

การพัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่น ที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย ¹

The Developing of Storytelling and Playing Program to Enhance
the Spatial Ability of Preschoolers

วิจิตรตา โพ๊ะสง ²

Wijitta Pohong

อัจศรา ประเสริฐสิน ³

Ujsara Prasertsin

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่น
ที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย สาขาวิชาวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2558

² นิสิตปริญญาโท แขนงจิตวิทยาการศึกษา สาขาวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ E-mail: wijitta_pohong@yahoo.com

³ ค.ต. อาจารย์ประจำ สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
E-mail: ubib_p@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่น ที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงเอกสารและงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมิติสัมพันธ์ พัฒนาการของเด็กปฐมวัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทานและการเล่นโดยใช้ทฤษฎีของเพียเจต์และอินเฮลเดอร์ รวมไปถึงทฤษฎีการเลียนแบบของบันดูราเป็นฐานในการพัฒนาโปรแกรม หลังจากนั้นนำเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์เนื้อหา และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา และด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาเนื้อหาและตรวจสอบโปรแกรม และนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง จากนั้นนำผลที่ได้ไปพัฒนาปรับปรุงโปรแกรม เพื่อให้โปรแกรมมีความสมบูรณ์สามารถที่จะนำไปใช้พัฒนาเด็กได้อย่างมีคุณภาพ และนำโปรแกรมที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โดยใช้การสุ่มเลือกแบบเจาะจง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา วิธีการ และเวลาที่ใช้ในการดำเนินการผลการวิจัย พบว่าโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจำนวน 12 กิจกรรม ใช้เวลาในการพัฒนา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 50 นาที ในช่วงเวลา 10.00-10.50 น. กิจกรรมประกอบด้วยรายละเอียด 5 ด้าน ได้แก่ ชื่อกิจกรรม จุดมุ่งหมายของกิจกรรมขั้นตอนในการทำกิจกรรมวัสดุที่ใช้ในการทำกิจกรรม และการประเมินผล โปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นสามารถพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กได้ เนื่องจากผู้วิจัยได้สร้างโปรแกรมที่ใช้นิทานและการเล่นเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมเพื่อที่จะพัฒนาเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ทบทวนเนื้อหาความรู้จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ที่สอดแทรกมาในนิทานและการเล่น และโปรแกรมมีคุณภาพสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการพัฒนา รวมถึงเนื้อหา วิธีการ และระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาเด็กให้ได้รับความรู้ และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ต่อไป

Abstract

The purpose of this research is to develop a storytelling and playing program for the early childhood. Documentary research and related comprehensive articles and researches about visual development of the dimension, early childhood development, and storytelling and playing were employed in this research based on the Piaget's theory, Inhelder's theory and the model theory of Bandura. After studied and analyzed, the content was presented to 5 specialists of psychologist and early childhood educators in order to examine the content and program. Then, the result from the specialists was applied to calculate the Index of Congruence and modified for an efficiency program. Then, the modified program was tried out to the information provider who were the grade 2 pupils selected by purposive sampling for fining the appropriate content, method and timing. The result found that the storytelling and playing program created by 12 events including 5 domains: program's topic, purpose, procedure, instruments and assessment, and taken place for 4 weeks, 3days/a week, 50 minutes per day from 10.00-10.50, could develop spatial ability of children due to the researcher created program which applied a storytelling and playing as an activity media to improve children in grade2 early childhood by giving the opportunity to children to practice through a variety of activities, to review the content that they had learned through the storytelling and playing. Moreover, the program was related to the

objective of improvement, and the content, method, and time which use for children activity was suitable for childhood. The productivity of this storytelling and playing program was found efficient and related to the objective which is able to apply in improving the early childhood.

คำสำคัญ: โปรแกรมการเล่านิทานและการเล่น มิติสัมพันธ์ เด็กปฐมวัย

Keyword: Storytelling and Playing Program, Spatial ability, Preschooler

บทนำ

เด็กเป็นทรัพยากรที่สำคัญและมีคุณค่าในการพัฒนาประเทศในปัจจุบันเด็กปฐมวัยเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดสำหรับการสร้างและส่งเสริมพัฒนาการในแต่ละด้าน ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542: คำนำ) และเด็กยังเป็นทรัพยากรที่สำคัญและมีคุณค่าในการพัฒนา จึงควรได้รับสิ่งแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้ในทุกด้าน เพื่อให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ได้อย่างราบรื่น สำหรับเด็กปฐมวัยทุกวันเป็นวันของการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มก้าวเข้าสู่โรงเรียน สังคมส่วนใหญ่ทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น จึงจำเป็นที่เด็กต้องเรียนรู้และปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เด็กวัยนี้จึงควรได้รับการกระตุ้นด้วยการจัดกิจกรรมที่เน้นการส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิดและปัญญาให้มากขึ้น

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการทางปัญญา ซึ่งการเรียนแบบนี้ สอดคล้องกับคำกล่าวของบรูเนอร์ว่า “พัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาจะเกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ และขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ” (พิญทิวา อ่วมมณี. 2547: 26; อ้างอิงจาก Bruner; et al. *Studies in cognitive growth*. 1966) ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของพัฒนาการด้านความคิดและสติปัญญาของเด็กปฐมวัยนั้น ควรเป็นการพัฒนาให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยที่ครูเป็นผู้มีบทบาทในการสร้างสรรค์กิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งความสามารถด้านมิติสัมพันธ์นั้นก็เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของสติปัญญา ที่ควรส่งเสริมและปลูกฝังให้เด็กตั้งแต่วัยเยาว์ เนื่องจากในชีวิตประจำวัน เด็กต่างมีประสบการณ์ในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการที่เด็กได้ใช้การจำแนกวัตถุ การเข้าใจลักษณะวัตถุ ขนาด มิติ การเคลื่อนที่ กระบวนการเรียนรู้เหล่านี้เป็นพื้นฐานที่ส่งผลต่อพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กในช่วงปฐมวัย ความสามารถทางด้านมิติสัมพันธ์ สามารถส่งเสริมและพัฒนาให้เด็กได้เรียนรู้ในเรื่องของช่องว่างมิติและการออกแบบ สอนให้เด็กมีความรู้สึกที่ไวต่อตำแหน่ง เนื้อที่และสีสันทัน มีความแม่นยำในการกะประมาณ ทำให้เกิดเป็นความคิดรวบยอดในการแยกแยะ สี รูปร่าง มิติของความลึก ความกว้าง ความหนา ความยาว และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ดังกล่าวจะส่งผลทำให้เข้าใจถึงมิติต่าง ๆ รวมถึงความสามารถในการจำแนกตำแหน่งที่อยู่ ได้แก่ บน ล่าง ซ้าย ขวา และระยะทางใกล้หรือไกลด้วย ทั้งนี้การพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์อาจกระทำโดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบเพื่อทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาความสามารถทางมิติสัมพันธ์ของเด็กมีมากมายหลากหลายกิจกรรม ซึ่งนิทานก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กปฐมวัยชอบการฟังนิทานเป็นอย่างมาก เพราะนิทานช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา การคิด และจินตนาการในเด็ก (เกริก ยุ้นพันธ์. 2543: 2) นอกจากนี้นิทานช่วยส่งเสริมและพัฒนาการสติปัญญาของเด็กได้โดยผ่านกิจกรรมการเล่น รวมทั้งการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ แก่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นด้วยรูปแบบใดก็ตามที่อาจแตกต่างกันวัฒนธรรมและสังคมของเด็กแต่ละคน โดยธรรมชาติของเด็กมีกระบวนการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่น เด็กจะได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ จากการเล่นในชีวิตประจำวัน เช่น การพัฒนาของกล้ามเนื้อใหญ่ การสื่อสาร การเข้าสังคม เป็นต้น และรวมทั้งด้านสติปัญญาโดยเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ

อย่างมากสำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมการเรียนรู้จากนิทานและการเล่นที่กล่าวมานั้น สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัยจึงสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาและส่งเสริมให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้โดยเฉพาะทักษะด้านมิติสัมพันธ์ที่เป็นทักษะสำคัญต่อการพัฒนาทางสติปัญญา และการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็ก โดยเด็กเรียนรู้ได้จากการสำรวจ สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ และค้นพบ การเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สามารถใช้จินตนาการในการออกแบบในมิติด้านตำแหน่งจากการคาดคะเนในการทำกิจกรรม การอธิบายถึงสิ่งที่รับรู้หรือสัมผัส ตลอดจนการเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของสิ่งต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นสำหรับพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย ครูและผู้ปกครองของเด็กสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อพัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทานการเล่น และการเรียนรู้ด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็ก โดยนำทฤษฎีพัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ได้แก่ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple intelligence) ของ โฮเวิร์ดการ์เดเนอร์ (ฮารี ลีทอนหวี. 2552:47) และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตามแนวคิดของเพียเจต์ ทฤษฎีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์ของเพียเจต์และอินเฮลเตอร์ และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่น

2. พัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยเลือกนิทาน จากการศึกษาจากงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนิทานที่นำมาใช้ในการพัฒนาโปรแกรมต้องเป็นเรื่องสั้นที่มีความสมบูรณ์ มีการสอดแทรกเกร็ดที่ชวนให้เด็กสงสัยว่าจะอะไรจะเกิดขึ้นต่อไปในเรื่อง เพื่อให้เด็กมีความตื่นตัว และเป็นเรื่องที่มีตัวละครน้อย ซึ่งประกอบด้วยตัวละครเอก และตัวประกอบ ชื่อของตัวละครควรเป็นชื่อง่าย ๆ เพื่อเด็กจะได้เข้าใจความหมาย ได้ชัดเจนเนื้อเรื่องของนิทานควรสอดแทรกคติธรรมสอนใจ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ตรงต่อและนำแนวคิด ทฤษฎี ซึ่งประกอบไปด้วยทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตามแนวคิดของเพียเจต์ ทฤษฎีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์ของเพียเจต์และอินเฮลเตอร์ และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา มาเป็นฐานในการใช้พัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่น เพื่อให้โปรแกรมมีความสมบูรณ์และน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

3. เก็บและรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษปฐมวัย จำนวน 5 คน จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีเกณฑ์ประเมินจากข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรงนำไปใช้ได้ และข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง มีเกณฑ์การตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ให้คะแนน +1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0	ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน -1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

4. นำโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา วิธีการ

และเวลาที่ใช้ในการดำเนินการของโปรแกรม

5. วิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล โดยนำโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาเนื้อหาและตรวจสอบโปรแกรม และนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งประกอบด้วย เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมิติสัมพันธ์ พัฒนาการของเด็กปฐมวัย การเล่านิทาน และการเล่น โดยใช้ทฤษฎีของเพียเจต์และอินเฮลเตอร์ รวมไปถึงทฤษฎีการเลียนแบบของบันดูราเป็นฐานในการพัฒนาโปรแกรม หลังจากนั้นนำผลจากการวิเคราะห์การประเมินโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่น รวมทั้งข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญนำไปพัฒนาปรับปรุงโปรแกรม เพื่อให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปใช้พัฒนาเด็กได้อย่างมีคุณภาพต่อไป

ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

จากกิจกรรมการเล่านิทาน ประกอบด้วย “กิจกรรมตามรอยโดโนเสาร์” “หนูนุรักษ์โลก” “Rainbow” “ดาวดวงน้อย” “Zoo Za ในป่าใหญ่” และ “กิจกรรมเส้นสวดยด้วยมือเรา” ในส่วนของกิจกรรมการเล่น ประกอบไปด้วย “Colorful Wheel” “มหัศจรรย์พันธุ์ผลไม้” “The Face Shop” “Smell Smile” “รูปทรงธรรมชาติ” และ “Tie Your Shoes” ซึ่งแต่ละกิจกรรมมีกรอบรายละเอียด 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 เป็นในส่วนของชื่อกิจกรรม ขั้นตอนที่ 2 จุดมุ่งหมายของกิจกรรม ซึ่งใช้เป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหา การเลือกวิธีสอน กิจกรรมการสอน การวัดผลและประเมินผล ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการทำกิจกรรม เป็นการกำหนดรายละเอียดของกิจกรรมว่าต้องการให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านได้อย่างไร ขั้นตอนที่ 4 วัสดุในการทำกิจกรรม ซึ่งเป็นสื่อที่มีความสำคัญทั้งกิจกรรมการเล่านิทานและการเล่น โดยกำหนดสื่อวัสดุให้มีความสอดคล้องกับกิจกรรม เพื่อให้ช่วยในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของเด็ก เนื่องจากในทุกขั้นตอนของโปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีทั้งสื่อ หนังสือ และอุปกรณ์ ให้เด็กได้เรียนรู้ ได้สัมผัสจับต้องสิ่งของรอบตัวอย่างหลากหลาย และขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล เพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์ผลของกิจกรรมที่เด็กได้ปฏิบัติ โดยโปรแกรมทั้งหมดใช้เวลาในการพัฒนา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 50 นาที ในช่วงเวลา 10.00-10.50 น.

ผู้วิจัยนำโปรแกรมที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบ นำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหา ค่าดัชนีความสอดคล้อง และคัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องผ่านเกณฑ์ จากนั้นผู้วิจัยนำโปรแกรมที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา วิธีการ และเวลาที่ใช้ในการดำเนินการของโปรแกรม ทำให้โปรแกรมมีความสมบูรณ์และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถนำไปใช้พัฒนาเด็กได้อย่างมีคุณภาพ ผลการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีคำแนะนำให้ปรับแก้และเพิ่มเติมในขั้นตอนการนำเข้าสู่กิจกรรม ซึ่งเดิมที่ผู้วิจัยเน้นให้เด็กสร้างสมาธิด้วยการหลับตา ซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่า ในขั้นตอนการนำเข้าสู่กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ควรเน้นการทำกิจกรรมที่ตื่นตัวและสนุกสนาน เนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เพิ่มคำอธิบายเพิ่มเติมในส่วนของกระบวนการขั้นนำ ขึ้นกิจกรรม ขึ้นสรุป โดยมีรายละเอียดเพื่อให้เห็นภาพของกิจกรรมมากขึ้น ช่วยให้แผนมีความสมบูรณ์และง่ายสำหรับความเข้าใจของผู้ที่สนใจ นอกจากนี้ในแต่ละแผนให้มีการบันทึกหลังการจัดโปรแกรม ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเห็นพัฒนาการ รวมไปถึงเห็นจุดเด่นและจุดด้อยของผู้สอนและผู้เรียนมากขึ้น ส่วนแบบวัดความสามารถทางด้านมิติสัมพันธ์ ภาพประกอบในบางข้อของแบบวัดไม่ชัดเจน ผู้วิจัยต้องเน้นภาพให้สื่อความหมายสอดคล้องกับข้อคำถามแต่ละข้อ และมีภาพประกอบบางภาพยากเกินความสามารถของเด็กในช่วงปฐมวัย

จึงควรปรับแก้ให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก และใช้คำสั่งชัดเจนที่เด็กสามารถเข้าใจได้เมื่อครูอ่านโจทย์ให้ฟัง นอกจากนี้ผู้วิจัยควรศึกษารูปแบบของแบบทดสอบสำหรับเด็กปฐมวัยให้มีความหลากหลาย เพื่อนำข้อมูลจากการศึกษามาปรับใช้กับงานวิจัย ได้สมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งผลของการสร้างโปรแกรม พบว่าโปรแกรมมีความเที่ยงตรงและมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากผู้วิจัยได้สร้างโปรแกรมที่ใช้เนื้อหาและการเล่นเป็นสื่อในการจัดโปรแกรมเพื่อที่จะพัฒนาเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย มีการทบทวนเนื้อหาความรู้จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ที่สอดแทรกมาในเนื้อหาและการเล่น และจัดให้สอดคล้องกับมิติสัมพันธ์ในด้านการจำแนกความเหมือนความต่างของวัตถุ ด้านความสัมพันธ์ของตำแหน่งวัตถุและทิศทางของวัตถุ และด้านการแยกออกจากกันของวัตถุ อีกทั้งโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นนี้ยังมีคุณภาพสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การพัฒนา รวมถึงเนื้อหา วิธีการ และระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับเด็ก ยังเป็นช่วงระยะเวลาที่มีความเหมาะสมในการที่จะพัฒนาเด็กให้ได้รับความรู้ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ต่อไป

โปรแกรมการเล่นที่สร้างขึ้นทำให้เด็กเข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ และความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับวัตถุได้โดยการลงมือกระทำกับวัตถุโดยตรง การลงมือกระทำมีความเชื่อมโยงกับประสาทสัมผัส เนื่องจากการรับรู้จากการคิดมโนภาพทำให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงความสามารถรับรู้ไปสู่การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับวัตถุได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งความสามารถดังกล่าว ถือเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการพัฒนาทางด้านมิติสัมพันธ์ช่วยในการพัฒนาทั้งความรู้และสติปัญญาของเด็ก นอกจากนี้กิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ได้แก่ ตามรอยไดโนเสาร์ หนูกษัตริย์โลก Rainbow ดาวดวงน้อย Zoo Za ในป่าใหญ่ และเส้นสวยด้วยมือเรา แต่ละกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นกิจกรรมพัฒนามิติสัมพันธ์ โดยสอดแทรกความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ผ่านการลงมือกระทำ เช่น กิจกรรมหนูกษัตริย์โลก เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมมิติสัมพันธ์ด้านความสัมพันธ์ของตำแหน่งวัตถุและทิศทางของวัตถุผ่านการเล่นที่เล่น โดยเด็กสามารถเข้าใจเกี่ยวกับการต่อเติม การจัดวางวัตถุและสี ตามตำแหน่งของส่วนประกอบในภาพต้นไม้ และสามารถอธิบายการจัดวางตำแหน่งของสีที่แต่งแต้มลงไปบนภาพต้นไม้ เช่น ใบไม้ กิ่ง ก้าน เป็นต้น ว่าควรวางในตำแหน่งใด โปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงส่งผลทำให้เด็กเกิดความชำนาญรวมทั้งได้ฝึกทักษะของการใช้สายตาจากการสังเกต ใช้ทักษะในการคิดและจินตนาการผ่านเนื้อหาของนิทานที่เล่า ทำให้เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นที่พัฒนาที่สร้างขึ้น

โปรแกรมการเล่น จะเน้นกิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปแบบของการวาด การพับ ตัด ฉีก ปะ และการประดิษฐ์ โปรแกรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจะช่วยพัฒนาเด็กให้ได้คิด ได้วางแผน สังเกต สัมผัส จำแนก เปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ของวัสดุ อุปกรณ์ เป็นต้น การที่เด็กได้ลงมือทำส่งผลให้ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กพัฒนาสูงขึ้น อีกทั้งมิติสัมพันธ์ยังมีความสัมพันธ์กับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) (สุรงค์ โค้วตระกูล, 2554:253-248) เนื่องจากมิติสัมพันธ์เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ในชีวิตประจำวันเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบโดยไม่รู้ตัว เด็กได้เรียนรู้เรื่องมิติสัมพันธ์กันแบบไม่ได้ตั้งใจ เช่น การเล่นเกม การเล่น การทำงานศิลปะ การเล่นเกมทาสสมมติ ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องของแรงจูงใจ การจดจำ และการคิด การเชื่อมโยงให้เกิดขึ้นในใจ และถ่ายทอดออกมาให้คนอื่นรับรู้เป็นรูปธรรม เช่น ในขณะที่เด็กทำกิจกรรมที่ต้องตัดกระดาษ จะมีชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่แยกออกมาจากกระดาษชิ้นใหญ่ เป็นต้น ในการทำกิจกรรมเด็กจะได้ตัดกระดาษที่มีรูปร่างลักษณะแตกต่างกัน ซึ่งเป็นการฝึกการสังเกตเรื่องความเหมือนความต่าง โดยเด็กสามารถศึกษา สังเกต เปรียบเทียบและทดลองจากการลงมือกระทำ เพราะโปรแกรมประกอบด้วยกิจกรรม Colorful Wheel มหัศจรรย์พันธุ์ผลไม้ Face Shop Smell Smile รูปทรงธรรมชาติ และกิจกรรม Tie Your Shoes ยกตัวอย่างกิจกรรม Colorful Wheel ทำให้เด็กพัฒนามิติสัมพันธ์ด้านการแยกออกจากกันของวัตถุ สามารถจำแนกสีที่มีความแตกต่างและมีความใกล้เคียงกันได้จากวงล้อสี อีกทั้งบอกความสัมพันธ์ของตำแหน่งวัตถุโดยการจับคู่สี แล้วหนีบตัวหนีบสีกับวงล้อสีในช่องที่เป็นสีเดียวกัน และยังได้เรียนรู้การเปรียบเทียบจากการเรียงลำดับของสีแต่ละแถวที่มีลักษณะสีที่เข้มที่สุดไปหาสี

ที่มีลักษณะเข้มข้นที่สุดได้ ซึ่งในแต่ละกิจกรรมในโปรแกรมทำให้เด็กพัฒนาความรู้และฝึกทักษะจากกิจกรรมจากการลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์ที่สัมผัสจับต้องได้จริงอย่างหลากหลายรูปแบบ



ภาพประกอบ 1 วงล้อสีของกิจกรรม Colorful Wheel

สรุปได้ว่า ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยในการทำกิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นมีการพัฒนาขึ้นเนื่องจากในแต่ละกิจกรรมเด็กได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และแสดงออกด้วยผลงานจากการสร้างสรรค์ของตนเอง เนื่องจากโดยธรรมชาติเด็กปฐมวัยมีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และมีความต้องการที่จะเรียนรู้ในสิ่งแปลกใหม่ นอกจากนี้สิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยนั้น คือ เด็กต้องสร้างสรรค์ความรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทีศนา แซมมณี (2536: 133-135) ที่กล่าวว่า เด็กปฐมวัยจะมีการสร้างความรู้ขึ้นมาในตัวเอง การเปิดโอกาสให้เด็กได้มีวิธีการคิดที่แปลกใหม่ ทำให้เด็กสามารถสร้างผลงานและทดลองทำตามวิธีคิดให้สอดคล้องกับจินตนาการของตนเองได้

ตัวอย่างกิจกรรมการเล่านิทาน

กิจกรรมตามรอยไดโนเสาร์

ชื่อกิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	วัสดุที่ใช้ในการทำกิจกรรม	การประเมินผล
ตามรอยไดโนเสาร์	<p>1. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับไดโนเสาร์</p> <p>2. เพื่อฝึกการใช้สายตาจากการสังเกตสิ่งรอบตัว</p> <p>3. เพื่อฝึกการกะประมาณ จากการทำกิจกรรม</p>	<p>1. ให้นักเรียนเริ่มต้นก่อนการทำกิจกรรม ด้วยการนึกถึงภาพไดโนเสาร์ และออกมาเล่าให้เพื่อนฟัง</p> <p>2. ครูนำเข้าสู่กิจกรรม “ไดโนป่วน ก๊วนหรรษา” โดยร้องเพลงให้นักเรียนฟัง</p> <p>3. ครูนำเข้าสู่กิจกรรมเรื่องสัตว์โลกล้านปีโดยให้นักเรียนดูรูปและชนิดของไดโนเสาร์พร้อมทั้งอธิบายรายละเอียดของไดโนเสาร์ชนิดนั้นๆ</p> <p>4. ครูเล่านิทานเรื่องบุกแดนไดโนเสาร์ให้นักเรียนฟัง</p> <p>5. ให้นักเรียนเลือกรูปไดโนเสาร์ที่ตนเองชอบคนละ 1 รูป จากนั้นให้ตัดกระดาษตามรูปที่ตนเองได้</p> <p>6. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “ไดโนตัวโต โต” ให้นักเรียนต่อจิ๊กซอร์รูปไดโนเสาร์ จำนวน 6 ชิ้น</p> <p>7. ให้นักเรียนประดิษฐ์หัวไดโนเสาร์พร้อมตกแต่งให้สวยงาม</p> <p>8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนในครั้งนี้</p>	<p>1. รูปภาพ</p> <p>ประกอบการสอน</p> <p>2. อุปกรณ์ประดิษฐ์จิ๊กซอร์ไดโนเสาร์</p>	<p>1. นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับไดโนเสาร์จากนิทานที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง</p> <p>2. นักเรียนสามารถกะประมาณการใช้สายตาในการทำกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง</p>

แผนการจัดโปรแกรมการเล่นิทานและการเล่น

สัปดาห์	วัน	กิจกรรม	จุดประสงค์	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
1 เวลา 10.00 น.- 10.50 น.	- วันจันทร์ - วันพุธ - วันศุกร์	- ตามรอย ไดโนเสาร์ - Colorful Wheel - หนูรักโลก	1. ด้านการแยกออก จากกันของวัตถุ 2. ด้านการแยกออก จากกันของวัตถุ 3. ด้านความสัมพันธ์ ของตำแหน่งวัตถุและ ทิศทางของวัตถุ	1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตาม แนวคิดของเพียเจต์ 2. ทฤษฎีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์ของ เพียเจต์และอินเฮลเดอร์ 3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา
2 เวลา 10.00 น.- 10.50 น.	- วันจันทร์ - วันพุธ - วันศุกร์	- มหัศจรรย์พันธุ์ ผลไม้ - Rainbow - The Face Shop	1. ด้านความสัมพันธ์ ของตำแหน่งวัตถุและ ทิศทางของวัตถุ 2. ด้านความสัมพันธ์ ของตำแหน่งวัตถุและ ทิศทางของวัตถุ 3. ด้านการจำแนกความ เหมือนความต่างของ วัตถุ	1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตาม แนวคิดของเพียเจต์ 2. ทฤษฎีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์ของ เพียเจต์และอินเฮลเดอร์ 3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา
3 เวลา 10.00 น.- 10.50 น.	- วันจันทร์ - วันพุธ - วันศุกร์	- ดาวดวงน้อย - Smell Smile - Zoo Za ใน ป่าใหญ่	1. ด้านการจำแนกความ เหมือนความต่างของ วัตถุ 2. ด้านการจำแนกความ เหมือนความต่างของ วัตถุ 3. ด้านการจำแนกความ เหมือนความต่างของ วัตถุ	1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตาม แนวคิดของเพียเจต์ 2. ทฤษฎีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์ของ เพียเจต์และอินเฮลเดอร์ 3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา
4 เวลา 10.00 น.- 10.50 น.	- วันจันทร์ - วันพุธ - วันศุกร์	- รูปทรงทฤษฎี - เส้นส่วยด้วย มือเรา - Tie Your Shoes	1. ด้านความสัมพันธ์ ของตำแหน่งวัตถุและ ทิศทางของวัตถุ 2. ด้านการแยกออก จากกันของวัตถุ 3. ด้านการแยกออก จากกันของวัตถุ	1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตาม แนวคิดของเพียเจต์ 2. ทฤษฎีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์ของ เพียเจต์และ อินเฮลเดอร์ 3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา

โปรแกรมการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัย
ชั้นอนุบาลปีที่ 2 (5-6 ปี)
พัฒนามิตติสัมพันธ์ด้านความสัมพันธ์ของตำแหน่งวัตถุและทิศทางของวัตถุ
วันศุกร์ที่ 13 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2558 เวลา 10.00-10.50 น.

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 3

ชื่อกิจกรรม หงูรักษ์โลก

ความมุ่งหมาย ส่งเสริมให้เด็กเกิดมิตติสัมพันธ์ด้านความสัมพันธ์ของตำแหน่งวัตถุและทิศทางของวัตถุ

สาระการเรียนรู้

เด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ปฏิบัติจริง ด้วยการทำกิจกรรม “หงูรักษ์โลก” ซึ่งทำให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องของต้นไม้ผ่านการเล่านิทาน เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับการเกิดของต้นไม้และประโยชน์ของต้นไม้ นอกจากนี้มีกิจกรรมการเป่าสีลงบนภาพต้นไม้ตามจินตนาการ ทำให้เด็กได้ฝึกทักษะการใช้สายตาจากการสังเกต ใช้ทักษะการคิดและจินตนาการผ่านเรื่องเล่า รวมถึงได้ฝึกในเรื่องของการต่อเติมและจัดวางวัตถุ สี ตามตำแหน่งของส่วนประกอบภาพต้นไม้ที่กำหนด

จุดประสงค์ของการทำกิจกรรม

1. เด็กสามารถรู้และเข้าใจในการต่อเติมการจัดวางวัตถุ สี ตามตำแหน่งของส่วนประกอบภาพต้นไม้ที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง
2. เด็กสามารถอธิบายการจัดวางตำแหน่งของสีที่แต่งแต้มลงไปบนภาพต้นไม้ได้ เช่น ใบไม้ กิ่ง ก้าน เป็นต้น ควรวางในส่วนใด
3. เด็กร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ

ขั้นเตรียมอุปกรณ์

ครูเตรียมภาพจำลองต้นไม้ พร้อมทั้งสีโปสเตอร์ ในการต่อเติมในภาพ และนิทานเรื่อง “ของขวัญจากก้อนดิน” โดยผู้วิจัยได้แต่งเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับการพัฒนามิตติสัมพันธ์ด้านความสัมพันธ์ของตำแหน่งวัตถุและทิศทางของวัตถุ ซึ่งเป็นนิทานคติสอนใจที่มีความยาวไม่มาก ใช้เวลาในการเล่า 3-5 นาที จึงเหมาะสำหรับสมาธิในการจดจ่อของเด็กปฐมวัย การดำเนินเรื่องไม่มีความซับซ้อน อีกทั้งเนื้อหามีการเปรียบเทียบการดำเนินชีวิตและความเป็นอยู่ร่วมกันของคนในสังคมมนุษย์ เพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาการสอน

ขั้นนำ

ครูนำเข้าสู่กิจกรรมโดยการให้เด็กนอนในท่าที่สบายและผ่อนคลายด้วยการฟังดนตรีเสียงเสียงธรรมชาติ ประมาณ 2-3 นาที

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเล่านิทานเกี่ยวกับต้นไม้และธรรมชาติ และนำนักเรียนสนทนาในหัวข้อ “เมื่อนักเรียนไปสวนหรือเข้าป่า นักเรียนจะนึกถึงอะไรบ้าง” จากนั้นให้เด็กตอบคำถามจากนิทาน

2. ครูนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยการเชื่อมโยงสิ่งที่เด็กให้ข้อมูลตามหัวข้อข้างต้น นำไปสู่เนื้อหาเกี่ยวกับ “ต้นไม้” เช่น ต้นไม้เกิดขึ้นได้อย่างไร มนุษย์ใช้ประโยชน์อะไรจากต้นไม้บ้าง ต้นไม้มีความสำคัญต่อเด็กอย่างไร เป็นต้น จากนั้นครูนำสื่อการสอนเรื่อง “ต้นไม้ให้ชีวิต” ที่เตรียมไว้ นำมาประกอบการบรรยายแก่เด็ก

3. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “โลกสวยด้วยมือของหนู” โดยใช้นิ้วมือจุ่มสีต่าง ๆ แล้วบ่มลงบนแผ่นกระดาษรูปต้นไม้ให้เกิดเป็นใบไม้สีต่าง ๆ พร้อมทั้งระบายสี ตกแต่งภาพบรรยากาศที่เหลือเพิ่มเติมให้สวยงาม และให้เด็กเล่าเรื่องจากภาพตามจินตนาการ

ขั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสนทนาสรุปความรู้ทางมิติสัมพันธ์ที่เด็กได้รับขณะทำกิจกรรม โดยคุณครูตั้งคำถามเพื่อฝึกให้เด็กคิดวิเคราะห์จากการทำกิจกรรม โดยมีคำถาม ดังนี้

- จากนิทานที่เด็กได้ฟัง เด็กคิดว่าต้นไม้เกิดขึ้นได้อย่างไร
- เพราะอะไรเด็กจึงเลือกสีต่าง ๆ เหล่านี้มาแปะลงบนต้นไม้
- เพราะอะไร จึงวางจุดนี้ไว้ตรงกิ่ง ตรงก้าน ตรงราก (ฝึกการคิดวิเคราะห์)

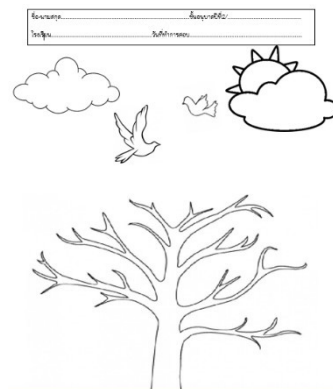
การประเมินผล

การสังเกต

1. เด็กสามารถตอบคำถามจากนิทานที่ฟังได้
2. เด็กสามารถรู้และเข้าใจในการต่อเติมการจัดวางวัตถุ สี ตามตำแหน่งของส่วนประกอบของภาพต้นไม้ที่กำหนดให้ได้
3. เด็กสามารถอธิบายการจัดวางตำแหน่ง สี ของภาพต้นไม้ เช่น กิ่ง ก้าน ใบ เป็นต้น ว่าควรวางในส่วนใดได้

สื่อ-อุปกรณ์

1. ภาพจำลองต้นไม้
2. สีโปสเตอร์



ภาพประกอบ 2 ภาพจำลองต้นไม้

นิทานเรื่อง: ของขวัญจากก้อนดิน

กิจกรรม : หนูรักโลก

“เราทุกคนก็เหมือนก้อนดินแค่ก้อนหนึ่ง” พ่อของต๋อยตั้งฮัมเพลงขณะรดน้ำต้นไม้
 “พ่อจ๋า พ่อจ๋า ร้องเพลงอะไรหรรหะ” ต๋อยตั้งร้องถามพ่อด้วยความสงสัย
 “เพลงของขวัญจากก้อนดินไงคะลูก เพลงนี้เป็นเพลงของพ่อหลวงเลยนะ” เด็กน้อยแหงนหน้ามองดูพ่อจ๋าด้วยความสงสัย

“ต๋อยตั้งหนูรู้หรือไม่ว่า การทำความดีให้พ่อหลวงนั้น ทำได้ง่ายมาก แบบที่พ่อกำลังทำอยู่นี่ไง” ต๋อยตั้งยังคงไม่เข้าใจ และสงสัยในสิ่งที่พ่อพูด ว่าการที่พ่อปลูกต้นไม้และรดน้ำต้นไม้เป็นการทำความดีอย่างไร

“พ่อคะ ลูกไม่เข้าใจว่าแค่พ่อจ๋าปลูกต้นไม้ เป็นการทำความดีแล้วหรรหะ”

“ต๋อยตั้งจ๋า ความดีนั้นทำได้ง่าย การปลูกต้นไม้ก็เช่นเดียวกัน เราปลูกเพื่อทำให้โลกของเราน่าอยู่มากขึ้นมาทีละน้อย ต๋อยตั้ง พ่อจะสอนให้ลูกปลูก” ต๋อยตั้งแหงนมองกระถางไม้ร้อยที่วางเรียงซ้อนกัน

“ลูกหยิบกระถางอันที่ข้างบนสุด ทางซ้ายมือที่ใกล้กับกระถางของต้นกระบองเพชรนะลูก”

“อันนี้หรรหะพ่อ” พ่อมองพร้อมกับพยักหน้าให้ต๋อยตั้ง

“เราต้องเริ่มจากการใส่ดินลงไปในกระถาง ทำตามพ่อนะต๋อยตั้ง” ต๋อยตั้งทำตามพ่อทุกขั้นตอนด้วยความสนใจ โดยไม่กลัวดินสีดำเลยสักนิด

“ค่อย ๆ หย่อนเมล็ดลงไปอย่างเบามือนะลูก” ต๋อยตั้งมองผลงานในกระถางต้นไม้ของตนเองอย่างภูมิใจ

“พ่อคะ ต่อไปนี้หนูจะปลูกต้นไม้ตามที่พ่อสอนทุกอาทิตย์เลยละคะ หนูอยากเห็นโลกของเราเป็นสีเขียว หนูสัญญาค่ะ พ่อจ๋า” สองพ่อลูกก็มองดูกระถางต้นไม้ที่รายล้อมรอบตัวอย่างมีความสุขกับความสดชื่นจากผลงานตนเอง



ภาพประกอบ 3 ภาพประกอบในนิทานเรื่อง ปลูกฝัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า การพัฒนาโปรแกรมการเล่านิทานและการเล่นที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัยมีคุณภาพสามารถนำไปใช้กับเด็กปฐมวัยได้ เนื่องจากรูปแบบของกิจกรรม ซึ่งประกอบไปด้วยโปรแกรมการเล่านิทาน และโปรแกรมการเล่น รวมทั้งระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. โปรแกรมการเล่านิทาน พบว่า โปรแกรมการเล่านิทานสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์ของเพียเจต์ และอินเฮลเดอร์ (วรวรรณ เหมชะญาติ. 2536: 31-33; อ้างอิงจาก Piaget; & Inhelder. 1896) ที่กล่าวว่า เด็กจะเข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ และความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับวัตถุได้โดยการลงมือกระทำกับวัตถุโดยตรง การลงมือกระทำมีความเชื่อมโยงกับประสาทสัมผัส เนื่องจากการเรียนรู้จากการคิดมโนภาพเป็นขั้นตอนที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการรับรู้ไปสู่การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับวัตถุได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งความสามารถดังกล่าวถือว่าเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการพัฒนาทางด้านมิติสัมพันธ์ และยังเป็นการพัฒนาโปรแกรมการเล่านิทาน นอกจากนี้เนื้อหาของนิทานที่เล่ายังฝึกให้เด็กได้พัฒนาทักษะการฟัง การพูด และกล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมอกห์ตาร์ (Mokhtar. 2011: 167) ที่พบว่า การเล่านิทานไม่ได้จำกัดแค่เพื่อความบันเทิงแต่ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพในห้องเรียน โดยการเล่านิทานช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารของเด็ก ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่า การเล่านิทานมีประโยชน์ในการสร้างทักษะการอ่าน พัฒนาความสามารถในการเชื่อมโยงความหมายและอารมณ์ด้วยคำพูดแก่เด็ก นอกจากนี้การเล่านิทานพัฒนาการด้านอารมณ์ของเด็กจากเนื้อหาของนิทาน โดยเด็กสามารถนำเอาเนื้อหาที่ฟังไปประยุกต์ในการแก้ปัญหาของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอะมอริจกี (Amoriggi. 1981: 1366A-1367A) ที่อธิบายว่า เด็กสามารถเล่านิทานได้อย่างถูกต้อง ลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเป็นขั้นตอน และนำนิทานที่ได้ฟังไปประยุกต์ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งโปรแกรมการเล่านิทานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วยกิจกรรมตามรอยโดโนเสาร์ หนุ่รักซ์โลก Rainbow ดาวดวงน้อย Zoo Za ในป่าใหญ่ และกิจกรรมเส้นสวยด้วยมือเรา ซึ่งนิทานประกอบกิจกรรมมีเนื้อหาส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์จากสิ่งที่รับรู้จากการฟัง

2. โปรแกรมการเล่น เป็นโปรแกรมที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ช่วยสร้างความสนใจของเด็ก เพราะนอกจากเป็นการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนิทาน ยังเป็นการฝึกทักษะที่ต้องการพัฒนาแก่เด็ก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของชลาธิป สมาหิต (2549: 167) ที่อธิบายว่า เกมการเล่นเป็นสื่อหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ทางภาษาให้กับเด็ก เพราะเด็กในวัยนี้ชอบการเล่นและการแข่งขัน เกมจึงเป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจ สนุกกับการเรียนรู้ และฝึกฝนทักษะการใช้ภาษา นอกจากนี้การเล่นเกมเกี่ยวกับภาษา สามารถส่งเสริมและเพิ่มทักษะการอ่านให้แก่เด็กได้เช่นกัน ผลการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของปรีชา ปั้นเกิด (2557: บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมการเล่นบอลเพื่อพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การจัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นบอล ทำให้เด็กมีมิติสัมพันธ์สูงกว่าก่อนการได้รับกิจกรรมการเล่นบอล และสอดคล้องกับงานวิจัยของเบอร์เทินสัน (Brotherson. 2005: Online) ที่พบว่า ช่วงเวลาสำคัญของเด็ก คือ อายุ 4-5 ปี ควรได้รับการพัฒนาความสามารถทางประสาทสัมผัส โดยเฉพาะรับการเรียนรู้ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบตัว ทั้งนี้ในช่วงอายุ 2-3 เดือนแรก ทารกต้องการการมองเห็นรูปร่างและสีของวัตถุ ระยะทางการเคลื่อนไหวของวัตถุ และสัมผัสเสียงที่หลากหลาย เพื่อให้สมองของเขาเรียนรู้และประมวลข้อมูลจากสิ่งที่เขาได้ยินหรือสัมผัส กิจกรรมการเล่นทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง ช่วยให้การรับรู้ทางสายตาดีขึ้น ช่วยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเพื่อสร้างจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เด็กสามารถเรียนรู้การเพิ่ม/การลดจำนวน เรียนรู้ขนาดของรูปร่างรูปทรง และตำแหน่งของวัตถุ นอกจากนี้สื่อที่ใช้ในการจัดโปรแกรมก็มีความสำคัญ ทั้งจากกิจกรรมการเล่านิทานและการเล่น จะเห็นได้ว่า สื่อเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากในทุกขั้นตอนของโปรแกรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย สื่อ หนังสือ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เด็กได้เรียนรู้ สัมผัส และจับต้องสิ่งของรอบตัวอย่างหลากหลาย ผลการวิจัยนี้สอดคล้อง

กับงานวิจัยของเชียง (Chiang, 1985: 181) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างด้านพัฒนาการการใช้วัสดุการเล่นในสนามเด็กเล่น โดยศึกษากับเด็กอายุ 3-5 ปี และ 7 ปี จำนวน 57 คน ใช้เครื่องมือเทคนิคการสังเกตตามธรรมชาติ ผลการศึกษพบว่า ประเภทของการเล่นและวัสดุอุปกรณ์การเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการเล่น ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านสังคมและสติปัญญาของเด็ก

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นช่วงระยะเวลาที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาเด็กให้รับความรู้ ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาให้เด็กทำกิจกรรมในช่วงเวลา 10.00 น. -10.50 น. เนื่องจากในช่วงปฐมวัย เด็กสามารถจดจ่อต่อเรื่องที่ครูเล่าได้ 10-15 นาที และหลังจากเวลาที่เหลือเด็กจะได้พัฒนาตนเองผ่านกิจกรรมส่งเสริมมิติสัมพันธ์ทั้งการเล่นนิทานและการเล่น นอกจากนี้โปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีข้อแตกต่างกับโปรแกรมของนักวิจัยอื่นที่ศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรมการเล่นนิทานและการเล่นที่ส่งผลต่อมิติสัมพันธ์เช่นกัน แต่เป็นศึกษาเฉพาะโปรแกรมนิทานหรือโปรแกรมการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง ยังไม่มีปรากฏงานวิจัยที่มีการนำการเล่นนิทานและการเล่นมาใช้ร่วมกันเพื่อพัฒนามิติสัมพันธ์แก่เด็กปฐมวัย นอกจากนี้ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมโดยยึดนำแนวคิดและทฤษฎีที่สำคัญ ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตามแนวคิดของเพียเจต์ ทฤษฎีพัฒนาการด้านมิติสัมพันธ์ของเพียเจต์และอินเฮลเดอร์ และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา มาเป็นฐานในการใช้สร้างโปรแกรม ทำให้โปรแกรมมีความสมบูรณ์และมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมุ่งเน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นและแสดงออกโดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้คิดหาคำตอบด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเรียนรู้ด้วยความสุข จึงส่งผลให้เด็กเรียนรู้ด้านมิติสัมพันธ์อย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของพัฒนา ชัชพงศ์ (2540: 15) ที่อธิบายว่า การพัฒนาทางสติปัญญาสำหรับเด็ก ควรจัดสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ที่ฝึกทักษะการสังเกต จำแนกเปรียบเทียบ เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดหาเหตุผลและสร้างกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและก้าวไปสู่สิ่งที่อยู่ไกลตัว ทำให้เด็กปรับโครงสร้างทางสติปัญญา และมีโอกาสทำกิจกรรมเหล่านั้นซ้ำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งส่งผลให้เด็กพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สูงขึ้นเมื่อสิ้นสุดการทดลอง

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนที่จะเริ่มลงมือจัดโปรแกรมการเล่นนิทานและการเล่น ครูควรวางแผนร่วมกับผู้เรียน เพื่อสร้างข้อจำกัดและกติกาในการทำกิจกรรม และครูจะต้องมีความมั่นใจว่าตัวเด็กเข้าใจในกระบวนการและวิธีการของกิจกรรมเป็นอย่างดี หากพบว่าเด็กยังไม่เข้าใจ ครูควรสาธิตให้เด็กดูเป็นตัวอย่างเป็นรายบุคคล เพื่อให้เด็กเข้าใจในกิจกรรมที่ให้ทำเป็นอย่างดี

1.2 การจัดโปรแกรมการเล่นนิทานและการเล่น ควรจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศให้เอื้อต่อการจัดกิจกรรม โดยจัดสถานที่สำหรับการทำกิจกรรม ให้มีการหยิบใช้วัสดุอุปกรณ์ได้อย่างสะดวกเพียงพอกับความต้องการของเด็ก ไม่มีเสียงดังจากภายนอกเข้ามารบกวนเด็ก และควรสร้างความคุ้นเคยกับเด็กให้เป็นบรรยากาศของความเป็นกันเอง เพื่อกระตุ้นเด็กให้มีความมั่นใจในการทำกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการจัดกิจกรรมการเล่นแบบไม่จับเรื่องแก่เด็กปฐมวัย โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและต่อยอดด้วยตนเอง

2.2 ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นแก่เด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อประกอบอื่น เช่น นิทานหุ่นมือ ประกอบคำ นิทานวาดภาพประกอบคำ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). **การเล่นิทาน**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ชลธิป สมชาติโต. (2549). **การพัฒนาภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ทีศนา เขมณี และคนอื่น ๆ. (2536). **หลักการและรูปแบบพัฒนาเด็กปฐมวัยตามวิถีชีวิตไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา บันเกิด. (2557). **การใช้กิจกรรมการเล่นบอลเพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัฒนา ชัชพงศ์. (2540). **ทฤษฎีและปฏิบัติการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญทิพา อ่วมมณี. (2547). **ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยที่ใช้ลวดกำมะหยี่สีในการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). **กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- วรวรรณ เหมชะญาติ. (2536). **ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของกายยี่ที่มีต่อความสามารถในการรับรู้ทางด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กก่อนวัยเรียน**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2554). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารี ลัดทหวี. (2552). **พหุปัญญาและการเรียนแบบร่วมมือ**. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- Amoriggi, Helen D. (1981). **The Effect of Storytelling on Young Children's Sequencing Ability**. Dissertation Ed. D. (Preschool Education). Boston, MA: Boston University.
- Brotherson, Sean. (2005). **Understanding Brain Development in Young Children**. Retrieved September 7, 2015, from <https://www.ag.ndsu.edu/pubs/yf/famsci/fs609.pdf>
- Chiang, Lily. (1985). **Developmental Differences in Children's Use of Play Materials (Playground, Portable Materials, Age Differences)**. Dissertation Ph.D. (Preschool Education). Austin, TX: University of Texas at Austin.
- Mokhtar, Nor Hasni. (2011). The Effectiveness of Storytelling in Enhancing Communicative Skills. **Procedia-Social and Behavioral Sciences**. 18: 163-169.