

ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
ในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

RESULTS OF ANALYTICAL THINKING SKILLS DEVELOPMENT,
USING LANNA TRADITIONAL GAMES IN “MODERATE CLASS,
MORE KNOWLEDGE” ACTIVITIES PROVISION
FOR PRATHOMSUKSA 3 STUDENTS

อรุณี บุญญานุกูล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

พ.ศ. 2562

ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
ในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

RESULTS OF ANALYTICAL THINKING SKILLS DEVELOPMENT,
USING LANNA TRADITIONAL GAMES IN “MODERATE CLASS,
MORE KNOWLEDGE” ACTIVITIES PROVISION
FOR PRATHOMSUKSA 3 STUDENTS

อรุณี บุญญานุกูล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

พ.ศ. 2562

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา
ในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย อรุณี บุญญานุกูล

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม อาจารย์ ดร.ทัศนีย์ อารมย์เกลี้ยง

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.เสริมศรี ไชยศรี)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ทัศนีย์ อารมย์เกลี้ยง)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลฉัตร พลวัน)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

หัวข้อวิทยานิพนธ์ : ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน
 ล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้วิจัย : อรุณี บุญญานุกุล

สาขาวิชา : หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วชิรา เครือคำอ้าย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

: อาจารย์ ดร.ทักษิณ อารมย์เกลี้ยง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้
 ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม
 “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เป็นตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/80
 2) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา
 ในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อศึกษา
 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการ
 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านเชียงดาว
 จำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน ได้มาจากการเลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)
 โดยการจับสลากห้องเรียน ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบ (One Group Pretest - Posttest
 Design) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหา
 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ E_1/E_2 และการทดสอบค่าเฉลี่ย t-test แบบ Dependent
 Paired-Sample t test ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะ
 การคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.41/82.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
 ไว้ 75/80 จำนวน 11 แผน 20 ชั่วโมง

2. ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และด้านผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ ได้แก่ ความสามารถในการระบุ ความสามารถในการจำแนกแยกแยะ ความสามารถในการเปรียบเทียบ และความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในภาพรวมนักเรียนมีทักษะอยู่ในระดับดี

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการคิดวิเคราะห์, เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา, กิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”



The Title : Results of Analytical Thinking Skills Development, Using Lanna Traditional Games in “Moderate Class, More Knowledge” Activities Provision for Prathomsuksa 3 Students

The Author : Arunee Boonyanukul

Program : Curriculum and Instruction

Thesis Advisors

: Associate Professor Dr.Wachira Kruekam-ai	Chairman
: Dr. Tasanee Aromklieng	Member

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to create and find out the efficiency of the instructional plans that promoted critical thinking skills by using traditional Lanna games in “Moderate Class, More Knowledge” Activities Provision for Prathomsuksa 3 students, based on efficiency standard of 75/80, 2) to examine the results of Prathomsuksa 3 students’ critical thinking skills developed from using traditional Lanna games in “Moderate Class, More Knowledge” activities, and 3) to explore the satisfaction with using traditional Lanna games in “Moderate Class, More Knowledge” activities provision of the students at Ban Chiang Dao School, Amphoe Chiang Dao. The sample group consisted of 30 Prathomsuksa 3 students enrolling in the second semester or the 2018 academic year and the cluster sampling method was used to select the sample group. The research utilized the one-group pre-test -posttest design, and the statistics for data analysis were percentage, mean, standard deviation, developmental testing (E_1/E_2), and t-test dependent. The research findings were as follows:

1. The efficiency of the learning management plans to promote critical thinking skills of the students was 76.41/82.44, which was higher than the standard criteria of 75/80.
2. For the learning achievement of the students, it was found that their post-test scores were significantly higher than their pre-test score at a 0.05 level. The assessment on their critical

thinking skills regarding their abilities to identify, classify, compare and connect the relationships was generally at a good level.

3. The assessment on their satisfaction with the activities was found to be at a high level.

Keywords: Critical Thinking Skills, Lanna Traditional Games, Moderate Class, More Knowledge” Activities



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักและ อาจารย์ ดร.ทัศนีย์ อารมณฺ์เกลี้ยง อาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอดจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ณกานต์ อนุกุลวรธกะ ว่าที่ร้อยตรีนันทชัย รติวรรณนันท และคุณครูจุไรรัตน์ เสาร์แปงคำ ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ ข้อคิดเห็นตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือ ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณ โรงเรียนบ้านแม่ณะ อำเภอเชียงดาวและโรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาวที่ได้ให้ความอนุเคราะห์สนับสนุนในเรื่องของสถานที่ที่เอื้ออำนวยต่อการทำวิจัย และสื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย และขอขอบพระคุณผู้ที่เกี่ยวข้องในด้านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนาม ที่มีส่วนช่วยในงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ประโยชน์อันพึงได้จากการศึกษาในครั้งนี้ ขอให้เป็นกตเวทิตาแก่บิดา มารดา ครอบครัว ตลอดจนผู้เขียนหนังสือและบทความต่าง ๆ ที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัยจนสามารถทำให้วิจัยนี้สำเร็จได้ ด้วยดีและผู้สนใจ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง สังคมและประเทศชาติ ต่อไป

อรุณี บุญญานุกุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	๗
ABSTRACT.....	๘
กิตติกรรมประกาศ.....	๙
สารบัญ.....	๗
สารบัญตาราง.....	๑๑
สารบัญภาพ.....	๑๒
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.....	11
หลักสูตรสถานศึกษา.....	13
แนวคิด หลักการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	16
วรรณกรรมที่เกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้าน.....	20
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	43
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	47
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	49
รูปแบบการวิจัย.....	49
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	51
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	65

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่

การวิเคราะห์ข้อมูล	66
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	69
ตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	69
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” มีดังนี้	78
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	80
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	81
สรุปผลการวิจัย	82
อภิปรายผล	83
ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย	87
บรรณานุกรม	89
ประวัติผู้วิจัย	95
ภาคผนวก	96
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย	97
ภาคผนวก ข หนังสือขออนุญาตให้เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์	98
ภาคผนวก ค หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์	101
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	102
ภาคผนวก จ การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	166
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา	170

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 การวิเคราะห์ตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม	12
2.2 การวิเคราะห์ตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เรื่อง เกมการเล่น พื้นบ้านล้านนา.....	15
3.1 การวิเคราะห์การเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน.....	52
3.2 การวิเคราะห์การเล่นพื้นบ้านล้านนากับความสอดคล้องกับกิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้	56
3.3 เกณฑ์การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมด้านการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน	62
4.1 รายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกม การเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	70
4.2 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกม การเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	77
4.3 ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้าน ล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3.....	78
4.4 ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ โดยแยกเป็นรายกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ (N=30).....	79
4.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 4 ด้าน (N=30)	80

ญ

สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย	48
3.1 ขั้นตอนการวิจัย.....	50



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมเป็นยุคข่าวสาร ผู้คนติดต่อสื่อสารกันทางอินเทอร์เน็ต มีความใกล้ชิดและรู้จักกันมากขึ้นแม้ผู้คนละภูมิภาคของโลก สังคมไร้พรมแดนนี้ทำให้โลกแคบลง ในทางกลับกันข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ กลับกว้างไกลมากและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทุกคนต้องปรับเปลี่ยนตนเองให้รู้ทันข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ บุคคลที่มีทักษะในการรวบรวมข้อมูลข่าวสาร วิเคราะห์ข้อมูลเป็น จะสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมั่นใจ การปรับคนให้รู้ข่าวสารบ้านเมืองโดยสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำรงชีวิตนั้นจำเป็นต้องเริ่มที่การพัฒนาการศึกษาเป็นสำคัญ ซึ่งปัจจุบันทุกสังคมมุ่งสู่การจัดการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 โดยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และกระบวนการคิด ทั้งนี้ประเทศไทยได้เตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเช่นกัน และจะต้องเตรียมพร้อมที่จะทำให้สังคมไทยกลายเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประชาชนในสังคมต้องรู้จักใช้ความสามารถเฉพาะตนในการวิเคราะห์ ค้นหาข้อมูลความรู้ และใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันและพัฒนาไปเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศต่อไปในอนาคต (วรารรรถ จันทรนุวงศ์ และกิ่งฟ้า สีนุวงศ์, 2557, 2-3)

จากความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 4 มาตรา 24 ระบุไว้อย่างเด่นชัดว่าให้สถานศึกษาฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการความรู้ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542, 2542, 9) สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการที่ได้วางนโยบายด้านการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีคุณธรรมจริยธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสังคมโลกอย่างสันติ โดยปรากฏเป็นรูปธรรมที่แสดงให้เห็นจากหลักสูตรแกนกลาง

การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ การตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, 2-6) ในส่วนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ได้มีนโยบายการพัฒนาจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้านผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านภาษา ด้านคำนวณ และด้านการใช้เหตุผล นักเรียนมีทักษะชีวิต ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์อย่างน้อย 2 ภาษา ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เหมาะสมตามช่วงวัย (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3, 2558, 14) จึงเห็นได้ว่าทั้งนโยบายการพัฒนาประเทศในด้านการจัดการศึกษาต่างก็มีจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องกัน นั่นคือมุ่งพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทางด้านการคิดไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาด้านอื่น ๆ อย่างสมดุล เพราะการคิดเป็นจุดเริ่มต้นของการลงมือทำที่ถูกต้องและเหมาะสม

การคิดของมนุษย์จึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในวงการศึกษาศึกษาและสังคม เพราะจะทำให้มนุษย์ตามและรู้ทันการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมในสังคม และจะดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างชาญฉลาดไม่ตกเป็นเครื่องมือของผู้อื่น โดยลักษณะของการคิดนั้นแบ่งออกเป็นหลายประเภท ได้แก่ คิดกว้าง คิดไกล คิดละเอียดลออ คิดเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น การคิดเหล่านี้ต้องอาศัยทักษะที่หลากหลายมารวมกันแล้วเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูล ตรวจสอบเพื่อให้ได้ข้อมูลเพียงพอในการตัดสินใจในการแก้ปัญหาหรือคิดสร้างสรรค์ต่อไป (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2558, 237) นอกจากนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2552, 2) กำหนดเป้าหมายคุณลักษณะของคนไทยที่จะต้องพัฒนาในช่วง พ.ศ. 2552 – 2561 เกี่ยวกับการคิดไว้ว่า คนไทยต้องคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ มีทักษะในการคิดและปฏิบัติถูกต้อง มีความสามารถในการแก้ปัญหา และการสื่อสาร ผู้เรียนทุกระดับการศึกษาร้อยละ 75 ควรมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีวิจารณญาณ และมีความคิดสร้างสรรค์ เห็นได้ว่าทักษะการคิดเป็นทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นที่จะต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเพื่อให้เขาก้าวไปสู่สังคมแห่งอนาคตได้อย่างภาคภูมิใจ

การคิด มีลักษณะเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องอาศัยข้อมูลประกอบการพิจารณาตามลำดับขั้นตอน เพื่อหาทางแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้การคิดนั้นประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ การคิดนั้นอาจจะเกิดจากสิ่งเร้า หรือความจริงที่ได้รับ รวมทั้งประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ผลของการปรับเปลี่ยนการคิดจะช่วยพัฒนาระดับความคิดให้สูงขึ้น (สุคนธ์ สินธพานนท์, วรรัตน์ วรรณเลิศลักษณ์ และพรณี สินธพานนท์, 2551, 18) ดังนั้น การพัฒนาการคิดให้แก่ผู้เรียนเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ครูผู้สอนจะต้องจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึก

กระบวนการคิดให้มีประสิทธิภาพ เพราะการคิดเป็นระบบ คิดถูกวิธีจะสามารถสร้างประโยชน์ให้กับชาติบ้านเมืองได้ สอดคล้องกับนโยบายแผนการศึกษาแห่งชาติที่มีเป้าหมายในด้านผู้เรียนโดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มี คุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ทักษะ 8Cs ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross – cultural Understanding) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) มีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (Compassion) (สำนักนายกรัฐมนตรี. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545, ฉ) นำความรู้ที่ได้จากการคิดมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันและนำพาตนเองให้อยู่รอดในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้ ระดับของความคิดแบ่งได้เป็น 3 ระดับ คือ การคิดระดับพื้นฐาน (Basic Thinking Skills) จะมีลักษณะเป็นทักษะย่อยซึ่งมีกระบวนการหรือขั้นตอนในการคิดไม่มาก ซึ่งประกอบด้วยทักษะการฟัง ทักษะการจำ ทักษะการรับรู้ เป็นต้น ระดับที่ 2 คือ การคิดระดับกลาง หรือเป็นทักษะที่เป็นแกนสำคัญ (Core Thinking Skills) ได้แก่ ทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การตีความ ขยายความ การสรุป การอ้างอิง เป็นต้น การคิดระดับที่ 3 เป็นทักษะการคิดระดับสูงที่เรียกว่า (Higher - Order Thinking Skills) ได้แก่ การแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การคิดวิจารณ์ และการประยุกต์ความรู้ เป็นต้น (ทิสนา เขมมณี และคนอื่น ๆ, 2558 อ้างถึงใน ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2558, 50) ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการคิดทั้ง 3 ระดับ เพราะการศึกษาไทยกำลังอยู่ในยุคที่ 4 (ยุค 4.0) เป็นยุคที่สังคมไทยจะต้องส่งเสริมการผลิตความคิด ผลผลิตสินค้าและบริการต่าง ๆ มากขึ้น ทักษะการผลิตและสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ จึงมีความจำเป็นมาก แนวคิดของการศึกษาจึงต้องส่งเสริมให้เยาวชนรุ่นใหม่ไม่ใช่เพียงแค่บริโภคนิยมแต่ต้องก้าวไปสู่ผลผลิตนิยมด้วยจึงจะเป็นทักษะศตวรรษที่ 21 ที่มีความหมายอย่างแท้จริง (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2558, 156) ดังนั้นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมเป็นพลเมืองในยุคศตวรรษที่ 21 ควรริเริ่มที่ทักษะการคิดก่อน เพราะเมื่อเกิดความรู้ความจำในเนื้อหาแล้ว การคิดจะทำให้เกิดการวางแผน หาเหตุผล มาเชื่อมโยงความคิดที่สัมพันธ์กันระหว่างเนื้อหาในเรื่องที่เรียน หรือสามารถคิดวิธีแก้ไขปัญหาคับข้องใจได้ ช่วยให้เกิดความแข็งแกร่งทางการศึกษา ความเชื่อมโยงระหว่างทักษะกับความแข็งแกร่งทางการศึกษา สามารถดูได้จากผลการประเมินระดับนานาชาติอย่าง โครงการประเมินผลนักเรียน

ร่วมกับนานาชาติ (Programme for International Student Assessment: PISA) นักเรียนที่รู้จักใช้วิธีคิดเชิงวิพากษ์ มีทักษะการแก้ปัญหา มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ในวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ จะทำคะแนนได้ดีกว่านักเรียนที่ไร้ทักษะดังกล่าว (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอริปปิ จิตตฤกษ์, 2556, 156) ตลอดจนการดำเนินชีวิตประจำวัน หากพบเจอปัญหาผู้ที่มีทักษะการคิดที่ดีรู้จักทำความเข้าใจสถานการณ์ สามารถตัดสินใจแก้ปัญหา มีทักษะชีวิตที่ดีก็จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เห็นได้ว่าทักษะเหล่านี้เป็นทักษะที่ต้องได้รับการพัฒนาให้กับผู้เรียนเพื่อเป็นการวางรากฐานทางความคิดและทักษะในการดำรงชีวิตของเด็กและเยาวชนให้แข็งแกร่งพร้อมที่จะเติบโตเป็นอนาคตของชาติที่สมบูรณ์ต่อไป

นอกจากนี้การศึกษาของไทยที่ผ่านมาเน้นพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านการคิดวิเคราะห์อย่างต่อเนื่อง จากผลการสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร และผลการใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตลอดจนผลการประเมินคุณภาพการศึกษาต่าง ๆ พบว่า เด็กนักเรียนคิดไม่เป็น วิเคราะห์ไม่ได้ ขาดทักษะชีวิต อัดแน่นเนื้อหาวิชาการมากกว่าให้เรียนรู้ด้วยตนเอง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558, บทนำ) รวมถึงจากผลการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษาที่ผ่านมา ในด้านมาตรฐานที่ 4 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างสมเหตุสมผล พบว่าหลายโรงเรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ ยังคงต้องได้รับการพัฒนาส่งเสริมต่อไป สอดคล้องผลการประเมินของโรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีการประเมินด้านผู้เรียนที่พบว่า มาตรฐานที่ 4 ด้านผู้เรียน ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างสมเหตุสมผลอยู่ในเกณฑ์พอใช้ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา องค์การมหาชน, 2556, 5) ทำให้ผู้บริหารและคณะครูมีความตระหนักและพยายามในการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะการคิดอย่างต่อเนื่อง โดยได้พัฒนาโครงการต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน ได้แก่ โครงการพัฒนาการคิดวิเคราะห์อ่านเขียน โครงการอ่านออก เขียนได้ โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ (โรงเรียนบ้านเชียงดาว, 2559) เพื่อเตรียมพร้อมรับการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับชาติ หรือการสอบวัดความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test: NT) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test: O-NET) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีเป้าหมาย มิใช่เพื่อเตรียมผู้เรียนสำหรับการทดสอบ และการประเมินคุณภาพทางการศึกษาของสถานศึกษา แต่เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของผู้เรียนให้เป็นบุคคลคุณภาพของสังคม และเป็นการเตรียมพร้อมให้ผู้เรียน

มีสมรรถนะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ สถานศึกษาจึงมีบทบาทหน้าที่ในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ให้กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม การเรียนวิชาในห้องเรียนยังไม่ใช่ว่าการเรียนรู้ที่แท้จริง ยังเป็นการเรียนแบบสมมติ ดังนั้น ครูจึงต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด การเรียนรู้จึงขึ้นอยู่กับบริบทหรือสภาพแวดล้อมในขณะที่เรียนรู้ ห้องเรียนไม่ใช่บริบทที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ในมิติที่ลึก เพราะห้องเรียนไม่เหมือนสภาพในชีวิตจริง หากไปเรียนในสภาพจริงก็จะได้เรียนรู้ในมิติที่ลึกและกว้างขวางกว่าสภาพสมมติ (วิจารณ์ พานิช, 2557, 5) แสดงให้เห็นว่า การจะเกิดการเรียนรู้ขึ้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับห้องเรียน หรืออ่านจากตำราเรียนตลอดเวลา ความรู้มีอยู่ทุกที่ ทุกแหล่งข้อมูลขึ้นอยู่กับวิธีการเรียนรู้และวิธีชี้แนะอย่างไรให้ได้ซึ่งความรู้มา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดโครงสร้างรายวิชาในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมี “กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” ที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในการสนับสนุนแนวทางการปฏิรูปการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม ตั้งแต่ปีการศึกษา 2558 เป็นต้นมา เพื่อลดปัญหาความเครียดของเด็กที่เกิดจากการเรียนที่อัดแน่นเนื้อหาวิชาการมากเกินไปส่งผลกระทบต่อคุณภาพการศึกษาของประเทศ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงดำเนินการให้สถานศึกษาแต่ละแห่งจัดกิจกรรม “กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” มีการปรับลดเวลาเรียนภาควิชาการให้น้อยลง เพราะความรู้ความเข้าใจในบางวิชาอาจเกิดขึ้นจากการลงมือปฏิบัติมากกว่าการนั่งฟังหรือการท่องจำในห้องเรียน ครูมีการปรับการเรียนการสอน การจัดกิจกรรม โดยเพิ่มเวลาและโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงหลากหลายช่องทางทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อสร้างเสริมการเรียนรู้ทุกด้านในรูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตร ตามโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาตั้งแต่เวลา 14.30 น. จนถึงเวลาเลิกเรียนซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ กิจกรรมสร้างเสริมคุณลักษณะค่านิยม และกิจกรรมสร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพ และทักษะชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558, 1) นับว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะหลากหลายด้าน รวมถึงปลูกฝังทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ และทักษะดำเนินชีวิตร่วมกับคนในสังคมได้อย่างมีความสุข ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่มีเป้าหมายให้การเรียนรู้ของเด็กเกิดจากกิจกรรมที่เน้นกระบวนการ นำไปสู่การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การสร้างค่านิยมที่

ดีต่อสังคม แล้วส่งผลให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น ตัดสินใจเลือกอย่างชาญฉลาด สามารถแก้ปัญหาที่ต้องเผชิญในทุกสถานการณ์ได้ (พิมพ์พันธ์ุ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข, 2557, 5) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดนั้น ครูผู้สอนสามารถเลือกจัดกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ และควรจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ในเด็กวัยประถมต้นเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น ชอบทดลอง ชอบทำอะไรด้วยตนเอง ชอบเคลื่อนไหว ชอบความสนุกสนาน กิจกรรมการจัดการเรียนรู้บางรายวิชามีเนื้อหาที่เป็นนามธรรมยากแก่การเข้าใจของผู้เรียนในวัยนี้ เช่น วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม แต่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้เนื้อหาวิชา เพราะมีความสำคัญกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การปฏิบัติตามหลักศาสนา การเรียนรู้หน้าที่ของตนเอง การมีคุณธรรมและจริยธรรม รู้จักเคารพในสิทธิหน้าที่ของผู้อื่น ตลอดจนประเพณีและวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทย ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริงที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ซึ่งการจัดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่มีการเล่นปนเรียน การใช้เกมการละเล่นต่าง ๆ เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ผู้วิจัยได้ศึกษา กิจกรรมการละเล่นของเด็กเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ให้เป็นกิจกรรมการเล่นที่เกิดประโยชน์ มีเป้าหมาย แฝงไปด้วยทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมถึงทักษะการคิดด้วย ดังที่ เพียเจต์ (Piaget, 1964 อ้างถึงใน สมชาย รัตนทองคำ, 2556, 36) กล่าวว่า ความคิดจะเกิดจากการที่บุคคลได้รับประสบการณ์จากการปะทะสังสรรค์กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับ ปณิษฐา เรืองปัญญาวุฒิ (2557) อุษณีย์ สื่อมโนธรรม (2555) และถนัด บุญอิสสระ (2554) ที่จัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อพัฒนาสุขสมรรถนะ ด้านองค์ประกอบของร่างกาย การใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าเด็กมีสมรรถภาพทางกลไกพัฒนาดีขึ้น การใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ระดับดีมาก รัตนภรณ์ ไชยทน (2556) จัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความสนใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนอยู่ในระดับมาก

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กเป็นรูปแบบ/วิธีการสอนหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้ดี แฝงไปด้วยคุณค่าทางวัฒนธรรม คุณธรรมและจริยธรรม รวมถึงการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานและนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ซึ่งเป็นการคิดขั้นสูง ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้กับการดำเนินชีวิตประจำวันได้ดี

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำกิจกรรมการละเล่นของเด็กในภาคเหนือหรือเรียกอีกอย่างว่า การละเล่นพื้นบ้านล้านนา มาพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ให้มีประสิทธิภาพในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เป็นตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/80
2. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ประโยชน์ที่รับการวิจัย

เป็นประโยชน์ทางด้านวิชาการซึ่งจะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านเชียงดาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 จำนวน 87 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านเชียงดาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยการจับสลากห้องเรียนที่มีทั้งหมด 3 ห้องเรียน ได้มา 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรตาม คือ

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาหรือประเด็นที่ศึกษา คือ กิจกรรมการคิดวิเคราะห์ที่ใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ที่ได้จากการศึกษางานวิจัย การค้นคว้าและสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องซึ่งเป็นประเภทการละเล่นพื้นบ้านที่สามารถเล่นได้ทั้งชายและหญิง เล่นเป็นกลุ่มได้ 18 กิจกรรม ดังนี้ 1. แอ๊ดสะไฟ 2. เป่าหนัง 3. บะเก็บ 4. อีแสะ 5. เตย 6. บะกอน 7. อุ่มจะลี จี้จะลูป 8. สีซอ 9. ไข่เต่า 10. กระโดดหนัง 11. ไล่แปด 12. ปี่ตอซัง 13. ก้องจี้หมา 14. จี๋ม้าส่งเมือง 15. ลีกกะโล่ง 16. การเล่นติดลูกแก้ว 17. ค่อซื่อ (ลูกข่าง) ของชนเผ่าลาหู่ 18. ไม้โก่งกาง (หม่อหน่อ) ของชนเผ่าอาข่า (ครูโรงเรียนบ้านเชียงดาว, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559) นำมาวิเคราะห์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของวัย สภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรมและการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยผู้วิจัยได้ 9 กิจกรรม ดังนี้ การละเล่นประเภทที่ 1 ได้แก่ 1. แอ๊ดสะไฟ 2. ไล่แปด 3. ไข่เต่า การละเล่นประเภทที่ 2 ได้แก่ 1. เป่าหนัง 2. บะเก็บ 3. ติดลูกแก้ว การละเล่นประเภทที่ 3 ได้แก่ 1. บะกอน 2. กระโดดหนัง 3. ก้องจี้หมา

ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จัดในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โดยใช้ระยะเวลาสอนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 10 สัปดาห์ รวมเวลาสอนทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง

ขอบเขตด้านสถานที่

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ณ โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ หมายถึง การระบุเรื่องหรือปัญหา จำแนกข้อมูลหรือหาข้อมูลเพิ่มเติม เปรียบเทียบหาความสัมพันธ์ เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจ และตัดสินใจแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งในการตัดสินใจนั้นต้องให้เหตุผลที่เพียงพอประกอบการพิจารณาเลือกคำตอบที่เหมาะสม โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1.1 ความสามารถในการระบุ หมายถึง การบอกหรือการกล่าวถึง วิธีการเล่นเกม การละเล่นพื้นบ้านล้านนาในแต่ละกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น มีเทคนิคสำคัญในการดำเนินการเล่นให้เกิดประสิทธิภาพ

1.2 ความสามารถในการจำแนกแยกแยะ หมายถึง ความสามารถในการแบ่งประเภทของสิ่งของ บุคคล กลุ่มคน และแบ่งประเภทลักษณะของการเล่นได้ ความเหมาะสมของผู้เล่น สภาพภูมิอากาศ ภูมิประเทศ และสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม

1.3 ความสามารถในการเปรียบเทียบ หมายถึง การพิจารณาให้เห็นถึงความเหมือน ความต่างของสิ่งของ และผู้เล่น รวมถึงความแตกต่างของกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาแต่ละชนิด

1.4 ความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ หมายถึง การอธิบาย บอกประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถประยุกต์อุปกรณ์การเล่น วิธีการเล่น ให้เหมาะสมกับสภาพบริบทของแต่ละโรงเรียนและรู้จักแก้ปัญหาในขณะที่เล่นเกม นำประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2. เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล็ก ๆ ชอบจัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายทางอารมณ์ โดยสืบทอดการละเล่นมาจากบรรพบุรุษที่ได้นำสิ่งที่ดีงามของอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่มาสั่งสมเป็นระยะเวลานาน ในเกมการเล่นอาจอาศัยกฎกติกา มารยาท มีอุปกรณ์การเล่น การส่งเสริมประกอบการเล่นให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวัย

3. แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” หมายถึง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในช่วงกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว ซึ่งใช้ เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา แบ่งประเภทตามพัฒนาการของวัยและความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ออกเป็น 3 ประเภท จำนวน 9 กิจกรรม ดังนี้ การละเล่นประเภทที่ 1 ได้แก่ 1. แอ๊ดสะไฟ 2. โไล่แปด 3. ไข่เต่า การละเล่นประเภทที่ 2 ได้แก่ 1. เป้าหนัง 2. บะเก็บ 3. คีตลูกแก้ว การละเล่นประเภทที่ 3 ได้แก่ 1. บะกอน 2. กระโดดหนัง 3. ก้องขี้หมา โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/80 ซึ่ง 75 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ระหว่างเรียน และ 80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละของการวัดทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียน

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่

สมมุติฐานการวิจัย

ผลการคิดวิเคราะห์ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านเชิงดาว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษา เรื่อง ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
2. หลักสูตรสถานศึกษา
3. แนวคิด หลักการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
4. วรรณกรรมที่เกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านล้านนา
5. จิตวิทยาและพัฒนาการเด็กวัยประถมต้น
6. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการเล่นปนเรียน
7. ทักษะการคิดวิเคราะห์
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาคือ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากร

ที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับ เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ดังนี้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เรื่อง การใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว มีดังนี้

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม- ระบบการเมือง การปกครอง ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปณิธาน ค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตารางที่ 2.1 การวิเคราะห์ตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. สรุประโยชน์และปฏิบัติตามประเพณี และวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น	1. ประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัว เช่น การแสดงความเคารพและการเชื่อฟังผู้ใหญ่ การกระทำความดีร่วมกันในครอบครัว 2. ประเพณีและวัฒนธรรมในท้องถิ่น เช่น การเข้าร่วมประเพณีทางศาสนา ประเพณีเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต ประโยชน์ของการปฏิบัติตาม ตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
2. บอกพฤติกรรม การดำเนินชีวิตของตนเอง และผู้อื่นที่อยู่ในกระแสวัฒนธรรมที่หลากหลาย	1. พฤติกรรมของตนเอง และเพื่อน ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การทำความเคารพ การปฏิบัติตาม ศาสนพิธี การรับประทานอาหาร การใช้ภาษา (ภาษาถิ่นกับภาษาราชการ และภาษาอื่น ๆ เป็นต้น) 2. สาเหตุที่ทำให้พฤติกรรม การดำเนินชีวิตในปัจจุบันของนักเรียน และผู้อื่นแตกต่างกัน

หลักสูตรสถานศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเชียงดาว จัดทำขึ้นโดยใช้กรอบและแนวทางที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วางไว้โดยให้ท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางการพัฒนาหลักสูตรร่วมกันเพื่อสนองเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางที่มุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนไทยทุกส่วนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีคุณภาพด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (โรงเรียนบ้านเชียงดาว, 2554)

การจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนทุกคน มีความรู้ ทักษะและกระบวนการทำงาน รู้จักการแก้ปัญหา มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม มีนิสัยรักการทำงาน เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น รู้จักใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นอย่างประหยัดและคุ้มค่า ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระ ทักษะกระบวนการต่าง ๆ เพื่อนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน รวมถึงมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเมื่อเรียนจบในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้ระบุไว้ในคำอธิบายรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (โรงเรียนบ้านเชียงดาว, 2554)

คำอธิบายรายวิชา ส13101 สังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 80 ชั่วโมง

ศึกษา ความสำคัญของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ในฐานะเป็นรากฐานสำคัญของวัฒนธรรมไทย พุทธประวัติตั้งแต่การบำเพ็ญเพียรจนถึงปรินิพพาน ประวัติของศาสนา

ที่ตนนับถือ การดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก/เรื่องเล่าและศาสนิกชนตัวอย่าง ความสำคัญของพระไตรปิฎก คัมภีร์ของศาสนาที่ตนนับถือ พระรัตนตรัย การปฏิบัติตามหลักธรรม โอวาท 3 ในพระพุทธศาสนา หลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ เห็นคุณค่าของการสวดมนต์ แผ่เมตตา มีสติที่เป็นพื้นฐานของสมาธิในพระพุทธศาสนา การพัฒนาจิต ตามแนวทางของศาสนาที่ตนนับถือ ความสำคัญและการปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมต่อศาสนสถาน ศาสนวัตถุ ศาสนพิธี พิธีกรรม และวันสำคัญทางศาสนา การแสดงตนเป็นพุทธมามกะ และการแสดงตนเป็นศาสนิกชนของศาสนาที่ตนนับถือ ศึกษา ประโยชน์ของการปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวท้องถิ่น การดำเนินชีวิตของตนเอง และผู้อื่นที่อยู่ในกระแสวัฒนธรรมที่หลากหลาย ความสำคัญของวันหยุดราชการ บุคคลซึ่งมีผลงานที่เป็นประโยชน์ แก่ชุมชนและท้องถิ่นตนเอง บทบาทหน้าที่ของสมาชิกของชุมชน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ตามกระบวนการประชาธิปไตย ความแตกต่างของกระบวนการตัดสินใจในชั้นเรียน/โรงเรียนและชุมชนโดยวิธีการออกเสียงโดยตรงและการเลือกตัวแทนออกเสียง การเปลี่ยนแปลงในชั้นเรียน/โรงเรียนและชุมชนที่เป็นผลจากการตัดสินใจของบุคคลและกลุ่ม ศึกษาความต้องการและความจำเป็นในการใช้สินค้าและบริการในการดำรงชีวิต การใช้จ่ายของตนเอง และนำทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดมีผลต่อการผลิตและบริโภคสินค้าและบริการของรัฐจัดหาและให้บริการแก่ประชาชน ความสำคัญของภาษีและบทบาทของประชาชนในการเสียภาษี การแข่งขันทางการค้า ที่มีผลทำให้ราคาสินค้าลดลง ศึกษาการใช้แผนที่ แผนที่ และภาพถ่ายในการหาข้อมูลทางภูมิศาสตร์ในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเขียนแผนผังง่าย ๆ แสดงตำแหน่งที่ตั้งของสถานที่สำคัญในบริเวณโรงเรียนและชุมชน ลักษณะกายภาพกับลักษณะทางสังคมของชุมชน การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมในชุมชนจากอดีตถึงปัจจุบัน การพึ่งพาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติในการสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์และการประกอบอาชีพ มลพิษและการก่อให้เกิดมลพิษโดยมนุษย์ ความแตกต่างของเมืองและชนบท การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมในชุมชน โดยใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม กระบวนการสืบค้น กระบวนการทางประวัติศาสตร์ กระบวนการทางภูมิศาสตร์ กระบวนการทางจริยธรรม กระบวนการประชาธิปไตย เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการสื่อสาร และเห็นคุณค่าของการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มีความซื่อสัตย์สุจริตรักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ

มาตรฐานและตัวชี้วัด ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เรื่อง การใช้เกมการเล่นพื้นบ้าน ลานนาส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว ดังนี้

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลก อย่างสันติสุข

**ตารางที่ 2.2 การวิเคราะห์ตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้าน
ล้านนา**

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น	1. ประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัว เช่น การแสดงความเคารพและการเชื่อฟังผู้ใหญ่ การกระทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว 2. ประเพณีและวัฒนธรรมในท้องถิ่น เช่น การเข้าร่วมประเพณีทางศาสนา ประเพณีเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต ประโยชน์ของการปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น
2. บอกพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของตนเองและผู้อื่นที่อยู่ในกระแสวัฒนธรรมที่หลากหลาย	1. พฤติกรรมของตนเองและเพื่อน ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การทำความเคารพ การปฏิบัติตามศาสนพิธี การรับประทานอาหาร การใช้ภาษา (ภาษาถิ่นกับภาษาราชการและภาษาอื่น ๆ เป็นต้น) 2. สาเหตุที่ทำให้พฤติกรรมการดำเนินชีวิตในปัจจุบันของนักเรียนและผู้อื่นแตกต่างกัน

เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา 9 เกม ประกอบด้วย 1) การเล่นแอ๊ดสะไฟ้ (ซ่อนหา) 2) การเล่นไล่แปด (ไล่จับ) 3) การเล่นไข่เต่า (กาฟักไข่) 4) การเล่นบะเก็บ (หมากเก็บ) 5) การเล่นเป่าหนัง 6) การเล่นติดลูกแก้ว 7) การเล่นบะกอง (บอลระเบิด) 8) การเล่นกระโดดหนึ่ง และ 9) การเล่นก้องจี้หมา เป็นเกมการละเล่นของเด็กในภาคเหนือหรือเรียกว่า การละเล่นพื้นบ้านล้านนา ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมนี้นอกจากช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานแล้วยังสอดแทรกไปด้วยคุณธรรม จริยธรรมที่เกิดขึ้นระหว่างร่วมกิจกรรม สามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ รวมถึงการช่วยให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่นของตนเอง มีความเป็นเอกลักษณ์ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่ต่อไป สอดคล้องกับ

มาตรฐานตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในด้านสรุปประโยชน์และปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่นและบอกพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของตนเองและผู้อื่นที่อยู่ในกระแสวัฒนธรรมที่หลากหลาย

แนวคิด หลักการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

จากสภาพปัญหา สถานศึกษาใช้เวลาในการเรียนการสอนเนื้อหามากกว่าให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ภาระงานและการบ้านนักเรียนมีมาก ส่งผลต่อความเครียด นักเรียนคิดไม่เป็น วิเคราะห์ไม่ได้ ขาดทักษะชีวิต ส่งผลให้ผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) และผลการสอบประเมินผลนักเรียนร่วมกับนานาชาติ (Programme for International Student Assessment: PISA) อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เพื่อลดเวลาเรียนภาควิชาการลง ครูต้องปรับการเรียนการสอน การจัดกิจกรรม โดยเพิ่มเวลาและโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เพื่อสร้างเสริมทักษะการเรียนรู้ทุกด้านในรูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยเริ่มจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ในเวลา 14.30 น. เป็นต้นไปจนถึงเวลาเลิกเรียน และเริ่มดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 และมีสถานศึกษากลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมโครงการอย่างน้อยร้อยละ 10 ของจำนวนสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั่วประเทศครอบคลุมกระจายทุกสภาพพื้นที่ทั้งนอกเมืองในเมือง จำนวน 3,831 โรงเรียน ทั้งนี้จะดำเนินการในสถานศึกษาทุกแห่งในปีการศึกษา 2559 โดยมีหลักการของการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) ดังนี้

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะชีวิต ทักษะการแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม สร้างเสริมคุณลักษณะ ค่านิยมที่ดีงามและความมีน้ำใจต่อกัน
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครอบคลุมหลักองค์ 4 แห่งการศึกษา ได้แก่ ด้านพุทธิศึกษา ด้านจริยศึกษา ด้านหัตถศึกษา และด้านพลศึกษา
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนองตอบความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนทุกคน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีประสบการณ์ตรง สร้างความรู้ด้วยตนเอง และเรียนรู้อย่างมีความสุข
5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ใช้ชุมชน ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้

6. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผน คิดวิเคราะห์ อภิปรายสรุปความรู้ นำเสนอ จุดประกายความคิด สร้างแรงบันดาลใจ สร้างความมุ่งมั่นเพื่อแสวงหาความรู้ การแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรม

7. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

8. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม เป็นการเรียนรู้ในระหว่างการทำงานที่ทุกคนในทีมเน้นความเป็นระบบ มีวิจรรณญาณร่วมกันตลอดเวลาที่กำลังทำอะไร จะทำให้ดีขึ้นอย่างไร แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน มีการช่วยเหลือเกื้อกูล มีความสามัคคี มีน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

9. จัดกิจกรรมเรียนรู้ควบคู่กับการประเมินผลการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยเน้นเทคนิควิธีการประเมินสภาพจริงที่หลากหลาย ที่ให้ความสำคัญกับการประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment)

แนวทางการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สถานศึกษาจัดอย่างหลากหลายเพื่อช่วยเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ความมีน้ำใจต่อกัน การทำงานเป็นทีม และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นหา ศักยภาพและความชอบของตนเอง โดยการปฏิบัติกิจกรรมไม่จำเป็นต้องเปิดให้เฉพาะผู้เรียนห้องเดียวกัน หรือระดับชั้นเดียวกัน บางกิจกรรมสามารถศึกษาหรือปฏิบัติร่วมกันหลายระดับชั้นได้ เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการปรับตัว การช่วยเหลือดูแลกัน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนหลายช่วงวัย โดยเป็นการจำลองสภาพจริงในสังคม ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ซึ่งจะยิ่งช่วยเพิ่มทักษะในการแก้ปัญหาให้กับเด็กไทย การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” มีแนวทางในการดำเนินงาน ดังนี้

1. กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สามารถจัดได้ทุกระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ สถานศึกษาระดับประถมศึกษาที่จัดการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 หรือโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- มัธยมศึกษาปีที่ 3 หรือโรงเรียนมัธยมศึกษาที่จัดการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 หรือโรงเรียนการศึกษาพิเศษ การศึกษาสงเคราะห์ โดยสถานศึกษาต้องจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงวัย

2. การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ตามขนาดโรงเรียน จำนวนผู้เรียน จำนวนครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา มีแนวดำเนินการดังนี้

2.1 โรงเรียนประถมศึกษา และโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ขนาดเล็ก มีครูไม่ครบชั้น ทั้งโรงเรียนที่จัดการศึกษาเป็นเอกเทศ หรือจัดการศึกษาแบบเรียนรวม ควรจัดกลุ่ม

ผู้เรียนเป็นชั้น ช่วงชั้น คณะชั้น หรือรวมกลุ่มทั้งโรงเรียน (กรณีเป็นโรงเรียนขนาดเล็กมาก) ให้สอดคล้องกับจำนวนครูที่จะรับผิดชอบ หรือเป็นผู้ดูแลกิจกรรม การจัดกิจกรรมของโรงเรียน ขนาดเล็กในบางพื้นที่ที่สามารถเดินทางไปมาสะดวกอาจนำผู้เรียนหมุนเวียนกันไปจัดรวมกับ โรงเรียนใกล้เคียงได้

2.2 โรงเรียนขนาดเล็ก หรือขนาดกลาง ที่มีครูพอดิชั้น หรือมีครูเพียงพอ ควรจัดกลุ่ม นักเรียนให้เหมาะสมกับกิจกรรมไม่ให้มีจำนวนทั้งกลุ่มมากเกินไป และคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก

2.3 โรงเรียนขนาดใหญ่และใหญ่พิเศษ ที่มีผู้เรียนจำนวนมาก ต้องมีการวางแผนที่รัดกุม เนื่องจากโรงเรียนอาจมีข้อจำกัดด้านสถานที่ และต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้ อาจเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงเวลาได้ตลอดวัน

2.4 โรงเรียนการศึกษาพิเศษ และการศึกษาสงเคราะห์ให้พิจารณาตามความเหมาะสมกับบริบทและความพร้อม

3. การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นไปตามความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน ผู้ปกครอง

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” แบ่งออกเป็น 4 หมวด 16 กลุ่มกิจกรรม มีรายละเอียด ดังนี้

หมวดที่ 1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมบังคับตามหลักสูตร)

- 1) กิจกรรมแนะแนว
- 2) กิจกรรมนักเรียน
- 3) กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้

- 4) พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร
- 5) พัฒนาความสามารถด้านการคิด และการพัฒนากรอบความคิดแบบ

เปิดกว้าง (Growth Mindset)

- 6) พัฒนาความสามารถด้านการแก้ปัญหา
- 7) พัฒนาความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี

8) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

หมวดที่ 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม

9) ปลุกฝังค่านิยมและจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคม มีจิตสาธารณะและ
การให้บริการด้านต่าง ๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม

10) ปลุกฝังความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์

11) ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม (มีวินัย ซื่อสัตย์ สุจริต เสียสละ อดทน มุ่งมั่นใน
การทำงาน กตัญญู)

12) ปลุกฝังความรัก ความภาคภูมิใจในความเป็นไทยและท่วงท่าสมบัติ
ของชาติ

หมวดที่ 4 สร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพ และทักษะชีวิต

13) ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียน ตามความ
แตกต่างระหว่างบุคคล

14) ฝึกการทำงาน ทักษะทางอาชีพ ทรัพย์สินทางปัญญา อยู่อย่างพอเพียงและ
มีวินัยทางการเงิน

15) พัฒนาความสามารถด้านการใช้ทักษะชีวิต

16) สร้างเสริมสมรรถนะทางกาย

การดำเนินการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โรงเรียนบ้านเชียงดาว

โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
เชียงใหม่ เขต 3 เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษานานาชาติ เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล
– มัธยมศึกษาตอนต้น ในปีการศึกษา 2558 เป็นต้นมาโรงเรียนได้เข้าร่วมจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน
เพิ่มเวลารู้” ตามนโยบายด้านการศึกษาของรัฐบาล โรงเรียนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ประชุมชี้แจง ครู ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษาและนักเรียนให้เกิดความ
เข้าใจในการจัดการเรียนรู้กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

2. เตรียมความพร้อมให้กับครูโดยทีมสมาร์ตเทรนเนอร์ (Smart Trainers) สำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

3. ดำเนินการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ตามบริบทของสถานศึกษา
โดยนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ยังอยู่ในระยะเริ่มต้นของการพัฒนากระบวนการคิด
ความรับผิดชอบ และความปลอดภัยของผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน การ
จัดกิจกรรมจึงดำเนินในรูปแบบที่ให้ผู้เรียนได้เลือกปฏิบัติตามความถนัด ความสนใจซึ่งครูกำหนด
ร่วมกับนักเรียน ได้แก่ กิจกรรมภาคปฏิบัติจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมจิตสาธารณะ กิจกรรม
สร้างสรรค์ทางวิชาการ และกิจกรรมส่งเสริมทักษะกระบวนการ ให้ครอบคลุมทั้ง 4 หมวดของ
กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยจัดกิจกรรมภายในระดับชั้นเดียวกัน ตั้งแต่เวลา 14.30 จนถึง

เวลาเลิกเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคน หรือรวมกลุ่มกันเสนอกิจกรรมที่จะปฏิบัติโดยมีครูเป็นที่ปรึกษาให้ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม การปฏิบัติกิจกรรมอาจเป็นผู้เรียนห้องเดียวกัน ผู้เรียนระดับชั้นเดียวกัน หรือผู้เรียนหลายระดับชั้นมาปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันได้ และสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้ปกครอง ชุมชน เพื่อให้เกิดการสานสัมพันธ์ เกิดความรู้ความเข้าใจ ความภาคภูมิใจและห่วงใยในท้องถิ่นมากขึ้น

4. โรงเรียนดำเนินการประเมินความก้าวหน้าในการปฏิบัติกิจกรรม ความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยครูทุกคนที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาการทำกิจกรรม

5. ครูนำผลการประเมินความก้าวหน้า ปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีการสรุปและรายงานผลการดำเนินงานต่อสถานศึกษาทุกภาคเรียน

วรรณกรรมที่เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้าน

ความหมายของการเล่น

สุวัฒน์ กลิ่นเกสร (2559, 1) กล่าวถึง การละเล่น เป็นคำที่เกิดขึ้นจากการปรับเสียงมาจากคำว่า “การเล่น” ให้ออกเสียงง่ายขึ้น มีความหมายกว้างขึ้น คือ การเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจหลังจากการทำงานเหน็ดเหนื่อยมาตลอดทั้งวัน และเป็นการเล่นที่ใช้เล่นในเทศกาลต่าง ๆ เช่น เพลงพื้นเมือง ละคร ลิเก ลำตัด หุ่น หนังใหญ่ เป็นต้น

สารานุกรมไทยฉบับเยาวชน ฉบับเสริมการเรียนรู้ เล่ม 4 (จินตนา ไบกาซุอิ, 2557, 79) ให้ความหมายคำว่า การละเล่น หมายถึง การแสดงเพื่อความสนุกสนานบันเทิงต่าง ๆ ซึ่งแสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่มีอยู่ในทุกภาคของประเทศไทย โดยแฝงสัญลักษณ์ที่สะท้อนวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และความเชื่อของสังคมไทย

ฉันทนา ศรีภักดี (2555, 46) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือประสบการณ์ที่เด็กเล่นตามความสนใจของตัวเอง เป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อพัฒนาความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545, 4) ให้ความหมายว่า การเล่น คือ การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2543) กล่าวถึง “การเล่น” หมายถึง กิจกรรมการเคลื่อนไหวของมนุษย์ประเภทหนึ่งที่มีได้มีการกำหนดเป็นโครงสร้างที่แน่นอนตายตัว หรืออาจจะมีโครงสร้างแต่เพียงเล็กน้อย การเล่นมีความหมายที่กว้างกว่าเกมหรือกีฬา ซึ่งเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่สลับซับซ้อนมีโครงสร้างที่แน่นอนขึ้น

สรุปได้ว่า การเล่นและการละเล่น เป็นการกระทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานผ่อนคลายทางอารมณ์ และเกิดความรื่นเริงบันเทิงใจหลังจากการประกอบกิจวัตรประจำวันหรือการเล่นในเทศกาลท้องถิ่น อาจมีกติกาการเล่นหรือไม่ก็ได้ การละเล่นแสดงให้เห็นเอกลักษณ์ ที่สะท้อนวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และความเชื่อของสังคมไทยในท้องถิ่นที่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย นอกจากนี้การละเล่นยังแฝงไปด้วยความรู้และทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ รวมถึงสร้างการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วย

การละเล่นพื้นบ้านของเด็ก

การละเล่นของเด็กไทย เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านที่มีอยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศไทย ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย ไว้ดังนี้

สุวัฒน์ กลิ่นเกสร (2559, 1) กล่าวถึง การละเล่นของไทย หมายถึง การเล่นดั้งเดิมของเด็กและผู้ใหญ่เพื่อความบันเทิงใจ ทั้งนี้เป็นการเล่นที่มีกติกาหรือไม่มีกติกา ไม่มีบทร้องประกอบหรือมีบทร้องประกอบให้จังหวะบางทีก็มีทำเดิน และทำรำประกอบ เพื่อให้สนุกสนานและสนุกสนานยิ่งขึ้น ทั้งผู้เล่นและผู้ชมมีส่วนร่วมสนุก

พาราดิ หมายเด๊ะ (2557, 20) ให้ความหมายว่า การละเล่นที่ผู้เล่นต่างสมัครใจมีการเคลื่อนไหวในกิริยาต่าง ๆ เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นการถ่ายทอดของคนไทยสืบต่อกันมาจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อนสามารถยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ และมีความเหมาะสมกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้น ๆ เมื่อเด็กได้เล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้เด็กได้รับการเตรียมความพร้อมในพัฒนาการด้านต่าง ๆ ครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านจิตใจ ด้านสังคมและสติปัญญา อีกทั้งมีส่วนช่วยพัฒนาให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเองได้อีกทางหนึ่งด้วย

อุษณีย์ สื่อมโนธรรม (2555, 43) สรุปความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของเด็กว่าการละเล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์กติกา เป็นการเล่นที่มีกฎกติกายืดหยุ่นได้ด้วย

ณัด บุญอิสระเสรี (2554, 6) กล่าวว่า การละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมหรือเกม ซึ่งเป็นการละเล่นของเด็กไทยในสมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน เมื่อเล่นจะเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน พัฒนาการทั้งด้านร่างกาย จิตใจ ด้านสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างมนุษย์เป็นการออกกำลังกายที่ดีเสริมสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ ได้ฝึกความอดทน ความมีน้ำใจต่อกัน รวมทั้งการฝึกให้รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักให้อภัย

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านของเด็ก เป็นการเล่นด้วยความสมัครใจของผู้เล่นทั้งสองฝ่าย เพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนาน จะมีกฎ กติกาหรือไม่ก็ได้ ซึ่งเป็นการเล่นที่ได้รับ

การสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น การเล่นสามารถส่งเสริมพัฒนาการต่าง ๆ รวมถึงทักษะกระบวนการคิดของผู้เล่นได้ดี ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมที่ฝังใจไว้ด้วย

การเล่นของเด็กภาคเหนือ

สำหรับการเล่นของเด็กในภาคนี้มีอยู่มากมายที่มีการเล่นเหมือนกัน คล้ายคลึงกัน หรืออาจแตกต่างกันไปบ้างตามแต่ละท้องถิ่นในจังหวัดต่าง ๆ ของภาคเหนือ จากหนังสือการเล่นพื้นบ้านล้านนา และหนังสือวัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาของจังหวัดต่าง ๆ ในภาคเหนือ รวบรวมการเล่นของเด็กได้ประมาณ 60 ชนิด (อมรา กล้าเจริญ, 2553, 61-64) ดังนี้

1. กงจักร 2. ก้นหอย 3. กระโดดเชือก 4. กระโดดเท้า 5. กวางต่อกัน (ชนกวาง)
6. ก้องจี้หมา 7. กลิ้งถอบ 8. กำทาย 9. ไก่ชนมะม่วง 10. ไกล้วงซ้อง 11. จั๊ม้างเมือง 12. แข่งรถม้า
13. คง 14. จักหลุม 15. จัเจียบ 16. ตาล่อง 17. วงล้อ 18. แนด 19. บักคั้งคั้ง 20. บ่ากอนข้ามแดน
21. บ่ากอนไซ 22. บ่าข่างแม้ว 23. บ่าข้าวไว 24. บ่าจี้เข้าทราย 25. บ่าบ่าเจิม 26. บ่าบ่าตาแสง
27. ปี่ตอซัง 28. ปั่นก้านกล้วย 29. ผัดหม้อข้าวหุง 30. โพงพาง 31. มนหม้อข้าง 32. มะไข่เต่า
33. ม้าก้านกล้วย 34. ม้าชกคอก 35. เม็ดละหุ้งชนกัน 36. มอญซ่อนผ้า 37. ไม้โก้งเก้ง 38. ผู้ลื้อ
39. ผู้สาว 40. โยนกระเบื้อง 41. รถม้าชาวเลียม 42. ลิบลี้ดิกะโหล้ง 43. ถูไข่เต่า 44. ลูกแก้ว
45. ลูกหิน 46. ไถ่จับแปดออก 47. วังเปี้ยว 48. ลิกกะโหล้ง (เดินกะลา) 49. ลิกจุงจา 50. ลีซอ
51. เสือไล่วัว 52. หนังสือสามเหลี่ยม 53. หมาเก็บ 54. หมาไก่ 55. หมากะลือก 56. อั้งอี่ต่อกัน (ชนด้วงจี้ควาย)
57. อิด้า 58. อิดัก 59. อุ่มลี้ 60. แอ็ดสะไพ

ลักษณะของการเล่นพื้นบ้านล้านนา

อาณาเขตที่เรียกว่า ล้านนา หมายถึง บริเวณที่ตั้งของภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ในปัจจุบัน ซึ่งในอดีตเป็นราชอาณาจักรของชาวไทยวน หรือไตวนที่ตั้งอยู่บริเวณทางภาคเหนือของประเทศไทยตลอดจนสิบสองปันนา เช่น เมืองเชียงรุ่ง มณฑลยูนนาน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยตลอดจนสิบสองปันนา เช่น เมืองเชียงรุ่ง มณฑลยูนนาน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยประกอบไปด้วยหลายกลุ่มชาติพันธุ์ อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ มีพื้นที่ส่วนหนึ่งในอาณาจักรล้านนาเป็นอำเภอที่มีชายแดนติดกับพม่าหรือสหภาพเมียนมาร์ ประชากรนอกจากคนพื้นเมืองแล้วยังประกอบไปด้วยกลุ่มชนชาติพันธุ์ที่อพยพเข้ามาอีกมากมาย ได้แก่ ชาวจีนยูนนาน ชาวเขาเผ่ามูเซอหรือลาหู่ เผ่าลีซอ เผ่าแม้วหรือม้ง เผ่าอีเก้อหรืออาข่า เผ่ากะเหรี่ยง ปกาเกอญอ และปะหล่อง (สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอเชียงดาว, 2558) ดังนั้น จึงพบว่าลักษณะการเล่นพื้นบ้านล้านนาของคนในอำเภอเชียงดาวจึงมีหลากหลายสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน

และมีการปรับเปลี่ยนลักษณะการเล่น วิธีการเล่นไปตามยุคสมัย ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการสังเกต สอบถาม และสัมภาษณ์ และนำเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาของเด็กมาวิเคราะห์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของวัยประถมต้นและสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ไว้ได้ 9 การละเล่น ดังนี้

1. แอ๊ดสะไฟ หรือ เล่นซ่อนหาหรือโป้งแปะ วิธีการเล่นคือ มีผู้เล่นคนหนึ่งเป็นฝ่ายหา อีกส่วนหนึ่งเป็นฝ่ายซ่อน ทุกคนจะมารวมกลุ่มกันเพื่อตกลงกฎกติกาการเล่น ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายหา ต้องปิดตาโดยหันหน้าเข้าหาเสาหรือฝาผนัง นับ 1-10 แล้วตะโกนบอกผู้ซ่อนว่า “เอาละเด้อ” ฝ่ายผู้ซ่อนรีบไปซ่อนในบริเวณที่ตกลงกันไว้ตามกติกา เมื่อผู้หาเดินไปพบผู้ซ่อนคนใดก่อนจะพูดขึ้นว่า “แอ๊ดสะไฟ” ตามด้วยชื่อผู้ซ่อน แล้วค้นหากันต่อไปจนครบ เมื่อหาครบแล้วผู้ถูกหาเจอคนแรกจะกลายเป็นคนปิดตาคนต่อไป หากผู้ซ่อนคนใดวิ่งมาแตะตัวผู้หาได้ก่อนแล้วตะโกนว่า “เอ้อ” ผู้หาจะต้องเป็นฝ่ายแพ้และกลับไปปิดตามหาเช่นเดิม

2. ไล่แปด หรือ วิ่งไล่จับ วิธีการเล่น คือ ผู้เล่นแบ่งเป็นสองฝ่าย ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายไล่จับ อีกฝ่ายเป็นฝ่ายถูกไล่จับ โดยฝ่ายไล่จับจะนับ 1-10 แล้ว วิ่งไล่จับผู้เล่นในเขตที่กำหนดไว้ หากผู้เล่นคนไหนวิ่งออกนอกเขต หรือถูกจับได้ถือว่าเป็นฝ่ายแพ้

3. ไข่เต่า หรือกาปักไข่ วิธีการเล่น คือ ผู้เล่น 5-10 คน มีหนึ่งคนเป็นฝ่ายเก็บไข่ โดยอุปกรณ์อาจเป็นก้อนหิน หรือรองเท้าที่เก็บไว้ในวงกลม ผู้เล่นที่อยู่นอกวงกลมจะต้องพยายามชิงเอาไข่เต่าออกมาให้ได้ มากที่สุด และไม่ให้แม่เต่าจับได้หรือแตะถูกตัว หากผู้เล่นฝ่ายใดถูกแตะจะเป็นฝ่ายแพ้แล้วกลับมาเป็นเต่า

4. เป่าหนัง หรือเป่ากบ วิธีการเล่น คือ ผู้เล่นแบ่งเป็นสองฝ่าย มีอุปกรณ์เป็นหนังยาง ฝ่ายละ 1 เส้น ผลัดกันเป่าให้หนังยางของตนไปทับหนังยางฝ่ายตรงข้าม แล้วจะเป็นฝ่ายชนะได้หนังยางของอีกฝ่ายไป

5. บะเก็บ หรือ หมาเก็บ วิธีการเล่น คือ เด็ก ๆ จะเล่นกันตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีอุปกรณ์เป็นก้อนหิน ก้อนเล็กคนละ 5-10 ก้อน ผลัดกันเล่นตามลำดับ ใครเล่นเก็บก้อนหินได้หมดก่อน คนนั้นเป็นฝ่ายชนะ

6. การเล่นติดลูกแก้ว วิธีการเล่น คือ ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ผลัดกันติดลูกแก้ว ให้ลงไปในหลุม หรือใกล้เคียงหลุมให้มากที่สุด หากฝ่ายใดติดใกล้เคียงที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

7. บะกอง หรือบอลระเบิด วิธีการเล่น คือ ผู้เล่นแบ่งเป็นสองฝ่าย ฝ่ายละ 5 คนขึ้นไป มีอุปกรณ์เป็นลูกบอลที่ทำมาจากกระดาษม้วนรวมกันเป็นลูกบอล ฝ่ายที่เริ่มก่อนจะเป็นฝ่ายโยนบอลให้ฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้รับ ผลัดกันโยนไป – มา หากฝ่ายใดรับบอลไม่ได้เป็นฝ่ายแพ้ไป

8. กระโดดหนัง วิธีการเล่น คือ ผู้เล่นจะนำหนังยางที่ต่อเป็นเส้นยาวมาเล่นกระโดด ก่อนเข้าเล่นผู้เล่นจะเป่าหนังยางให้ตึง ผู้แพ้สองคนเป็นผู้ถือหนังยาง ผู้ชนะเป็นฝ่ายเล่นกระโดดหนังยางตาม ขั้นตอนตั้งแต่หนังอยู่ระดับเข่าจนถึงศีรษะ หากผู้เล่นคนใดกระโดดไม่ผ่านเป็นฝ่ายแพ้ กลับไปเป็นเสาต่อ

9. ก้อนจี๋หมา หรือยิงลูกกระสุน วิธีการเล่น เด็กผู้ชายมักมีหนังสติ๊กไว้ยิงเล่น หรือชวานานำไปยิงไล่จนกลางทุ่งนา โดยปั้นดินเหนียวเป็นลูกกลม ๆ ไว้เป็นลูกกระสุน ต่อมาเด็ก ๆ ได้นำลูกกระสุนดินเหนียวนี้มากองรวมกัน กองละ 3 ลูก ต่อกันเป็น 5 แถว ผู้เล่นยืนอยู่ในเส้นที่กำหนดประมาณ 3 เมตร แล้วโยนลูกกระสุนให้โดนหรือใกล้เคียงกองหรือกองให้มากที่สุด ใครโยนลูกหรือใกล้ที่สุดเป็นฝ่ายได้เบี้ยหรือลูกกระสุนนั้นไป

เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ได้รวบรวมข้อมูลทั้ง 9 การละเล่นนี้ เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องสามารถระบุ วิธีการเล่น กฎกติกาได้ชัดเจนเป็นขั้นตอน รู้จักแยกแยะความเหมาะสมของผู้เล่น สถานที่เล่น อุปกรณ์การเล่น มีทักษะการเปรียบเทียบความแตกต่างของกิจกรรมการละเล่นแต่ละชนิดโดยสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ในการละเล่นของตนเองรวบรวมมาสู่การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งทักษะการระบุ การแยกแยะ เปรียบเทียบ เชื่อมโยง และทักษะการรวบรวมข้อมูลนั้นเป็นทักษะขั้นพื้นฐานที่จะนำไปสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่เป็นทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียนได้ หากผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ดีแล้วย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการตัดสินใจแก้ปัญหา สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

ประเภทของการละเล่นของเด็กล้านนา

เด็กล้านนาเป็นเด็กที่อาศัยอยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทย ซึ่งมีสภาพพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นชนบท ผู้คนประกอบอาชีพเกษตรกรรม ในวันหยุดเด็ก ๆ บางคนติดตามพ่อแม่ไปเล่นยังเรือกสวน ไร่ นา หรือรวมกลุ่มกันเล่นบริเวณบ้าน ดังนั้น ลักษณะการละเล่นของเด็ก จะพัฒนาจากประสบการณ์ในชีวิตของเด็ก ๆ โดยการสังเกต จดจำ และดูจากผู้ใหญ่ในแวดวงชีวิต และจากเพื่อนบ้าน โดยพัฒนาระบบวิธีการเล่นตามความเข้าใจของตนเอง ใช้ระเบียบ กฎ วิธีการเล่นตามข้อตกลงในกลุ่ม จากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร สามารถแยกแยะประเภทของการละเล่น (พิระพงศ์ บุญศิริ, 2536, 7-10) ดังต่อไปนี้

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่ เช่น หาเงิน ค้าหาบ ปลุกเผือกมันไร่ แป้งเจ้าไก่อวัด การเล่นประเภทนี้เป็นแบบกึ่งเล่นกึ่งจริง เพราะเด็กจะสามารถใช้ประโยชน์จากการเล่นได้โดยตรง โดยนำมาเล่นในลักษณะบทบาทสมมุติ การเล่นเป็นนิยาย

อาจจะเล่นร่วมกันทั้งเด็กหญิง เด็กชาย ในบริเวณบ้าน แต่การเล่นจะใช้วัสดุธรรมชาติประกอบเท่าที่จะหาได้ เช่น เล่นขายข้าวแกง เล่นเป็นพ่อ แม่ ลูก เล่นแป้งขนมครก เป็นต้น

2. โดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่ เช่น แปรงเรือนแปรงตูป ลากไม้ไปนา ไปทุ่ง ฐานเปียคสานพ้อม แปรงข้องแปรงขัน การเลียนแบบเช่นนี้ถึงแม้ว่าจะใช้ประโยชน์จากงานที่เด็กทำไม่ได้ แต่ก็เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนหาความชำนาญ และแสวงหาความสามารถที่แฝงอยู่ในตัว ทำให้เด็กได้รู้จักตนเอง เกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง และพร้อมที่จะสร้างสรรค์งานของตนเองในอนาคต เป็นการสร้างประสบการณ์ชีวิตให้กับเด็กได้เรียนรู้ทักษะเบื้องต้น สร้างประสบการณ์ในการทำงาน อาจจะไม่จริงจัง แต่ก็เป็แนวทางให้เด็กได้ศึกษาเรียนรู้ และศึกษาความชำนาญไปตามลำดับวัย และพัฒนาให้เกิดความสร้างสรรค์ รู้จักประยุกต์ดัดแปลงให้ดีขึ้น

3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีการหาอาหารของผู้ใหญ่ ในสมัยก่อนชาวบ้านสามารถหาอาหารจากแหล่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติได้อย่างสะดวกสบาย โดยอาจจะใช้เพียงมือเปล่าหรือเครื่องมือง่าย ๆ เด็กจะเลียนแบบโดยเริ่มจากสิ่งที้ง่าย ซึ่งมีทั้งที่เด็กหามาเป็นอาหารได้จริง ๆ และเด็กนำมาเล่น เช่น ตี้นก ตามไฟส่องนก เก็บแมงมุม แมงเม่า เป็นต้น เด็ก ๆ ก็จะถือโอกาสติดตามไป โดยอยากรู้อยากเห็น และอยากทำ เมื่อได้เห็นพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ผู้ใหญ่แสดงออก เด็กก็จะจดจำมาทดลองบ้าง เช่น การเอาสวิงช้อนปลา การวิดบ่อ การดักไซ การตกลา แมปลาที่ได้จะเป็นปลาเล็กปลาน้อย แต่ก็มีคุณค่าต่อความสร้างความเชื่อมั่น ความสนใจให้เด็กพยายามศึกษาและเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ เหล่านี้

4. การเล่นกับเพื่อนโดยไม่มีการกติกา เป็นการหยอกล้อกันอย่างสนุกสนาน ไม่มีกำหนดกฎเกณฑ์อะไร เช่น ทำตลกให้เพื่อนหัวเราะโดยเดินตกขุม ตาบอดตายาย เป็นค่างเป็นลิง หรือหลอกให้เพื่อนกลัว เช่น เล่นเป็นผีบ้า หยุบนม กอด เปรดหัวห้อย เป็นต้น เด็ก ๆ เมื่อรวมกลุ่มกัน มักจะมีการหยอกเข้า เล่นกันอย่างเพลิดเพลินด้วยความซุกซน ตลกคะนอง จึงเป็นลักษณะการแสดงออกตามธรรมชาติ นันทนาการในกลุ่ม เพื่อความเพลิดเพลินผ่อนคลาย สร้างความสนิทสนมสามัคคีกันในกลุ่ม

5. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง เช่น เป่าใบไม้ ผีปากเรียกลม เล่าคร่าวจ๊อย ซอ หรืออาจขึ้นเล่นแกว่งเถาวัลย์ทำนองเดียวกับชิงช้า การเล่นเช่นนี้เป็นการพัฒนาความสามารถเฉพาะตัวของเด็ก ฝึกฝนให้รู้จักความเป็นตัวของตัวเอง ฝึกสร้างความถนัดหรือความสามารถเฉพาะตัว ทำให้เกิดเป็นทักษะความสามารถพิเศษต่าง ๆ บางคนอาจจะประกอบเป็นอาชีพได้ ส่วนใหญ่จะเป็นทักษะเฉพาะ เช่น การเล่นดนตรี การปั้นแกะสลัก ซึ่งเป็นลักษณะในรูปของงานอดิเรก เพื่อความเพลิดเพลิน เมื่อเกิดทักษะความชำนาญ ก็สามารถจัดเป็นอาชีพพิเศษ

6. การเล่นโดยมีกฎกติกา บางชนิดมีลักษณะของการแข่งขันกับคู่ต่อสู้จำนวนมาก การเล่นแบบนี้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ ก็จะต้องมีทั้งผู้ชนะผู้แพ้ ผู้ได้ประโยชน์และผู้เสียประโยชน์ เด็กที่เคยเป็นผู้ชนะหรือผู้แพ้ในการเล่นจะสามารถยอมรับความเป็นจริงของตนเอง

7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน เกิดจากการเล่นแข่งขันเอาแพ้เอาชนะกัน แล้วเพิ่มการพนันเพื่อให้เกิดรสชาติในความรู้สึกแพ้หรือชนะนั้น สิ่งที่ใช้พนันอาจจะเป็นทรัพย์สินบางอย่างหรืออาจเป็นเพียงการทดแทนความก้าวร้าว เช่น การเขกหัวเข้า การถอนขนจมูก หรือถอนขนแม่เท้า เป็นต้น

จากประเภทของการละเล่นของเด็กสำเนา พบว่า การละเล่นของเด็กส่วนใหญ่มาจากการเลียนแบบวิถีการดำเนินชีวิตของผู้ใหญ่ เช่น การทำงานบ้าน ซ่อมแซมวัสดุอุปกรณ์ วิธีการหาอาหาร และการประกอบอาชีพ เป็นต้น โดยการเล่นของเด็กจะมีความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือไม่มีกฎกติกาก็ได้ การเล่นที่มีกฎกติกาจะช่วยให้เด็กมีระเบียบวินัย รู้แพ้ รู้ชนะ รู้จักเคารพในสิทธิของผู้อื่นนอกจากนี้วิธีการเล่นแต่ละประเภทยังช่วยส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดของเด็กได้ดี โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ นำไปสู่การแก้ปัญหาทางออกที่เหมาะสมในการเล่น กิจกรรมการเล่นของเด็กจึงถือว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น และควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้

ประโยชน์และคุณค่าของการละเล่น

การละเล่นแต่ละประเภทนอกจากจะสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่นแล้วยังก่อให้เกิดประโยชน์ และคุณค่ามากมาย ดังนี้

ฉันทนา ศรีภักดี (2555, 44-45) กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่น ดังนี้

1. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ในแง่ที่ทำให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริง แจ่มใส ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ดี ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม คือ ทำให้เด็กรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ รู้จักร่วมมือกัน และการสร้างมิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนั้น การเล่นของเด็กยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือการใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหา และส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นต้น

2. การเล่นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กจัดว่า เป็นการศึกษาอย่างหนึ่ง เช่น เด็กที่เล่นตุ๊กตาจะเรียนรู้รูปร่าง ลักษณะ และส่วนประกอบของตุ๊กตาลอดจนสีและ

สิ่งที่ใช้ในการประดิษฐ์ตุ๊กตา เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นก็จะสามารถเรียนรู้จากการเล่นมากยิ่งขึ้น นั่นคือการเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรู้กว้างขวาง

3. การเล่นช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นเด็กจะได้แสดงออกได้ระบายอารมณ์ และความต้องการต่าง ๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด เมื่อเด็กมีความต้องการ เช่น เด็กต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่งแต่ไม่ได้รับการตอบสนองเด็กมักจะสมมติว่าได้รับโดยการเล่นเป็นการจินตนาการสิ่งที่เด็กขาดหายไป การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันของเด็ก ช่วยให้เด็กรู้จักวางแผนทำสิ่งต่าง ๆ และช่วยให้เด็กแก้ปัญหากับตนเองอีกด้วย

4. การเล่นช่วยฝึกฝนมารยาทที่ดีให้แก่เด็ก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่น ทำให้เด็กรู้จักผิดถูก รู้จักการแพ้ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรม และความซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะ การเล่นบางประเภทฝึกให้เด็กเป็นคนอดทน เสียสละ และสร้างความเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่น ๆ

อุษณีย์ ส้อมโนธรรม (2555, 44-46) กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นที่บ้าน ไว้ว่า

1. การเล่นเป็นการช่วยบริหารร่างกายให้สมบูรณ์แข็งแรง ในขณะที่แสดงการละเล่นร่างกายได้เคลื่อนไหว การละเล่นบางอย่างได้มีการออกแรงและแข่งขันกันด้วย จึงทำให้ผู้เล่นได้บริหารร่างกาย อันเป็นผลให้ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงจึงมีสุขภาพพลานามัยที่ดี ส่งผลให้จิตใจสบาย มีอารมณ์ดี เป็นการช่วยรักษาสุขภาพจิตของผู้แสดงการละเล่น และคลายความตึงเครียดของประสาทได้เป็นอย่างดีด้วย

2. การเล่นเป็นการส่งเสริมให้เกิดความสามัคคี รักหมู่คณะ การละเล่นที่บ้านแทบทุกอย่าง จะมีคนร่วมกันเล่นคราวละหลายคน นอกจากนี้ ยังมีผู้ร่วมชมและสนับสนุนการแสดงการละเล่นด้วย บุคคลเหล่านี้จะร่วมกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้ได้มีส่วนร่วมการแข่งขันการแสดงหรือร่วมสนุกสนานกับกลุ่มคนเหล่านี้ เมื่อได้ร่วมกิจกรรมกัน ความรักใคร่กลมเกลียว ความคุ้นเคยเป็นกันเอง ย่อมมีขึ้นจตุจตุชาติที่น้องอันแท้จริง ย่อมก่อให้เกิดความรักใคร่สามัคคีในหมู่คณะ บางโอกาสเมื่อผู้ใดมีธุระการงาน ได้รับความเดือดร้อนหรือมีความจำเป็นต่าง ๆ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554, 354) กล่าวถึง ประโยชน์และคุณค่าของการละเล่นของเด็กไทยไว้ดังนี้

1. มีคุณค่าตามความหมายของ “วัฒนธรรม” ซึ่งหมายถึงลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงดงาม ความมีระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน

2. ฝึกให้มีการสังเกตและมีไหวพริบ การใช้สายตา เป็นการฝึกทักษะทางตาและไหวพริบเขาวัวปัญญาแก่ผู้เล่น

3. ฝึกความรับผิดชอบมีความซื่อสัตย์ต่อกฎระเบียบที่วางไว้

4. ให้คุณค่าทางด้านสังคม ได้แก่ แสดงให้เห็นถึงความเป็นอยู่ อาชีพของชาวบ้าน ความเชื่อตลอดจนคุณค่าทางภาษา

5. เป็นลักษณะเฉพาะที่แสดงให้เห็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของชาติไทย

6. ให้คุณค่าด้านการศึกษาค้นคว้าและวิจัยที่เป็นประโยชน์

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการละเล่นของเด็กมีประโยชน์และคุณค่าแก่ตัวเด็กเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านร่างกาย ช่วยให้เกิดพัฒนาการการเคลื่อนไหวของร่างกายได้เหมาะสมกับวัยของเด็กซึ่งต้องมีการเคลื่อนไหวจึงจะเจริญเติบโตได้ดี ในด้านจิตใจ การละเล่นของเด็กก่อให้เกิดความมีระเบียบวินัย เคารพในกฎระเบียบ เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีนิสัยและพฤติกรรมที่เหมาะสมในสังคม ส่วนด้านสติปัญญา การละเล่นช่วยส่งเสริมทักษะการคิด ไหวพริบปฏิภาณในการเล่น ตลอดจนมีสติ สมาธิในการเล่น ช่วยให้เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ อยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้เป็นอย่างดี

จิตวิทยาและพัฒนาการเด็กวัยประถมต้น

พัฒนาการ เป็นการเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคลที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เกิดจนตาย โดยการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะดำเนินไปอย่างมีลำดับขั้นที่แน่นอน และดำรงอยู่เป็นระยะเวลาที่ยาวนาน ก่อนที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงในขั้นต่อไป มีนักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้จำแนกการเปลี่ยนแปลงที่จำเป็นต่อพัฒนาการในช่วงวัย ดังนี้

สุรางค์ ไคว้ตระกูล (2553, 82-86) กล่าวถึงลักษณะเด็กวัยประถมต้น (อายุ 6 -12 ปี) ที่มีพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ไว้ดังนี้

พัฒนาการทางร่างกาย การเจริญเติบโตของร่างกายของเด็กวัยประถมศึกษา จะช้ากว่าเด็กวัยอนุบาลโดยทั่วไป เด็กจะมีรูปร่างสูงและค่อนข้างจะผอม แต่ความแตกต่างระหว่างบุคคลในที่สูงและน้ำหนัก จะเห็นได้ชัดสังเกตจากขนาดของเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ มักจะตัวเล็กกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมสูง เด็กผู้หญิงที่มีความเจริญเติบโตทางร่างกายเร็วกว่าเพื่อนวัยเดียวกันมักจะมีปัญหาการปรับตัว พัฒนาการของกล้ามเนื้อกระดูก และประสาทจะเพิ่มขึ้น การใช้ทักษะของการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับกล้ามเนื้อใหญ่ ๆ ใช้การได้ดี ดังนั้น เด็กวัยนี้จึงสนุกกับการลองความสามารถในการกระโดดสูง กระโดดระยะไกล ๆ กระโดดเชือก เล่นเตะฟุตบอล โยนฟุตบอล และถีบจักรยาน เด็กวัยนี้จะพยายามที่จะฝึกทักษะทางการเคลื่อนไหวเพื่อไม่ให้เพื่อนหัวเราะเยาะ การประสานระหว่างมือและตาของเด็กวัยนี้จะดีขึ้น สามารถอ่านเขียน และวาดรูปได้ดี เด็กวัยนี้บางทีจะทำกิจกรรมอย่างไม่เห็นผิดและมักจะประกอบกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งอยู่เสมอ เวลาส่วนใหญ่มักอยู่กับเพื่อนทั้งในและนอกโรงเรียน

พัฒนาการทางเชาว์ปัญญา วัยนี้เด็กชายมีความสามารถคิดเหตุผลเชิงตรรกะได้ สามารถที่จะรับรู้สิ่งแวดล้อมได้ตามความจริง มีการพิจารณาเปรียบเทียบโดยใช้เกณฑ์หลาย ๆ อย่าง โดยเฉพาะการจัดของเป็นกลุ่ม ความเข้าใจความคงตัวของปริมาตร สามารถเปรียบเทียบสิ่งของว่ามากกว่า ใหญ่กว่า ยาวกว่า เข้มกว่าได้ นอกจากนี้เด็กวัยนี้จะเริ่มมีพัฒนาการทางด้านภาษาและการใช้สัญลักษณ์เจริญก้าวหน้ามาก เด็กจะเริ่มเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล เข้าใจความหมายของบทเรียนคณิตศาสตร์ ภาษาและการอ่าน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและสามารถอธิบายได้ มีความสนใจคำโคลงหรือกลอน ที่สอดคล้องกัน หรือปัญหาต่าง ๆ ที่จะต้องแก้ด้วยความคิด เหตุผล ถ้าแก้ได้ก็就会有ความภูมิใจ สำหรับความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานทางจริยธรรมของวัยนี้ เด็กจะนับถือกฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัดไปกับเด็กโตหรือผู้ใหญ่บอก แต่เมื่อโตขึ้นก็จะเริ่มเปลี่ยนแปลงไป

พัฒนาการทางบุคลิกภาพ โดยอาศัยทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของ ฟรอยด์และอีริกสัน กล่าวว่าเด็กในวัยนี้มักจะรวมกลุ่มกับเพื่อนเพศเดียวกัน เด็กชายจะเล่นกับเด็กชายเด็กหญิงจะเล่นกับเด็กหญิง เด็กวัยนี้จะรู้จักว่าอะไรผิดอะไรถูก โดยใช้มาตรฐานจริยธรรมของผู้ใหญ่เป็นเกณฑ์ นอกจากนี้เด็กในวัยนี้จะไม่อยู่เฉย มีความคล่องที่จะประกอบกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ ต้องการมีสมรรถภาพที่จะทำอะไรได้สำเร็จ ดังนั้น ผู้ใหญ่ทั้งบิดา มารดา และครู จะต้องหาทางที่จะส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กวัยนี้ได้ประสบความสำเร็จ เพื่อจะได้ช่วยสร้างอัตมโนทัศน์ที่ดี มีความภูมิใจว่าตนเป็นผู้มีสมรรถภาพนั่นเอง

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และสังคม เด็กวัยนี้จะมี ความกลัวการถูกล้อเลียนจากเพื่อน ความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเรียน กลัวว่าจะสอบไม่ได้ จะถูกทำโทษหรือกลัวว่าเพื่อนจะไม่ชอบ ถ้าเด็กมีความวิตกกังวลมากอาจจะแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกัน บางคนอาจจะซึม ไม่ตั้งใจเรียนนอนหลับในห้องเรียน บางคนอาจแสดงออกโดยการไม่อยู่นิ่ง มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย หรือแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ความแปลกใจให้แก่คนอื่น เด็กวัยนี้เวลาที่มีอารมณ์โกรธอาจจะมีการต่อสู้กันทางร่างกาย หรืออาจจะดื้อว้าวาโดยการล้อหรือตั้งสมญา พุดจาถาถาง บู่หรือบางครั้งอาจจะไม่พูดกับคนที่ทำให้โกรธ การช่วยเด็กที่แสดงความโกรธโดยการทำร้ายผู้อื่นควรจะใช้การอธิบายให้เด็กเข้าใจว่าพฤติกรรมที่แสดงไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม ควรให้แรงเสริมเวลาเด็กสามารถระงับความโกรธได้ นอกจากนี้เด็กวัยนี้เป็นวัยที่เต็มไปด้วยความร่าเริง ปิติเบิกบาน เด็กจะสนุกสนานในการเล่น จากการที่ประสบความสำเร็จในกิจกรรมที่ทำ ทั้งทางด้านการเรียนและในการเล่นเกมนต่าง ๆ ข้อสำคัญที่สุด เด็กจะต้องประสบความสำเร็จ รู้ว่าตนมีสมรรถภาพ ในด้านสังคม เด็กมักจะรวมกลุ่มตามเพศ การเล่นเกมต่าง ๆ มักจะแบ่งตามเพศ เพื่อนจะมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

ทัศนคติและค่านิยมของเด็กวัยนี้ เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อน ๆ ในวัยนี้จะไม่มีปัญหาในการปรับตัวเวลาที่เป็นผู้ใหญ่ สำหรับเด็กที่มีปัญหาควรจะได้รับ的帮助เหลือจากครู

กระทรวงสาธารณสุข (2552, 14-17) กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กวัยเรียนว่า เด็กช่วงอายุระหว่าง 6-12 ปี ร่างกายกำลังเจริญเติบโตมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากประสบการณ์ของเด็กเอง จากบุคคลและสิ่งต่าง ๆ จึงช่างซักถามและชอบลองทำสิ่งที่ท้าทายความสามารถ ต้องการเล่นเป็นกลุ่ม ชอบแข่งขัน ชอบออกกำลังกายและแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ ต้องการให้ผู้อื่นสนใจ ชอบคนยกย่องชมเชย รวมทั้งการยอมรับจากครูและเพื่อน เด็กวัยนี้เป็นช่วงที่ร่างกายมีความพร้อมสำหรับฝึกหัดความสามารถเชิงกีฬา ได้แก่ การวิ่งเร็ว การกระโดดไกล การขี่จักรยาน การว่ายน้ำ เป็นต้น พ่อแม่ควรปลูกฝังการรักกีฬา และการเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ ความสนุกสนาน การรู้จักเข้ากับคนอื่น การเคารพกติกา มารยาท และน้ำใจนักกีฬามากกว่ามุ่งเน้นเฉพาะการคัดเลือกผู้ชนะ ในด้านภาษาเด็กวัยนี้ควรจะรู้จักความหมายและใช้คำอย่างถูกต้องมากขึ้น ฟังเรื่องราวแล้วจับใจความมาถ่ายทอดได้ หัดสะกดอ่านและเขียนจนคล่องขึ้นตามลำดับ โดยช่วงแรกอ่านออกเสียง ต่อมาอ่านในใจได้ รู้จักเปรียบเทียบเข้าใจและอธิบายเหตุผลตั้งแต่ง่าย ๆ ไปจนถึงสิ่งที่ซับซ้อนได้ ส่วนพัฒนาการด้านอารมณ์ เด็กในวัยนี้เริ่มเข้าใจเรื่องความรู้สึก ทั้งในเรื่องคำศัพท์เกี่ยวกับความรู้สึกและความหมาย เช่น โกรธ ไม่พอใจ ไม่ชอบใจ ผิดหวัง ประหลาดใจ แปลกใจ เป็นต้น นอกจากนี้ยังอ่อนไหวกับความรู้สึกสำเร็จหรือล้มเหลว เป็นช่วงวัยที่สำคัญที่เด็กควรรู้สึกว่าคุณมีความสามารถ มีความสำเร็จ สามารถภาคภูมิใจในตนเอง เริ่มควบคุมตนเองได้ มีความมุมานะ พยายาม อันจะนำไปสู่การมีบุคลิกภาพที่มั่นคง สร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี ในทางตรงกันข้ามถ้าเด็กรู้สึกล้มเหลว จะมีผลต่อภาพลักษณ์ของตนเองและการปรับตัวที่ไม่ดี อันจะนำไปสู่ปัญหาพฤติกรรมในภายหลัง ในด้านสังคมเด็กต้องการมีประสบการณ์จากการกระทำของตนและเรียนรู้จากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู เพื่อนและสังคม มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถใช้เหตุผลแยกแยะได้ถูกต้องและรู้จักการปรับตัวได้เหมาะสม และสามารถเข้าใจความต้องการได้ ไม่เอาแต่ใจตนเอง แต่คำนึงถึงความต้องการและความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นด้วย โดยพ่อแม่ต้องทำเป็นตัวอย่าง การให้เด็กมีกิจกรรมรับผิดชอบในหน้าที่ในครอบครัว ตามกำลังความสามารถเป็นสิ่งที่จำเป็น เพราะจะได้มีความภูมิใจในผลงานและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

พรวิไล เลิศวิชา และอัครภูมิ จารุกร (2550, 24-25) กล่าวถึง พัฒนาการของสมองเด็กในระดับประถมศึกษา สรุปได้ดังนี้ พัฒนาการของสมองเด็กวัย 6-10 ปี หรือวัยประถมต้น การเชื่อมโยงทำงานประสานระหว่างสมองซีกซ้าย- ขวา และส่วนต่าง ๆ จะก่อตัวอย่างรวดเร็วซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับกระบวนการรับรู้เสียง และจังหวะดนตรี ด้วยเหตุนี้การพัฒนาการอ่านสำหรับเด็กเล็กจึงควรเริ่มต้นด้วยการอ่านและฟังบทคล้องจองและเพลงกล่อมเด็กที่มีจังหวะจะโคน

การวิจัยบทบาทดนตรีที่มีต่อสมองของเด็ก พบว่า เด็กที่มีอายุ 9 ปี มีความสามารถในการ “ประจักษ์” เสียงในใจ มีความสามารถในการคิดนึก หรือได้ยินท่วงทำนองและจังหวะในสมอง ช่วงวัยนี้ จึงนับเป็นช่วงแห่งการมีมโนคติ (Concept) เกี่ยวกับสุนทรียภาพทางดนตรี เกี่ยวกับจังหวะและ ท่วงทำนอง จะเห็นว่าเด็ก ๆ ชอบเพลงที่มีการเคาะ เขย่า ดี ชอบเพลงและบทกลอนจ๋อง ซึ่งแสดงว่า สมองเริ่มมีการพัฒนาความสามารถด้านการรับรู้และสร้างสรรค์ทางภาษาพอที่จะสื่อเลียนและ เล่นคำ ชอบเล่นคำสัมผัสอักษรแม่ต่าง ๆ เล่นเกมสัมผัสคำ พร้อมกับเปลี่ยนท่าทางของมือและ เท้าอย่างรวดเร็ว เด็ก ๆ คิดจังหวะประกอบการเล่นเอง บางคนอาจใช้เครื่องดนตรีง่าย ๆ เช่น กลอง ไม้ตี และอังกะลุง มาช่วยในการทำจังหวะให้น่าสนใจ บางคนก้าวไปถึงการใช้คีย์บอร์ด ด้วยเหตุนี้จึง ควรจัดกาหนังสือ บทเพลง และเกมที่กระตุ้นให้สมองเรียนรู้ภาษาโดยใช้บทกลอนจ๋องประเภท ต่าง ๆ มาเป็นตัวกระตุ้นสมอง ด้วยเหตุนี้เด็กวัยนี้ โดยเฉพาะวัย 7-9 ปี จึงเป็นวัยแห่งความพร้อมที่จะ เข้าสู่การเรียนรู้จากสิ่งรูปธรรมนานา และเรียนรู้ได้ดีที่สุดในกิจกรรมที่ใช้มือและเสียง การ ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งอื่นและคนอื่นยังอยู่ในระยะต้น โดยจะมองเห็นและเข้าใจสิ่งต่าง ๆ เท่าที่ตัวเองมี ประสบการณ์หรือมีสัมผัสรับรู้ได้

นอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาชาวตะวันตกได้กล่าวถึง ทฤษฎีพัฒนาการของเด็ก โดยสรุปดังนี้

ทฤษฎีพัฒนาการเขาว์ปัญญาของ พียาเจต์ (Piaget อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553, 47-60) นักจิตวิทยาชาวสวิส กล่าวว่า ระหว่างระยะเวลาตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยรุ่น คนเราจะค่อย ๆ สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ซึ่งได้แบ่งพัฒนาการของเขาว์ปัญญาออกเป็น 4 ขั้น คือ

1. ขั้นที่ 1 พัฒนาการรับรู้จากประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor) (แรกเกิด ถึง 2 ขวบ) เป็นขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาความคิดก่อนระยะเวลาที่เด็กอ่อนจะพูด และใช้ภาษาได้ สติปัญญาความคิดของเด็กในวัยนี้แสดงออกโดยทางการกระทำ (Action) เด็กสามารถแก้ปัญหาได้แม้ว่าจะไม่สามารถที่จะอธิบายได้

2. ขั้นที่ 2 ก่อนการคิดแบบมีเหตุผล (Preoperational) เป็นขั้นที่เขาว์ปัญญาและความคิด ของเด็กในวัย 18 เดือน ถึง 7 ขวบ ความคิดของเด็กวัยนี้ยังขึ้นอยู่กับรับรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถที่จะใช้เหตุผลอย่างลึกซึ้งแต่เป็นขั้นที่เด็กเริ่มใช้ภาษา สามารถที่จะบอกชื่อสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ รอบตัวเขาและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเขา สามารถที่จะเรียนรู้ถึงสัญลักษณ์และ ใช้สัญลักษณ์ได้ เด็กในวัยนี้มักจะเล่นสมมติ เช่น พูดกับตุ๊กตาเหมือนพูดกับคนจริง ๆ เด็กวัยนี้ มีความตั้งใจทีละอย่างและยังไม่สามารถที่จะเข้าใจว่าสิ่งที่เท่ากันแม้ว่าจะเปลี่ยนรูปร่าง หรือแปรสภาพหรือเปลี่ยนที่วาง ควรจะยังคงเท่ากันและยังไม่สามารถที่จะเปรียบเทียบสิ่งของ

มากและน้อย ขาวและดำ ได้อย่างแท้จริงและมีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ไม่สามารถที่จะเข้าใจความคิดเห็นของผู้อื่น

3. ขั้นที่ 3 การคิดแบบเหตุผลเชิงรูปธรรม (Concrete Operations) (อายุ 7-11 ปี) เด็กวัยนี้สามารถที่จะสร้างกฎเกณฑ์และตั้งเกณฑ์ในการแบ่งสิ่งแวดลอมออกเป็นหมวดหมู่ได้ สามารถที่จะเข้าใจเหตุผล เข้าใจความหมายของการเปรียบเทียบว่าของจะสูงกว่าหนักรกว่าหรือเบาว่า รู้จักสร้างภาพในใจ เช่น สามารถบอกหรืออธิบายหรือเขียนแผนที่ได้ว่าไปโรงเรียนอย่างไร สามารถที่จะบอกได้ว่าของเหลวหรือของแข็งจำนวนหนึ่งจะมีจำนวนคงที่แม้ว่าจะเปลี่ยนแปลงรูปหรือสถานที่วาง รู้จักการแบ่งกลุ่มหรือจัดหมู่ได้ เรียงลำดับเป็น ตลอดจนสามารถคิดย้อนกลับได้ เช่น เด็กวัยนี้จะคิดได้ว่า ถ้า $5+7=12$ จะตอบปัญหาได้ว่า $12-7$ จะได้ 5 หรือ $12-5$ ได้ 7 เป็นต้น

4. ขั้นที่ 4 การคิดแบบเหตุผลเชิงนามธรรม (Formal Operations) (12 ปี ถึงวัยผู้ใหญ่) เด็กวัยนี้เป็นผู้ที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบัน สนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่าง และมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีตัวตน หรือสิ่งที่เป็นามธรรมได้

ทฤษฎีพัฒนาการเขาว์ปัญญาของ เลีป ซึมาโนวิช วิกือทกี (Vygotsky อ้างถึงใน สุรางค์ ใ้วตระกูล, 2553, 64) นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย ที่วิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการทางสติปัญญา โดยเน้นความสำคัญของสังคมและวัฒนธรรมต่อการเรียนรู้ และถือว่าการเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างเด็ก ผู้ใหญ่และเพื่อนในขณะที่เด็กอยู่ในสภาพสังคมนั้น การเข้าใจพัฒนาการของมนุษย์จะต้องเข้าใจวัฒนธรรมที่เด็กได้รับจากการอบรมเลี้ยงดู เพราะตั้งแต่แรกเกิด มนุษย์จะได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมที่เป็นผลงานของมนุษย์ คือ วัฒนธรรม วัฒนธรรมจะช่วยบ่งชี้ผลผลิตของพัฒนาการของเด็ก เป็นต้นว่าเด็กควรจะเรียนรู้อะไรบ้าง ควรจะมีความสามารถ ทางใดบ้าง สถาบันสังคมต่าง ๆ ตั้งแต่ครอบครัวขึ้นไป ก็มีบทบาทที่สำคัญที่จะช่วยเหลือจากผู้ใหญ่หรือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็ก เช่น ญาติ หรือเพื่อนวัยเดียวกัน

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการของเด็กวัยประถมต้น เป็นวัยที่ใช้ทักษะของการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับกล้ามเนื้อใหญ่ ๆ ใช้การได้ดี ชอบการเล่นที่ทำพาย เหมาะสำหรับการออกกำลังกาย มีพัฒนาการทางเขาว์ปัญญาที่สามารถจะรับรู้สิ่งแวดล้อมได้ตามความจริง มีการพิจารณาเปรียบเทียบโดยใช้เกณฑ์หลาย ๆ อย่าง โดยเฉพาะการจัดของเป็นกลุ่ม มีความสามารถในการคิดนึกหรือได้ยันท่วงทำนองและจังหวะในสมอง ชอบเล่นเป็นกลุ่มสามารถที่จะสร้างกฎเกณฑ์และตั้งเกณฑ์ในการแบ่งสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ได้ และเข้าใจเหตุผล ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ครูควรมีความเข้าใจในพัฒนาการของวัย และมีแนวทางการสอนที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็ก เช่น การนำเกม หรือการละเล่นต่าง ๆ ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนไปพร้อมกับทักษะการคิด ตลอดจนการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมไปด้วย

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการเล่นปนเรียน

การเล่นเป็นกิจกรรมที่คู่กับเด็กมาช้านาน เพราะการเล่นทำให้เกิดความสนุกสนาน มีอิสระทางความคิด และยังแฝงไปด้วยทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี จึงควรส่งเสริมให้นำกิจกรรมการเล่นมาช่วยพัฒนาการเรียนการสอน สอดคล้องกับนักการศึกษา และผู้วิจัยหลายท่านที่ให้ความเห็นเกี่ยวกับ การเล่นปนเรียนไว้ ดังนี้

การ์ดเนอร์ (Gardner, 2016) กล่าวถึง พัฒนาการของเด็กวัยทารกถึงหัดเดินมีการเจริญเติบโตของระบบประสาทอย่างรวดเร็ว เมื่อเด็กได้เล่นอิสระ เด็กจะสนใจวัตถุและสิ่งรอบข้าง ทำให้พบเจอเหตุการณ์แล้วจะสามารถเชื่อมโยงไปถึงพัฒนาการการแก้ปัญหา เกิดทักษะทางภาษา และการควบคุมอารมณ์ได้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2558, 4) กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญของการจัดกิจกรรม “การเล่น” ประกอบการสอนภาษาไทยว่ากิจกรรม “การเล่น” ประกอบการสอนภาษาไทย จัดเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยเร้าใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดีขึ้น นอกจากนี้ กิจกรรม “การเล่น” ประกอบการสอนยังช่วยฝึกทักษะให้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย การจัดกิจกรรม “การเล่น” แต่ละชนิดจะต้องมีความมุ่งหมายเฉพาะว่าต้องการฝึกทักษะด้านใดที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน นอกเหนือไปจากความสุขเพลิดเพลินที่นักเรียนจะได้รับ ลักษณะของการ “การเล่น” ที่จะนำมาประกอบการสอนนั้น ควรจะมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อหาตลอดจนคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนด้วย ในการเล่นมีหลักสำคัญคือ ต้องมุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนให้มากที่สุด โดยที่ครูอาจจะหาการเล่นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเองบ้าง หรือดัดแปลงจากการเล่นอื่น ๆ ซึ่งสามารถประมวลคุณสมบัติของกิจกรรม “การเล่น” ประกอบการสอนภาษาไทย ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ผู้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

11. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

ชนคดี พิชัย (2555, 11) กล่าวว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ผู้สอนอาจนำการเล่นมาใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพราะการเล่นสามารถนำไปสู่การค้นพบ การทดลอง การหาเหตุผล เราไม่สามารถแยกการเล่นออกจากเด็กได้ เพราะการเล่นคือประสบการณ์และกิจกรรมทุกชนิดที่เกิดขึ้นด้วยความสมัครใจของเด็ก ที่นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นการช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะและการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม เรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม เรียนรู้ที่จะใช้วัสดุเครื่องมือต่าง ๆ รู้จักหน้าที่ของตนเอง นอกจากนี้ยังสามารถช่วยสร้างเสริมกระบวนการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้ง 4 ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็กนั่นเอง

หทัยชนก ออนสา (2555, 56) กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบเรียนปนเล่นช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน มีความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมแบบเรียนปนเล่นสามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี กิจกรรมการเรียนปนเล่นจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถนำมาใช้จัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างยิ่ง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีเรียนปนเล่น เป็นที่สนใจของเด็กและผู้เรียนทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เพื่อน สามารถช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา นอกจากนี้การเล่นจะเกิดประโยชน์มากขึ้นหากครูผู้สอนนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน หรือสรุปบทเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในสังคมมากขึ้น

ทักษะการคิดวิเคราะห์

การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการคิดวิเคราะห์ ไว้อย่างหลากหลายดังนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคนอื่น ๆ (2555, 31) กล่าวว่า การคิดวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความคิดที่สามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลหรือวัตถุสิ่งของต่าง ๆ หรือเรื่องราว เหตุการณ์ออกเป็นส่วนย่อยตามหลักการหรือเกณฑ์ที่กำหนดเพื่อค้นหาความจริง หรือความสำคัญที่แฝงอยู่หรือปรากฏอยู่จนได้ความคิดที่จะนำไปสู่ข้อสรุปและการนำไปประยุกต์ใช้

ทิสนา เขมมณี (2554, 192) ให้ความหมายว่า การจำแนกแยกแยะสิ่ง เรื่อง ข้อมูลต่าง ๆ เพื่อหาส่วนประกอบ/ องค์ประกอบและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อช่วยให้เกิด

ความเข้าใจในเรื่องนั้น โดยหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลมาอธิบายเรื่องนั้น ประเมินและตัดสินใจเลือกคำตอบที่เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

วาระ สุตสังข์ (2550, 31) สรุปความหมายของการคิดวิเคราะห์ หมายถึง กระบวนการทางปัญญาที่มีคุณค่าของมนุษย์ เป็นความคิดที่เต็มไปด้วยสาระ มีคุณภาพ โดยแสดงออกมาในลักษณะของการให้เหตุผลและการตัดสินใจต่าง ๆ ด้วยความสมบูรณ์เพียบพร้อมทางด้านสติปัญญา การคิดวิเคราะห์จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่ง สำหรับการสร้างความเจริญทั้งแก่บุคคลและวิทยาการทุกสาขา

บลูม (Bloom, 1956 อ้างถึงใน จุฑารัตน์ พันธุ, 2556, 12) ให้ความหมายของการคิดวิเคราะห์ว่า เป็นความสามารถในการแยกแยะเพื่อหาส่วนย่อยของเหตุการณ์ เรื่องราวหรือเนื้อหาต่าง ๆ ว่าประกอบไปด้วยอะไร มีความสำคัญ อย่างไร อะไรเป็นเหตุอะไรเป็นผล และที่เป็นอย่างนั้นอาศัยหลักการอะไร

กระทรวงศึกษาธิการ (2549, 5) การคิดวิเคราะห์ หมายถึง การระบุเรื่องหรือปัญหา จำแนก แยกแยะ เปรียบเทียบข้อมูลเพื่อจัดกลุ่มอย่างเป็นระบบ ระบุเหตุผล หรือเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลและตรวจสอบข้อมูลหรือหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้เพียงพอในการตัดสินใจแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์

กล่าวสรุปได้ว่า การคิดวิเคราะห์ หมายถึง การระบุเรื่องหรือปัญหา จำแนกแยกแยะข้อมูลหรือหาข้อมูลเพิ่มเติม เปรียบเทียบหาความสัมพันธ์ เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจ และตัดสินใจแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งในการตัดสินใจนั้นต้องให้เหตุผลที่เพียงพอประกอบการพิจารณาเลือกคำตอบที่เหมาะสม การวิเคราะห์จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ สำหรับการสร้างความเจริญทั้งแก่บุคคลและวิทยาการต่าง ๆ

องค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์

กฤษณา ดามาพงษ์ (2555, 22-23) กล่าวถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ ดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล คือ การพิจารณาเรื่องที่เรารู้ว่าเกี่ยวข้องกับสิ่งใดแล้วรวบรวมความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลมาจัดระบบให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
2. การแบ่งหมวดหมู่ คือ ความสามารถในการจัดประเภท จัดกลุ่มของสิ่งที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะหรือคุณสมบัติร่วม ความรู้หรือประสบการณ์เดิมจัดให้เข้าพวกเดียวกันโดยอาศัยหลักเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง
3. การจำแนกแจกแจง คือ ความสามารถในการแยกแยะส่วนย่อยต่าง ๆ ทั้งเหตุการณ์ เรื่องราว สิ่งของต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อยให้เข้าใจง่ายอย่างมีหลักเกณฑ์ และสามารถบอกรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน

4. การเรียงลำดับ คือ ความสามารถในการจัดลำดับเหตุการณ์ หรือสิ่งของทั้งหมดที่เป็นประเภทเดียวกัน เพื่อให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ

5. การเปรียบเทียบ คือ ความสามารถในการเทียบเคียงเรื่องราว เหตุการณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ให้เห็นลักษณะที่เหมือนกันและแตกต่างกันของแต่ละหมวดหมู่ ในแง่ของความมากน้อย ความสอดคล้อง ความขัดแย้ง ผลทางบวก ผลทางลบ ความเป็นเหตุเป็นผล ลำดับความต่อเนื่อง

บลูม (Bloom, 1957, 148-150 อ้างถึงใน สุคนธ์ สินธูปพานนท์ และคนอื่น ๆ, 2555, 31-33) สรุปองค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์เป็น 3 ส่วนดังนี้

1. การคิดวิเคราะห์เนื้อหา ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มานั้นแยกเป็นส่วนย่อยได้ ข้อความบางข้อความอาจเป็นความจริง บางข้อความเป็นคำนิยม และบางข้อความเป็นความคิดเห็นของผู้เขียน ซึ่งการคิดวิเคราะห์เนื้อหา ประกอบด้วย

1.1 ความสามารถในการค้นหาประเด็นต่าง ๆ ในข้อมูล

1.2 การแยกแยะความจริงออกจากสมมติฐาน

1.3 ความสามารถในการแยกข้อเท็จจริงออกจากข้อมูลอื่น ๆ

1.4 ความสามารถในการบอกถึงสิ่งจูงใจและการพิจารณาพฤติกรรมของบุคคลและของกลุ่ม

1.5 ความสามารถในการแยกแยะข้อสรุปจากข้อมูล

2. การคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ผู้อ่านจะต้องมีทักษะในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลหลัก ความสัมพันธ์ของสมมติฐาน และความสัมพันธ์ระหว่างข้อสรุป และยังรวมถึงความสัมพันธ์ในชนิดของหลักฐานที่นำมาแสดงด้วย ในการคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์ สามารถแยกได้ดังนี้

2.1 ความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง แนวคิดในบทความและข้อความต่าง ๆ

2.2 ความสามารถในการระลึกได้ว่ามีสิ่งใดเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจนั้น

2.3 ความสามารถในการแยกความจริง หรือสมมติฐานที่เป็นใจความสำคัญหรือข้อโต้แย้งที่นำมาสนับสนุนข้อความหรือสมมติฐานนั้น

2.4 ความสามารถในการตรวจสอบสมมติฐานที่ได้มา

2.5 ความสามารถในการแบ่งแยกสาเหตุของความสัมพันธ์และผลจากความสัมพันธ์อื่น ๆ

2.6 ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ขัดแย้ง แบ่งแยกสิ่งที่ตรงและไม่ตรงกับข้อมูลได้

2.7 ความสามารถในการสืบหาความจริงของข้อมูล

2.8 ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์และแยกรายละเอียดที่สำคัญและไม่สำคัญได้

3. การคิดวิเคราะห์หลักการ เป็นการวิเคราะห์โครงสร้างและหลักการ ในการคิดวิเคราะห์หลักการนี้ จะต้องวิเคราะห์แนวคิด จุดประสงค์และมโนทัศน์ ได้แก่

3.1 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในรายละเอียดของงาน ความสัมพันธ์ของข้อมูล และความหมายขององค์ประกอบต่าง ๆ

3.2 ความสามารถวิเคราะห์รูปแบบในการเขียน การวิเคราะห์จุดประสงค์ของผู้เขียน ความเห็นของผู้เขียน และความรู้สึกรู้สึกที่มีต่องาน

3.3 ความสามารถในการวิเคราะห์ทัศนคติของผู้เขียนในด้านต่าง ๆ

3.4 ความสามารถในการวิเคราะห์เทคนิคโฆษณาชวนเชื่อ

3.5 ความสามารถในการวิเคราะห์จุดที่เป็นทัศนคติของผู้เขียน

3.6 ความสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริงและอคติที่มีอยู่ได้

มาร์ซาโน (Marzano, 2001 อ้างถึงใน ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2551, 58-59) กล่าวว่าทักษะการคิดวิเคราะห์ประกอบด้วย

1. ทักษะการจำแนก เป็นความสามารถในการแยกแยะส่วนย่อยต่าง ๆ ทั้งเหตุการณ์ เรื่องราวสิ่งของออกเป็นส่วนย่อย ๆ ให้เข้าใจง่ายอย่างมีหลักเกณฑ์สามารถบอกรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ได้

2. ทักษะการจัดหมวดหมู่ เป็นความสามารถในการจัดประเภท จัดลำดับจัดกลุ่มของสิ่งที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันเข้าด้วยกัน โดยยึดโครงสร้างลักษณะหรือคุณสมบัติที่เป็นประเภทเดียวกัน

3. ทักษะการเชื่อมโยง เป็นความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลต่าง ๆ ว่าสัมพันธ์กันอย่างไร

4. ทักษะการสรุปความ หมายถึง ความสามารถในการจับประเด็นและสรุปผลจากสิ่งที่กำหนดให้ได้

5. การประยุกต์ เป็นความสามารถในการนำความรู้ หลักการและทฤษฎีมาใช้ในการสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถคาดการณ์ งบประมาณ พยากรณ์ ขยายความ คาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้

จากการศึกษาองค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์ ทำให้ทราบถึงแนวคิดของนักการศึกษาที่มีความสอดคล้องกัน โดยสามารถสรุปได้ดังนี้ การคิดวิเคราะห์เป็นการนำเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ มารวบรวม จำแนกเปรียบเทียบ แล้วจัดหมวดหมู่หาลักษณะที่คล้ายคลึงหรือความแตกต่างกัน นำมาพิจารณาหาความสัมพันธ์เชื่อมโยงเพื่อหาสาเหตุและความจริงของข้อมูลโดยใช้หลักการและเหตุผล

ในการอธิบาย แล้วสรุปรวบรวมรายงานให้ชัดเจน ตลอดจนนำข้อมูลที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่อไปได้

กระบวนการคิดวิเคราะห์

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคนอื่น ๆ (2555, 33-34) เสนอขั้นตอนการคิดวิเคราะห์ ได้แก่

1. กำหนดสิ่งสำเร็จรูปสิ่งหนึ่งหรือเหตุการณ์ หรือเรื่องราวเป็นตัวตั้งเรื่อง เช่น ต้นไม้ สัตว์ พลเมือง ภาวะโลกร้อน อาหารสำเร็จรูป นิทาน ชาว
2. กำหนดคำถามหรือปัญหาเพื่อค้นหาความจริง เช่น ต้นไม้มีความสำคัญต่อมนุษย์อย่างไร
3. พินิจพิเคราะห์แยกแยะกระจายสิ่งที่กำหนดให้ออกเป็นส่วนย่อย เช่น ต้นไม้มีความสำคัญต่อมนุษย์ คือเป็นร่มเงาบังแสงแดด ต้นไม้บางชนิดเป็นยารักษาโรค ผลไม้ นำมาเป็นอาหาร ลำต้นของต้นไม้ นำมาสร้างบ้านที่อยู่อาศัย ทำเครื่องเรือน เครื่องใช้
4. สรุปเป็นคำถาม หรือตอบปัญหานั้น ๆ กล่าวคือ เมื่อจำแนกแยกแยะตอบคำถามแล้ว จะได้ความคิดว่า ต้นไม้มีความสำคัญต่อมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เพื่อได้ข้อสรุปและนำไปเป็นแนวทางตัดสินใจประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการวิเคราะห์ต่อไป

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2551, 54) กล่าวถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์ เป็นขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดสิ่งที่จะวิเคราะห์ว่าจะวิเคราะห์อะไร กำหนดขอบเขตและนิยามของสิ่งที่จะคิดให้ชัดเจน เช่น จะวิเคราะห์ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาสิ่งแวดล้อม หมายถึง ปัญหาเกี่ยวกับขยะที่เกิดขึ้นในโรงเรียนของเรา
2. กำหนดจุดมุ่งหมายของการวิเคราะห์ว่าต้องการวิเคราะห์เพื่ออะไร เช่น เพื่อจัดอันดับเพื่อหาเอกลักษณ์ เพื่อหาข้อสรุป เพื่อหาสาเหตุ เพื่อหาแนวทางแก้ไข
3. พิจารณาข้อมูลความรู้ ทฤษฎี หลักการ กฎเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ว่าจะใช้หลักใดเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และจะใช้หลักความรู้ที่ใด ควรใช้ในการวิเคราะห์อย่างไร เช่น จะจำแนกหรือจัดหมวดหมู่ของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในห้องเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม จะใช้เกณฑ์อะไรจำแนก เช่น เกณฑ์สิ่งมีชีวิตกับสิ่งไม่มีชีวิต หรือเกณฑ์สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติหรือไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ

สรุปและรายงานผลการวิเคราะห์ได้เป็นระบบระเบียบชัดเจน

วีระ สดสังข์ (2550, 26-28) สรุปกระบวนการคิดวิเคราะห์ไว้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ เป็นการกำหนดวัตถุ สิ่งของ บทความ เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นมา เพื่อเป็นต้นเรื่องที่จะใช้วิเคราะห์ เช่น พืช สัตว์ สิ่งของ บทความ เรื่องราว เหตุการณ์หรือสถานการณ์จากข่าว ของจริงหรือสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นต้น

2. กำหนดปัญหาหรือวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดประเด็นสงสัยจากปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ อาจจะกำหนดเป็นคำถามหรือกำหนดวัตถุประสงค์การวิเคราะห์ เพื่อค้นหาความจริง สาเหตุหรือความสำคัญ เช่น ภาพนี้ บทความนี้ต้องการสื่อหรือบอกสิ่งใดที่สำคัญที่สุด

3. กำหนดหลักการหรือกฎเกณฑ์ เพื่อใช้แยกส่วนประกอบของสิ่งที่กำหนดให้ เช่น เกณฑ์ในการจำแนกสิ่งที่มีความเหมือนกันหรือแตกต่างกัน หลักเกณฑ์การหาลักษณะความสัมพันธ์ที่มีความคล้ายคลึงกันหรือขัดแย้งกัน

4. กำหนดการพิจารณาแยกแยะ เป็นการกำหนดการพิจารณาวิเคราะห์ แยกแยะและกระจายสิ่งที่กำหนดให้ออกเป็นส่วนย่อย ๆ โดยอาจใช้เทคนิคคำถาม 5 W 1 H ประกอบด้วย ใคร (Who) อะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อใด (When) ทำไม (Why) และอย่างไร (How)

5. สรุปคำตอบ เป็นการรวบรวมประเด็นที่สำคัญเพื่อหาข้อสรุปเป็นคำตอบหรือปัญหาของสิ่งที่กำหนดให้

จากที่กล่าวมา กระบวนการคิดวิเคราะห์มีขั้นตอนการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไปได้ โดยสรุปได้ดังนี้

1. กำหนดเรื่องที่วิเคราะห์ เพื่อพิจารณาหาข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์
2. กำหนดเป้าหมายในการวิเคราะห์ ว่าต้องการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นเพื่ออะไร
3. หาหลักการ กฎเกณฑ์ในการวิเคราะห์ เพื่อหาความเหมือนความแตกต่าง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ หาลักษณะร่วมของข้อมูล
4. จำแนกหมวดหมู่ของข้อมูล เป็นส่วน ๆ
5. รวบรวมข้อมูลเพื่อสรุปคำตอบของสิ่งที่วิเคราะห์

ประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์

การที่มนุษย์เรารู้จักวิเคราะห์เป็น สามารถจำแนกแยกแยะข้อมูล เปรียบเทียบ และจัดหมวดหมู่ข้อมูลได้นั้น จะช่วยให้เราได้รับข้อมูลที่เป็นจริง มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น ซึ่งถือว่าการคิดวิเคราะห์เป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตมนุษย์ และสอดคล้องกับเอกสารและงานวิจัยที่ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์ ไว้ดังนี้

รัตนธ ใจคง (2557, 23) สรุปประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์ว่า การคิดวิเคราะห์ช่วยส่งเสริมความฉลาดทางสติปัญญา ช่วยพัฒนาความเป็นคนช่างสังเกตความแตกต่างของสิ่งที่ปรากฏสำรวจและพิจารณาความสมเหตุสมผลของข้อมูลที่ปรากฏและไม่ด่วนสรุปไปตามอารมณ์ความรู้สึกหรืออคติ แต่สืบค้นตามหลักเหตุผลและข้อมูลที่เป็นจริงโดยการพิจารณาเหตุและปัจจัยเฉพาะในแต่ละกรณี การคิดวิเคราะห์ช่วยให้ความคิดสร้างสรรค์สมเหตุสมผล อยู่บนฐานของตรรกะและความน่าจะเป็นไปได้ โดยสามารถใช้ข้อมูลพื้นฐานที่มีวิเคราะห์ร่วมกับปัจจัยอื่น ๆ

จะได้ข้อมูลที่เป็นจริง ไม่ด่วนสรุปสิ่งใดอย่างง่าย ๆ แต่สื่อสารตามความเป็นจริงพิจารณาเหตุผล และปัจจัยเฉพาะในแต่ละกรณีได้ ช่วยขุดค้นสาระของความประทับใจครั้งแรก คาดการณ์ความ น่าจะเป็นไปได้อย่างสมเหตุสมผล วินิจฉัยข้อเท็จจริงจากประสบการณ์ส่วนบุคคล ทำให้รู้สาเหตุ ของปัญหาช่วยให้แก้ปัญหาได้ตรงประเด็น สามารถประเมินสถานการณ์และตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ได้

พระเกรียงศักดิ์ ฐิธิบุญ (2556, 75) สรุปว่า การคิดวิเคราะห์มีประโยชน์ต่อบุคคล อย่างหาค่ามิได้ ตั้งแต่ช่วยให้บุคคลมีหลักการ มีเหตุผล ทำงานทุกอย่างด้วยการมีเป้าหมาย มีความคิดทุกขั้นตอนที่ชัดเจน เกิดปัญญาสร้างเสริมและพัฒนาความสามารถ และเพิ่มพูนศักยภาพ การเรียนรู้ของบุคคลให้ก้าวยิ่งขึ้น และสามารถตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมถูกต้อง ทำให้เกิด ความสำเร็จในการทำงานเป็นอย่างดี

สุคนธ์ สิ้นรพานนท์ และคนอื่น ๆ (2555, 31) กล่าวถึงประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์ว่า

1. ทำให้สามารถแยกข้อเท็จจริงออกจากข้อมูล หรือจากความคิดเห็น มีความกระจ่าง ชัดเจน ทำให้มองเห็นแนวทางในการตัดสินใจที่จะทำงานอย่างเป็นระบบ และประสบความสำเร็จ
2. เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ ทำให้รู้จักคิด จำแนกแยกแยะสิ่งที่เรียนรู้ จัดประเภทสิ่งต่าง ๆ อย่างมีหลักเกณฑ์ นำไปสู่การตัดสินใจอย่าง เหมาะสม
3. ทำให้เป็นคนมีเหตุผล มีหลักการ ไม่กระทำสิ่งใด ๆ ตามใจตนเองอย่างเลื่อนลอย ไร้ทิศทาง ไม่สรุปเรื่องราวต่าง ๆ ตามอารมณ์ หรือความรู้สึกของตนเอง
4. ทำให้เป็นผู้ที่น่าเชื่อถือ ได้รับการยอมรับจากผู้อื่นในด้านการแสดงความคิดเห็น หรือการให้ข้อเสนอแนะอย่างมีเหตุผล
5. สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล ตามขั้นตอน ถูกต้อง และสามารถปรับ ตนเองให้เข้ากับสถานการณ์ เหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมโลกยุคปัจจุบันได้
6. ทำให้เป็นผู้ที่มีทักษะในการลำดับเหตุการณ์ เรื่องราวต่าง ๆ หลอมรวมได้ใจความ เพื่อนำเสนอความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลไปยังบุคคลและองค์กรต่าง ๆ ได้
7. ทำให้สามารถประมวลข้อคิดหรือความคิดเห็นของบุคคลที่หลากหลายมาสัมพันธ์กัน เพื่อนำมาสรุปเป็นแนวคิดใหม่นำไปใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของงาน
8. ทำให้ได้ข้อมูลที่มีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกันมาเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา อย่างเป็นระบบ และสามารถตรวจสอบความถูกต้องตามหลักเกณฑ์ได้ตรงประเด็น

สนองจิรัฐ วัชรโรทัย (2554, 28) กล่าวว่า การคิดวิเคราะห์ช่วยให้สามารถแก้ปัญหา ประเมิน ตัดสินใจและสรุปข้อมูลต่าง ๆ ที่รับรู้ด้วยความสมเหตุสมผลอย่างสร้างสรรค์

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ทราบว่า การคิดวิเคราะห์ ช่วยส่งเสริมความฉลาดทางปัญญา เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่สมเหตุสมผล รู้สาเหตุของปัญหาและสามารถแก้ปัญหาได้ตรงประเด็น ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักคิด จำแนกแยกแยะสิ่งที่เรียนรู้ จัดประเภทสิ่งต่าง ๆ อย่างมีหลักเกณฑ์ นำไปสู่การตัดสินใจอย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการยอมรับจากผู้อื่น และเกิดความสำเร็จในการทำงานเป็นอย่างดี ดังนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากสำหรับครูผู้สอน ที่จะต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ให้กับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย เพื่อให้เขาสามารถเติบโตเป็นพลเมืองของชาติที่มีศักยภาพในการคิดและสร้างสรรค์นวัตกรรมพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

การฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

การสอนให้เกิดการวิเคราะห์เป็น ต้องฝึกทักษะที่จำเป็นก่อนที่จะมอบหมายงาน ซึ่ง พรณี เกษมกล (อ้างถึงใน ไพฑูรย์ สินดารัตน์และคนอื่น ๆ, 2558, 243 - 245) กล่าวถึงวิธีการฝึกทักษะการวิเคราะห์ ได้แก่

1. การนึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบของสิ่งทีเล็กที่สุดกับสิ่งทีใหญ่ที่สุด เช่น บ้านหลังใหญ่กับบ้านหลังเล็กจะมีส่วนประกอบใดที่เหมือนกัน นั่นคือ เป็นส่วนที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการประกอบขึ้นมาเป็นบ้านหลังหนึ่ง เช่น บ้านทุกหลังย่อมต้องมีประตู หน้าต่าง หลังคา ฝ้าบ้าน
2. การนึกถึงรูปแบบในการเรียงลำดับ ต้องกำหนดเกณฑ์ที่จะใช้ในการเรียงลำดับ เช่น ความสูง น้ำหนัก ขนาด รูปร่าง ความสามารถแต่ละรูปแบบยอมให้ผลการวิเคราะห์ได้แตกต่างกัน ในการแบ่งความสามารถพิเศษอาจเลือกใช้หลักการในการแบ่งที่แตกต่างกันได้อีก
3. การวาดภาพในใจ จะช่วยให้ข้อมูลจำนวนมาก ๆ เกิดการสรุปข้อมูลได้ง่ายขึ้น ทำให้ภาพรวมของข้อมูลกระจ่างชัด และทำให้ข้อมูลที่มีมากขึ้นดูง่ายขึ้น เช่น ถ้ามีลูกบอลจำนวนมาก แล้วต้องการแบ่งกองลูกบอล อาจคิดว่าจะใช้เกณฑ์ในการจำแนกอย่างไร อาจแยกโดยใช้ขนาดของลูกบอล สีของลูกบอล อายุการใช้งานของลูกบอลบางทีการคิดในใจอาจช่วยทำให้มองเห็นภาพได้ง่ายกว่าการลงปจจัดจริง ๆ
4. การใช้หลักการวิเคราะห์จุดหมายปลายทางกับเส้นทางเดิน ใช้คำถามว่า ถ้าทำเช่นนี้ จะไปสู่เป้าหมายที่ต้องการได้หรือไม่ เป็นการตรวจสอบสิ่งที่ได้กระทำลงไปกับเป้าหมาย มองให้เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งทีจะเกิดขึ้นกับผลทีตามมาและเป้าหมายทีได้วางไว้ เช่น ถ้าอ่านหนังสือวันละ 2 ชั่วโมง ผลการเรียนจะดีขึ้นกว่าเดิมจริงหรือไม่

5. การแยกข้อมูลหรือภาพรวมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกเป็นส่วนย่อย ๆ แล้วใช้เกณฑ์จัดข้อมูลเป็นหมวดหมู่ เพื่อให้เข้าใจและเห็นความสัมพันธ์การแตกย่อยประเด็นใหญ่ให้เป็นประเด็นเล็ก ๆ จะทำให้มองเห็นรายละเอียดที่เกี่ยวข้องเชื่อมสัมพันธ์กันได้

6. การศึกษาข้อมูลเพื่อจัดหมวดหมู่ ครอบคลุมความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของข้อมูลในแต่ละองค์ประกอบจะช่วยทำให้เกิดการจัดหมวดหมู่ได้

7. การกระจายเรื่องราวหรือข้อความสมบูรณ์ให้แตกย่อยออกมาเป็นส่วน ๆ แล้ววิเคราะห์หาสาเหตุร่วมกัน อาจมองเห็นส่วนรวมเดียวกันได้

8. การหาความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันของข้อมูลต่าง ๆ ด้วยหลักการหรือทฤษฎีว่าประกอบด้วยส่วนย่อยอะไรบ้าง แล้วค้นหาส่วนที่สำคัญที่สุด

9. การรวบรวมข้อมูลจากวิธีการต่าง ๆ แล้วคิดวิเคราะห์ด้วยการจำแนกและการจับใจความสำคัญด้วยการใช้คำถาม (Wh- word) ด้วยการทำตัวเป็นคนช่างซักช่างถามในทุกเรื่อง แล้วสรุปการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ต่อจากนั้นสังเคราะห์ข้อมูล หาเหตุผลประกอบการตัดสินใจ ผลที่ได้จะต้องสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

10. การฝึกการอ่านเพื่อการคิดวิเคราะห์จะอ่านเพื่อให้รู้จักคิด ใช้สติปัญญาและความรอบรู้ต่อสิ่งที่อ่าน เมื่ออ่านจบแล้วสามารถแสดงความคิดเห็นด้วยตนเองต่อสิ่งที่อ่านได้ ซึ่งจะทำให้มีความรู้กว้างขวางมากขึ้น การหัดวิพากษ์วิจารณ์ในประเด็นที่น่าสงสัยจะช่วยให้เกิดการวิเคราะห์ข้อมูลได้กว้างขวางมากขึ้น

วิมล ทองผิว (2556, 55) สรุปว่า การสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ รูปแบบที่จะเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ มีดังนี้ สอนด้วยการตั้งคำถาม การสอนโดยใช้แผนที่ความคิด การรู้จักสังเกต สงสัย การเรียนรู้แบบปฏิกิริยาหรือ บันทึกการเรียนรู้ และข้อสงสัย การจัดระเบียบ และการเชื่อมโยง บูรณาการและการเข้าใจตนเอง เกิดการเรียนรู้เองตามความเป็นจริงว่าสัมพันธ์กัน

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคนอื่น ๆ (2555, 43) กล่าวถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์หรือฝึกการคิดวิเคราะห์ให้แก่ นักเรียน ครูสามารถฝึกได้ตลอดเวลาของการทำกิจกรรม ครูในยุคปฏิรูปการศึกษานั้นจะใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพตามเป้าหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ดังนั้นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จึงสามารถแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของวิธีสอน เช่น วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ วิธีสอนแบบวิธีการทางวิทยาศาสตร์ วิธีสอนแบบศึกษากรณีตัวอย่างหรือกรณีศึกษา วิธีสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ (4 MAT) การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ โมเดลซิปปา (CIPPA Model)

เป็นต้น โดยครูจะต้องศึกษาทำความเข้าใจวิธีการสอน รูปแบบการสอนต่าง ๆ อย่างชัดเจนเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนอย่างเหมาะสม

วิธีการฝึกให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์นั้นมียุทธศาสตร์หลายวิธี ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างไรให้เหมาะสม เช่น การรู้จักแยกแยะข้อมูล หาความสัมพันธ์ของข้อมูล เปรียบเทียบหาความเหมือนและความแตกต่าง แล้วนำมารวบรวมข้อมูล เพื่อรายงานหรือนำเสนอ วิธีการฝึกอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ การฝึกตั้งคำถามตอบคำถาม การใช้รูปแบบการสอนตามรูปแบบโมเดลซิปปา การจัดการเรียนรู้เหล่านี้ล้วนมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และสามารถเลือกตัดสินใจ รู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ นั่นเอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ไว้ดังนี้

การ์ดเนอร์ (Gardner, 2016) ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบระหว่างการเล่นอิสระกับการเล่นแบบมีการควบคุมในเด็กทารกและเด็กกำลังหัดเดิน พบว่า เมื่อเด็กได้เล่นอย่างอิสระจะทำให้เด็กได้รื้ออยู่กับสิ่งแวดล้อม เด็กจะเกิดความรู้และทักษะ จะเชื่อมโยงพัฒนาการการแก้ปัญหา การควบคุมอารมณ์ และการฝึกทักษะภาษา ส่วนการเล่นแบบมีการควบคุม ครูสามารถทำได้เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะและพัฒนาการด้านอารมณ์ที่ถูกต้อง

ซานโตส (Santos, 2016) ศึกษาเรื่องการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ในอย่างถูกต้องในการทำวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้สามารถบอกได้ว่าทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่เหมาะสมที่จะสอนให้กับผู้เรียน สามารถบูรณาการในการเรียนการสอนในห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ผลปรากฏว่า ในการเรียนการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ส่วนมากจะอยู่ในการอ่านจับใจความของวิชาภาษาอังกฤษ โดยลักษณะของการคิดวิเคราะห์นั้นสามารถนำมาบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เฮนริกส์ (Henricks, 2015) ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเป็นประสบการณ์ พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่น จะเกิดพลังงาน รู้จักวิธีเล่น การได้ร่วมเล่นกันจะเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ผู้เล่นจะรู้จักปกป้องตนเองจากการถูกปะทะหรือถูกคุกคาม ผู้เล่นจะรู้จักแก้ปัญหา ช่วยฝึกจิตใจ อารมณ์ และมีพัฒนาการทางสังคม สามารถคิดวิเคราะห์เล่นอย่างสร้างสรรค์ได้

คูโม (Doumai, 2013) ศึกษาเรื่อง การใช้เกมการเรียนรู้เป็นฐานพัฒนานักเรียนสมาธิสั้น พบว่า เกมเป็นกลยุทธ์หนึ่งของการเรียนการสอนที่ได้รับการพิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพ ในการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนที่มีสมาธิสั้นมีความสามารถควบคุมตนเองขณะเล่นอยู่กับคนอื่น ๆ ได้ โดยทดสอบกับเด็กชายที่มีสมาธิสั้น 22 คน และเด็กที่เป็นออทิสติก 33 คน ในปี พ.ศ. 2008 ช่วยให้ได้มาซึ่งการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการเรียน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

แฮร์เรลล์ (Herrell, 2006) ศึกษาเรื่องการใช้เกมเป็นกลยุทธ์ในห้องเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อใช้เกมในการส่งเสริมการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ เกมช่วยพัฒนา ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักเรียนกับเพื่อนร่วมชั้น และเพื่อให้เกมช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทาง ครอบครัวของนักเรียน หลังจากได้นำเกมพัฒนาในการเรียนคณิตศาสตร์แล้ว พบว่า นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้เรียนเกมทางคณิตศาสตร์มีความชื่นชอบและกระตือรือร้นในการเรียน คณิตศาสตร์มากขึ้น นักเรียนมีการพัฒนาทักษะทางสังคมดีขึ้น

กนกวรรณ ทองคำลิ่ง อนุกุล พลศิริ และเหมือนแพร รัตนศิริ (2561) ศึกษาเรื่อง การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคเหนือ ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคเหนือ ได้แก่ ปัจจัยด้าน บุคคล ครอบครัว เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและการสื่อสาร 2) การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญา การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคเหนือให้คงอยู่ ควรพิจารณากำหนดนโยบายของสถานศึกษา ชุมชนและหน่วยงานที่รับผิดชอบ ปรับเปลี่ยนวิถีเล่น โรงเรียนและชุมชนร่วมจัดงานฟื้นฟู การละเล่นพื้นบ้านของเด็กในแต่ละโอกาส เช่น วันสงกรานต์ หรือเทศกาลวันสำคัญต่าง ๆ เพื่อเป็น การอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาโดยนำความรู้และเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้เกิดความรวดเร็วและ แพร่หลายในการถ่ายทอดภูมิปัญญาและดำเนินการอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอและ 3) การละเล่น พื้นบ้านของเด็กภาคเหนือมีผลดีต่อการพัฒนาเด็กทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และ สติปัญญา

ภิตินันท์ อะภัย (2561) ศึกษาเรื่อง การสร้างกิจกรรมการละเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะ ทางสังคมของเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้นอายุ 6-9 ปี พบว่า 1) การสร้างกิจกรรมการละเล่นเพื่อเสริมสร้าง ทักษะทางสังคมของเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้น โดยใช้ทฤษฎีปัญหา 2 ด้าน คือด้านการเข้าใจตนเอง และด้านมนุษยสัมพันธ์ มาผสมผสานกับการละเล่นไทย ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ทฤษฎี กระบวนการกลุ่มและจิตวิทยาสำหรับเด็ก มาใช้ในการสร้างกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคม ที่สอดคล้องกับเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้น จากการพิจารณาคำความสอดคล้อง (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิมี ความคิดเห็นว่าสอดคล้องกันและมีความเหมาะสมของกิจกรรมการละเล่นโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก 2) ผลการใช้กิจกรรมการละเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้นอายุ

6-9 ปี พบว่า กิจกรรมการเล่นช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ณัฐกานต์ เจริญกุล (2557) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจำนวน 43 คน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 72.09 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ นักเรียนร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจำนวน 43 คน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 74.42 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป และด้านพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนจำนวน 43 คน มีนักเรียนจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 83.72 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด มีคะแนนผ่านเกณฑ์ในระดับดีขึ้นไป

ปณิษฐา เรืองปัญญาวุฒิ (2557) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามปกติมีสุขสมรรถนะ ด้านองค์ประกอบของร่างกาย ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ด้านความอ่อนตัว ด้านความทนทานของกล้ามเนื้อ ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิตและหัวใจ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฟาราดิ หมาดเต๊ะ (2557) ศึกษาผลของการฝึกการเล่นพื้นบ้านที่มีต่อการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย พบว่า เมื่อทำการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกลไกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการฝึกกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน จะพบว่าเด็กมีสมรรถภาพทางกลไกพัฒนาดีขึ้น เช่นเดียวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเล่นพื้นบ้าน ที่พบว่าภายหลังการใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน เด็กปฐมวัยชายและหญิง มีค่าคะแนนอยู่ในเกณฑ์ระดับดี ดังนั้นการฝึกกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านจึงมีผลดีต่อเด็กปฐมวัย

สุรางค์รัตน์ พงษ์กลิ่น (2557) เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่มกันแบบโครงงานที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า

ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความสามารถในการทำงานกลุ่มไม่แตกต่างกันแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ทั้งสองวิธีสามารถพัฒนาศักยภาพนักเรียนทั้งสองด้านได้ใกล้เคียงกัน

รัตนภรณ์ ไชยทน (2556) พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความสนใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนอยู่ในระดับมาก

พนม วิเศษชาติ (2555) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพทางการเรียนเรื่องการคูณโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีประสิทธิภาพ 83.5/81.00 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละ 44.35 3. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเรื่องการคูณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าค่าดัชนีประสิทธิผล มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 70.04 4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน อยู่ในระดับมาก งานวิจัยทำให้เห็นว่าการละเล่นพื้นบ้าน นอกจากแสดงความเป็นไทยแล้วยังช่วยให้เด็กนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ ในวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณที่มีผลลัพท์ไม่เกิน 1,000 อีกด้วย

พรทิพย์ ฉิมพงษ์ (2555) ศึกษาการพัฒนาคู่มือการจัดกิจกรรมการละเล่นเด็กไทย เพื่อส่งเสริมความสามารถทางพหุปัญญาของเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กปฐมวัยบ้านครูเมว จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า การจัดทำคู่มือจัดกิจกรรมการละเล่นเด็กไทยมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้อยู่ในระดับมาก

อุษณีย์ สุ่มโนธรรม (2555) ศึกษาเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า ผลการทดสอบประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพระดับมากที่สุด และทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ระดับดีมาก

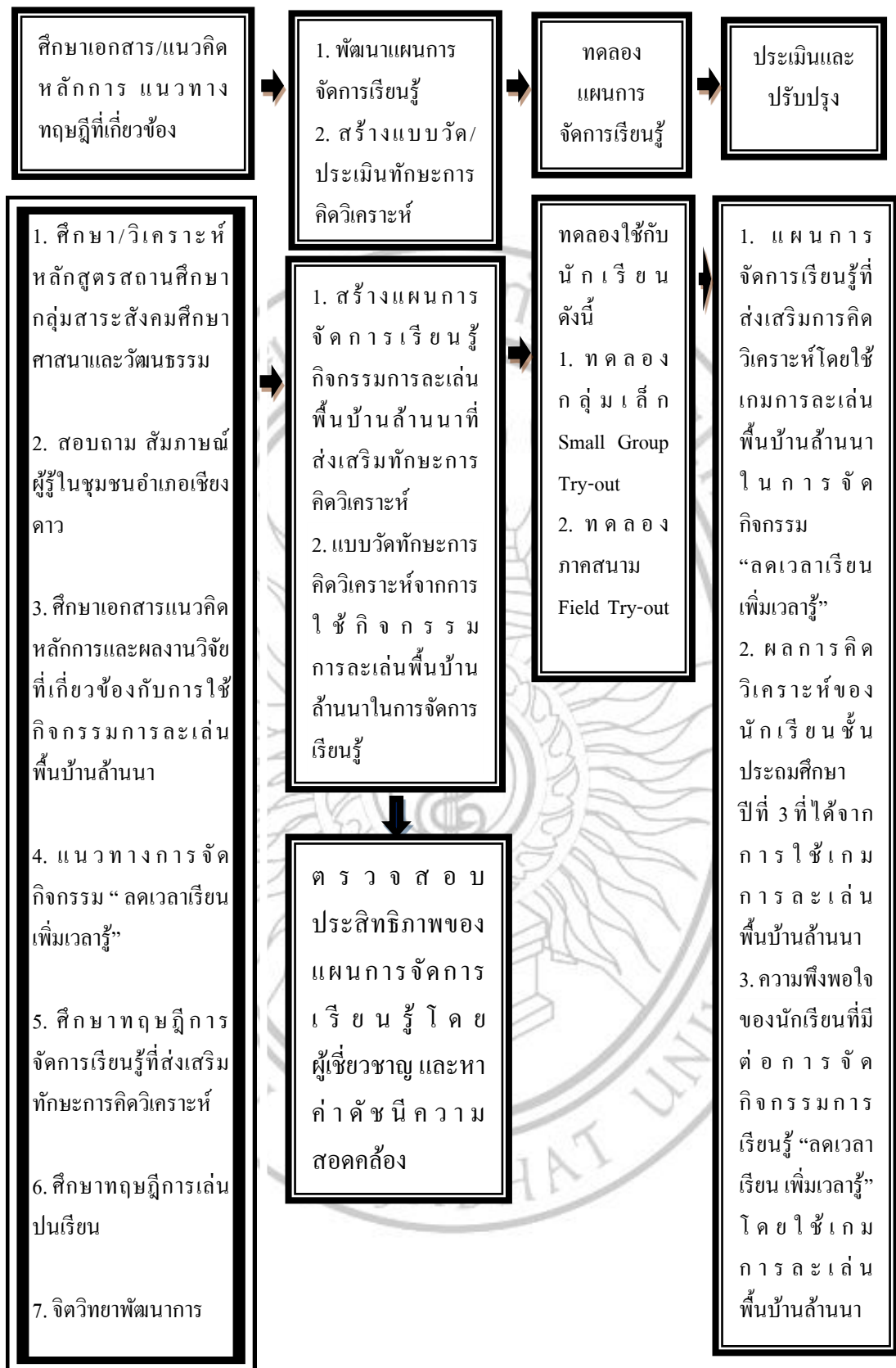
จิราวรรณ เกิดผล (2554) พัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน ด้วยกิจกรรมคิดยามเช้า พบว่า ในการจัดกิจกรรมคิดยามเช้าช่วยให้นักเรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ คิดแบบอภิปัญญา และคิดแบบฉันทปัญญาที่มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น

สนองจิณัฐ วัชรโรทัย (2554) พัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่นปณเรียน การใช้เกมในการสร้างบรรยากาศในการเรียน ส่งผลให้เด็กนักเรียนมีสมรรถภาพทางกายดีขึ้น มีวินัยในตนเอง มีความรับผิดชอบในการทำงาน ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านอารมณ์สังคม และสติปัญญา ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวยังช่วยส่งเสริม ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้อีกด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน และการเรียนปณเรียน มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน เรื่อง กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาทักษะการคิดของเยาวชนไทยซึ่งเป็นอนาคตของชาติให้มีประสิทธิภาพ สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันและสามารถปรับตัวให้อยู่ร่วมกับสังคมยุคข่าวสารได้อย่างมั่นใจ

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยกำหนดตามลำดับดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
 2. กลุ่มเป้าหมาย
 3. เครื่องมือการรวบรวมข้อมูล
 4. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย
 5. เก็บรวบรวมข้อมูล
 6. การวิเคราะห์ข้อมูล
 7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย
- โดยมีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบการวิจัย

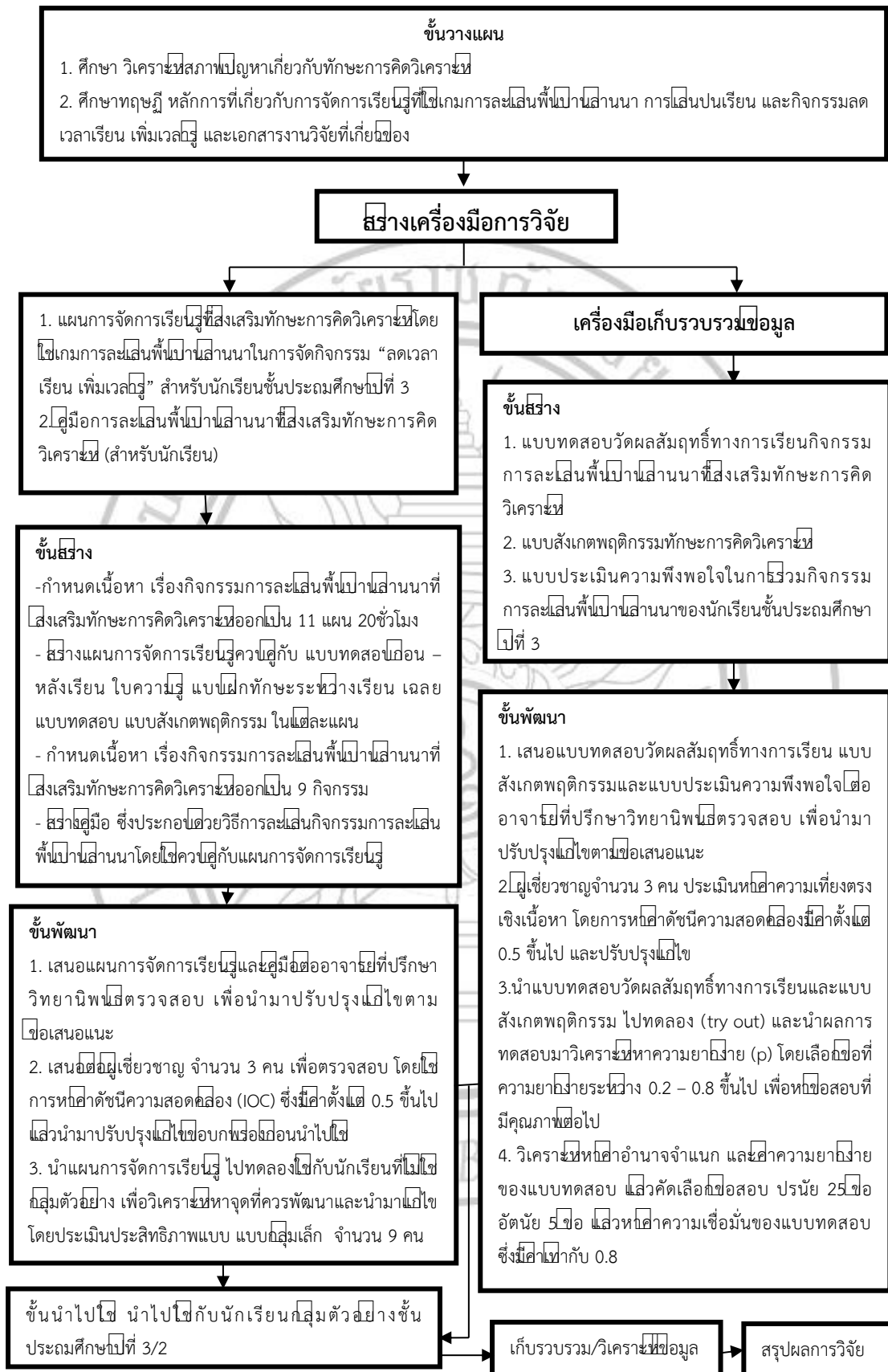
รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม ทดสอบก่อนหลัง (One Group Pretest - Posttest Design) (ณรงค์ โพธิ์พุกยานันท์, 2556, 53) ในการเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้การการเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อศึกษาผลการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีรูปแบบการวิจัย ดังนี้

T_1 X T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย มีดังนี้

T_1 แทน การทดสอบก่อนการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

X แทน การสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านเชียงดาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยการจับสลากห้องเรียน จากทั้งหมด 3 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 11 แผน ระยะเวลาสอนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 10 สัปดาห์ รวม 20 ชั่วโมง
2. คู่มือการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ (สำหรับนักเรียน)
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์
4. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการคิดวิเคราะห์
5. แบบประเมินความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ 4 ด้าน จำนวน 10 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 11 แผน โดยมีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

1. ขั้นสร้าง

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม-มาตรฐาน ส.2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

1.2 พิจารณาเลือกแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ตามหมวดหมู่ที่จัดไว้ โดยเชื่อมโยงกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม-

1.3 พิจารณาเลือกการละเล่นพื้นบ้านของเด็กในอำเภอเชียงดาวและการละเล่นพื้นบ้านล้านนา โดยศึกษาข้อมูลจากการสอบถาม สัมภาษณ์เด็กนักเรียน ครูอาวุโส ชุมชนผู้สูงอายุ อำเภอเชียงดาว และศึกษาจากหนังสือเพลงและการละเล่นพื้นบ้าน (อมรา กล้าเจริญ, 2553, 64-65) ได้รวบรวมการละเล่นของเด็กในภาคเหนือไว้ 60 กิจกรรม จากนั้นผู้ศึกษาได้คัดเลือกการละเล่นของเด็กในอำเภอเชียงดาวที่เหมาะสมกับพัฒนาการของวัยประถมศึกษา สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยและสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในแต่ละด้านได้จำนวน 9 กิจกรรม ดังนี้

1) แอ๊ดสะไฟ (ซ่อนหา) 2) เป้าหนัง 3) บะเก็บ (หมากเก็บ) 4) บะกอง (บอละเบิด) 5) ไข่เต่า (กาไฟไข่) 6) กระโดดหนัง 7) ไล่แปด (ไล่จับ) 8) ก่องจี่หมา 9) คีตลูกแก้ว ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ใน มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 การวิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน

ลำดับ ที่	กิจกรรม การละเล่น	ลักษณะการคิดวิเคราะห์				
		การระบุ	การจำแนก แยกแยะ	เปรียบเทียบ	เชื่อมโยง ความสัมพันธ์	ความ สอดคล้องกับ สาระสังคมฯ
1	แอ๊ดสะไฟ (ซ่อนหา)	บอก ประโยชน์ ของ การเล่น	บอก ขั้นตอนใน การเล่น	เปรียบเทียบ ความ แตกต่างของ วิธีการซ่อน ตัวของผู้เล่น	หาสัญลักษณ์ ความสูงต่ำของ เพื่อนที่เล่น การทำซ้ำๆ ในการซ่อนหา ที่เดิม ๆ ของเพื่อน	ประโยชน์ของ การเล่นแอ๊ด สะไฟใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ลำดับ ที่	กิจกรรม การเล่น	ลักษณะการคิดวิเคราะห์				
		การระบุ	การ จำแนก แยกแยะ	เปรียบเทียบ	เชื่อมโยง ความสัมพันธ์	ความสอดคล้อง กับสาระสังคมฯ
2	เป่ากบ (เป่าหนัง)	บอก เทคนิค การเป่า	จำแนก ลักษณะ ของ หนังยาง ของ ตนเอง และเพื่อน	เปรียบเทียบ ความ แตกต่าง ของวิธีการ เล่น	ประยุกต์ใช้ อุปกรณ์ การเล่นแทน หนังยางได้	เปรียบเทียบ ความแตกต่าง ของวิธีการเล่น เป่ากบในอดีต กับปัจจุบัน
3	บะเก็บ (หมาก เก็บ)	บอก เทคนิค วิธี การเล่น หมากเก็บ ให้หมด เร็วที่สุด	จำแนก อุปกรณ์ การเล่น ของตน และเพื่อน	เปรียบเทียบ จำนวน ก้อนหินที่ เล่นได้ของ ตนและ เพื่อน	ประยุกต์ใช้ อุปกรณ์ การเล่นแทน ก้อนหิน	สามารถ ประยุกต์ใช้ อุปกรณ์การเล่น ตามสภาพ ท้องถิ่น
4	บะกอน (บอล ระเบิด)	บอก ประโยชน์ ของการ เล่น	จำแนก วิธีการ โยนบอล ของเพื่อน แต่ละคน	บอกความ เหมือนหรือ ความ แตกต่าง ของ ลักษณะการ โยนบอล	นำประโยชน์ ที่ได้ใช้ แก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน	บอกความ เหมือนหรือ ความแตกต่าง ของการเล่น บะกอนในอดีต กับปัจจุบันเป็น การสืบทอด วัฒนธรรม ท้องถิ่น

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ลำดับ ที่	กิจกรรม การเล่น	ลักษณะการคิดวิเคราะห์				
		การระบุ	การจำแนก แยกแยะ	เปรียบเทียบ	เชื่อมโยง ความสัมพันธ์	ความสอดคล้อง กับสาระสังคมฯ
5	ไข่เต่า (กาฬิกไข่)	บอก เทคนิค วิธีการ เล่นให้ เกิดความ สนุก	จำแนก จำนวน ไข่เต่าที่ ได้มาใน แต่ละครั้ง	บอกความ แตกต่าง ของวิธีการ แข่งไข่ให้ สำเร็จของ เพื่อนแต่ละ ครั้ง	สามารถ ประยุกต์ อุปกรณ์ การเล่นตาม สภาพท้องถิ่น ได้	บอกประโยชน์ ของการเล่นเพื่อ นำไปใช้ในการ ดำเนินชีวิต ประจำวัน
6	กระโดด หนัง (กระโดด ยาง)	อธิบาย ประโยชน์ ที่ได้รับ จากการ กระโดด หนัง	จำแนก ลักษณะ การ กระโดด แต่ละครั้ง ของตน	บอกความ เหมือน ความ แตกต่างใน การ กระโดด หนังของตน และเพื่อน	นำประโยชน์ ที่ได้รับไปใช้ ในชีวิตจริงได้	ประโยชน์ของ การเล่น กระโดด หนังยาง นำไปใช้ในการ ดำเนิน ชีวิตประจำวัน
7	ไล่แปด (ไล่จับ)	บอก เทคนิค วิธีการ เล่นใน การเล่น ไล่แปด ให้สนุก มากขึ้น ได้	จำแนก ระหว่างผู้ ไล่จับและ ผู้ถูกไล่จับ ได้	เปรียบเทียบ วิธีการ หลบหลีก ผู้ไล่ได้ สำเร็จ ของเพื่อน แต่ละคน	นำ ประสบการณ์ การแก้ปัญหา ที่ได้ปรับ ใช้ใน ชีวิตประจำวัน	บอกประโยชน์ ของการเล่น ไล่แปดในการ นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน ได้

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ลำดับ ที่	กิจกรรม การเล่น	ลักษณะการคิดวิเคราะห์				
		การระบุ	การจำแนก แยกแยะ	เปรียบเทียบ	เชื่อมโยง ความสัมพันธ์	ความสอดคล้อง กับสาระสังคมฯ
8	ทอจี้หมา	บอก เทคนิค วิธีการ เล่นให้ สนุกมาก ขึ้นได้	จำแนก ลักษณะ การยิงลูก กระสุนใน แต่ละครั้ง	บอกความ เหมือน ความ แตกต่าง ลักษณะการ ยิงลูก กระสุนของ ตนและ เพื่อน	รู้จักแก้ปัญหา ขณะเล่นและ นำไปปรับใช้ ในชีวิตจริง	การสืบสาน วัฒนธรรม ท้องถิ่น
9	คิดลูกแก้ว	บอก เทคนิค การคิด ลูกแก้ว ให้สำเร็จ	จำแนก ลักษณะ ลูกแก้วของ ตนและ เพื่อน	บอกความ เหมือน ความ แตกต่าง ลักษณะการ คิดลูกแก้ว ของตนและ เพื่อน	นำ ประสบการณ์ ที่ได้จากการ เล่นไปปรับใช้ ในการดำเนิน ชีวิตประจำวัน	คุณธรรม จริยธรรมที่ เกิดขึ้นระหว่าง การเล่นนำไป ปรับใช้ใน ชีวิตประจำวัน ได้

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ แบ่งออกเป็น 4 หมวด 16 กลุ่มกิจกรรม ได้แก่ หมวดที่ 1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (บังคับตามหลักสูตร) หมวดที่ 2 กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ หมวดที่ 3 กิจกรรมสร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม และหมวดที่ 4 กิจกรรมสร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพ และทักษะชีวิต ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์หมวดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ดังนี้

ตารางที่ 3.2 การวิเคราะห์การเล่นพื้นบ้านล้านนากับความสอดคล้องกับกิจกรรมลดเวลาเรียน
เพิ่มเวลา

แผนการจัด การเรียนรู้ที่	เรื่อง	หมวดกิจกรรมที่สอดคล้อง กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลา
1	1. ทดสอบก่อนเรียน 2. ความเป็นมาของการเล่น ของเด็กไทย	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 4 พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม ข้อ 12 ปลูกฝังความรัก ความภาคภูมิใจใน ความเป็นไทยและหวงแหนสมบัติของชาติ
2	แอ็ดสะไฟ (ซ่อนหา)	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 5 พัฒนาด้านการคิดและการพัฒนากรอบ ความคิดแบบเปิดกว้าง
3	ไล่แปด (ไล่จับ)	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 5 พัฒนาด้านการคิดและการพัฒนากรอบ ความคิดแบบเปิดกว้าง
4	ไข่เต่า (กาฬไข่)	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 5 พัฒนาด้านการคิดและการพัฒนากรอบ ความคิดแบบเปิดกว้าง
5	บะเก็บ (หมากเก็บ)	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 6 พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม ข้อ 11 ปลูกฝังคุณธรรม มุ่งมั่นในการทำงาน
6	เป่าหนัง	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 6 พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม ข้อ 11 ปลูกฝังคุณธรรม มุ่งมั่นในการทำงาน

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

แผนการจัด การเรียนรู้ที่	เรื่อง	หมวดกิจกรรมที่สอดคล้อง กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้
7	คิดลูกแก้ว	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 6 พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม ข้อ 11 ปลูกฝังคุณธรรม มุ่งมั่นในการทำงาน
8	บะกอน (บอกระเบิด)	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 6 พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา
9	กระโดดหนัง	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 6 พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา
10	ก้องจี้หมา	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 6 พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา
11	1. บุรณาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จัด กลุ่มเกมการเล่น 2. ทดสอบหลังเรียน	หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 4 พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร

* หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และ 11 แผนละ 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 – 10 แผนละ 2 ชั่วโมง

1.4 นำการเล่นพื้นบ้านล้านนา ที่วิเคราะห์แล้วมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และใช้ควบคู่กับคู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 11 แผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 20 ชั่วโมง ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 จำนวน 1 ชั่วโมง (คู่มือ ตอนที่ 1 ประวัติและความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านล้านนา ชนิดและประเภทของการเล่นพื้นบ้านล้านนา)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-10 จำนวน 18 ชั่วโมง (คู่มือ ตอนที่ 2 กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ประกอบด้วย วิธีเล่น กฎกติกาการเล่น จำนวน 9 กิจกรรม)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 จำนวน 1 ชั่วโมง (คู่มือ ตอนที่ 2 กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ประกอบด้วย วิธีเล่น กฎกติกาการเล่น จำนวน 9 กิจกรรม)

2. ขั้นพัฒนา

2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามข้อเสนอแนะ

2.2 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้ว นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ ของการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขโดยยอมรับค่า (IOC) ที่มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ขึ้นไป (สุรพงษ์ คงสัตย์ ชีรชาติ ธรรมวงศ์, 2551) และนำไปแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 -1.00 ทุกรายข้อคำถาม

2.3 นำแผนการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนกับกลุ่มตัวอย่าง โดยดำเนินการ ดังนี้

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ละ อำเภอยางตลาด จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 9 คน (Small Group) ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนแตกต่างกัน คือ เก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของแผน (E_1/E_2) ในแต่ละเนื้อหา แต่ละกิจกรรม โดยกำหนดเกณฑ์ของแผนการจัดการเรียนรู้ 75/80 ผลการทดลองการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ปรากฏว่า (E_1/E_2) เท่ากับ 74.94/81.85 เนื่องด้วยแบบฝึกทักษะมีข้อที่ยาก จึงนำไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป (ภาคผนวก จ)

3. ขั้นนำไปใช้ โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อนำไปทดลองสอนจริงกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอยางตลาด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

คู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์

1. ขั้นสร้าง การสร้างคู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ มีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและแนวทางการจัดทำคู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รวมทั้งประวัติความเป็นมาและประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านล้านนา

1.2 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีการคิดวิเคราะห์

1.3 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีการเล่นปนเรียน

1.4 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับคู่มือ องค์ประกอบและลักษณะของคู่มือ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคู่มือการจัดกิจกรรม

จากการศึกษาเอกสารดังกล่าวข้างต้น พบความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนากับทฤษฎีการคิดวิเคราะห์ ในด้านการพัฒนาทักษะการคิดของแต่ละคน ดังนั้นในการจัดทำคู่มือนี้จึงนำการเล่นพื้นบ้านล้านนามาบูรณาการกับทฤษฎีการคิดวิเคราะห์ เพื่อใช้ในการดำเนินกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

2. ขั้นพัฒนา

2.1 จัดทำโครงร่างคู่มือแล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบโครงร่างคู่มือประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

2.1.1. ปก

2.1.2. คำนำ

2.1.3. สารบัญ

2.1.4. คำชี้แจงการใช้คู่มือ

2.1.5. เนื้อหา แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ประวัติและความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านล้านนา ชนิดและประเภทของการเล่นพื้นบ้านล้านนา

ตอนที่ 2 กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ประกอบด้วย วิธีเล่น กฎกติกาการเล่น

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนากับทักษะการคิดวิเคราะห์

2.2 จัดทำคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ฉบับสมบูรณ์

2.3 นำคู่มือที่ได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าเท่ากับ 1.00 และดำเนินการต่อไป

2.4 นำคู่มือที่แก้ไขข้อบกพร่องแล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาประสิทธิภาพของคู่มือกับกลุ่มตัวอย่าง โดยดำเนินการ ดังนี้

ผู้วิจัยนำคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่นะ

อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 9 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนแตกต่างกัน คือ เก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของคู่มือ (E_1/E_2) ในแต่ละเนื้อหา แต่ละกิจกรรม โดยกำหนดเกณฑ์ของคู่มือ 75/80 ผลการทดลองการใช้คู่มือปรากฏว่า (E_1/E_2) เท่ากับ 74.94/81.85 เนื่องด้วยแบบฝึกทักษะมีข้อที่ยาก จึงนำไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อทดลองใช้กับ กลุ่มตัวอย่างต่อไป (ภาคผนวก จ)

3. ขันนำไปใช้ นำคู่มือที่มีประสิทธิภาพเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อนำไปทดลองสอนจริงกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

เครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์

การสร้าง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ขั้นสร้าง

1.1 ศึกษาทฤษฎี เทคนิควิธีการสร้างแบบทดสอบ การวัดและประเมินผล และวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์

1.2 คัดเลือกเนื้อหาสำหรับใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์

1.3 นำเนื้อหาที่คัดเลือกมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยมีจุดมุ่งหมายในการวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ 4 ด้าน ได้แก่ 1. ความสามารถในการระบุ 2. ความสามารถในการจำแนกแยกแยะ 3. ความสามารถในการเปรียบเทียบ 4. ความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ คำถามเป็นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เป็นชนิดเขียนตอบ จำนวน 10 ข้อ

2. ขั้นพัฒนา

2.1 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความสอดคล้องกับทักษะการคิดวิเคราะห์ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.2 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องทางภาษา ลักษณะการใช้คำถาม ความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ต้องวัด และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อสอบแต่ละข้อ วัดตรงตามที่กำหนดหรือไม่ เพื่อแก้ไขปรับปรุง

2.3 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ โดยเลือกข้อที่ความยากง่ายระหว่าง 0.2-0.8 ขึ้นไป ค่าอำนาจจำแนก 0.20 ขึ้นไป เพื่อหาข้อสอบที่มีคุณภาพต่อไป

2.4 ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ทั้งฉบับโดยหาค่าความเชื่อมั่น ด้วยวิธีการ KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson)

2.5 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ เป็นชนิดเขียนตอบ จำนวน 5 ข้อ รวมเป็น 30 ข้อ เพื่อใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

2.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการประเมินและตรวจสอบแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่นะ อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษา ขนาดตัวอักษรและความเหมาะสมด้านเวลา แล้วนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม จากนั้นทดลองแบบกลุ่มเล็ก (1:3) จำนวน 9 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านเวลา และนำคะแนนหลังเรียนไปใช้ในการหาประสิทธิภาพผลลัพธ์

3. ขึ้นนำไปใช้ นำข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ฉบับสมบูรณ์ไปนำไปทดลองสอนจริงกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

แบบสังเกตพฤติกรรมการคิดวิเคราะห์

1. ขั้นสร้าง

1.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแบบสังเกตพฤติกรรม หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.2 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมด้านการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน หลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยระบุพฤติกรรมที่สังเกตออกเป็น 4 ด้าน พร้อมกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ 0 หมายถึง ควรปรับปรุง

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมด้านการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน

1. ด้านความสามารถในการระบุ	
ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การพิจารณา
3 (ดีมาก)	ระบุเทคนิค วิธีการเล่นให้สนุกมากขึ้น
2 (ดี)	ระบุเทคนิค วิธีการเล่นให้สนุกได้
1 (พอใช้)	ระบุเทคนิค วิธีการเล่นให้สนุกได้และมีครูคอยแนะนำ
0 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถระบุเทคนิค วิธีการเล่นให้สนุกได้
2. ด้านความสามารถในการจำแนกแยกแยะ	
ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การพิจารณา
3 (ดีมาก)	บอกขั้นตอนการเล่นแต่ละกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง ครบทุกขั้นตอน
2 (ดี)	บอกขั้นตอนการเล่นแต่ละกิจกรรมได้อย่างน้อย 3 ขั้นตอน
1 (พอใช้)	บอกขั้นตอนการเล่นแต่ละกิจกรรมได้อย่างน้อย 2 ขั้นตอน
0 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถบอกขั้นตอนการเล่นแต่ละกิจกรรมได้

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

3. ด้านความสามารถในการเปรียบเทียบ	
ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การพิจารณา
3 (ดีมาก)	อธิบายความเหมือน ความแตกต่างของวิธีการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้าน ล้านนาแต่ละเกมได้อย่างชัดเจน
2 (ดี)	อธิบายความเหมือน ความแตกต่างของวิธีการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้าน ล้านนาแต่ละเกมได้
1 (พอใช้)	อธิบายความเหมือน ความแตกต่างของวิธีการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้าน ล้านนาแต่ละเกมได้บ้างและมีครูแนะนำ
0 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถอธิบายความเหมือน ความแตกต่างของวิธีการเล่นเกมการละเล่น พื้นบ้านล้านนาแต่ละเกมได้
4. ด้านความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์	
ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การพิจารณา
3 (ดีมาก)	อธิบายถึงประโยชน์ของการเล่นเกมการละเล่นแต่ละเกมและบอกถึงการ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
2 (ดี)	อธิบายถึงประโยชน์ของการเล่นเกมการละเล่นแต่ละเกมและบอกถึงการ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้บ้าง
1 (พอใช้)	อธิบายถึงประโยชน์ของการเล่นเกมการละเล่นแต่ละเกมและบอกถึงการ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้บ้างและมีครูแนะนำ
0 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถอธิบายถึงประโยชน์ของการเล่นเกมการละเล่นแต่ละเกมและ บอกถึงการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. ขั้นพัฒนา

2.1 นำแบบสังเกตพฤติกรรม ไปหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของพฤติกรรมที่จะสังเกต โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่า พฤติกรรมที่จะสังเกตแต่ละด้านนั้น วัดได้ตรงกับสิ่งที่ต้องการศึกษาและวัดได้ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการศึกษาทั้งหมดหรือไม่

2.2 ปรับปรุงเนื้อหาพฤติกรรมที่จะสังเกตให้ตามคำแนะนำ

2.3 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง เพื่อศึกษาว่ารายการของสิ่งที่ต้องการสังเกตเหล่านั้นสามารถสังเกตได้จริง

3. ขั้่นนำไปใช้ นำแบบสังเกตพฤติกรรมไปใช้ประกอบกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 เพื่อประเมินระดับคุณภาพและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

แบบประเมินความพึงพอใจ

1. ขั้่นสร้าง

1.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยผู้วิจัยกำหนดเป้าหมายในการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนใน 4 ด้าน ดังนี้

1.1.1 ด้านเนื้อหา

1.1.2 ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน

1.1.3 ด้านความรู้ ความเข้าใจ

1.1.4 ด้านการประยุกต์ใช้

1.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนทั้ง 4 ด้าน มีรายละเอียด ดังนี้

1.2.1 ด้านเนื้อหา ประกอบด้วย 1) อธิบายวิธีการเล่นได้ชัดเจน เข้าใจง่าย

2) กิจกรรมการเล่น 9 ชนิด มีความน่าสนใจ

1.2.2 ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการร่วมกิจกรรมมีความกระชับ 2) ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม 3) อุปกรณ์ในการเล่นหาได้ง่าย สะดวก 4) ขั้นตอนการร่วมกิจกรรมการเล่นฝึกให้เกิดทักษะการจำแนก เปรียบเทียบได้

1.2.3 ด้านความรู้ ความเข้าใจ ประกอบด้วย 1) ได้เทคนิค วิธีการเล่นให้สนุกมากขึ้นจากการทำกิจกรรมการเล่นแต่ละชนิด 2) ประโยชน์และความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรม

1.2.4 ด้านการประยุกต์ใช้ 1) นำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน
2) ความรู้ที่ได้สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงได้

1.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน หลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยเป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยวัดเป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. ขั้นพัฒนา

2.1 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างเสร็จเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.2 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ขึ้นไป และนำไปแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. ขั้นนำไปใช้ นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างหลังจากที่เรียนเรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเสร็จแล้ว ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนบ้านเชิงดาว อำเภอเชิงดาว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประสานงาน ขออนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ และขออนุญาตทำวิจัยในโรงเรียนที่ทำการศึกษาวิจัย โดยมีหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา

2. ดำเนินการวิจัย

ขั้นที่ 1 แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการเรียนการสอนให้กับนักเรียน

ขั้นที่ 2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน เพื่อทราบความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

ขั้นที่ 3 ดำเนินการสอนและเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แผนการจัดการจัดการเรียนรู้ จำนวน 11 แผน รวมเวลาที่ใช้สอน 20 ชั่วโมง แล้วนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการเก็บคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์ 75/80 (E_1/E_2)

ขั้นที่ 4 หลังจากดำเนินการสอนครบทั้ง 11 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกิจกรรม

การละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์หลังจากร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นที่ 5 ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบระหว่างเรียน/ผลการคิดวิเคราะห์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์หลังจากเรียนกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ไปวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมเอ็กเซล (Excel)

ขั้นที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบประเมินความพึงพอใจให้สำหรับนักเรียน หลังจากเรียนกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ แล้วให้นำมาวิเคราะห์ผลการแสดงความคิดเห็นจากแบบประเมินความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการเก็บคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์ 75/80 (E₁/E₂) จากการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ
2. วิเคราะห์ข้อมูลผลการทดสอบระหว่างเรียนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน จากการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ
3. วิเคราะห์ข้อมูลผลการสังเกตพฤติกรรมการมีทักษะการคิดวิเคราะห์ จากการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ โดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดจากการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. วิเคราะห์ข้อมูลผลความพึงพอใจของนักเรียน หลังจากเรียนด้วยกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ จากการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ
- การหาความตรงเชิงเนื้อหา

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

เมื่อ

IOC คือ ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

ΣR คือ ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100 \qquad E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบระหว่างเรียนในแต่ละแผนรวมกัน
	E_2	แทน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบหรือการดำเนินกิจกรรมระหว่างเรียน
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียนในแต่ละแผน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้
	E_1 / E_2	แทน	ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การหาค่าเฉลี่ย

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

การหาค่าร้อยละ

$$P = \frac{F \times 100}{n}$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	F	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ
	n	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (พิชญ์สินี ชมภูคำ, 2553) โดยใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/80 เพื่อศึกษาผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้ควบคู่กับ

คู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 11 แผนการจัดการเรียนรู้ (20 ชั่วโมง) ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	ความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านล้านนา	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	การเล่นแอ๊ดสะไฟ (ซ่อนหา)	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	การเล่นไล่แปด (ไล่จับ)	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	การเล่นไข่เต่า (กาฟักไข่)	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	การเล่นบะเก็บ (หมากเก็บ)	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	การเล่นเป่าหนัง	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7	การเล่นคิดลูกแก้ว	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8	การเล่นบะกอง (บอระเบิด)	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9	การเล่นกระโดดหนัง	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10	การเล่นท่องจำหมา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11	บูรณาแลกเปลี่ยนเรียนรู้	จำนวน 1 ชั่วโมง

จัดกลุ่มเกมการเล่น

ตารางที่ 4.1 รายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	การส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สอดคล้องกับ	การจัดกิจกรรม	เวลาที่ใช้ (ชม.)
1 ความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านล้านนา	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 2. บอกพฤติกรรม การดำเนินชีวิตของตนเองและผู้อื่นที่อยู่ในกระแสวัฒนธรรมที่หลากหลาย	1. การระบุ บอกชื่อเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในท้องถิ่นของตน 2. การจำแนกแยกแยะ จำแนกการเล่นพื้นบ้านล้านนาแต่ละประเภท	1

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่	การส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ สอดคล้องกับ	การจัดกิจกรรม	เวลาที่ ใช้ (ชม.)
	กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 4 พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม ข้อ 12 ปลูกฝังความรัก ความภาคภูมิใจในความเป็นไทยและหวงแหนสมบัติของชาติ	3. การเปรียบเทียบ เปรียบเทียบวิธีการเล่นแต่ละประเภท 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ บอกประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมที่บ้าน สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาสังคม	
2 การเล่น แอ็คตัสไฟ (ซ่อนหา)	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้	1. การระบุ ระบุเทคนิค วิธีการเล่นในการเล่นแอ็คตัสไฟให้สนุกมากขึ้นได้ 2. การจำแนกแยกแยะ บอกขั้นตอนในการเล่นแอ็คตัสไฟได้ 3. การเปรียบเทียบ เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะผู้เล่นแต่ละคนได้ 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ บอกประโยชน์ของการเล่นแอ็คตัสไฟไปสู่การดำเนินการใช้ในชีวิตประจำวันได้	2

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่	การส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ สอดคล้องกับ	การจัดกิจกรรม	เวลาที่ ใช้ (ชม.)
3 การเล่น ไล่เปด (ไล่จับ)	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ กลุ่มกิจกรรมที่ 5 พัฒนาด้านการคิดและการพัฒนากรอบความคิดแบบเปิดกว้าง	1. การระบุ สามารถบอกเทคนิค วิธีการเล่นในการเล่นไล่เปดให้สนุกมากขึ้นได้ 2. การจำแนกแยกแยะ บอกขั้นตอนในการเล่นไล่เปดได้ 3. การเปรียบเทียบ บอกความเหมือนความแตกต่างของลักษณะผู้เล่นแต่ละคน 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ บอกประโยชน์ของการเล่นไล่เปดในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2
4 การเล่นไข่เต่า (กาฟักไข่)	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ ข้อ 5 พัฒนาด้านการคิดและการพัฒนากรอบความคิดแบบเปิดกว้าง	1. การระบุ บอกเทคนิค วิธีการเล่นในการเล่นไข่เต่าให้สนุกมากขึ้นได้ 2. การจำแนกแยกแยะ บอกขั้นตอนการเล่นไข่เต่าได้ ถูกต้องเป็นข้อ ๆ 3. การเปรียบเทียบ บอกความแตกต่างของวิธีการแข่งไข่เต่าของผู้เล่นแต่ละคน 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ บอกประโยชน์ของการเล่นเพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน	2

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่	การส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ สอดคล้องกับ	การจัดกิจกรรม	เวลาที่ ใช้ (ชม.)
5 บะเก็บ (หมากเก็บ)	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ กลุ่มกิจกรรมที่ 6 พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม กลุ่มกิจกรรมที่ 11 ปลุกฝังคุณธรรม มุ่งมั่นในการทำงาน	1. การระบุบอกเทคนิค วิธีการเล่นหมากเก็บให้หมดเร็วที่สุดได้ 2. การจำแนกแยกแยะบอกลักษณะการเล่นของเพื่อนในแต่ละรอบที่เก็บก้อนหินได้มาก 3. การเปรียบเทียบเปรียบเทียบอุปกรณ์การเล่นของนักเรียนกับเพื่อน 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ประยุกต์ใช้อุปกรณ์การเล่นตามสภาพท้องถิ่น	2
6 การเล่น เป่าหนัง	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น	1. การระบุบอกเทคนิคในการเล่นเป่าหนังให้สนุกมากขึ้น 2. การจำแนกแยกแยะบอกขั้นตอนการเล่นเป่าหนังได้ถูกต้อง	2

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่	การส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ สอดคล้องกับ	การจัดกิจกรรม	เวลาที่ ใช้ (ชม.)
	กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะ และการเรียนรู้ กลุ่มกิจกรรมที่ 6 พัฒนา ความสามารถในการแก้ปัญหา หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะ และค่านิยม กลุ่มกิจกรรมที่ 11 ปลูกฝัง คุณธรรม มุ่งมั่นในการทำงาน	3. การเปรียบเทียบ เปรียบเทียบความแตกต่างของ วิธีการเล่นเป่ากบในอดีตกับ ปัจจุบัน 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ อธิบายประโยชน์ของการเล่นเป่า กบที่นำไปใช้ในการดำเนิน ชีวิตประจำวัน	
7 การเล่นดีด ลูกแก้ว	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตน ตามประเพณีและวัฒนธรรมใน ครอบครัวและท้องถิ่น กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะ และการเรียนรู้ กลุ่มกิจกรรมที่ 6 พัฒนา ความสามารถในการแก้ปัญหา หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะ และค่านิยม กลุ่มกิจกรรมที่ 11 ปลูกฝัง คุณธรรม มุ่งมั่นในการทำงาน	1. การระบุ บอกเทคนิคสำคัญในการเล่นดีด ลูกแก้วให้ได้จำนวนมาก 2. การจำแนกแยกแยะ จำแนกลักษณะของลูกแก้วขณะ เล่น 3. การเปรียบเทียบ เปรียบเทียบวิธีการดีดลูกแก้วให้ สำเร็จในการเล่นแต่ละครั้ง 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ มีวิธีแก้ปัญหาลูกแก้วเล่นและ สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริง ได้	2

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่	การส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ สอดคล้องกับ	การจัดกิจกรรม	เวลา ใช้ (ชม.)
8 การเล่น บะกอน (บอละเบิด)	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 2. บอกพฤติกรรม การดำเนินชีวิต ของตนเองและผู้อื่นที่อยู่ใน กระแสวัฒนธรรมที่หลากหลาย กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะ และการเรียนรู้ กลุ่มกิจกรรมที่ 6 พัฒนา ความสามารถในการแก้ปัญหา	1. การระบุ บอกเทคนิควิธีการสำคัญในการ เล่นบะกอนให้สนุกมากขึ้น 2. การจำแนกแยกแยะ จำแนกลักษณะการขว้างบอลของ ผู้เล่นแต่ละคนที่ทำสำเร็จ 3. การเปรียบเทียบ บอกความเหมือนหรือความ ต่างของการเล่นบะกอนใน อดีตกับปัจจุบัน 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ รู้จักแก้ปัญหาในขณะที่เล่นเกม และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	2
9 การเล่น กระโดดหนัง	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตน ตามประเพณีและวัฒนธรรมใน ครอบครัวและท้องถิ่น กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะ และการเรียนรู้ กลุ่มกิจกรรมที่ 6 พัฒนา ความสามารถในการแก้ปัญหา	1. การระบุ บอกเทคนิควิธีการสำคัญในการ เล่นกระโดดหนังให้สำเร็จ 2. การจำแนกแยกแยะ จำแนกลักษณะการกระโดด ของผู้เล่นแต่ละคน 3. การเปรียบเทียบ เปรียบเทียบการกระโดดหนังแต่ละ ครั้งของตนและเพื่อน 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ อธิบายประโยชน์ที่ได้รับจากการ กระโดดหนัง	2

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	การส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สอดคล้องกับ	การจัดกิจกรรม	เวลาที่ ใช้ (ชม.)
10 การเล่นก๊อง จี้หมา	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ กลุ่มกิจกรรมที่ 6 พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา	1. การระบุบอกเทคนิคสำคัญในการเล่นก๊องจี้หมาให้สำเร็จ 2. การจำแนกแยกแยะจำแนกขั้นตอนการเล่นได้ถูกต้อง 3. การเปรียบเทียบเปรียบเทียบลักษณะการโยนลูกกระสุนของผู้เล่นแต่ละคน 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์รู้จักแก้ปัญหาขณะเล่นและนำไปปรับใช้ในชีวิตจริง	2
11 บูรณาการ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ จัดกลุ่ม การเล่น	มาตรฐานวิชาสังคมศึกษา 1. สรุปประโยชน์และปฏิบัติตนตามประเพณีและวัฒนธรรมในครอบครัวและท้องถิ่น 2. บอกพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของตนเองและผู้อื่นที่อยู่ในกระแสวัฒนธรรมที่หลากหลาย กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ กลุ่มกิจกรรมที่ 4 พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร	1. การระบุบอกเทคนิคสำคัญในเกมการเล่นแต่ละกลุ่มให้สนุกมากขึ้น 2. การจำแนกแยกแยะจำแนกวิธีการเล่นเกมแต่ละประเภท 3. การเปรียบเทียบบอกความเหมือนหรือความแตกต่างของเกมการเล่นแต่ละชนิด 4. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์บอกประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมแต่ละชนิดสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้	1

ข้อมูลตารางที่ 4.1 แสดงรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 11 แผน 20 ชั่วโมง โดยประกอบด้วย 1) ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านล้านนา 2) การเล่นเกมแอ๊ดสะไฟ (ซ่อนหา) 3) การเล่นเกมไล่แปด (ไล่จับ) 4) การเล่นเกมไข่เต่า (กาฟักไข่) 5) การเล่นเกมบะเก็บ (หมากเก็บ) 6) การเล่นเกมเป่าหนัง 7) การเล่นเกมติดลูกแก้ว 8) การเล่นเกมบะกอน (บอละเบิด) 9) การเล่นเกมกระโดดหนัง 10) การเล่นเกมกองขี้หมา (กองขี้หมา) และ 11) นุรณาการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จัดกลุ่มการเล่นได้เป็น 3 ประเภท 9 กิจกรรม ซึ่งการจัดเกมการละเล่นทั้ง 9 กิจกรรม แสดงถึงการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ 4 ด้าน คือ 1. การระบุ 2. การจำแนกแยกแยะ 3. การเปรียบเทียบ 4. การเชื่อมโยง ความสัมพันธ์มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ของสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและ กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้

ตารางที่ 4.2 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หัวข้อ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
คะแนนประเมินระหว่างเรียน (E_1)	300	76.41	1.91	76.41
คะแนนประเมินหลังเรียน (E_2)	300	24.73	1.76	82.44

ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 76.41/82.44

จากข้อมูลตารางที่ 4.2 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 76.41/82.44 แสดงว่าประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 75 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 80

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” มีดังนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การคิดวิเคราะห์	ก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย 3 ระดับ)		หลังเรียน (ค่าเฉลี่ย 3 ระดับ)		t-test	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ความสามารถในการระบุ	2.27	0.74	2.70	0.47	4.18*	0.0002
ความสามารถในการ จำแนกแยกแยะ	1.90	0.61	0.47	0.51	6.16*	0.0000
ความสามารถใน การเปรียบเทียบ	1.27	0.45	2.30	0.47	10.18*	0.0000
ความสามารถในการเชื่อมโยง ความสัมพันธ์	1.17	0.38	1.93	0.45	8.33*	0.0000

*แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากข้อมูลตารางที่ 4.3 แสดงว่า การเปรียบเทียบผลคะแนนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของการคิดวิเคราะห์ หลังเรียน ($\bar{X} = 1.85$, S.D. = 0.47) สูงกว่า ก่อนเรียน ($\bar{X} = 1.65$, S.D. = 0.54) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัย

ตารางที่ 4.4 ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรม
การเรียนรู้ โดยแยกเป็นรายการกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ (N=30)

การคิดวิเคราะห์ แผน การจัดการ เรียนรู้ที่ (แผนละ 2 ชั่วโมง)	การระบุ		การจำแนก แยกแยะ		การ เปรียบเทียบ		การเชื่อมโยง ความสัมพันธ์		แปล ผล
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
2. การเล่นเกมสลับไพ่ (ซ่อนหา)	2.30	0.59	2.90	0.30	2.40	0.62	2.90	0.25	ดี
3. การเล่นเกมไล่แปด (ไล่จับ)	2.33	0.60	2.33	0.60	2.40	0.62	2.70	0.50	ดี
4. การเล่นเกมไล่เต่า (กาฟักไข่)	2.40	0.62	2.46	0.57	2.60	0.56	2.76	0.50	ดี
5. การเล่นเกมเก็บ (หมากเก็บ)	2.43	0.56	2.76	0.50	2.70	0.53	2.80	0.40	ดี
6. การเล่นเกมหนีงู	2.40	0.62	2.76	0.50	2.50	0.57	2.70	0.53	ดี
7. การเล่นเกมลูกแก้ว	2.33	0.66	2.60	0.62	2.50	0.57	2.60	0.67	ดี
8. การเล่นเกมซ่อน (บอลระเบิด)	2.46	0.62	2.36	0.76	2.50	0.62	2.60	0.62	ดี
9. การเล่นเกมโดดหนัง	2.60	0.49	2.63	0.55	2.60	0.67	2.76	0.43	ดี
10. การเล่นเกมชิงหมา	2.66	0.47	2.76	0.43	2.66	0.60	2.80	0.40	ดี
รวม	2.43	0.12	2.61	0.19	2.54	0.10	2.73	0.09	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	$\bar{X}=2.57, S.D.=0.12$								ดี

* หมายเหตุ แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 ไม่นำมาหาค่า $\bar{X}$, S.D. เนื่องจาก เป็นการทดสอบก่อนเรียน

จากข้อมูลตารางที่ 4.4 แสดงว่า ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะการคิดวิเคราะห์ ($\bar{X} = 2.57, S.D.=0.12$) อยู่ในระดับคุณภาพดี

พิจารณาในรายด้าน พบว่า มีทักษะการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับดี ทั้งด้านความสามารถในการระบุ ด้านความสามารถในการจำแนกแยกแยะ ด้านความสามารถในการเปรียบเทียบ และ ด้านความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ($\bar{X} = 2.43, 2.61, 2.54, 2.73$) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนรู้ เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินการ ด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านการประยุกต์ใช้ ตัวอย่างนักเรียนจำนวน 30 คน ผลการวิเคราะห์ ดังตารางที่ 4.5 ดังนี้

ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 4 ด้าน (N=30)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา	4.30	0.52	มาก
ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินการ	3.92	0.34	มาก
ด้านความรู้ความเข้าใจ	4.35	0.07	มาก
ด้านการประยุกต์ใช้	4.50	0.28	มากที่สุด
รวม	4.26	0.24	มาก

จากข้อมูลตารางที่ 4.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ได้ค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X} = 4.26, S.D. = 0.24$) แปลผลได้ค่าความพึงพอใจในระดับมาก โดยเกณฑ์ระดับคุณภาพ 5 ระดับ ซึ่งผลการประเมินเป็นไปตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3

สรุปได้ว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ในกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/80 2) เพื่อศึกษาผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) รูปแบบการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม ทดสอบก่อนหลัง (One Group Pretest - Posttest Design) (ณรงค์ โพธิ์พุกขานันท์, 2556, 53) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 11 แผน จำนวน 20 ชั่วโมง คู่มือการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ 1 เล่ม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบประเมินความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม

“ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 11 แผน รวมทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง ประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ 4 ด้าน คือ ความสามารถในการระบุ ความสามารถในการจำแนกแยกแยะ ความสามารถในการเปรียบเทียบ ความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ซึ่งดำเนินการประเมินระหว่างเรียนโดยครูเป็นผู้ประเมิน แล้วดำเนินการทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้จำนวน 30 ข้อ ชุดเดียวกับแบบทดสอบที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน และประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนดำเนินการ ด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านการประยุกต์ใช้ ซึ่งดำเนินการประเมินหลังจากเรียนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว โดยนักเรียนเป็นผู้ประเมิน

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) หาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ด้วยการหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น วิเคราะห์เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่าการทดสอบ t-test และวิเคราะห์ระดับทักษะการคิดวิเคราะห์ และประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนดำเนินการ ด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านการประยุกต์ใช้ โดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผล

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 11 แผน จำนวน 20 ชั่วโมง โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 76.41/82.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

2. ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ด้านความสามารถในการระบุ ความสามารถในการจำแนกแยกแยะ ความสามารถในการเปรียบเทียบ ความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียน

น้อยกว่าก่อนเรียน เมื่อทดสอบคะแนนเฉลี่ยด้วยสถิติทดสอบที (t-test) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ 3 ระดับ ประกอบด้วย ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง ดีมาก ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง ดี ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง พอใช้ ระดับคุณภาพ 0 หมายถึง ควรปรับปรุง พบว่า ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมี 9 เกมการละเล่น นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในภาพรวมอยู่ในระดับดี และทุกด้านนักเรียนมีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับดี ได้แก่ 1) ด้านความสามารถในการระบุ 2) ด้านความสามารถในการจำแนกแยกแยะ 3) ด้านความสามารถในการเปรียบเทียบ และ 4) ด้านความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก และทุกด้าน นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเช่นกัน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนดำเนินการ ด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านการประยุกต์ใช้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย 11 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เป็นประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านล้านนาและการทดสอบก่อนเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-10 เป็นการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาจำนวน 9 กิจกรรม ได้แก่ การเล่นแอ๊ดสะไพ (ซ่อนหา) ไล่แปด (ไล่จับ) ไข่เต่า (กาฟักไข่) เป้าหนึ่ง บะเก็บ (หมากเก็บ) ดิดลูกแก้ว บะกอน (บอลระเบิด) กระโดดหน้าง และการเล่นก้องจี้หมา (ก้องจี้หมา) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เป็นการนำเกมการละเล่นพื้นบ้านทั้ง 9 กิจกรรม มาบูรณาการเล่น

ร่วมกัน โดยแบ่งประเภทการเล่นเป็น 3 กลุ่ม พิจารณาตามลักษณะ วิธีการเล่นออกเป็น 3 ประเภท นำมาวิเคราะห์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของวัย สภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรมและการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ดังนี้ การเล่นเกมประเภทที่ 1 ลักษณะการเล่นผู้เล่น 1 คน ต้องเป็นผู้ตามหาจนกว่าจะมีฝ่ายแพ้มาเปลี่ยน ได้แก่ 1. แอ๊ดสะโพ (ซ่อนหา) 2. โไล่แปด (ไล่จับ) 3. ไข่เต่า (กาฟักไข่) การเล่นเกมประเภทที่ 2 ผู้เล่นผลัดเปลี่ยนกันเล่นได้ตลอดเวลา ได้แก่ 1. เป่าหนัง 2. บะเก็บ (หมากเก็บ) 3. ดิ๊ดลูกแก้ว การเล่นเกมประเภทที่ 3 ผู้เล่นต้องลงมือปฏิบัติพร้อมกันการเล่นจึงจะสำเร็จ ได้แก่ 1. บะกอน (บอกระเบิด) 2. กระโดดหนัง 3. ก้องจี๋หมา (ก้องจี๋หมา) และมีการทดสอบหลังเรียนเพื่อเป็นการทราบความก้าวหน้าของนักเรียนที่ได้เรียนมา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจัดในช่วงโม่งลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ของโรงเรียนโดยเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ส่วนหนึ่งของวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง กับสถานที่จริงเป็นการผ่อนคลายจากการจัดการเรียนรู้แบบวิชาการในภาคเช้า และสอดคล้องความรู้ ทักษะกระบวนการคิด ตลอดจนคุณธรรม จริยธรรมจากการร่วมกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา และยังเป็นการส่งเสริมส่วนที่บกพร่องให้กับผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นและนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 76.41/82.44 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80 และสอดคล้องตามหลักการของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ที่กล่าวว่า เนื้อหาวิชาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ สูงสุดแล้วลดต่ำลงมากคือ 90/90 85/85 80/80 ส่วนเนื้อหาสาระที่เป็นจิตพิสัยจะต้องใช้ เวลาไปฝึกฝนและพัฒนา ไม่สามารถทำให้ถึงเกณฑ์ ระดับสูงได้ในห้องเรียนหรือในขณะที่เรียน จึงอนุโลม ให้ตั้งไว้ต่ำลง นั่นคือ 80/80 75/75 แต่ไม่ต่ำกว่า 75/75 เพราะเป็นระดับความพอใจต่ำสุด แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ นอกจากนี้สอดคล้องกับแนวคิด สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2553) กล่าวถึง ลักษณะเด็กวัยประถมต้น (อายุ 6-12 ปี) ที่สามารถจะรับรู้สิ่งแวดล้อมได้ตามความจริง มีการพิจารณาเปรียบเทียบโดยใช้เกณฑ์หลาย ๆ อย่างโดยเฉพาะการจัดของเป็นกลุ่ม มีพัฒนาการทางด้านภาษาและการใช้สัญลักษณ์เจริญก้าวหน้ามาก เริ่มเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล พัฒนาการทางด้านอารมณ์และสังคมจะ ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มและจิตวิทยาสำหรับเด็ก มาใช้ในการสร้างกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมที่สนุกสนานจากการเล่น และจากการที่ประสบความสำเร็จจากกิจกรรมที่ได้ทำ ประกอบด้วยอัจฉรา ชิวพันธ์ (2558, 4) กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญของการจัดกิจกรรม “การเล่น” ประกอบการสอนภาษาไทย ว่ากิจกรรม

“การเล่น” ประกอบการสอนภาษาไทย จัดเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยเราใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดีขึ้น และปณิธา เรื่องปัญญาวุฒิ (2557) วิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน ไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชา พลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ตามปกติมีสุขสมรรถนะ ด้านองค์ประกอบของร่างกาย ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ด้านความอ่อนตัว ด้านความทนทานของกล้ามเนื้อ ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านความ ทนทานของระบบไหลเวียนโลหิตและหัวใจ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า จากการทดสอบที (t-test) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และด้านผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความสามารถในการระบุ ความสามารถในการ จำแนกแยกแยะ ความสามารถในการเปรียบเทียบ และความสามารถในการเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ โดยภาพรวมมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ การเรียนรู้เกิดขึ้นได้แม้อยู่นอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหา บทเรียนมากขึ้นและการพัฒนากิจกรรมเกมการละเล่นที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนช่วยให้ ผู้เรียน เกิดความสนใจ เกิดความสนุกสนาน มีวินัยในตนเอง มีความสามัคคีในการเล่นเป็นกลุ่ม เกิดทักษะ กระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา กับสถานการณ์ที่เผชิญ มีความเห็นอกเห็นใจกัน มีน้ำใจ นักกีฬาเกิดขึ้น และสามารถนำความรู้ ความคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันจริง สอดคล้อง กับแนวคิดของสุกฤษ์ สินธพานนท์ และคนอื่น ๆ (2555, 43) กล่าวถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์หรือฝึกการคิดวิเคราะห์ให้แก่นักเรียน ครูสามารถฝึกได้ ตลอดเวลาของการทำกิจกรรม ครูในยุคลปฏิรูปการศึกษานั้นจะใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพตามเป้าหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ดังนั้น การฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จึงสามารถแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของวิธีสอน เช่น วิธีสอนโดยเน้น กระบวนการ วิธีสอนแบบวิธีการทางวิทยาศาสตร์ วิธีสอนแบบศึกษากรณีตัวอย่างหรือกรณีศึกษา วิธีสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ (4 MAT) การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบโมเดลชิปปา (CIPPA Model) เป็นต้น โดยครูจะต้องศึกษาทำความเข้าใจวิธีการสอน รูปแบบการสอนต่าง ๆ อย่างชัดเจน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียนอย่างเหมาะสม แนวคิดทฤษฎีของเพียเจต์

(Piaget, 1964, อ้างถึงใน สมชาย รัตนทองคำ, 2556, 36) กล่าวว่า ความคิดจะเกิดจากการที่บุคคลได้รับประสบการณ์จากการปะทะสังสรรค์กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมโดยงานวิจัยของ เฮนริกส์ (Henricks, 2015) วิจัย เกี่ยวกับการเล่นเป็นประสบการณ์ พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่น จะเกิดพลังงาน รู้จักวิธีเล่น การได้ร่วมเล่นกันจะเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ผู้เล่นจะรู้จักปกป้องตนเองจากการถูกปะทะหรือถูกคุกคาม ผู้เล่นจะรู้จักแก้ปัญหา ช่วยฝึกจิตใจ อารมณ์ และมีพัฒนาการทางสังคม สามารถคิดวิธีเล่นอย่างสร้างสรรค์ได้ นอกจากนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ถนัด บุญอิสระศรี บุญเรือง ศรีเหรียญ และอุษา คงทอง (2558) วิจัยเรื่อง ผลของชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษา สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านสูงกว่าการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t=3.52$) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษา พบว่า ความรู้ ทักษะ สมรรถภาพด้านการนับจำนวนครั้งต่อนาทีในการลุก-นั่ง ด้านการย่อตัว ด้านการวิ่งตามระยะทางที่กำหนด เจตคติและคุณธรรมของนักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านสูงกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เป็นการประเมินหลังจากนักเรียนได้ร่วมกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านด้านนาจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านด้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยได้แบ่งแบบประเมินออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนดำเนินการ ด้านความรู้ ความเข้าใจ และด้านการประยุกต์ใช้ พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความสนใจในการเรียนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านด้านนา ซึ่งจัดในช่วงกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ของโรงเรียนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขสอดคล้องกับหลักการของการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนองตอบความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนทุกคน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะชีวิต ทักษะการแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม สร้างเสริมคุณลักษณะ ค่านิยมที่ดีงามและความมีน้ำใจต่อกันและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีประสบการณ์ตรง สร้างความรู้ด้วยตนเอง และเรียนรู้อย่างมีความสุขจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ใช้ชุมชน ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม

และเทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพนม วิเศษชาติ (2555) วิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพทางการเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีประสิทธิภาพ 83.5/81.00 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละ 44.35 3) ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเรื่องการคูณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าค่าดัชนีประสิทธิผล มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 70.04 4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน อยู่ในระดับมาก งานวิจัยทำให้เห็นว่าการละเล่นพื้นบ้าน นอกจากแสดงความเป็นไทยแล้วยังช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ ในวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 1,000 อีกด้วย

ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย

จากการศึกษาผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านดำเนินการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรนำผลงานที่เกิดจากการวิจัยในครั้งนี้ ไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ในโรงเรียนเดียวกันแต่มีบริบทที่สอดคล้องกันและเผยแพร่ไปยังโรงเรียนอื่น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นด้วย
2. การจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านดำเนินการเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความเหมาะสมของวัยและความปลอดภัยในการเล่นในทุกกิจกรรม
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นฝึกทักษะ หรือการลงมือปฏิบัติ นักเรียนอาจใช้เวลาทำกิจกรรมนานกว่าที่กำหนดไว้ ดังนั้นครูผู้สอนอาจจะยืดหยุ่นเวลาได้ตามความเหมาะสม
4. การให้ข้อมูลเกี่ยวกับทักษะการคิดวิเคราะห์ ควรนำผลที่เกิดจากการคิดวิเคราะห์จากที่นักเรียนปฏิบัติในชีวิตประจำวัน โดยนำข้อมูลจากผู้ปกครองมาร่วมพิจารณา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำการจัดกิจกรรมเกมการละเล่นพื้นบ้านดำเนินการไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ และประยุกต์ใช้กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

2. ควรมีการนำการเล่นของทั้ง 4 ภาค มาจัดทำเป็นชุดการเล่น เพื่อเป็นการ
แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ ทองคำสิงห์ อนุกุล พลศิริ และเหมือนแพรว รัตนศิริ. (2561). การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคเหนือ. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 11(1), 1320-1336.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2549). ความหมายของการคิดวิเคราะห์. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงสาธารณสุข. (2552). คู่มือผู้ปกครอง...ใส่ใจเด็กวัยเรียน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กฤษฎา ดามาพงษ์. (2555). ผลการจัดกิจกรรมประกอบอาหารที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านกุดน้ำใส (3 พระครูอนุสรณ์) จังหวัดชัยภูมิ. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาการจัดการการปฐมวัยศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร).
- จินตนา ไบกาซูลี (ผู้เรียบเรียง). (2557). สารานุกรมไทยฉบับเยาวชน ฉบับเสริมการเรียนรู้ เล่ม 4. กรุงเทพฯ: โครงการสารานุกรมสำหรับเยาวชน.
- จิราวรรณ เกิดผล. (2554). การพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน ด้วยกิจกรรมคิดยามเช้า. สืบค้นจาก http://swis.acp.ac.th/pdf/research/jirawan_54.pdf
- จุฑารัตน์ พันธุ. (2556). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ โดยกระบวนการคิดวิเคราะห์ 5WIH สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคอนเมืองทหารอากาศบำรุง ในรายวิชาโลจิสติกส์. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน.
- ชนคดี พิชัย. (2555). การพัฒนาบทเรียนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง พูด ภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- ณรงค์ โพธิ์พุกขานันท์. (2556). ระเบียบวิธีวิจัย: หลักการและแนวคิด เทคนิคการเขียนรายงานการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: เอ็กสปอร์เน็ท.
- ณัฐกานต์ เจริญกุล. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่

- พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย, สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น).
- ทิสนา แคมมณี. (2554). ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ และการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ: การบูรณาการในการจัดการเรียนรู้. *ราชบัณฑิตยสถาน*, 36(2), 188-204.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2552). *การนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ถนัด บุญอิสสระ. (2554). *การจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ*. (วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์).
- ปณิฐา เรื่องปัญญาวุฒิ. (2557). *ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์. (2543). *เกมพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). *การพัฒนาการคิด*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควรรณคดี.
- พนม วิเศษชาติ. (2555). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการเล่นที่บ้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์).
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. (2542). *ราชกิจจานุเบกษา*, 116 (ตอนที่ 47ก), 8-9, 2542.
- พระเกรียงศักดิ์ ภูมิปัญญา (อินเทพ). (2556). *การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม โดยใช้นิทานท้องถิ่นในรัฐเคดาห์ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชาวมลายูเชื้อสายไทย ประเทศมาเลเซีย*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยทักษิณ).
- พิชญ์สินี ชมภูคำ และวีระศักดิ์ ชมภูคำ. (2553). *การสอนแบบโครงงานด้วยการบูรณาการสาระการเรียนรู้กับวิถีไทย โดยใช้สถิติเป็นฐาน สำหรับครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

- พระพงศ์ บุญศิริ. (2536). *การละเล่นพื้นบ้านล้านนา*. เชียงใหม่: สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.
- พรวิไล เลิศวิชา และอัครภูมิ จารุกร. (2550). *ออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยเข้าใจสมอง*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิทยาการการเรียนรู้ (สวร.).
- พรทิพย์ ฉิมพงษ์. (2555). *การพัฒนาคู่มือการจัดกิจกรรมการละเล่นเด็กไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถทางพหุปัญญาของเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กปฐมวัยบ้านครูแม่วังหวัดสมุทรปราการ*. (สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2558). *ศาสตร์การคิด: รวมบทความเรื่องการคิดและการสอนคิด*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พาราดี หมาดเต๊ะ. (2557). *ผลของการฝึกการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อการพัฒนาการเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์).
- ภิตินันท์ อะภัย และระวีวรรณ วรรณวิไชย. (2561). การสร้างกิจกรรมการละเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้นอายุ 6-9 ปี. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 11(1), 847-864.
- รัตนธร ใจคง. (2557). *ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนการสืบค้นเป็นกลุ่มที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนสุขฤทัย กรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการการปฐมวัยศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร).
- รัตนารักษ์ ไชยทน, ศุภวรรณ เล็กวิไล และบรรเจอดพร สู่แสนสุข. (2556). การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2. *โครงการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15*, วันศุกร์ที่ 28 มีนาคม 2557, ณ วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- โรงเรียนบ้านเชียงดาว. (2554). *หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเชียงดาว*. เชียงใหม่: โรงเรียนบ้านเชียงดาว.
- โรงเรียนบ้านเชียงดาว. (2558). *แผนปฏิบัติการโรงเรียนประจำปีการศึกษา 2559*. เชียงใหม่: โรงเรียนบ้านเชียงดาว.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์. (2556). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส.

วรารวรรณ จันทรวงศ์ และกิ่งฟ้า สิ้นธุวงษ์. (2557). *การคิดและการคิดเกี่ยวกับการรู้: แนวการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการคิดของผู้เรียน*. ขอนแก่น: สำนักพิมพ์คลังน่านวิทยา.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2559). *อาณาจักรล้านนา*. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org>

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

วิมล ทองผิว. (2556). *การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้รูปแบบการสอนผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).

วีระ สุดสังข์. (2550). *การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.

สนองจิณัฐ วัชรโรทัย. (2554). *การพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา).

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3. (2558). *แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3*. เชียงใหม่: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3.

สำนักงานกฤษฎีกา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560 - 2579)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎีกา.

สำนักนโยบายด้านการศึกษามหาศ. (2552). *เป้าหมายยุทธศาสตร์และตัวบ่งชี้ การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552-2561)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่. (2558). *ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับอำเภอเชียงดาว*. สืบค้นจาก <http://chiangdao.cdd.go.th/>

สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา องค์กรมหาชน. (2556). *รายงานการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษา โรงเรียนบ้านเชียงดาว ปีการศึกษา 2556*. น.ป.ท: สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา องค์กรมหาชน.

- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). *แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- สุคนธ์ สินธพานนท์ วรรธน์ วรรณเลิศลักษณ์ และพรณี สินธพานนท์. (2555). *พัฒนาทักษะการคิด ...ตามแนวปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วน จำกัด 9119 เทคนิค พรินติ้ง.
- สุพัตรา ดวงแก้วกลาง. (2555). *การศึกษาผลประเมินการคิดวิเคราะห์ตามแนวทางการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่).
- สุรพงษ์ คงศักดิ์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์. (2551). *การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม*. สืบค้นจาก <http://www.mcu.ac.th>
- สุรางค์ ไคว่ตระกูล. (2553). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางรัตน์ พงษ์กลิ่น. (2557). *การเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่มกันแบบโครงงานที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. (ปริญญครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา).
- สุวัฒน์ กลิ่นเกษร. (2559). *การละเล่นของไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมชาย รัตนทองคำ (ผู้รวบรวม). (2556). *ทฤษฎีการเรียนรู้ของนักการศึกษาที่มักถูกนำมาใช้พัฒนาการเรียนการสอน*. เอกสารประกอบการสอนทางกายภาพบำบัด ภาคต้นปีการศึกษา 2556. ขอนแก่น: คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- หทัยชนก ออนสา. (2555). *การพัฒนาทักษะการอ่านโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ปนเล่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาอ้อม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 2*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย).
- อมรา กล้าเจริญ. (2553). *เพลงและการละเล่นพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2558). *พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุษณีย์ สีสอนโนธรรม. (2555). *เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัย*

เทคโนโลยีราชวมงคลชัยบุรี. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชวมงคลชัยบุรี).

ฤดี เชยเดช. (2555). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนประชาธิปไตยวิทยาการจังหวัดปทุมธานี. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชวมงคลชัยบุรี).

Chiangdaolover.com. (ม.ป.ป.). เกี่ยวกับเชียงดาว. สืบค้นจาก http://chiangdaolover.com/?page_id=276

Doumai. (2013). *Game-base learning and attention deficit hyperactivity disorder*. (Master of Arts Degree in Special Education, California State University San Marcos Spring).

Gardner, N. (2016). Guided versus Independent Play: Which Bett Sustains Attention among Infants and Toddlers. FPG Child Development Institute. The University of Nort Carolina at Chapel Hill.

Tseng, H. & Gardner, T. (2015). *Assessing learner-centered lerning: learners' motivation, learning strategies and critical thinking skill*. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/150047>

Henricks, T. S. (2016). Play as Experience. *American Journal of Play*, 8(1), 18-49. Retrieved from <https://csusm dspace.calstate.edu>

Herrell, W. C. (2006). *Strategy Games in a second Grade Classroom*. (Master of art in education California State, University San Marcos).

Santos, P. (2016). Teaching critical thinking skills in a disciplinary context. *Contact magazine*, 42(3), 46-50.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นางอรุณี บุญญานุกูล	
วัน เดือน ปีเกิด	23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2525	
ที่อยู่ปัจจุบัน	121/202 หมู่ 7 ตำบลฟ้าฮ่าม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่	
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2531-2537	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านเด่นชุมพล อำเภอเด่นชัย จังหวัดแพร่
	พ.ศ. 2538-2540	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวิไลเกียรติอุปถัมภ์ อำเภอเด่นชัย จังหวัดแพร่
	พ.ศ. 2541-2543	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนนาริรัตน์จังหวัดแพร่ อำเภอเมือง จังหวัดแพร่
	พ.ศ. 2544-2548	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ (คบ.) สาขาวิชาการประถมศึกษา
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2552- 2554	ข้าราชการครู โรงเรียนบ้านวาลย์ อำเภอพบพระ จังหวัดตาก
	พ.ศ. 2554- 2556	ข้าราชการครู โรงเรียนบ้านเมืองนะ อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่
	พ.ศ. 2556-ปัจจุบัน	ข้าราชการครู โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

1. อาจารย์ณกานต์ อนุกุลวรรธกะ อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมและวัฒนธรรมศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
2. ว่าที่ร้อยตรีอนันต์ชัย รติวรรณันท์ ศึกษาานิเทศก์ชำนาญการ สังกัดสำนักงานศึกษาธิการ
จังหวัดเชียงใหม่
3. นางจุไรรัตน์ เสาร์แปงคำ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดวังสิงห์คำ สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่
เขต 1

ภาคผนวก ข

หนังสือขออนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๑๓/ ว.๕๒๖

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๓/ เมษายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขออนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ณกานต์ อนุกุลวรรธกะ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางอรุณี บุญญานุกุล นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน การทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขออนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบ และให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลนัฏฐ์ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙

โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๑๓/ ว.๕๒๖

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๓/ เมษายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ว่าที่ร้อยตรีอนันต์ชัย รติวรรณนท์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางอรุณี บุญญานุกุล นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน การทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์. ๐๕๓-๔๔๕๙๙๙

โทรสาร. ๐๕๓-๔๔๕๙๙๙



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๑๓/ว.๕๒๖

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๓/ เมษายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางจุไรรัตน์ เสาร์แปงคำ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางอรุณี บุญญาบุญกุล นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน การทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ รุ่งพลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙

โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙

ภาคผนวก ก

หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๑๓/๕๕๑

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ. เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๘ เมษายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์

เรียน นายสมคิด วงศ์สุนทร
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเชียงดาว

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางอรุณี บุญญานุกุล นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน การทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จึงขออนุญาตให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์ ในระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๗ พฤษภาคม ๒๕๖๒ ส่วนรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะประสานกับท่านโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย
โทรศัพท์. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙
โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙

ภาคผนวก ง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. คู่มือส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



แผนการจัดการเรียนรู้การเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์	
กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง ความเป็นมาของเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา	กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ
แผนที่ 1 วันที่	เวลา 1 ชั่วโมง

หมวด 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้

กลุ่มกิจกรรมที่ 4 พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร

หมวด 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม

กลุ่มกิจกรรมที่ 12 ปลุกฝังความรัก ความภาคภูมิใจในความเป็นไทยและหวงแหนสมบัติของชาติ

1. สาระสำคัญ

1.1 ความคิดรวบยอด

การเล่นพื้นเมืองของไทย เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ในทุกภาคของประเทศต่างมีการเล่นประจำท้องถิ่นของตนเอง เช่น ภาคเหนือ ที่เรียกการเล่นดังกล่าวว่า “ การเล่นพื้นบ้านล้านนา ” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวิถีการดำรงชีวิต และความเชื่อถือสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น

1.2 ทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน

- ☒ การระบุ
- ☒ การจำแนกแยกแยะ
- ☒ การเปรียบเทียบ
- ☒ การเชื่อมโยง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในท้องถิ่นของตนได้
2. นักเรียนสามารถจำแนกการเล่นพื้นบ้านของแต่ละภาคในประเทศไทยได้
3. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบการเล่นของแต่ละท้องถิ่นได้
4. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมพื้นบ้านของตนเอง

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เกี่ยวกับ “ ความเป็นมาของเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ” จำนวน 30 ข้อ

2. ครูยกตัวอย่าง กิจกรรมการเล่นของแต่ละภาคในประเทศไทย ให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น

ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ศึกษาใบความรู้เกี่ยวกับ “ เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ” เป็นเวลา 5 นาที แล้วจัดทำใบงานตามหัวข้อที่ได้รับของแต่ละกลุ่มซึ่งประกอบด้วย

หัวข้อที่ 1 ความเป็นมาของเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

หัวข้อที่ 2 เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นักเรียนรู้จักพร้อมวิธีการเล่น 1 ตัวอย่าง

หัวข้อที่ 3 ความเหมือนและความแตกต่างของเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนากับการเล่นของภาคอื่นๆ ของประเทศไทย

หัวข้อที่ 4 เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนากับเกมการเล่นในปัจจุบันต่างกันอย่างไร

หัวข้อที่ 5 ประโยชน์ของเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

หัวข้อที่ 6 ความภาคภูมิใจในเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาของท้องถิ่นตนเอง

4. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอตามหัวข้อที่ได้ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

ขั้นสรุป

5. นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา และประโยชน์ของการเล่น แล้วนำผลงานที่นำเสนอคิดป้ายนิเทศในชั้นเรียน

4. สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้

1. รูปภาพการเล่นพื้นบ้านล้านนาและการเล่นของแต่ละภาคในประเทศไทย

2. ใบความรู้ เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

3. ใบงานเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

5. การวัดผลและประเมินผล

รายการประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน
1. บอกชื่อ	- สังเกตพฤติกรรมในการทำ	- แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม
2. จำแนก	ใบงาน และการนำเสนอ	- แบบทดสอบก่อนเรียน
2. เปรียบเทียบ	- แบบทดสอบก่อนเรียน	
3. บอกประโยชน์		

6. เกณฑ์การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรม

รายการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ			ปรับปรุง(0)
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	
1. บอกชื่อ	- บอกชื่อเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนาที่มี ในห้องถิ่นของตน ได้อย่างน้อย 5 ชนิด	- บอกชื่อเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนาที่ มีในห้องถิ่นของ ตนได้อย่างน้อย 4 ชนิด	- บอกชื่อเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนาที่มี ในห้องถิ่นของตน ได้อย่างน้อย 3 ชนิด	- ไม่สามารถ บอกชื่อเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนา ที่มีในห้องถิ่น ของตนได้
2. จำแนก แยกแยะ	- จำแนก การเล่น พื้นบ้านของแต่ละ ภาคในประเทศ ไทยได้อย่างน้อย 5 ชนิด	- จำแนก การเล่น พื้นบ้านของแต่ละ ภาคใน ประเทศไทยได้ อย่างน้อย 4 ชนิด	- จำแนก การเล่น พื้นบ้านของแต่ละ ภาคในประเทศ ไทยได้อย่างน้อย 5 ชนิด	- ไม่สามารถ จำแนก การเล่น พื้นบ้านของแต่ละ ภาคใน ประเทศไทยได้
3. การ เปรียบเทียบ	- อธิบายความ เหมือน ความ แตกต่างของเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนากับ การเล่นในห้องถิ่น อื่นได้อย่างน้อย 3 ข้อ	- อธิบายความ เหมือน ความ แตกต่างของเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนา กับการเล่นใน ห้องถิ่นอื่นได้ อย่างน้อย 2 ข้อ	- อธิบายความ เหมือน ความ แตกต่างของเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนากับ การเล่นในห้องถิ่น อื่นได้อย่างน้อย 1 ข้อและมีครู แนะนำ	- ไม่สามารถ- อธิบายความ เหมือน ความ แตกต่างของเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนา กับการเล่นใน ห้องถิ่นอื่นได้
4. บอก ประโยชน์	- บอกประโยชน์ ของเกมการเล่น พื้นบ้านล้านนาได้ อย่างน้อย 3 ข้อ	- บอกประโยชน์ ของเกม การเล่น พื้นบ้านล้านนา ได้อย่างน้อย 2 ข้อ	- บอกประโยชน์ ของเกมการเล่น พื้นบ้านล้านนาได้ อย่างน้อย 1 ข้อ และมีครูคอย แนะนำ	- ไม่สามารถบอก ประโยชน์ของ เกมการเล่น พื้นบ้านล้านนา ได้

เกณฑ์การประเมินการผ่านจุดประสงค์

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	แปลคุณภาพ
9 - 12	3	ดีมาก
5 - 8	2	ดี
1 - 4	1	พอใช้
0	0	ปรับปรุง

7. บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายสมคิด วงศ์สุนทร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเชียงดาว

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

12. บันทึกผลหลังกระบวนการจัดการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข/แนวทางในการพัฒนาแก้ไขครั้งต่อไป

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางอรุณี บุญญานุกูล)

ตำแหน่ง ครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



สรุปคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน

เลขที่	ชื่อ – สกุล	คะแนนแบบทดสอบ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนเรียน	ร้อยละ
		30	100
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

สรุปคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (ต่อ)

เลขที่	ชื่อ – สกุล	คะแนนแบบทดสอบ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนเรียน	ร้อยละ
		30	100
26			
27			
28			
29			
30			
ผลรวม			
เฉลี่ย			
ค่าเฉลี่ยร้อยละ			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(นางอรุณี บุญบุญกุล)

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะการคิดวิเคราะห์
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่
 แผนที่1 วันที่.....

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล		
		การระบุ	จำแนก	การ เปรียบเทียบ	เชื่อมโยง	รวม	เฉลี่ย	ระดับ
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล		
		การระบุ	จำแนก	การ	การ เชื่อมโยง	รวม	เฉลี่ย	ระดับ

เกณฑ์การประเมินการผ่านจุดประสงค์

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	แปลคุณภาพ
9 - 12	3	ดีมาก
5 - 8	2	ดี
1 - 4	1	พอใช้
0	0	ปรับปรุง

ใบความรู้ เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

การเล่นพื้นบ้านล้านนา หรือเรียกว่า การละเล่นของภาคเหนือซึ่งจะแฝงไปด้วยสัญลักษณ์ที่อยู่ในวัฒนธรรมสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น การเล่นบางอย่างทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกฝนความชำนาญเพื่อใช้ประกอบอาชีพในอนาคต เช่น การเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่ การเลียนแบบวิธีหาอาหาร การเล่นบางอย่างเป็นการเล่นของตนเองตามลำพัง ทำให้ช่วยเหลือตนเองได้ เช่น เป่าใบไม้ ลีกลไม้โก้งแก้ง หรือการเล่นโดยมีกติกา เช่น โละแปด ลูกไข่เต่า แอ็ดสะไพ ทำให้เด็กเคยชินกับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ สามารถปรับตัวและใช้กฎเกณฑ์เป็นประโยชน์ต่อตนเองได้ โดยจัดกลุ่มกิจกรรมการเล่นได้ดังนี้

1. การเล่นที่ใช้จินตนาการ การเล่นเกมนี้เด็กอาจมีของเล่นบางอย่างแล้วเพิ่มพูนคุณค่าของสิ่งนั้นขึ้น เช่น เล่นตุ๊กตาแล้วเรียกว่า “น้อง” มีการป้อนข้าว ห่มผ้าให้ เอาใบไม้หรือดินมาตำผสมน้ำแล้วเรียกว่า ทำขนมหรือต้มแกง กวาดทรายมากองแล้วเรียกว่า เจดีย์ ขีดเส้นในลานบ้านแล้วว่าเป็นเรือนมีห้องหับ เล่นขายของขายครว เป็นต้น
2. การเล่นกับอุปกรณ์ประดิษฐ์ การละเล่นแบบนี้ แรกเริ่มผู้ใหญ่จะทำของให้เด็กเล่นเสียก่อน เช่น เล่นยิงธนู เล่นป็นก้านกล้วย เล่นก้อยทบ เล่นปี่ตอซัง เป็นต้น เมื่อเด็กโตขึ้นพอที่จะทำได้ก็ทำเล่นเองและเผื่อแผ่แก่เพื่อนหรือน้องได้ด้วย
3. เล่นกับเพื่อน โดยไม่มีกติกากำกับ การเล่นประเภทนี้มักจะเล่นพอเป็นการสนุก เช่น จับแมลงปอ เล่นเป็นผีหรือเลบลิ้นปลิ้นตาหลอกกัน เป็นต้น
4. การเล่นกับเพื่อนที่มีกติกากำกับ มักเป็นการเล่นแข่งขันเอาชนะ เช่น เป่าหนัง ดิดลูกแก้ว ลูกไข่เต่า บะกอน (บอลระเบิด) เป็นต้น
5. การเล่นเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่ บางครอบครัวนำลูกติดตามไปด้วยขณะไปทำงาน เช่น ไปทำนา ไปไร่ไปสวน เด็กๆ ได้เห็นวิถีการดำเนินชีวิตของผู้ใหญ่จึงนำมาเล่นตาม เช่น เล่นหาปลา เล่นขายของ ทำที่จับปลา เป็นต้น

ที่มา : สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ (<http://www.peeso.itgo.com/culture.2550>)



ใบงานที่ 1

เรื่อง ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านล้านนา

คำชี้แจง ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มศึกษาใบความรู้แล้วนำเสนอตามหัวข้อที่ได้รับ ดังนี้

หัวข้อที่ 1 ความเป็นมาของเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา

หัวข้อที่ 2 เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นักเรียนรู้จักพร้อมวิธีการเล่น 1

ตัวอย่าง

หัวข้อที่ 3 ความเหมือนและความแตกต่างของเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา

กับการละเล่นของภาคอื่นๆ ของประเทศไทย

หัวข้อที่ 4 เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนากับเกมการเล่นในปัจจุบันต่างกันอย่างไร

หัวข้อที่ 5 ประโยชน์ของเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา

หัวข้อที่ 6 ความภาคภูมิใจในเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาของท้องถิ่นตนเอง



แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดคือการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่แสดงถึงการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่

ก. แอ๊ดสะไฟ ข. ไล่แปด ค. ขายของ ง. ไข่เต่า
2. การเล่นในข้อใดเป็น เกมการเล่นของภาคเหนือ

ก. รีรีข้าวสาร ข. ไข่เต่า ค. ชักกะเย่อ ง. ตีจับ
3. เกมการเล่นในแต่ละภาคของประเทศไทยมีความแตกต่างกัน เพราะเหตุใด

ก. การประกอบอาชีพ ข. การรับประทานอาหาร
ค. สภาพพื้นที่ในแต่ละจังหวัด ง. วัสดุที่ใช้ประดิษฐ์ของเล่น
4. เกมการเล่นในข้อใดที่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่น

ก. ปั่นก้านกล้วย ข. แอ๊ดสะไฟ ค. ไล่แปด ง. จี๋มำส่งเมือง
5. เกมการเล่นมีกติกาเท่ากับ ยกเว้นข้อใด

ก. ไข่เต่า ข. เล่นหยอกล้อ ค. ไล่แปด ง. ดิดลูกแก้ว
6. การเล่นเกมช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านใดของเด็กได้

ก. ความแข็งแรง ข. ความอดทน ค. ความสนุก ง. จินตนาการ
7. เกมการเล่นปัจจุบันกับเกมการเล่นในอดีตมีความแตกต่างกันหรือไม่ เพราะเหตุใด

ก. แตกต่าง เพราะเกมในปัจจุบันทันสมัย
ข. แตกต่าง เพราะเกมในปัจจุบันมีวัสดุอุปกรณ์แตกต่างกัน
ค. ไม่แตกต่าง เพราะมีกติกาเหมือนกัน
ง. ไม่แตกต่าง เพราะเกมการเล่นยังคงความสนุกสนานเหมือนกัน
8. วัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นในเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาคือข้อใดมากที่สุด

ก. ความสนุกสนาน
ข. ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน
ค. การเลียนแบบวิถีชีวิตของผู้ใหญ่
ง. การใช้วัสดุในท้องถิ่นมาเป็นอุปกรณ์การเล่น
9. นักเรียนสามารถอนุรักษ์และสืบสานเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาไว้ได้อย่างไร

ก. การชักชวนเพื่อนวาดภาพระบายสีการเล่นในท้องถิ่น
ข. นำภาพถ่ายเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาไปติดไว้ตามป้ายนิเทศ
ค. เขียนชื่อเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาให้ได้มาก ๆ
ง. ชักชวนเพื่อน ๆ รวมกลุ่มกันร่วมเล่นเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

10. คำว่า “การละเล่นพื้นบ้านล้านนา” คือกิจกรรมการเล่นของภาคใด
 ก. ภาคเหนือ ข. ภาคกลาง
 ค. ภาคใต้ ง. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
11. ลักษณะใดที่เรียกว่าเป็นฝ่ายซ่อน
 ก. เดินตามหา ข. ปิดตานับ 1-10
 ค. อยู่ในที่ลับตาคน ง. อยู่กลางที่โล่งแจ้ง
12. การเล่น “แอ๊ดสะไฟ” มีวัตถุประสงค์อย่างไร
 ก. เพื่อให้ทำตามกติกาให้ถูกต้อง ข. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน
 ค. เพื่อรวมกลุ่มเพื่อนให้ได้มากที่สุด ง. เพื่อฝึกทักษะการซ่อนตัวให้ดีที่สุด
13. การเล่น “ไล่แปด” มีจุดประสงค์เพื่อสิ่งใด
 ก. ความสนุกสนาน ข. ความแข็งแรง
 ค. ความอดทน ง. ความฉลาด
14. คุณธรรมในข้อใดที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น “ไล่แปด”
 ก. ความขยัน ข. ความซื่อสัตย์
 ค. ความมีวินัย ง. ความประหยัด
15. การเล่น “ไข่เต่า” หรือ กาฟักไข่ ควรมีอุปกรณ์ใดประกอบการเล่น
 ก. กระดาษ ข. ก้อนหิน ค. ใบไม้ ง. แล้วยแต่การเล่นของแต่ละท้องถิ่น
16. นอกจากความสนุกสนานแล้วนักเรียนจะได้รับประโยชน์ใดในการเล่น “ไข่เต่า”
 ก. ความสามัคคี ข. ความแข็งแรง
 ค. การกล้าแสดงออก ง. การรู้จักควบคุมอารมณ์
17. การเล่น “บะเก็บ” ต้องมีทักษะใดในการเล่นมากที่สุด
 ก. การพูด ข. การสังเกต ค. การฟัง ง. ความอดทน
18. คุณธรรมในข้อใดที่ผู้เล่นควรมีให้แก่นกัน
 ก. ความขยัน ข. ความซื่อสัตย์ ค. ความมีวินัย ง. ความประหยัด
19. การเล่นเกมลูกแก้ว เปรียบเทียบได้กับกีฬาชนิดใด
 ก. สนุกเกอร์ ข. ปิงปอง ค. ฟุตบอล ง. วอลเลย์บอล
20. ข้อใดคือวิธีการสำคัญในการเล่นลูกแก้ว
 ก. การอธิบายผลการเล่น ข. การกำหนดตัวผู้เล่น
 ค. การกำหนดกติกาการเล่น ง. การเปรียบเทียบลักษณะการเล่น

21. ข้อใดคือการมีทักษะการจำแนกของผู้เล่น

ก. จัดจำแนกการเล่นให้ได้

ข. การปรับเปลี่ยนทิศทางในการเล่น

ค. การควบคุมอารมณ์ของผู้เล่น

ง. สังเกตลักษณะการเล่นของผู้เล่นแต่ละคน

22. การกระทำใดที่เรียกว่า รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

ก. ไม่โกรธเพื่อนเมื่อถูกชนหล้ม

ข. ตั้งใจว่างลูกบอลใส่หัวเพื่อน

ค. ยေးเหยียดตรงข้าม เมื่อฝ่ายตนชนะ

ง. ไม่เล่นกับเพื่อนที่เป็นฝ่ายชนะ

23. ข้อใด คือขั้นตอนแรกในการเล่น “กระโดดหนังยาง ”

ก. การกระโดด

ข. การกำหนดตัวผู้เล่น

ค. การกำหนดกติกาการเล่น

ง. การเปรียบเทียบลักษณะการเล่น

24. การเล่น “ เป้าหนัง ” มีอุปกรณ์ใดประกอบ

ก. หนังยาง

ข. ก้อนหิน

ค. ใบไม้ กิ่งไม้

ง. แล้วแต่การเล่นแต่ละท้องถิ่น

25. เกมการเล่นใดมีความคล้ายคลึงกับการเล่น “บะเก็บ ”

ก. เป้ากบ

ข. แอ๊ดสะไฟ

ค. โไล่แปด

ง. กระโดดหนัง

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. นักเรียนรู้จักเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาชนิดใดบ้าง บอกมา 3 ชนิด

ตอบ.....

2. การร่วมกิจกรรม การเล่นพื้นบ้านล้านนา กับเพื่อน นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไร

ตอบ.....

3. เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นักเรียนรู้จักมีความแตกต่างกับเกมการเล่นในปัจจุบันอย่างไร

ตอบ.....

4. นอกจากความสนุกในการเล่นแล้ว นักเรียนยังได้ข้อคิดหรือความประทับใจใดอีกบ้าง

ตอบ.....

5. เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาให้ประโยชน์ต่อนักเรียนหรือผู้ที่เล่นอย่างไร

ตอบ.....

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. ค | 11. ค | 21. ง |
| 2. ข | 12. ข | 22. ก |
| 3. ก | 13. ก | 23. ค |
| 4. ก | 14. ค | 24. ก |
| 5. ข | 15. ง | 25. ก |
| 6. ง | 16. ง | |
| 7. ข | 17. ข | |
| 8. ค | 18. ค | |
| 9. ง | 19. ก | |
| 10. ก | 20. ค | |

ตอนที่ 2 แนวการตอบ

1. หมากเก็บ โไล่แปด เป้ากบ กระโดดหนึ่งยาง เป็นต้น
2. เคารพกติกาการเล่น ไม่เหาะเหย้าเพื่อนขณะเพื่อนเป็นฝ่ายแพ้ มีความซื่อสัตย์
3. เกมการเล่นในปัจจุบันบางชนิดเล่นกับคอมพิวเตอร์มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น สามารถเล่นคนเดียวได้ เล่นกับเพื่อนผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ แต่เกมการเล่นพื้นบ้านล้วนน่าสนใจ เล่นกันเป็นกลุ่มได้พูดคุย ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนจริง ได้เล่นในสถานที่จริง
4. ความมีวินัยในการเล่น ความซื่อสัตย์ การรู้จักควบคุมอารมณ์ ได้รู้จักกับเพื่อน การรู้จักแก้ปัญหา การรู้จักเปรียบเทียบความเหมือนความต่าง ความมีเหตุผล เป็นต้น
5. ความสนุกสนาน ร่างกายแข็งแรง การรู้จักจำแนกแยกแยะอุปกรณ์ในการเล่น ความสามัคคีระหว่างเพื่อน

รูปภาพประกอบการสอน





คู่มือ

การละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์



อรุณี บุญญาบุญกุล

นักศึกษาปริญญาโท ครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่



คำนำ

คู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นนวัตกรรมสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ใช้ในกิจกรรมเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพด้าน การคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำเนื้อหา และวิธีการเล่นกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาจำนวน 9 กิจกรรมมาให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ ได้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา มีความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีคุณธรรมสอดแทรก มีภาพประกอบ น่าสนใจ เหมาะกับการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จึงหวังว่า คงมีประโยชน์แก่นักเรียนและผู้สนใจได้เป็นอย่างดี

อรุณี บุญญานุกุล



สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำชี้แจง	ค
ตอนที่ 1 ประวัติและความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านล้านนา	1
ตอนที่ 2 กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา	
กิจกรรมที่ 1 การเล่นแอดสะไฟ	4
กิจกรรมที่ 2 การเล่นไล่แปด	5
กิจกรรมที่ 3 การเล่นไขเต๋า	6
กิจกรรมที่ 4 การเล่นหมากเก็บ	7
กิจกรรมที่ 5 การเล่นเป่าหนัง	8
กิจกรรมที่ 6 การเล่นตีตุ๊กแก้ว	9
กิจกรรมที่ 7 การเล่นบะกอน	10
กิจกรรมที่ 8 การเล่นกระโดดหนัง	11
กิจกรรมที่ 9 การเล่นก้องจี้หมา	12
ตอนที่ 3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน ล้านนากับทักษะการคิดวิเคราะห์	13
เอกสารอ้างอิง	14

คำชี้แจง

คู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ จัดทำขึ้นเพื่อเสริมทักษะด้านการคิด การแก้ปัญหาและความรู้คู่คุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีทักษะพื้นฐานในการวิเคราะห์จากการลงมือปฏิบัติในการเล่นได้และเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติมจากด้านวิชาการ มาเป็นทักษะการปฏิบัติซึ่งกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาสามารถนำมาจัดในชั่วโมง “กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ของโรงเรียนได้

คู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ประกอบด้วยกิจกรรมจำนวน 9 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมแอดสะไฟ

กิจกรรมที่ 2 การเล่นเกมไล่เป็ด

กิจกรรมที่ 3 การเล่นเกมไข่เต่า

กิจกรรมที่ 4 การเล่นเกมหมาเก็บ

กิจกรรมที่ 5 การเล่นเกมเป่าหนัง

กิจกรรมที่ 6 การเล่นเกมติดลูกแก้ว

กิจกรรมที่ 7 การเล่นเกมบะกอน

กิจกรรมที่ 8 การเล่นเกมกระโดดหนัง

กิจกรรมที่ 9 การเล่นเกมท้องขี้หมา

1. จุดประสงค์ในการฝึก

- 1.1. นักเรียนสามารถบอกชื่อเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในท้องถิ่นของตนได้
- 1.2. นักเรียนสามารถคิดแก้ปัญหาในการเล่นแต่ละครั้งได้
- 1.3. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมพื้นบ้านของตนเอง

2. เวลาที่ใช้ฝึก

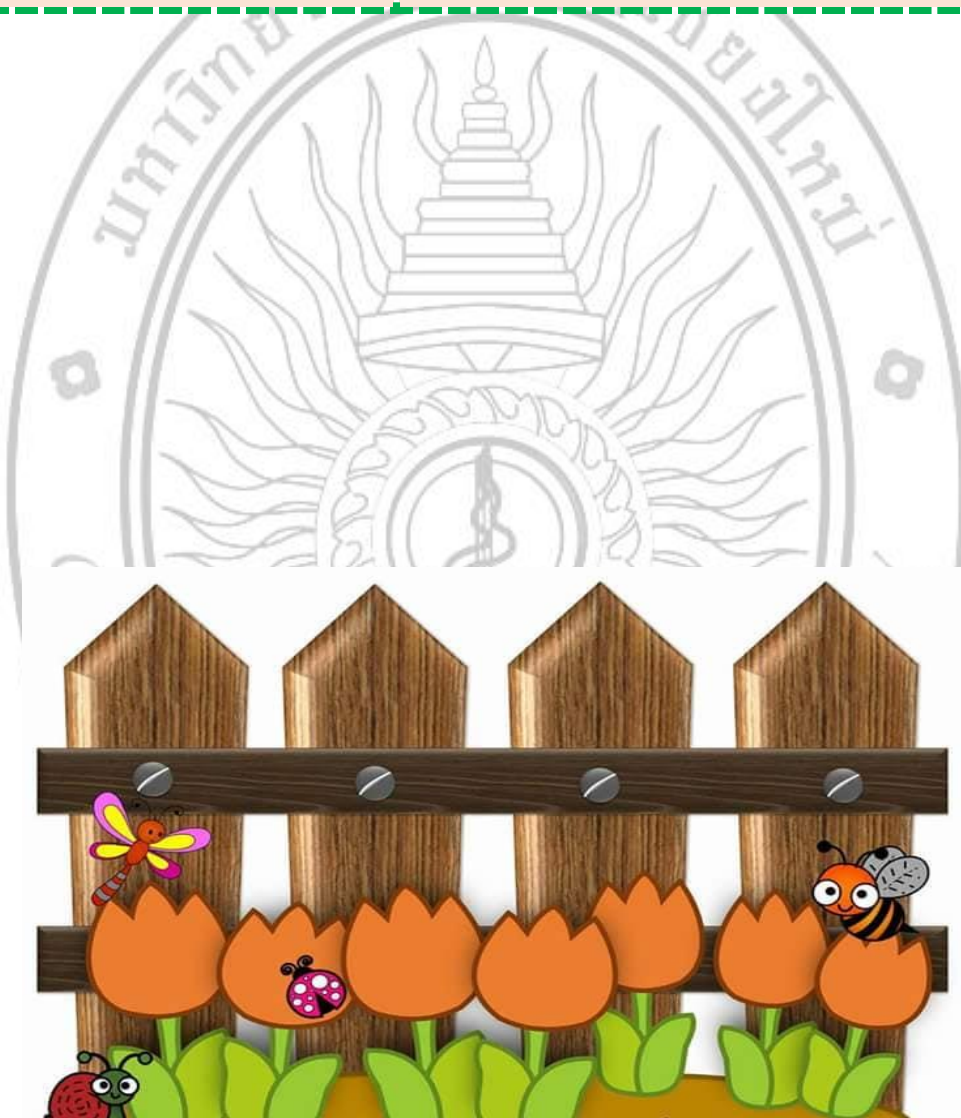
- 2.1. ช่วงเวลาในการใช้คู่มือนี้ ใช้ฝึกในเวลา 14.30 น. ถึง 15.30 น. ในวันพุธและวันพฤหัสบดี ซึ่งเป็นชั่วโมงลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้
- 2.2. เวลาที่ใช้ทำกิจกรรม ในคู่มือนี้ ใช้เวลา 18 ชั่วโมง โดยกิจกรรมที่ 1-9 ใช้เวลา กิจกรรมละ 2 ชั่วโมง

3. ขั้นตอนในการใช้คู่มือ

- 3.1 ครูแนะนำการใช้คู่มือ
- 3.2 นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจกับขั้นตอนกิจกรรมการเล่นแต่ละกิจกรรม
- 3.3 สาธิตวิธีการเล่นและลงมือปฏิบัติจริง
- 3.4 ครูคอยสังเกตพฤติกรรมและทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นแล้วเก็บบันทึกคะแนนไว้ เพื่อพัฒนาการของนักเรียนและหาข้อบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไขต่อไป

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพ	คะแนน
ดี	ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51-3.00
พอใช้	ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51-2.50
ปรับปรุง	ค่าเฉลี่ยต่ำกว่า/เท่ากับ 1.50



สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เรื่อง การใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว มีดังนี้

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ระบบการเมืองการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปณิธานค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

แนวคิด หลักการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558 : บทนำ)

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะชีวิต ทักษะการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม สร้างเสริมคุณลักษณะ ค่านิยมที่ดีงามและความมีน้ำใจต่อกัน
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครอบคลุมหลักองค์ 4 แห่งการศึกษา ได้แก่ ด้านพุทธิศึกษา ด้านจริยศึกษา ด้านหัตถศึกษา และด้านพลศึกษา
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนองตอบความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนทุกคน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีประสบการณ์ตรง สร้างความรู้ด้วยตนเอง และเรียนรู้อย่างมีความสุข
5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ใช้ชุมชน ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้
6. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผน คิดวิเคราะห์ อภิปราย สรุปความ นำเสนอ จุดประกายความคิด สร้างแรงบันดาลใจ สร้างความมุ่งมั่นเพื่อแสวงหาความรู้ การแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรม

7. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับ บิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

8. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม เป็นการเรียนรู้ในระหว่างการทำงานที่ทุกคนในทีมเน้นความเป็นระบบ มีวิจักษณ์ร่วมกันตลอดเวลาว่ากำลังทำอะไร จะทำให้ดีขึ้นอย่างไร แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน มีการช่วยเหลือเกื้อกูล มีความสามัคคี มีน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

9. จัดกิจกรรมเรียนรู้ควบคู่กับการประเมินผลการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยเน้นเทคนิควิธีการประเมินสภาพจริงที่หลากหลาย ที่ให้ความสำคัญกับการประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment)

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” แบ่งออกเป็น 4 หมวด 16 กลุ่มกิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

หมวดที่ 1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมบังคับตามหลักสูตร)

1. กิจกรรมแนะแนว
2. กิจกรรมนักเรียน
3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้

4. พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร
5. พัฒนาความสามารถด้านการคิด และการพัฒนากรอบความคิดแบบเปิดกว้าง (Growth Mindset)

6. พัฒนาความสามารถด้านการแก้ปัญหา
7. พัฒนาความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี
8. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

หมวดที่ 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม

9. ปลูกฝังค่านิยมและจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคม มีจิตสาธารณะและการให้บริการด้านต่าง ๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม

10. ปลูกฝังความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์

11. ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม (มีวินัย ซื่อสัตย์ สุจริต เสียสละ อดทน มุ่งมั่นในการทำงาน กตัญญู)

12. ปลูกฝังความรัก ความภาคภูมิใจในความเป็นไทยและหวงแหนสมบัติของชาติ

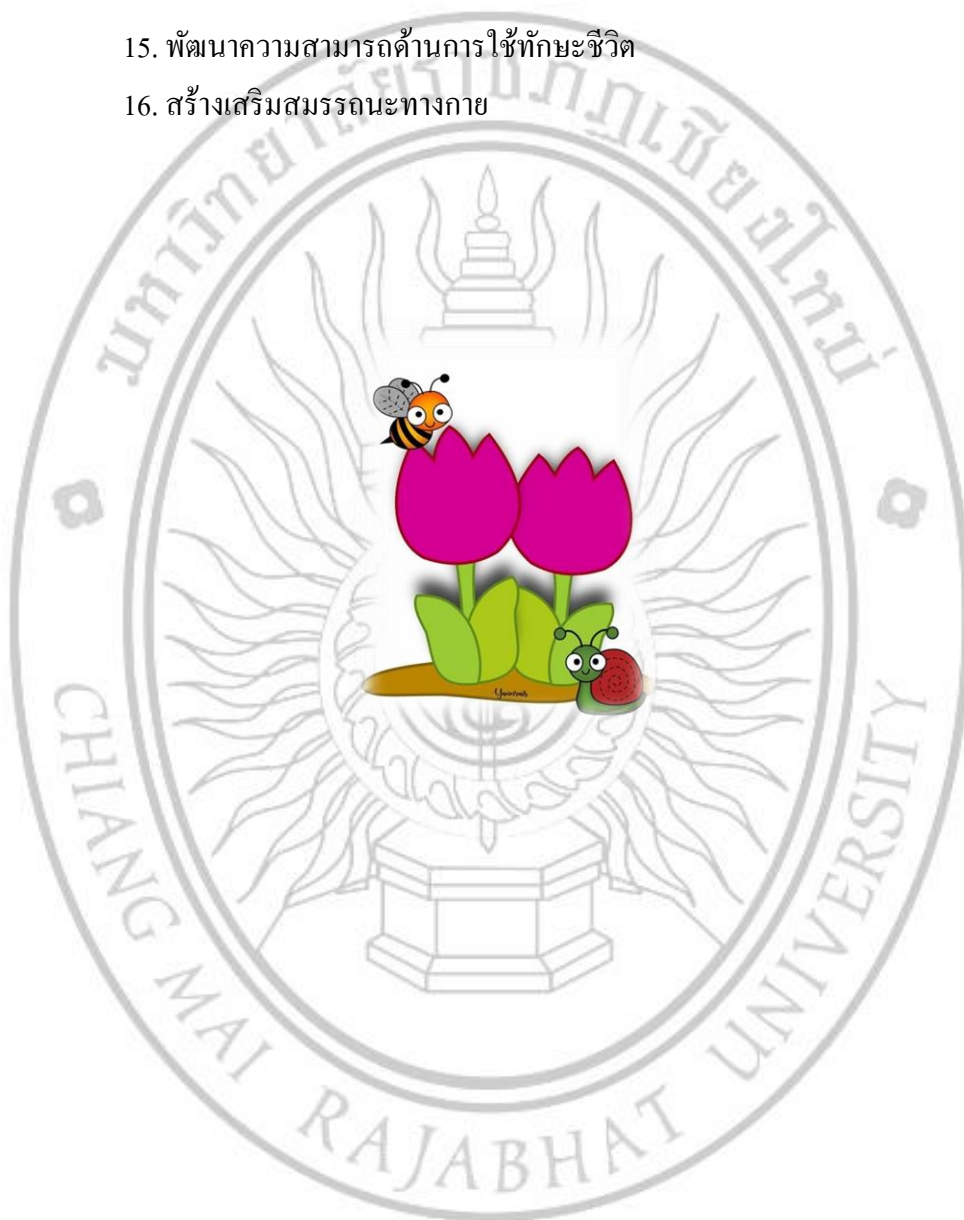
หมวดที่ 4 สร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพ และทักษะชีวิต

13. ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียน ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

14. ฝึกการทำงาน ทักษะทางอาชีพ ทรัพย์สินทางปัญญา อยู่อย่างพอเพียงและมีวินัยทางการเงิน

15. พัฒนาความสามารถด้านการใช้ทักษะชีวิต

16. สร้างเสริมสมรรถนะทางกาย



ตอนที่ 1

ประวัติและความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านล้านนา ชนิดและประเภทของ
การเล่นพื้นบ้านล้านนา



การละเล่นพื้นบ้านของเด็ก

เป็นการเล่นด้วยความสนใจของผู้เล่นทั้งสองฝ่าย เพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนาน จะมีกฎ กติกาหรือไม่ก็ได้ ซึ่งเป็นการเล่นที่ได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น การเล่นสามารถส่งเสริมพัฒนาการต่าง ๆ รวมถึงทักษะกระบวนการคิดของผู้เล่นได้ ตลอดจนสอดแทรกความมีคุณธรรม จริยธรรมที่พึงามไว้ด้วย

การละเล่นของเด็กภาคเหนือ

สำหรับการละเล่นของเด็กในภาคนี้มีอยู่มากมายที่มีการเล่นเหมือนกัน คล้ายคลึงกันหรืออาจแตกต่างกันไปบ้างตามแต่ละท้องถิ่นในจังหวัดต่าง ๆ ของภาคเหนือ จากหนังสือการละเล่นพื้นบ้านล้านนา และหนังสือวัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญา ของจังหวัดต่าง ๆ ในภาคเหนือ รวบรวมการละเล่นของเด็กได้ประมาณ 60 ชนิด ดังนี้ (อมรา กล้าเจริญ, 2553 : 61-64)

1. กงจักร 2. ก้นหอย 3. กระโดดเชือก 4. กระโดดเท้า 5. กวางต่อกัน (ชนกว้าง) 6. ก้องขี้หมา 7. กล้องถบ 8. กำทาย 9. ไถ่ชนมะม่วง 10. ไถ่ลวงซ้อง 11. จี่ม้าส่งเมือง 12. แข่งรถม้า 13. คง 14. จักหลุม 15. จี่เจียบ 16. ตาล่อง 17. วงล้อ 18. แนด 19. บักกิ่งคั่ง 20. บำกอนข้ามแดน 21. บำกอนไซ 22. บำปางแมว 23. บำข้าวไว 24. บำจี้เบ้าทราย 25. บำบำเจ้ม 26. บำบำตาแสง 27. ปี่ตอซัง 28. ปีน ก้านกล้วย 29. ผัดหม้อข้าวหุง 30. โพงพาง 31. มนหม้อข้าง 32. มะไข่เต่า 33. ม้าก้านกล้วย 34. ม้าชกคอก 35. เม็ดละหุ่งชนกัน 36. มอญซ่อนผ้า 37. ไม้โก้งแก้ง 38. ยู้ล้อ 39. ยู้สาว 40. โยนกระเบื้อง 41. รถม้าชาวเสียม 42. ลับลี้ตีกะโหล่ง 43. ลูกไข่เต่า 44. ลูกแก้ว 45. ลูกหิน 46. ไถ่จับแปดออก 47. วึ่งเปี้ยว 48. สิกกะโหล่ง (เดินกะลา) 49. สิกจูงจา 50. สีซอ 51. เสือไล่วัว 52. หนังสือสามเหลี่ยม 53. หมากรืบ 54. หมากรไม้ 55. หมากรกะลือก 56. อั้งอี่ตอกัน (ชนดั่งจี้ควาย) 57. อีต่า 58. อีตัก 59. อุ่มลี้ 60. แอ้ดสะไฟ

ลักษณะของการเล่นพื้นบ้านล้านนา

อาณาเขตที่เรียกว่า ล้านนา หมายถึง บริเวณที่ตั้งของภาคเหนือตอนบนของประเทศไทยในปัจจุบัน ซึ่งในอดีตเป็นราชอาณาจักรของชาวไทยวน หรือไตยวนที่ตั้งอยู่บริเวณทางภาคเหนือของประเทศไทยตลอดจนสิบสองปันนา เช่น เมืองเชียงรุ่ง มณฑลยูนนาน ภาคตะวันออกของพม่าฝั่งตะวันออกของแม่น้ำสาละวินครอบคลุม 8 จังหวัดทางภาคเหนือ ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง พะเยา แพร่ น่าน และแม่ฮ่องสอน (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2559 : ระบบออนไลน์) ดังนั้น ในบริเวณภาคเหนือของไทยจึงประกอบไปด้วยหลายกลุ่มชาติพันธุ์ อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ มีพื้นที่ส่วนหนึ่งในอาณาจักรล้านนาเป็นอำเภอที่มีชายแดนติดกับพม่าหรือสหภาพเมียนมาร์ ประชากรนอกจากคนพื้นเมืองแล้วยังประกอบไปด้วยกลุ่มชนชาติพันธุ์ที่อพยพเข้ามาอีก

มากมาย ได้แก่ ชาวจีนยูนนาน ชาวเขาเผ่ามูเซอหรือลาหู่ เผ่าลีซอ เผ่ามั่วหรือม้ง เผ่าอีก้อหรืออาข่า เผ่ากะเหรี่ยงปกากะญอ และปะหล่อง (สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอเชียงดาว, 2558) ดังนั้นจึงพบว่าลักษณะการเล่นพื้นบ้านล้านนาของคนในอำเภอเชียงดาวจึงมีหลากหลายสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน และมีการปรับเปลี่ยนลักษณะการเล่น วิธีการเล่นไปตามยุคสมัย



ตอนที่ 2

กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ประกอบด้วย วิธีเล่น กฎกติกาการเล่น



การเล่นแอดสะไฟ หรือ เล่นซ่อนหาหรือโป้งแปะ

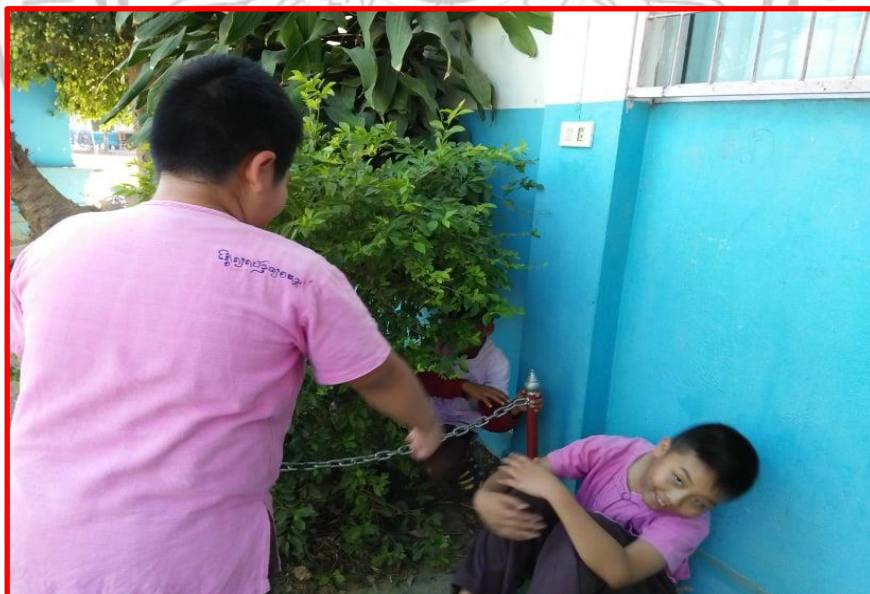
อุปกรณ์การเล่น ไม่มี

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นเป็นคนที่หาสามารถ “โป้ง” คนที่ตนเห็นในระยะไกลได้
2. ผู้ที่ถูกพบคนแรกจะต้องเป็นผู้หาแทน
3. ผู้หาจะต้องหาผู้ซ่อนให้ได้ครบทุกคน
4. หากผู้หาถูกผู้ซ่อนเข้ามาแตะตัวพร้อมกับร้องว่า “เอ้อ” หรือ “แปะ” ผู้หาต้องเป็นต่ออีกรอบหนึ่ง
5. ต้องกำหนดเขตการซ่อนเพื่อจะได้หาได้ง่าย

วิธีการเล่น

ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นฝ่ายหา อีกส่วนหนึ่งเป็นฝ่ายซ่อน ทุกคนจะมารวมกลุ่มกันเพื่อตกลงกฎกติกาการเล่น ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายหาต้องปิดตาโดยหันหน้าเข้าหาเสาหรือฝาผนัง นับ 1-10 แล้วตะโกนบอกผู้ซ่อนว่า “เอาละเด้อ” ฝ่ายผู้ซ่อนรีบไปซ่อนในบริเวณที่ตกลงกันไว้ตามกติกา เมื่อผู้หาเดินไปพบผู้ซ่อนคนใดก่อนจะพูดขึ้นว่า “แอดสะไฟ” ตามด้วยชื่อผู้ซ่อน แล้วค้นหาคนต่อไปจนครบ เมื่อหาครบแล้วผู้ถูกหาเจอคนแรกจะกลายเป็นคนปิดตาคนต่อไป หากผู้ซ่อนคนใดวิ่งมาแตะตัวผู้หาได้ก่อน แล้ว ตะโกนว่า “เอ้อ” ผู้หาจะต้องเป็นฝ่ายแพ้และกลับไปปิดตาตามหาเช่นเดิม



การเล่นแอดสะไฟ

ที่มา:อรุณี บุญญานุกูล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. การเล่น “แอ๊ดสะไฟ ” มีลักษณะคล้ายกับการละเล่นใดของภาคกลาง

ก. โป่งแปะ	ข. มอญซ่อนผ้า	ค. รีรีข้าวสาร	ง. หมากเก็บ
------------	---------------	----------------	-------------
2. ลักษณะใดที่เรียกว่าเป็นฝ่ายซ่อน

ก. เดินตามหา	ข. ปิดตานับ 1-10
ค. อยู่ในที่ลับตาคน	ง. อยู่กลางที่โล่งแจ้ง
3. การเล่น “แอ๊ดสะไฟ ” มีวัตถุประสงค์อย่างไร

ก. เพื่อให้ทำตามกติกาให้ถูกต้อง	ข. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน
ค. เพื่อรวมกลุ่มเพื่อนให้ได้มากที่สุด	ง. เพื่อฝึกทักษะการซ่อนตัวให้ดีที่สุด
4. เทคนิคใดที่จะเกิดขึ้นระหว่างการเล่น “แอ๊ดสะไฟ ”

ก. การเคลื่อนไหวตัว	ข. การซ่อนตัว
ค. การออกตามหาผู้ซ่อน	ง. การจับตัวผู้ซ่อน
5. ประโยชน์ที่ได้รับจากการละเล่นนี้คือข้อใด

ก. สืบสานวัฒนธรรมไทย	ข. ความสัมพันธ์กับเพื่อน
ค. ความแข็งแรงของร่างกาย	ง. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “แอ๊ดสะไฟ ” ให้ประโยชน์แก่นักเรียนอย่างไรบ้าง

ตอบ.....

.....

2. ขณะเล่น “แอ๊ดสะไฟ ” นักเรียนมีวิธีการอย่างไรในการซ่อนตัวให้ดีที่สุดเพราะเหตุใด

ตอบ.....

.....

3. ขณะเล่น “แอ๊ดสะไฟ ” หากนักเรียนเป็นฝ่ายหา จะมีวิธีการอย่างไรในการตามหาตัวผู้เล่นให้ดีที่สุดพร้อมบอกเหตุผลประกอบ

ตอบ.....
.....

4. การเล่นเกมในคอมพิวเตอร์กับเกมการเล่น “แอ๊ดสะไฟ ” แตกต่างกันอย่างไรบ้าง

ตอบ.....
.....

5. ให้นักเรียนวาดภาพความประทับใจจากการเล่นเกม “แอ๊ดสะไฟ” มา 1 ภาพ พร้อมทั้งระบายสี



การเล่นไล่แปด หรือ ไล่จับ

อุปกรณ์การเล่น ไม่มี

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แบ่งเป็นฝ่ายไล่กับฝ่ายหนี
2. ผู้ที่ถูกจับหรือถูกสัมผัสตัวเป็นฝ่ายไล่
3. ต้องกำหนดเขตการเล่นให้ชัดเจน

วิธีการเล่น

ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นฝ่ายไล่ อีกส่วนหนึ่งเป็นฝ่ายหนี ทุกคนจะมารวมกลุ่มกันเพื่อตกลงกติกากการเล่น ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายไล่จะวิ่งไล่จับหรือสัมผัสตัวผู้ถูกไล่ให้ได้ หากผู้เล่นฝ่ายหนีถูกจับได้หรือถูกสัมผัสตัวจะต้องเป็นฝ่ายไล่จับต่อไป



การเล่นไล่แปด หรือ วิ่งไล่จับ

ที่มา:อรุณี บุญญานุกุล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. การเล่น “ไล่แปด ” มีจุดประสงค์เพื่อสิ่งใด

- ก. ความสนุกสนาน ข. ความแข็งแรง ค. ความอดทน ง. ความฉลาด

2. ลักษณะใดที่เรียกว่าเป็นฝ่ายไล่

- ก. อยู่ในที่ลับตาคน ข. ปิดตาหมุนตัว
ค. เดินตามหา ง. วิ่งเข้าหาฝ่ายตรงข้าม

3. คุณธรรมในข้อใดที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น “ไล่แปด ”

- ก. ความขยัน ข. ความซื่อสัตย์
ค. ความมีวินัย ง. ความประหยัด

4. ทักษะใดที่จะเกิดขึ้นระหว่างการเล่น “ไล่แปด ”

- ก. การฟัง ข. ความเร็ว
ค. ไหวพริบ ง. การเคลื่อนไหว

5. ทักษะในการเล่น “ไล่แปด ” ตรงกับอาชีพใด

- ก. คุณหมอ ข. ครู
ค. ตำรวจ ง. พ่อค้า



ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “ไล่แปด ” ให้ประโยชน์แก่นักเรียนอย่างไรบ้าง

ตอบ.....

.....

2. ขณะเล่น “ไล่แปด ” นักเรียนมีวิธีการอย่างไรในการหลีกเลี่ยงการถูกจับได้ดีที่สุดเพราะเหตุใด

ตอบ.....

.....

3. ขณะเล่นเกม “ไล่แปด ” นักเรียนไม่ควรแสดงพฤติกรรมใดกับเพื่อนบ้าง

ตอบ.....

.....

4. นักเรียนชอบเกมการเล่นนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ตอบ.....

.....

5. ขั้นตอนใดของการเล่นวิ่งไล่แปดที่นักเรียนคิดว่ามีความสำคัญมากที่สุด บอกเหตุผลประกอบ

ตอบ.....

.....



การเล่นไข่เต่า

อุปกรณ์การเล่น ก้อนหิน หรือวัสดุที่หาได้ตามท้องถิ่น

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
2. ผู้เล่นแบ่งเป็นสองฝ่าย คือฝ่ายแย่ง และฝ่ายดูแลไข่เต่า
3. มีเส้นวงกลมกำหนดขอบเขตการเล่น



วิธีการเล่น

ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นฝ่ายดูแลจำนวนไข่เต่าทั้งหมดที่ใส่ไว้ในวงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1.5 เมตร ผู้เล่นฝ่ายที่อยู่นอกวงกลมพยายามแย่งไข่เต่าออกมาให้ได้ หากแย่งไข่เต่าได้จนหมดวงกลม ผู้เล่นที่อยู่ในวงกลมต้องเป็นฝ่ายเฝ้าไข่เต่าดังเดิม แต่หากผู้แย่งคนใดคนหนึ่งแย่งไข่เต่าไม่สำเร็จถูกจับได้ ผู้เล่นดังกล่าวต้องกลายเป็นผู้ดูแลไข่เต่าในวงกลม



การเล่นไข่เต่า หรือกาฟักไข่

ที่มา:อรุณี บุญญานุกูล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. การเล่น “ไข่เต่า” มีอุปกรณ์ใดประกอบ

ก. รองเท้า ข. ก้อนหิน ค. ใบไม้ ง. แล้วแต่การเล่นของแต่ละท้องถิ่น

2. เกมการเล่นนี้ผู้เล่นต้องมีทักษะใดในการเล่น

ก. ความเร็ว ข. การฟัง
ค. การสังเกต ง. ความอดทน

3. คุณธรรมในข้อใดที่ผู้เล่นควรมีให้เก้กัน

ก. ความขยัน ข. ความซื่อสัตย์
ค. ความมีวินัย ง. ความประหยัด

4. นอกจากความสนุกสนานแล้วนักเรียนจะได้รับประโยชน์ใดในการเล่น “ไข่เต่า”

ก. ความสามัคคี ข. ความแข็งแรง
ค. การกล้าแสดงออก ง. การรู้จักควบคุมอารมณ์

5. เกมการละเล่นใดมีความคล้ายคลึงกับการเล่น “ไข่เต่า”

ก. เป้ากบ ข. แอ๊ดสะไฟ
ค. หมากรูป ง. ดี่ดลูกแก้ว



ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “ไข่เต่า” นักเรียนคิดว่าผู้เล่นฝ่ายใดมีความสำคัญที่สุด เพราะเหตุใด

ตอบ.....
.....
.....
.....

2. อุปกรณ์ในการเล่น “ไข่เต่า” ที่เหมาะสมควรมีลักษณะอย่างไร เพราะเหตุใด

ตอบ.....
.....
.....

3. ขณะเล่นเกม “ไข่เต่า” นักเรียนไม่ควรแสดงพฤติกรรมใดกับเพื่อนบ้าง

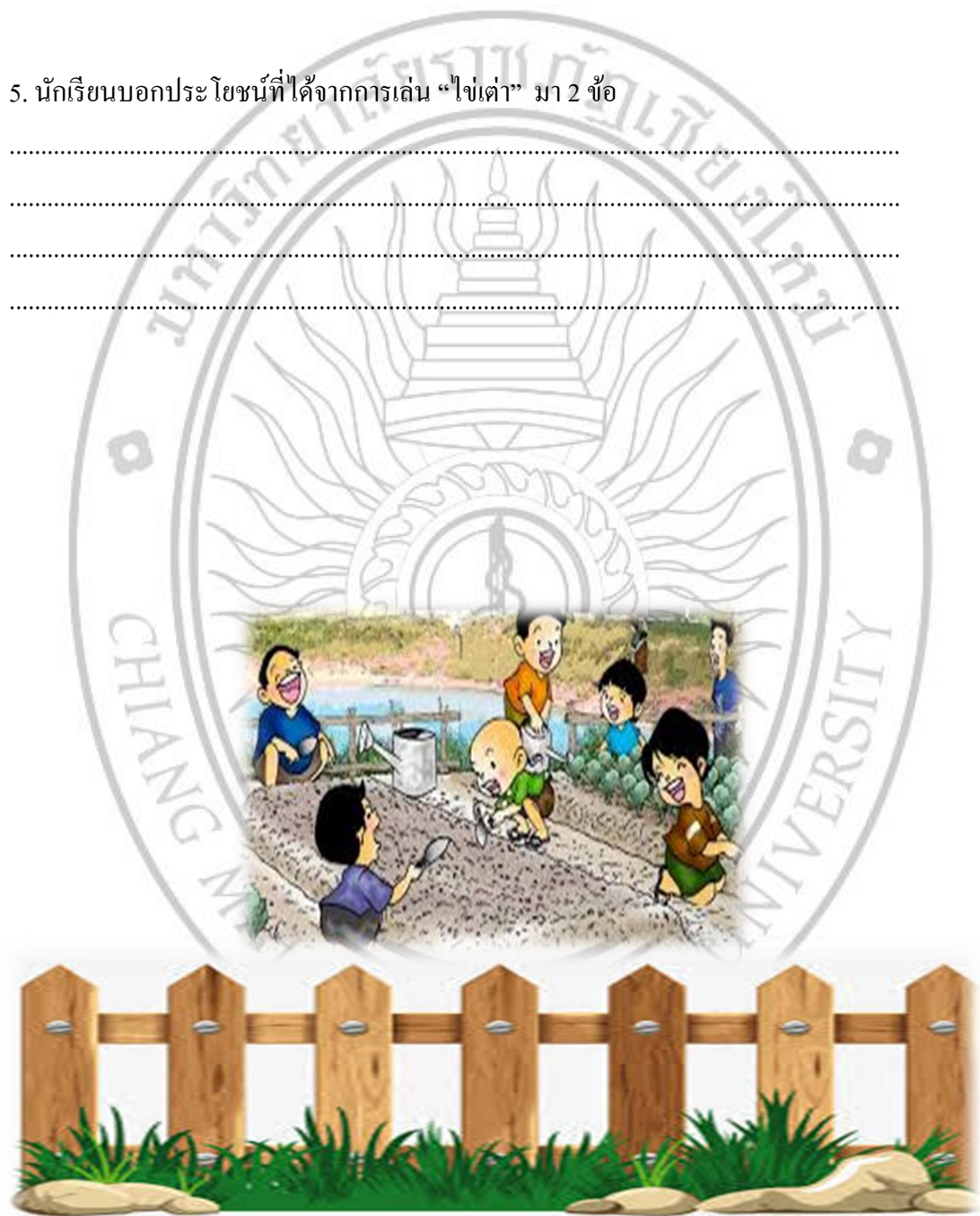
ตอบ.....
.....
.....

4. การเล่น “ไข่เต่า” กับการเล่นเกมต่างๆ ของนักเรียนในปัจจุบันมีความเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

ตอบ.....

5. นักเรียนบอกประโยชน์ที่ได้จากการเล่น “ไข่เต่า” มา 2 ข้อ

.....



การเล่นบะเก็บหรือหมากเก็บ

อุปกรณ์การเล่น ก้อนหิน หรือวัสดุที่หาได้ตามท้องถิ่น

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
2. ผู้เล่นเล่นตามลำดับที่ตกลงกันได้

วิธีการเล่น

ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ทำการเป่าขลุ่ย เพื่อหาฝ่ายเริ่มเล่นก่อน โดยโยนก้อนหินหรืออุปกรณ์ขึ้นแล้วรับให้ทันและเก็บอุปกรณ์ขึ้นใหม่ขึ้นมาในมือพร้อมกันจนครบตามจำนวนอุปกรณ์ที่มีอยู่ หากผู้เล่นปล่อยให้อุปกรณ์หลุดมือหรือตกให้หยุดเล่น แล้วให้ผู้เล่นลำดับถัดไปเริ่มเล่น ผู้เล่นคนใดเก็บอุปกรณ์ได้จนครบตลอดเกมถือว่าเป็นฝ่ายชนะ



การเล่นบะเก็บ หรือ หมากเก็บ

ที่มา:อรุณี บุญญานุกูล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจงตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. การเล่น “บะเก็บ ” หรือ หมาเก็บ มีอุปกรณ์ใดประกอบ

ก. ขากรรไกร	ข. ก้อนหิน	ค. ใบไม้ กิ่งไม้	ง. แล้วแต่การเล่นแต่ละท้องถิ่น
-------------	------------	------------------	--------------------------------
2. เกมการเล่นนี้ผู้เล่นต้องมีทักษะใดในการเล่นมากที่สุด

ก. การพูด	ข. การสังเกต
ค. การฟัง	ง. ความอดทน
3. คุณธรรมในข้อใดที่ผู้เล่นควรมีให้เก้กัน

ก. ความขยัน	ข. ความซื่อสัตย์
ค. ความมีวินัย	ง. ความประหยัด
4. นอกจากความสนุกสนานแล้วนักเรียนจะมีคุณลักษณะใดในการเล่น “บะเก็บ ”

ก. ความสามัคคี	ข. ความแข็งแรง
ค. ความอดทน	ง. ความมุ่งมั่นในการทำงาน
5. เกมการเล่นใดมีความคล้ายคลึงกับการเล่น “บะเก็บ ”

ก. เป้ากบ	ข. แอ๊ดสะไฟ
ค. ไล่แปด	ง. กระโดดหน้าง

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “บะเก็บ ” นักเรียนมีวิธีการเล่นอย่างไรให้เก็บได้เร็วและดีที่สุด เพราะเหตุใด

ตอบ.....

2. อุปกรณ์ในการเล่น “บะเก็บ ” ที่เหมาะสมควรมีลักษณะอย่างไร เพราะเหตุใด

ตอบ.....

3. ขณะเล่นเกม “บะเก็บ ” นักเรียนไม่ควรแสดงพฤติกรรมใดกับเพื่อนบ้าง

ตอบ.....

4. การเล่นเกม “บะเก็บ ” ของนักเรียนในปัจจุบันมีอยู่หรือไม่ มีความแตกต่างกันกับการเล่นเกม “บะเก็บ ” ใน “ คู่มือเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา” อย่างไร

ตอบ.....

5. ให้นักเรียนสร้างแผนผังความคิดออกประโยชน์ที่ได้จากการเล่นหมากเก็บ แล้วตกแต่งให้สวยงาม



การเล่นเป่าหนัง (เป่ากบ)

อุปกรณ์การเล่น หนังสือยาง

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
2. ผู้เล่นผลัดกันเล่นตามเกมการเล่น

วิธีการเล่น

ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ทำการเป่ายางซุบ เพื่อหาฝ่ายเริ่มเล่นก่อน โดยโยนก้อนหินหรืออุปกรณ์ขึ้นแล้วรับให้ทันและเก็บอุปกรณ์ชิ้นใหม่ขึ้นมาในมือพร้อมกันจนครบตามจำนวนอุปกรณ์ที่มีอยู่ หากผู้เล่นปล่อยให้อุปกรณ์หลุดมือหรือตกให้หยุดเล่น แล้วให้ผู้เล่นลำดับถัดไปเริ่มเล่น ผู้เล่นคนใดเก็บอุปกรณ์ได้จนครบตลอดเกมถือว่าเป็นฝ่ายชนะ



การเล่นเป่าหนัง หรือ เป่ากบ

ที่มา:อรุณี บุญญานุกุล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจงตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. การเล่น “ เป้าหนัง ” มีอุปกรณ์ใดประกอบ

ก. หนังสาย ข. ก้อนหิน ค. ใบไม้ กิ่งไม้ ง. แล้วแต่การเล่นแต่ละท้องถิ่น

2. เกมการเล่นนี้ผู้เล่นต้องมีทักษะใดในการเล่น

ก. การพูด ข. การสังเกต
ค. การฟัง ง. การนั่ง

3. คุณธรรมในข้อใดที่ผู้เล่นควรมีให้แกกัน

ก. ความขยัน ข. ความซื่อสัตย์
ค. ความมีวินัย ง. ความประหยัด

4. นอกจากความสนุกสนานแล้วนักเรียนจะได้รับประโยชน์ใดในการเล่น “ เป้าหนัง ”

ก. ความสามัคคี ข. ความอดทน
ค. ความมีวินัย ง. ความมีน้ำใจ

5. เกมการเล่น “ เป้าหนัง ” ภาษาไทยกลางเรียกว่าอย่างไร

ก. เป้ากบ ข. แอ๊ดสะไฟ
ค. ไส่แปด ง. กระโดดหนัง

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “ เป้าหนัง ” นักเรียนมีวิธีการเล่นอย่างไรให้เป้าได้จำนวนมาก เพราะเหตุใด

ตอบ.....
.....
.....
.....

2. การเล่น “ เป้าหนัง ” ให้ประโยชน์กับนักเรียนอย่างไรบ้าง

ตอบ.....
.....

3. ขณะเล่นเกม “ เป้าหนัง ” นักเรียนไม่ควรแสดงพฤติกรรมใดกับเพื่อนบ้าง

ตอบ.....

.....

4. การเล่น “ เป้าหนัง ” ของนักเรียนในปัจจุบันมีอยู่หรือไม่ มีความแตกต่างกันกับการเล่น “ เป้าหนัง ” ใน “ คู่มือเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ” อย่างไร

ตอบ.....

.....

.....

5. การเล่นเกมเป่ากบใช้หนังยางเป็นอุปกรณ์ นักเรียนคิดว่ายังมีอุปกรณ์ใดอีกบ้างที่สามารถนำมาเล่น “ เป่ากบ ” ได้

ตอบ.....

.....

.....



การเล่นดีดลูกแก้ว

อุปกรณ์การเล่น ลูกแก้ว

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
2. ผู้เล่นทำข้อตกลงร่วมกัน ขอมรับในข้อตกลงนั้น
3. ผู้เล่นผลัดกันเล่นตามเกมการเล่น

วิธีการเล่น

ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ทำการเป่ายี่งุบ เพื่อหาฝ่ายเริ่มเล่นก่อน ผู้เป่าชนะเป็นฝ่ายดีดลูกแก้วของตนให้โดนลูกแก้วของอีกฝ่าย หากดีดโดนจะเป็นผู้ได้ลูกแก้วของฝ่ายตรงข้ามไป หากดีดไม่โดนฝ่ายตรงข้ามจะเป็นผู้ดีดลูกแก้วคนต่อไป เล่นกันไปเรื่อยๆ จนกว่าลูกแก้วของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะหมด ผู้เล่นคนใดได้ลูกแก้วมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ



การเล่นดีดลูกแก้ว

ที่มา: อรุณี บุญญานุกุล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจงตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. ข้อใด คือวิธีการสำคัญใน “ การเล่นเกม ”

ก. การอธิบายผลการเล่น	ข. การกำหนดตัวผู้เล่น
ค. การกำหนดกติกาการเล่น	ง. การเปรียบเทียบลักษณะการเล่น
2. เกมการเล่นนี้ผู้เล่นต้องมีทักษะใดในการเล่น

ก. การพูด	ข. การฟัง
ค. การสังเกต	ง. การระบุ
3. คุณธรรมในข้อใดที่ผู้เล่นควรมีให้แก่นัก

ก. ความขยัน	ข. ความซื่อสัตย์
ค. ความมีน้ำใจ	ง. ความประหยัด
4. “ การเล่นเกม ” เปรียบเทียบได้กับกีฬานิดใด

ก. สุนัขเฮอร์	ข. ปิงปอง
ค. ฟุตบอล	ง. วอลเลย์บอล
5. นักเรียนสามารถใช้อุปกรณ์ใดแทนลูกแก้วได้จึงจะเหมาะสม

ก. เม็ดมะม่วง	ข. ถั่วเขียว
ค. หนัวยาง	ง. ก้อนหิน

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “ เกมลูกแก้ว ” นักเรียนมีวิธีการเล่นอย่างไรให้ได้ดีจำนวนมาก เพราะเหตุใด

ตอบ.....

2. การเล่นเกม “ เกมลูกแก้ว ” ให้ประโยชน์กับนักเรียนอย่างไรบ้าง

ตอบ.....

3. ขณะเล่นเกม “ติดลูกแก้ว ” นักเรียนไม่ควรแสดงพฤติกรรมใดกับเพื่อนบ้าง

ตอบ.....

.....

4. การเล่นเกม “ติดลูกแก้ว ”ทำไมนิยมเล่นในเด็กผู้ชาย เด็กผู้หญิงเล่นได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ตอบ.....

.....

.....

5. การเล่นเกมติดลูกแก้วในชุมชนของนักเรียนมีลักษณะเหมือนหรือแตกต่างจากชุมชนของเพื่อน
อย่างไรบ้าง

ตอบ.....

.....

.....



การเล่นบะกอง หรือบอลระเบิด

อุปกรณ์การเล่น 1.ลูกบอล

2. กระดาษ หรือแผ่นไม้

3.ดินเหนียว

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่น4-5 คน

2. ผู้เล่นทำข้อตกลงร่วมกัน ขอมรับในข้อตกลงนั้น

3. ผู้เล่นผลัดกันเล่นตามเกมการเล่น

วิธีการเล่น

ผู้เล่นตั้งแต่ แบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ทำการเป่ายางหุบ ฝ่ายที่ชนะเป็นผู้เริ่มโยนบอลให้ฝ่ายตรงข้ามก่อน หากรับบอลได้ทุกคนในกลุ่ม ก็ผลัดกันเล่น โยนบอลไป – มา ต่อไป หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำบอลตกหรือรับบอลที่โยนไม่ได้ถือเป็นผู้แพ้ไป



การเล่นบะกอง หรือบอลระเบิด

ที่มา: อรุณี บุญญานุกุล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. ข้อใด คือขั้นตอนแรกในการเล่น “บะกอน ”

- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| ก. การขว้างลูกบอล | ข. การกำหนดตัวผู้เล่น |
| ค. การกำหนดกติกาการเล่น | ง. การเปรียบเทียบลักษณะการเล่น |

2. เกมการเล่นนี้ผู้เล่นต้องมีทักษะใดในการเล่น

- | | |
|--------------|------------|
| ก. การพูด | ข. การฟัง |
| ค. การสังเกต | ง. การระบุ |

3. คุณธรรมในข้อใดที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมนี

- | | |
|----------------|------------------|
| ก. ความขยัน | ข. ความซื่อสัตย์ |
| ค. ความมีน้ำใจ | ง. ความสามัคคี |

4. “ การเล่นเกมบะกอน ” เปรียบเทียบได้กับกีฬาชนิดใดในปัจจุบัน

- | | |
|---------------|---------------|
| ก. สุนัขเกอร์ | ข. เบสบอล |
| ค. ฟุตบอล | ง. วอลเลย์บอล |

5. การกระทำใดที่เรียกว่า รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| ก. ไม่โกรธเพื่อนเมื่อถูกชนหล่ม | ข. ตั้งใจขว้างลูกบอลใส่หัวเพื่อน |
| ค. ยေးเหยียดมือตรงข้าม เมื่อฝ่ายตนชนะ | ง. ไม่เล่นกับเพื่อนที่เป็นฝ่ายชนะ |

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “บะกอน ” นักเรียนมีวิธีการเล่นอย่างไรให้เกิดความสนุกที่สุด เพราะเหตุใด

ตอบ.....

2. การเล่นเกม “บะกอน ” ให้ประโยชน์กับนักเรียนอย่างไรบ้าง

ตอบ.....

3. ขณะเล่นเกม “บะกอน ” นักเรียนไม่ควรแสดงพฤติกรรมใดกับเพื่อนบ้าง

ตอบ.....

.....

4. การเล่น “บะกอน ”ของเด็ก ๆ ในภาคเหนือมีคกับน้ำวมเหมือนหรือแตกต่างจาก ภาคอื่นๆ อย่างไรบ้าง

ตอบ.....

.....

.....

5. ให้นักเรียนบอกขั้นตอนการเล่นบะกอนมาเป็นข้อๆ

ตอบ.....

.....

.....



การเล่นกระโดดหนัง

อุปกรณ์การเล่น 1.หนังยางที่ต่อเป็นเส้นยาวประมาณ 2 เมตร

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่น 4-5 คน
2. ผู้เล่นทำข้อตกลงร่วมกัน ขอมรับในข้อตกลงนั้น
3. ผู้เล่นผลัดกันเล่นตามเกมการเล่น

วิธีการเล่น

ผู้เล่นเริ่มเล่นด้วยการเป่ายางหุบ ผู้เล่นเป็นฝ่ายกระโดด ผู้แพ้สองคนเป็นผู้ถือหนังยาง การกระโดดมีการกำหนดทำในแต่ละครั้งแล้วแต่ผู้เล่นจะตกลงกัน เมื่อกระโดดลำตัวต้องไม่แตะถูกหนังยาง หากลำตัวแตะหนังยางถือว่าเป็นฝ่ายแพ้ต้องไปเป็นผู้ถือหนังยาง แล้วผู้ถือหนังยางกลายมาเป็นผู้เล่น ผลัดเปลี่ยนกันไป



การกระโดดหนัง

ที่มา:อรุณี บุญญานุกูล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจงตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. ข้อใด คือขั้นตอนแรกในการเล่น “กระโดดหนัวยาง ”

- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| ก. การกระโดด | ข. การกำหนดตัวผู้เล่น |
| ค. การกำหนดกติกาการเล่น | ง. การเปรียบเทียบลักษณะการเล่น |

2. เกมการเล่นนี้ผู้เล่นต้องมีทักษะใดในการเล่นมากที่สุด

- | | |
|-------------------|------------------|
| ก. การสังเกต | ข.การแก้ปัญหา |
| ค. การเปรียบเทียบ | ง. การเคลื่อนไหว |

3. คุณธรรมในข้อใดที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมนี้

- | | |
|----------------|------------------|
| ก. ความขยัน | ข. ความซื่อสัตย์ |
| ค. ความมีน้ำใจ | ง.ความสามัคคี |

4. เพราะเหตุใดจึงเลือก “ หนัวยาง ” เป็นอุปกรณ์ในการเล่นนี้

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| ก. หนัวยางมีความยืดหยุ่น | ข. หนัวยางมีสีสันสวยงาม |
| ค. หนัวยางมีความแข็งแรง | ง. หนัวยางมีความคงทน |

5. ข้อใดคือการมีทักษะการจำแนกของผู้เล่น

- | | |
|------------------------------|--|
| ก. จัดจำกติกาการเล่นให้ได้ | ข. การปรับเปลี่ยนท่ากระโดด |
| ค. การควบคุมอารมณ์ของผู้เล่น | ง. สังเกตลักษณะกระโดดของผู้เล่นแต่ละคน |

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “กระโดดหนัวยาง ” นักเรียนมีวิธีการเล่นอย่างไรให้เกิดความสนุกที่สุด

ตอบ.....

2. การเล่น “ กระโดดหนัวยาง ” ให้ประโยชน์กับนักเรียนอย่างไรบ้าง

ตอบ.....

3. ขณะเล่นเกม “ กระโดดห้อยยาง ” นักเรียนไม่ควรแสดงพฤติกรรมใดกับเพื่อนบ้าง

ตอบ.....

.....

4. เกมกระโดดห้อยยางที่นักเรียนเล่นกับเกมคอมพิวเตอร์ มีความแตกต่างกันอย่างไร

ตอบ.....

.....

.....

5. การเล่นเกมกระโดดห้อยยางกับการเล่นเกมกระโดดเชือกมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

ตอบ.....

.....

.....



การละเล่นท้องถิ่น

อุปกรณ์การเล่น 1.ดินเหนียวปั้นเป็นก้อนกลม

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่น 4-5 คน
2. จำนวนก้อนดินของผู้เล่นต้องเท่ากันทุกคน

วิธีการเล่น

ผู้เล่นเริ่มเล่นด้วยการเป่ายางลบ ผู้เล่นคนที่ 1 ยืนหลังเส้นที่ขีดไว้ และเป็นฝ่ายโยนลูกกระสุน (ก้อนดินเหนียว) ให้โดนกองดินเหนียวที่เรียงไว้ข้างหน้า กองละ 3 ลูก จำนวน 5 กอง หากโยนไปถูกกองใดจะได้รับลูกกระสุนไป หากโยนไม่โดน ให้ผู้เล่นคนต่อไปเป็นฝ่ายโยน ผู้เล่นผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนกว่าลูกกระสุนหมด ผู้เล่นคนใดได้จำนวนลูกกระสุนมากที่สุดถือเป็นฝ่ายชนะ



กองจี้หมา หรือยิงลูกกระสุน

ที่มา:อรุณี บุญญานุกูล : 2561

แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

คำชี้แจงตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับหน้าตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. ข้อใด คือขั้นตอนแรกในการเล่น “ก๋อ่งจีหมา”

ก. การโยนลูกกระสุน	ข. การกำหนดตัวผู้เล่น
ค. การกำหนดกติกาการเล่น	ง. การเปรียบเทียบลักษณะการเล่น
2. เกมการเล่นนี้ผู้เล่นต้องมีทักษะใดในการเล่นมากที่สุด

ก. การสังเกต	ข. การแก้ปัญหา
ค. การเปรียบเทียบ	ง. การเคลื่อนไหว
3. คุณธรรมในข้อใดที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมนี้อย่างชัดเจน

ก. ความขยัน	ข. ความซื่อสัตย์
ค. ความมีน้ำใจ	ง. ความอดทน
4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เกิดขึ้นในระหว่างเล่นเกมนี้อย่างชัดเจนคือข้อใด

ก. ความขยัน	ข. ความเพียร
ค. ความมุ่งมั่น	ง. ความพอเพียง
5. ข้อใดคือการมีทักษะการจำแนกของผู้เล่น

ก. จัดจำกติกาการเล่นให้ได้	ข. การปรับเปลี่ยนทิศทางในการโยน
ค. การควบคุมอารมณ์ของผู้เล่น	ง. สังเกตลักษณะการโยนของผู้เล่นแต่ละคน

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. เกมการเล่น “ก๋อ่งจีหมา” นักเรียนมีวิธีการเล่นอย่างไรให้เกิดความสนุกที่สุด

ตอบ.....

.....

.....

.....

2. การเล่น “ก๋อ่งจีหมา” ให้ประโยชน์กับนักเรียนอย่างไรบ้าง

ตอบ.....

.....

3. ขณะเล่นเกม “ก๋อ่งจี๋หมา” นักเรียนไม่ควรแสดงพฤติกรรมใดกับเพื่อนบ้าง

ตอบ.....

.....

4. นักเรียนจะใช้วัสดุใดแทนดินเหนียวในการเล่นได้บ้าง บอกเหตุผลประกอบ

ตอบ.....

.....

.....

5. ให้นักเรียนสรุปขั้นตอนการเล่นเกม “ก๋อ่งจี๋หมา” เป็นข้อๆ ให้สมบูรณ์

ตอบ.....

.....

.....





วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
กับทักษะการคิดวิเคราะห์



ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์การเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน

ลำดับ ที่	กิจกรรมการเล่น	ลักษณะการคิดวิเคราะห์			
		การระบุ	การจำแนก แยกแยะ	เปรียบเทียบ	เชื่อมโยง ความสัมพันธ์
1	แอ๊ดสะไฟ (ซ่อนหา)	✓	✓	✓	✓
2	เป่าหนัง	✓	✓	✓	✓
3	บะเก็บ (หมากเก็บ)	✓	✓	✓	✓
4	บะกอน (บอลระเบิด)	✓	✓	✓	✓
5	ไข่เต่า (กาปักไข่)	✓	✓	✓	✓
6	กระโดดหนัง	✓	✓	✓	✓
7	ไล่แปด (ไล่จับ)	✓	✓	✓	✓
8	ก้องจี้หมา	✓	✓	✓	✓
9	ดีดลูกแก้ว	✓	✓	✓	✓



เอกสารอ้างอิง

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. อาณาจักรล้านนา. 27 กันยายน 2559.สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org>.

16 ตุลาคม 2559.

สำนักงานพัฒนาชุมชน อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ สืบค้นจาก <http://chiangdao.cdd.go.th/>,

4 ตุลาคม 2559.

อมรา กล้าเจริญ.เพลงและการละเล่นพื้นบ้าน.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2553.



แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดคือการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่แสดงถึงการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่

ก. แอ๊ดสะไฟ ข. ไล่แปด ค. ขาของ ง. ไช้เต่า
2. การละเล่นในข้อใดเป็น เกมการเล่นของภาคเหนือ

ก. รีรีข้าวสาร ข. ไช้เต่า ค. ชักกะเย่อ ง. ตีจ๊ับ
3. เกมการละเล่นในแต่ละภาคของประเทศไทยมีความแตกต่างกัน เพราะเหตุใด

ก. การประกอบอาชีพ ข. การรับประทานอาหาร
ค. สภาพพื้นที่ในแต่ละจังหวัด ง. วัสดุที่ใช้ประดิษฐ์ของเล่น
4. เกมการเล่นในข้อใดที่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่น

ก. ปั่นก้านกล้วย ข. แอ๊ดสะไฟ ค. ไล่แปด ง. ขี่ม้าส่งเมือง
5. เกมการละเล่นมิกติกากำกับ ยกเว้นข้อใด

ก. ไช้เต่า ข. เล่นหยอกล้อ ค. ไล่แปด ง. คีตลูกแก้ว
6. การละเล่นตุ๊กตา ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านใดของเด็กได้

ก. ความแข็งแรง ข. ความอดทน ค. ความสนุก ง. จินตนาการ
7. เกมการละเล่นปัจจุบันกับเกมการละเล่นในอดีตมีความแตกต่างกันหรือไม่ เพราะเหตุใด

ก. แตกต่าง เพราะเกมในปัจจุบันทันสมัย
ข. แตกต่าง เพราะเกมในปัจจุบันมีวัสดุอุปกรณ์แตกต่างกัน
ค. ไม่แตกต่าง เพราะมิกติกามีเหมือนกัน
ง. ไม่แตกต่าง เพราะเกมการละเล่นยังคงความสนุกสนานเหมือนกัน
8. วัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นในเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาคือข้อใดมากที่สุด

ก. ความสนุกสนาน
ข. ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน
ค. การเลียนแบบวิถีชีวิตของผู้ใหญ่
ง. การใช้วัสดุในท้องถิ่นมาเป็นอุปกรณ์การเล่น

9. นักเรียนสามารถอนุรักษ์และสืบสานเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาไว้ได้อย่างไร
- การชักชวนเพื่อนวาดภาพระบายสีการเล่นในท้องถิ่น
 - นำภาพถ่ายเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาไปติดไว้ตามป้ายนิเทศ
 - เขียนชื่อเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาให้ได้มากๆ
 - ชักชวนเพื่อนๆ รวมกลุ่มกันร่วมเล่นเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
10. คำว่า “การเล่นพื้นบ้านล้านนา” คือกิจกรรมการเล่นของภาคใด
- ภาคเหนือ
 - ภาคกลาง
 - ภาคใต้
 - ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
11. ลักษณะใดที่เรียกว่าเป็นฝ่ายซ่อน
- เดินตามหา
 - ปิดตานับ 1-10
 - อยู่ในที่ลับตาคน
 - อยู่กลางที่โล่งแจ้ง
12. การเล่น “แอ๊ดสะไฟ” มีวัตถุประสงค์อย่างไร
- เพื่อให้ทำตามกติกาให้ถูกต้อง
 - เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน
 - เพื่อรวมกลุ่มเพื่อนให้ได้มากที่สุด
 - เพื่อฝึกทักษะการซ่อนตัวให้ดีที่สุด
13. การเล่น “ไล่แปด” มีจุดประสงค์เพื่อสิ่งใด
- ความสนุกสนาน
 - ความแข็งแรง
 - ความอดทน
 - ความฉลาด
14. คุณธรรมในข้อใดที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น “ไล่แปด”
- ความขยัน
 - ความซื่อสัตย์
 - ความมีวินัย
 - ความประหยัด
15. การเล่น “ไข่เต่า” หรือ กาฟักไข่ ควรมีอุปกรณ์ใดประกอบการเล่น
- กระดาด
 - ก้อนหิน
 - ใบไม้
 - แล้วแต่การเล่นของแต่ละท้องถิ่น
16. นอกจากความสนุกสนานแล้วนักเรียนจะได้รับประโยชน์ใดในการเล่น “ไข่เต่า”
- ความสามัคคี
 - ความแข็งแรง
 - การกล้าแสดงออก
 - การรู้จักควบคุมอารมณ์
17. การเล่น “บะเก็บ” ต้องมีทักษะใดในการเล่นมากที่สุด
- การพูด
 - การสังเกต
 - การฟัง
 - ความอดทน
18. คุณธรรมในข้อใดที่ผู้เล่นควรมีให้แก่นัก
- ความขยัน
 - ความซื่อสัตย์
 - ความมีวินัย
 - ความประหยัด

19. การเล่นเกมตุ๊กแกว เปรียบเทียบได้กับกีฬาชนิดใด

ก. สนุกเกอร์ ข. ปิงปอง ค. ฟุตบอล ง. วอลเลย์บอล

20. ข้อใดคือวิธีการสำคัญในการเล่นตุ๊กแกว

ก. การอธิบายผลการเล่น ข. การกำหนดตัวผู้เล่น
ค. การกำหนดกติกาการเล่น ง. การเปรียบเทียบลักษณะการเล่น

21. ข้อใดคือการมีทักษะการจำแนกของผู้เล่น

ก. จดจำกติกาการเล่นให้ได้ ข. การปรับเปลี่ยนทิศทางในการโยน
ค. การควบคุมอารมณ์ของผู้เล่น ง. ตั้งเกตลักษณะการโยนของผู้เล่นแต่ละคน

22. การกระทำใดที่เรียกว่า รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

ก. ไม่โกรธเพื่อนเมื่อถูกชนหล้ม ข. ตั้งใจวางลูกบอลใส่หัวเพื่อน
ค. เข้าย้ายฝ่ายตรงข้าม เมื่อฝ่ายตนชนะ ง. ไม่เล่นกับเพื่อนที่เป็นฝ่ายชนะ

23. ข้อใด คือขั้นตอนแรกในการเล่น “กระโดดหนังยาง ”

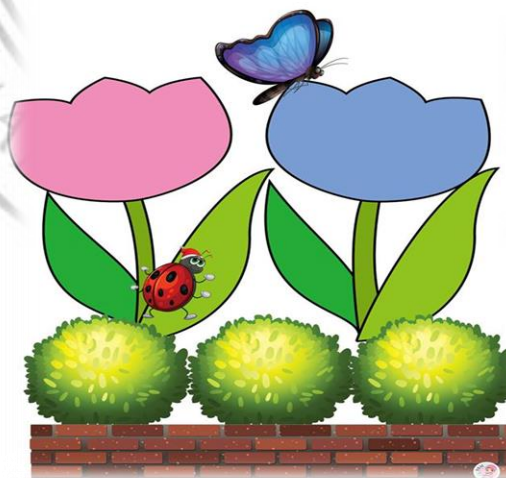
ก. การกระโดด ข. การกำหนดตัวผู้เล่น
ค. การกำหนดกติกาการเล่น ง. การเปรียบเทียบลักษณะการเล่น

24. การเล่น “ เป่าหนัง ” มีอุปกรณ์ใดประกอบ

ก. หนังยาง ข. ก้อนหิน ค. ใบไม้ กิ่งไม้ ง. แล้วแต่การเล่นแต่ละท้องถิ่น

25. เกมการละเล่นใดมีความคล้ายคลึงกับการเล่น “บะเก็บ ”

ก. เป่ากบ ข. แอ๊ดสะไพ
ค. ไล่แปด ง. กระโดดหนัง



ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายคำตอบตามความเข้าใจ

1. นักเรียนรู้จักเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาชนิดใดบ้าง บอกมา 3 ชนิด

ตอบ

.....

.....

2. การร่วมกิจกรรม การเล่นพื้นบ้านล้านนา กับเพื่อน นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไร

ตอบ

.....

.....

3. เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นักเรียนรู้จักมีความแตกต่างกับเกมการเล่นในปัจจุบันอย่างไร

ตอบ

.....

.....

4. นอกจากความสนุกในการเล่นแล้ว นักเรียนยังได้ข้อคิดหรือความประทับใจได้อีกบ้าง

ตอบ

.....

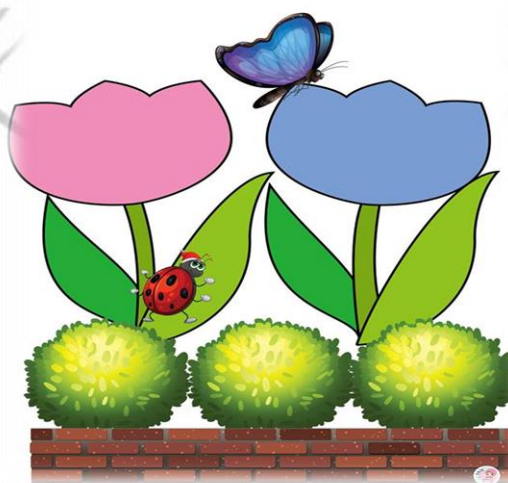
.....

5. เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาให้ประโยชน์ต่อนักเรียนหรือผู้ที่เล่นอย่างไร

ตอบ

.....

.....



ภาคผนวก จ

การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผลวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของแบบทดสอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม

“ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างเรียน และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) กับกลุ่มทดลอง (1:3)

2. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ จ.1 ผลวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E₁) ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของแบบทดสอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างเรียน และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) (N=9)

แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้ที่	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน (E ₂))
	คะแนนเต็ม	คะแนนเต็ม รวม	คะแนนที่ได้	
2	10	90	63	(E ₂) =81.85
3	10	90	69	
4	10	90	65	
5	10	90	64	
6	10	90	67	
7	10	90	71	
8	10	90	68	
9	10	90	68	
10	10	90	72	
รวมร้อยละเฉลี่ย (E ₁) = 74.94 (E ₂) = 81.85				

จากข้อมูลตารางที่ ง.1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ เท่ากับ 74.94 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เท่ากับ 81.85 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 74.94 /81.85 ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่นำไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านแม่ตะต๋อมต้องการปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป



ตารางที่ ง.2 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	ระดับความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			รวม	ค่า IOC	ผลการประเมิน	ผลการพิจารณา
	1	2	3				
1	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
2	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
3	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก
4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
5	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก
6	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
7	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
8	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
9	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
10	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
11	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
12	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
13	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
14	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก
15	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
16	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
19	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก
20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
22	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
23	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก

ข้อที่	ระดับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			รวม	ค่า IOC	ผลการประเมิน	ผลการพิจารณา
	1	2	3				
24	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
26	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก
27	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
28	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
29	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
30	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก
31	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
32	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
33	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
34	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
35	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
36	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
37	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก
38	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก
39	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้	คัดเลือก
40	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้	คัดออก

คัดเลือกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67 – 1.00 จึงคัดเลือกข้อสอบปรนัย 25 ข้อ อัตนัย 5 ข้อ

ภาคผนวก จ

แบบประเมินความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

แบบประเมินความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
(สำหรับนักเรียน)

คำชี้แจง

แบบประเมินความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียน โดยประเมินความพึงพอใจ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนดำเนินการ ด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านการประยุกต์ใช้ เมื่อนักเรียนได้เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในกิจกรรมเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องแต่ละรายการประเมิน ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคุณภาพ	คะแนน
มากที่สุด	5
มาก	4
ปานกลาง	3
น้อย	2
น้อยที่สุด	1

แบบประเมินความพึงพอใจ
กิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้
โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

1.2 อายุ ☐ ต่ำกว่า 9 ปี ☐ 9-10 ปี

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นตามแบบประเมินความพึงพอใจ ในการจัดกิจกรรมโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด ช่องระดับความพึงพอใจ ระดับ 1 = น้อยที่สุด ระดับ 2 = น้อย ระดับ 3 = ปานกลาง ระดับ 4 = มาก ระดับ 5 = มากที่สุด

รายการ	ความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
ด้านเนื้อหา					
1. อธิบายวิธีการเล่นได้ชัดเจน เข้าใจง่าย					
2. กิจกรรมการเล่น 9 ชนิด มีความน่าสนใจ					
ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนดำเนินการ					
1. ขั้นตอนการร่วมกิจกรรมมีความกระชับ					
2. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม					
3. อุปกรณ์ในการเล่นหาได้ง่าย สะดวก					
4. ขั้นตอนการร่วมกิจกรรมการเล่นฝึกให้เกิดทักษะการจำแนกเปรียบเทียบได้					
ด้านความรู้ ความเข้าใจ					
1. ได้เทคนิค วิธีการเล่นให้สนุกมากขึ้นจากการทำกิจกรรมการเล่นแต่ละชนิด					
2. ประโยชน์และความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรม					
4. ด้านการประยุกต์ใช้					
1. นำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน					
2. ความรู้ที่ได้สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงได้					