* **ที่ชื่องานวิจัย** การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟัง จากการเล่านิทานและเกม ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียน บ้่านสร้างแก้วหนองโป่ง

**ชื่อผู้วิจัย** นางสาวนามงอล นอนนา

ก่ไ่าห่า่าาืหา ปุ้ย

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อฝึกพื้นฐานทักษะการฟัง การมีวินัย จากกิจกรรมเสริมประสบการณ์ โดยการเล่านิทานและการเล่นเกม เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา จากตัวละครในนิทานที่เป็นตัวแบบที่หล่อหลอม พฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก ให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ส่วนการเล่นเกมนั้น ส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กทางด้านสังคม เช่นความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การร่วมมือ พฤติกรรมการช่วยเหลือ ทำให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมที่หลากหลาย เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน จากแผนจัดประสบการณ์หลักสูตรสถานศึกษา/หลักสูตรการจัดการศึกษา ของโรงเรียน

**เรื่อง การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟัง การมีวินัย จากการเล่านิทานและเกม ระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 1**

**โรงเรียน...........................**

ความสำคัญ

การจัดประสบการณ์ชีวิตจากการฟังนิทานและเกม เป็นการฝึกการฟัง ความมีวินัย เป็นคุณลักษณะทางด้านพฤติกรรมที่ช่วยให้สามารถควบคุมตนเองนตามกิจวัตรประจำวัน พื้นฐาน เพื่อเป็นการฝึกการฟังและการมีวินัยให้พัฒนาในระดับสูงต่อไป ซึ่งผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงโดยการฟังและการฝึกปฏิบัติจริง ใช้การเล่านิทานประกอบหุ่นมือ และการเล่าประกอบภาพ การเล่นเกมต่าง ๆ จะสร้างความอดทน มีความคิดตามจินตนาการและลดพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์จากการสรุปและตอบคำถาม เป็นกิจกรรมพิเศษทุกคนสนใจและชอบมาก ทำให้มีความสุข และคิดจินตนและปฏิบัติตาการเป็นขบวนการได้ดี ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรนำกิจกรรมการเล่านิทานและเกมมาปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เพื่อส่งเสริมเด็กในวัน 3 - 4 ปี ได้เข้าใจบทบาทและความสัมพันธ์ต่าง ๆ ต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

จุดมุ่งหมาย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

เพื่อฝึกสมาธิการฟังอย่างเป็นกระบวนจากกิจกรรมการฟังนิทานและการเล่นเกมที่ได้รับอย่างเป็นขบวนการ จากการจัดกิจกรรม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดกิจกรรม 2 แบบ

- การเล่านิทาน

- การเล่นเกม

ตัวแปรตาม ได้แก่ การฝึกการฟังและมีวินัยในตนเอง

- ฝึกขั้นพื้นฐานการฟัง

- ฝึกวินัยและความอดทน

- มีความสนุกสนานและตอบคำถามได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เด็กมีสมาธิในการฟังและสามารถจินตนาการ มีความคิดอย่างเป็นระบบ กล้าแสดงออกจากกการเล่นเกมและพัฒนาด้านกล้ามเนื้อใหญ่และเล็กให้ประสานกันอย่างคล่องแคล่ว

ขอบเขตการวิจัย

เด็กก่อนประถมศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 1 อายุระหว่าง 4 ปี โรงเรียน........................... จำนวน 80 คน ในภาคเรียนที่ 2/2564

วิธีดำเนินการวิจัย

การฝึกการฟังและความอดทนในเด็กวัย 3 - 4 ปี เป็นการฝึกขั้นพื้นฐานบางครั้งเด็กวัยนี้ จะมีความสนใจประมาณ 5 - 8 นาที (แผนการจัดประสบการณ์) จากกิจกรรมต่าง ๆ และบางครั้งเด็กในวัยนี้จะขาดสมาธิ ความอดทน การรอคอย ในการฟังนิทานหรือการเล่นเกมต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา เพื่อฝึกการฟังความอดทน รู้จักกาละเทศะ สนใจในการฟังและสามารถแสดงพฤติกรรมออกมาในลักษณะที่สังคมยอมรับและปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ จากการฟังนิทานมีรูปแบบและกระบวนการเล่าหลากหลาย โดยการเล่าแบบปากเปล่าประกอบหุ่น โดยใช้แววตา น้ำเสียงและลีลาท่าทางประกอบหรือการเล่านิทานแบบเล่าไปวาดไป ขณะที่เล่าเรื่องจะ วาดภาพให้สอดคล้องกับเรื่องราว เพื่อจูงใจทำให้เด็กได้ติดตามเรื่องราวด้วยความอยากรู้ เด็กจะสนุกมากขึ้น ถ้าในขณะที่ฟังเรื่องและดูภาพนั้น ผู้เล่ากระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็น และร่วมสร้างจินตนาการกับนิทานเรื่องนั้น ๆ ด้วย

ส่วนการจัดเกมต่าง ๆ ครูและเด็กจะร่วมกันตกลงกฎกติกาต่าง ๆ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกมจะทำให้เด็กได้เรียนรู้การทำงานกลุ่ม ความสามัคคีของกลุ่ม เน้นการมีส่วนร่วมทุกคนและตระหนักว่าผู้เล่นทุกคนมีความสำคัญในการแข่งขัน โดยไม่เน้นการแพ้ชนะ เน้นการเล่นร่วมกัน ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ในการเล่น ซึ่งจะส่งผลต่อการรับฟังผู้อื่น การเป็นผู้นำและผู้ตาม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการนำกิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นเกมมาจัดให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบว่าการเล่านิทานกับการเล่นเกม จะส่งผลต่อการรับรู้ในการฟังและมีวินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งการเล่านิทานและการเล่นเกมมีลักษณะการดำเนินกิจกรรมต่างกัน เพื่อนำผลที่ได้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม

นวัตกรรมที่ใช้

แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเล่านิทานและเกม

เหตุที่เลือกใช้นวัตกรรมนี้

เด็กปฐมวัยใน 3 – 4 ปี เป็นวัยที่ควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและลักษณะที่พึงประสงค์ จะเป็นพื้นฐานและสร้างระเบียบวินัยได้เป็นอย่างดี ซึ่งเด็กวัยนี้เป็นวัยอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำนวัตกรรมในด้านนิทานและเกมเข้ามาจัด กิจกรรมการเรียนการสอนในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อพัฒนาด้านการฟัง ความมีวินัย ความอดทน การรอคอย จากการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จากบทบาทสมมติของการเล่นเกมและการฟังนิทาน

ส่วนประกอบของนวัตกรรม

เทคนิคการเล่านิทานจากสื่ออุปกรณ์และการวาดภาพประกอบ เช่น หุ่นเชิด หนังสือภาพ โดยอาศัยคำพูดและน้ำเสียง การเล่าที่เร้าใจและจูงใจ ส่วนเกมจะเน้นการเล่นร่วมกับผู้อื่น แต่ไม่เน้นการแข่งขัน โดยให้ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกัน มีกฎกติกาการเล่นอย่างง่าย สนุกสนาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบบันทึกการประเมินพัฒนาการ โดยการสังเกตระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยสรุปพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นระดับคุณภาพ ดี ปานกลาง ควรเสริม

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กระดับชั้นอนุบาล 1 ทั้งหมด 1 ชั้นเรียน คือ รวม 80 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

-นิทาน

-เกม

การดำเนินการทดสอบจากการปฏิบัติจริงตามแผนจัดประสบการณ์ 16 แผน

-จัดกิจกรรมการเล่นเกมพร้อมบันทึกจากการสังเกตและการตอบคำถาม

-จัดกิจกรรมการเล่านิทานพร้อมบันทึกจากการสังเกตและกากรตอบคำถาม

นำผลการพัฒนาการทั้ง 2 กิจกรรมมาวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมและการฟังนิทานในระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นอนุบาล 1   
อยู่ในเกณฑ์ที่แตกต่างกัน เด็กในวัยนี้ส่วนมากชอบเล่นเกมมากกว่าการนั่งฟังนิทาน ซึ่งใช้ระยะเวลาที่เท่ากัน

โรงเรียน...........................

จากการเล่านิทานให้นักเรียนฟังและการเล่นเกม เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟังการมีวินัย ผลจากการสังเกตนักเรียนจำนวน 80 คน ของห้องอนุบาล 1 ปรากฏผลดังนี้

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **นิทาน** | **ร่างกาย** | | **อารมณ์ จิตใจ สังคม** | | **สติปัญญา** | |
| ดี | ปานกลาง | ดี | ปานกลาง | ดี | ปานกลาง |
| 53 | 27 | 50 | 30 | 42 | 38 |
| **เกม** | 64 | 16 | 65 | 15 | 65 | 15 |

จากกราฟแสดงให้เห็นว่าพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ของเด็กในระดับ

ก่อนประถมศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ในด้านการเล่นเกมจะสูงกว่าการฟังนิทาน