บทที่ 2

วรรณคดีที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยเสนอวรรณคดีที่เกี่ยวข้องโดยแบ่งหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. บทนำ
2. หลักสูตรคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา
   - 2.1 จุดประสงค์ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา
   - 2.2 โครงสร้างคณิตศาสตร์ประถมศึกษา
   - 2.3 หลักสูตรคณิตศาสตร์เกี่ยวกับพื้นฐานทางการวัดระดับประถมศึกษา
3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์
   - 3.1 ทฤษฎีการสอนคณิตศาสตร์
   - 3.2 แนวการสอนคณิตศาสตร์จากคู่มือครูคณิตศาสตร์ กระทรวงศึกษาธิการ
4. พัฒนาการทางสติปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
5. เกมการเล่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
   - 5.1 ความหมายของเกม
   - 5.2 ลักษณะของเกมที่ดี
   - 5.3 หลักในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน
   - 5.4 ประโยชน์ในการใช้เกมประกอบการสอนคณิตศาสตร์
   - 5.5 ความหมายของการเล่น
   - 5.6 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก
   - 5.7 พัฒนาการทางการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา
   - 5.8 คุณค่าของการเล่น
   - 5.9 เกมการเล่นที่มีผลต่อการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ
6. การละเล่นพื้นบ้านไทย
   - 6.1 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย
   - 6.2 ความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านไทย

019315

6.3 ประวัติและความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย

6.4 ลักษณะและประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทย

6.5 คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทย

6.6 การศึกษาเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านไทย

7. เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย

7.1 ความหมายของเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย

7.2 หลักการคัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

7.3 การนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ

8. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์

9. ความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์

1. <u>บทนำ</u>

คณิตศาสตร์เป็นคำที่แปลมาจาก Mathematics หมายถึง "สิ่งที่เรียนรู้หรือความรู้" เมื่อพูดถึงคำว่า คณิตศาสตร์ คนทั่วไปจะเข้าใจว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเลข เป็นศาสตร์ของการคิดคำนวณและการวัด มีการใช้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์เป็นภาษาสากลเพื่อให้สื่อความหมายและเข้าใจได้ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคณิตศาสตร์ว่า "คณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือที่แสดงความคิดที่เป็นระเบียบ มีเหตุมีผลมีวิธีการ และหลักการที่แน่นอนเพื่อช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้" คณิตศาสตร์จึงเป็นศาสตร์ที่สำคัญยิ่งศาสตร์หนึ่งซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของวิทยาการด้านต่าง ๆ และมีบทบาทสำคัญในการศึกษาวิชาการแขนงต่าง ๆ คณิตศาสตร์ช่วยพัฒนาบุคคลให้คิดเป็น มีเหตุผล และสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ชีวิตมีความสุข และมีความจำเป็นต่อชีวิตประจำวันของคนและสังคมทั่วไป

การจัดการศึกษาทั้งในอดีตและปัจจุบัน จะเห็นได้ว่ามีการบรรจุวิชาคณิตศาสตร์ไว้ให้หลักสูตรตลอดมา ดังจะเห็นได้ว่าคณิตศาสตร์บรรจุอยู่ในหลักสูตรตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่งจนถึงระดับมัธยมศึกษา ในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.

2533) ได้กำหนดให้คณิตศาสตร์อยู่ในกลุ่มทักษะโดยถือเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อความหมายและการเรียนรู้เรื่องอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ซึ่งจุดประสงค์ทั่วไปในการสอนคณิตศาสตร์ ก็เพื่อต้องการเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะตามกระบวนการคณิตศาสตร์โดยสามารถให้เด็กคิดตามลำดับขั้นตอนอย่างมีเหตุผล ในปัจจุบันจะเห็นว่าได้มีความพยายามที่จะปรับปรุงการสอนคณิตศาสตร์โดยทำการทดลองหรือใช้นวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามามีบทบาทในการเรียนคณิตศาสตร์มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้โดยมุ่งหวังให้วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาความคิด สติปัญญาให้มีทักษะในการคิดคำนวณ การแก้ปัญหาของนักเรียนเพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 7 พ.ศ.2535-2539 ที่มุ่งเน้นพัฒนาเทคโนโลยี วิทยาการต่าง ๆ ดังนั้นวิชาคณิตศาสตร์จึงนับได้ว่ามีความสำคัญมากวิชาหนึ่ง เพราะชีวิตประจำวันของมนุษย์เราต้องอาศัยความคิดในการแก้ปัญหาต่าง ๆ อยู่เสมอ และวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือช่วยในการพัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล ฉะนั้นการวางรากฐานทางคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษาจึงนับว่ามีความสำคัญมากที่จะช่วยให้เด็กสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพในสังคมปัจจุบันและเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศต่อไป

2. <u>หลักสูตรคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา</u>

คณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษาประกอบด้วยพื้นฐานทางจำนวน พีชคณิต การวัด เรขาคณิตและสถิติ โดยจัดให้มีความสัมพันธ์กันให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันและให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น โดยเน้นกระบวนการให้นักเรียนเกิดความคิด ความเข้าใจจากกิจกรรม ประสบการณ์และจากของจริงหรืออุปกรณ์

2.1 จุดประสงค์ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ได้บรรจุคณิตศาสตร์ไว้ในกลุ่มทักษะ ซึ่งเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ เน้นกระบวนการมากกว่าเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิด คำนวณ สามารถนำคณิตศาสตร์ไปใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และในการดำรงชีวิตให้มีคุณภาพ จึงต้องปลูกฝังให้นักเรียนมีคุณลักษณะในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ดังนี้

1) มีความรู้ ความเข้าใจในคณิตศาสตร์พื้นฐานและมีทักษะในการคิดคำนวณ

2) รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลและแสดงความคิดออกมาอย่างมีระเบียบ ชัดเจน และรัดกุม

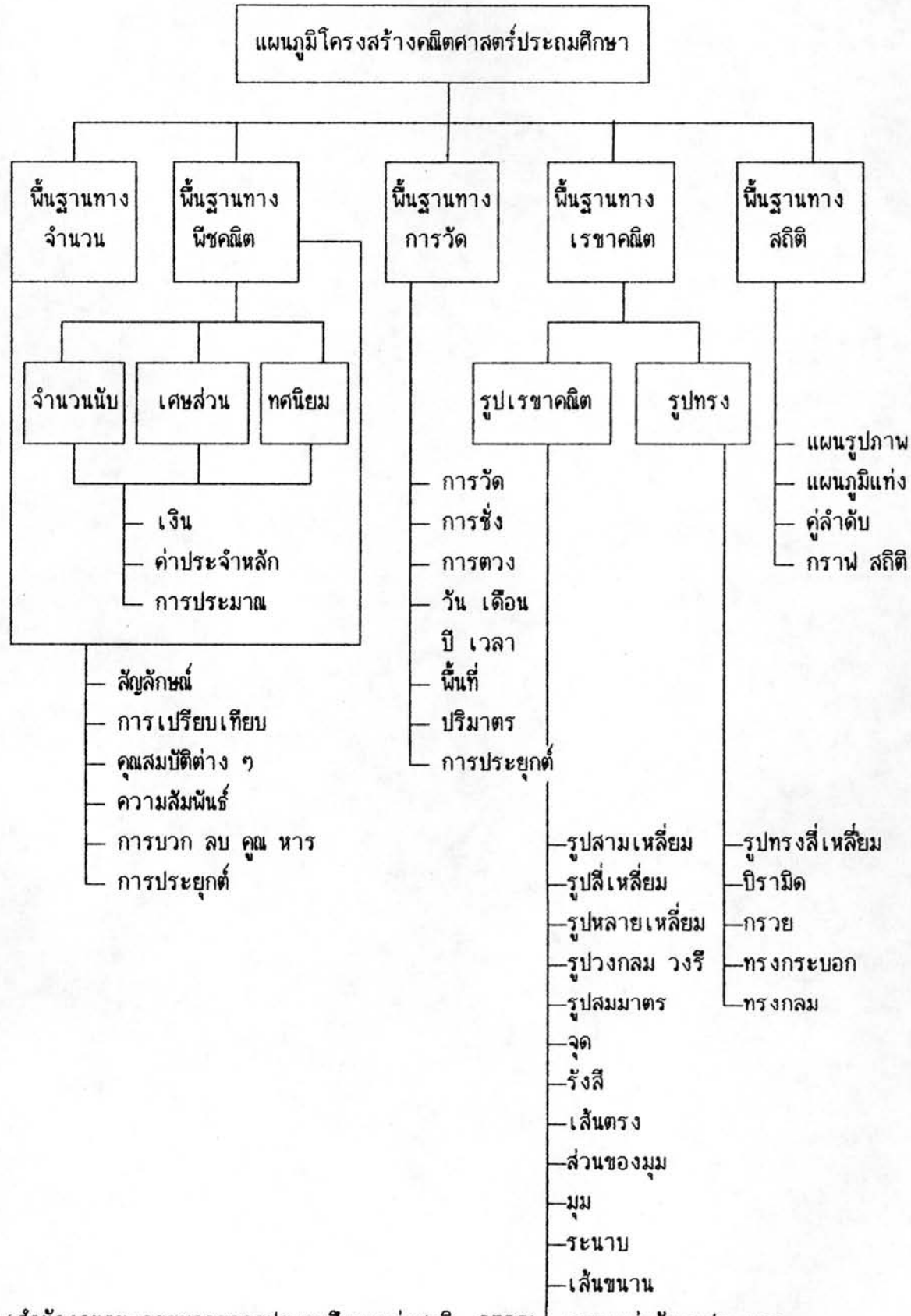
3) รู้คุณค่าของคณิตศาสตร์และมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์

4) สามารถนำประสบการณ์ทางด้านความรู้ ความคิดและทักษะที่ได้จากการเรียนคณิตศาสตร์ไปใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และใช้ในชีวิตประจำวัน

สรุปได้ว่าหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533) เน้นในเรื่องกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำคณิตศาสตร์ไปใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และใช้ในชีวิตประจำวัน

2.2 โครงสร้างคณิตศาสตร์ประถมศึกษา

เพื่อจะให้สนองจุดประสงค์ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา การจัดเนื้อหาในหลักสูตรและการจัดกระบวนการเรียนการสอนจึงต้องจัดให้เหมาะสมตามโครงสร้างของหลักสูตรคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา เนื้อหาของหลักสูตรคณิตศาสตร์มีโครงสร้างอันประกอบด้วยพื้นฐานในด้านต่าง ๆ 5 พื้นฐาน คือ พื้นฐานทางจำนวน พื้นฐานทางพีชคณิต พื้นฐานทางการวัด พื้นฐานทางเรขาคณิตและพื้นฐานทางสถิติ โดยมีโครงสร้างของคณิตศาสตร์ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533) ดังนี้



(สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2530)

ภาพประกอบ 1 แผนภูมิโครงสร้างคณิตศาสตร์ประถมศึกษา

จากแผนภูมิจะเห็นได้ว่า การจัดโครงสร้างคณิตศาสตร์ในแต่ละพื้นฐานจะจัดให้สัมพันธ์กันและเนื้อหาที่กำหนดไว้ในแต่ละพื้นฐานเป็นเรื่องที่จะต้องใช้เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น เรื่อง เงิน เวลา วัดความยาว ชั่ง ตวง บวก ลบ คูณ หาร ฯลฯ การจัดเนื้อหาในแต่ละระดับชั้นได้จัดให้สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน เนื้อหาแต่ละเรื่องที่จัดไว้ในชั้นต่าง ๆ จะมีลักษณะทบทวนของเดิมที่เคยเรียนมาแล้วในชั้นก่อน ดังนั้นการเรียนการสอนแต่ละเรื่องจึงมิได้เรียนเพียงครั้งเดียวแล้วยุติ แต่จะซ้ำและทบทวนแล้วจึงเพิ่มรายละเอียดของเนื้อหานั้น ๆ ให้เหมาะสมกับวัยและชั้นเรียนที่สูงขึ้น (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2533)

2.3 หลักสูตรคณิตศาสตร์เกี่ยวกับพื้นฐานทางการวัดระดับประถมศึกษา

ตามที่หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533) ได้กำหนดขอบข่ายของเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ไว้ทั้งหมด 5 พื้นฐาน ซึ่งได้แก่

1) พื้นฐานทางจำนวน
2) พื้นฐานทางพีชคณิต
3) พื้นฐานทางการวัด
4) พื้นฐานทางเรขาคณิต
5) พื้นฐานทางสถิติ

พื้นฐานทางการวัด เป็นพื้นฐานสำคัญพื้นฐานหนึ่ง ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเราเป็นอย่างมาก เมื่อพิจารณาขอบข่ายของเนื้อหาต่าง ๆ ที่เป็นพื้นฐานทางการวัด ซึ่งประกอบด้วยเรื่องต่อไปนี้

- การวัดความยาวและระยะ
- การชั่ง
- การตวง
- เวลา
- พื้นที่

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- ปริมาตร
- การประยุกต์

จากเนื้อหาดังกล่าว ครูจึงต้องหาวิธีการที่จะสอดแทรกพื้นฐานทางการวัดให้มีส่วนสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันอย่างมีลำดับและขั้นตอน โดยจัดการเรียนการสอนเตรียมกิจกรรม อุปกรณ์ ให้สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถตลอดจนความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรจะได้วิเคราะห์เนื้อหาตลอดจนความคิดรวบยอด หลักการตลอดจนจุดประสงค์ที่เกี่ยวกับพื้นฐานทางการวัด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมต่อเนื่องกันตามลำดับ ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 (มาลินี ชาญศิลป์, 2527)

3. <u>การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์</u>

คณิตศาสตร์มีลักษณะที่ซับซ้อนกว้างขวาง มีมโนมติต่าง ๆ เป็นโครงสร้างที่สำคัญ และเป็นวิชาที่มีลักษณะเป็นนามธรรม ซึ่งต้องใช้ความคิดชนิดที่มีเหตุผล การสอนคณิตศาสตร์เป็นการสอนที่ต้องอาศัยหลักจิตวิทยามาก การอธิบายในแต่ละขั้นในแต่ละเรื่องต้องสอดคล้องกับจิตวิทยาแห่งการคิด การเรียนรู้และพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก (วรรณี โสมประยูร, 2525) ดังนั้นครูผู้สอนคณิตศาสตร์จึงต้องหาวิธีการที่จะทำให้นักเรียนเกิดความคิด ความเข้าใจและสามารถนำคณิตศาสตร์ไปใช้ได้ ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์โดยอาศัยหลักการหรือทฤษฎีการสอนคณิตศาสตร์และจิตวิทยาการเรียนรู้มาผสมผสานและประยุกต์ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา

3.1 ทฤษฎีการสอนคณิตศาสตร์

โสภณ บำรุงสงฆ์ และสมหวัง ไตรต้นวงศ์ (2520) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการสอนคณิตศาสตร์ที่สำคัญ 3 ทฤษฎีใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีแห่งการฝึกฝน (Drill Theory) เน้นในเรื่องการฝึกฝนให้ทำแบบฝึกหัดมาก ๆ จนกว่านักเรียนจะเกิดความเคยชินต่อวิธีการนั้น ๆ การฝึกฝนมีความจำเป็นในการสอนคณิตศาสตร์ เพราะคณิตศาสตร์เป็นวิชาทักษะ แต่ก็ยังมีข้อบกพร่องอยู่หลายประการคือ

1.1 เป็นทฤษฎีที่นักเรียนจะต้องจดจำกฎเกณฑ์ สูตร ซึ่งยากสำหรับนักเรียน

1.2 นักเรียนไม่อาจจดจำข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่เรียนมาได้หมด

1.3 นักเรียนจะขาดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน เป็นเหตุให้เกิดความลำบาก สับสน ในการคิดคำนวณแก้ปัญหา และลืมสิ่งที่เรียนได้ง่าย ๆ

2. ทฤษฎีแห่งการเรียนรู้โดยเหตุบังเอิญ (Incidental - Learning Theory) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า นักเรียนจะเรียนคณิตศาสตร์ได้ดีเมื่อนักเรียนเกิดความต้องการ หรืออยากรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งในทางปฏิบัติจริงแล้วเหตุการณ์จะเกิดขึ้นไม่บ่อยนัก ดังนั้นทฤษฎีนี้จะใช้ได้เป็นครั้งคราว เมื่อมีเหตุการณ์ที่เหมาะสมและเป็นที่สนใจของนักเรียนเท่านั้น

3. ทฤษฎีแห่งความหมาย (Meaning Theory) เน้นการคิดคำนวณกับความเป็นอยู่ในสังคมของนักเรียนเป็นหัวใจในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ และมีความเชื่อว่านักเรียนจะเรียนรู้และเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ดีเมื่อได้เรียนสิ่งที่มีความหมายต่อนักเรียนเอง และเป็นเรื่องที่นักเรียนได้พบเห็นและปฏิบัติในสังคมประจำวัน

จากการค้นคว้าและวิจัยเรื่องการสอนคณิตศาสตร์ ปรากฏผลว่า การสอนนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 ตามทฤษฎีแห่งความหมาย นักเรียนเรียนคณิตศาสตร์ได้ดีที่สุด สำหรับการสอนตามทฤษฎีนี้ บรุ๊คเนอร์ (Bruocknor) ผู้เชี่ยวชาญในการสอนคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษา ได้เสนอแนะดังนี้

1) สอนเรื่องใหม่แต่ละครั้ง ควรใช้ของจริงประกอบการสอน เพื่อให้นักเรียนได้มองเห็นชั้นต่าง ๆ อย่างแจ่มแจ้ง

2) ให้โอกาสนักเรียนได้แสดงวิธีการคำนวณของนักเรียนเอง และควรให้นักเรียนได้ชี้ให้เห็นถึงความยาก ตลอดจนข้อแตกต่างระหว่างเรื่องที่เรียนใหม่กับเรื่องที่เคยเรียนมาแล้ว

3) ให้นักเรียนได้ใช้ความพยายามของตนเองในการค้นหาคำตอบ โดยใช้ความรู้ที่มีอยู่เป็นเครื่องมือในการคิด

4) ควรใช้โสตทัศนูปกรณ์ในการช่วยสอนขั้นต่าง ๆ ให้มาก

5) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนใหม่ พร้อมทั้งให้อธิบายวิธีการคิดคำนวณที่นักเรียนทำด้วย ทั้งนี้อาจจะให้นักเรียนออกไปแสดงวิธีทำบนกระดานให้เพื่อนร่วมชั้นดู และแสดงวิธีตรวจคำตอบ

6) การฝึกฝนให้เกิดทักษะนั้น เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องทำ แต่ควรฝึกหลังจากที่นักเรียนเข้าใจวิธีการนั้น ๆ เป็นอย่างดีแล้ว

7) ควรสอนซ้ำในเรื่องที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ จนกว่านักเรียนจะเข้าใจและทำได้ถูกต้อง

8) ควรให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้เรียนไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน

9) ให้แบบฝึกหัดนักเรียนทำอยู่เสมอ เพื่อเป็นการฝึกทักษะในเรื่องที่เคยเรียนมาแล้ว

จะเห็นได้ว่าการสอนคณิตศาสตร์ นอกจากจะสอนเพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการและวิธีการแล้ว จะต้องมีการฝึกทักษะด้วย ซึ่งการฝึกทักษะควรให้นักเรียนได้ฝึกจากสภาพการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาในชีวิตประจำวันจะได้แก้ปัญหาเป็น ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ไว้ ดังนี้

ทริมเบิล (Trimble, 1971) กล่าวว่า การสอนคณิตศาสตร์ที่ดีนั้น ครูไม่เพียงแต่สอนให้นักเรียนได้ความคิดรวบยอดไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพเท่านั้น แต่ต้องสอนให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และกระหายที่จะเรียนด้วย เพราะความเชื่อมั่นในตนเองและความกระตือรือร้นในการเรียนเป็นบ่อเกิดสำคัญของการวิเคราะห์ วิจัย ซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับการขยายความรู้ว่าเรียนอย่างไร พีโตรเนีย (Petronia, 1971) ได้เสนอแนะวิธีสอนโดยให้นักเรียนค้นพบหลักสำคัญด้วยตนเอง และให้เหตุผลสนับสนุนไว้ว่า การสอนคณิตศาสตร์นั้นครูควรจะให้นักเรียนได้ค้นพบหลักสำคัญ และเขียนในรูปทั่วไปได้ด้วยตนเอง จะเป็นการเร้าความคิด และให้นักเรียนรู้จักให้ความรู้ที่ตนมีอยู่ในสถานการณ์ใหม่ ๆ นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนสามารถใช้สติปัญญาเพื่อทำนายเหตุการณ์ต่าง ๆ และพิสูจน์ได้ว่าการทำนายของตนนั้นถูกหรือไม่

ดวงเดือน อ่อนน่วม (2531) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า การสอนคณิตศาสตร์ที่นับได้ว่าประสบผลสำเร็จ คือ การที่สามารถให้นักเรียนมองเห็นคณิตศาสตร์เป็นสิ่งที่มีความหมาย ไม่ใช่กระบวนการที่ประกอบด้วย ทฤษฎี หลักการ การพิสูจน์ หรือการคิดคำนวณเพื่อตัวคณิตศาสตร์เอง ดังนั้นควรมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่นักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมองเห็นความหมายของคณิตศาสตร์ ซึ่งประสบการณ์การเรียนรู้ที่ควรจัดมี 3 ประเภท ได้แก่

1) ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม คือ ได้เรียนรู้จากของจริงหรือวัตถุควบคู่ไปกับสัญลักษณ์

2) ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นกึ่งรูปธรรม เป็นการจัดประสบการณ์ที่ให้นักเรียนได้รับสิ่งเร้าทางสายตา สังเกตหรือดูภาพของวัตถุควบคู่ไปกับสัญลักษณ์

3) ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นนามธรรม เป็นประสบการณ์ที่นักเรียนได้รับโดยใช้สัญลักษณ์เพียงอย่างเดียว

ส่วนวิธีสอนคณิตศาสตร์ที่เด่น ๆ นั้น ดวงเดือน อ่อนน่วม (2531) ได้เสนอแนะไว้ 3 วิธีคือ

1) วิธีสอนโดยการค้นพบด้วยตนเอง เป็นการที่ผู้เรียนคิดค้นวิธีการหาคำตอบที่ต้องการด้วยตนเอง

2) วิธีสอนโดยการค้นพบด้วยตนเองภายใต้คำแนะนำ เป็นการสอนที่ครูตั้งปัญหาแล้วให้ผู้เรียนได้แสวงหาคำตอบภายใต้การแนะนำของครู

3) วิธีสอนโดยการสาธิตซึ่งครูจะเป็นผู้กำหนดปัญหาและเป็นผู้ตอบปัญหาเอง โดยผู้เรียนเป็นเพียงผู้ปฏิบัติตามวิธีการที่ครูแนะนำหรือแสดงให้ดู

การสอนคณิตศาสตร์นั้น ต้องให้ผู้เรียนมีความเข้าใจแจ่มแจ้ง ในทฤษฎีและความรู้พื้นฐานของคณิตศาสตร์ เพราะคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่อาศัยหลัก หรือกฎเกณฑ์เบื้องต้นเกี่ยวโยงเป็นขั้น ทำให้เกิดความรู้เรื่องใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น ครูที่มีประสิทธิภาพในการสอนสามารถจัดการเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร โดยครูจะต้องสามารถจัดเนื้อหาสาระและประสบการณ์การเรียนรู้ได้เหมาะสมกับสติปัญญา ความสามารถ

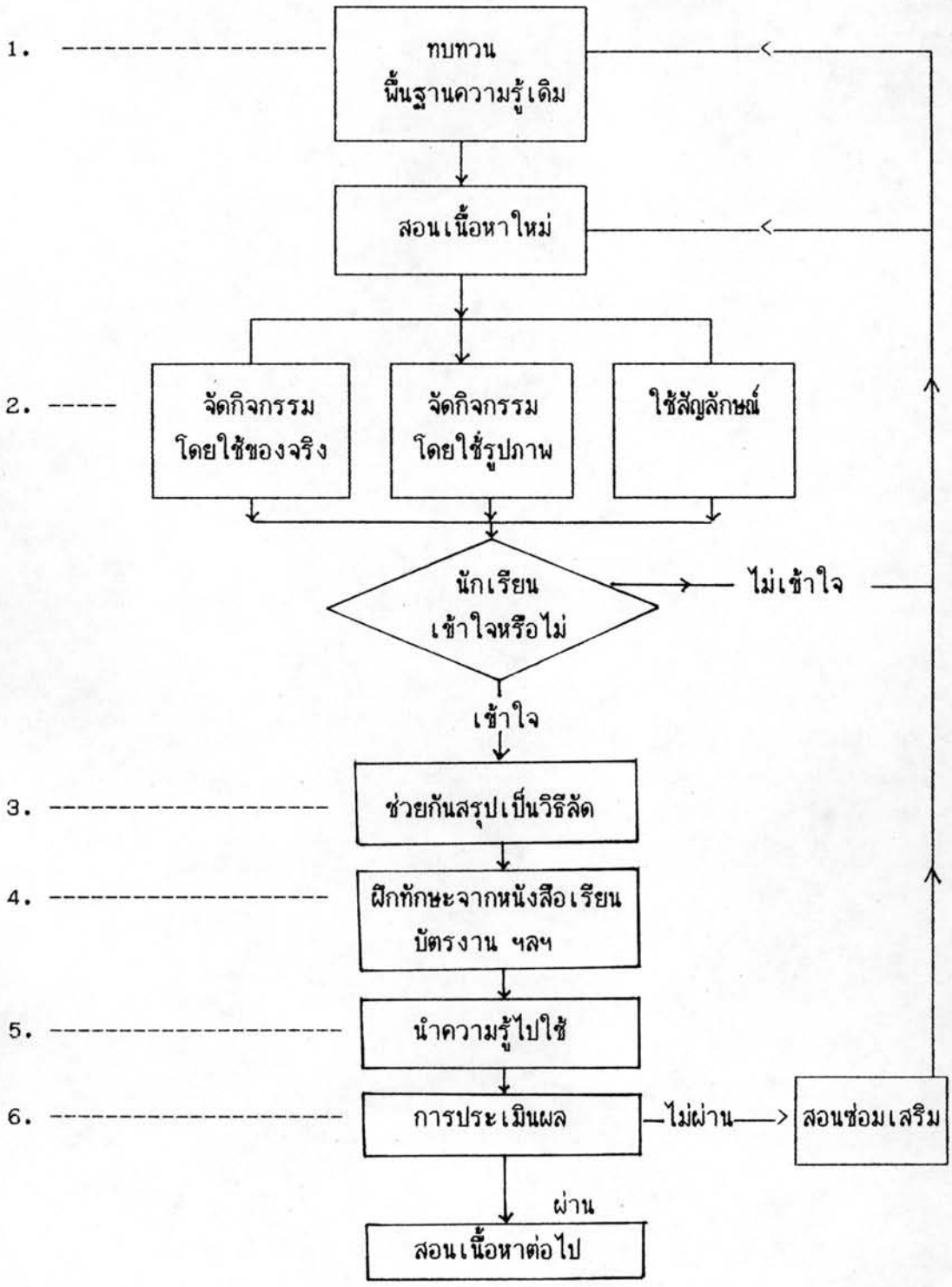
ความสนใจ ความต้องการ ตลอดจนพื้นความรู้ของนักเรียน รู้จักการเลือกใช้เทคนิควิธีสอนอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหา และลักษณะของนักเรียน รู้จักเลือกใช้วิธีวัด และเครื่องมือวัด ที่สามารถตรวจสอบผลการเรียนรู้ได้ถูกต้อง แม่นตรงเชื่อถือได้ และวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

3.2 แนวการสอนคณิตศาสตร์จากคู่มือครูคณิตศาสตร์ กระทรวงศึกษาธิการ

สำหรับลำดับขั้นการสอนวิชาคณิตศาสตร์นั้น คู่มือครูคณิตศาสตร์ กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งจัดทำโดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ไว้ดังนี้

แผนภูมิการสอนคณิตศาสตร์ประถมศึกษา

แผนภูมิการสอนคณิตศาสตร์ประถมศึกษา



จากคู่มือครูคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)

ภาพประกอบ 2 แผนภูมิการสอนคณิตศาสตร์ประถมศึกษา

จากแผนภูมิการสอนคณิตศาสตร์ สามารถจัดเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม เป็นขั้นนำความรู้เดิมที่นักเรียนได้เรียนมาก่อนแล้วมาเป็นพื้นฐานในการหาความรู้กับบทเรียนใหม่ที่กำลังจะสอน

2. ขั้นสอนเนื้อหาใหม่ เป็นขั้นเรียนรู้เนื้อหาใหม่ซึ่งควรเริ่มจาก

2.1 การใช้ของจริง เป็นการพยายามนำสิ่งที่เป็นรูปธรรมมาจัดประสบการณ์ให้สามารถสรุปเป็นนามธรรมได้

2.2 การใช้รูปภาพ ของจำลอง และสื่อต่าง ๆ โดยครูเปลี่ยนเครื่องช่วยคิดจากของจริงมาเป็นรูปภาพ หรือของจำลอง และสื่อต่าง ๆ

2.3 การใช้สัญลักษณ์ หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้การใช้ของจริง รูปภาพ ของจำลอง และสื่อต่าง ๆ แล้ว โดยครูจะเป็นผู้อธิบายการใช้สัญลักษณ์แทนสื่อต่าง ๆ เหล่านั้น

3. ขั้นสรุปหลักการคิดลัด เป็นขั้นที่ครูและนักเรียน ช่วยกันสรุปหาวิธีการคิดที่เร็วกว่าการคิดปกติในรูปของสูตร ทฤษฎี กฎ เพื่อความสะดวกในการนำไปใช้ในครั้งต่อไป

4. ขั้นฝึกทักษะ เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่สอนใหม่แล้ว ควรจัดให้ฝึกทักษะโดยใช้โจทย์แบบฝึกหัดในหนังสือเรียน การเล่นเกม บัตรงาน หรือโจทย์ที่ครูสร้างขึ้นเอง

5. ขั้นนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และใช้ในวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง เป็นขั้นที่โยงตัวเลขให้สัมพันธ์กับโจทย์ปัญหา หรือกิจกรรมที่มักประสบในชีวิตประจำวันได้

6. ขั้นการประเมินผล คือ การตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียนว่าบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ ถ้าไม่ผ่านจะได้จัดให้มีการเรียนซ่อมเสริม และถ้าผ่านแล้วก็จะได้สอนเนื้อหาต่อไป

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้เสนอแนะการสอนคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษาให้ได้ผลดีมีประสิทธิภาพว่าจะต้องอาศัยการจัดกิจกรรมและวิธีสอนที่เหมาะสมโดยใช้ขั้นตอน การนำเข้าสู่บทเรียน เร้าให้นักเรียนอยากเรียนแล้วจึงสอนเนื้อหา กิจกรรม หลังจากนั้นจึงสรุปถึงการนำไปใช้ ฝึกทักษะและสุดท้ายก็วัดผลและ

ประเมินผลถึงความรู้ที่นักเรียนได้รับว่ามีมากน้อยเท่าใด ซึ่งลำดับขั้นตอนของการสอนจะสอนจากรูปธรรมไปหานามธรรม โดยกระบวนการเรียนการสอนจะต้องสอดคล้องกันทุกขั้นตอน

4. พัฒนาการทางสติปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ในการจัดประสบการณ์การเรียนการสอน ครูผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจถึงลักษณะพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กให้มากที่สุด ทั้งนี้เพื่อที่ครูจะได้ช่วยส่งเสริมเด็กและแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ เพียเจท์ (Piaget) ได้แบ่งขั้นต่าง ๆ ของพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์ออกเป็น 4 ขั้นตอนตามระดับอายุ ดังนี้

1) ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensori-Motor Stage) ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 2 ขวบ เป็นขั้นที่เด็กรู้จักใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ปาก หู ตา

2) ขั้นความคิดก่อนการปฏิบัติการ (Pre-Operational Thought Stage) ในช่วงอายุ 2-6 ปี เป็นขั้นที่เด็กได้เรียนรู้ภาษาพูด และเข้าใจเครื่องหมายท่าทางที่สื่อความหมาย เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น แต่ยังอาศัยการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ ยังไม่สามารถคิดหาเหตุผลและยกเหตุผลขึ้นอ้างอิงได้

3) ขั้นปฏิบัติการคิดแบบรูปธรรม (Concrete-Operation Stage) ในช่วงอายุ 7-11 ปี ในช่วงอายุดังกล่าว เด็กสามารถใช้เหตุผลกับสิ่งที่แลเห็นได้ เช่น การจัดแบ่งกลุ่ม แบ่งพวก และมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

4) ขั้นปฏิบัติการคิดแบบนามธรรม (Formal-Operation Stage) อยู่ในช่วงอายุ 11-15 ปี เป็นช่วงที่เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล และเรียนรู้เกี่ยวกับนามธรรมได้ดีขึ้น สามารถตั้งสมมติฐานและแก้ปัญหาได้ เป็นขั้นที่เกิดโครงสร้างทางสติปัญญาอย่างสมบูรณ์

บรูเนอร์ (Bruner) ได้กล่าวถึง พัฒนาการทางการเรียนรู้ การคิดและมีส่วนที่คล้ายคลึงกับทฤษฎีของเพียเจท์อยู่ด้วย บรูเนอร์เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมของเด็กซึ่งมีผลต่อความงอกงามทางสติปัญญา และถือว่าสิ่งแวดล้อมนั้นมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสติปัญญา เขาได้เสนอแนวความคิดใหม่ ๆ หลายประการที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจมาก เช่น การเรียนรู้จากการค้นพบด้วยตนเอง (Discovery Learning) บรูเนอร์ได้เสนอลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาและการคิดของมนุษย์เป็น 3 ขั้นด้วยกัน ดังนี้

1) Enactive Stage เป็นขั้นที่เปรียบได้กับขั้น Sensori-motor Stage ของเพียเจท์เป็นขั้นที่เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำมากที่สุด

2) Iconic Stage เปรียบได้กับขั้น Preoperational ของเพียเจท์ ซึ่งจะครอบคลุมขั้นก่อนเกิดสังกัป และการคิดแบบนึกรู้เอง ในวัยนี้เด็กจะเกี่ยวข้องกับความจริงมากขึ้น เขาจะเกิดการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ อาจมีจินตนาการบ้าง แต่ยังไม่สามารถคิดได้ลึกซึ้งเหมือนขั้น Concrete-Operation ของเพียเจท์

3) Symbolic Stage เป็นขั้นพัฒนาการสูงสุดของบรูเนอร์ เด็กจะสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งของ สามารถเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่ซับซ้อนได้

จากทฤษฎีดังกล่าว จะเห็นได้ว่าเด็กในวัยประถมศึกษานั้นมีพัฒนาการทางสติปัญญาอยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรมของ เพียเจท์ และขั้น Symbolic Stage ซึ่งเป็นขั้นพัฒนาการสูงสุดของบรูเนอร์ พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กนั้นจะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อมีโอกาสปะทะสังสรรค์กับสิ่งแวดล้อม โดยครูจำเป็นต้องเข้าใจธรรมชาติของตัวเด็กเพื่อจะได้จัดประสบการณ์ให้เป็นไปตามความต้องการ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่สูงขึ้นต่อไป

5. <u>เกมการเล่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา</u>

ในการส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของเด็กและการช่วยให้เด็กพัฒนาศักยภาพด้านความคิดให้เจริญงอกงามอย่างเต็มที่นั้น ครูควรจะเข้าใจธรรมชาติและความสนใจของเด็กในวัยประถมศึกษาว่า ความสนใจของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับโอกาสที่ได้ทำสิ่งต่าง ๆ และสิ่งที่เด็กให้ความสนใจมากที่สุดในวัยนี้ก็คือ เกมการเล่น "การนำเกมการเล่นเข้ามาใช้ประกอบการเรียนการสอนเป็นวิธีสร้างแรงจูงใจในการเรียนอย่างหนึ่งที่จะทำให้เด็กสนใจในการเรียน เรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย ซึ่งจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจง่าย แม่นยำ และรวดเร็วขึ้น ทั้งยังเป็นการสร้างทัศนคติเบื้องต้นที่ดีต่อการเรียน นอกจากนั้นการเล่นยังมีอิทธิพลต่อพัฒนาการทุก ๆ ด้านของเด็กอีกด้วย" (วรสุดา บุญยไวโรจน์, 2530)

5.1 ความหมายของเกม

คำว่า "เกม" มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่านด้วยกัน ดังต่อไปนี้

เกศนี โชติกเสถียร (2523) ให้ความหมายไว้ว่า เกม เป็นสื่อการสอนที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนเพราะต้องการที่จะชนะหรือ ให้ถึงจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ส่วน ทิศนา แขมมณี และคณะ (2525) กล่าวถึงเกมไว้พอสรุปได้ว่า เกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนได้เล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดให้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ เยาวพา เดชะคุปต์ (2525) ที่กล่าวถึงเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง สำหรับการเร้าความสนใจและสร้างความสนุกสนาน การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ

นอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาชาวต่างประเทศหลายท่านได้ให้ความสำคัญกับเกมและกล่าวถึงเกมไว้หลายลักษณะ ดังนี้

อาร์โนลด์ (Arnold, 1975 อ้างถึงใน แน่งน้อย เพียรสุขสวัสดิ์, 2525) ให้ความหมายว่า เกม คือ การเล่นซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสื่อที่อาจกล่าวได้ว่ามีความใกล้ชิดกับเด็กมาก มีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด จนทำให้เกือบลืมไปว่าการเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กมาก

รีส (Reese, 1977) กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและทัศนคติตามที่ต้องการ นอกเหนือจากความสนุกสนาน

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์และมีจุดประสงค์เฉพาะ

5.2 ลักษณะของเกมที่ดี

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526) ได้อธิบายว่าเกมที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1) เกมนั้นต้องช่วยให้เด็กเกิดความพอใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2) ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน

3) ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

4) ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง

5) ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่นอกห้องเรียน ก็ควรจะเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า

6) ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่าย ๆ แต่ใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้ดี

7) การเล่นนั้น ควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างพอสมควร

จะเห็นได้ว่า เกมที่ใช้ประกอบการสอนที่ดี ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดประสงค์ของการสอนมีวิธีการเล่นง่าย ๆ ใช้ระยะเวลาสั้น เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

5.3 หลักในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน

เกมทุกประเภทมีกติกา แม้เกมที่ง่ายที่สุดก็มีข้อบังคับให้ปฏิบัติตามซึ่งต่างจากการเล่นเสรี การที่จะสอนให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนในการเล่นเกมอย่างมีประสิทธิภาพหรือเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนที่ต้องการนั้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการคัดเลือกเกมดังนี้

1) เกมที่จะเลือกควรขึ้นอยู่กับความต้องการของชั้นเรียน วัสดุอุปกรณ์ มีความสัมพันธ์กับบทเรียน ทักษะ และความคิดรวบยอดที่สำคัญ

2) เหมาะสมกับกาลเวลา เช่น ถ้าเป็นเกมที่เกี่ยวกับทักษะก็ควรนำมาใช้เพื่อต้องการฝึกและทบทวน

3) เป็นเกมที่ทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่น

4) เป็นเกมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

(ปานทอง กุลนาถศิริ, 2527)

5) เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และความสามารถของผู้เล่น

6) เป็นเกมที่สามารถปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการ และภาวะแวดล้อมได้

(หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี, 2520)

7) เป็นเกมที่ง่ายต่อการควบคุม

8) มีความสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้องความสนใจแก่ผู้เล่นพอควร แต่ต้องไม่ถึงกับซับซ้อนมากเกินไปจนต้องใช้เวลาศึกษาล่วงหน้านานเกินไป

9) จำนวนคน อุปกรณ์ สถานที่ เวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสมกับความต้องการ (เทพวาณี หอมสนิท, 2520)

จึงกล่าวสรุปได้ว่า การเลือกเกมต้องเลือกอย่างระมัดระวัง ให้เหมาะสมกับความสนใจ วัย และเพศของผู้เรียน เกมต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของบทเรียนและไม่สลับซับซ้อนมากเกินไป

5.4 ประโยชน์ในการใช้เกมประกอบการสอนคณิตศาสตร์

ปานทอง กุลนาถศิริ (2527) หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี (2520) และ Gilman (1976) ได้กล่าวถึงประโยชน์ในการใช้เกมประกอบการสอนคณิตศาสตร์ไว้พอสรุปได้ประเด็นที่ใกล้เคียงกันดังนี้

1) ฝึกทักษะในการคำนวณ และแก้ปัญหา

2) เสริมสร้างความเข้าใจ

3) มองเห็นคุณค่าและแนวทางที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

4) เสริมสร้างให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์

5) ช่วยให้เห็นความสามารถของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน

6) เป็นแบบฝึกหัดที่เหมาะสมสำหรับผู้ปกครองและนักเรียน

7) ช่วยให้เกิดความสุขสบายใจ เมื่อนักเรียนสามารถทำเกมนั้นได้หรือประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนั้น ๆ

8) พัฒนาความคิดรวบยอด

9) พัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียน

จะเห็นได้ว่า เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานในการเรียน เกิดความคิดรวบยอด มีทักษะในการแก้ปัญหาอันจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ครูผู้สอนสามารถนำเกมมาประยุกต์ใช้สอน เพื่อจูงใจให้นักเรียนดำเนินการเรียนไปสู่เป้าหมายที่ครูต้องการได้

5.5 ความหมายของการเล่น

ความหมายของ "การเล่น" มีผู้ให้ความหมายของการเล่นของเด็กต่าง ๆ กันดังนี้

1. การเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกิน

ความหมายนี้ได้แนวคิดมาจากทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ที่อธิบายว่าเด็กเล่นเพราะเด็กมีพลังงานส่วนเกินของกล้ามเนื้อ จึงต้องปลดเปลื้องพลังงานส่วนเกินนั้น

2. การเล่นเป็นการพักผ่อนชนิดหนึ่ง

ความหมายนี้ได้แนวคิดมาจากทฤษฎีผ่อนคลาย ที่อธิบายว่าขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียด และทำให้เกิดความเพลิดเพลิน

3. การเล่นเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตอนาคต

ความหมายนี้ได้แนวคิดมาจากทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาติญาณที่อธิบายว่าการเล่นของเด็กเป็นการเตรียมตัวเพื่อปฏิบัติกิจกรรมแบบผู้ใหญ่ต่อไป ดังจะเห็นได้ว่า เด็กเล็กชอบมีการเล่นเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ เช่น เล่นเป็นหมอ เล่นเป็นคนขับรถ เป็นต้น

4. การเล่นเป็นการแก้ปัญหาของเด็ก

ความหมายนี้ได้มาจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ที่อธิบายว่าในการเล่นของเด็กนั้นอาจเกิดจากการสงสัยในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เด็กจึงพยายามหาคำตอบ โดยอาจลองผิดลองถูก หรือใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางจิตใจ เช่น มีความไม่พึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ก็อาจลดหรือปลดเปลื้องความไม่พึงพอใจได้ด้วยการเล่น

5. การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้

ความหมายนี้ได้แนวคิดมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ที่อธิบายว่าเมื่อเด็กได้เล่น ไม่ว่าจะเล่นโดยลำพัง หรือเล่นกับเพื่อน เด็กจะได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้สำรวจ ตรวจ ค้น ทดลอง ทำให้เกิดการค้นพบขึ้นซึ่งนับเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญที่ตอบสนองธรรมชาติของเด็ก ในเรื่องความกระตือรือร้น และความสนใจใคร่รู้

6. การเล่นเป็นการแสดงออกถึงจินตนาการของเด็ก

ความหมายนี้ อธิบายได้ว่าในการเล่นของเด็กนั้น เด็กต้องมีการสร้างมโนภาพหรือจินตนาการ เช่น การเล่นขายของ การเล่นเป็นซุปเปอร์แมน เด็กจะต้องจินตนาการสิ่งต่าง ๆ เช่น สถานที่ รวมถึงท่าทาง การพูดและการแต่งกาย

7. การเล่นเป็นการทำงานของเด็ก

ความหมายนี้ อธิบายได้ว่าในขณะที่เด็กเล่นนั้น เด็กต้องใช้ความคิด ต้องจินตนาการ ต้องใช้พลังงานของร่างกาย บางครั้งเป็นการเล่นที่มีจุดมุ่งหมาย จึงเปรียบเหมือนการทำงานของผู้ใหญ่

8. การเล่นเป็นการสร้างความสัมพันธ์ในสังคม

ความหมายนี้อธิบายได้ว่า ขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อน เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ต้องมีการพูด การแลกเปลี่ยนของเล่น การตกลงนัดหมาย การปฏิบัติตามกติกา การเล่นนับเป็นการสร้างความสัมพันธ์ในสังคมเด็ก

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520) ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมทดแทนแห่งสัญชาติญาณของคน การเล่นมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของคน คือ พัฒนาการทางกาย ทางอารมณ์ ทางสังคมและทางสติปัญญา นอกจากนี้ยังกล่าวว่า ถ้าหากได้ศึกษาการเล่นของเด็กในสังคมใด ก็เท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วย

จากความหมายข้างต้น พอสรุปได้ว่าการเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือประสบการณ์ทุกชนิดที่เกิดขึ้นด้วยความสมัครใจและสนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงผลของการกระทำ การเล่นของเด็กมีคุณค่าทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะและการสร้างความสัมพันธ์ในทางสังคม เรียนรู้ที่จะใช้วัสดุและเครื่องมือต่าง ๆ รู้จักหน้าที่ของตนเอง รู้จักการที่จะเป็นผู้นำและผู้ตาม ซึ่งจะทำให้เขาได้สังสรรค์และเป็นการช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก นอกจากนี้ยังสามารถสร้างเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้แก่เด็กได้อย่างเหมาะสมอีกด้วย

5.6 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก (Model of Behavior in Play)

ซัททัน - สมิทธ์ (Sutton - Smith, 1972 อ้างใน เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2523) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่น การเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ถึงสิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส โดยเด็กจะต้องผสมผสานกลมกลืน หรือปรุงแต่ง สิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กรู้แล้ว หรือคุ้นเคยแล้ว

2. การสำรวจ (Exploration) เป็นการเล่นที่เด็กจะเรียนรู้ว่าตนเองสามารถทำให้สิ่งของและสภาพการณ์ต่าง ๆ เกิดหรือเปลี่ยนแปลงได้ การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรม ขั้นที่จะนำเด็กไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหาที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาเป็นวัยที่มีความพร้อมมากขึ้นและสนใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเองมากขึ้น ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ เอื้อต่อการเล่นแบบทดสอบ ฉะนั้นผู้ใหญ่จึงต้องสนับสนุนการเล่นให้ถูกวิธี เพื่อช่วยพัฒนาคุณสมบัติประจำวัยนี้ของเด็กให้ติดตัวไปจนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ การเล่นแบบทดสอบนี้เป็นการเล่นที่เด็กจะต้องอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจศึกษาแล้ว เด็กจะนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่าจะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ การเล่นแบบนี้จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการการรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งเหตุและผลจะได้จากการสรุปปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ

4. การสร้าง (Construction) การเล่นสร้าง เริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่าง และความเหมือนกันได้ (Differentiation Process) และโดยไม่รู้ตัว เด็กจะแสดงอารมณ์และความคิดเห็นนั้นของเขาออกมาเป็นการกระทำซึ่งตัวเด็กสามารถควบคุมได้ การเล่นแบบนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการควบคุมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้มาสัมพันธ์กันขึ้นใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative Imagination)

i17865776

จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะพัฒนาไปตามวัย เนื่องจากเด็กแต่ละวัยมีความสามารถและความสนใจที่ต่างกัน การเล่นมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการของเด็กทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนั้น การที่เด็กจะมีพัฒนาการได้อย่างสมบูรณ์ จะต้องให้เขามีโอกาสได้เล่นตามวัย

5.7 พัฒนาการทางการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา

เพียเจท์ (Piaget, 1962 อ้างถึงใน เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2523) เป็นผู้หนึ่งที่วิเคราะห์และแบ่งแยกพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ซึ่งสอดคล้องและเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก ดังนี้คือ

1) ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส และการเคลื่อนไหวต่าง ๆ (Sensory - motor Stage) เป็นขั้นที่เด็กอายุ ๐ - 2 ปี ขั้นนี้เป็นขั้นที่กล้ามเนื้อ แขน ขา และอวัยวะต่าง ๆ ของเด็กต้องการฝึกฝนและการใช้เพื่อให้กล้ามเนื้อและอวัยวะพัฒนา การเล่นในขั้นนี้จึงเป็นการเล่นที่เด็กได้ทำกิจกรรมที่ต้องมีการเคลื่อนไหว มีการใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และอวัยวะต่าง ๆ รวมทั้งการใช้ประสาทสัมผัสเพื่อการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้จากการสัมผัสด้วยประสาททั้ง 5 ของตน

2) ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Representational Stage) เป็นขั้นที่เด็กมีอายุ 2 - 7 ปี ในขั้นนี้พัฒนาการทางสติปัญญาหรือความรู้ความเข้าใจพัฒนาขึ้น เด็กเริ่มรู้จักคิด สร้างมโนภาพและจินตนาการ ดังนั้น การเล่นของเด็กในขั้นนี้ จึงเป็นการเล่นสมมติเพื่อฝึกให้เด็กรู้จักคิดสร้างมโนภาพและจินตนาการ

3) ขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Refective Stage) เป็นขั้นที่เด็กมีอายุตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป ในขั้นนี้เด็กสามารถจัดหมวดหมู่หรือประเภทของวัตถุและเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ ตลอดจนมีพัฒนาการทางด้านภาษามากพอที่จะสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่นได้ ทั้งนี้เพราะพัฒนาการทางภาษาจะนำไปสู่การมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้น การเล่นในขั้นนี้ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และมีขั้นตอน

เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งมีอายุประมาณ 7 - 12 ปี จะมีการเล่นอยู่ในขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ การเล่นส่วนใหญ่มักอยู่ในรูปการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะเด็กในวัยนี้จะมีการต่อเติมความคิด มีความคิดรวบยอดมากขึ้น

และสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงควรให้เด็กได้ฝึกเล่นในสิ่งที่ต้องมีการจัดหมวดหมู่ ประเภทของวัตถุ และเหตุการณ์เพื่อเด็กจะได้มีพัฒนาการทางสติปัญญาสูงขึ้น

5.8 คุณค่าของการเล่น

การเล่นมีคุณค่าต่อการพัฒนาการของเด็ก ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ดังนี้

คุณค่าของการเล่นต่อพัฒนาการทางร่างกาย

ขณะที่เด็กเล่นมักไม่ชอบอยู่นิ่ง ทำให้ร่างกายของเด็กมีการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อต่าง ๆ จึงได้พัฒนา ยิ่งหากเป็นการเล่นที่เด็กต้องออกกำลังด้วยแล้วยิ่งเพิ่มความแข็งแกร่งของกล้ามเนื้อและกระดูก รวมทั้งยังช่วยให้ระบบหมุนเวียนโลหิตได้ดีขึ้น และยังช่วยให้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ประสานสัมพันธ์กันอย่างมีประสิทธิภาพ

คุณค่าของการเล่นต่อพัฒนาการทางสติปัญญา

ขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสเพื่อรับรู้สิ่งแวดล้อมทำให้เกิดความเข้าใจหรือความรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็ก เด็กอาจเล่นในลักษณะของการสำรวจตรวจค้น สร้างหรือทดสอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เขาสนใจหรือสงสัย อันเป็นการสนองตอบความใคร่รู้และความกระตือรือร้นของตนเอง ผลที่ตามมาคือ การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบ ๆ ด้วย การค้นพบโดยไม่ต้องมีผู้ใดสอนซึ่งนับว่าช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็ก

คุณค่าของการเล่นต่อพัฒนาการทางอารมณ์

เด็กเล็กชอบที่จะเล่นตามลำพัง แต่เมื่อโตขึ้นเด็กสามารถที่จะเล่นแบบกลุ่มได้ การที่เด็กได้เล่น ได้สนุกสนาน อารมณ์จะแจ่มใส ส่วนเด็กที่ไม่ได้เล่นจะหงุดหงิด เก็บกด นอกจากนี้เด็กที่อยู่ในอารมณ์โกรธ คับข้องใจหรืออิจฉาน้อง สามารถระบายอารมณ์เหล่านี้ได้โดยการเล่น

คุณค่าของการเล่นต่อพัฒนาการทางสังคม

เมื่อเด็กเริ่มจะเข้ากลุ่มกับเพื่อน การเล่นยังคงเป็นการเล่นที่ต่างคนต่างเล่น เพียงแต่อยู่รวมกลุ่มกันเท่านั้น วิธีการเปลี่ยนอยู่เสมอ ส่วนมากมักจะเอาแต่ใจตัวเอง ต้องการเอาชนะเพื่อน จึงควรมีผู้ใหญ่คอยให้คำแนะนำด้วย การเล่นจึงจะเป็นไปอย่างราบรื่น เมื่อเจริญวัยขึ้น มีการเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เพื่อนยอมรับได้ดีขึ้น รู้จักยอมรับฟังและทำตามความคิดเห็นของผู้อื่น ชอบเล่นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวทั้งตัว เช่น วิ่งไล่จับกัน ครูจะช่วยให้เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมได้ โดยการจัดให้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมหลักสูตร เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำงาน วิธีการเล่นเป็นทีม ตลอดจนการเป็นผู้ชนะ และผู้แพ้ที่ดี

นิรมล ชยุตสาหกิจ (2524) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นว่า การเล่นเป็นแนวทางการแสดงออกทางอารมณ์ โดยผู้แสดงรู้สึกว่าปลอดภัย เพลิดเพลิน โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะตามมา เป็นการลองผิดลองถูก ค้นคว้าด้วยการสัมผัส ทดสอบสิ่งที่สงสัย เป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัว เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว และนำข้อมูลที่รู้ที่เข้าใจนั้นไปสะสมไว้ในโครงสร้างทางปัญญา เพื่อปรับขยายโครงสร้างให้กว้างใหญ่ขึ้น อันเป็นการเตรียมพร้อมที่จะรับรู้ในขั้นต่อไปอีก

การเล่นมีความสัมพันธ์กับการเรียนอย่างเห็นได้เด่นชัด ทั้งนี้ เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง ซึ่งจะนำเด็กไปสู่การค้นพบและเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบตัวโดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน และพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำ เมื่อเกิดความพึงพอใจโดยไม่ต้องมีสิ่งอื่น ๆ มากระตุ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการทำโทษ ทั้งเด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดขึ้นใหม่อยู่เสมอได้ ซึ่งไม่เพียงแต่เพื่อจะดูว่า อะไรเกิดขึ้น แต่มีความมุ่งหมายมีความคิดริเริ่ม ซึ่งแสดงถึงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญา ความคิดของเด็ก (เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2525) ซึ่งตรงกับความเห็นของ แฟรงค์ (Frank, 1950) ที่กล่าวว่า การเล่นเป็นการเรียนรู้ซึ่งไม่มีใครจะสอนเด็กได้นอกจากตัวของเด็กเอง การเล่นจะช่วยให้เด็กได้สำรวจและคุ้นเคยกับโลกในเรื่องสถานที่ และเวลา วัสดุ สัตว์ โครงสร้าง และมนุษย์ จึงกล่าวได้ว่า การเล่นนั้นเป็นงานสำหรับเด็กทีเดียว

5.9 เกมการเล่นที่มีผลต่อการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมไปใช้ประกอบการสอน ซึ่งพอจะยึดเป็นแนวทางได้ มีดังนี้

ปรียา จันทรสิทธิเวช (2522) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมประกอบการสอนกับไม่ใช้เกมประกอบการสอนปรากฏว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เอื้องฟ้า สมบัติพานิช (2525) ที่ได้ศึกษาผลการใช้เกมการแข่งขันเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มที่มีต่อความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก ผลการศึกษาพบว่า ความพร้อมทางการเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มแตกต่างกัน

ส่วน รัตนา นุชบุญเลิศ (2525) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้เกมประกอบการสอนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมแบบที่มีผู้ชี้แนะกับไม่มีผู้ชี้แนะและสอนตามปกติ ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการใช้เกมประกอบการสอนแบบมีผู้ชี้แนะสูงกว่าการใช้เกมแบบไม่มีผู้ชี้แนะกับการสอนปกติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปราโมทย์ จันทร์เรือง (2526) ที่ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนกับบทบาทสมมุติและการสอนตามคู่มือครูของ สสวท. ผลปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนและทัศนคติต่อคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้บทบาทสมมุติและกลุ่มที่สอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ของ สสวท. และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิชิต สุรัตน์เรืองชัย (2527) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมประกอบการสอนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนสูงกว่าการใช้เกมประกอบการสอนในขั้นสอนและขั้นสรุป

นอกจากนี้ ปราณี วิชกูล (2528) ได้ทดลองใช้เกมช่วยในการสอนคณิตศาสตร์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่เรียนโดยมีเกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่มีเกมประกอบ และการใช้เกมช่วยสอนทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ ขยันทำแบบฝึกหัดและทำได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับ ดำรงค์ ตามแจ่ม (2531) ที่ศึกษาผลการ

เรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียน โดยการเรียนจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีเกมประกอบในเนื้อหาสูงกว่าไม่มีเกมประกอบในเนื้อหา

จากงานวิจัยเกี่ยวกับเกมการเล่นที่มีผลต่อการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมการเล่นและไม่ใช้เกมการเล่นแล้ว ผลปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการเล่น จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยไม่ใช้เกมการเล่น และจากงานวิจัยของสุภาวดี โรจนธรรมกุล (2529) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องความสนใจของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการสอนของครูในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมที่นักเรียนสนใจมาก คือ กิจกรรมการแข่งขันหรือเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมุติ

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า เกมการเล่นเป็นวิธีการสอนที่นำไปใช้สอนได้เหมือนกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เกมการเล่นสามารถนำไปใช้ได้ง่าย การใช้เกมการเล่นจะเป็นการจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียน เรียนด้วยความสนุกสนาน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความก้าวหน้าในการเรียน

6. <u>การละเล่นพื้นบ้านไทย</u>

จะเห็นได้ว่าการนำธรรมชาติการเล่นของเด็ก เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนโดยสอนแบบเล่นปนเรียนนั้น จะทำให้เด็กได้รับทั้งความรู้และพัฒนาการในด้านต่าง ๆ โดยไม่รู้สึกตัว เด็กจะไม่รู้สึกเคร่งเครียดต่อการเรียน ในทางตรงกันข้ามกลับรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะเด็กคิดว่าตัวเองกำลังเล่นแต่ผู้สอนรู้ว่าเด็กกำลังเรียน สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงก็คือ กิจกรรมการเล่น ครูผู้สอนจะต้องนำเกมการเล่นที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนมาใช้กับเด็ก และกิจกรรมการเล่นที่ควรพิจารณานำมาใช้ก็คือ การละเล่นพื้นบ้านไทย เพราะนอกจากจะช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างสนุกสนานแล้ว ครูยังจะได้ชื่อว่า เป็นผู้นำในการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าอีกด้วย

6.1 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525) ได้ให้ความหมายของคำว่า "การเล่น" และ "การละเล่น" ไว้ดังนี้

"การเล่น" หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

"การละเล่น" หมายถึง มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

จากสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่ม 13 (2532) ได้กล่าวถึง "การละเล่น" ว่าเป็นคำที่เกิดขึ้นใหม่ ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาไทยบางท่าน กล่าวว่าเป็นการปรับเสียงคำว่า "การเล่น" ให้ออกเสียงง่ายขึ้น ผู้เชี่ยวชาญกรมศิลปากรให้ความหมายกว้างออกไปถึงการเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจ หลังจากประกอบกิจประจำวันและการเล่นในเทศกาลท้องถิ่นหรือในงานมงคลบ้าง อวมงคลบ้าง เช่น เพลงพื้นเมือง ละคร ลิเก ลำตัด หุ่น หนังใหญ่ ฯลฯ

การเล่นและการละเล่น คนไทยมักจะใช้ในความหมายเดียวกัน คนไทยมักจะคุ้นเคยกับคำว่า การละเล่นมากกว่าการเล่น และเมื่อได้ยินคำว่า การละเล่นก็ย่อมเข้าใจได้ว่าจะต้องมีความสนุกสนานปะปนอยู่ด้วย คณะกรรมการโครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ ทำการวิจัยเรื่อง การละเล่นของเด็กภาคกลาง (ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ, 2522) ได้ให้ความหมายของการละเล่นของเด็กไทยไว้ว่า เป็นการละเล่นต่าง ๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อนซึ่งบางประเภทมีบทร้อง และบทรำประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนาน รื่นเริง บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

อรชร อ่ำจันทร (2525) เกมการเล่นพื้นบ้านไทย หมายถึง การเล่นทั้งกลางแจ้ง ในร่มและในน้ำ ทั้งที่มีบทร้องประกอบ ทั้งที่ใช้อุปกรณ์และไม่ใช้อุปกรณ์ที่มีเล่นกันในท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศไทย

พรรณี สุวัตถี (2527) ได้ให้ความหมายของคำว่า การละเล่นพื้นเมือง หมายถึง การเล่นต่าง ๆ ของเด็กและผู้ใหญ่ที่นิยมเล่นในชีวิตประจำวันและในเทศกาลต่าง ๆ โดยสืบทอดกันมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเภทมีบทร้องและในแต่ละท้องถิ่นบางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

สมจิตร เอื้ออรุณ (2528) ได้ให้ความหมายของคำว่าการเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การเล่นในชีวิตประจำวันของเด็กไทยสมัยก่อน เช่น โพงพาง รีรีข้าวสาร งูกินหาง

จากความหมายดังกล่าว พอจะสรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านไทย หมายถึง การละเล่นต่าง ๆ ของคนไทยที่นิยมเล่นกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน บางประเภทอาจมีบทร้องบทรำประกอบ ใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้อุปกรณ์ประกอบในการเล่นและในการเล่นนั้น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานแต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

6.2 ความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านไทย

มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงการละเล่นของเด็กไว้ว่า การละเล่นของเด็กเป็นวิธีการแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ ในโลกที่ช่วยให้เด็กได้ทดลองสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับสิ่งแวดล้อมทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อม ที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเอง เป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระและสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้วิธีการปรับตัวเองให้เข้ากับโลก ได้ฝึกฝนทักษะหรือความชำนาญที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต ทำให้เด็กค้นพบตัวเองทีละน้อยและมีความเชื่อมั่นในตนเองสูง หรือจะกล่าวได้อย่างสรุปว่า การละเล่นของเด็กคือวิธีการศึกษาของเด็กที่ได้รับการจัดระบบโดยธรรมชาติ (สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์, 2520)

การละเล่นของเด็ก นักคติชนวิทยาถือว่าเป็นคติชนวิทยาทางด้านวัฒนธรรมและประเพณีด้วยความเชื่อที่ว่า "การเล่นของเด็กเป็นสิ่งสะท้อนพิธีการของผู้ใหญ่" และสุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520) ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับการเล่นไว้ว่า "การเล่นเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในวัฒนธรรม ฉะนั้นถ้าหากศึกษาการเล่นของเด็กในสังคมก็เท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วย"

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการศึกษาถึงการละเล่นของผู้ใหญ่และเด็กจะสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและสังคมของแต่ละท้องถิ่นว่ามีสภาพความเป็นอยู่อย่างไร ทำให้เราทราบถึงภาวะการแสดงออกของคนเนื่องในโอกาสต่าง ๆ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานอันเดียวกัน คือ เพิ่มความสุขทางจิตใจและร่างกาย (อรชร อำจันทร, 2525)

จากความหมายและความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านไทยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการเล่นมีคุณค่าต่อชีวิตเด็กและสังคมไทย การเล่นไม่ใช่กิจกรรมที่ไร้สาระ หรือใช้เวลาอย่างสูญเปล่าตามที่ผู้ใหญ่ทั้งหลายคิด หากจะพิจารณากันให้ลึกซึ้งลงไปแล้วจะพบว่า การเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก ดังนั้น การละเล่นพื้นบ้านไทยจึงมีส่วนช่วยให้เด็กไทยมีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาในด้านต่าง ๆ พร้อมที่จะเป็นผู้ใหญ่ในอนาคตและยังช่วยรักษาวัฒนธรรมประจำชาติอีกด้วย

6.3 ประวัติและความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย

การละเล่นพื้นบ้านไทย มีมาตั้งแต่ดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรก แล้วจึงเจริญมาเป็นลำดับ โดยที่เด็ก ๆ เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือ การเอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นก้นมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้ แล้วขว้างลงไปบนพื้นให้แรงก็จะมีเสียงแตกดังโพละและเป็นช่องโหว่ที่ก้นแล้วเอาดินมาแผ่บาง ๆ ให้เท่ารูโหว่เพื่อชดใช้เนื้อดินที่โหว่ไป (พระยาอนุมานราชธน, 2510)

การละเล่นพื้นบ้านของไทยในสมัยก่อนนั้นสามารถศึกษาได้จากวรรณคดีของไทยแต่ละสมัยเพราะวรรณคดีจะสะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตของคนในยุคนั้น จากหลักฐานศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงมีกล่าวว่า คนในสมัยนั้นอยู่เย็นเป็นสุข ใครอยากเล่นก็เล่น แต่ไม่กล่าวไว้ว่าคนสมัยนั้นมีการเล่นอะไรกันบ้าง และในตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์มีกล่าวว่า คนในสมัยนั้นเล่นว่าว ครั้นถึงสมัยอยุธยาก็มีการเล่นลิงชิงเสาหรือลิงชิงหลัก และการเล่นปลาลงอวน ส่วนในสมัยรัตนโกสินทร์ ก็ปรากฏว่าการเล่นหลายอย่าง เช่น การเล่นตะกร้อ จ้องเต ชี่ม้าส่งเมือง เป็นต้น (หอสมุดแห่งชาติ, 2508, 2510)

ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ได้กล่าวถึงการเล่นไม้หึ่ง การเล่นเกม บทบาทสมมุติ นอกจากนี้มีคำฉันท์เยาวพจน์ของนายเปโมรา กวีในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้แต่งคำฉันท์เกี่ยวกับการเล่นของเด็กตลอดจนบทร้องเล่น โดยแสดงความเชื่อว่าการเล่นของเด็กนั้นเป็นการเล่นตามวิธีที่เทวดาสอนให้ (สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์, 2520)

ในเรื่องพื้นความหลังของพระยาอนุมานราชธน (ศึกษิตสยาม, 2510) ก็กล่าวถึงการละเล่นของเด็กในสมัยท่านไว้ว่า

"การละเล่นของเด็กปูนนี้ ไม่ใช่มีปืน มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร่ออยู่ในเวลานี้ ลูกหนังสำหรับเล่นแม้มีแล้วแต่ก็แพงและยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตาที่มีดื่น คือ ตุ๊กตาล้มลุกและตุ๊กตาเจ้าพราหมณ์นั่งเท้าแขน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตาเหล่านี้ เด็ก ๆ ชาวบ้านไม่มีเล่นเพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่ก็เด็กทำกันเองตามแบบอย่างที่สืบต่อกันมาตั้งแต่ไหนก็ไม่ทราบ เช่น ม้าก้านกล้วย ปืนกาบกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าว สำหรับโยนหรือเตะเล่น หรือตุ๊กตาวัว ควาย ปั้นด้วยดินเหนียว ของเล่นที่เด็กสมัยนั้นนิยมเล่นกัน คือ กลองหม้อตาล ในสมัยนั้นหม้อน้ำตาลเมื่อใช้หมดแล้ว เด็ก ๆ ก็นำมาทำเป็นกลองมีวิธีทำคือ ใช้ผ้าขี้ริ้วหุ้มปากหม้อเอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่น แล้วเอาดินเหนียวเหลว ๆ ละเลงทาให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ มาตีผ้าที่ขึงข้าง ๆ หม้อโดยรอบ เผื่อขันเร่งให้ผ้าตึงก็เป็นอันเสร็จ ตีได้มีเสียงดัง กลองหม้อตาลของใครตีดังกว่าเป็นเก่ง ถ้าตีจนขาดก็ทำใหม่

เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบเล่นหม้อข้าวหม้อแกงหรือเล่นขายของหุงต้มแกงไปตามเรื่องเอาเปลือกส้มโอ เปลือกมังคุด หรือใบก้นปิดผสมปูนแดงเล็กน้อย คั้นเอาน้ำข้น ๆ รองภาชนะอะไรไว้ในไม่ช้าก็จะแข็งตัวเอามาทำเป็นวุ้นขาย"

นอกจากนั้น สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520) ได้กล่าวไว้ว่าการเล่นของไทย พบว่ามีมานานแล้ว อย่างน้อยที่สุดก็ในสมัยลานนาไทย ซึ่งปรากฏอยู่ในสมุดข่อยมีบันทึกการสู่ขวัญนาคไว้ มีการเอ่ยถึงการเล่นต่าง ๆ หลายชนิด เช่น การดักนก การวิ่งไล่กัน การเล่นแสง (คล้ายหมากรุก) การเล่นซ่อนหา การเล่นสกา การร้องเพลง การเล่นดนตรี การเล่นหมากบ้า (สะบ้า) การเล่นชี่หลังกันโยนผ้า การทอยกองหรือหยอดหลุม การเล่นจ้ำจี้ การเล่นกับสิ่งที่มีชีวิตที่เป็นพืช-สัตว์ การเล่นปริศนาคำทาย เป็นต้น

จากวรรณคดีของไทยหลายเรื่องปรากฏว่าผู้แต่งหรือผู้นิพนธ์ก็ได้สังเกตการเล่นของเด็กอย่างสนใจ และค่อนข้างจะเป็นไปแบบจิตวิทยา แต่ตีความหมายของพฤติกรรมการเล่นไปเชิงทำนายอนาคตเสียส่วนใหญ่ และได้แสดงความเชื่อว่าการเล่นของเด็กจะบอกหรือทำนายอนาคตได้ เช่น ในเรื่องมหาเวสสันดร มีเนื้อเรื่องว่า พระเวสสันดรตอนยังทรงพระเยาว์วัยชันษาโปรดการเล่นให้ทานเป็นอย่างมาก ครั้นเมื่อภายหลังได้เป็นพระมหากษัตริย์จึงทรงให้ทานตลอดเวลาแม้กระทั่งพระโอรสพระธิดาก็ทรงให้เป็นทานแก่ชูชกได้ ส่วนวรรณคดีที่กล่าวถึงการเล่นไว้มากได้แก่ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย พระนิพนธ์ของสมเด็จเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัติวงศ์ ซึ่งได้เล่าเรื่องหกกุมารเล่นกับพระสังข์ศิลป์ชัย มีการเล่นจี่เจี๊ยบ ขี่ม้าส่งเมือง แม่ศรีเอาเถิด และซ่อนหา นอกจากนี้ก็มีปรากฏ ในเรื่องอิเหนาว่ามีการเล่นงูกินหาง และแม่ศรี ในเรื่องคาวี มีการเล่นปรบไก่ หรือในเรื่องพระอภัยมณี สุดสาครเที่ยวเล่นตามธรรมชาติ รอบ ๆ เกาะแก้วพิสดาร เป็นต้น (ม.ล.จ้อย นันทิวัชรินทร์, 2513)

ในสังคมไทยมีการเล่นสำหรับเด็กและผู้ใหญ่มากมายหลายประเภทหลายรูปแบบ การเล่นเหล่านั้นถือเป็น "นันทนาการ" และเมื่อเกิดขึ้นมานานมาก จึงกลายเป็นของ "พื้นบ้าน พื้นเมือง" ไปเพราะปัจจุบันจะหาการเล่นที่เคยมีมาแต่เดิมและเห็นกันจนชินตา ฟังกันจนชินหูไม่ได้อีกแล้ว ถ้าอยากจะดูก็ต้องให้มีการจัดงาน จัดการแสดงจึงจะมีการ "สาธิต" ให้ดูกัน (อุทัย วรสุวรรณรักษ์, 2525) นอกจากนี้ สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ เช่นเดียวกับสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในวัฒนธรรม เกมที่เด็กเล่นแทบทุกเกมมีกระบวนการเป็นขั้นตอนอย่างประหลาด การเลือกข้าง การเลือกเล่นก่อนหรือหลัง ตลอดจนการดำเนินการเล่น มีกระบวนการของมันอยู่ในตัวโดยเฉพาะจนเกือบจะเป็นเกมอีกเกมหนึ่งต่างหาก ภาษาที่เด็กใช้ในการเล่นก็เป็นภาษาพิเศษเฉพาะการเล่นเท่านั้น ไม่มีความหมายในภาษาพูดทั่ว ๆ ไปเป็นส่วนมาก หลายคนที่ศึกษาการเล่นของเด็กกล่าวว่าภาษาของเด็กที่ใช้ในการเล่นมีลักษณะคล้ายกับภาษาในยุคแรกที่มนุษย์เริ่มรู้จักพูดคุยกัน การเล่นเกมมีลักษณะของวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมานานแสนนาน และมีความบริสุทธิ์ยิ่งกว่าวัฒนธรรมอื่นใด ทำให้คนแต่ละรุ่นในสังคมนั้นมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน เพราะคนที่เล่นเกมเดียวกันเปรียบเสมือนคนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรเดียวกัน เด็กที่แก่กว่าจะถ่ายทอดให้แก่เด็กที่อ่อนวัยกว่าเรื่อย ๆ ไป และไม่มีช่องว่างระหว่างวัยเหมือนในปัจจุบันที่เด็กในสังคมเดียวกัน

เล่นแตกต่างกันไปตามสถานที่หรือตามแต่ละโรงเรียน น่าเสียดายที่ปัจจุบันเราละเลยการเล่นเก่าแก่ที่เป็นของเราในอดีต หันไปส่งเสริมและสนับสนุนการเล่นเกมที่เรียกว่า "กีฬา" ที่รับมาจากทางตะวันตกมากเกินไป จนเกิดความรู้สึกว่าถ้าจะให้เด็กเล่นเกมอะไรแล้ว จะต้องใช้เงินงบประมาณค่าวัสดุอุปกรณ์จำนวนมากเท่านั้น

จากประวัติความเป็นมาดังกล่าวพอจะพิจารณาได้ว่าในสมัยก่อนเด็ก ๆ มีอิสระในการเล่นสามารถคิดการเล่นต่าง ๆ ด้วยตนเองและดัดแปลงการเล่นได้ตามใจชอบ โดยหาวัสดุการเล่นจากพืชหรือสัตว์ในท้องถิ่น ซึ่งไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมากนัก แต่ในปัจจุบันการเล่นของเด็กมักจะเป็นไปตามพ่อแม่ หรือครูกำหนดให้ โดยหาซื้อของเล่นที่มีขายตามท้องตลาด เช่น ตุ๊กตา รถ ปืน จรวด รูปลอก เครื่องเล่นประเภทใช้แบตเตอรี่ ไฟฟ้า หรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น และเมื่อเด็กเข้าไปอยู่ในโรงเรียนก็มีของเล่นที่โรงเรียนเตรียมไว้ให้ทั้งการเล่นกลางแจ้งและในร่ม เช่น ไม้ลื่น ไม้กระดก ม้าหมุน ฯลฯ ส่วนในชั่วโมงพลศึกษาเด็กก็จะได้รับการฝึกกรีฑา และกีฬาสากลเบื้องต้นเป็นส่วนใหญ่ จนทำให้การเล่นที่มีมาแต่เดิมไม่ได้รับการถ่ายทอดเท่าที่ควร ดังนั้นจึงค่อย ๆ เลือนหายไปทีละน้อย การเล่นตั้งเต ขี่ม้าส่งเมือง เสือข้ามห้วย ปลาหมอตกกะทะ ชายแตงโม เดินกะลา เดินไม้โถกเถก ม้าก้านกล้วย หมากขุม เป็นต้น เป็นที่น่าเสียดายว่า การเล่นที่มีคุณค่าและเป็นสิ่งที่สืบทอดกันมาช้านานเหล่านี้ นับวันจะสูญหายไปจากชีวิตของคนไทย อันเนื่องมาจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ทำให้เด็กมีเครื่องเล่นมากขึ้น การเล่นของไทยแต่เดิม จึงได้รับความนิยมน้อยลง

6.4 ลักษณะและประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทย

ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522) ได้สรุปลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านไทยไว้ดังนี้

1) การละเล่นของไทย มีทั้งลักษณะที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของไทยและลักษณะที่เป็นสากลซึ่งเด็กชาติต่าง ๆ นิยมเล่นเหมือน ๆ กัน มีทั้งการละเล่นประเภทกลางแจ้งและประเภทในที่ร่ม

2) วัสดุที่ใช้ในการเล่น มักเป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นที่อยู่อาศัย เช่น ใบไม้ ไม้ไผ่ ก้านกล้วย หญ้า และเมล็ดผลไม้ต่าง ๆ

3) เด็ก ๆ ชอบเล่นด้วยกันเป็นหมู่คณะ มีการกำหนดกฎเกณฑ์หรือกติกาการเล่นกันขึ้นอย่างเป็นระเบียบ ถือเป็นแบบแผนสืบทอดต่อ ๆ กันมา

4) การเล่นบางอย่างมีบทร้องประกอบ ทำให้สนุกสนานไปกับจังหวะและเสียงสัมผัสคล้องจอง เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กไปพร้อม ๆ กับพัฒนาการด้านอื่น ๆ

5) เด็กไทยในปัจจุบันไม่ค่อยรู้จักการเล่นของไทยสมัยก่อน หากไม่มีการอนุรักษ์ไว้การเล่นอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมไทย อาจสูญหายไปอย่างน่าเสียดาย

นอกจากนั้น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2531) ได้สรุปลักษณะการเล่นของไทยไว้ดังนี้

1) การเล่นของไทย มักนิยมเล่นกันเป็นกลุ่มมากกว่าที่จะเล่นคนเดียว

2) การเล่นของไทยประเภทที่มีกฎกติกาส่วนใหญ่มักจะดำเนินการตามที่ได้สืบทอดกันมาแต่โบราณจนถึงปัจจุบัน

3) การเล่นของไทยมักจะไม่กำหนดจำนวนผู้เล่นไว้ตายตัว สามารถยืดหยุ่นได้

4) การเล่นของไทยไม่นิยมใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพง แต่นิยมใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาได้ง่าย ๆ จากท้องถิ่นนั้น ๆ ส่วนมากได้จากเมล็ดพืช กะลา ก้อนหิน ก้อนกรวด เป็นต้น

การเล่นของไทยสามารถแยกออกได้หลายประเภทตามลักษณะและสถานที่ของการเล่นนั้น ๆ สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520) ได้แยกประเภทการเล่นของไทยออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

1) การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่

2) การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่

3) การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีการหาอาหารของผู้ใหญ่

4) การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง

5) การเล่นโดยมีกฎกติกา

6) การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา

7) การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522) ได้แบ่งการเล่นของไทยออกเป็น 7 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1) การเล่นกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วยการเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ

2) การเล่นในร่มซึ่งประกอบด้วยการเล่นในร่มที่มีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ

3) การเล่นกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีบทร้องและไม่มีบทร้องประกอบ

4) การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่

5) การเล่นบทล้อเลียน

6) การเล่นประเภทเบ็ดเตล็ด

7) การเล่นปริศนาคำทาย

การละเล่นพื้นบ้านไทยนั้นจัดได้ว่าเป็นสมบัติทิพย์ทางวัฒนธรรมไทย ที่มีศิลปะทั้งทางด้านท่าทางเคลื่อนไหว วิธีการ รูปแบบ ชั้นเชิงการใช้ภาษา อารมณ์สนุก และความรักใคร่กลมเกลียวกันฉันพี่น้อง รูปแบบของการละเล่น อาจมีความแตกต่างกันบ้างตามลักษณะของท้องถิ่น และประเพณี สมควรที่เยาวชนทั้งหลายจะสนใจศึกษาเพื่อสามารถธำรงรักษาไว้สืบไป (ผะอบ โปษะกฤษณะ, 2532)

6.5 คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทย

จากการศึกษาประวัติและความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย ทำให้ทราบถึงคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทยในด้านต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในการเล่น ดังที่ ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522) ได้วิเคราะห์คุณค่าของการละเล่นของเด็กไทยไว้ว่ามีคุณค่าส่งเสริมทางด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านภาษา การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย มีลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของเด็กปรากฏอยู่ชัดเจนว่า การละเล่นต่าง ๆ ส่งเสริมพัฒนาการเด็ก ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้ คือ

ด้านวัฒนธรรม

การละเล่นของเด็กไทยจะช่วยพัฒนาการเด็กทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม ซึ่งกล่าวไว้ดังนี้

1) เสริมสร้างพลานามัยให้สมบูรณ์ ช่วยฝึกกล้ามเนื้อต่าง ๆ พิจารณาตั้งแต่เด็กเล็ก ๆ การเล่นในร่ม เช่น "จับปูดำ ขยำปูนา" ต้องใช้กล้ามเนื้อ ทำท่าทางประกอบ พอเด็กโตขึ้นก็มีการเล่น วิ่งเปรี้ยว ขี่ม้าก้านกล้วย ตี่จับ เสือกินวัว รีรีข้าวสาร เป็นต้น

2) เสริมทักษะต่าง ๆ ให้เจริญสติปัญญา พัฒนาความคิด เช่น

ฝึกทักษะในการใช้การใช้สายตาสังเกต และไหวพริบ ได้แก่ กาฟักไข่ การเล่นเทวดานั่งเมือง การเล่นวัวกระทิง

ฝึกทักษะการคิดต่าง ๆ เช่น อีตัก อีดีด อีขีดอีเขียน

ฝึกทักษะความแม่นยำ เช่น การเล่นทอยกอง หยอดหลุม ทอยเส้น

ฝึกทักษะการใช้ประสาทสัมพันธ์ สังเกต ไหวพริบ ได้แก่ การเล่นต่อไก่ กำทาย มอญซ่อนผ้า โพงพาง การเล่นซ่อนหา

ฝึกเชาว์ปัญญา เช่น ปริศนาคำทาย

ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้น การขีดเขียน การเล่นโคลน

3) เสริมสร้างความเจริญทางจิตใจ โดยการปลูกฝังคุณธรรมอันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดี เช่น

ความเป็นระเบียบเรียบร้อย เช่น วิธีการจับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อชี้ว่าใครทำหน้าที่ก่อน เป็นระเบียบที่ผู้เล่นต้องยอมรับ ไม่มีข้อแม้ เช่น การเล่นโพงพาง อ้ายโม่ง อ้ายเข้อ้ายโขง ฯลฯ ใครจับได้ไม้สั้น-ยาวก็เป็นไปตามที่ตกลงกัน การเล่นแต่ละอย่างมีกติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม ใครฝ่าฝืนก็ต้องออกจากกลุ่ม เป็นการฝึกให้มีระเบียบวินัยเพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม

ความกลมเกลียว ความสามัคคี รักหมู่คณะ เช่น ชักคะเย่อ เตย ตี่จับ

ความอดทน การเล่นฝึกความอดทน เช่น ขี่ม้าส่งเมือง ไม้หึ่ง วิ่งเปรี้ยว

ความมีศีลธรรมอันดี การละเล่นจะฝึกให้เด็กรู้แพ้รู้ชนะ รู้ผิดถูก รู้จักให้อภัย

ความซื่อสัตย์ เช่น การเล่นซ่อนหา ผู้เล่นต้องบิดตาให้มิด ถ้าไม่มิดถือว่าผิดกติกา การเล่นมีบทร้องประกอบ ดังที่ว่า

"บิดตาไม่มิด สารพิษเข้าตา พ่อแม่ทำนาได้ข้าวเมล็ดเดียว"

ความรับผิดชอบ เช่น เสือกินวัว โปลิศจับชโมย

4) ส่งเสริมความเจริญทางด้านสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกความมีไหวพริบ ฝึกคาดคะเนเหตุการณ์ ฝึกสมาธิ สังเกต ความแม่นยำ

ด้านสังคม

1) การละเล่นของเด็กไทยสะท้อนให้เห็นถึงสภาพของสังคมไทยในด้านต่าง ๆ เช่น ความเป็นอยู่ อาชีพ ความเชื่อ ค่านิยมของคนไทยสมัยก่อน

2) การละเล่นของเด็กไทยช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพ กิริยามารยาท เช่น ในบทร้องประกอบการเล่นจ้ำจี้ ถือว่าใครมารยาทดีก็เป็นคนมีบุญ จะมีความเป็นอยู่อย่างสุขสบาย ใครมารยาททราม จะมีความเป็นอยู่อย่างแร้นแค้น ตามบทร้องดังนี้

จ้ำจี้เม็ดขนุน ใครมีบุญได้กินสำรับ

ใครผลุบผลับ ได้กินกะลา (หรือกินหมาเน่า) ฯลฯ

ด้านภาษา

บทร้องประกอบการละเล่นของเด็กไทย มีคุณค่าด้านภาษาทั้งในแง่วรรณศิลป์และในแง่การสื่อสาร

ในแง่วรรณศิลป์ บทร้องมีรูปแบบไม่จำกัดตายตัว มีการใช้คำเป็นวรรคสั้น ๆ และมีเสียงสัมผัสคล้องจองทำให้เกิดความไพเราะ ทำนองที่ใช้ร้องเป็นทำนองง่าย ๆ มีจังหวะเข้ากับวิธีเล่น มีการใช้คำที่เลียนเสียงต่าง ๆ และมีการใช้สัญลักษณ์ในเนื้อร้อง แฝงความหมายที่น่าสนใจ

ในแง่การสื่อสารนั้น นับว่าบทร้องประกอบการละเล่นมีส่วนช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการทางภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะมีทั้งคำคล้องจอง คำถาม คำตอบ และคำพูดที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กสนุกในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารไปด้วย การเล่นทายปริศนาก็มี

ส่วนช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทางความคิด และในการสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้เป็นอย่างดี

6.6 การศึกษาเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านไทย

การนำการละเล่นพื้นบ้านไทยมาวิเคราะห์เพื่อดูคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านต่าง ๆ และนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น มีผู้ศึกษาค้นคว้ามาแล้ว ดังนี้

ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522) ได้วิจัยเกี่ยวกับการละเล่นของเด็กภาคกลาง เป็นการศึกษาค้นคว้าโดยการรวบรวมวิธีการเล่นต่าง ๆ ทั้งกลางแจ้งและในร่ม รวมทั้งปริศนาคำทาย และวิเคราะห์คุณค่าด้านต่าง ๆ สรุปผลการวิจัยได้ว่าการเล่นของเด็กไทยมีคุณค่าช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็กทั้งทางกาย จิตใจ ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา ไหวพริบ ฝึกคาดคะเนเหตุการณ์ การเล่นทายปริศนา มีส่วนช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทางความคิด ในการสังเกตการละเล่นของไทยให้คุณค่าทางด้านวัฒนธรรม สังคมและภาษา

วรรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526) ได้ทำการวิจัยเสนอข้อวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นของเด็กภาคกลาง ซึ่งประกอบไปด้วยการเล่นพื้นบ้านของเด็กหลายชนิด นำมาทดลองและวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่น ตลอดจนศึกษาพัฒนาการของเด็ก พบว่า การเล่นพื้นบ้าน ฝึกทักษะการใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ฝึกทักษะการใช้ไหวพริบคาดคะเน ความแม่นยำ ความรวดเร็ว และช่วยพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ได้เป็นอย่างดี

อรชร อ่ำจันทร (2525) ได้ทำการวิจัยศึกษารวบรวมเกมพื้นเมืองทั้งสี่ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคใต้ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 200 เกม นำมาวิเคราะห์โดยการหาค่าร้อยละและนำมาเรียบเรียง ผลการวิจัยพบว่า เกมพื้นเมืองไทยส่วนใหญ่มีลักษณะดังนี้คือ ทักษะที่ใช้ในการเล่นเป็นทักษะในการเคลื่อนไหวเบื้องต้น รูปแบบการเล่นแตกต่างกัน เล่นเป็นกลุ่ม สามารถเล่นได้ทุกโอกาส

พรรณี สุวัตถี (2527) ได้ทำการวิจัย การเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ผลการวิจัยพบว่า การเล่น

พื้นเมืองของไทย มีมโนทัศน์ทางจริยธรรมสูงกว่าในด้านต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความไม่เห็นแก่ตัว ความเมตตากรุณา ความซื่อสัตย์สุจริต เป็นต้น

อมรา เย็นเปี่ยม (2528) ได้ทำการวิจัยทดลองการสอนหน่วยการเรียนในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต โดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยเพื่อสร้างเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยแก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยสื่อศิลปวัฒนธรรมไทยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนปกติ ส่วนเจตคติที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมไทยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยสื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยมีเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยในทางบวกมากขึ้นส่วนนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนปกติมีเจตคติต่อศิลปวัฒนธรรมไทยในทางลบ

สมจิตร เอื้ออรุณ (2528) ได้ทำการวิจัยทดลองสอนนิสัยทางสังคมโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยเพื่อส่งเสริมเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยแก่เด็กก่อนวัยเรียนเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวัฒนธรรมไทย ผลการวิจัยพบว่า การสอนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนโดยไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย

ระพีพัฒน์ ยินดีสุข (2533) ได้ทำการวิจัยทดลองฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กโดยการประยุกต์ใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย ผลการวิจัย พบว่า ทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการฝึกโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยสูงกว่าก่อนได้รับการฝึกที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01

งานวิจัยเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านของไทย ส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษารวบรวมวิธีการเล่นและวิเคราะห์คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทย ส่วนงานวิจัยเกี่ยวกับการทดลองนั้นยังมีน้อย และจากงานวิจัยพบว่า การละเล่นพื้นบ้านของไทยนั้นช่วยฝึกทักษะ ไหวพริบ ส่งเสริมคุณธรรมในด้านต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ ความอดทน ความสามัคคี ฯลฯ ตลอดจนช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดีและนอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงลักษณะเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยอีกด้วย

7. <u>เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย</u>

7.1 ความหมายของเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย

"การเล่น" ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า "Play" หรือ "Game" ซึ่งมีความหมายต่างกัน ดังนี้

คำว่า "Play" หมายถึง การเล่น เล่นสนุก เป็นการเล่นคนเดียวก็ได้ หลายคนก็ได้ เล่นโดยสมัครใจไม่มีใครบังคับ

คำว่า "Game" หมายถึง การเล่นที่มีกฎเกณฑ์บังคับ ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎเกณฑ์นั้น

และจากเอ็นไซโคลพีเดีย (The Encyclopedia Britannica Vols, 25) ได้ให้ความหมายคำว่า "Play" และ "Game" ไว้ดังนี้

Play หมายถึง การเล่นอย่างบริสุทธิ์และมักเป็นการเล่นอย่างง่าย ๆ เล่นเพียงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ การเล่นจะเป็นไปด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับ

ส่วน Game นั้น ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้

วิราภรณ์ ปนาทกูล (2531) ได้ให้ความหมายของการละเล่นของเด็กไทยว่ามีลักษณะเป็นทั้ง "Play" และ "Game" ไว้ดังนี้

Play หมายถึง การละเล่นของเด็กไทยที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขันนัก เช่น การเล่นจ้ำจี้ ตบแผละ เป็นต้น

Game หมายถึง การละเล่นของเด็กไทยที่มีทั้งการแข่งขัน มีการตัดสิน มีกฎเกณฑ์ กติกา เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งการละเล่นของเด็กไทยอื่น ๆ ที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกสนานและการเล่นที่มีกฎกติกายืดหยุ่นได้

การละเล่นของไทยมีความหมายกว้างกว่า เพราะมีลักษณะร่วมอยู่ในความหมายของทั้งสองคำ

จากความหมายดังกล่าว จะเห็นได้ว่า เกมการละเล่นนั้นมีความหมายรวมทั้งเกมและการเล่นเข้าด้วยกัน ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงขอสรุปว่าเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย หมายถึง การละเล่นดั้งเดิมของเด็กไทยที่สืบทอดมาจากคนรุ่นก่อนทั้งที่เป็นการเล่นที่มีกติกาหรือไม่มีกติกา มีบทร้องหรือไม่มีบทร้องประกอบ มีการแข่งขันหรือไม่มีการแข่งขัน ใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้อุปกรณ์ในการเล่น

7.2 หลักการคัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ในการพิจารณาคัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษา ควรพิจารณาคัดเลือกเกมการละเล่นที่มีความเหมาะสมในการปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดี ฝึกฝนให้เป็นผู้ที่มีจริยธรรม และคุณธรรมที่ดี เกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกเกมการละเล่นมีดังต่อไปนี้ (วิราภรณ์ ปนาทกูล, 2531)

1) เป็นการละเล่นพื้นบ้านไทย ที่ไม่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรมอันดีงามของชาติและไม่เป็นการทารุณกรรมต่อสัตว์

2) เป็นการละเล่นพื้นบ้านไทย ที่มีความเป็นสากล

2.1 ไม่เป็นการละเล่นที่เล่นเฉพาะเทศกาล เช่น แม่ศรี ลิงลม ซึ่งนิยมเล่นในเทศกาลสงกรานต์

2.2 ไม่เป็นการละเล่นในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่งเท่านั้นและสามารถเล่นได้ทั่วไปโดยไม่ใช้อุปกรณ์ที่มีเฉพาะท้องถิ่น หรือภาษาถิ่น

3) เป็นการละเล่นที่ไม่ใช่การแข่งขันกันเพื่อการพนันเพราะเป็นการปลูกฝังและเพาะนิสัยที่ไม่ดีให้แก่เด็ก

4) เป็นการละเล่นพื้นบ้านไทย ที่ไม่มีการล้อเลียน เหยียดหยามผู้อื่นอันจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท

5) เป็นการละเล่นที่มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นเด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 6-12 ปี

การนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย มาใช้ประกอบการสอนแบบเล่นปนเรียน ซึ่งเป็นการสอนที่เหมาะสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษานั้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว จะต้องพิจารณาถึงพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ รวมถึงธรรมชาติความต้องการในการเล่นของเด็กวัยนี้ นอกจากนั้นยังต้องศึกษาหลักสูตรจุดประสงค์ทั่วไป และจุดประสงค์เฉพาะในกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วย

7.3 การนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525) ได้ให้ความหมายของคำว่า "ประยุกต์" ไว้ดังนี้

"ประยุกต์" หมายถึง นำความรู้มาปรับใช้ให้เป็นประโยชน์

เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยมีอยู่มากมายหลายชนิด การนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ให้ตรงตามจุดประสงค์ทั่วไปหรือจุดประสงค์เฉพาะในแต่ละกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ นั้น บางครั้งครูผู้สอนอาจต้องประยุกต์เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ ดังกล่าวโดยอาจนำเกมการละเล่นมาดัดแปลงในขั้นตอนต่าง ๆ เช่น ขั้นตอนกระบวนการก่อนเล่นหรือจำนวนผู้เล่น หรือวิธีการเล่น หรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เพื่อให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องนั้น ๆ

เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ 2 วิธี คือ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2534)

1) ใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น การเรียนพลศึกษา จริยศึกษา หรือใช้เป็นกิจกรรมนันทนาการในวิชาลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด เพื่อจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง

2) ใช้เป็นกิจกรรมเสริมในกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1 นำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน หมายถึง การนำวิธีเล่นไปดัดแปลงเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

2.2 นำไปสัมพันธ์กับการเรียนการสอนกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมิได้ดัดแปลงเนื้อหาหรือวิธีเล่น อาจใช้เป็นกิจกรรมเสริมในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน หรือขั้นสรุปตามความเหมาะสม เช่น การนำบทร้องรีรีข้าวสารไปใช้สอนเรื่องคำคล้องจองในวิชาภาษาไทย การนำปริศนาคำทายเกี่ยวกับพืชสวนครัวไปใช้ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเรื่องพืชสวนครัว กลุ่มสร้างประสบการณ์ชีวิต การนำการเล่นขายของเป็นกิจกรรมการเรียนเรื่องการซื้อ-ขาย ในวิชาคณิตศาสตร์ เป็นต้น

ในปัจจุบันการละเล่นพื้นบ้านไทยได้รับความนิยมน้อยลงและนับวันจะถูกลืม เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีส่วนทำให้เครื่องเล่นของเด็กมีมากขึ้น เด็ก ๆ จึงหันมาสนใจเครื่องเล่นแบบใหม่ ดังนั้นเราจึงควรส่งเสริมการละเล่นของเด็กไทยในโรงเรียนประถมศึกษา เพราะการละเล่นส่วนใหญ่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนระดับประถมศึกษา หากครูได้ศึกษาและนำการละเล่นของเด็กไทยมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน นอกจากจะเป็นการทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนสนุกสนานแล้ว ยังเท่ากับอนุรักษ์วัฒนธรรมของชาติไว้ด้วย

8. <u>ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์</u>

ในการนำการละเล่นพื้นบ้านไทยไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการนำการละเล่นพื้นบ้านไทยไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ ต้องพิจารณาเลือกการละเล่นที่มีส่วนช่วยให้จุดประสงค์ในการเรียนรู้สัมฤทธิผลหรือช่วยผ่อนคลายบรรยากาศในชั้นเรียนได้ โดยเน้นให้นักเรียนเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ มิใช่มุ่งที่ความสนุกสนานแต่เพียงอย่างเดียว

1) ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิเชียร เกตุสิงห์ (2518) ได้กล่าวว่า "ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงการวัดความรู้ที่แต่ละคนได้เรียนมาในอดีตและความรู้นั้นยังคงอยู่ในปัจจุบัน"

ไพศาล หวังพานิช (2526) กล่าวว่า "ผลสัมฤทธิ์ (Achievement) หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic Achievement) หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม หรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือสัมฤทธิผล (Level of Accomplishment) ของบุคคลหลังจากได้รับการฝึกอบรม"

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสามารถหรือระดับของสัมฤทธิผลของบุคคล หลังจากการเรียนหรือหลังจากการฝึกอบรม

2) การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2526) กล่าวถึง การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าสามารถทดสอบได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอน คือ

1) การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถออกมาในรูปการกระทำจริง เช่น วิชาศิลปะ พละ งานช่าง เป็นต้น

2) การวัดเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาอันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถวัดได้ โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)

3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525) กล่าวถึง แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ว่าเป็นแบบสอบที่มุ่งวัดพฤติกรรม และประสบการณ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน แบบสอบประเภทนี้จึงมุ่งวัดคุณลักษณะด้านความรู้ ความคิดในเรื่องที่เรียน ลักษณะการวัดผลสัมฤทธิ์จะขึ้นอยู่กับลักษณะและธรรมชาติของรายวิชาที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ๆ โดยอาจจะเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ในแง่เนื้อหาวิชาโดยตรง หรืออาจจะวัดผลสัมฤทธิ์ในเชิงลงมือปฏิบัติ หน้าที่สำคัญของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก็คือ มุ่งตรวจสอบความสามารถในการเรียนของบุคคล ทั้งในส่วนที่เกี่ยวกับระดับความสามารถในการเรียน ความก้าวหน้า หรือพัฒนาการในการเรียน

9. <u>ความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์</u>

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ครูผู้สอนควรคำนึงถึงควบคู่ไปกับการให้ความรู้ด้านเนื้อหาวิชา ก็คือ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาที่เรียนเพราะถ้านักเรียนไม่พึงพอใจ ก็อาจจะส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาที่เรียน ในทางตรงกันข้าม ถ้าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นนักเรียนเกิดความพึงพอใจ ย่อมทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ตั้งใจเรียน ซึ่งจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์และทัศนคติที่ดีต่อวิชานั้น ๆ ด้วย มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงความพึงพอใจไว้ ดังนี้

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก (Feeling) มีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ความต้องการหรือแรงจูงใจ (Wolman, 1973)

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จ ความมุ่งหมายหรือเป็นความรู้สึกขั้นสุดท้าย (End state in Feeling) ที่ได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ (Wallerstein, 1952)

ส่วน กู๊ด (Good, 1973) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง คุณภาพ สภาพหรือระดับความพอใจ ซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติของบุคคลที่มีต่องาน

ทิฟฟิน และแมคคอร์มิค (Tiffin and Mccormick, 1965) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นแรงจูงใจของมนุษย์ ซึ่งตั้งอยู่บนความต้องการขั้นพื้นฐาน (Basic Needs) มีความเกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิด กับผลสัมฤทธิ์และสิ่งจูงใจ (Incentives) และพยายามหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ต้องการ นอกจากนั้น เซเลส และ สเตราส์ (Sayles and Strauss, 1960) ได้ให้ทัศนะว่า ความพึงพอใจของบุคคลจะมีขึ้นก็ต่อเมื่อ งานนั้นสามารถตอบสนองความต้องการได้ 3 อย่าง คือ

1) ความต้องการทางด้านร่างกาย และความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย (Physical and Security Needs)

2) ความต้องการทางด้านสังคม เช่น ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับยกย่อง และนับถือ

3) ความต้องการของแต่ละบุคคล (Egoistic Needs) เช่น ต้องการมีอิสระในการปฏิบัติงาน ต้องการความสำเร็จในงาน

จากที่กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกรัก ชอบ ยินดี เต็มใจ หรือทัศนคติที่ดีของบุคคล เมื่อเขาได้รับการตอบสนองตามความต้องการ ในทางตรงกันข้าม ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการแล้ว ความไม่พึงพอใจ ก็จะเกิดขึ้น

จากความคิดเห็นของนักการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่าความพึงพอใจต่อวิชาคณิตศาสตร์ เป็นสิ่งจำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงควบคู่ไปขณะทำการสอนว่าจะสอนอย่างไร จึงจะช่วยให้เด็กเกิดความพึงพอใจต่อวิชาคณิตศาสตร์ และมีความรู้ด้วย ความพึงพอใจเป็นตัวแปรหนึ่งที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย เพราะถ้านักเรียนเกิดความพึงพอใจ

ต่อการเรียนที่ครูจัดให้แล้ว ก็ย่อมส่งผลให้นักเรียนมีความรู้สึกชอบหรือเต็มใจที่จะร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนทุกรูปแบบ เพื่อให้ตนเองประสบผลสำเร็จ ในการวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้สนใจศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ด้วย