้นปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โดยอาศัย เครื่องถ่ายภาพ และเครื่องบันทึกเสียง

3.1.3.2 แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการขอความอนุเคราะห์ข้อมูลจากหน่วยงาน องค์กร และ จากแหล่งข้อมูลอื่นๆ

3.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นตอนศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทย เตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.1.4.1 ตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนการสอน ของกลุ่มตัวอย่าง จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

3.1.4.2 ตอนที่ 2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล จากการเก็บสถิติ คะแนนทดสอบก่อนเรียน นำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการจัดลำดับค่า คะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) สรุปข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของครูผู้สอน แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ยของค่า คะแนน (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.)

4.51-5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ขั้นตอนการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.2.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลด้านความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบของของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ได้แก่ กลุ่มประชากร ดังนี้

(1) นักเรียนชั้นปรับพื้นฐาน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 31 คน

(2) ครูผู้สอน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 3 คน โดยใช้การตอบแบบสอบถาม และวิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

3.2.1.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลด้านการออกแบบ ในการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ขอความอนุเคราะห์จากผู้มีความรู้เชี่ยวชาญ ด้านวิวัฒนาการเด็กปฐมวัย ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน โดยผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. 2536 อ่างใน ทรงวุฒิ เอกอุทัยงศา. 2547 : 88) โดยคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านดังนี้

(1) รองศาสตราจารย์ ดร.ปัทมาวดี เล่ห์มงคล อาจารย์ประจำศูนย์การเรียนรู้ทางการศึกษาปฐมวัย วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

(2) ผศ.ดร.ธีระยุทธ์ เฟื่องชัย อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี

(3) อาจารย์ ประसार สารวงษ์ ผู้อำนวยการ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.2.2.1 แบบร่างรูปแบบของของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้าม จำนวน 30 แบบ เพื่อเป็นแนวทางในการ ออกแบบ โดยใช้ทฤษฎี การกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพวิศวกรรมย้อนรอย (มณฑลลี ศาสนันท์. 2550:71) ในการ ประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเลือกให้เหลือเพียง 5 รูปแบบ

3.2.2.2 แบบสำรวจความต้องการและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมโดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามเสนอแนะความต้องการ และคำแนะนำ ในการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ เป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended items)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2.3 แบบประเมิน โดยการสร้างภาพร่างรูปแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ จำนวน 5 แบบ พร้อมผลการทดสอบในขั้นแรก โดยศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบของของเล่น ทั้งหมด 7 ด้าน ดังนี้

- (1) ความเหมาะสมกับช่วงอายุเด็กปฐมวัย
- (2) ความเหมาะสมด้านความปลอดภัย
- (3) ความเหมาะสมด้านวัสดุ และกรรมวิธีการผลิต
- (4) สื่อนั้นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้
- (5) เด็กชอบสื่อนี้
- (6) สื่อนั้นช่วยให้การจัดประสบการณ์ตรงกับจุดประสงค์ ถูกต้องตามสาระการเรียนรู้
- (7) สื่อนี้ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ

3.2.2.4 รายละเอียดแบบประเมิน แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- (1) ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ
- (2) ตอนที่ 2 ภาพร่างรูปแบบของของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้าม เป็นคำถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือเหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด
- (3) ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended items)

3.2.2.5 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินเพื่อการวิจัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อหาความเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัยที่ใช่วัดแต่ละจุดประสงค์ ด้วยเทคนิคการตรวจสอบ ความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามกับสิ่งที่ต้องการวัด (Index Item Of Congruent : IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านดังนี้

- (1) ดร.สุธาสนีย์ บุรีคำพันธ์ อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 - (2) ดร.สมชาย เชะวิเศษ อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 - (3) อาจารย์ ธีรชาติ เลิศข้าของกุล อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- การหาค่าความเที่ยงเชิงเนื้อหา (Content Validity) วิธีที่ใช้ตรวจสอบ คือ การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index Item Objective Congruence) โดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาว่าตรงตามวัตถุประสงค์ และสอดคล้องนิยามศัพท์เฉพาะกับข้อคำถาม ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้คะแนนข้อความแต่ละข้อของผู้เชี่ยวชาญ (R) มีค่าที่เป็นไปได้ 3 ค่า คือ

+ 1 = เมื่อแน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

0 = เมื่อไม่แน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

- 1 = เมื่อแน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.5 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ความหมายที่ใช้ได้ ถ้าไม่ถึง 0.5 ต้องแก้ไข

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ มีดังนี้

3.2.3.1 ขั้นตอนก่อนการออกแบบ

(1) ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เดิม แล้วนำไปวิเคราะห์โดยใช้ตาราง SWOT ในการวิเคราะห์รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิมและผลิตภัณฑ์ใกล้เคียงจำนวน 8 แบบ

(2) ขั้นตอนการออกแบบ

(2.1) ผู้วิจัยรวบรวมแนวความคิดต่างๆ เพื่อหาแรงบันดาลใจในการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

(2.2) ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ เพื่อสอบถามความต้องการของครูผู้สอน และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษา ของเด็กข้ามชาติ

(2.3) ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบรูปทรงของของเล่นจำนวน 30 แบบ เพื่อเป็นแนวทางในการ ออกแบบรูปทรงของของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โดยใช้ทฤษฎี การกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพวิศวกรรมย้อนรอย (มณฑลิศาสสนันท์, 2550 : 71) ในการประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเลือกให้เหลือเพียง 5 รูปแบบที่เหมาะสม

(2.4) จากแบบร่าง ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ จำนวน 5 รูปแบบ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากเครื่องมือจากผลการประเมินแบบร่างของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน แล้วนำไป สร้าง ต้นแบบ จากนั้นนำต้นแบบไปประเมินความพึงพอใจต่อไป

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

3.2.4.1 ขั้นตอนก่อนการออกแบบ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เดิม โดยใช้ตาราง SWOT ใน

การวิเคราะห์รูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมและผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง จำนวน 8 รูปแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.4.2 ขั้นตอนการออกแบบ

(1) ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์แบบร่างของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทย เตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้าม จำนวน 30 แบบ เพื่อเป็นแนวทางในการ ออกแบบ โดยใช้ทฤษฎี การกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพวิศวกรรมย้อนรอย (มณฑลีส ศาสนันท์. 2550 : 71) ในการ ประเมิน รูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเลือกให้เหลือเพียง 5 รูปแบบ

(2) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวิวัฒนาการเด็กปฐมวัย ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบของเล่นและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน ที่มีต่อของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้าน ภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้าม นำข้อมูลที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อแบบ ร่างจำนวน 5 รูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญเลือกตอบ ตามระดับความคิดเห็นแล้วนำมาวิเคราะห์ด้วย วิธีการจัดลำดับค่า คะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) สรุปข้อเสนอแนะ เพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ยของค่าคะแนน (\bar{x}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.51-5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

(3) ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวความคิดต่างๆ เพื่อหาแรงบันดาลใจในการออกแบบที่มีต่อ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ในรูปแบบของ ภาพร่าง

(4) ผู้วิจัยได้สร้างต้นแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้า ศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ 1 แบบ

3.3 ขั้นตอนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หลังการเล่นของเล่น

ส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.3.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนชั้นปรับพื้นฐาน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอ เมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 28 คน

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การประเมินประสิทธิภาพของของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตาม ดังนี้

3.3.2.1 แบบประเมินประสิทธิภาพของของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทย โดยใช้เป็นแบบฝึกหัด ก่อนเรียนและหลังเรียน

3.3.2.2 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมิน เพื่อการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัยที่ใช้วัดแต่ละจุดประสงค์ ด้วยเทคนิคการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับสิ่งที่ต้องการวัด (Index Item Of Congruent : IOC) โดย ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ดังนี้

- (1) ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- (2) ดร.สมชาย เซะวิเศษ อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- (3) อาจารย์ ธีรทัต เลิศข้าของกุล อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การหาค่าความเที่ยงเชิงเนื้อหา (Content Validity) วิธีที่ใช้ตรวจสอบ คือ การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item objective Congruence) โดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาว่าตรงตามวัตถุประสงค์ และสอดคล้องนิยามศัพท์เฉพาะกับข้อคำถาม ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

การใช้คะแนนข้อคำถามแต่ละข้อของผู้เชี่ยวชาญ (R) มีค่าที่เป็นไปได้ 3 ค่า คือ

+1	=	เมื่อแน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ
0	=	เมื่อไม่แน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ
-1	=	เมื่อแน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

3.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การประเมินประสิทธิภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิภาพ ด้านต่างๆ ของ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โดยการใช้แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบทำได้โดยการหาค่าความยากง่าย (P) และการหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1 ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (P) มีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

ค่า P ระหว่าง 0.00 - 0.19 แสดงว่า เป็นข้อสอบที่ยากมาก

ค่า P ระหว่าง 0.20 - 0.40 แสดงว่า เป็นข้อสอบที่ค่อนข้างยาก

ค่า P ระหว่าง 0.41 - 0.60 แสดงว่า เป็นข้อสอบที่ยากง่ายพอเหมาะ

ค่า P ระหว่าง 0.61 - 0.80 แสดงว่า เป็นข้อสอบที่ค่อนข้างง่าย

ค่า P ระหว่าง 0.81 - 1.00 แสดงว่า เป็นข้อสอบที่ง่ายมาก

เกณฑ์ความยากง่ายที่ยอมรับได้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 ถ้าค่า P มีค่านอกเกณฑ์ที่กำหนด จะต้องปรับปรุงข้อสอบนั้น หรือตัดทิ้งไป

3.3.3.2 การหาค่าอำนาจจำแนก (r) คือ การหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบในการแยกความสามารถ เก่ง-อ่อน ของผู้ตอบ เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างของอัตราส่วนระหว่างเด็กเก่งและเด็กอ่อน ค่าอำนาจจำแนกใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความเก่ง-อ่อน และการตอบถูก-ผิด ของผู้ตอบเป็นหลัก แทนด้วยสัญลักษณ์ r เกณฑ์อำนาจจำแนกที่ยอมรับได้จะมีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 - 1.00 ถ้าค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่า 0.20 จะต้องปรับปรุงแบบทดสอบข้อนั้น หรือตัดทิ้งไป (กรมวิชาการ, 2545)

3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวัดผลการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ ด้านภาษาไทย ก่อนและหลังการใช้ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ มาจัดกระทำข้อมูลและแปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนน (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นนำคะแนนก่อนและหลังการทดลองใช้ของเล่นมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent

3.4 ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีผลต่อของเล่น เพื่อปรับพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

3.4.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

3.4.1.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการประเมินความพึงพอใจต่อของครูผู้สอนต่อ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ได้แก่ ครูผู้สอน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 3 คน ดังนี้

(1) นางสาวลำภู อยู่คง

(2) นางทัศนีย์ รอดทัศนาศนา

(3) นางสาวภักดิญญา บัวพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอน ต่อของของเล่น ส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โดยใช้แบบประเมินเป็น คำถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) สรุปข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ยของค่าคะแนน (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.51-5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดรูปแบบของแบบประเมินดังนี้

ความพึงพอใจของครูผู้สอน ต่อของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้า ศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ เป็นคำถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ เหมาะสม มากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด

3.4.1.3 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมิน เพื่อการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความ เที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัยที่ใช้วัดแต่ละจุดประสงค์ ด้วยเทคนิคการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามกับสิ่งที่ต้องการวัด (Index Item Of Congruent : IOC) โดย ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ดังนี้

(1) ดร.สุธาสนีย์ บุรีคำพันธุ์ อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการ ออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

(2) ดร.สมชาย เซะวิเศษ อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการ ออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

(3) อาจารย์ ชีราทัต เลิศข้าของกุล อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและ การออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การหาค่าความเที่ยงเชิงเนื้อหา (Content Validity) วิธีที่ใช้ตรวจสอบ คือ การหาค่าดัชนีความ สอดคล้อง IOC (Index of Item objective Congruence) โดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ แต่ละท่านพิจารณาว่าตรงตามวัตถุประสงค์ และสอดคล้องนิยามศัพท์เฉพาะกับข้อคำถาม ซึ่งมีเกณฑ์ การให้คะแนนดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การใช้คะแนนข้อคำถามแต่ละข้อของผู้เชี่ยวชาญ (R) มีค่าที่เป็นไปได้ 3 ค่า คือ
- +1 = เมื่อแน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ
 - 0 = เมื่อไม่แน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ
 - 1 = เมื่อแน่ใจว่าประเด็นคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

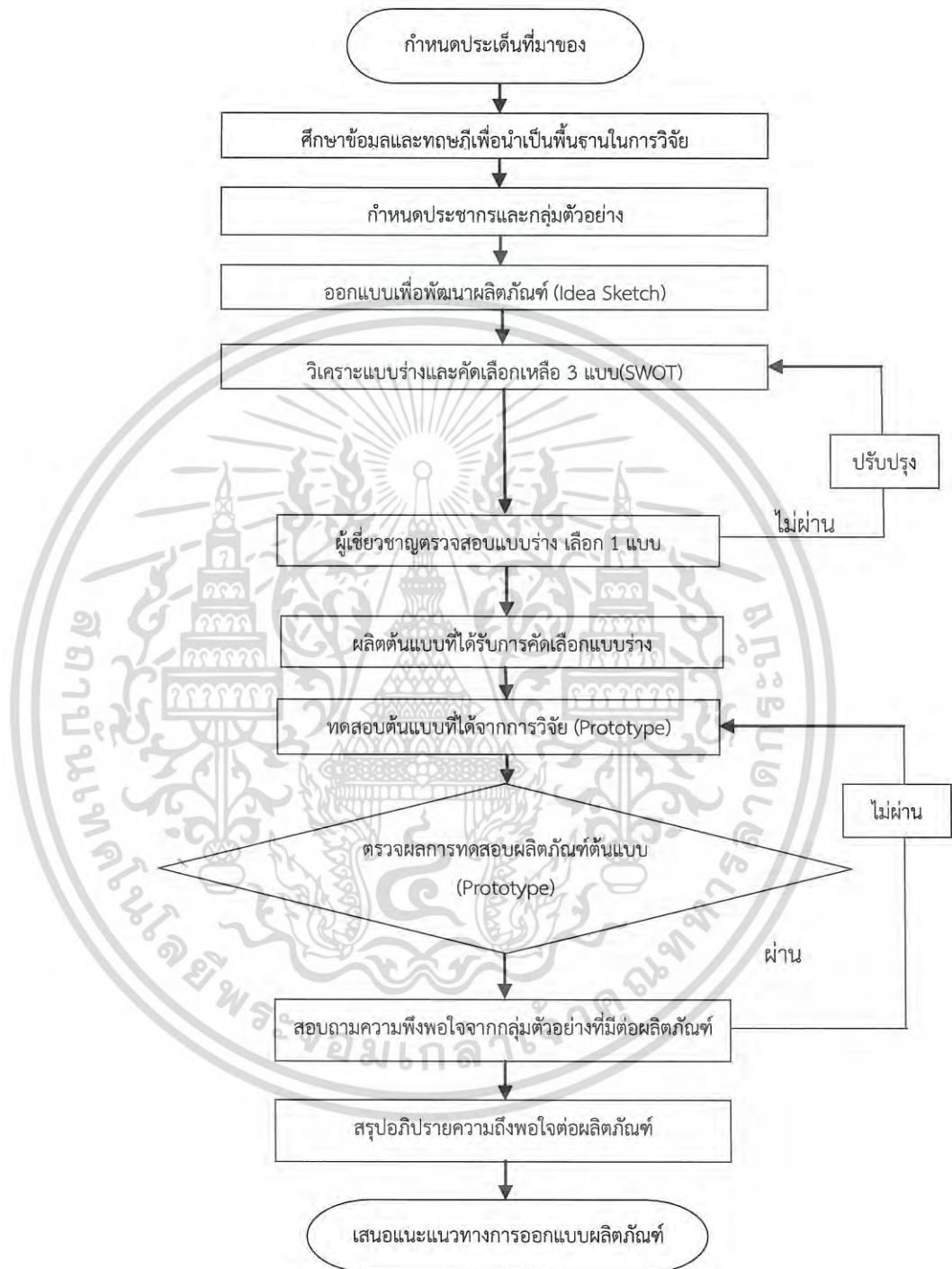
3.4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการความพึงพอใจของครูผู้สอน จำนวน 3 ท่าน มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการจัดค่าลำดับคะแนน (Rating Scale) 5 ระดับ แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.51-5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก
2.51-3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 3.1 แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
(Research & Development Diagram)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง ศึกษาและพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ตามแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. เพื่อศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ
2. เพื่อพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ
3. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังการใช้งานของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้สอนที่มีผลต่อของเล่นเพื่อปรับพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

4.1 เพื่อศึกษาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

4.1.1 ขั้นตอนศึกษาของการเรียนการสอนและของผลิตภัณฑ์เดิม

เล่นส่งเสริมพัฒนาการ จากการลงพื้นที่ศึกษาโรงเรียน วัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์คุณครูที่สอนในระดับ ปรับพื้นฐาน ภาษาไทย สสำรวจและถ่ายภาพพื้นที่รวมถึงบันทึกกิจกรรมต่างๆของผู้เรียนระดับชั้นปรับ พื้นฐาน ด้านภาษาไทย เพื่อนำผลการวิเคราะห์ลักษณะที่ปรากฏตามสภาพจริงจากพฤติกรรมการเล่น และการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละวัน มาหาแนวทางในการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการ พื้นฐาน ภาษาไทย ซึ่งผลการศึกษาพฤติกรรมของเด็ก มีผลการศึกษาดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 แสดงตารางกิจวัตรประจำวัน ชั้นปรับพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษา
สำหรับเด็กข้ามชาติ

เวลา	กิจกรรม
07:00 – 08:00	รับเด็ก
08:00 – 08:30	กิจกรรมหน้าเสาธง เคารพธงชาติ สวดมนต์
08:30 – 08:50	ตรวจสอบสุขภาพ สันทนาการและเหตุการณ์
08: 50 – 09:20	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
09:20 – 09:40	กิจกรรมเสริมประสบการณ์
09:40 – 09:50	ดื่มนม (อาหารเสริม)
09:50 – 10:40	กิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมเสรี
10:40 – 11:10	กิจกรรมกลางแจ้ง
11:10 – 12:00	พักรับประทานอาหารกลางวัน
12:00 – 13:30	นอนหลับพักผ่อน
13:30 – 13:50	เก็บพื้นนอน ล้างหน้า
13:50 – 14:20	กิจกรรมเสริมทักษะ
14:20 – 14:30	รับประทานอาหารว่าง
14:30 – 14:50	กิจกรรมการศึกษา
14:50 – 15:00	นัดหมายเตรียมตัวกลับบ้าน

จากตารางที่ 4.1 กิจกรรมของผู้เรียน ชั้นเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร พบว่า กิจกรรมการเล่น สิ่งเกิดพฤติกรรมการเล่น ในการหาแนวทางการออกแบบเครื่องเล่นสนามของผู้วิจัย อยู่ในช่วงเวลา 10.40 น. – 11.10 น. ซึ่งเป็นช่วงหลังจากกิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมเสรี ที่มีการปล่อยให้เด็กเล่นได้เล่นและทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเป็นเวลาที่เหมาะสมและจัดให้มีครูซึ่งดูแลประจำชั้นเรียนเฝ้าสังเกตการณ์ตลอดเวลาในขณะที่เด็กกำลังเล่น โดยมีหน้าที่ในการ ดูแลการใช้งานอุปกรณ์ ดูแลความสงบเรียบร้อย ให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรม และควบคุมเวลาของเด็กๆ โดยกิจกรรม และกิจวัตรประจำวันของเด็ก ดังแสดงในตารางที่ 4.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 แสดงบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเล่นในกิจกรรมแต่ละวันของเด็กๆ ตามตารางการจัดกิจกรรมของชั้นเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร

ภาพประกอบ	อธิบาย
	<p>ช่วงเวลา 8.50-9.20 เด็กจะเตรียมตัวเข้าแถวเพื่อทำกิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมเสรี ซึ่งจะมีคุณครูคอยดูแลควบคุมอย่างใกล้ชิด โดยจะจัดกลุ่มกันทำกิจกรรมเช่น การร้องเพลงและเต้นประกอบจังหวะ เป็นต้น</p>
	<p>ช่วงเวลา 10.40-11.20 เป็นช่วงเวลาที่เด็กจะได้ทำกิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง โดยครูจะแจกอุปกรณ์การเล่น เช่น เชือกสำหรับกระโดด และคอยควบคุมการเล่นของเด็กๆ อย่างใกล้ชิดเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการเล่นพลิกเพลงหรือแย่งของเล่นกัน</p>
	<p>ระหว่างช่วงเวลา 10.40-11.20 บางครั้งเด็กๆ จะได้จับกลุ่มกันเล่นอย่างเสรี เด็กๆ จะชอบการกระโดดเพราะเป็นการเล่นที่ได้ใช้พลังตื่นเต้นและสนุกสนานในขณะเดียวกันเด็กยังได้เรียนรู้การพัฒนาทักษะทางสังคมจากการจัดกลุ่มกัน เด็กได้รู้จักการรอคอยและการชื่นชมผู้อื่น</p>
	<p>ช่วงเวลา 13:50 – 15:20 หลังจากที่พักรับประทานอาหารและนอนกลางวันแล้วเด็กๆ จะได้มีกิจกรรมเสริมทักษะเช่นการเล่นตัวต่ออย่าง ซึ่งเป็นการเสริมทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กได้แก่ แขนและนิ้วมือ ทั้งนี้เด็กยังได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมจากการแบ่งปัน และการให้เกียรติผู้อื่นในขณะที่เล่นเป็นกลุ่มด้วย</p>
	<p>ช่วงเวลา 15:30 – 16:00 ช่วงเวลาเลิกเรียน</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการลงพื้นที่ศึกษากิจกรรมในแต่ละวันของเด็ก พบว่า กิจกรรมที่เด็กๆควรจะได้มีการเล่นของเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านภาษาไทย เพื่อให้เด็กข้ามชาติ สามารถเรียนรู้ภาษาไทยได้เร็วขึ้น และเข้าเรียนชั้นปกติ ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ใหญ่ให้มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษา ของเล่นเสริมทักษะด้านภาษาไทย ที่มีอยู่ในปัจจุบันยังคงมีอยู่ไม่มาก และขาดความหลากหลาย ไม่ตรงกับสาระการเรียนรู้ เท่าใดนัก ดังเช่นตัวอย่าง ตามตาราง 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ลักษณะเครื่องเล่นสนามที่ปรากฏในท้องตลาดทั่วไป

ภาพของเล่น	วัสดุ	ลักษณะ
ชุดที่ 1 	- ไม้จริง - สีสกรีน	เป็นไม้สี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 5x5 ซม. สกรีนพยัญชนะไทย ก-ฮ
ชุดที่ 2 	- ไม้ - พลาสติก	ไม้-พลาสติก ไม้ค้ำ เป็นรูปทรงต่างๆ เช่น สัตว์ ตัวเลข เป็นต้น สามารถถอดตัวของเล่น รูปทรงต่างๆ ออกจากเข้าได้
ชุดที่ 3 	ไม้ สีสกรีน	ไม้จริง ตัดเป็นรูปลูกเต๋า สกรีนรูปสัตว์ต่างๆ สามารถต่อประกอบกันได้ โดยมีแกนกลาง เป็นแท่งไม้ทรงกลม

จากตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ ลักษณะของของเล่น ที่ปรากฏในท้องตลาด ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องเล่นสนามโดยนำไปใช้ในการวางแผนการดำเนินงานตามแนวทางซึ่งได้จากการวิเคราะห์เพิ่มเติมด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับ จุดแข็ง (Strength) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunity) และ อุปสรรค (Threat) หรือการวิเคราะห์ SWOT เพื่อวางแผนการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 ผลแบบ สัมภาษณ์ ครูผู้สอน ชั้น ปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร

ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ เพื่อเก็บข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ ของเล่น ส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ โดยสัมภาษณ์ครูผู้สอน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม(วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 3 คน ดังนี้

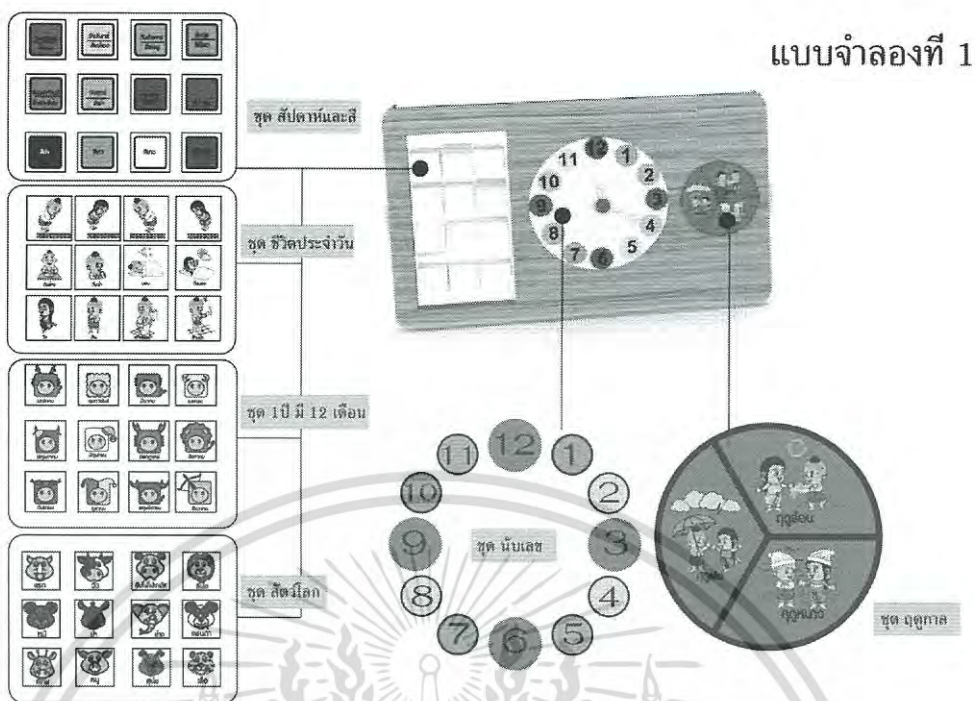
1. นางสาวลำภู อยู่คง
2. นางทัศนีย์ รอดทัศนาศนา
3. นางสาวภักคิณญา บัวพันธ์

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูล ในการสัมภาษณ์ ครูผู้สอนทั้ง 3 ท่าน สรุปใจความสำคัญ คือ ของเล่นควรมีลักษณะ ดังนี้ จำนวนชิ้นไม่เยอะจนเกินไป สามารถปรับเปลี่ยน เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลายได้ เช่น ประกอบการเล่นิทาน สามารถเล่นได้เป็นกลุ่ม ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก และต้องสอดคล้อง กับ 4 สารการเรียนรู้ ของเด็กปฐมวัย ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการด้วย โดยอาจสามารถหยิบยกมาบางสาระ หรือทั้ง 4 สาระ ก็ได้ ซึ่งประกอบไปด้วย

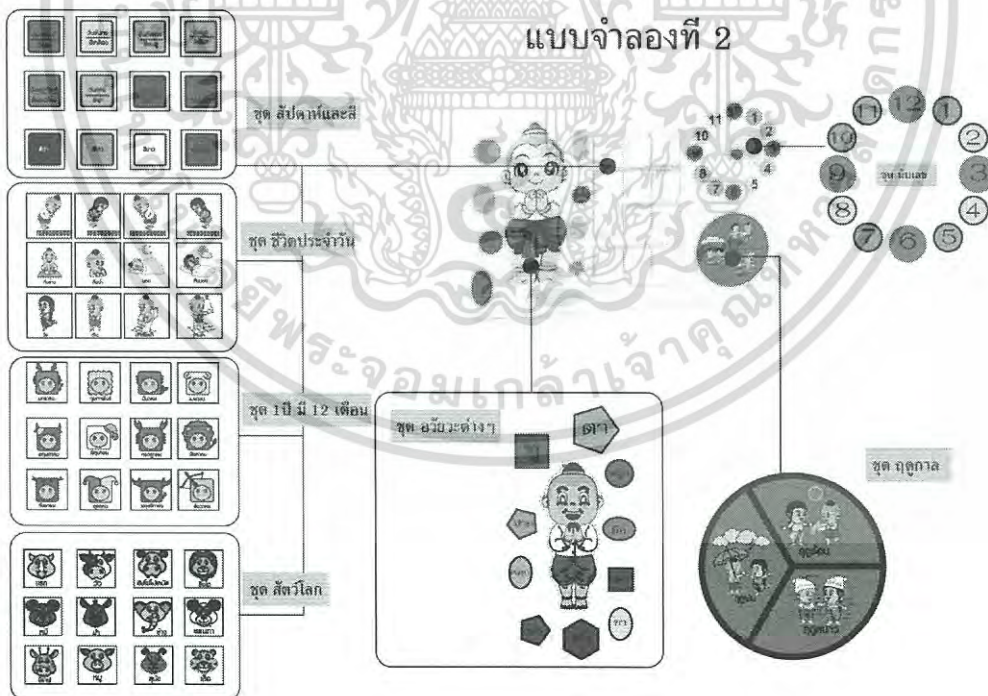
1. เรื่องราวเกี่ยวกับเด็ก เช่น ชื่อ-นามสกุล รูปร่าง หน้าตา อวัยวะต่างๆ
2. เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก
3. ธรรมชาติรอบตัวเด็ก เช่น สัตว์ ดอกไม้ ธรรมชาติ ฤดูกาล
4. สิ่งต่างๆรอบตัว เช่น ยานพาหนะ การสื่อสารต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

4.2 เพื่อพัฒนาของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษา สำหรับเด็กข้ามชาติ

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเบื้องต้น และทำการวิเคราะห์ หาแนวทางการออกแบบ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการ พื้นฐาน ภาษาไทยเพื่อ เตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ และได้ทำการออกแบบ 3 แบบจำลอง เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทำการประเมินให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานการออกแบบทั้ง 3 แบบจำลอง ซึ่งผลการวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบดังแสดงในภาพ



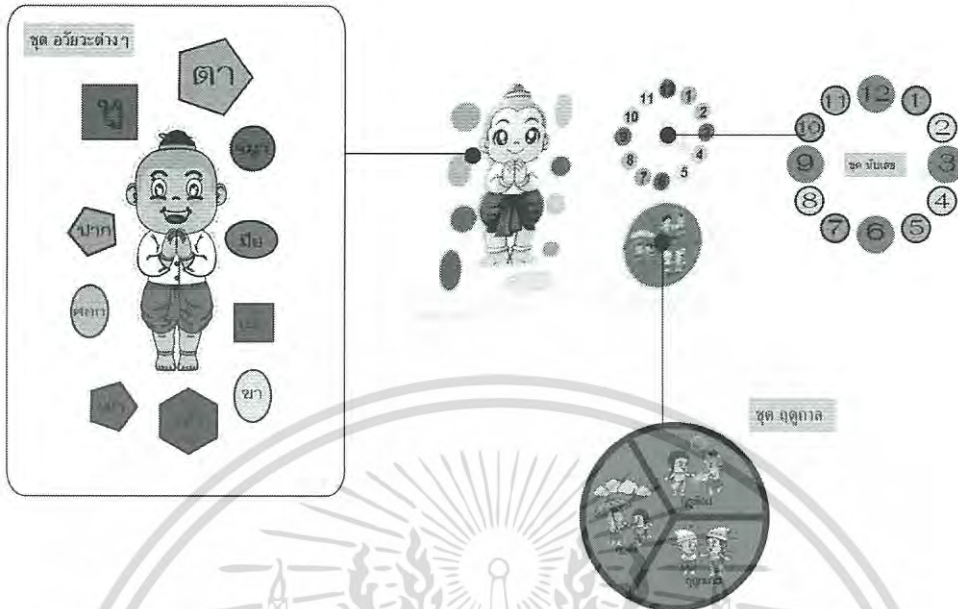
ภาพที่ 4.1 แสดงภาพจำลองแบบที่ 1
ที่มา : คชนองศักดิ์ ดาใหญ่



ภาพที่ 4.2 แสดงภาพแบบจำลองที่ 2
ที่มา : คชนองศักดิ์ ดาใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบจำลองที่ 3



ภาพที่ 4.3 แสดงภาพแบบจำลองที่ 3
ที่มา : คณะนงคักดี ดาใหญ่

ผู้วิจัยนำผลการออกแบบจำลองทั้ง 3 แบบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ เลือกแบบเพื่อทำการผลิตจริง โดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน มีดังนี้

1. นางสาวรุ่งรชนีกรณ์ คุณมี ผู้อำนวยการโรงเรียนศิลปะบ้านครูโต้ง จังหวัดอุดรธานี
2. ผศ.ดร.ธีระยุทธ เฟ็งชัย อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
3. อาจารย์ ประสาร สารวงษ์ ผู้อำนวยการ โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร

โดยผู้เชี่ยวชาญ ให้คะแนนแบบจำลองที่ 2 มากที่สุด ตามตาราง 4.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 แสดงผลการให้คะแนนแบบร่างที่ได้คะแนนมากที่สุด

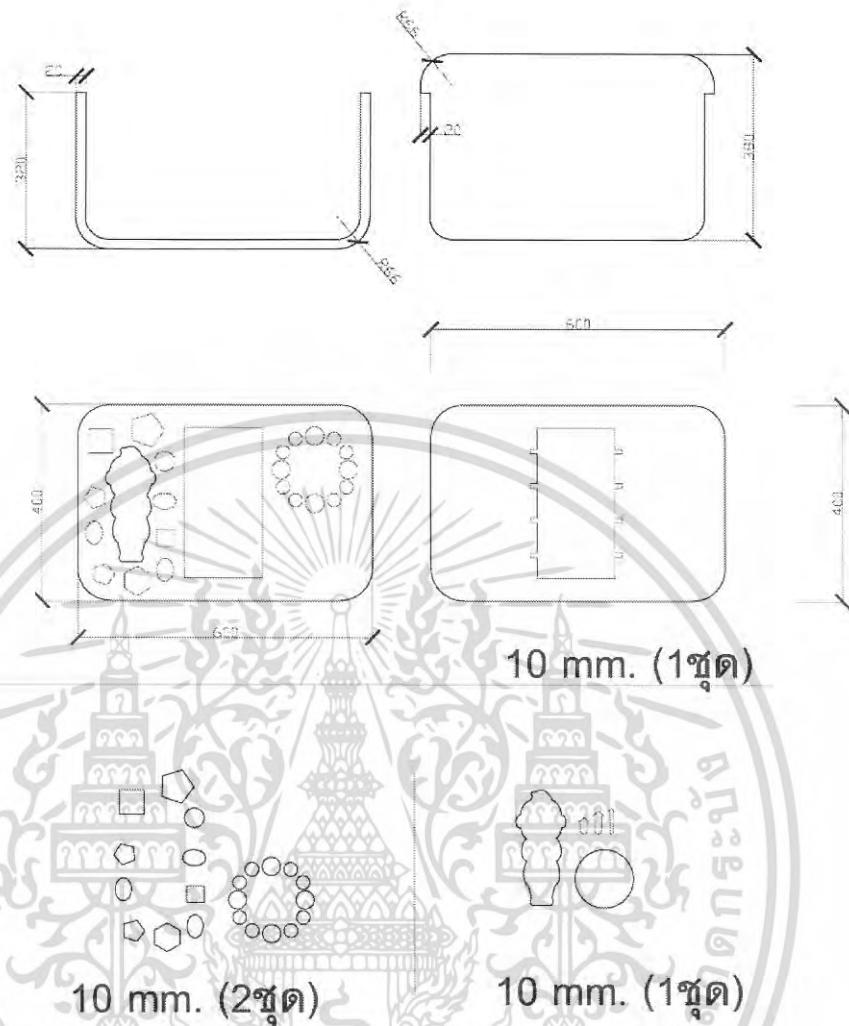
ที่	คุณลักษณะความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น
		คะแนน (5 คะแนน)
1	สอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย	4
2	สอดคล้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย	4
3	สอดคล้องกับกิจกรรมส่งเสริมประสบการณ์ด้านภาษา	5
4	ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาไทยได้ดี	5
5	ส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทย	5
6	เหมาะสมกับช่วงวัย เด็กปฐมวัย	4
7	เหมาะสมกับพัฒนาการด้านภาษาของเด็กปฐมวัย	5
8	ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขณะเล่น	5
9	มีความปลอดภัย	5
10	วัสดุแข็งแรงทนทาน	5
11	มีความแปลกใหม่ จากของเล่นทั่วไป	4
12	มีความน่าสนใจชวนให้อยากเล่น	5
	คะแนนเฉลี่ย	4.66

จากตาราง 4.4 พบว่า คะแนนของ แบบจำลอง แบบที่ 2 ได้รับคะแนนสูงสุดในเกือบทุกด้าน ค่าเฉลี่ยของคะแนน คือ 4.66 ซึ่งเยอะกว่าอีก 2 แบบ คะแนนมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) สรุปข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ ค่าเฉลี่ยของค่าคะแนน (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.)

4.51-5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

นำแบบจำลองที่ได้รับการคัดเลือก จากผู้เชี่ยวชาญ มาผลิตชิ้นงานจริง โดยเลือกใช้ไม้อัดยาง 10 มม. ปิดผิว ลามิเนต เนื่องจากมีความทนทาน นำมา CNC และเลเซอร์ เพื่อให้ได้รูปร่างตามแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 แสดงภาพการเขียนขึ้นเครื่อง CNC และ เลเซอร์ เพื่อการผลิต
ที่มา : คำนวณศักดิ์ ดาใหญ่


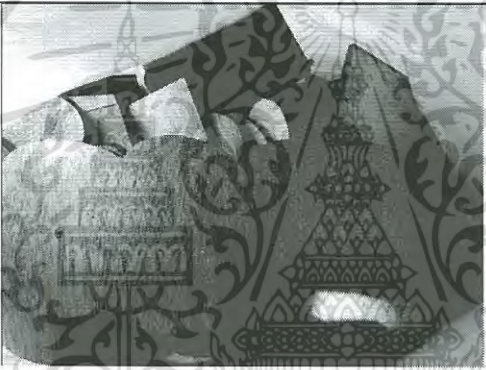
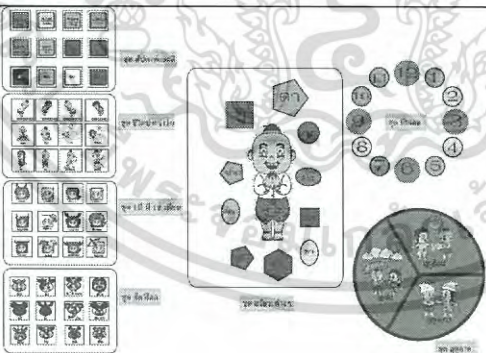
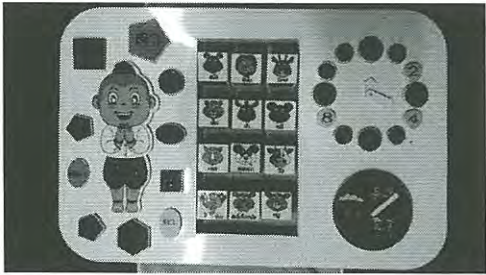
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 แสดงขั้นตอนการผลิตต้นแบบเครื่องเล่นสนามในงานวิจัยที่ได้รับการพัฒนา
จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแล้ว

ที่	ภาพประกอบ	คำอธิบาย
1		ขึ้นรูปแผ่นหน้า กลาง หลัง ขาดัง โดยการ เลเซอร์ ตามแบบ
2		ชิ้นงานที่ถอดออกได้ ใช้การ CNC เพื่อลดรอยแผลไหม้จากเลเซอร์
3		การขัดและโป้วไม้ โดยใช้โป้ว สำเร็จรูปซึ่งจะมีการแห้งที่เร็ว และสามารถขัดแต่งผิวได้เรียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

ที่	ภาพประกอบ	คำอธิบาย
4		ทดสอบปรงานตัวอย่าง
5		เตรียมส่วนที่ถอดประกอบ ทำความสะอาด ขัดกระดาษด้วยกระดาษทราย
7		เตรียมงานกราฟิก
8		รูปแบบที่สมบูรณ์ -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนหลังการใช้ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

ผู้วิจัยนำของเล่นต้นแบบที่ได้รับการพัฒนาและทำการผลิตจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาทำการทดลองใช้กับเด็ก ชั้นปรับพื้นฐาน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวนทั้งสิ้น 28 คน นำมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 แสดงคะแนนทดสอบ ก่อนใช้และหลังใช้ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐาน
ภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อน การเล่นของเล่น (68)	คะแนนหลัง การเล่นของเล่น (68)	ความก้าวหน้า ในการเรียนรู้
1	25	45	20
2	20	50	30
3	15	48	33
4	16	38	22
5	35	46	16
6	25	52	27
7	22	60	38
8	34	57	23
9	26	50	24
10	22	50	28
11	21	52	31
12	27	48	21
13	28	51	23
14	20	40	20
15	30	60	30
16	32	63	31
17	29	55	26
18	25	50	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อน การเล่นของเล่น (68)	คะแนนหลัง การเล่นของเล่น (68)	ความก้าวหน้า ในการเรียนรู้
19	18	41	23
20	20	45	25
21	23	47	24
22	23	55	32
23	30	60	30
24	24	48	24
25	26	48	22
26	32	61	29
27	27	49	22
28	20	50	30
(\bar{x})	24.64	50.68	26.03
S.D	4.93	6.39	4.87

จากตาราง พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 24.64 จากคะแนนเต็ม 68 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียน อยู่ที่ 50.68 จากคะแนนเต็ม 68 คะแนน จะเห็นได้ว่า คะแนนหลังการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียน 26.03 คะแนน จะเห็นได้ว่าทุกคนมีคะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน จากนั้น ทำการวิเคราะห์ด้วย t-test (Dependent - Sample)

ตารางที่ 4.7 แสดงการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ลักษณะกึ่งทดลอง ก่อนและหลังการใช้
ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

การทดสอบ	N	Mean	S.D.	ค่า t	df	sig
ก่อน	28	24.64	4.93	42.41	27	0.00
หลัง	28	50.68	6.39			

จากการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังการทดลองใช้ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($t = 42.41$, Sig. = 0.00) เป็นไปตามสมมติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานที่ตั้งไว้ จึงสรุปได้ว่าการสอนโดยใช้ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาไทย ได้สูงขึ้น

ตารางที่ 4.8 แสดงการใช้ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
	<p>ครูผู้สอน อธิบาย วิธีใช้ โดยจัดเด็ก เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน ผลัดเปลี่ยนกันเล่น ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย</p>
	<p>เมื่อครูผู้สอนอธิบายแล้ว เด็กเล่นของเล่นเอง โดยการจัดวางรูปทรงเรขาคณิตให้ตรงกับอวัยวะต่างๆของร่างกาย</p>
	<p>เด็กเล่นของเล่นเอง โดยทดสอบการนับเลข</p>
	<p>เด็กช่วยกันสอบถามความถูกต้องของการเรียงคำตอบในของเล่น</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมิน ความพึงพอใจ ของครูผู้สอน ต่อ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการ พื้นฐานด้านภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

ผู้วิจัยนำเครื่องเล่นสนามต้นแบบ ทำการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอน ต่อ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการ พื้นฐาน ภาษาไทย เพื่อ เตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ตัวต้นแบบ ซึ่งผู้ประเมินผลเป็นครูผู้สอนชั้นปรับพื้นฐานเตรียมเข้าศึกษา โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำพ้อ) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวนทั้งสิ้น 3 คน (N=3) ได้แก่

1. นางสาวลัญญ์ อยู่คง
2. นางทัศนีย์ รอดทัศนาก
3. นางสาวภักฎิญา บัวพันธ์

ตารางที่ 4.9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลการประเมินความพึงพอใจ ของครู หลังการใช้ของเล่นสำหรับเด็ก (N=3)

ที่	คุณลักษณะความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น		
		(\bar{x})	S.D.	แปลความหมาย
1	สอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย	4.4	0.15	มากที่สุด
2	สอดคล้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย	4.5	0.17	มากที่สุด
3	สอดคล้องกับกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ด้านภาษา	4.7	0.1	มากที่สุด
4	ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาไทยได้ดี	4.5	0.15	มากที่สุด
5	ส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทย	4.5	0.17	มากที่สุด
6	เหมาะสมกับช่วงวัย เด็กปฐมวัย	4.3	0.25	มากที่สุด
7	เหมาะสมกับพัฒนาการด้านภาษาของเด็กปฐมวัย	4.0	0.2	มาก
8	ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขณะเล่น	4.7	0.06	มากที่สุด
9	มีความปลอดภัย	3.8	0.05	มาก
10	วัสดุแข็งแรงทนทาน	4.0	0.2	มาก
11	มีความแปลกใหม่ จากของเล่นทั่วไป	4.8	0.11	มากที่สุด
12	มีความน่าสนใจชวนให้อยากเล่น	4.7	0.15	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	4.4	0.05	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- จากตารางที่ 4.9 พบว่า คะแนนความพึงพอใจของข้อมูลด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้
- หัวข้อ “สอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.15 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- หัวข้อ “สอดคล้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.17 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- หัวข้อ “สอดคล้องกับกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ด้านภาษา” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.7 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.10 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- หัวข้อ “ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาไทยได้ดี” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.15 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- หัวข้อ “ส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานด้านภาษาไทย” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.17 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- หัวข้อ “เหมาะสมกับช่วงวัย เด็กปฐมวัย” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.3 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.25 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- หัวข้อ “เหมาะสมกับพัฒนาการด้านภาษาของเด็กปฐมวัย” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.0 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.20 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มาก
- หัวข้อ “ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขณะเล่น” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.7 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.06 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- หัวข้อ “มีความปลอดภัย” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.05 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มาก
- หัวข้อ “วัสดุแข็งแรงทนทาน” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.0 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.2 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มาก
- หัวข้อ “มีความแปลกใหม่ จากของเล่นทั่วไป” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.8 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.11 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- หัวข้อ “มีความน่าสนใจชวนให้อยากเล่น” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.7 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.15 แปลความหมายว่า พึงพอใจในระดับ มากที่สุด

บทที่ 5

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาและพัฒนา ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ จากการลงพื้นที่ศึกษา โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร พบปัญหาการขาดแคลน ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษา และสภาพอุปกรณ์เครื่องเล่น ส่งผลถึงการเล่นพัฒนาด้านภาษา ของเด็กของเด็กข้ามชาตินั้นไม่ได้ประสิทธิภาพเต็มที่ การออกแบบอุปกรณ์ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษา ที่ตอบสนองต่อการใช้งาน และการเล่นของเด็กยังไม่เพียงพอต่อการพัฒนาแบบให้สอดคล้อง ช่วงอายุ พื้นฐานภาษา และวิเคราะห์ปัญหาของผู้วิจัย ได้นำการวิเคราะห์การออกแบบ คือ SWOT (Swat analysis) มาวิเคราะห์สภาพจริงซึ่งเชื่อมโยงไปสู่วิธีการแก้ปัญหาในงานออกแบบ โดยได้แนวทางในการออกแบบ เป็นผลการวิเคราะห์ ได้แก่ การออกแบบของเล่นที่เหมาะสมกับช่วงอายุ และพื้นฐานด้านภาษา ที่แตกต่างกัน ควรออกแบบให้สามารถเล่นได้หลากหลายรูปแบบ และต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ของเด็กในขณะที่เล่นด้วย ผู้วิจัยทำการออกแบบ ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ทั้งสิ้น 4 ชุด ได้แก่ 1.ชุดร่างกายและอวัยวะต่างๆ 2. ชุดสิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก 3. ชุดการนำเลข และ 4.ชุด ฤดูกาลต่างๆ นำไปสัมภาษณ์ความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ผลการวิเคราะห์สรุปเป็นผลงานการออกแบบของเล่นชุดที่ 2 ซึ่งเป็น การรวมแบบที่ 1 และแบบที่ 3 เข้าด้วยกัน โดยทัศนะของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการออกแบบของเล่นนี้เป็นเพียงการอาศัยประสบการณ์เดิมจากความเชี่ยวชาญ ในการตัดสินใจคุณลักษณะที่เหมาะสมของรูปแบบของเล่นทั้ง 3 ชุด ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่าจะเป็นตัววัดคุณภาพของรูปแบบที่เหมาะสมในงานออกแบบของเล่นที่ดีกว่าการมองภาพจำลอง และหลังจากผู้วิจัยได้ทำการผลิตต้นแบบและประเมินผลความพึงพอใจจากการสังเกตพฤติกรรมเด็ก พบว่า เด็กมีความชื่นชอบมาก จากการที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าเด็กมีการเล่นซ้ำหลายๆครั้ง และมีการพูดคุยสอบถามกันภายในกลุ่ม ผู้วิจัยจะต้องคอยซักถามในระหว่างที่เด็กเล่นอยู่เป็นระยะ โดยใช้ถ้อยคำที่ฟังง่าย และเหมาะสมกับวัยของเด็กๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น แต่จะต้องไม่เป็นการรบกวนการเล่นของเด็กซึ่งจะทำให้การสังเกตพฤติกรรมได้ลักษณะปรากฏที่แสดงความเป็นธรรมชาติมากกว่าการเข้าไปควบคุมกิจกรรมการเล่นของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับ ดลชัย ศรีสำราญ (2537) ที่อธิบายว่า การทดสอบสมรรถภาพกลไกในขณะที่เล่นเครื่องเล่นของเด็กในกลุ่มที่มีการควบคุมและกลุ่มที่เล่นอย่างอิสระ มีความแตกต่างกันอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และได้ความร่วมมือจากคุณครูในระดับชั้นป รับพื้นฐานประเมินความพึงพอใจด้านพัฒนาการของเด็กจากการเล่นของเล่นโดย พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังการทดลองใช้ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการ พื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($t = 42.41$, Sig. = 0.00) เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงสรุปได้ว่าการสอนโดยใช้ของเล่น ส่งเสริมพัฒนาการ พื้นฐานภาษาไทยเพื่อ เตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาไทย ได้สูงขึ้น

5.2 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

5.2.1 สามารถนำแนวทางในการออกแบบวิธีการวิเคราะห์ SWOT Analysis ไปประยุกต์ในการออกแบบของเล่นให้กับสถานประกอบการที่ผลิตและจำหน่ายของเล่นเสริมทักษะด้านภาษา ให้สามารถพัฒนาการออกแบบของเล่น ที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของผู้ใช้งานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

5.2.2 สามารถนำแนวทางการออกแบบของเล่นเสริมทักษะด้านภาษาที่เหมาะสมควรออกแบบให้สามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลายรูปแบบ โดยความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ของเด็ก

5.2.3 สามารถนำชุดของเล่นเสริมทักษะด้านภาษาไปใช้ในการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาไทย

5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.1 ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ที่ได้รับการพัฒนาเป็นตัวต้นแบบในการวิจัยครั้งนี้ เมื่อทำการผลิตแล้วยังมีการใช้ต้นทุนการผลิตที่สูง แต่เมื่อเทียบกับราคาในท้องตลาด ซึ่งเป็นของเล่นเสริมทักษะที่พบว่ามีกรรมวิธีที่เหมือนกันอย่างหลากหลายนั้น ก็ยังถือว่าเครื่องเล่นสนามตัวต้นแบบนี้ ยังมีราคาที่ถูกกว่า แต่ควรได้รับการจัดสรรงบประมาณจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการผลิตอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามในลักษณะการรวมชุดอุปกรณ์นี้ เพื่อการผลิตคราวละมากขึ้น ให้ได้ต้นทุนการผลิตที่ถูกลง ทำให้เด็กได้ใช้ของเล่นเสริมทักษะ กันอย่างทั่วถึงในโรงเรียน

5.3.2 ในการแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ นอกจากจะเน้นการพัฒนาด้านภาษาแล้ว ยังควรเน้นเรื่องความปลอดภัยในระหว่างการเล่นของเด็กด้วย เนื่องจาก ร่างกายของเด็กมีขนาดแตกต่างกันออกไป ต้องศึกษา ขนาดและสัดส่วนของของเล่น ให้เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.3 ในการออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย ควรมีการศึกษาในพื้นที่ การศึกษาที่หลากหลาย เช่น การศึกษาของโรงเรียนตามชายแดน หรือจากประเทศใกล้เคียง เพื่อให้เกิดความหลากหลายในด้านรูปแบบ และการใช้งาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.2546. คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2546. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เกษลดา มานะจตุ.2539. สื่อการเรียนและเครื่องเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน. เชียงใหม่ : เชียงใหม่สหวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาลัยครูเชียงใหม่.
- จิตตินันท์ เดชะคุปต์.2551. หน่วยที่ 5 พัฒนาการและการเตรียมความพร้อมของเด็ก ในเอกสาร การสอนชุดวิชา หลักการและแนวคิดทางการปฐมวัยศึกษา. นนทบุรี : วิกตอรีการพิมพ์.
- ฉวีวรรณ กินวงศ์.2536. การศึกษาเด็ก. พิษณุโลก : พิษณุโลก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์.2530. ผลของการเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยศึกษา. ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงนตร ธรรมบวร.2549. การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญล้อม อยู่ถาวร.2553. ปัจจัยประกอบการซื้อของเด็กเล่นของโรงเรียนอนุบาลเอกชน ในเขต กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัย ราชภัฏวไลยอลงกรณ์.
- ปาพจน์ หนูนักดี. 2553. หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.
- ไพเราะ พุ่มมัน.2544. การพัฒนาคุณภาพนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาสู่ผลงานทางวิชาการ . กรุงเทพฯ : จำไพพลสจำกัด.
- พิพัฒน์ ชูรวช.2524. ของเล่นสำหรับเด็ก บทความวิชาการ 9 กุมภาพันธ์ (มีนาคม-กันยายน 2523 หน้า75-80)
- ภริณี คุรุรัตน์.2525. เด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : กรมประชาสัมพันธ์.
- มาลัย พึ่งอยู่สุข.2552 “การสังเกตพฤติกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามของเด็กปฐมวัยในศูนย์ พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลหัวไผ่ จังหวัดสิงห์บุรี” ปริญญาศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์.2551. การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านร่างกาย ในประมวล ความรู้สาระชุดวิชาการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 7. นนทบุรี : วิกตอรี การพิมพ์.
- อารมณ สุวรรณपाल.2532. การจัดประสบการณ์การเล่นแก่เด็กปฐมวัย หน่วยที่ 8-15 ในเอกสาร ชุดวิชาการเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตระดับปฐมวัยศึกษา. นนทบุรี : วิกตอรีการพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อของเล่น
การวิจัยเรื่อง ศึกษาและออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย
เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ**

โดย นายคณนงศักดิ์ คาใหญ่

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วันที่/...../.....

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอน ที่มีต่อของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีระดับความพึงพอใจแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้
 - 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
 - 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
 - 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
 - 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
 - 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด
2. แบบสอบถามนี้ประเมินโดยครูผู้สอน นักเรียนระดับชั้นปรับพื้นฐาน โรงเรียนวัดศรีสุทธาราม (วัดกำแพง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร
3. โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละรายการ และใส่หมายเลขคะแนนลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

- 1.1 ชื่อ นามสกุล
- 1.2 สถานที่ทำงาน
- 1.3 ตำแหน่ง ประสบการณ์ทำงาน..... ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้ในการสอนเด็กข้ามชาติเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

4. ตารางเวลาในการเรียนการสอนเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

5. สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในโรงเรียนมีหรือไม่ และมีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

6. ปัญหา และอุปสรรคในการเรียนการสอนมีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

7. มีความต้องการสื่อการสอน หรือของเล่นเสริมทักษะหรือไม่ และต้องการลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินผลงานออกแบบของเล่น
การวิจัยเรื่อง ศึกษาและออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย
เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

โดย นายคณนงศักดิ์ ดาใหญ่

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วันที่/...../.....

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้าน.....
ที่มีต่อของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยที่ออกแบบขึ้นมาใหม่
2. โปรดตอบแบบสอบถามตามความจริงด้วยตัวของท่านเอง
3. กรุณาพิจารณาข้อความและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
4. แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง [] ที่ตรงตามความเป็นจริงของท่าน

- 1.1 ชื่อ นามสกุล
- 1.2 สถานที่ทำงาน
- 1.3 ตำแหน่ง ประสบการณ์ทำงาน..... ปี
- 1.4 อายุ

[] น้อยกว่า 20	[] 21 - 30 ปี	[] 31 - 40 ปี
[] 41 - 50 ปี	[] มากกว่า 50 ปี	
- 1.3 การศึกษา

[] ปริญญาตรี	[] ปริญญาโท	[] ปริญญาเอก
[] อื่นๆ โปรดระบุ		
- 1.4 ประสบการณ์ทำงาน

[] 5-10 ปี	[] 11-15 ปี	[] 16-20 ปี
[] มากกว่า 20 ปี		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้ในการสอนเด็กข้ามชาติเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

4. ตารางเวลาในการเรียนการสอนเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

5. สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในโรงเรียนมีหรือไม่ และมีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

6. ปัญหา และอุปสรรคในการเรียนการสอนมีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

7. มีความต้องการสื่อการสอน หรือของเล่นเสริมทักษะหรือไม่ และต้องการลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยแบบกึ่งโครงสร้าง
การวิจัยเรื่อง ศึกษาและออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย
เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

โดย นายคะนองศักดิ์ ดาใหญ่

นักศึกษาปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

โรงเรียน ตำแหน่ง

วันเดือนปี ที่สัมภาษณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้สัมภาษณ์

กรุณาเล่าประวัติโดยย่อเกี่ยวกับสถานภาพส่วนตัวในด้านต่อไปนี้

ประวัติการศึกษา

ประสบการณ์ทางการทำงาน

หน้าที่ความรับผิดชอบในโรงเรียน

ขนาดและโครงสร้างของโรงเรียน

จำนวนนักเรียน

ตอนที่ 2 การเรียนการสอนของเด็กข้ามชาติ (แนวประเด็นคำถาม)

1. รูปแบบการเรียนสอนระดับชั้นอนุบาลของโรงเรียนเป็นแบบใด

.....

.....

.....

.....

2. รูปแบบการเรียนการสอนเด็กข้ามชาติของโรงเรียนเป็นอย่างไร

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ทำแบบลงเนื้อหา และดัดแปลงแก้ไขของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจของครูผู้สอน ที่มีต่อของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

รูปผลงานออกแบบของเล่น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย					
2. สอดคล้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย					
3. สอดคล้องกับกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ภาษา					
4. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทยได้ดี					
5. ส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยได้ดี					
6. เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กปฐมวัย					
7. เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย					
8. เหมาะสมกับพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย					
9. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขณะเล่น					
10. มีความปลอดภัย ปราศจากสารพิษ และอันตราย					
11. วัสดุแข็งแรง ทนทานต่อการเล่นของเด็กได้ดี					
12. มีความแปลกใหม่จากของเล่นทั่วไป					
13. มีความน่าสนใจ สวยงาม ชวนให้อยากเล่น					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจพื้นฐานด้านภาษาไทยของเด็กข้ามชาติ
การวิจัยเรื่อง ศึกษาและออกแบบของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทย
เพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ

โดย นายคะนองศักดิ์ ดาใหญ่

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วันที่/...../.....

คำชี้แจง

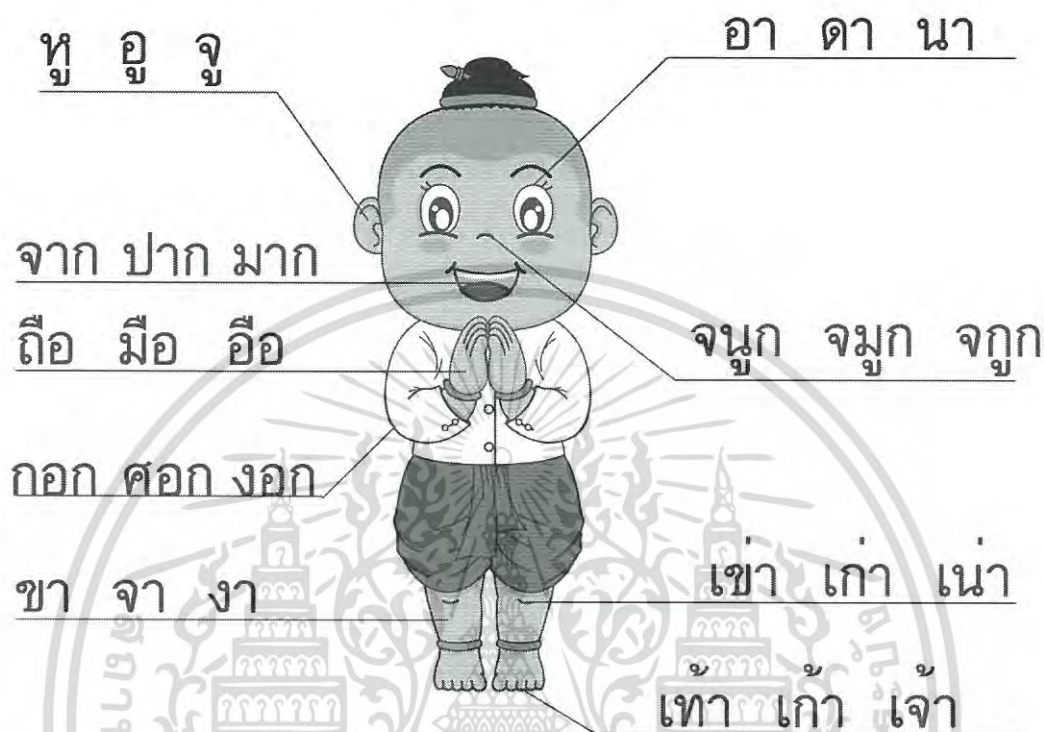
1. แบบทดสอบนี้จัดทำขึ้นเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจด้านภาษาไทยของเด็กข้ามชาติ หลังการเล่น
ของเล่นส่งเสริมพัฒนาการพื้นฐานภาษาไทยเพื่อเตรียมเข้าศึกษาสำหรับเด็กข้ามชาติ
2. ให้นักเรียน
3. แบบทดสอบมี จำนวน6..... ข้อ รวม68..... คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อ-นามสกุล ชั้น

1. แบบทดสอบเรื่องร่างกายของฉัน

คำชี้แจง ให้นักเรียน เขียนวงกลม รอบอวัยวะ ที่ถูกต้อง



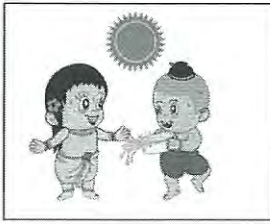
2. แบบทดสอบเรื่องวัน และสี่

คำชี้แจง ให้นักเรียน จับคู่วัน โดยระบายสี ให้ถูกต้อง



3. แบบทดสอบเรื่องฤดูกาล

คำชี้แจง ให้นักเรียน จับคู่คำ กับภาพให้ถูกต้อง



ฤดูฝน



ฤดูหนาว



ฤดูร้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. แบบทดสอบเรื่องจำนวนนับ

คำชี้แจง ให้นักเรียน เติมตัวเลขให้ถูกต้อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. แบบทดสอบเรื่องสี






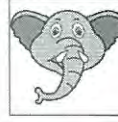




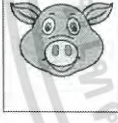

คำชี้แจง ให้นักเรียน ระบายสี ให้ตรงกับ ภาพ

สีแดง	สีเหลือง	สีชมพู	สีเขียว
สีแสด/สีส้ม	สีฟ้า	สีม่วง	สีน้ำเงิน
สีดำ	สีเทา	สีขาว	สีน้ำตาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. แบบทดสอบเรื่องสัตว์

คำชี้แจง ให้นักเรียนจับคู่คำ กับภาพให้ถูกต้อง

	วัว	สิงโต	
	ม้า	แพนด้า	
	หมู	เสือ	
	แรด	ฮิปโปโปเตมัส	
	หมี	ช้าง	
	ยีราฟ	สุนัข	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ข.1 แสดงภาพการทำกิจกรรมการเรียนการสอน

ที่มา : คະນອງคັດดี ดาใหญ่

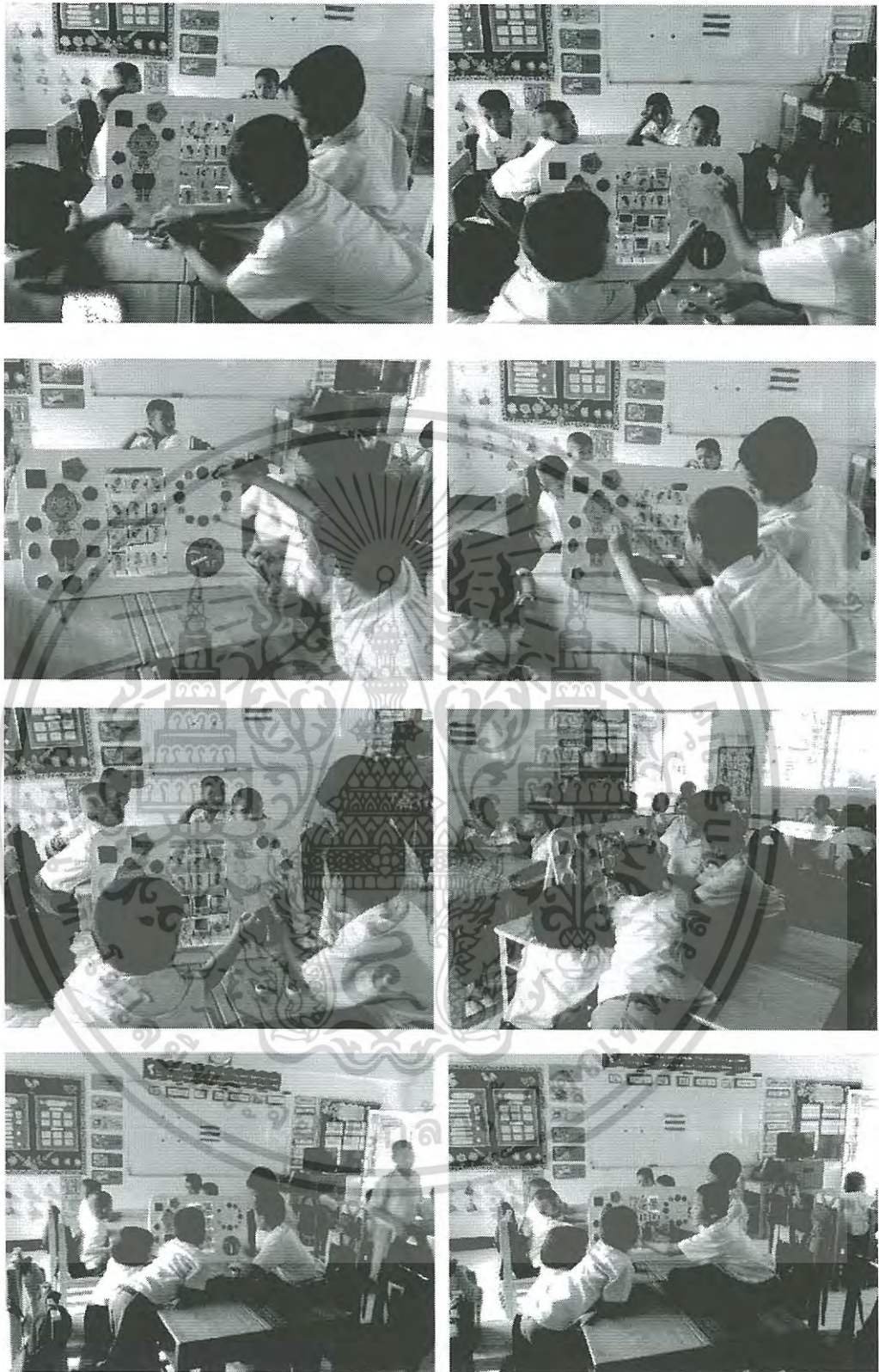
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ข.2 แสดงภาพการทำกิจกรรมการเรียนการสอน

ที่มา : คະนองศักดิ์ ดาใหญ่

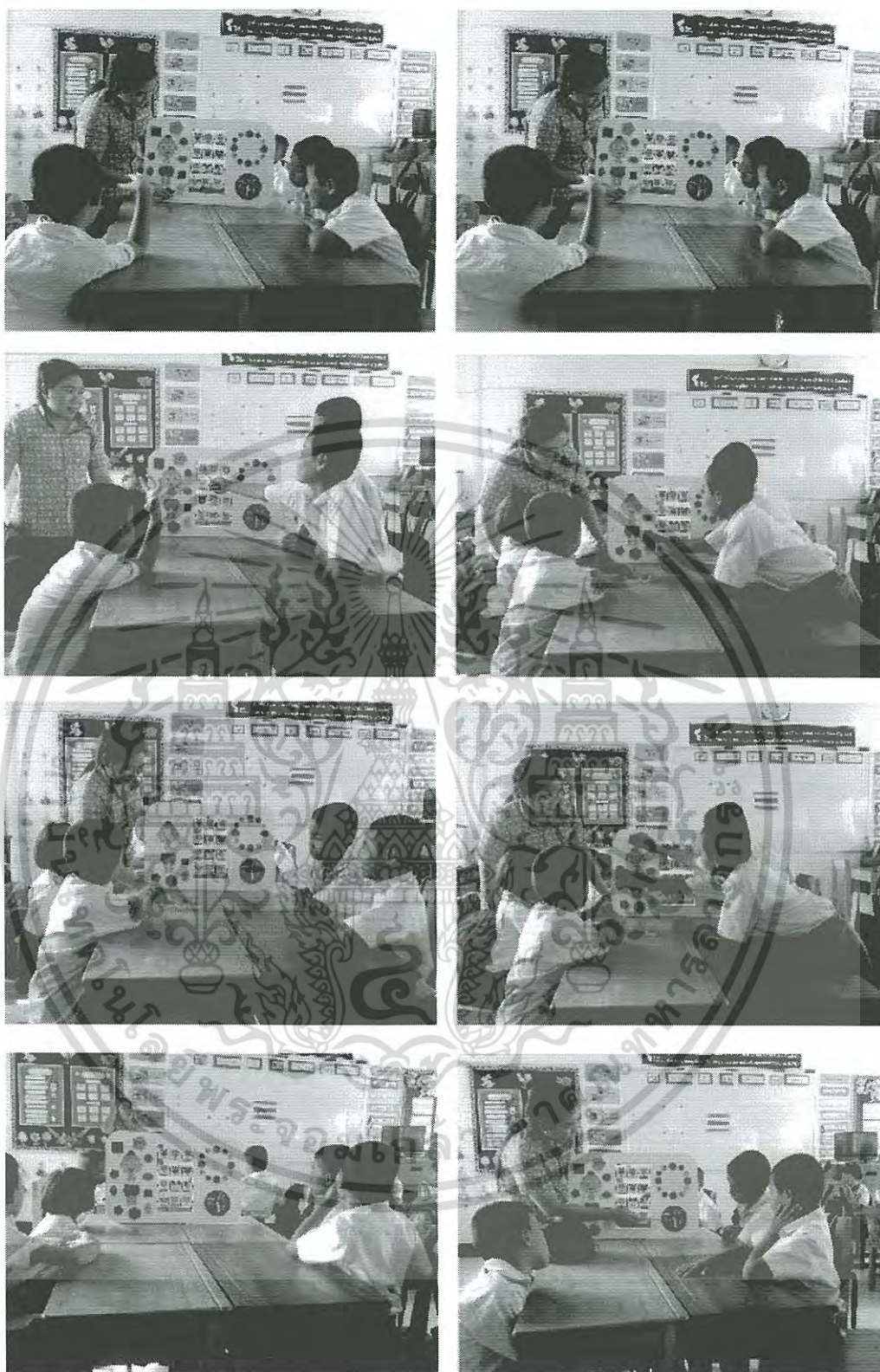
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ข.3 แสดงภาพการแบ่งกลุ่มเล่นของเล่นตัวต้นแบบ

ที่มา : คະนองศักดิ์ ดาใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ข.4 แสดงภาพการแบ่งกลุ่มเล่นของเล่นตัวต้นแบบ

ที่มา : คชนองศักดิ์ ดาใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย คชนองศักดิ์ ตาใหญ่
วัน เดือน ปีเกิด	24 กรกฎาคม 2523
ที่อยู่	ที่อยู่ 41/1 ต. จอมศรี อ. เพ็ญ จ. อุตรธานี 41150
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านจอมศรี จังหวัดอุตรธานี สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมต้น โรงเรียนจอมศรีพิทยาคาร จังหวัดอุตรธานี สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมปลาย โรงเรียนจอมศรีพิทยาคาร จังหวัดอุตรธานี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี
ประสบการณ์การทำงาน	2547 ตำแหน่ง พนักงานออกแบบบริษัท ไอซีเอ็ม อินเตอร์โปรดักซ์ 2549 ตำแหน่ง designer บริษัท สยามทีเอ็ม 2552 ตำแหน่ง interior designer บริษัท มหานครดีไซน์ 2555 ตำแหน่ง interior designer บริษัท เฟอร์ไลน์ลิ่ง 2559-ปัจจุบัน ตำแหน่ง interior designer บริษัท WG โปรโมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้