

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการค้นคว้าหลักการ ทฤษฎี แนวคิด เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมือร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัย ในการเรียนการสอนระดับปฐมวัย ได้ศึกษาอย่างกว้างขวาง และนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
2. จิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย
3. ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมือ
4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น
5. ทักษะการเขียน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 26)

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งเด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษาในระดับปฐมวัย ดังนี้

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
2. สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
3. มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
4. มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 26)

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย

1. พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 2 มาตรฐาน คือ
 - มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี
 - มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน
2. พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ
 - มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข
 - มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว
 - มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม
3. พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ
 - มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
 - มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย
 - มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
4. พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 4 มาตรฐาน คือ
 - มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
 - มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้
 - มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
 - มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 26 - 27)

ตัวบ่งชี้

ตัวบ่งชี้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่คาดหวังให้เด็กเกิดบนพื้นฐานพัฒนาการตามวัยหรือความสามารถตามธรรมชาติในแต่ละระดับอายุ เพื่อนำไปใช้ในการกำหนดสาระการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ และประเมินพัฒนาการเด็ก โดยมีรายละเอียดของมาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 27) ดังนี้

ตาราง 1 มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. น้ำหนักและ ส่วนสูงตามเกณฑ์	1. น้ำหนักและส่วนสูง ตามเกณฑ์ของกรมอนามัย	1. น้ำหนักและส่วนสูง ตามเกณฑ์ของกรมอนามัย	1. น้ำหนักและ ส่วนสูงตามเกณฑ์ ของกรมอนามัย
2. มีสุขภาพอนามัย สุขนิสัยที่ดี	1. ยอมรับประทาน อาหารที่มีประโยชน์ และดื่มน้ำที่สะอาด เมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. รับประทานอาหาร ที่มีประโยชน์และดื่มน้ำสะอาดด้วยตนเอง	1. รับประทานอาหาร ที่มีประโยชน์ ได้หลายชนิดและ ดื่มน้ำสะอาดได้ด้วย ตนเอง
	2. ล้างมือก่อน รับประทานอาหาร และหลังจากใช้ห้องน้ำ ห้องส้วมเมื่อมีผู้ชี้แนะ	2. ล้างมือก่อน รับประทานอาหาร และหลังจากใช้ห้องน้ำ ห้องส้วมด้วยตนเอง	2. ล้างมือก่อน รับประทานอาหาร และหลังจากใช้ ห้องน้ำห้องส้วม ด้วยตนเอง
	3. นอนพักผ่อน เป็นเวลา	3. นอนพักผ่อน เป็นเวลา	3. นอนพักผ่อน เป็นเวลา
	4. ออกกำลังกายเป็น เวลา	4. ออกกำลังกายเป็น เวลา	4. ออกกำลังกาย เป็นเวลา
3. รักษาความปลอดภัย ของตนเองและผู้อื่น	1. เล่นและทำ กิจกรรมอย่าง ปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. เล่นและทำ กิจกรรมอย่างปลอดภัย ด้วยตนเอง	1. เล่น ทำกิจกรรม และปฏิบัติต่อผู้อื่น อย่างปลอดภัย

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ, 2560 : 27

ตาราง 2 มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่ว ประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้	1. เดินตามแนวที่กำหนดได้	1. เดินต่อเท้าไปข้างหน้าเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน	1. เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน
	2. กระโดดสองขาขึ้นลงอยู่กับที่ได้	2. กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่เสียการทรงตัว	2. กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว
	3. วิ่งแล้วหยุดได้	3. วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้	3. วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว
	4. รับลูกบอลโดยใช้มือและลำตัวช่วย	4. รับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง	4. รับลูกบอลที่กระตบขึ้นจากพื้นได้
2. ใช้มือ - ตา ประสานสัมพันธ์กัน	1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษขาดจากกันได้โดยใช้มือเดียว	1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	1. ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งได้
	2. เขียนรูปร่างกลมตามแบบได้	2. เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	2. เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน
	3. ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 เซนติเมตร ได้	3. ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 เซนติเมตร ได้	3. ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.25 เซนติเมตร ได้

ตาราง 3 มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. แสดงออกทางอารมณ์ได้ อย่างเหมาะสม	1. แสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้เหมาะสม กับบางสถานการณ์	1. แสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้ตาม สถานการณ์	1. แสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้ สอดคล้องกับ สถานการณ์อย่าง เหมาะสม
2. มีความรู้สึกที่ดีต่อ ตนเองและผู้อื่น	1. กล้าพูดกล้า แสดงออก	1. กล้าพูดกล้า แสดงออกอย่าง เหมาะสมบาง สถานการณ์	1. กล้าพูดกล้า แสดงออกอย่าง เหมาะสมตาม สถานการณ์
	2. แสดงความพอใจใน ผลงานตนเอง	2. แสดงความพอใจใน ผลงานและ ความสามารถของ ตนเอง	2. แสดงความพอใจ ในผลงานและ ความสามารถของ ตนเองและผู้อื่น

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 28

ตาราง 4 มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงาน ศิลปะดนตรี และการ เคลื่อนไหว	1. สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่าน งานศิลปะ	1. สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่าน งานศิลปะ	1. สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่าน งานศิลปะ
	2. สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่าน เสียงเพลง ดนตรี	2. สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่าน เสียงเพลง ดนตรี	2. สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่าน เสียงเพลง ดนตรี

ตาราง 4 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
	3. สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/ เคลื่อนไหว ประกอบ เพลง จังหวะ และดนตรี	3. สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/ เคลื่อนไหว ประกอบ เพลง จังหวะ และดนตรี	3. สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/ เคลื่อนไหว ประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 29

ตาราง 5 มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. ซื่อสัตย์สุจริต	1. บอกหรือชี้ได้ว่าสิ่งใดเป็นของตนเองและสิ่งใดเป็นของผู้อื่น	1. ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่น	1. ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง
2. มีความเมตตา กรุณา มีน้ำใจและช่วยเหลือ แบ่งปัน	1. แสดงความรักเพื่อนและมีเมตตา สัตว์เลี้ยง	1. แสดงความรักเพื่อน และมีเมตตา สัตว์เลี้ยง	1. แสดงความรักเพื่อนและมีเมตตา สัตว์เลี้ยง
3. มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	1. แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	1. แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	1. แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่นอย่างสอดคล้องกับสถานการณ์

ตาราง 5 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
4. มีความรับผิดชอบ	1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเมื่อมีผู้ช่วยเหลือ	1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 29

ตาราง 6 มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน	1. แต่งตัวโดยมีผู้ช่วยเหลือ 2. รับประทานอาหารด้วยตนเอง	1. แต่งตัวด้วยตนเอง 2. รับประทานอาหารด้วยตนเอง	1. แต่งตัวด้วยตนเองได้อย่างคล่องแคล่ว 2. รับประทานอาหารด้วยตนเองอย่างถูกวิธี
2. มีวินัยในตนเอง	3. ใช้ห้องน้ำห้องส้วมโดยมีผู้ช่วยเหลือ	3. ใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง	3. ใช้และทำความสะอาดหลังใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง
	1. เก็บของเล่นของใช้เข้าที่เมื่อมีผู้ชี้แนะ 2. เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง 2. เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง	1. เก็บของเล่นของใช้เข้าที่อย่างเรียบร้อยด้วยตนเอง 2. เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง

ตาราง 6 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
3. ประหยัดและพอเพียง	1. ใช้สิ่งของเครื่องใช้ อย่างประหยัดและพอเพียง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. ใช้สิ่งของเครื่องใช้ อย่างประหยัดและพอเพียง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. ใช้สิ่งของเครื่องใช้ อย่างประหยัดและพอเพียง ด้วยตนเอง

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 30

ตาราง 7 มาตรฐานที่ 7 รักษารวมชาติ สิ่งแวดล้อม และความเป็นไทย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. คุณแลักรักษาธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม	1. มีส่วนร่วมดูแล รักษาธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม เมื่อมี ผู้ชี้แนะ	1. มีส่วนร่วมดูแลรักษา ธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม เมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. ดูแลรักษา ธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมด้วย ตนเอง
2. มีมารยาทตาม วัฒนธรรมไทย และรัก ความเป็นไทย	1. ปฏิบัติตนตาม มารยาทไทยได้เมื่อมี ผู้ชี้แนะ	1. ปฏิบัติตนตาม มารยาทไทยได้ด้วย ตนเอง	1. ปฏิบัติตนตาม มารยาทไทยได้ตาม กาลเทศะ
	2. กล่าวคำขอบคุณ และขอโทษเมื่อมี ผู้ชี้แนะ	2. กล่าวคำขอบคุณ และขอโทษด้วยตนเอง	2. กล่าวคำขอบคุณ และขอโทษด้วย ตนเอง
	3. หุ่ยคยึนเมือไต้ยึน เพลงชาติไทยและ เพลงสรรเสริญ พระบารมี	3. ยึนตรงเมือไต้ยึน เพลงชาติไทยและเพลง สรรเสริญพระบารมี	3. ยึนตรงและร่วม ร้องเพลงชาติไทย และเพลงสรรเสริญ พระบารมี

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 30

ตาราง 8 มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม
ในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. ขอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล	1. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	1. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	1. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน
2. มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	1. เล่นร่วมกับเพื่อน 2. ยิ้มหรือทักทายผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคย เมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม 2. ยิ้ม ทักทายหรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้ด้วยตนเอง	1. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย 2. ยิ้ม ทักทายและพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้เหมาะสมกับสถานการณ์
3. ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	1. ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ 2. ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามเมื่อมีผู้ชี้แนะ 3. ขอมรับการประนีประนอมแก้ไขปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ 2. ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้ด้วยตนเอง 3. ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเอง 2. ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้เหมาะสมกับสถานการณ์ 3. ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงด้วยตนเอง

ตาราง 9 มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. สนทนาโต้ตอบ และเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	1. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ และพูดโต้ตอบ เกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง	1. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ และสนทนาโต้ตอบ สอดคล้องกับเรื่องที่ ฟัง	1. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ และสนทนาโต้ตอบ อย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง
	2. เล่าเรื่องด้วย ประโยคสั้น ๆ	2. เล่าเรื่องเป็น ประโยคอย่างต่อเนื่อง	2. เล่าเป็นเรื่องราว ต่อเนื่องได้
2. อ่าน เขียนภาพและ สัญลักษณ์ได้	1. อ่านภาพ และพูด ข้อความด้วยภาษา ของตน	1. อ่านภาพ สัญลักษณ์ คำ พร้อมทั้งชี้หรือ กวาดตามองข้อความ ตามบรรทัด	1. อ่านภาพ สัญลักษณ์ คำ ด้วย การชี้หรือกวาดตา มอง จุดเริ่มต้นและ จุดจบของข้อความ
	2. เขียนขีดเขียน อย่างมี ทิศทาง	2. เขียนคล้ายตัวอักษร	2. เขียนชื่อของ ตนเองตามแบบเขียน ข้อความด้วยวิธีที่คิด ขึ้นเอง

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 32

ตาราง 10 มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. มีความสามารถในการคิดรวบยอด	1. บอกลักษณะของสิ่ง ต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส	1. บอกลักษณะ และ ส่วนประกอบของสิ่ง ต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส	1. บอกลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงหรือ ความสัมพันธ์ของ

ตาราง 10 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
			สิ่งต่าง ๆ จาก การสังเกตโดยใช้ ประสาทสัมผัส
	2. จับคู่หรือเปรียบเทียบ สิ่งต่าง ๆ โดยใช้ ลักษณะหรือหน้าที่ การใช้งานเพียง ลักษณะเดียว	2. จับคู่และเปรียบเทียบ ความแตกต่างหรือ ความเหมือนของสิ่ง ต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่ สังเกตพบเพียงลักษณะ เดียว	2. จับคู่และเปรียบเทียบ ความแตกต่าง และความเหมือน ของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ ลักษณะที่สังเกตพบ สองลักษณะขึ้นไป
	3. คัดแยกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะหรือ หน้าที่การใช้งาน	3. จำแนกและจัดกลุ่ม สิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่าง น้อยหนึ่งลักษณะเป็น เกณฑ์	3. จำแนกและจัด กลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดย ใช้ตั้งแต่สองลักษณะ ขึ้นไปเป็นเกณฑ์
	4. เรียงลำดับสิ่งของ หรือเหตุการณ์ อย่างน้อย 3 ลำดับ	4. เรียงลำดับสิ่งของ หรือเหตุการณ์ อย่างน้อย 4 ลำดับ	4. เรียงลำดับสิ่งของ และเหตุการณ์ อย่างน้อย 5 ลำดับ
2. มีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล	1. ระบุที่เกิดขึ้นใน เหตุการณ์หรือการ กระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1. ระบุสาเหตุหรือผลที่ เกิดขึ้นในเหตุการณ์ หรือการกระทำเมื่อมีผู้ ชี้แนะ	1. อธิบายเชื่อมโยง สาเหตุและผลที่ เกิดขึ้นในเหตุการณ์ หรือการกระทำด้วย ตนเอง
	2. คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะ เกิดขึ้น	2. คาดเดา หรือ คาดคะเน สิ่งที่จะ เกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วม ในการลงความเห็นจาก ข้อมูล	2. คาดคะเนสิ่งที่ อาจจะเกิดขึ้น และมี ส่วนร่วมในการลง ความเห็นจากข้อมูล อย่างมีเหตุผล

ตาราง 10 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
3. มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ	1. ตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ 2. แก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก	1. ตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น 2. ระบุปัญหาและแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก	1. ตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น 2. ระบุปัญหาสร้างทางเลือกและเลือกวิธีแก้ปัญหา

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 33

ตาราง 11 มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	1. สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเอง	1. สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลงและแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น	1. สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลงแปลกใหม่จากเดิมและมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น
2. แสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์	1. เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเอง	1. เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่	1. เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายและแปลกใหม่

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 34

ตาราง 12 มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้
เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
1. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	1. สนใจฟังหรืออ่านหนังสือด้วยตนเอง	1. สนใจซักถามเกี่ยวกับสัญลักษณ์หรือตัวหนังสือที่พบเห็น	1. สนใจหยิบหนังสือมาอ่านและเขียนสื่อความคิดด้วยตนเองเป็นประจำอย่างต่อเนื่อง
	2. กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม	2. กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม	2. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ
2. มีความสามารถในการแสวงหาความรู้	1. ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการที่มีผู้ชี้แนะ	1. ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการของตนเอง	1. ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง
	2. ใช้ประโยคคำถามว่า “ใคร” “อะไร” ในการค้นหา	2. ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ	2. ใช้ประโยคคำถามว่า “เมื่อไร” “อย่างไร” ในการค้นหาคำตอบ

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 34

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 13 ตารางสรุปมาตรฐานการศึกษาและชุดกิจกรรมที่ใช้ในการทำวิจัย

มาตรฐาน	สภาพที่พึงประสงค์ (อายุ 3 - 4 ปี)	ชุดกิจกรรม
มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และ กล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่าง คล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน ตัวบ่งชี้ที่ 2 ใช้มือ - ตา ประสาน สัมพันธ์กัน	1. เขียนรูปร่างกลมตามแบบ ได้ 2. ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้น ผ่านศูนย์กลาง 1 เซนติเมตร ได้	ชุดที่ 1 หนูทำได้ ชุดที่ 2 บ้านแสนสุข ชุดที่ 3 อาชีพในฝัน ชุดที่ 4 ฤดูกาลธรรมชาติ ชุดที่ 5 กลางวัน กลางคืน
มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออก ทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว ตัวบ่งชี้ที่ 1 สนใจ มีความสุขและ แสดงออกผ่านงานศิลปะดนตรี และการเคลื่อนไหว	สนใจ มีความสุข และ แสดงออกผ่านงานศิลปะ	ชุดที่ 6 สัตว์โลกน่ารัก ชุดที่ 7 ผัก ผลไม้ ชุดที่ 8 ปลอดภัย ในยานพาหนะ ชุดที่ 9 สารแห่งสีสัน
มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและ ปฏิบัติตามหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง ตัวบ่งชี้ที่ 1 ช่วยเหลือตนเอง ในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน ตัวบ่งชี้ที่ 2 มีวินัยในตนเอง	1. แต่งตัวโดยมีผู้ช่วยเหลือ 2. เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	ชุดที่ 10 หนูน้อยตาวิเศษ
มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้ เหมาะสมกับวัย ตัวบ่งชี้ที่ 2 อ่าน เขียนภาพ และสัญลักษณ์ได้	เขียนขีดเขียน อย่างมีทิศทาง	
มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้ที่ 1 ทำงานศิลปะ ตามจินตนาการและความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานศิลปะเพื่อ สื่อสารความคิด ความรู้สึก ของตนเอง	

จากตาราง 13 แสดงว่า มาตรฐานการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกกล้ามมือ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัย คือ มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน ตัวบ่งชี้ที่ 2 ใช้มือ-ตา ประสานสัมพันธ์กัน สภาพที่พึงประสงค์ (อายุ 3 - 4 ปี) คือ เขียนรูปร่างกลมตามแบบได้ และร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 เซนติเมตรได้ มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว ตัวบ่งชี้ที่ 1 สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว สภาพที่พึงประสงค์ (อายุ 3 - 4 ปี) คือ สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตัวบ่งชี้ที่ 1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน ตัวบ่งชี้ที่ 2 มีวินัยในตนเอง สภาพที่พึงประสงค์ (อายุ 3 - 4 ปี) คือ แต่งตัวโดยมีผู้ช่วยเหลือ และเก็บของเล่นของใช้เข้าที่เมื่อมีผู้ชี้แนะ มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย ตัวบ่งชี้ที่ 2 อ่าน เขียนภาพและสัญลักษณ์ได้ สภาพที่พึงประสงค์ (อายุ 3 - 4 ปี) คือ เขียนขีดเขียน อย่างมีทิศทาง และมาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้ที่ 1 ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ สภาพที่พึงประสงค์ (อายุ 3 - 4 ปี) คือ สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง โดยใช้ชุดกิจกรรมจำนวน 10 ชุด ได้แก่ 1) หนูทำได้ 2) บ้านแสนสุข 3) อาชีพในฝัน 4) ฤดูกาลธรรมชาติ 5) กลางวัน กลางคืน 6) สัตว์โลกน่ารัก 7) ผัก ผลไม้ 8) ปลอดภัยในยานพาหนะ 9) สาระแห่งสีสัน และ 10) หนูน้อยดาวพิเศษ

จิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

แนวคิดและทฤษฎีทางจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

นักวิชาการได้กล่าวถึงทฤษฎีทางจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ไว้หลายท่านดังนี้ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2560 : 12 - 16) กล่าวถึง แนวคิดและทฤษฎีทางจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางเพศของฟรอยด์ (Sigmund Freud)

ฟรอยด์แบ่งขั้นของพัฒนาการทางเพศไว้ 5 ขั้น ในขั้นนี้เชื่อมโยงกับพัฒนาการทางเพศของช่วงวัยเด็ก (0 - 12 ปี) ดังนี้

1.1 ขั้นปาก (Oral Stage) เริ่มตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ขวบ ในวัยนี้ บริเวณของความรู้สึก

พึงพอใจจะอยู่บริเวณ ปาก การได้รับการกระตุ้น หรือเร้าที่ปากจะทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจ ทำให้เด็กตอบสนองความพึงพอใจของตนเองโดยการดูด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการดูดนมแม่จึงเป็นความสุขและความพึงพอใจของเขา

1.2 ขั้นอวัยวะขับถ่าย (Anal Stage) เด็กจะมีอายุตั้งแต่ 1 - 3 ขวบ ในขั้นนี้บริเวณของความรู้สึกพึงพอใจจะอยู่ที่บริเวณทวารหนัก

1.3 ขั้นอวัยวะเพศตอนต้น (Phallic Stage) เริ่มตั้งแต่ 3 - 5 ขวบ ในขั้นนี้บริเวณของความรู้สึกพึงพอใจจะอยู่ที่อวัยวะเพศ โดยที่เด็กเกิดความรู้สึกพึงพอใจกับการจับต้องอวัยวะเพศ เพราะมีความพึงพอใจทางเพศอยู่ที่ตนเองในระยะแรก ต่อมาในช่วง 4 - 5 ขวบ

1.4 ขั้นแฝง (Latency Stage) เริ่มตั้งแต่ อายุ 6 - 11 ปี ในขั้นนี้บริเวณของความรู้สึกพึงพอใจจะไม่ปรากฏอยู่ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย โดยเฉพาะเสมือนขั้นแฝงของพลังลึบิโด (Libido) เป็นระยะพักในเรื่องเพศและจินตนาการทางเพศ เด็กจะเริ่มมีชีวิตสังคมภายนอกบ้านมากขึ้นที่จะเรียนรู้ และปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน ๆ ในโรงเรียน

1.5 ขั้นอวัยวะเพศตอนปลาย (Genital Stage) เริ่มตั้งแต่ 12 ขวบเป็นต้นไป ในระยะนี้เด็กจะเข้าสู่วัยรุ่นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่และวัยชรา โดยมีบริเวณของความรู้สึกพึงพอใจจะมาอยู่ที่อวัยวะเพศ (Genital Area)

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget)

เพียเจต์ ได้อธิบายพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึงวัยรุ่น แบ่งเป็น 4 ขั้น ดังนี้

2.1 ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensori-motor Stage) ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 2 ปี พฤติกรรมของเด็กในขั้นนี้ขึ้นอยู่กับความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวเป็นส่วนใหญ่

2.2 ขั้นการคิดก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่อายุ 2 - 7 ปี แบ่งออกเป็นขั้นย่อยอีก 2 ขั้น ได้แก่

2.2.1 ขั้นกำหนดความคิดไว้ล่วงหน้า (Preconceptual Thought) เป็นขั้นพัฒนาการของเด็กอายุ 2-4 ปี เป็นช่วงที่เด็กเริ่มมีเหตุผลเบื้องต้น สามารถจะโยงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ หรือมากกว่ามาเป็นเหตุผลเกี่ยวโยงซึ่งกันและกัน

2.2.2 ขั้นใช้ความคิดเอาเอง โดยไม่ใช้เหตุผล (Intuitive Thought) เป็นขั้นพัฒนาการของเด็ก อายุ 4 - 7 ปีขั้นนี้เด็กสามารถคิดอย่างมีเหตุผลขึ้น เด็กจะเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รวบรวมตัวขึ้น

2.3 ขั้นการคิดอย่างมีเหตุผลรูปธรรม (Concrete Operation Stage) ขั้นนี้จะเริ่มจากอายุ 7 - 11 ปี เป็นขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงรูปธรรม

2.4 ขั้นการคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (Formal Operational Stage) ขั้นนี้จะเริ่มจากอายุ 11 - 15 ปี เด็กสามารถใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม

3. ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคมของอีริกสัน (Erik H. Erikson)

อีริกสัน แบ่งขั้นพัฒนาการทางจิตสังคมของเด็ก ดังนี้

3.1 ความรู้สึกไว้วางใจกับความไม่ไว้วางใจ (Sense of Trust-mistrust) ช่วงอายุแรกเกิดถึง 1 ปี เป็นขั้นที่เด็กต้องการความรักความสนใจเอาใจใส่จากบิดามารดาหรือสมาชิกในครอบครัว ถ้าเด็กได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิดเป็นอย่างดี จะเกิดความรู้สึกไว้วางใจและความอบอุ่นมั่นคง

3.2 ความรู้สึกเป็นตัวของตัวเองกับความสงสัย (Sense of Autonomy-doubt) ช่วงอายุ 2 - 3 ปี เป็นขั้นที่เด็กเริ่มพัฒนาความเป็นตัวของตัวเองและรู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญ มักจะแสดงออกให้เห็นว่าตนเองมีความสามารถ มีความเป็นตัวของตัวเอง ถ้าผู้เลี้ยงดูให้โอกาสและกำลังใจต่อเด็ก เด็กจะพัฒนาความเป็นตัวเอง มีความมั่นใจ รู้จักอิสระที่จะควบคุมตนเอง

3.3 ความคิดริเริ่มกับความสำนึกผิด (Sense of Initiative Guilt) ช่วงอายุ 3 - 5 ปี เป็นขั้นที่เด็กจะเลียนแบบ สมาชิกในครอบครัว ชอบค้นคว้าทดสอบทดลองสิ่งใหม่ ๆ ถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากผู้เลี้ยงดูจะทำให้ เด็กรู้สึกต้องการที่จะศึกษาค้นคว้าต่อไป

3.4 ความขยันหมั่นเพียรกับความรู้สึกต่ำต้อย (Sense of Industry-interiority) ช่วงอายุ 6 - 12 ปี เป็นขั้นที่เด็กเริ่มเข้าเรียนและเกี่ยวข้องกับสังคมมากขึ้นตามลำดับ ต้องการเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น ถ้าผู้ใหญ่ให้กำลังใจหรือชมเชยจะเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กเกิดความมานะขยันขันแข็ง เพียรพยายามมากขึ้น

3.5 ความเป็นเอกลักษณ์กับความสับสนในบทบาท (Sense of Identity VS. Role Confusion) ช่วงอายุ 12 - 17 ปี เป็นช่วงที่เด็กเข้าสู่วัยรุ่นและเริ่มพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเองว่าตนคือใคร ต้องการอะไร มีทัศนคติอย่างไร มีเป้าหมายอะไรในอนาคต ถ้าเด็กค้นหาเอกลักษณ์ของตนเองได้ เด็กก็จะแสดงบทบาทของตนได้เหมาะสม แต่ถ้าเด็กค้นหาเอกลักษณ์ของตนไม่พบ เด็กก็จะเกิดความสับสนและแสดงบทบาทที่ไม่เหมาะสมหรือไม่สอดคล้องกับตนเอง

3.6 ความผูกพันกับการแยกตัว (Sense of Intimacy VS. Sense of Isolation) ช่วงอายุ 18 - 34 ปี เป็นขั้นตอนของการพัฒนาทางด้านความรัก ความผูกพัน กล่าวคือ เมื่อบุคคลสามารถค้นพบเอกลักษณ์ของตนเองได้แล้ว โดยรู้ว่าตนเองคือใคร ต้องการอะไร มีจุดมุ่งหมายและอุดมคติอย่างไรแล้วจะเกิดความรู้สึกความต้องการมีเพื่อนสนิทที่รู้จัก สามารถปรับความรู้สึกซึ่งกันและกันได้ตลอด แสดงความยินดีและเสียสละให้แก่กัน แต่ถ้าพัฒนาการในช่วงนี้ล้มเหลวไม่สามารถสร้างความรู้สึกเช่นนี้ได้ เขาก็จะขาดเพื่อนสนิทหรือเกิดความรู้สึกต้องการซึ่งดีซึ่งเด่น ชอบทะเลาะเบาะแว้งกับผู้อื่น เขาจะรู้สึกว่าเหว่เปล่าเปลี่ยวเหมือนถูกทอดทิ้ง ซึ่งจะนำไปสู่การแยกตัวและดำเนินชีวิตอย่างโดดเดี่ยว

3.7 การทำประโยชน์ให้กับสังคมกับการคิดถึงแต่ตนเอง (Sense of Generativity VS. Sense of Self Absorption) ช่วงอายุ 35 - 60 ปี เป็นช่วงของวัยกลางคน ซึ่งมีความพร้อมที่จะสร้างประโยชน์ให้สังคมเต็มที่ ถ้าพัฒนาการแต่ละขั้นตอนที่ผ่านมามีความดี มีการดูแลรับผิดชอบ เอาใจใส่ต่อบุตรหลานให้มีความสุข มีการอบรมบุตรหลานให้ดีต่อไปในอนาคต แต่ถ้าพัฒนาการขั้นต่าง ๆ ที่ผ่านมามีไม่ประสบความสำเร็จ เขาจะเกิดความรู้สึกท้อถอย เบื่อหน่ายชีวิต คิดคำนึงถึงแต่ตนเองไม่รับผิดชอบต่อสังคม

3.8 นูรณ์การกับความสิ้นหวัง (Sense of Integrity VS. Despair) อายุ 60 ปีขึ้นไป เป็นช่วงของวัยชราซึ่งเป็นวัยสุดท้ายของชีวิต เป็นขั้นพัฒนาการแห่งตนในช่วงนี้ ถ้าบุคคลผ่านขั้นตอนพัฒนาการต่าง ๆ มาด้วยดี ก็จะมองอดีตว่าเต็มไปด้วยความสำเร็จ มีความสุขุมรอบคอบ ฉลาด มีปรัชญาชีวิตของตนเอง ภูมิใจในการถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่ลูกหลาน มีความรู้สึกพอใจในชีวิตและมีความสุข แต่ถ้าพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ผ่านมามีไม่เหมาะสม มีแต่ความล้มเหลว ก็จะเกิดความสิ้นหวังในชีวิต เสียเวลาที่ผ่านมา ไม่พอใจกับชีวิตในอดีต ไม่ยอมรับสภาพตนเอง เกิดความคับข้องใจต่อสภาพความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ขาดความสุข

4. ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg)

โคลเบอร์ก ได้แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมหรือขั้นพัฒนาการการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมออกเป็น 3 ระดับ และแต่ละระดับแบ่งออกเป็น 2 ขั้น

4.1 ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Pre Conventional Level) มี 2 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นการใช้การลงโทษเป็นเหตุผลของการตัดสินใจ เป็นวัยที่มีอายุระหว่าง 2 - 7 ปี เป็นขั้นหลบหลีกการถูกลงโทษ เด็กจะเคารพและทำตามกฎเกณฑ์หรือคำสั่งของผู้ใหญ่ เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ

ขั้นที่ 2 ขั้นใช้การตอบสนองความต้องการของตนเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ เป็นวัยที่มีอยู่ระหว่าง 7 - 10 ปี เป็นขั้นการแสวงหารางวัล ขั้นนี้เด็กจะทำดีตามคำสั่งและกฎระเบียบต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนต้องการ เด็กจะเลือกกระทำในสิ่งที่นำความพอใจมาให้ตนเท่านั้น เป็นขั้นต้องการรางวัลเป็นสิ่งตอบแทนในการประพฤติปฏิบัติตน

4.2 ระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional Level) แบ่งออกเป็น 2 ขั้น ต่อเนื่องจาก 2 ขั้นแรก ได้แก่

ขั้นที่ 3 ขั้นใช้การยอมรับของสังคมเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ ขั้นนี้เด็กจะทำตามความเห็นชอบของกลุ่ม ทำตามกฎเกณฑ์ของสังคมหรือค่านิยมแบบฉบับของสังคม เพื่อต้องการการยอมรับของกลุ่มหรือสังคม ระยะเวลาที่เด็กจะมีอายุระหว่าง 10 - 13 ปี เป็นขั้นการทำตามผู้อื่นที่เห็นชอบ

ขั้นที่ 4 ใช้ระเบียบแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ของสังคมเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ
ระยะนี้เด็กจะมีอายุ ระหว่าง 13 - 16 ปี เป็นขั้นทำตามหน้าที่ของสังคม เด็กจะใช้กฎเกณฑ์ระเบียบ
แบบแผนของสังคมมาเป็นเกณฑ์ในการดำเนินชีวิต และจะปฏิบัติหน้าที่ตามค่านิยมและกฎเกณฑ์
ของกลุ่มหรือของสังคม เพื่อความเป็นสมาชิกของกลุ่มหรือของสังคมนั้น เด็กวัยนี้จะทำหน้าที่
เพื่อประโยชน์ของกลุ่ม

4.3 ระดับเหนือกฎเกณฑ์ (Post Conventional Level) อายุ 16 ปีขึ้นไป แบ่งออกเป็น
2 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 5 บุคคลยึดถือสังคมสัญญา (Social Contract) โดยทั่วไป และกฎหมาย
การกระทำที่ถูกต้อง มักจะตีความหมายออกมาในแง่ของสิทธิทั่วไปและในแง่ของมาตรฐาน
ซึ่งสังคมโดยส่วนรวมเห็นพ้องต้องกัน แต่พร้อมกันนั้นก็เน้นถึงความเป็นไปได้ของการแก้ไข
กฎหมายในแง่การพิจารณาอย่างมีเหตุผล เพื่อประโยชน์อันพึงได้รับของสังคมมากกว่าที่จะยึดถือ
กฎหมายอย่างเคร่งครัดแบบขั้นที่ 4

ขั้นที่ 6 บุคคลจะมีการตัดสินใจตามมโนธรรมและการเลือกกฎเกณฑ์ศีลธรรมด้วย
ตนเอง ตามความเข้าใจเชิงตรรกะ มีความเป็นสากลและมีความสม่ำเสมอ กฎเกณฑ์เหล่านี้
เป็นนามธรรม มิใช่รูปธรรมแบบบัญญัติ 10 ประการ เป็นกฎเกณฑ์ที่มีความยุติธรรม การตอบแทน
แลกเปลี่ยนหรือความร่วมมือ และความเสมอภาคของสิทธิมนุษยธรรมเป็นสากล และเคารพ
ในศักดิ์ศรีของความเป็นคนในแต่ละบุคคลด้วย

ยูทหนา ศิลปรัตน์ (2562 : 5) กล่าวถึง แนวคิดและทฤษฎีทางจิตวิทยาพัฒนาการของเด็ก
ปฐมวัย คือ การจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก โดยการจัดสภาพแวดล้อมให้เด็กได้มี
โอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์
จิตใจ สติปัญญา การใช้ภาษา และสังคม มีดังนี้

ล็อก (Lock) มีความเห็นว่า เด็กทารกนั้นเปรียบเสมือนผ้าขาว ประสบการณ์และ
สิ่งแวดล้อมจะมีความสำคัญต่อการเจริญเติบโตของเด็ก ทำให้เด็กมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน

ฟรอยด์ (Freud) มีความเชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากแรงผลักดันของสัญชาตญาณ
พลังทางเพศ พลังก้าวร้าว และพลังคุ้มครองตนเอง โดยระยะวิกฤตของมนุษย์อยู่ในช่วงอายุ 5 ปีแรก
ที่สัมพันธ์กับประสบการณ์ ความสุข และความพึงพอใจที่ได้รับการตอบสนองที่เหมาะสม

เกเซล (Gesell) มีความเห็นว่า พัฒนาการของมนุษย์ขึ้นกับความพร้อมของวุฒิภาวะ
เมื่อเด็กมีความพร้อมทางวุฒิภาวะจะทำให้มีพัฒนาการเป็นไปตามขั้นตอนธรรมชาติตามอายุของ
เด็กเมื่อถึงวันนั้นเด็กจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ โดยไม่ต้องเร่งหรือฝึกเด็ก พ่อแม่ควรให้อิสระเด็ก
ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจ

เปียเจท์ (Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสได้อธิบายถึงกระบวนการรู้ของเด็ก โดยมีความเชื่อว่าพัฒนาการเป็นสิ่งที่มียู่แล้ว ไม่คงที่และมีวิวัฒนาการ โดยเฉพาะความคิดของเด็กต่อสิ่งที่ได้พบเห็นจะเริ่มก่อรูปร่างขึ้นมา และค่อย ๆ พัฒนาจนเป็นโครงสร้างที่สมบูรณ์และเด็กจะนำโครงสร้างนี้มาเป็นหลักในการตัดสินใจแก้ปัญหา และวิธีการที่เด็กใช้แก้ปัญหาจะเป็นการแสดงถึงสติปัญญาของเด็ก ในขณะที่พัฒนาการด้านร่างกายและการรับรู้ดำเนินต่อเนื่องกันไป พัฒนาการทางความคิดก็ดำเนินไปตามลำดับขั้นเช่นเดียวกัน

อีริกสัน (Erikson) มีความเชื่อว่า อิทธิพลของสังคม สภาพแวดล้อม การรับรู้เกี่ยวกับตนเองมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ การได้รับประสบการณ์ที่ดี หรือไม่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการในขั้นต่อ ๆ ไป การเลี้ยงดูและการตอบสนองความต้องการที่เหมาะสมมีความสำคัญมากต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล

สรุปได้ว่า นักวิชาการได้กล่าวถึงแนวคิดและทฤษฎีทางจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยว่าเป็น การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยได้รับการกระตุ้นจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ดังนั้น การเลี้ยงดูและการตอบสนองความต้องการที่เหมาะสมมีความสำคัญมากต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล

องค์ประกอบของพัฒนาการเด็กปฐมวัย

นักวิชาการได้กล่าวถึงองค์ประกอบของพัฒนาการเด็กปฐมวัย ไว้หลายท่านดังนี้

สมพร สุทัศนีย์ (2547 : 9) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของพัฒนาการเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 องค์ประกอบ ดังนี้

1. วุฒิภาวะ (Maturation) หมายถึง สภาวะการเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่เกิดขึ้นถึงระดับการแสดงศักยภาพที่มีอยู่ภายในตัวเด็กแต่ละคน ในระยะใดระยะหนึ่งที่กำหนดตามวิถีทางธรรมชาติ และนำมาซึ่งความสามารถทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เหมาะสมกับวัย ศักยภาพที่เด็กแสดงออกมาในเวลาอันสมควรหรือที่เรียกว่า ระดับวุฒิภาวะ (Maturation) ที่มีอยู่ในตัวเด็กตั้งแต่กำเนิด และถูกกำหนดโดยพันธุกรรม ด้วยเหตุนี้เองระดับวุฒิภาวะของเด็กที่จะแสดงความสามารถอย่างเดียวกันอาจแสดงออกมาในช่วงเวลาที่แตกต่างกันได้ เช่น โดยทั่วไปเด็กจะวาดรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้ ประมาณอายุ 4 ปี เด็กบางคนอาจจะทำได้เร็วหรือช้ากว่าเกณฑ์นี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถในการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อและความสัมพันธ์ของมือและตา รวมทั้งทักษะการรับรู้เกี่ยวกับรูปร่าง

2. การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลจากประสบการณ์ที่ดีจากการรับหรือจากการปฏิบัติ อบรมสั่งสอน และการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความต้องการและความสนใจของเด็ก ทำให้ความสามารถต่าง ๆ ของเด็ก

ถูกนำออกมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่ ทั้งนี้ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมีขอบเขตจำกัด ทั้งช่วงเวลาคความสนใจที่สั้นและเนื้อหาที่เป็นรูปธรรม ตลอดจนวิธีการเรียนรู้ในรูปแบบของการเล่น ที่เด็กได้ลงมือกระทำศึกษาค้นคว้า สำรวจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวตามความพึงพอใจของตนเองและเก็บสะสมเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคล เช่น เด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีหนังสือนิทานและของเล่น รวมทั้งมีผู้ปกครองที่เอาใจใส่ดำเนินทานหรือแนะนำการอ่านมักจะเรียนรู้การอ่านได้อย่างรวดเร็วกว่า เด็กที่ไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นผลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวุฒิภาวะและการเรียนรู้ กล่าวคือ วุฒิภาวะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับการเรียนรู้ ถ้าขาดอย่างใดอย่างหนึ่ง ความสามารถบางอย่างอาจไม่เกิดขึ้นหรือเกิดช้ากว่าที่ควร เช่น ความสามารถในการใช้ภาษาเด็กที่มีวุฒิภาวะในการพูดจะสามารถเปล่งเสียงพูดออกมาได้เอง แต่ถ้าไม่ได้รับการสอนภาษาพูดก็จะใช้ภาษาพูดไม่ได้เลย ในทางตรงกันข้ามเด็กที่ยังไม่บรรลุวุฒิภาวะในการพูด ถึงแม้ว่าจะได้รับการเคี่ยวเข็ญฝึกภาษาพูดมากสักเพียงใดก็ไม่อาจพูดได้ ถ้าเด็กยังไม่พัฒนาถึงวุฒิภาวะนั้น จึงเห็นได้ว่าเด็กแต่ละคนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองตามกำหนดเวลาเฉพาะของพัฒนาการนั้น ๆ โดยธรรมชาติอันก่อนความสามารถในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นไปตามขั้นตอนของพัฒนาการ โดยมีสภาพแวดล้อมช่วยเสริมต่อพัฒนาการให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ช่วงเวลาที่เด็กสามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่นี้ เรียกว่า ระยะเวลาเหมาะสม (Optimal Period) ลักษณะพฤติกรรมที่เด็กสามารถแสดงออกเมื่ออยู่ในขั้นพัฒนาการนั้น ๆ เรียกว่าพัฒนาการตามวัย (Developmental Rask) เด็กที่แสดงพฤติกรรมตามขั้นพัฒนาการได้พอเหมาะก็บววัย ถือว่ามีพัฒนาการสมวัย

วรรณิ ลิ้มอักษร (2546 : 22) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของพัฒนาการเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. พันธุกรรม

พันธุกรรม (Heredity) เป็นลักษณะต่าง ๆ ทางกายและพฤติกรรมที่ถ่ายทอดจากบรรพบุรุษสู่ลูกหลาน อิทธิพลของพันธุกรรมเป็นตัวกำหนดสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ลักษณะทางกาย ได้แก่ สิ่งที่ทำให้หญิงและชายแตกต่างกันในด้านรูปร่างลักษณะเสียง ขนาดของร่างกาย ชนิดของกลุ่มเลือด ความผิดปกติและความบกพร่องของร่างกาย

1.2 ลักษณะทางสติปัญญา สติปัญญาของคนเราขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทางพันธุกรรมเป็นสำคัญ แต่สิ่งแวดล้อมก็มีส่วนทำให้สติปัญญาดีขึ้นหรือลดลงได้เช่นกัน

1.3 โรคบางชนิด เช่น โรคเบาหวาน โรคผิวหนัง โรคโลหิตไหลไม่หยุด เป็นต้น

1.4 เชื้อชาติมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก มีงานวิจัยพบว่าเด็กนิโกรหรือเด็กอินเดียจะมีพัฒนาการช้ากว่าเด็กผิวขาวและผิวเหลือง

2. สิ่งแวดล้อม

สิ่งแวดล้อม (Environment) เป็นสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็ก ทั้งสิ่งที่มีชีวิตและสิ่งที่ไม่มีชีวิต ซึ่งสิ่งแวดล้อมจะมีอิทธิพลต่อพัฒนาการตั้งแต่ปฏิสนธิจนกระทั่งตาย แบ่งสิ่งแวดล้อมออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

2.1 สิ่งแวดล้อมก่อนเกิด สิ่งแวดล้อมเริ่มมีอิทธิพลต่อพัฒนาการตั้งแต่มีการปฏิสนธิจนกระทั่งคลอด สภาพแวดล้อมก่อนเกิด ได้แก่ สุขภาพกายและสุขภาพจิตของแม่ การบริโภคอาหารของแม่ การได้รับสารเคมี สารพิษต่าง ๆ อายุของแม่ เป็นต้น

2.2 สิ่งแวดล้อมขณะเกิด เมื่อทารกมีพัฒนาการในครรภ์ครบ 9 เดือน และเมื่อถึงเวลาคลอดทารกอาจได้รับความกระทบกระเทือนในขณะที่ทำการคลอดได้ เช่น สภาวะการขาดออกซิเจน การที่สมองได้รับความกระทบกระเทือนขณะคลอด เป็นต้น

2.3 สิ่งแวดล้อมหลังเกิด นับตั้งแต่วินาทีแรกที่ออกมาสู่โลก ทารกจะเข้าสู่อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทันที สิ่งแวดล้อมหลังเกิด ได้แก่

2.3.1 สิ่งแวดล้อมในครอบครัว ทุกคนได้รับอิทธิพลจากครอบครัวมากที่สุด ในอันที่จะหล่อหลอมให้เด็กแตกต่างกัน อิทธิพลที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่าง ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู แบบอย่างของพ่อแม่ ทักษะคิด ค่านิยม ระดับการศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ลำดับการเกิดในครอบครัว เป็นต้น

2.3.2 สิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา มีอิทธิพลในการปรับแต่งบุคลิกภาพของบุคคล อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา ได้แก่ ทักษะคิด ค่านิยม ความเชื่อของครู แบบแผนพฤติกรรม วิธีการอบรมสั่งสอนของครู นโยบายของสถานศึกษา สิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา

2.3.3 สิ่งแวดล้อมในสังคม ในขณะที่เด็กได้รับการปลูกฝังและตกแต่งจากครอบครัวและสถานศึกษา เด็กยังคงต้องแวดล้อมด้วยสังคม อิทธิพลของสังคมที่สำคัญ ได้แก่ ค่านิยม วัฒนธรรม ประเพณี กฎหมายบ้านเมือง สื่อสารมวลชน เป็นต้น

3. วุฒิภาวะ

วุฒิภาวะ (Maturation) เป็นกระบวนการเจริญเติบโตและการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมตามระดับอายุต่าง ๆ โดยไม่ต้องใช้ประสบการณ์และการเรียนรู้ การเจริญเติบโตของร่างกายที่บ่งบอกถึงความพร้อมของร่างกาย เช่น เด็กปฐมวัยเมื่อถึงช่วงระยะเวลาหนึ่งก็จะนั่งได้ ต่อมายืนเกาะได้ เป็นต้น กระบวนการของวุฒิภาวะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมด้วย

4. การเรียนรู้

การเรียนรู้ (Learning) เป็นการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของมนุษย์ อันเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยควรได้รับการฝึกหัด ทดลอง ฝึกปฏิบัติ การรับการฝึกปฏิบัติบ่อยจะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของพัฒนาการเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย พันธุกรรม สิ่งแวดล้อม วุฒิภาวะ และการเรียนรู้ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบจะมีส่วนพัฒนาการเปลี่ยนแปลงของเด็กแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล

ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามมือ

ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

ควอน (Duane. 2003 : 169) กล่าวว่า ชุดการเรียน (Instructional Package) เป็นชุดของวัสดุประกอบการเรียนรู้เป็นรายบุคคล ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนตามเป้าหมาย ผู้เรียนจะเรียนไปตามอัตราความสามารถและความต้องการของตนเอง

ราวน์ทรี (Rowntree. 2007 : 84) กล่าวว่า ชุดการสอน หมายถึง ชุดของสื่อประสมที่รวบรวมเนื้อหาไว้เป็นหัวข้ออย่างชัดเจน สำหรับการเรียนเป็นรายบุคคลหรือการเรียนเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งมีคำแนะนำในการเรียนให้กับผู้เรียน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2551 : 14 - 15) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือชุดการสอน ตรงกับภาษาอังกฤษว่า (Instructional Package) เป็นสื่อประสมประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่องที่สอน แม้ชุดการเรียนการสอนจะเป็นเรื่องที่ค่อนข้างใหม่สำหรับบางคน แต่นักการศึกษาไทยได้มีแนวคิดการทำชุดการเรียนการสอนมาเป็นเวลานาน แม้จะยังไม่มีคำว่าชุดการเรียนการสอนขึ้นมาก็ตาม ชุดการเรียนการสอนเป็นสื่อประสมที่ได้จัดระบบการผลิต และการนำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวิชา หน่วย หัวเรื่อง และวัตถุประสงค์ เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553 : 14) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมที่ครูใช้ประกอบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนศึกษาและใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดกิจกรรมที่ผู้สอนสร้างขึ้น ชุดกิจกรรมเป็นรูปแบบของการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีขั้นตอนที่เป็นระบบชัดเจน จนกระทั่งนักเรียนสามารถบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาชุดกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ

กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ (2554 : 107) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม คือ สื่อและวิธีการสอนที่นำมาใช้สำหรับการสอนของผู้สอนและใช้สำหรับการเรียนของผู้เรียน ประกอบด้วย สื่อการสอนทั้งในรูปของวัสดุ อุปกรณ์และเทคนิควิธีการต่าง ๆ ซึ่งมีกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบบนฐานของทฤษฎีการเรียนรู้และมีการตรวจสอบประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้ และใช้ได้ผลดีในศูนย์การเรียนรู้

ณเอก อึ้งเสื่อ (2555 : 57) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการสอนซึ่งประกอบด้วยสื่อประสมที่ถูกรวบรวมไว้อย่างสมบูรณ์ เหมาะกับเนื้อหาวิชาและจุดประสงค์เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพตามจุดหมายที่วางไว้ ตลอดจนเสริมสร้างคุณภาพทางการศึกษาให้สูงขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างเสริมหรือพัฒนาตามเป้าหมาย

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อการสอนที่ถูกรวบรวมไว้ในรูปของวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิควิธีการต่าง ๆ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่องที่สอนชัดเจนสอดคล้องกับวิชาหน่วย หัวเรื่อง และวัตถุประสงค์ ซึ่งรูปแบบของชุดกิจกรรมเป็นได้ทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม โดยผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาชุดกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนจะเป็นเพียงที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ

ความหมายของการฝึกกล้ามมือ

การฝึกกล้ามมือ เป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อมไปสู่ทักษะการเขียน เช่น การลากเส้นจากซ้ายไปขวา การลากเส้นจากบนลงล่าง การเขียนเส้นโค้ง การลากเส้นตามรอยประ การเขียนเส้นพื้นฐานต่าง ๆ เพื่อฝึกความมั่นคงของการใช้มือ นิ้วมือ และการประสานสัมพันธ์ที่ดีระหว่างมือกับตา ซึ่งเป็นการพัฒนาด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ดังที่นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551 : 101) กล่าวว่า การฝึกกล้ามมือ หมายถึง ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ในการสร้างเสริมความสามารถในการหยิบ จับ คัดเขียน และทำกิจกรรมที่ต้องใช้กล้ามเนื้อ นิ้วมือ ฝ่ามือและข้อต่อของเด็กปฐมวัย

วัฒนา ปุณญฤทธิ์ (2553 : 99) กล่าวว่า การฝึกกล้ามมือ หมายถึง ความสามารถในการใช้มือของเด็กปฐมวัยในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน หรือการเล่นต่าง ๆ ซึ่งเรียกโดยรวมว่าเป็นทักษะการช่วยเหลือตนเอง

กฤษณา รักษุช (2560 : 25) กล่าวว่า การฝึกกล้ามมือ หมายถึง ความสามารถในการบังคับเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมือ นิ้วมือ ให้ประสานสัมพันธ์กับตา ให้สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า การฝึกกล้ามมือ หมายถึง ความสามารถในการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อมัดเล็กให้ประสานสัมพันธ์กับตา เพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

นั่นก็คือ การใช้มือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การหยิบ การจับ และการขีดเขียน เป็นต้น

ดังนั้น ชุดกิจกรรมฝึกกล้ามมือ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อมัดเล็ก คือ มือให้ประสานสัมพันธ์กับตาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้เกิดความคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การหยิบ การจับ และการขีดเขียน เป็นต้น ซึ่งในการทำกิจกรรมผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาชุดกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม นักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2551 : 17) ได้กล่าวถึง แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม ประกอบด้วยแนวคิด 5 ประการ ดังนี้

แนวคิดที่ 1 ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล นักศึกษาได้นำหลักจิตวิทยา มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความต้องการ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งความแตกต่างระหว่างบุคคลมีหลายด้าน คือ ความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม เป็นต้น ในการจัดการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลวิธีที่เหมาะสมที่สุด คือ การจัดการสอนรายบุคคล การศึกษาโดยเสรี การศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งล้วนเป็นวิธีเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามสติปัญญา ความสามารถและความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม

แนวคิดที่ 2 ความพยายามที่จะเปลี่ยนการเรียนการสอนที่ยึดครูเป็นแหล่งความรู้หลักมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เรียนด้วยการใช้แหล่งความรู้จากสื่อการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งได้จัดให้ตรงกับเนื้อหาประสบการณ์ตามหน่วยวิชาการสอนต่าง ๆ การเรียนด้วยวิธีนี้ครูจะถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนเป็นหนึ่งในสามส่วนของเนื้อหาทั้งหมด อีกสองส่วนผู้เรียนจะศึกษาด้วยตัวเอง จากสิ่งที่ผู้สอนเตรียมไว้ในรูปแบบชุดกิจกรรม

แนวคิดที่ 3 การใช้สื่อทัศนูปกรณ์ในรูปของการจัดระบบสื่อหลายอย่างมาบูรณาการให้เหมาะสม และใช้เป็นแหล่งความรู้สำหรับนักเรียนแทนที่ครูจะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนตลอดเวลา แนวทางใหม่จึงเป็นการสอนแบบประสมให้เป็นชุดกิจกรรม

แนวคิดที่ 4 ปฏิกริยาสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับสภาพแวดล้อม ซึ่งเดิมนักเรียนเป็นฝ่ายรับรู้จากครูเท่านั้น นักเรียนจึงขาดทักษะการแสดงออกและการทำงานเป็น

กลุ่มแนวโน้มนำทางอนาคตของการเรียนรู้จึงมีการนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งนำมาสู่การผลิตสื่อออกมาในรูปแบบของชุดกิจกรรม

แนวคิดที่ 5 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้โดยยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้ โดยจัดสถานการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบ โปรแกรม ซึ่งหมายถึงระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง ได้ทราบว่าการตัดสินใจหรือการปฏิบัติงานของตนถูกหรือผิดอย่างไร และได้รับการเสริมแรงที่ทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจที่ได้ทำถูกคิด อันจะทำให้เกิดการทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีกในอนาคตได้ เรียนรู้ไปที่ละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจของตนเอง

เคมพ์ (Kemp, 1977 : 476 - 477 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2554 : 52) ได้กล่าวถึง แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 9 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดหัวข้อที่ใช้สอน
2. ศึกษาคุณลักษณะของผู้เรียน
3. ระบุจุดมุ่งหมายของการสอนในเชิงพฤติกรรม
4. กำหนดเนื้อหาวิชาที่สนับสนุนวัตถุประสงค์ในแต่ละข้อ
5. ทดสอบเพื่อวัดความรู้ความสามารถ
6. เลือกกิจกรรมและแหล่งวิชาการสำหรับการเรียนการสอน
7. ประสานงานในเรื่องต่าง ๆ เช่น เอกสาร การเงิน บุคลากร อาคาร สถานที่ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ และดำเนินการไปตามแผนการที่กำหนดไว้
8. ประเมินผลการเรียนของผู้เรียนว่า บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เพียงใด
9. พิจารณาว่า ควรมีการแก้ไขปรับปรุงแผนการเรียนการสอนให้ดีขึ้นอย่างไร

ทิศนา แคมมณี (2554 : 51) ได้กล่าวถึง แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมว่า การจัดการเรียนรู้ต้องยึดหลักทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กฎการเรียนรู้ของธอร์น ไคค์ เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกหัด คือสิ่งใดก็ตามที่มีการฝึกหัด หรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมทำให้ผู้ฝึกมีความคล่องแคล่วและสามารถทำได้ดี ในทางตรงกันข้าม สิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้รับการฝึกหัด หรือทอดทิ้งไปนานแล้วย่อมจะทำได้ไม่ดี
2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรคำนึงถึงว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ และความสนใจต่างกัน ดังนั้นในการสร้างแบบฝึกจึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสม คือ ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป และควรมีรูปแบบที่หลากหลาย

3. การจูงใจนักเรียน โดยการจัดแบบฝึกจากง่ายไปหายาก เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของนักเรียน ซึ่งจะทำให้เกิดผลสำเร็จในการฝึก และช่วยยั่วใ้ติดตามต่อไป

4. ใช้แบบฝึกหัดสั้น ๆ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย การพัฒนาชุดกิจกรรมเป็นงานที่ละเอียดต้องอาศัยความรอบคอบ ความเข้าใจ เพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย การเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์

สรุปได้ว่า แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม เป็นแนวทางในการผลิตชุดกิจกรรม โดยใช้หลักจิตวิทยาเข้ามาเกี่ยวข้อง คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นฝึกหัดบ่อย ๆ ให้เกิดความคล่องแคล่ว รูปแบบของกิจกรรมเน้นให้เกิดความหลากหลาย ไม่ง่ายหรือยากจนเกินไป ใช้ระยะเวลาสั้น ๆ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายพร้อมสร้างแรงจูงใจในการทำชุดกิจกรรม

ประเภทของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมสามารถจำแนกตามการลักษณะของการใช้งาน ซึ่งนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงประเภทของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

ศรีสุตา จริยากุล (2543 : 647 - 648) ได้กล่าวถึง การแบ่งประเภทของชุดกิจกรรม สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมรายบุคคล สำหรับผู้เรียนตามความสนใจ และระดับความสามารถของตนเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ชุดกิจกรรมแต่ละชุดมีคำแนะนำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดจนแหล่งวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ ที่ต้องไปศึกษาเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถทดสอบ เพื่อทราบผลความก้าวหน้าของตนเองได้ตลอดเวลา และทราบผลการเรียนทันที ประกอบด้วยบทเรียนสำเร็จรูป แบบประเมินผลและวัสดุอุปกรณ์การเรียน

2. ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนเป็นกลุ่ม ชุดกิจกรรมแบบนี้ใช้ในการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนเป็นกลุ่ม หรืออาจจัดในรูปแบบศูนย์การเรียน ชุดกิจกรรมนี้จะมีสื่อไว้ให้สมาชิกแต่ละคนที่จะประกอบกิจกรรมตามคำสั่งได้ ประกอบด้วย ชุดย่อยที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนศูนย์ที่แบ่งไว้แต่ละหน่วย ซึ่งแต่ละศูนย์จะมีสื่อการเรียนหรือบทเรียนครบทุกคนตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรมนั้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หรือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในศูนย์ต่าง ๆ จนครบรอบ

3. ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยายของครูหรือชุดกิจกรรมสำหรับครู เป็นชุดกิจกรรมที่กำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนให้ครูหรือผู้สอนใช้ประกอบการบรรยายเป็นเนื้อหาและประสบการณ์ที่ผู้สอนต้องการพื้นฐานให้ผู้เรียนได้เรียนไปพร้อมกัน โดยมีเวลาให้ผู้เรียนได้เรียนร่วมกันบางครั้งตามที่กำหนดไว้ในตารางเรียนของแต่ละคน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 52 - 53) ได้กล่าวถึง การแบ่งประเภทของชุดกิจกรรม สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบคำบรรยายของครู เป็นชุดการสอนสำหรับนักเรียนกลุ่มใหญ่ หรือเป็นการสอนที่มุ่งเน้นการปูพื้นฐานให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน ในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้ลดเวลาในการอธิบายของครูผู้สอนให้พุดน้อยลง เพิ่มเวลาให้นักเรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น โดยใช้สื่อที่อยู่ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้การนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ สิ่งสำคัญคือสื่อที่นำมาใช้จะต้องให้นักเรียนได้เห็นชัดเจนทุกคน และมีโอกาสได้ใช้ครบทุกคนหรือทุกกลุ่ม

2. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรมกลุ่ม หรือชุดการสอนสำหรับการเรียนเป็นกลุ่มย่อย เป็นชุดการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุไว้ในชุดการสอนแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน โดยให้นักเรียนมีโอกาสร่วมกัน การสอนชนิดนี้มักใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม

3. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือนักเรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความต้องการและความสนใจของตนเอง อาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือเรียนที่บ้านก็ได้ จุดประสงค์หลักคือ มุ่งทำความเข้าใจกับเนื้อหาวิชาเพิ่มเติม และนักเรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2551 : 7) ได้กล่าวถึง การแบ่งประเภทของชุดกิจกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบคำบรรยาย เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งช่วยขยายเนื้อหาสาระการสอนแบบบรรยายให้ชัดเจนขึ้น ช่วยให้ผู้สอนพุดน้อยลงและให้สื่อการสอนทำหน้าที่แทนชุดการสอนแบบบรรยายนี้ นิยมใช้กับการฝึกอบรมและการสอนในระดับอุดมศึกษา ที่ยังถือว่าการสอนแบบบรรยายยังมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียน

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมกลุ่ม เช่น ในการสอนแบบศูนย์การเรียนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามความแตกต่างระหว่างบุคคล อาจเป็นการเรียนในโรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้เพื่อให้นักเรียนก้าวไปข้างหน้าตามความสามารถ ความสนใจและความพร้อมของนักเรียน ชุดการเรียนการสอนรายบุคคลนี้อาจออกมาในรูปของหน่วยการสอนย่อย

4. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางไกล เป็นชุดการเรียนการสอนที่ผู้สอนกับนักเรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลากัน มุ่งสอนให้นักเรียนศึกษาได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียน ประกอบด้วยสื่อ

ประเภทสิ่งพิมพ์ รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการสอนเสริมตามศูนย์การศึกษา เช่น ชุดการเรียนการสอนทางไกลมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

สรุปได้ว่า ประเภทของชุดกิจกรรม สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ ชุดกิจกรรมรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการและความสนใจของตนเอง ชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียนเป็นกลุ่ม ชุดกิจกรรมชนิดนี้จะมุ่งเน้นผู้เรียนให้ประกอบกิจกรรมกลุ่มเป็นการสร้างโอกาสในการทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยายของครูหรือชุดการเรียนเป็นชุดกิจกรรมที่มุ่งเน้นการบรรยายเนื้อหาสาระและประสบการณ์ของผู้สอน และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางไกล เป็นชุดการเรียนการสอนที่ผู้สอนกับผู้เรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลากัน มุ่งสอนให้ผู้เรียนศึกษาได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียน

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

การพัฒนาชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบสำคัญหลายประการ อาทิเช่น คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม แบบทดสอบ และสื่อการสอน เป็นต้น โดยนักวิชาการได้เสนอองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้หลากหลายดังนี้

ศุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 52) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการได้แก่

1. คู่มือครู เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงไว้อย่างชัดเจน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียน การจัดชั้นเรียน บทบาทนักเรียน เป็นต้น ลักษณะของคู่มืออาจจัดทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้

2. คำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้นักเรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้บรรจุอยู่ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนนักเรียน ซึ่งจะประกอบด้วยคำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้นักเรียนประกอบกิจกรรมและการสรุปบทเรียน การจัดทำบัตรคำสั่งหรือบัตรงานส่วนใหญ่นิยมใช้กระดาษแข็งขนาด 6 x 8 นิ้ว

3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ จัดในรูปของสื่อการสอนที่หลากหลาย อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท

3.1 ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือวารสารบทความใบความรู้ (Fact Sheet) ของเนื้อหาเฉพาะเรื่องบทเรียน โปรแกรม เป็นต้น

3.2 ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพ แผนภูมิ สมุดภาพ สไลด์ (Slide) เทปบันทึกเสียง วิดิทัศน์ (Video) ซีดีรอม (CD-rom) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เป็นต้น

4. แบบประเมินผล แบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเอง ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน อาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่ เลือกตอบหรือกาเครื่องหมายถูกผิด

กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ (2554 : 107) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งองค์ประกอบที่สำคัญไว้ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านการจัดการ ประกอบด้วยคู่มือครูและแบบฝึกปฏิบัติ สำหรับครูผู้ใช้ ชุดการสอนและผู้เรียนที่เรียน เป็นการจัดเตรียมการเรียนการสอนของผู้สอนและผู้เรียน มีคำสั่งหรือการมอบงาน เพื่อกำหนดแนวทางการเรียนให้กับนักเรียนและการสอนของผู้สอน

2. องค์ประกอบด้านเนื้อหา เป็นเนื้อหาสาระที่ถูกรวบรวมให้อยู่ในรูปของสื่อการสอน และกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล ซึ่งกำหนดไว้ให้ผู้เรียนสามารถบรรลุผลได้ตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

3. องค์ประกอบด้านการประเมินผล เป็นการประเมินกระบวนการ โดยวัดจากแบบฝึกหัด รายงานการค้นคว้า จากใบงาน ใบประลอง และจากการทดลอง ในส่วนที่เป็นผลลัพธ์ของการเรียนโดยวัดจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังจากการเรียนด้วยชุดการสอน

ทิสนา แคมมณี (2558 : 10 - 12) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ชื่อชุดกิจกรรม หมายถึง ชื่อกิจกรรมส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้
2. ชื่อหน่วย หมายถึง หัวข้อย่อยที่ประกอบขึ้นเป็นชุดกิจกรรม
3. คำชี้แจง หมายถึง ข้อเสนอแนะสำหรับนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรม
4. สาระการเรียนรู้ หมายถึง เนื้อหารายละเอียดของหน่วยการเรียนรู้ในชุดกิจกรรม
5. ตัวบ่งชี้ในการเรียนรู้ หมายถึง การระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ของเนื้อหาในหน่วยย่อย
6. เวลาที่ใช้ หมายถึง ระยะเวลาที่กำหนดให้ทำกิจกรรมในแต่ละหน่วยของชุดกิจกรรม
7. กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การกำหนดงานที่ต้องการให้นักเรียนปฏิบัติ
8. สื่อและอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุหรืออุปกรณ์ที่นำมาใช้ในชุดกิจกรรม
9. การประเมินผล หมายถึง การทดสอบความสามารถของนักเรียนหลังทำกิจกรรม

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรม ประกอบด้วย ชื่อชุดกิจกรรม ชื่อหน่วย คำชี้แจง สาระการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ในการเรียนรู้ เวลาที่ใช้ กิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วย สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ และการประเมินผล สอดคล้องกับของ ทิสนา แคมมณี ผู้วิจัยจึงยึดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมของ ทิสนา แคมมณี

ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม

การได้มาซึ่งชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น ต้องผ่านขั้นตอนและวิธีการต่าง ๆ มากมาย ดังที่นักวิชาการได้อธิบายขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

บัทส์ (Butts, 1974 : 85) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ก่อนที่จะต้องทำชุดกิจกรรมการเรียน ควรกำหนดโครงร่างคร่าว ๆ ก่อนว่าจะเขียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร วัตถุประสงค์อะไร

2. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำ

3. เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและเนื้อหาที่สอดคล้องกัน

4. แจกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นกิจกรรมย่อย ๆ โดยคำนึงความเหมาะสมของผู้เรียน

5. กำหนดอุปกรณ์ที่จะใช้ในกิจกรรมแต่ละตอนให้เหมาะสม

6. กำหนดเวลาที่จะใช้ในแต่ละตอนให้เหมาะสม

7. กำหนดการประเมินผลว่าจะประเมินก่อนหรือหลังเรียน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 53 - 55) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมไว้ 11 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดการสอน อาจกำหนดตามหลักสูตรหรือกำหนดเรื่องให้มีขึ้นมาก็ได้ การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาวิชาและลักษณะของการใช้ชุดการสอนนั้น ๆ และการแบ่งเนื้อเรื่องของชุดการสอนนั้น เพราะชุดการสอนในแต่ละระดับไม่เหมือนกัน

2. กำหนดหมวดหมู่ เนื้อหา และประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชา หรืออาจทำบูรณาการแบบสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม

3. จัดหน่วยการสอน จะแบ่งเป็นกี่หน่วยก็ได้ และในหน่วยหนึ่ง ๆ จะใช้เวลาเท่าใด ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

4. กำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหน่วยการสอนเป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อความสะดวกแก่การเรียนรู้ ซึ่งแต่ละหน่วยควรประกอบด้วยหัวข้อย่อยหรือประสบการณ์ประมาณ 4 - 6 ข้อ

5. กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการ ต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดหรือสามารถสรุปหลักการแนวคิดอะไร

6. กำหนดจุดประสงค์การสอน หมายถึง จุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ทั้งการกำหนดเกณฑ์ การตัดสินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไว้ให้ชัดเจน

7. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่นักเรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน การทำกิจกรรมตามบัตรคำสั่ง การทดลอง การเล่นเกม การแสดงความคิดเห็น การทดสอบ การตอบคำถาม การเขียนภาพ เป็นต้น

8. กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ (การวัดผลที่ยึดเกณฑ์หรือเงื่อนไข) ที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ โดยไม่มีการนำไปเปรียบเทียบกับคนอื่น เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว นักเรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

9. เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ผู้สอนใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนในแต่ละหัวเรื่องเรียบร้อยแล้วควรจัดสื่อการสอนเหล่านั้น แยกออกเป็นหมวดหมู่ในกล่อง/แฟ้มที่เตรียมไว้ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพ เพื่อหาความตรงความเที่ยงก่อนนำไปใช้ เราเรียกสื่อการสอนแบบนี้ว่า “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” โดยปกติรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรมีขนาดมาตรฐาน เพื่อความสะดวกในการใช้และความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการเก็บรักษาโดยพิจารณาในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้ประโยชน์ ความประหยัด ความคงทนถาวร ความน่าสนใจ ทันสมัย ทันเหตุการณ์ ความสวยงาม เป็นต้น

10. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย การสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบก่อนและหลังเรียน ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและกิจกรรมที่กำหนดให้ให้เกิดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญ ข้อสอบไม่ควรมากเกินไป แต่ควรเน้นกรอบความรู้สำคัญในประเด็นหลักมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อย หรือถามเพื่อความจำเพียงอย่างเดียว เมื่อสร้างเสร็จควรทำเฉลยไว้ให้พร้อมก่อนส่งไปหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

11. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จต้องนำชุดการเรียนรู้นั้น ๆ ไปทดสอบโดยวิธีการต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริง เช่น ทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไข ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และความตรงของเนื้อหา เป็นต้น

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551 : 272) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมไว้ 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการเป็นแบบสหวิทยาการตามที่เหมาะสม

2. กำหนดหน่วยการสอน โดยการแบ่งเนื้อหาวิชาที่ครูจะถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนได้ ในหนึ่งสัปดาห์หรือหนึ่งครั้ง

3. กำหนดหัวเรื่องในการสอนแต่ละหน่วย ผู้สอนจะให้ประสบการณ์อะไรบ้างกับนักเรียนกำหนดออกมาประมาณ 4 - 6 หัวข้อ

4. กำหนดมโนทัศน์และหลักการให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง และสรุปรวมแนวคิดสาระหลักเกณฑ์ที่สำคัญไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาการสอนให้สอดคล้องกัน

5. กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง ควรกำหนดเป็นจุดประสงค์ทั่วไปแล้วเปลี่ยนแปลงเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมไว้ทุกครั้ง

6. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากที่ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนแล้ว นักเรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้หรือไม่

7. กำหนดแบบประเมินผล ต้องประเมินผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากที่ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนแล้ว นักเรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้หรือไม่

8. เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์และวิธีการใช้ซึ่งถือว่าเป็นสื่อการสอนควรจัดไว้เป็นหมวดหมู่ก่อนที่นำไปทดลองและหาประสิทธิภาพ

9. หาประสิทธิภาพของชุดการสอนเพื่อทราบว่าชุดการสอนที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพ ผู้สร้างจะต้องกำหนดเกณฑ์ล่วงหน้า โดยคำนึงถึงหลักการที่ว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการ เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนบรรลุผล

10. การใช้ชุดกิจกรรมชุดการสอนที่ได้รับการปรับปรุง และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สามารถนำไปสอนนักเรียนตามประเภทของชุดการสอนและตามระดับการศึกษา ซึ่งในการนำชุดกิจกรรมไปใช้มีขั้นตอน คือ

10.1 ให้นักเรียนนำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อพิจารณาพื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียน

10.2 ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียน

10.3 ขึ้นประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน (ชั้นสอน)

10.4 ขึ้นสรุปผลการสอน เพื่อสรุปมโนทัศน์และหลักการที่สำคัญ

10.5 ทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อดูพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป
ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552 : 69) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ออกแบบชุดกิจกรรม

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม โดยละเอียด ทั้งทฤษฎี แนวคิด หลักการสำคัญในการสร้างชุดกิจกรรม

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสอน ตามหลักสูตร สถานศึกษาที่กำหนดไว้ เช่น มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เวลาเรียน ตามที่หลักสูตรกำหนดไว้

1.3 ออกแบบชุดกิจกรรม

2. เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้มีองค์ประกอบครบถ้วน โดยทั่วไปจะมี องค์ประกอบคือ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระสำคัญ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ สื่อ/ แหล่งการเรียนรู้ การวัดประเมินผล และอาจมีภาคผนวกท้ายแผนที่แสดงให้เห็นถึง สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ใบกิจกรรม ใบงาน ใบความรู้ เครื่องมือวัดประเมินผล เป็นต้น

3. สร้างชุดกิจกรรม โดยการผลิตสื่อและเครื่องมือต่าง ๆ ของแต่ละชุดกิจกรรม ตามตารางออกแบบชุดกิจกรรมและแผนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

4. เขียนคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม โดยคู่มืออาจมีองค์ประกอบ คือ คำชี้แจงการใช้ชุด กิจกรรมสำหรับครู คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียน รายการอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดประเมินผลการเรียนรู้จากชุดกิจกรรม

สรุปได้ว่า การสร้างชุดกิจกรรมนั้น ควรศึกษาเนื้อหาสาระของรายวิชาที่จะนำมาสร้าง เป็นชุดกิจกรรม แล้ววิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ หน่วย การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรม เวลาที่ใช้ เลือกผลิตสื่อการเรียนการสอน และวัดประเมินผลให้ สอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก โดยมีขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การวางแผนการสอน การผลิตสื่อการสอนหรือชุดกิจกรรม และการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อการสอนหรือชุดกิจกรรม

ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เป็นการนำชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น ไปทดลองใช้ตาม ขั้นตอนที่กำหนดไว้ เพื่อปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ ก่อนนำไปทดลองใช้จริง ซึ่งนักวิชาการหลายท่าน ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. ความหมายของประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพเป็นกระบวนการ วิธีการ หรือการกระทำใด ๆ ที่นำไปสู่ผลสำเร็จ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพ ไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 667) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถที่ทำให้ เกิดผลในการทำงาน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2551 : 127) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง การพิจารณาหา ประสิทธิภาพและคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน ดังนั้น การประเมินสื่อจึงเริ่มด้วยการกำหนด

ปัญหา หรือคำถามเช่นเดียวกับ การวิจัย ด้วยเหตุนี้การประเมินสื่อจึงเป็นการวิจัยอีกแบบหนึ่ง ที่เรียกว่า การวิจัยประเมิน (Evaluation Research)

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556 : 7) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง สภาวะหรือคุณภาพของสมรรถนะในการดำเนินงาน เพื่อให้งานมีความสำเร็จโดยใช้เวลา ความพยายามและค่าใช้จ่ายค้ำค่าที่สุดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็นอัตราส่วนหรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้า กระบวนการและผลลัพธ์ (Ratio between Input, Process and Output)

วษุณี วรรณ ลือชา (2558 : 35) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพสื่อการเรียนการสอนหรือนวัตกรรม ซึ่งนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ระดับที่พึงพอใจ ประสิทธิภาพมาจากผลลัพธ์การคำนวณประสิทธิภาพของกระบวนการเป็นตัวแรก และประสิทธิภาพของผลโดยรวมเป็นตัวเลขตัวหลัง ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ร้อยมากเท่าไร ยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ความหมายของประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนคือ คุณภาพเอกสารประกอบการเรียน ซึ่งนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ระดับที่พึงพอใจ

สรุปได้ว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพของสื่อการเรียนการสอนหรือนวัตกรรมที่นำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปสู่ผลสำเร็จ

2. ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ

นักวิชาการได้กล่าวถึงขั้นตอนการหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2535 : 25 - 29) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ 2 วิธี ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญหรือครู โดยจะใช้แบบประเมินผลให้ผู้เชี่ยวชาญหรือครู พิจารณาทั้งด้านคุณภาพ เนื้อหาสาระ และเทคนิคการจัดทำสื่ออื่น ๆ แบบประเมินเป็นมาตรฐานค่า (Rating Scale) หรือเป็นแบบเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย แล้วสรุปเป็นความค่าเฉลี่ย

2. การหาประสิทธิภาพโดยผู้เรียน มีลักษณะเช่นเดียวกันกับการหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ แต่เน้นการรับรู้คุณค่าที่ได้จากการเรียนเป็นสำคัญ ประสิทธิภาพของสื่อการสอนที่มีความเที่ยงตรงที่จะต้องพิสูจน์คุณภาพ และคุณค่าของสื่อการสอนนั้น ๆ โดยจะวัดว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อะไรบ้าง เป็นการวัดเฉพาะผลที่เป็นจุดประสงค์ของการสอน โดยใช้ชุดกิจกรรมนั้น จำแนกได้ 2 วิธี คือ

2.1 กำหนดเกณฑ์มาตรฐานขั้นต่ำไว้ เช่น 80/80 หรือ 90/90

2.2 ไม่ได้กำหนดเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า แต่พิจารณาการเปรียบเทียบผลการสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ หรือเปรียบเทียบว่าผลสัมฤทธิ์จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมนั้นสูงกว่าหรือเท่ากับสื่อ หรือเทคนิคการสอนอย่างอื่นหรือไม่ โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (T-test)

เพชัญ กิจระการ (2544 : 46-49) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach)

กระบวนการนี้เป็นการหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักของความรู้ และเหตุผล ในการตัดสินใจคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญ (Panel of Experts) เป็นผู้พิจารณาตัดสินใจค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Usability) ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะนำมาหาประสิทธิภาพตามสูตร ผู้เชี่ยวชาญจะประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) (นิยมใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ) นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน ไปแทนค่าในสูตร สำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไป คือค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.50 - 5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าค่าที่ปรากฏในตารางตามจำนวนของผู้เชี่ยวชาญ จึงจะยอมรับว่าสื่อมีประสิทธิภาพ ถ้าได้ค่าไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อและนำไป ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach)

วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของสื่อ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน แผนการสอน แบบฝึกทักษะ เป็นต้น ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียน หรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงค่าตัวเลข 2 ตัว

ชัยรงค์ พรหมวงศ์ (2545 : 494) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

1. ความจำเป็นของการทดสอบหาประสิทธิภาพของชุดการสอน ดังต่อไปนี้

1.1 สำหรับหน่วยงานผลิตชุดกิจกรรม เป็นการประกันคุณภาพของชุดกิจกรรมว่าอยู่ในขั้นสูงเหมาะสมที่จะลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก หากไม่ทดสอบประสิทธิภาพและผลิตออกมาใช้ประโยชน์ได้ไม่ดีก็จะต้องทำใหม่ เป็นการสิ้นเปลืองทั้งเวลา แรงงาน และเงิน

1.2 สำหรับผู้ใช้ชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมตามที่มุ่งหวัง ดังนั้นก่อนนำชุดกิจกรรมไปใช้ ครูควรมั่นใจว่าชุดกิจกรรมนั้นมีประสิทธิภาพในการช่วยให้ได้ชุดกิจกรรมที่มีคุณค่าตามเกณฑ์ที่กำหนด

1.3 สำหรับผู้ผลิตชุดกิจกรรม การทดสอบหาประสิทธิภาพจะทำให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่าเนื้อหาที่บรรจุในชุดกิจกรรมนั้นมีความเหมาะสมและง่ายต่อการเข้าใจ ที่จะช่วยให้ผู้ผลิตมีความชำนาญสูงขึ้น เป็นการประหยัดแรงงาน เวลา และเงินในการเตรียมต้นแบบ

2. การกำหนดเกณฑ์หาประสิทธิภาพ หมายถึง การกำหนดระดับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การกำหนดเกณฑ์จะประเมินจากพฤติกรรมของผู้เรียนแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง เป็นการประเมินจากพฤติกรรมย่อย ๆ หลายพฤติกรรม เรียกว่า “กระบวนการ” ของผู้เรียนที่สังเกตจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมรายบุคคล และกิจกรรมอื่น ๆ ตามที่ผู้สอนกำหนด

2.2 พฤติกรรมขั้นสุดท้าย เป็นการประเมินผลลัพธ์ของผู้เรียนโดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียน

สุมาลี ชัยเจริญ และคณะ (2550 : 118 - 119) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ด้านการประเมินผลผลิตว่าเป็นการประเมินคุณภาพของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ โดยการตรวจสอบคุณภาพด้านต่าง ๆ โดยผู้เชี่ยวชาญ ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านสื่อ และด้านการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดและหลักการที่สำคัญในแต่ละด้านดังนี้

1. ด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จะทำการตรวจสอบเนื้อหาในด้านต่าง ๆ ผู้เชี่ยวชาญอาจเป็นครูผู้สอน หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ หรือมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องที่จะประเมิน หลักการสำคัญที่นำมาเป็นพื้นฐานในการพิจารณาเนื้อหาที่นำมาใช้ในการเรียนรู้ (Khan. 1997 : 5 - 8; Hannafin and et al. 1997 : 115 - 120) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ความถูกต้อง

1.2 ความน่าสนใจ

1.3 ความเหมาะสมกับสาระในสาขาวิชา

1.4 มีความทันสมัยและทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน

1.5 เนื้อหา มีความครอบคลุมเรื่องที่จะศึกษา มีความชัดเจน และเอื้อต่อการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ หรือการสร้างความรู้ของผู้เรียน

1.6 ภาษาที่ใช้สามารถสื่อได้ตรงกับความคิดรวบยอด (Concept) ในการเรียนรู้ หรือ ความกะทัดรัด เป็นลำดับขั้นและง่ายต่อการทำความเข้าใจ

1.7 ความเหมาะสมกับวิธีการหรือหลักการ ทฤษฎีที่นำมาใช้

1.8 รูปแบบการนำเสนอเนื้อหา การนำเสนอเนื้อหาที่มีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ ประมวลสารสนเทศได้ง่าย และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

1.9 ความสอดคล้องของเนื้อหาภาพประกอบ และช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้เกิด การเรียนรู้ที่ดี

2. ด้านสื่อ

ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จะทำการตรวจสอบเกี่ยวกับคุณภาพการออกแบบสื่อ คุณลักษณะ ของสื่อชนิดต่าง ๆ ซึ่งจะแตกต่างกันไป เช่น สื่อบนเครือข่าย มีลคมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์ ในที่นี้ผู้เขียน นำเสนอตัวอย่างหลักการพื้นฐานที่ใช้ในการพิจารณาสื่อบนเครือข่ายของ ข่าน (Khan, 1997 : 9 - 11); แฮนนาฟิน (Hannafin, 1997 : 121 - 125) และชุดสร้างความรู้ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 สื่อบนเครือข่าย

2.1.1 การออกแบบเครื่องนำทาง (Navigator) ช่วยในการค้นหาสารสนเทศ

2.1.2 การออกแบบเครื่องนำทางมีโครงสร้างที่คล้ายคลึงกันและมีความคงที่

2.1.3 สัญลักษณ์ที่เป็น ไอคอน (Icon) สามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับแหล่ง สารสนเทศต่าง ๆ

2.1.4 การเชื่อมโยง (Link) ช่วยให้สามารถเข้าถึงสารสนเทศต่าง ๆ

2.1.5 ประสิทธิภาพของรูปแบบการสนทนา (Post) ผ่านเครือข่าย (Web)

2.1.6 การออกแบบองค์ประกอบทางศิลปะ (Architecture) บนเครือข่ายมีความเหมาะสม สะดุดตา น่าสนใจ

2.1.7 ภาพและขนาดของตัวอักษรที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริม การ เรียนรู้

2.2 ชุดสร้างความรู้

มีหลักการสำคัญที่นำมาเป็นพื้นฐานในการพิจารณาคุณลักษณะของสื่อ ดังนี้

2.2.1 การนำเสนอเนื้อหาที่ดึงดูดความใส่ใจของผู้เรียน ได้แก่ การใช้ตัวหนังสือ ที่มีการเน้นด้วยสี การนำเสนอด้วยภาพนิ่ง

2.2.2 การออกแบบองค์ประกอบทางศิลปะ มีความเหมาะสม สะดุดตา น่าสนใจ

2.2.3 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้ ขนาดของ ตัวอักษรที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา

2.2.4 การใช้ขนาดตัวอักษรเหมาะกับผู้อ่าน มีจุดดึงดูดความสนใจและอ่านง่าย

2.2.5 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และทำให้สามารถเรียนรู้ได้ดีและง่ายมากยิ่งขึ้น

2.2.6 การใช้สีมีความเหมาะสม กลมกลืน ดึงดูดความสนใจ

3. การออกแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้

ในการออกแบบตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจะทำการตรวจสอบการออกแบบการสอนที่อาศัยพื้นฐานทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ซึ่งนำหลักการสำคัญของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา ของ Piaget และทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคมของ Vygotsky มาเป็นพื้นฐานในการออกแบบ หรือเรียกว่า การนำทฤษฎีสู่การปฏิบัติ ที่อยู่ในลักษณะองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ สถานการณ์ปัญหา ฐานความรู้ ฐานการช่วยเหลือ การร่วมมือกันแก้ปัญหา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้โดยการปฏิบัติจริง

3.2 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง (Learner Control)

3.3 สถานการณ์ปัญหากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการแสวงหาความรู้ หรือค้นหา ค้นพบคำตอบด้วยตนเอง

3.4 ระดับภาระกิจการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิดขั้นสูง

3.5 ภาระกิจการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองประเด็นปัญหาที่ต้องการค้นหาคำตอบ

3.6 ฐานความรู้ (Resource) มีการออกแบบที่สนับสนุนข้อมูลให้ผู้เรียนสามารถค้นหา สารสนเทศจากแหล่งต่าง ๆ อย่างหลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการแก้สถานการณ์ปัญหาที่กำหนดให้ รวมทั้งช่วยสนับสนุนในการสร้างความรู้ของผู้เรียน

3.7 เครื่องมือทางปัญญา (Cognitive Tool) ในการเรียน กระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียนและเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในการเรียน

3.8 ฐานการช่วยเหลือ (Scaffolding) ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความพยายามในการเรียนรู้

3.9 กรณีใกล้เคียง (Related Case) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการแก้ปัญหาได้

3.10 ห้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการออกแบบที่สนับสนุนให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแก้ปัญหาร่วมกัน

3.11 การโค้ช (Coaching) โดยครูผู้สอนทำการวิเคราะห์ผู้เรียน สามารถสื่อสารและสะท้อนผลเกี่ยวกับผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนกระทำการกิจการเรียนรู้อย่างตื่นตัว

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม แบ่งออกเป็น 2 วิธี ดังนี้ วิธีที่ 1 การหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญหรือครู วิธีนี้ใช้แบบประเมินผลให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาทั้งด้านคุณภาพ ด้านเนื้อหา และด้านสื่อ โดยใช้มาตราประเมินค่า (Rating Scale) หรือแบบเห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย และสรุปเป็นค่าเฉลี่ย วิธีที่ 2 การหาประสิทธิภาพโดยผู้เรียน มีลักษณะเช่นเดียวกันกับการหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ แต่เน้นการรับรู้ที่ได้จากการเรียนเป็นสำคัญ แบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ วิธีกำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำไว้ เช่น 80/80 หรือ 90/90 และวิธีไม่กำหนดเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า แต่เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งในวิจัยเล่มนี้ผู้วิจัยนำหลักการตามขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมของ บุญชม ศรีสะอาด (2537 : 25 - 29) คือ การหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญหรือครู โดยใช้มาตราประเมินค่า (Rating Scale) และสรุปค่าเฉลี่ย

ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะและประสบการณ์การเรียนรู้ นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

เพ็ญศรี สร้อยเพชร (2545 : 6) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

1. ช่วยผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสิทธิภาพที่สลับซับซ้อนและมีคุณลักษณะนามสูง
2. ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเอง
3. ประหยัดเวลา แรงงาน รายจ่าย
4. แก้ปัญหาในโรงเรียนที่มีครูไม่พอ
5. ใช้ได้ทุกระดับการศึกษา

สุธนธ์ สินธพานนท์ (2551 : 21 - 22) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ผู้เรียน ได้ใช้ความสามารถในการศึกษาความรู้ในการเรียนการสอนด้วยตนเอง เป็นการฝึกทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะการอ่านและสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ
2. การทำแบบฝึกหัด แบบทักษะการเรียนรู้ และแบบทักษะ การคิดท้ายชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้จักคิดเป็น แก้ปัญหาเป็นสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาที่กำหนด
3. ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง จากการที่ทำตามคำสั่งในขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดในชุดกิจกรรม

4. ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รับฟังความเห็นของกันและกัน และเป็นการฝึกความเป็นประชาธิปไตย

5. การใช้ชุดกิจกรรมนั้นสามารถศึกษานอกสถานที่ นอกเวลาเรียนได้ขึ้นอยู่กับ การออกแบบของผู้สอนที่เอื้อต่อการศึกษา

พิบูล เกิดปลั่ง (2554 : 21) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของชุดกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อเร้าความสนใจของผู้เรียน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น
4. ช่วยให้เกิดความคิดและแก้ปัญหาในการเรียนได้
5. ช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนช้า เรียนได้เร็วขึ้น
6. ประหยัดเวลา แรงงาน และรายจ่าย

วภูมิ วรณลือชา (2559 : 35) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของชุดกิจกรรมว่า ชุดกิจกรรม สามารถช่วยครูที่ขาดความชำนาญในเรื่องที่สอน โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนร่วม มีความเชื่อมั่นในตนเอง นักเรียนได้เรียนรู้ตาม ความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของชุดกิจกรรม คือ ชุดกิจกรรมช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ฝึกการตัดสินใจ มีความรับผิดชอบ สร้างความมั่นใจและเกิดความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้สอน สามารถหยิบจับใช้ได้ทันที

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

ความหมายของการเล่น

การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตของเด็กทุกคน เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนั้นนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการเล่น ไว้ดังนี้

มณีนุช ไทยะชาติ (2554 : 25) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง การก่อให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และเป็นการระบายอารมณ์ เสริมสร้างจินตนาการให้กับเด็ก อีกทั้งยังเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอีกด้วย การเล่นเป็นการกระตุ้นให้เด็กรัก การเรียนรู้ แสวงหาประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยการค้นคว้าทดลองและต้องเกิดจากความสมัครใจ โดยไม่มีใครมาบังคับ

สุมาลี บัวหลวง (2557 : 32) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่เด็กทำด้วยความสนใจและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก เพื่อการพัฒนาความพร้อมครบทั้ง 4 ด้าน การเล่นจะเป็นการเรียนรู้ของเด็กได้ต้องผ่านการลงมือกระทำ หรือกระทำซ้ำ ๆ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่ได้นำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่นที่ใกล้เคียงเหมาะสมตามวัยและวุฒิภาวะ

พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ (2557 : 40) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำที่เด็กกระทำด้วยความสมัครใจ โดยใช้เวลาว่าง ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นกระบวนการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เกิดการปรับตัวเพื่อให้เกิดความเข้าใจพร้อมที่จะพัฒนาตนเองจากสิ่งที่รับรู้ใหม่

จินตนา พัฒนพงษ์ศรี (2560 : 13) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง การใช้ประสบการณ์และการทำกิจกรรมและการทำกิจกรรมทุกชนิดที่เกิดขึ้นด้วยความสมัครใจของเด็ก เพื่อได้รับความสนุกสนานและเสริมทักษะการเรียนรู้อันเป็นการช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะ และสร้างความสัมพันธ์ในทางสังคมเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม เรียนรู้ที่จะใช้วัสดุเครื่องมือต่าง ๆ รู้จักหน้าที่ของตนเอง นอกจากนี้ยังสามารถช่วยสร้างเสริมกระบวนการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้ง 4 ด้าน ของเด็กได้อย่างเหมาะสม

จินตนา พัฒนพงษ์ศรี (2560 : 14) กล่าวว่า การเล่นอย่างมีคุณภาพ หมายถึง พ่อ แม่หรือผู้ดูแลเด็กใช้เวลาเล่นกับเด็กวันละ 30 นาทีอย่างน้อย 3 วันต่อสัปดาห์

สรุปได้ว่า การเล่นมีบทบาทและอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตของเด็กทั้งร่างกายและสติปัญญา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างประสบการณ์ตรงแก่เด็ก ช่วยให้เด็กผ่อนคลาย สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวจากการเล่นมากกว่าการบังคับให้นั่งเรียน

ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น

การเล่นเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะเป็นวิธีการที่เด็กจะตอบสนองต่อความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็นสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และประสบการณ์ตรงการเล่น นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น ดังนี้

ภาวิณี แสันทวิสุข (2545 : 26) ได้กล่าวถึง ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่นของเด็กปฐมวัยที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น

1. การเล่นที่ส่งเสริมภาษา เช่น การเล่านิทาน การร้องเพลง การอ่านภาพ คำ เรื่องราว
2. การเล่นที่ส่งเสริมด้านคณิตศาสตร์หรือการคิดคำนวณ เช่น นับนิ้ว นับผลไม้ในบ้าน เล่นของเล่นประเภทตัวเลข
3. การเล่นที่ฝึกการประสานตาและมือให้สัมพันธ์กัน เช่น ค้อนตอก ร้อยเชือกตามรูร้อยลูกปัดเม็ดโต ๆ สานใบมะพร้าว ใบตาล

4. การเล่นที่ทำให้กล้ามเนื้อเล็ก กล้ามเนื้อใหญ่แข็งแรง เช่น เล่นปั้นดินน้ำมัน เล่นชุดทราย เล่นลูกบอล ชิงช้า ไม้ลื่น เครื่องดนตรีประกอบเขย่า
5. การเล่นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคมและจินตนาการ เช่น เล่นตุ๊กตา เล่นขายของ เล่นสมมติเป็นพ่อแม่ ครู หมอ ตำรวจ ทหาร
6. การเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่นต่อบล็อก สร้างบ้าน เล่นปั้น วาดภาพระบายสี
7. การเล่นที่ส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างกลไกของสิ่งของจากของเล่น เช่น เล่นก้านหัน หรือใบพัดหมุน เล่นรถไฟขบวน รถใช้แบตเตอรี่
8. การเล่นที่ฝึกการแก้ปัญหา ช่วยให้เด็กแก้ปัญหาได้ กล้าแสดงออก คิดได้รวดเร็ว คล่องแคล่ว เช่น เล่นทายปริศนาหรือทายปัญหาอะไรเอ่ย

นิชรา ชนะพาล (2549 : 11) ได้กล่าวถึง ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่นกับ พัฒนาการเด็กเป็นเรื่องที่ยอมรับกัน โดยทั่วไป เด็กจะใช้การเล่นของเล่นเพื่อพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านร่างกาย ประโยชน์ของการวิ่ง การกระโดด การปีนป่าย หรือการดึงลากสิ่งของ จะช่วยให้เด็กมีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวและการทรงตัว มีการประสานงานของกล้ามเนื้อมัดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อของแขนขา ของมือ หรือแม้แต่การประสานงานระหว่างมือและสายตา เช่น การหยิบจับ การพับกระดาษ การวาดรูป การปั้นดินน้ำมัน เด็กที่มีโอกาสในการเล่นบ่อย ๆ ก็เท่ากับเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ให้คล่องแคล่วยิ่งขึ้น
2. ด้านอารมณ์จิตใจ การเล่นจะช่วยระบายความรู้สึกคับข้องใจต่าง ๆ เช่น หงุดหงิด เศร้าหมอง ขุ่นมัว เด็กจะเกิดความสุขสนุกสนานลืมความวิตกกังวล ความทุกข์ ความไม่พอใจเมื่อได้เล่น การเล่นบางอย่าง เช่น การใช้ก้อนของเล่นทุบสิ่งของ การเตะบอล สามารถระบายความโกรธและก้าวร้าวในเด็กออกไปได้อย่างดี และเป็นวิธีที่สังคมยอมรับ ถ้าทุกครั้งที่เด็กโกรธเด็กจะรู้จักระบายความโกรธด้วยวิธีการที่เหมาะสม ในที่สุดเมื่อเด็กโตขึ้นเด็กก็จะสามารถควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ของตนเองได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ
3. ด้านเชาวน์ปัญญาและการเรียนรู้ เด็กมีโอกาสเรียนรู้จากการเล่นด้วยการสังเกต จดจำ เลียนแบบ และค้นคว้าทดลองด้วยตนเอง เด็กอาจใช้จินตนาการในการเล่นสมมติต่าง ๆ ทำให้ได้หัดคิดวางแผน หัดแก้ปัญหา และหัดตัดสินใจได้ดีขึ้น
4. ด้านภาษา ในกระบวนการของการเล่นนั้น เด็กต้องมีการสื่อความต้องการของตนเอง และในขณะเดียวกันก็ต้องรับรู้ความต้องการของผู้อื่น เด็กจะได้ฝึกหัดการสื่อสารสัมพันธ์ด้วยภาษาพูด

ภาษาท่าทาง หรือภาษากาย ตลอดจนการรับรู้ภาษาจากผู้อื่น ทั้งภาษาพูดและภาษาท่าทาง เช่นเดียวกัน เท่ากับเป็นการเรียนรู้ภาษาวิธีธรรมชาติวิธีหนึ่ง

5. ด้านสังคม มันเล่นจะเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการอยู่ร่วมกับผู้อื่น รู้จักการรอคอย เด็กปฐมวัยมีความอยากรู้อยากเห็น ต้องการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ด้วยการสัมผัสประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นสิ่งที่น่าเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยทั้งสิ้น ซึ่งการเล่นเป็นงานแห่งการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เพราะเด็กต้องสร้างสรรค์บรรยากาศในการเล่น ต้องใช้ความคิดที่เด็กสามารถสนุก และเพลิดเพลิน

ฤดี เชยเดช (2557 : 33) ได้กล่าวถึง ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่นของเด็กปฐมวัย ว่าการเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก การเล่นสามารถช่วยให้เกิดการเรียนรู้ การเล่นสิ่งใดซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดทักษะในสิ่งนั้น ๆ นอกจากนี้ยังทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมทักษะทางภาษา ทำให้มีสมาธิ

สรุปได้ว่า ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่นของเด็กปฐมวัย ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ด้านอารมณ์จิตใจ ด้านเชาวน์ปัญญา ด้านภาษา และด้านสังคม ซึ่งการเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก ทำให้เกิดการเรียนรู้ การเล่นสิ่งใดซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดทักษะในสิ่งนั้น ๆ และยังทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์มีสมาธิ และฝึกให้เด็กรู้จักแก้ปัญหา กล้าแสดงออก คิดได้รวดเร็ว

ทฤษฎีการเล่นของเด็ก

การเล่นของเด็กนั้น สามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอน จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญมาก ฉะนั้นไม่ควรมองข้ามสิ่งเหล่านี้ไป ดังที่นักวิชาการได้กล่าวถึงทฤษฎีการเล่นของเด็กไว้ดังนี้

สุมาลี บัวหลวง (2557 : 32 - 33) กล่าวว่า ทฤษฎีการเล่นแบ่งได้ 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) การเล่นคลาสสิกได้พัฒนาขึ้นในช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ซึ่งได้อธิบายเรื่องปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่าง ๆ ทฤษฎีเหล่านี้ ได้แก่

1.1 ทฤษฎีพลังงานที่เหลือใช้ (Surplus Energy Theories) ทฤษฎีนี้พัฒนาโดย คาร์ลกรอสส์ (Karl Gross) ซึ่งได้แนวคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญทางทฤษฎีนี้เชื่อว่าอินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรม ไม่มีเป้าหมายอันใดแก่ การเล่น แต่ว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังที่เหลือใช้จากการประกอบการทำงานแล้ว นั่นคือ อินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theories) แพทริคพัฒนาทฤษฎี โดยอาศัยแนวคิดที่ว่า การเล่นนั้นเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการที่ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์

1.3 ทฤษฎีการกระทำซ้ำ (Recapitulation Theories) ทฤษฎีได้รับแนวคิดมาจากดาร์วิน (Darwin) โดยความเชื่อที่ว่า มนุษย์วิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวความคิดนี้เองการเล่นของมันจึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งต่อมาทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายรูปแบบการเล่นใหม่ๆ ของเด็กได้

1.4 ทฤษฎีการเล่น โดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theories) คาร์ล กรอสส์ ได้กล่าวว่า สัตว์มักเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับอนาคต เป็นทักษะของสัญชาตญาณ เพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) เป็นทฤษฎีที่เน้นกระบวนการและเนื้อหาของการเล่นเพื่อเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนั้นทฤษฎีนี้จึงมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสติปัญญา ได้แก่

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ซึ่งเป็นความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็ก เริ่มจากการสังเกต ฟรอยด์ (Freud) โดยกล่าวว่า การเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ และการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอนั้นจะต้องสนองด้วยการเล่น สถานที่ที่เด็กเล่นเป็นพยาบาล แม่ หรือนักมนุษยศาสตร์ ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น นอกจากนี้ฟรอยด์ ยังมองเห็นว่า การเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นสามารถลดความไม่พึงพอใจ อันเกิดจากประสบการณ์ได้ ต่อมา อิริคสัน (Erik Erikson) ได้ขยายผลงานของฟรอยด์ โดยอธิบายการเล่นของเด็กเพิ่มขึ้น เพื่อให้เข้าใจเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจโลกที่เขาอยู่โดยการพบสิ่งใหม่ ๆ ที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น และได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้น คือ (คีนิงนิจ ชิงชนะ. 2547 : 12 อ้างอิงใน สุมาลี บัวหลวง. 2557 : 33 - 34)

ขั้นที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตัวเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางเล่นนั้นอยู่ที่ตัวเด็กเอง ในระยะแรกเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่น เพราะการเล่นของเด็กในระยะนี้เริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซ้ำ ๆ รวมทั้งส่งเสียงซ้ำ ๆ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาเมื่อทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่อื่น เช่น การส่งเสียงระดับต่าง ๆ เพื่อดูการสนองตอบของแม่ หรือสำรวจร่างกาย หน้าตาของแม่ด้วยมือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนี้เป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เขาอยู่

ขั้นที่ 2 การเล่นในโลกของเด็กเอง คือ เด็กจะเล่นของเล่นและวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็ก ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กจะเป็นการช่วยให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับสังคม

สิ่งแวดล้อมที่มีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ เช่น สิ่งของนั้นอาจแตกสลายสูญหายไปได้หรือ เป็นสิ่งของของคนอื่น อีกทั้งอาจถูกควบคุมจากผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น เด็กโต หรือผู้ใหญ่ ถ้าเด็ก ยังไม่เรียนรู้โลกเล็ก ๆ ของเขาได้แล้ว จะทำให้เด็กกลับไปสู่การเล่นในช่วงแรก คือ การเล่นเกี่ยวกับตนเอง

ขั้นที่ 3 การเล่นในสังคม การเล่นขั้นนี้จะเริ่มเมื่อเด็กอายุระดับที่จะเข้าสถานศึกษา เด็กจะเริ่มเล่นกับบุคคลอื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของพัฒนาการการเล่น แต่ความสำเร็จของ พัฒนาการเล่นเป็นผลเนื่องจากความสำเร็จในพัฒนาการ 2 ขั้นแรก ในขั้นตอนนี้เด็กจะเรียนรู้ว่า เมื่อใดเขาจะเล่นคนเดียวและเมื่อใดเขาเล่นเป็นกลุ่ม

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านความรู้ความเข้าใจ เพียเจท์ (Piaget) ได้วิเคราะห์และ แบ่งแยกพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวทฤษฎี พัฒนาการทางสติปัญญาของตนเอง เป็นขั้นดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) การเล่นในขั้นนี้ เด็ก มีพฤติกรรมในลักษณะเป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่น และพัฒนาการเล่นควบคู่ ไปกับพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ ซึ่งการเล่นในขั้นนี้จะยุติลงเมื่อเด็ก อายุประมาณ 2 ปี

ขั้นที่ 2 ขั้นการเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) การเล่นในขั้นนี้จะ เกิดขึ้นเมื่อเด็กอายุ 1 ปี 5 เดือน - 2 ปี เป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ที่ไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่น ด้วยความพอใจมากกว่าจะคำนึงความจริงหรือมาตรฐานต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรับรู้ การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลจากการเล่นซ้ำ ๆ กัน เด็กจะเริ่มมีลักษณะของการเล่นนั้นและการเล่น ในขั้นนี้จะพัฒนาไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นขั้นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อเด็ก อายุ 2 ปีขึ้นไป และสามารถพัฒนาได้เต็มที่เมื่อเด็กอายุ 3 - 4 ปี การเล่นนี้เกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็ก สามารถจำและสมมติของเครื่องเล่นต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น สมมติให้ผ้าที่พับไว้เป็นทารก สมมติว่ามีขนมมาป้อนตุ๊กตา เป็นต้น และลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ใช้ สัญลักษณ์ ที่นับว่าเป็นการพัฒนาขั้นสูงสุด คือ การแสดงละครสมมติ (Socio-dramatic Play) การเล่นแบบนี้จะเริ่มจากคำว่า “เรามาสมมติเป็น...กันดีกว่า” การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออก อย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของเด็ก โดยการแสดงบทบาทของผู้อื่นและแสดงความรู้สึก ต่อสังคมของเด็ก

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเล่นของเด็ก แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ ทฤษฎีการเล่น คลาสสิก และทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย ซึ่งทฤษฎีการเล่นคลาสสิกจะมีทฤษฎีพลังงานที่เหลือใช้

ทฤษฎีการผ่อนคลาย ทฤษฎีการกระทำซ้ำ และทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ เป็นตัวอธิบายลักษณะการเล่นของเด็ก ส่วนทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนั้นเป็นทฤษฎีที่เน้นกระบวนการและเนื้อหาของการเล่นเพื่อเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดความสุข สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ไว้ดังนี้

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2549 : 18) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเป็นความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนและการเล่นที่เด่นชัดคือ การเรียนนำไปสู่การค้นพบและการเรียนรู้ การเล่นทำให้เด็กเป็นอิสระ และเกิดความสุขสนุกสนาน และได้สรุปความคิดว่าการเล่น คือ การทำงานของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงอายุระหว่าง 3 - 8 ปี และเมื่อการเล่นมีความสำคัญและช่วยให้การเรียนมีความหมายต่อเด็กมากขึ้น ครูผู้สอนจึงควรรู้จักเลือกกิจกรรมอุปกรณ์ที่ช่วยให้การเรียนมีความหมายต่อเด็กมากขึ้น ทำให้เป็นที่น่าสนใจของเด็กและมีคุณค่าทางการศึกษาด้วย

พิจิตรรา พิสุทธิสกุลรัตน์ (2557 : 31 - 32) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเป็นการที่ทำให้เด็กได้เล่น ได้แสดง ได้ร้องเพลง ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเล่นควบคู่กับการเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมที่เหมือนกับการเล่นเป็นจุดสำคัญในการเรียนการสอน

พิมพ์พร ครอบครอง (2559 : 32 - 34) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครูจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการเล่นทางคณิตศาสตร์ เพลง สถานการณ์จำลอง การเล่นเกมบทบาทสมมติ คำคล้องจอง ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็กได้รับทั้งความรู้และพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ซึ่งในขณะที่เด็กเล่นจะได้รับสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ไปโดยไม่รู้ตัว และเด็กจะไม่รู้สึกเครียดต่อการเรียนแต่กลับจะเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะเด็กคิดว่ากำลังเล่นแต่ครูจะรู้ว่าเด็กกำลังเรียน ซึ่งการสอนแบบเรียนปนเล่นนี้จึงเหมาะกับเด็กในระดับชั้นอนุบาล

รวาน์ตรี (Rowtree, 1981 : 219; อ้างอิงใน ทับทิม หุ่นหิรัญ, 2562 : 26) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเป็นวิธีการต่าง ๆ ที่นำมาสอนให้นักเรียนเกิดความรู้หรือความชำนาญ ซึ่งครูต้องการการจูงใจให้นักเรียนให้เรียนรู้อีกกิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กคิดว่าเป็นการเล่น จากความหมายนี้แสดงให้เห็นว่าวิธีการใด ๆ ก็ตามที่ครูนำมาจูงใจให้เด็กอยากเรียนรู้และเป็นกิจกรรมที่เหมือนกับการเล่น ครูอาจใช้เพลง

เกม กิจกรรม การนับ การหีบจับเสริมอุปกรณ์ต่างๆ การแข่งขันตามกติกาต่าง ๆ ที่ต้องการให้นักเรียนได้รับรู้ตามเนื้อหาบทเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมที่เหมือนกับการเล่นเป็นจุดสำคัญ

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เด็กได้เล่น ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ควบคู่กับการเรียน การเล่นนำไปสู่การค้นพบและการเรียนรู้ ทำให้เด็กเป็นอิสระ และเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น ร้องเพลง เล่นเกม นับจำนวน และหีบจับอุปกรณ์ต่าง ๆ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้หลากหลาย ดังที่นักวิชาการได้กล่าวถึง ดังนี้

เฟรอเบล (Froebel. 1826 : 315 - 316) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ดังนี้

1. ขั้นนำ เริ่มกิจกรรมการสอนด้วยการทำให้เด็กสงบ และมีความพร้อมที่จะเรียน อาจเป็นการร้องเพลง กิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นต้น เมื่อเด็กพร้อมจึงเริ่มการเรียน โดยครูจะบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วจัดกิจกรรมโดยสอดแทรกการเล่น เพื่อให้เด็กได้รับตัวป้อนทางภาษา (Input) อันได้แก่ คำศัพท์ รูปแบบ โครงสร้าง การออกเสียง โดยใช้สื่อต่าง ๆ ทั้งรูปภาพ เสียง เพลง เกม เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานทางภาษาที่จะนำไปใช้ในการฝึกสื่อสารให้ได้มากที่สุด

2. ขั้นฝึก เด็กจะนำตัวป้อนทางภาษาที่ได้มาฝึก โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเล่น เป็นการฝึกการใช้ภาษาโดยที่เด็กไม่รู้ตัวว่ากำลังเรียนอยู่ โดยครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวก ครูจะไม่เข้าไปควบคุมหรือจัดการเด็กในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียน เพียงแต่คอยสังเกตและแนะนำ หากผู้เรียนมีปัญหาและสร้างบรรยากาศให้เป็นการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติ

3. ขั้นฝึกสื่อสาร ครูและผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ร่วมกัน หลังจากนั้นครูได้สร้างสถานการณ์หรือให้งานแต่อยู่ในลักษณะของการเล่นหรือทำกิจกรรมที่สนุกสนานต่าง ๆ โดยใช้สื่อเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาสื่อสารได้อย่างเป็นธรรมชาติ เมื่อเรียนจบแล้วเด็กสามารถไปทำกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ ที่จัดเตรียมไว้อีก เช่น ศิลปะ สร้างสรรค์ ฟังนิทาน ร้องเพลง หรือกิจกรรมเคลื่อนไหว เป็นต้น

เปลินจิต คนขยัน (2545 : 9 - 10) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสอนแบบเรียนปนเล่นตามลำดับ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ คือ ครูต้องเตรียมการสอนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ เลือกวิธีการสอนอย่างไร จึงจะทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและสนุกสนาน จัดเตรียมการเล่น เกม ร้องเพลง หรือแข่งขันการตอบปัญหา ที่สำคัญต้องตรงกับจุดประสงค์ในการสอนแต่ละครั้ง

2. ขึ้นสอน เมื่อครูเตรียมงานและชี้แจงให้นักเรียนทราบแล้ว ครูอาจใช้เกมนำในการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนสนใจบทเรียน มีการแบ่งกลุ่ม นำผลแต่ละกลุ่มมานำเสนอ มีการดำเนินการสอน 3 ขั้นตอน คือ

2.1 ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูใช้เกม เพลง แข่งขันตอบปัญหาในการนำเข้าสู่บทเรียน

2.2 ขึ้นสอน ครูสอนตามจุดประสงค์ นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมการเล่นที่ครูกำหนด ได้แก่ เกมการเล่น เพลง สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ คำคล้องจอง

2.3 ขึ้นสรุป นักเรียนนำเสนอผลแต่ละกลุ่มหน้าชั้นเรียนและทำแบบฝึกหัด

3. ขึ้นสรุป นักเรียนช่วยกันสรุปความคิดที่ได้จากการเล่น ครูสรุปความรู้ที่ได้อีกครั้งและครูประเมินผลการเรียนรู้

4. ขึ้นการประเมินผลผู้เรียนในการสอนแบบเรียนปนเล่น เป็นขั้นที่นักเรียนเสร็จสิ้นจากการปฏิบัติกิจกรรมและช่วยกันสรุปประเด็นที่ได้จากการเรียน จากการเล่น จากการร้องเพลง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบทเรียนจากการแข่งขันกลุ่มและจากการทำแบบทดสอบ เพื่อให้ครูผู้สอนได้รู้ข้อบกพร่องและทำการปรับปรุงแก้ไขในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป การประเมินผลการเรียนการสอน เป็นกระบวนการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้นตลอดเวลาของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น โดยใช้การบันทึกพฤติกรรม บันทึกคำพูด เก็บรวบรวมผลงานของเด็กมุ่งเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ของเด็กและการนำผลมาเป็นข้อสรุปของตนเอง

วิชาญ ไทยแท้ (2545 : 10 - 11) ได้กล่าวถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น สามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างหลากหลายวิธี แต่สิ่งที่คุณสอนต้องคำนึงถึงอยู่ตลอดเวลา คือ ผู้เรียน ได้เลือกสิ่งที่จะเล่นและเรียนรู้อย่างอิสระ โดยที่ผู้เรียนต้องเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งพอสรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาสภาพความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยสังเกตจากสิ่งที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ สังเกตจากสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่สังเกตเห็น สิ่งที่ผู้เรียนแสดงความต้องการ โดยเลือกสรรสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ เลือกสิ่งที่ต้องการเล่นอย่างอิสระ

ขั้นที่ 3 การวางแผนการเรียนรู้หรือการเล่น โดยร่วมกันกำหนดจำนวนสมาชิกในการเรียนรู้หรือการเล่น สมาชิกแต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้า รองหัวหน้า แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการนำวัสดุอุปกรณ์มาดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 4 การเล่นและการเรียนรู้อิสระ โดยให้สมาชิกเลือกกิจกรรมตามความสนใจ สมาชิกแต่ละกลุ่มลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามการวางแผน

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเรียนรู้หรือการเล่น โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มคัดเลือกตัวแทนกลุ่ม ร่วมกันอภิปรายถึงการเรียนรู้หรือการเล่นภายในกลุ่ม สมาชิกแต่ละคนนำผลการเล่นหรือการเรียนรู้ มาเป็นข้อสรุปของตนเอง ตัวแทนกลุ่ม รายงานผลตามข้อสรุปของตนเอง

ขั้นที่ 6 สรุปผลการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้หรือการเล่น โดยเด็กและครูร่วมกันอภิปราย ถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และเล่น เด็กและครูร่วมกันอภิปรายถึงข้อสรุปจากตัวแทนกลุ่มรายงาน เด็กและครู ร่วมกันอภิปรายถึงสิ่งที่เล่น โดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียนแต่ละวัน เด็กและครู ร่วมกันเสนอแนะหรือข้อคิดเห็นการดำเนินกิจกรรมอย่างอิสระ

เชนตตี พิชัย (2555 : 20 - 21) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ตามแนวคิดของเฟรเบล (Froebel, 1826) ดังนี้

1. ขั้นนำ เริ่มกิจกรรมการสอนด้วยการทำให้เด็กสงบ และมีความพร้อมที่จะเรียน อาจเป็นการร้องเพลง กิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นต้น เมื่อเด็กพร้อมจึงเริ่มการเรียนรู้ โดยครูจะบอก จุดประสงค์การเรียนรู้แล้วจึงจัดกิจกรรมโดยสอดแทรกการเล่น เพื่อให้เด็กได้รับตัวป้อนทางภาษา (Input) ได้แก่ คำศัพท์ รูปแบบโครงสร้าง การออกเสียง โดยใช้สื่อต่าง ๆ ทั้งรูปภาพ เสียง เพลง เกม เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานทางภาษาที่จะนำไปใช้ในการฝึกสื่อสารให้ได้มากที่สุด

2. ขั้นฝึก เด็กจะนำตัวป้อนทางภาษาที่ได้มาฝึกโดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเล่น เป็นการฝึกการใช้ภาษาโดยที่เด็กไม่รู้ตัวว่ากำลังเรียนอยู่ ซึ่งครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ครูจะไม่เข้าไปควบคุมหรือจัดการเด็กในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ เพียงแต่คอยสังเกตและแนะนำ หากผู้เรียนมีปัญหาและสร้างบรรยากาศให้เป็นการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติ

3. ขั้นฝึกสื่อสาร ครูและผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ร่วมกัน หลังจากนั้นครูสร้างสถานการณ์ หรือให้งาน แต่อยู่ในลักษณะของการเล่นหรือทำกิจกรรมที่สนุกสนานต่าง ๆ โดยใช้สื่อเพื่อกระตุ้น ให้ผู้เรียนใช้ภาษาสื่อสารได้อย่างเป็นธรรมชาติ เมื่อเรียนจบแล้วเด็กสามารถไปทำกิจกรรม การเรียนรู้อื่น ๆ ที่จัดเตรียมไว้อีก เช่น ศิลปะสร้างสรรค์ ฟังนิทาน ร้องเพลง หรือกิจกรรม เคลื่อนไหว เป็นต้น

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น สามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่าง หลากหลายวิธี แต่สิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงอยู่ตลอดเวลา คือ ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่จะเล่นและเรียนรู้ อย่างอิสระ โดยที่ผู้เรียนต้องเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสรุปขั้นตอนการจัด กิจกรรมได้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ ครูเตรียมการสอนตามที่หลักสูตรกำหนด และศึกษาสภาพ ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน วิเคราะห์สิ่งที่ผู้เรียนแสดงความต้องการ และวางแผน การเรียนรู้หรือการเล่น ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ครูเตรียมงานและชี้แจงรายละเอียดให้นักเรียนทราบ โดยมิ การดำเนินการสอน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปความคิดที่ได้จากการเล่น ครูสรุปความรู้ที่ได้อีกครั้งและครูประเมินผลการเรียนรู้ และขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ สามารถประเมินได้จากแบบทดสอบ เพื่อให้ครูได้ทราบถึงข้อบกพร่องและทำการปรับปรุงแก้ไขในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป ในการทำวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นนำ เริ่มทำการด้วยการทำให้เด็กสงบ เมื่อเด็กพร้อมครูจะบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยจัดกิจกรรมสอดแทรกกับการเล่น 2) ขั้นสาธิต ครูเตรียมงานและชี้แจงรายละเอียดพร้อมสาธิตวิธีการทำกิจกรรมให้กับเด็ก 3) ขั้นสอน ครูให้เด็กฝึกทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเล่น โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยสังเกตและแนะนำหากเด็กพบปัญหา และ 4) ขั้นสรุป ครูและเด็กสรุปสิ่งที่เรียนรู้ร่วมกันออกมาในรูปแบบของงานศิลปะ สื่อสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมเคลื่อนไหว เป็นต้น

ทักษะการเขียน

ความหมายของทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัย

การเขียนเป็นทักษะหนึ่งของการใช้ภาษา ที่ต้องได้รับการฝึกฝนจนชำนาญ เพื่อที่จะถ่ายทอดความรู้และความคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจ ซึ่งนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการเขียน ไว้ดังนี้

จอห์น และแมรี่ (John & Mary. 1995 : 232) กล่าวว่า การเขียนของเด็กปฐมวัย หมายถึง รอยขีด ๆ เขียน ๆ ที่มีความหมาย อาจจะเขียนเหมือนตัวอักษรจริงหรือไม่ก็ได้ การเขียนจะมีความก้าวหน้าเป็นขั้น ๆ กระบวนการที่ใช้ในการเขียนมีความหมาย ใช้เป็นสื่อในการเสนอความคิด

ทิสนา แคมมณี และคณะ (2536 : 107) กล่าวว่า การเขียนของเด็กปฐมวัย หมายถึง การฝึกถือการันใช้มือให้เด็กมีความพร้อมในการเขียนสามารถบังคับกล้ามเนื้อได้ตามต้องการ

นิตยา ประพฤติกิจ (2539 : 172) กล่าวว่า การเขียนของเด็กปฐมวัย หมายถึง การจับปากกาหรือดินสอลากไปมาบนกระดาษ แล้วสามารถบอกได้ว่ารอยขีดนั้นคืออะไรและเชื่อมโยงเป็นเรื่องราวได้

เพิ่มศรี ชูวิเชียร (2549 : 9) กล่าวว่า การเขียนของเด็กปฐมวัย หมายถึง การที่เด็กขีดเขียนสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นการสื่อสารที่แสดงออกถึงความรู้สึก ความคิด ออกมาในงานเขียนและสามารถอธิบายถึงสิ่งที่ขีดเขียนได้

สรุปได้ว่า ทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัย หมายถึง การที่เด็กได้ฝึกถือการันใช้มือให้มีความพร้อมในการเขียนสามารถบังคับกล้ามเนื้อได้ตามต้องการ จับปากกาหรือดินสอลากไปมาบนกระดาษ ขีด ๆ เขียน ๆ ถ่ายทอดความคิดและความรู้สึก สามารถบอกได้ว่าเขาเขียนอะไรและเชื่อมโยงเป็นเรื่องราวได้

พัฒนาการทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัย

การเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและความเข้าใจของตนเองออกมา เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจและเป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาความคิดสติปัญญา ตลอดจนเจตคติด้วยการเขียนจึงเป็นทักษะ การแสดงออกที่สำคัญและสลับซับซ้อน มีนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงพัฒนาการของทักษะการเขียนไว้หลากหลาย ดังนี้

อิลลิส (Ellis, 1994 : 277) ได้กล่าวถึง พัฒนาการทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นก่อนเริ่มการเขียน (Prewriting) ขั้นนี้เป็นการเตรียมความพร้อม ในการเขียนคิดเกี่ยวกับหัวข้อที่จะเขียน ครูสังเกตได้จากสิ่งที่เด็กมักชอบพูดถึง
2. ขั้นร่าง (Drafting) ขั้นนี้มีความสำคัญมากคือ การเปิดโอกาสให้เด็กพูดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาคิดออกแบบที่จะเขียนและร่างงานเขียน
3. ขั้นแก้ไข (Revising) เป็นขั้นให้เวลาเด็กตัดสินใจแก้ไขงานของตน ครูอาจให้คำแนะนำโดยกระตุ้นให้เด็กได้คิดหลายแง่มุม
4. ขั้นปรับปรุง (Editing) เป็นขั้นสุดท้ายเด็กต้องอ่านทบทวนตรวจตัวสะกด รูปแบบการเขียน เครื่องหมายต่าง ๆ และอื่นๆ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจงานเขียนยิ่งขึ้น

กู๊ดแมน และแอลเวอเจอร์ (Goodman and Altwerger, 1981 Introduction to Early Childhood อังอิงโน เพิ่มศรี ชูวิเชียร, 2549 : 16 - 19) ค้นพบว่าเมื่อพวกเขาถามเด็ก ๆ วัย 3 ขวบ ว่า “พวกเขาสามารถเขียนได้หรือไม่” เด็ก ๆ ตอบว่า เขียน ได้และ ได้ว่าครูบนกระดาน ซึ่งในการเขียนของเด็กจะมีการพัฒนาขึ้นเป็นขั้น ๆ ตามลำดับ

พัฒนาการของการเขียนของเด็กปฐมวัย (Development of Writing)

1. ขั้นการขีดเขียน (Scribble Stage)

ขั้นแรกในการพัฒนาการเขียน คือ การขีดเขียนสิ่งต่าง ๆ ได้ตามที่ตนต้องการ ซึ่งจะมาก่อนที่พวกเขาเรียนรู้แบบตัวอักษรและไม่ใช้รูปแบบตัวอักษร



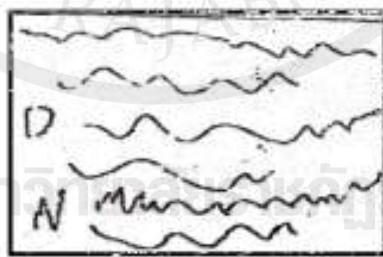
ภาพประกอบ 2 การขีดเขียนเป็นรูปร่างต่าง ๆ

ที่มา : เพิ่มศรี ชูวีเชียร. 2549 : 16

แม่และคุณครูของนักเรียนควรจัดหาวัสดุต่าง ๆ ให้แก่พวกเขา เช่น สี หนังสือกะดาษ และสีเทียน พ่อแม่และคุณครูควรจะบรรยายการขีดเขียนของเด็ก ขณะที่เขียนและสร้างแบบการเขียนเหมือนกับสร้างแบบการอ่านให้เด็ก ๆ พ่อแม่ควรจะสร้างแบบการเขียนในเหตุการณ์ประจำวัน ยกตัวอย่างเช่น “พวกเราเกือบจะไม่มีนม พวกเราควรจะเขียนในใบรายการซื้อของพวกเรา” หรือ “ฉันกำลังเขียนจดหมายถึงคุณปู่ คุณต้องการที่จะเขียนอะไรถึงคุณปู่หรือเปล่า” หรือ “ฉันกำลังจะเขียนโน้ตให้คุณพ่อ ดังนั้น พ่อจะรู้ว่าพวกเราอยู่ที่ไหน” และอื่น ๆ อีก พ่อแม่ควรจะอ่านเสียงดัง และสนับสนุนให้เด็กคุยกับคนอื่น ๆ และกับผู้ใหญ่หลาย ๆ คนด้วย

2. ชั้นขีดเส้นซ้ำ (Liner Repetitive Writing)

ขั้นต่อไปในการพัฒนาการเขียน คือ ชั้นเขียนซ้ำ ๆ กัน ในขั้นนี้เด็ก ๆ พบว่า ปกตินั้น การเขียนจะอยู่ในแนวนอนและตัวอักษรนั้น ปรากฏในเส้นกระดาษจากด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง ในขั้นนี้เด็ก ๆ คิดว่าคำที่อ้างถึงบางสิ่งที่ยาวกว่าคำที่อ้างถึงบางสิ่งนั้น (Ferreiro and Teberosky 1982 : 287)



ภาพประกอบ 3 เขียนเส้นซ้ำ

ที่มา : Ferreiro and Teberosky 1982 : 287

3. ขั้นสุ่มตัวอักษร (Random-letter Stage)

ในขั้นต่อไป คือ ขั้นการขีดเขียนตัวอักษรไม่เลือก ซึ่งเด็ก ๆ เรียนรู้รูปแบบที่เป็นที่ยอมรับว่าเป็นตัวอักษรและเขียนตัวอักษรไม่เลือก เพื่อบันทึกคำหรือประโยค เด็ก ๆ สร้างเส้นตัวอักษรที่ไม่สัมพันธ์กับเสียงคำที่เข้าต้องการบันทึก อาจจะรวมถึงรูปแบบบางตัว ซึ่งไม่สามารถรู้ว่าเป็นตัวอักษรเพราะตัวอักษรที่เหมาะสมจะแสดงของเขาถูกจำกัดอย่างมาก

คุณครูและพ่อแม่ควรจะสนับสนุนความพยายามที่จะเขียนของเด็กเล็ก ๆ ที่ต้องการให้ผู้ใหญ่รอบ ๆ ตัวรับรู้ เพื่อที่จะตอบสนองความตั้งใจเขียนของเด็ก ซึ่งไม่ใช่ทำให้รูปแบบของเขาถูกต้อง ถ้าคนที่รอบ ๆ ตัวเด็ก นับถือความพยายามเขียนของเขา และปฏิบัติกับการเขียนของเด็กว่าเป็นสิ่งสำคัญ ทักษะการเขียนของเด็ก นับถือความพยายามเขียนของเขาและปฏิบัติกับการเขียนของเด็กว่าเป็นสิ่งสำคัญ ทักษะการเขียนของเด็ก ๆ จะพัฒนา เช่น พวกเราทราบว่าเด็กที่พูดว่า “Good” อันที่จะจริงแล้วเกิดความก้าวหน้าในการเรียนภาษา พวกเราทราบว่าเด็กที่พบตัวอักษรและเข้าใจว่าตัวอักษรนั้น หมายถึง ความคิดได้เกิดความก้าวหน้าในการเรียนภาษาเขียน

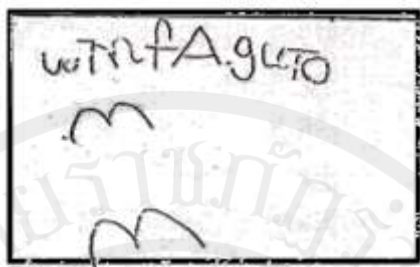


ภาพประกอบ 4 การสุ่มตัวอักษร (หมีสามตัวสวยและน่ารัก)

ที่มา : เพิ่มศรี ชูวิเชียร. 2549 : 17

4. เขียนชื่อตัวอักษรหรือเขียนตามเสียง (Letter-name Writing, or Phonetic writing)

พัฒนาการในขั้นต่อไป คือ เริ่มเขียนตามเสียงในขั้นนี้ เด็ก ๆ เริ่มทำการเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรกับเสียง การเริ่มต้นขั้นนี้ได้บรรยายว่าเป็นการเขียนชื่อตัวอักษรบ่อย ๆ เพราะเด็ก ๆ เขียนตัวอักษรที่ชื่อและเสียงเหมือนกัน ตัวอย่างเช่น พวกเขาเขียนคำว่า You ด้วยตัวอักษร U พวกเขาเริ่มแทนคำด้วยเสียงที่สะท้อนถึงสิ่งที่พวกเขาได้ยินอย่างถูกต้อง

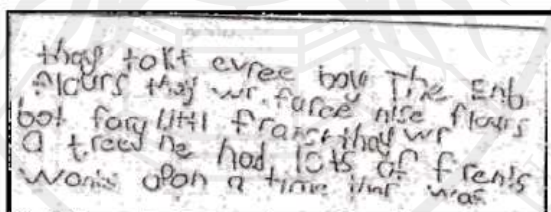


ภาพประกอบ 5 เขียนชื่อตัวอักษรหรือเขียนตามเสียง (ฉันทและครอบครัวของฉันทอยู่ที่ยุทธเป็น เวลา 5 วัน)

ที่มา : เพิ่มศรี ชูวิเชียร. 2549 : 16

5. ชั้นสะกดคำ (Transitional Spelling)

เด็ก ๆ เรียนเรื่อง ระบบภาษาเขียนเพิ่มขึ้น ดังนั้น พวกเขาเริ่มที่จะเรียนรู้ภาษาเขียน พวกเขาเริ่มสะกดคำบางคำด้วยตนเอง ถึงแม้ว่าการสะกดคำในขั้นนี้ของเขาจะเป็นไปตามเสียง ตัวอย่างที่ดีตัวหนึ่ง คือ “Love” เพราะเด็ก ๆ แสดงคำนี้บ่อยมาก พวกเขาจึงเริ่มที่จะสะกดคำนี้ตามแบบของเขาเองและ THE ก็เช่นกัน ชั้นคิดสะกดคำนี้ เพื่อบ่งชี้ว่าเด็ก ๆ กำลังเคลื่อนย้ายการสะกดตามเสียงให้เป็นการสะกดตามมาตรฐานอย่างมากหรือเป็นการสะกดด้วยตนเอง



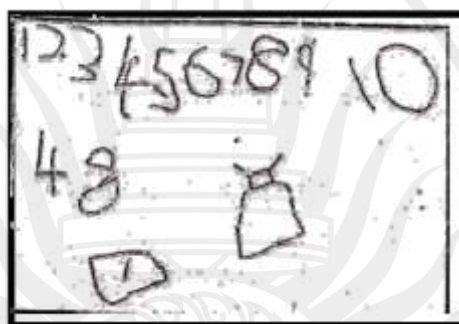
ภาพประกอบ 6 คิดสะกดคำ

ที่มา : เพิ่มศรี ชูวิเชียร. 2549 : 18

คุณครูและพ่อแม่สามารถสนับสนุนการเขียนอย่างอิสระในขั้นนี้ โดยถามเด็ก ๆ ว่า พวกเขาคิดว่าคำต่าง ๆ สะกดอย่างไร โดยใช้ข้อมูลที่เป็นจริงและโดยการสนับสนุนของเด็ก ๆ ให้ช่วยเหลือและกันในกระบวนการเขียน คำสั่งในการสะกดคำเป็นเรื่องที่แยกออกไปไม่จำเป็นในจุดนี้ เด็ก ๆ จะเรียนสะกดคำด้วยตนเองเมื่อเขาต้องการเขียน การเขียนส่วนมากถูกต้อง คุณครูควรจะเน้นในสิ่งที่เด็กรู้ให้มากในขั้นนี้ มากกว่าการสะกดคำที่ถูกต้องที่พวกเขาไม่รู้

6. การสะกดคำด้วยตนเอง (Conventional Spelling)

ในที่สุดเด็ก ๆ ประสบความสำเร็จในการสะกดคำทั่ว ๆ ไปด้วยตนเอง เพราะว่าเด็ก ๆ จะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ จากการพูดที่ไม่มีความหมายจนกระทั่งเป็นการพูดแบบผู้ใหญ่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องการเวลาและความพยายามอย่างมากจากผู้เรียนที่จะเปลี่ยนจากการขีด เขียน จนกระทั่งมีความพร้อมที่จะเขียนได้ด้วยตนเอง



ภาพประกอบ 7 การสะกดคำด้วยตนเอง (ถันคูทิวี)

ที่มา : เพิ่มศรี ชูวิเชียร. 2549 : 19

โลเวนเฟรด (Lovenfred. n.d. : Unpage; อ้างอิงใน สุภาพ กิตติสาร. 2530 : 26) ได้กล่าวถึง พัฒนาการทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. เด็กในช่วง 2 - 4 ปี จะมีพัฒนาการในการเขียนโดย หยิบจับ ขีดเขียนอย่างสะเปะสะปะ เพราะยังไม่สามารถบังคับมือได้ จนกระทั่งประสาทมือเริ่มสัมพันธ์กับการควบคุมสายตาในงานที่ทำได้ จะเริ่มเขียนลากเส้นที่สะเปะสะปะไปสู่เส้นโค้ง มีการวนซ้ำเส้นเดิม มีทั้งเส้นในแนวตั้งและเส้นแนวนอน และจะลากเป็นวงกลม จากนั้นเริ่มเล่าถึงการขีดเขียน เริ่มสนใจและสำรวจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สามารถแสดงออกมาในเส้นที่ตนขีดเขียน

2. เด็กวัย 4 - 7 ปี จะมีพัฒนาการในการเขียนโดยการขีดเขียนนั้นเริ่มมีความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นการเริ่มต้นสื่อสารด้วยภาพ เด็กเริ่มสร้างแบบในการวาดของตนแบบแผนหรือสัญลักษณ์แรกที่เด็กทำขึ้น ได้แก่ คน เพราะเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวเด็กมากที่สุด

ทิสนา แคมมณี และคณะ (2536 : 76 - 77) ได้กล่าวถึง พัฒนาการในการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยแบ่งตามธรรมชาติของเด็กปฐมวัยออกเป็น 7 ลักษณะดังนี้

1. วาดแทนเขียน เด็กถือการคิดโดยใช้การวาดแทนเขียน
2. จิตเขียนแทนเขียน เด็กพยายามที่จะเขียนหนังสือแบบผู้ใหญ่แต่การเขียนของเด็ก คือ การขีดเขียนในระยะแรก เด็กอาจขีดเขียนไปทั่วหน้ากระดาษอย่างไม่มีการระบบต่อมาเด็กจะรู้จักขีดเขียน จากซ้ายไปขวา สิ่งที่ขีดเขียนคล้ายตัวหนังสือมากกว่าภาพ
3. เขียนทำเครื่องหมายคล้ายตัวหนังสือ เด็กพยายามเขียนตัวหนังสือบางตัวคล้าย ตัวอักษรบางตัวก็ไม่คล้ายตัวอักษร แต่เป็นรูปร่างตัวอักษรที่เด็กคิดขึ้นเอง
4. เขียนตัวอักษรที่รู้จักด้วยวิธีที่คิดขึ้นเอง เด็กอาจเขียนคำที่เขียนได้แล้ว เช่น ชื่อของ ตัวเองด้วยการสลับที่ตัวอักษรหรืออาจเขียนตัวอักษรสลับ
5. คัดตัวอักษร เด็กอาจคัดลอกตัวอักษรที่เน้นอยู่รอบตัว หรือบอกข้อความที่ต้องการ จะเขียนให้ผู้ใหญ่ช่วยเขียนให้แล้วจึงนำไปลอก บางครั้งอาจเป็นการลอกหมดทุกตัวบางครั้ง เป็นการลอกเฉพาะคำที่ต้องการ ไปผสมกับคำที่เขียนได้แล้ว
6. เขียนโดยคิดสะกดขึ้นเอง เด็กจะคิดวิธีสะกดขึ้นเองเมื่อเขาไม่ทราบวิธีสะกดแบบ ผู้ใหญ่ เช่น เด็กเขียน คม แทนคำว่า ดอกไม้
7. เขียนสะกดคำใกล้เคียงหรือเหมือนกับวิธีสะกดของผู้ใหญ่ เช่น เขียนว่า “ขอบคุณค่ะ” โดยผสมพยัญชนะและสระตามเสียงของคำที่เขาพูดหรือได้ยิน

นิตยา ประพฤติกิจ (2539 : 178 - 179) ได้กล่าวถึง พัฒนาการทางการเขียนของเด็กปฐมวัย ได้ดังนี้

เด็ก 2 ขวบ ลากเส้นขยุกขยิก ลากเส้นตามรูปร่างกลมได้ จับดินสอหรือปากกา โดยใช้ทั้ง มือจับและทั้งแขนขยับเขยื้อนจะขีดเขียนจนเต็มหน้ากระดาษ พอใจกับรอยขีดเขียนตนเอง

เด็ก 3 ขวบ ชอบเขียนตัวอักษรตัวโต ๆ ทุกหนทุกแบบชอบวาดและระบายสี

เด็ก 4 ขวบ จดจำอักษรบางตัวได้ รวมทั้งจำชื่อตนเองได้ อาจเขียนชื่อตนเองได้ หรือเขียน ได้เป็นบางตัว ชอบวาดและระบายสี การวาดรูปคนวาดแค่เพียงเส้นตรงแนวตั้งและร่างแบบหยาบ ๆ แต่วาดรูปกลมและสี่เหลี่ยมได้

เด็ก 5 ขวบ เขียนชื่อตนเองได้ การเขียนพยัญชนะตัวเลข อาจเขียนไม่เรียงลำดับ และบาง ที่เขียนหัวกลับก็มี สามารถเขียนตัวเลขได้ แต่ตัวไม่เท่ากัน และมีขนาดพอดี ๆ จับดินสอ ปากกา หรือพู่กันได้ดีขึ้น ชอบวาดและระบายสีสามารถวาดภาพที่ยกขึ้นได้และภาพมีความสมบูรณ์มากขึ้น ชอบเขียนแบบสามารถวาดรูปสี่เหลี่ยมและวงกลมเข้าด้วยกัน ชอบถามถึงตัวสะกดของคำ

สรุปได้ว่า ลักษณะและการเขียนของเด็กปฐมวัยจะเริ่มจากการวาดรูปเพื่อสื่อความคิด โดยการขีด ๆ เขียน ๆ การคิดแบบเขียนของตัวเอง การคัดลอกตัวอักษรจากแบบ จนกระทั่งสามารถ

เขียนและสะกดได้ถูกต้องตามแบบการเขียนจริง ซึ่งจะเหมือนการเขียนของผู้ใหญ่ กระบวนการเขียนของเด็กจะแตกต่างจากผู้ใหญ่

การส่งเสริมพัฒนาการทางการเขียนของเด็กปฐมวัย

ความสามารถทางการเขียนของเด็กเป็นสิ่งที่ต้องส่งเสริมเพราะเด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคมและสติปัญญา ซึ่งส่วนใหญ่จะเริ่มต้นที่การวาดภาพ ถ้าเด็กได้รับการพัฒนาด้วยการใช้ความคิด โดยการขีดเขียนสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นประจำก็สามารถพัฒนา มาเป็นการเขียนตัวอักษรได้

เกลีบ (Gelb. n.d. : Unpage; as cited in Ratana Siripanich. 1973 : 25) ได้กล่าวถึง แนวทางการส่งเสริมพัฒนาการทางการเขียนของเด็กปฐมวัยไว้ว่า การเขียนตามความรู้สึกรู้สึกของเด็ก เป็นงานยากและซับซ้อนกว่าการอ่านมากเพราะการอ่านนั้นเด็กใช้เพียงแต่สังเกต ความแตกต่างของตัวอักษรกับทำความเข้าใจความหมายตัวอักษร และใช้ความสัมพันธ์ระหว่างสายตากับสมอง เท่านั้น แต่การเขียนเด็กจะต้องเพิ่มการประสานสัมพันธ์ระหว่างสมอง สายตาและการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมือด้วย

มอร์โรว์ (Morrow. 1993 : 245) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมพัฒนาการทางการเขียนของเด็กปฐมวัย สามารถทำได้ดังนี้

1. ควรจัดสิ่งแวดล้อมให้มีอุปกรณ์ที่หลากหลายสำหรับเด็กได้ฝึกเขียน
2. ควรจัดกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กได้เข้าร่วมเพราะเด็กจะทำผลงานจากประสบการณ์ที่เขาพอใจ
3. เด็กจะสังเกตการเขียนของผู้ใหญ่เสมอ ทั้งขณะทำงานและในเวลาว่าง เพราะฉะนั้นผู้ใหญ่ควรทำตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็ก
4. เด็กต้องการโอกาสและวัสดุอุปกรณ์ที่จะเขียนด้วยตนเอง
5. บางครั้งเด็กต้องการความช่วยเหลือในการตัดสินใจที่จะเขียน อย่าปล่อยให้เด็กเขียนคนเดียว
6. เด็กจะให้ความหมายสิ่งที่เขาเขียน เช่น ตัวหนังสือ คำ เป็นต้น
7. ในการเขียนของเด็กโดยมากจะมีความหมายในการสื่อสารดังนั้นต้องให้ความสนใจ
8. เด็กควรได้รับการสนับสนุนในระยะยาวทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม อาจจะโดยการให้เขียนบันทึก เขียนการ์ด เขียนบัตรอวยพรใน โอกาสต่าง ๆ เขียนคำ เขียนสัญลักษณ์ เขียนประกาศ เขียนเรื่องราวและเขียนหนังสือ เป็นต้น
9. ควรอ่านเรื่องราวที่หลากหลายให้เด็กฟัง เพราะอาจเป็นการจุดประกายความคิดของเด็ก

10. ควรหาโอกาสที่เหมาะสมในการสอนเด็กเขียน

11. ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เขียนคำจากต้นแบบ

เบรน และคณะ (Baird and et al. 2007 : Unpage) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมพัฒนาการทางการเขียนของเด็กปฐมวัย มีกิจกรรมที่เป็นการเตรียมความพร้อมพัฒนาการด้านการเขียน ดังนี้

1. กิจกรรมกล่อมเนื้อมัดเล็ก

1.1 ม้วนและกลิ้งแป้งโดเป็นบอลโดยใช้ฝ่ามือและงอนิ้วมือเล็กน้อย

1.2 กลิ้งลูกบอลให้เป็นลูกบอลจิ๋วโดยใช้ปลายนิ้ว

1.3 ใช้หมุดหรือไม้จิ้มฟันในการเล่นกับแป้งโด เช่น ปั้นแป้งเป็นลูกชิ้นแล้วเอาไม้จิ้มฟันเสียบเป็นไม้ลูกชิ้น

1.4 ตัดแป้งโดด้วยมีดพลาสติกหรือที่ตัดพิซซ่าโดยจับในท่าจับมีดหันเนื้อ

1.5 ฉีกหนังสือพิมพ์ให้เป็นชิ้นยาว ๆ และขยำให้เป็นลูกบอล

1.6 ขยำกระดาษหนังสือพิมพ์หนึ่งหน้าด้วยมือเดียวซึ่งจะเป็นการเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมือ

1.7 ใช้สเปรย์ฉีดน้ำผสมสี ฉีดไปบนภาพวาดเพื่อระบายสี

1.8 ใช้คีมหนีบขนาดใหญ่ หนีบเก็บของ เช่น คีบถั่ว คีบเหรียญ คีบลูกบาศก์

1.9 ประกบมือสองข้างแล้วเขย่าลูกเต๋าที่อยู่ในมือ

1.10 กิจกรรมการร้อยและการเย็บ เช่น ร้อยลูกปัด ร้อยมัทกะโรนี

1.11 ใช้ที่หยอดตา คุณน้ำผสมสีแล้วหยดใส่กระดาษให้เป็นภาพ

1.12 เล่นพลิกการ์ด เหรียญ หมากฮอส หรือกระดุม โดยห้ามลากมาที่ขอบโต๊ะแล้วพลิก

1.13 เล่นหุ่นนิ้วมือ ใส่ที่นิ้วหัวแม่มือ นิ้วชี้และนิ้วกลาง สมมติให้หุ่นเล่าเรื่องคุยกันหรือร้องเพลง

2. กิจกรรมตัดด้วยกรรไกร

2.1 ตัดจดหมายที่ไม่ใช่แล้ว ตัดกระดาษนิตยสารทำเป็นการ์ด

2.2 ตัดแป้งโดด้วยกรรไกร

2.3 ตัดหลอดหรือกระดาษเป็นชิ้นเล็ก ๆ

3. กิจกรรมกระตุ้นการรับความรู้สึก

3.1 เดินทำปู (นั่งบนพื้น เอามือวางบนพื้นไว้ข้างหลังแล้วยกกันขึ้น) เล่นไถนา

3.2 เล่นเกมตบมือทั้งแบบมีเสียงและไม่มีเสียง หรือตบมือสลับกับตบเข้า

3.3 เล่นไล่ตบฟองสบู่โดยใช้มือสองข้างตบเข้าหากัน

3.4 ดึงดินน้ำมันออกด้วยนิ้วต่าง ๆ กับนิ้วหัวแม่มือ ดึงทีละสองนิ้ว

3.5 วาดรูปบนทรายเปียก เกลือ ข้าวสาร หรือผสมแป้งข้าวโพดกับน้ำให้มีความหนืด คล้ายกับยาสีฟัน ลากมือไปบนแป้งที่ผสมแล้ว ซึ่งจะเป็นการส่งความรู้สึกกลับไปทีกล้ามเนื้อและข้อต่อด้วย

3.6 หยิบของชิ้นเล็ก ๆ เช่น หมุด เหริยญ หรืออื่น ๆ ออกจากถาดเกลือ ทราย ข้าวสาร หรือดินน้ำมัน หรือหยิบออกขณะปิดตาจะเป็นการช่วยพัฒนาในด้านการรับรู้ที่มือ

4. กิจกรรมข้ามแนวกลางลำตัว

4.1 ส่งเสริมการเอื้อมข้ามแนวกลางลำตัวของมือแต่ละข้าง เช่น หยิบบล็อกจากซ้ายมือ ไปใส่กล่องทางขวามือ

4.2 เลิกห้ามเด็กใช้มือซ้ายในการทำกิจกรรมถ้าเด็กถนัดมือซ้าย ส่งเสริมให้ทำกิจกรรมในแนวกลางลำตัวแล้วให้เด็กเลือกที่จะใช้มือเอง

4.3 เริ่มสอนเด็กให้รู้จักซ้ายขวาผ่านการเล่น เช่น เตะบอลด้วยขาขวาหรือ

4.4 ระบายสีภาพที่วางบนขาตั้งภาพ ให้เด็กระบายเป็นเส้นต่อเนื่องข้ามหน้ากระดาษ และระบายในแนวเฉียงจากบนลงล่าง

5. กิจกรรมส่งเสริมความมั่นคงของร่างกาย

5.1 กิจกรรมไถนา เดินปู กิจกรรมผลัดกัน

5.2 เล่นของเล่นต่าง ๆ เช่น ดินน้ำมันอ่อน ๆ และเล่นปืนปาย ใต้

6. กิจกรรมส่งเสริมทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็ก

6.1 ตัดกระดาษวาดเขียนแผ่นใหญ่ไว้บนผนังให้เด็กใช้ปากกามาร์กเกอร์อันใหญ่เขียนบนกระดาษ ลากเส้นให้เด็กลากตามครู โดยลากเส้นจากซ้ายไปขวาอย่างน้อย 10 ครั้ง ให้เด็กลากตามที่ละเส้นหรือลากจากบนลงล่าง

6.2 เล่นเกมต่อจุด โดยการลากเส้นต่อจุดจากซ้ายไปขวาหรือบนลงล่าง

6.3 วางแผ่นฉลุนบนกระดาษแล้วใช้มือข้างที่ไม่ถนัดกดแผ่นฉลุไว้อย่าให้เลื่อนได้ แล้วเอามือข้างที่ถนัดจับดินสอลากไปตามขอบของแผ่นฉลุ

6.4 ตัดผ้าสักหลาดไว้ที่ผนังหรือเอากระดาษสักหลาดหรือกระดาษแม่เหล็กติดไว้ที่ผนัง แล้วให้เด็กเขารูปทรงหรือภาพต่าง ๆ ไปติดไว้บนกระดาษ

6.5 ให้เด็กเขียนบนกระดาษดำโดยใช้ชอล์กแทนปากกา ลากเส้นจากบนลงล่าง ซ้ายไปขวา

6.6 ระบายสีบนกระดาษที่วางบนขาตั้งภาพ

7. กิจกรรมส่งเสริมการควบคุมการเคลื่อนไหวของลูกตา

7.1 ใช้ไฟฉายส่องบนเพดาน โดยให้เด็กนอนหงายแล้วมองตามการเคลื่อนไหวของแสงไฟจากซ้ายไปขวา บนกลางและทิศทางเฉียง

7.2 ท่าทางที่ซ่อนอยู่ในหนังสือ

7.3 เล่นเกมเขาวงกต

8. กิจกรรมส่งเสริมสหสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ

8.1 โยนลูกบอลหรือของเล่นเข้าไปในห่วงสุล่อสุบที่วางอยู่บนพื้น เพิ่มความยากโดยการเพิ่มระยะทางในการโยน

8.2 โยนบอลแล้วรับ โดยเริ่มจากการใช้บอลลูกใหญ่แล้วลดขนาดลูกบอลลง เพื่อเพิ่มความยาก

8.3 โยนโบว์ลิ่งโดยใช้ลูกบอลแทนลูกโบว์ลิ่งแล้วใช้ขวดโซดาแทนพินโบว์ลิ่ง

8.4 เล่นตีลูกโป่งโดยใช้ลูกโป่งขนาดกลาง

พูนสุข บุญยต์สวัสดิ์ (2532 : 53 - 54) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมความพร้อมพัฒนาการทางการเขียนให้แก่เด็กปฐมวัยว่าเป็นการเตรียมความพร้อมทางพัฒนาการต่าง ๆ ก่อนเขียนดังนี้

1. การเตรียมความพร้อมด้านร่างกาย เป็นการเตรียมความพร้อมในการรับรู้ทางตาสามารถสังเกต และจำแนกสิ่งที่เห็น การเคลื่อนไหวสายตาจับภาพจากซ้ายไปขวา

1.1 เตรียมความพร้อมของกล้ามเนื้อแขน มือ นิ้วมือ ให้มีนิ้วที่แข็งแรงในการจับดินสอให้มั่นคง

1.1.1 เตรียมความพร้อมที่จะใช้ตาและมือให้สัมพันธ์กันอย่างดี สามารถจับดินสอลากไปตามทิศทาง และเป็นรูปร่างที่ตามองเห็นได้

1.2 การเตรียมความพร้อมทางสติปัญญา

1.2.1 เตรียมความพร้อมในการจำ คือ ให้สามารถจำภาพของตัวอักษร และการจำลีลาการเขียนอักษรแต่ละตัว

1.2.2 เตรียมความพร้อมในการคิดและการเข้าใจ

1.3 การเตรียมความพร้อมด้านอารมณ์ และจิตใจ คือ ให้มีความสุขจิตดี อารมณ์ดี มีความสุข มีคุณธรรม

1.4 การเตรียมความพร้อมด้านสังคม คือ รู้จักพูดคุย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น

2. การเตรียมความพร้อมในการเขียน

2.1 การฝึกกล้ามมือในการเขียน

2.1.1 ฝึกเขียนเส้นอย่างเสรี

2.1.2 ฝึกเขียนเส้นพื้นฐาน 13 เส้น จากง่ายไปหายาก

ชุดที่ 1 เส้นลง



ชุดที่ 2 เส้นขึ้น



ชุดที่ 3 เส้นนอน



ชุดที่ 4 เส้นโค้ง



ชุดที่ 5 วงกลม



ชุดที่ 6 หัวต่อกับเส้น



2.2 ฝึกการเขียนพยัญชนะและสระที่มีรูปร่างง่าย รวม 30 ตัว

2.3 ฝึกการเขียนพยัญชนะที่มีรูปร่างยาก รวม 14 ตัว

2.4 ฝึกการเขียนสระ วรรณยุกต์ เครื่องหมายต่าง ๆ

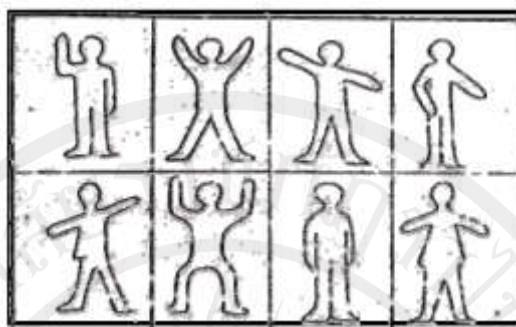
3. การเขียนคำ ประโยค และข้อความง่าย ๆ

นิตยา ประพศุติกิจ (2539 : 174 - 175) ได้กล่าวถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการการเขียน

ดังนี้

1. การฝึกใช้กล้ามเนื้อเล็ก (Small Muscles) ได้แก่ การเล่นเกมหาคูบนแผ่นบอร์ด การตัด การต่อภาพ การร้อยลูกปัด การผูกเชือก การรัดเชิบ การวาดและระบายสี

2. การฝึกเคลื่อนไหว โดยใช้ส่วนของร่างกายจะช่วยให้เด็กสังเกตได้ รู้สึกและเข้าใจ คำว่า “สูง” “ต่ำ” และทิศทาง รู้จักรูปร่างและเส้น (เส้นตรง) การหมุนแขน (วงกลม) การยกขาขึ้นตรงหรือครูดาจให้เด็กเขียนแบบท่าทางตามรูปที่ครูชูให้ดู บัตรควรมีขนาดใหญ่พอสมควรและมีท่าทางดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 8 บัตรรูปร่างคนเพื่อให้เด็กเลียนแบบท่าทาง

ที่มา : นิตยา ประพฤติกิจ. 2539 : 174

3. การฝึกทำความเข้าใจเรื่อง “ชาย - ขวา” โดยครูบอกให้เด็กใช้วัยวะส่วนใดส่วนหนึ่ง เคลื่อนไหว การผูกกริบบิ้น หรือลูกกระดิ่งที่ข้อเท้า หรือมือของเด็ก
4. การเล่นเกมที่อาศัยการใช้นิ้วมือ เช่น การต่อบล็อกพลาสติกขนาดเล็ก และขนาด กลาง การใช้แผ่นกระดานแม่เหล็ก
5. การเล่นเกม เช่น เกมปฏิบัติตามคำสั่ง การเล่นเกมที่ต้องอาศัยนิ้วมือ
6. การฝึกเรื่องตัวพยัญชนะ ครูแจกซองให้เด็กแต่ละคนเพื่อประสมตัวอักษรตามชื่อของตนเอง หรือแจกตัวเลขให้เรียงก็ได้ ถ้าโรงเรียนมีกระดานและตัวอักษรแม่เหล็กก็สามารถใช้ตัวอักษรหรือตัวเลขเรียงบนกระดานได้ นอกจากนี้ครูอาจใช้ตัวอักษรที่ทำด้วยไม้พลาสติกหรือกระดาษแข็ง เพื่อให้เด็กลากเส้นตามแบบ
7. การเรียงชื่อสิ่งของ ครูจัดสิ่งของให้เรียงจากซ้ายไปขวาหรือจากบนลงล่างและเรียกเด็กให้ชี้พร้อมทั้งบอกชื่อสิ่งของนั้นตามลำดับที่วาง
8. การวาดภาพ
 - 8.1 ควรให้เด็กวาดภาพให้เสร็จอย่างน้อยสักส่วนหนึ่งก็ยังดี
 - 8.2 ให้เด็กลากเส้นตามรอยปะ
 - 8.3 ให้เด็กเขียนในอากาศหรือใช้นิ้วจุ่มน้ำแล้วเขียนบนพื้นซีเมนต์
 - 8.4 ให้ลากเส้นต่อภาพให้สมบูรณ์
 - 8.5 การโยงเส้นจับคู่ เช่นระหว่างแม่กับลูก (ของสัตว์ชนิดต่าง ๆ) รองเท้าแบบต่าง ๆ
9. การคิดป้ายชื่อนอกจากเด็กมีป้ายชื่อติดเสื้อแล้ว ครูควรจัดทำป้ายชื่อนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนหยิบไปแขวนบนแผ่นกระดาษ ซึ่งครูเขียนชื่อศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ไว้ เด็กจะต้องสนใจก่อน

ว่าจะเลือกศูนย์ใด แล้วจึงนำป้ายชื่อตนไปแขวน หรือถ้ามีป้าย “อาสาสมัครในวันนี้” ก็ให้เด็กนำไปแขวนด้วย

10. ศิลปะ เช่น ให้เด็กกละเลงสี แล้วใช้นิ้วเขียน (Finger Painting) ลงบนสีเรียบ ๆ นั้น หรือเขียนบนทราย การปะเศษกระดาษรูปต่าง ๆ เป็นตัวอักษร การขยี้กระดาษ การสานกระดาษ หรือ โหมพรมเส้นโต ๆ ก็ได้

พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2552 : 31) กล่าวว่า การส่งเสริมพัฒนาการทางการเขียนของเด็กปฐมวัย ใ้ว่าเด็กจะเขียนได้ดีเมื่อเขามีความพร้อมที่จะเขียน ซึ่งเด็กแต่ละคนมีความพร้อมไม่เท่ากัน การรอให้ความพร้อมของเด็กแต่ละคนเกิดขึ้นเองตามระดับวุฒิภาวะ คงเป็นเรื่องยุ่งยากมาก จึงต้องหาวิธีสร้างเสริมและกระตุ้น โดยการเตรียมให้เด็กมีความพร้อมในการเขียนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ซึ่งการที่เด็กจะเขียนได้นั้นต้องมีความพร้อมหลายด้านประกอบกัน ดังนี้

1. การรับรู้ด้วยสายตา เพราะเด็กจะได้รับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ทั้งรูปร่าง ลักษณะ ตำแหน่ง ทิศทาง ได้สังเกตเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่างของสิ่งที่เห็นด้วย
2. ความสามารถในการควบคุมระบบกล้ามเนื้อ กล่าวคือ การเคลื่อนไหวที่เป็นไปอย่างกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกล้ามเนื้อแขน มือ และนิ้วมือ
3. ความสัมพันธ์ระหว่างมือและสายตา ซึ่งเป็นการประสานกันของกลไกทางจิตและทางกายภาพ
4. ความพร้อมด้านสติปัญญา ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องฝึกให้เด็กได้ใช้ระบบประสานส่วนกลางหรือสมองให้มีความสามารถอย่างดีในการจำ การเข้าใจ และการคิด
5. ความพร้อมทางอารมณ์และจิตใจ เพราะเด็กมีความอดทนน้อยและเบื่อง่าย จึงต้องหาวิธีทำให้เด็กเกิดความสนใจอยากเขียนนานพอควร โดยสร้างแรงจูงใจทั้งภายนอกและภายในของเด็กเอง ให้มีกำลังใจที่จะเขียน มีความมั่นใจในตนเอง และต้องไม่ให้เขียนสิ่งที่ยากเกินความสามารถเด็ก
6. ความพร้อมทางสังคม ต้องฝึกให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับครู เพื่อน ๆ และผู้อื่นได้ ซึ่งจะมีผลต่ออารมณ์ของเด็ก เช่น อาจทำให้เด็กพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจก็ได้ อันจะมีผลต่อการเขียนได้

สรุปได้ว่า การส่งเสริมพัฒนาการทางการเขียนของเด็กปฐมวัย เป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะการเขียนในความรู้สึกของเด็กเป็นเรื่องที่ยากและซับซ้อนกว่าการอ่าน เนื่องจากเด็กต้องเพิ่มการประสานสัมพันธ์ระหว่างสมอง สายตา และการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมือ ดังนั้น ครูต้องเตรียมความพร้อมให้เด็กในด้านร่างกาย คือ ให้นิ้วมือที่แข็งแรงจับดินสอได้อย่างมั่นคง จำภาพและลีลาการเขียนของอักษรแต่ละคน อารมณ์ดีและมีความสุขในการเขียน การเตรียมความพร้อม

ในการเขียน คือ การฝึกกล้ามมือในการเขียน ฝึกเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และทำเครื่องหมายต่าง ๆ ซึ่งกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการทางการเขียนของเด็ก ได้แก่ การตัดต่อภาพ ร้อยลูกปัด ผูกเชือก รูดซิบ วาดภาพและระบายสี เป็นต้น

การวัดทักษะการเขียนสำหรับเด็กปฐมวัย

การวัดทักษะการเขียนสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการประเมินความสามารถที่ต้องใช้ในการเขียน ซึ่งประกอบด้วยความสามารถทางด้านร่างกาย ดังที่นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึง ดังนี้

วรรณ เจ็ดกลาง (2548 : 72) ได้สร้างแบบทดสอบเพื่อเตรียมความพร้อมด้านการเขียน ซึ่งมีทั้งการเขียนตามรอยประ เพื่อฝึกการกวาดสายตาจากซ้ายไปขวา การโยงเส้นจับคู่ภาพกับเงา การวาดรูปตามตัวอย่าง ฝึกการรับรู้ ความเหมือนของรูปร่าง ขนาดและจำนวน การวาดภาพตามจินตนาการ การเขียนตามตัวอย่างคำ และการแก้ปัญหา โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาจากเด็กสามารถทำตามคำสั่งในแต่ละข้อได้ถูกต้อง

อนงค์นาค เคน โปธิ์ (2548 : 93) ได้สร้างแบบประเมินความพร้อมด้านการเขียน โดยให้นักเรียนเขียนเส้นพื้นฐาน จำนวน 13 เส้น โดยดำเนินการทดสอบที่ละแบบประเมินตามลำดับความยากง่าย ใช้เกณฑ์การพิจารณาจากเส้นได้ถูกต้อง น้ำหนักเส้นมีความสม่ำเสมอและลักษณะเส้นเหมือนแบบชัดเจน

สรุปได้ว่า การวัดทักษะการเขียน เป็นการสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินทักษะการเขียนของเด็ก ซึ่งลักษณะของแบบทดสอบเป็นการเขียนตามรอยประ เพื่อฝึกการกวาดสายตาจากซ้ายไปขวา การโยงเส้นจับคู่ภาพกับเงา และการวาดรูปตามตัวอย่าง วาดภาพตามจินตนาการ ฝึกการรับรู้ความเหมือนของรูปร่าง โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาจากเด็กสามารถทำตามคำสั่งในแต่ละข้อได้ถูกต้อง น้ำหนักเส้นมีความสม่ำเสมอและลักษณะเส้นเหมือนแบบชัดเจน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยต่างประเทศ

ไฟเทลสัน และ โรส (Fietelson & Ross. 1973 : 202 - 203) ได้ศึกษาทดลองเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการชี้แนะกับไม่ได้รับการชี้แนะ พบว่า กลุ่มเด็กที่เล่นในบริเวณที่ผู้ชี้แนะการเล่น มีพัฒนาการตามลำดับขั้นตอนของการเล่นมากกว่ากลุ่มที่ไม่มีผู้ชี้แนะ

หลุยส์ (Louise. 1993 : Abstract) ได้ศึกษานิยามการวาดและการเขียนของเด็กวัยก่อนเรียนที่แสดงบนกระดาษ วัย 3 และ 4 ปี จำนวน 40 คน สิ่งที่เด็กแต่ละคนเขียนหรือวาดบนกระดาษ ทำการทดลองการแสดงการวาดภาพและการเขียน 80 ครั้ง และสังเกตวัสดุที่เด็กนำมาใช้และทำทาง

ที่แสดงออกมาในการศึกษาครั้งนี้ เด็ก 40 คนมีความสามารถในการกำหนด การวาดและเขียน แต่ไม่สามารถแยกทั้งสองประเภทออกจากกันได้ หลักของการศึกษาครั้งนี้ คือการพัฒนาและใช้ระบบรหัส สำหรับการวิเคราะห์การแสดงการวาดและการเขียนของเด็กเล็ก ๆ ระบบรหัสมีความสามารถเป็นเครื่องมือสำหรับการใช้และความรู้ของการวาดและการเขียนของเด็กเล็ก

สรั้ม (Schum. 1995 : A) ได้ศึกษาธรรมชาติในการเขียนของเด็กปฐมวัย อายุ 4 - 5 ปี จำนวน 14 คน ใช้เวลาในการศึกษา 9 เดือน ขณะอยู่ที่บ้านและโรงเรียนโดยให้เด็กเขียนภาพร่วมกับครอบครัว ครูและเพื่อนร่วมชั้นซึ่งแบ่งการเขียนออกเป็น 2 แบบ คือการเขียนที่เป็นทางการ เช่น การเขียนถึงครูประจำชั้น เขียนเกี่ยวกับหน้าที่ของตน เป็นต้น และการเขียนที่ไม่เป็นทางการ เช่น การเขียนสร้างสรรค์กับเพื่อนนอกเหนือหลักสูตร การเขียนสิ่งที่เด็กจินตนาการ เป็นต้น จากการศึกษาพบว่า การเขียนของเด็กทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนจะสื่อความหมายแตกต่างกัน โดยการเขียนที่ไม่เป็นทางการเด็กจะมีความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารและสร้างผลงานอย่างประณีตได้ดีกว่าการเขียนอย่างไม่เป็นทางการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

บลัด (Blood. 1996 : 153) ได้ศึกษาความสามารถทางภาษาของเด็กอายุ 3 - 5 ปี จำนวน 67 โรงเรียน โดยการทดสอบพัฒนาการทางภาษาการรับรู้ การเขียนและมีการศึกษาระยะยาว มีผู้ปกครองของเด็กเข้าร่วม 56 คน เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนของเด็ก จากการศึกษาพบว่าการเรียนรู้ภาษาของเด็กขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็ก และเจตคติของผู้ปกครองในกระบวนการเรียนรู้ เพื่ออ่านออกเขียนได้และส่งเสริมให้เด็กเขียนชื่อตนเองจะทำให้มีความสามารถในการเรียนรู้การอ่านเขียนได้อย่างมีความหมาย เพราะชื่อของเด็กถูกเรียกอยู่เป็นประจำทุกวัน และเป็นคำที่สามารถนึกภาพได้ หากสามารถเขียนชื่อตนเองได้จะเป็นแนวทางขยายความสามารถในการรับรู้คำอื่นต่อไป

เฮเลน มาลีน (Helene Marilyn. 2012 : Abstract) ได้ศึกษาองค์ประกอบทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัยกับความสามารถในการพิมพ์เฉลี่ย และต่ำกว่าการพิมพ์เฉลี่ยกับเด็กเกรด 1 และเด็กเกรด 2 ซึ่งได้แบ่งเป็น 2 กลุ่มตามคะแนนจากแบบทดสอบลายมือ เด็กทั้งสองกลุ่มได้รับมอบหมายให้ทำงาน 4 อย่างคือ การเขียนแบบรูปแบบเรขาคณิต รูปแบบการจับคู่ ตัวอักษรกลับด้านและการสัมผัสลายนิ้วมือตามลำดับ สรุปได้ว่า เด็กเกรด 1 และเด็กเกรด 2 กลุ่มคะแนนการพิมพ์เฉลี่ยมีความชำนาญในทักษะการพิมพ์ในเรื่องการสัมผัส ลายนิ้วมือและจับคู่รูปภาพ รูปแบบมากกว่าเด็กที่อยู่ในกลุ่มต่ำกว่า คะแนนการพิมพ์เฉลี่ย แสดงว่าคำสั่งตรงของการพิมพ์ตัวอักษร พัฒนาปริมาณและคุณภาพของตัวอย่างการเขียน

มูน (Moon. 2005 : Abstract) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้การเล่นของครู เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาต่อนักเรียนก่อนวัยอนุบาล กับนักเรียนที่มาจากพื้นฐานภาษาต่างกัน

โดยการศึกษาครั้งนี้ดูทั้งความเชื่อของครูเกี่ยวกับบทบาทของการเล่น และการใช้การเล่นของครูในการเรียนรู้ภาษาที่ใช้กับเด็กที่มาจากพื้นฐานภาษาต่างกัน ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการรวบรวมข้อมูล จากการสัมภาษณ์สนทนาอย่างไม่เป็นทางการ จากการสังเกต พบว่า ครูเชื่อว่าการเล่นสามารถเป็นสื่อกลางที่ดีเลิศสำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สอง และครูได้ใช้การเล่นสำหรับกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนในการเรียนรู้ทางภาษา สำหรับนักเรียนที่มาจากพื้นฐานทางภาษาที่ต่างกัน ผลวิจัยพบว่า เมื่อครูเชื่อว่าการเล่นมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก

งานวิจัยในประเทศ

ผกาภรณ์ น้อยนิยม (2556 : 64) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอายุ 4 - 5 ปี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยดิน พบว่า 1) ระดับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอายุ 4 - 5 ปี หลังได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยดินโดยภาพรวม อยู่ในระดับดี และเมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้านพบว่า ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก และด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา อยู่ในระดับดี และ 2) ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอายุ 4 - 5 ปี โดยรวมหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยดินสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 41.83$) และเมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้านพบว่า หลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยดินส่งผลให้เด็กมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก และด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาอยู่ในระดับดี สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยดินอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รวีพร ผาด่าน (2557 : 59) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การฉีก ตัด ปะเศษวัสดุ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การฉีก ตัด ปะเศษวัสดุ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การฉีก ตัด ปะเศษวัสดุ มีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กหลังการทดลองอยู่ในระดับดี ซึ่งสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ธิดารัตน์ กลิ่นอำนวย (2560 : 61) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อตามแนวคิดการสอนแบบมอนเตสซอรี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเวียงชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1 พบว่า หลังจากการจัดประสบการณ์

การพัฒนาทักษะด้านการเขียนของเด็กปฐมวัย โดยใช้สื่อตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรี ชั้นอนุบาล 2 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดประสบการณ์ร้อยละ 51.04 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดประสบการณ์ร้อยละ 96.66 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์ และหลังจากการจัดประสบการณ์คิดแก้ปัญหาจากคะแนนนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้ชุดสื่อตามรูปแบบมอนเตสซอรีที่ส่งเสริมทักษะการเขียน มีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดประสบการณ์ และหลังจากการจัดประสบการณ์การพัฒนาทักษะด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรี ชั้นอนุบาล 2 โดยรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์อยู่ในระดับมาก

ทับทิม นุ่นศิริ (2562 : 55 - 57) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่องคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย พบว่า 1) ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น มีคุณภาพด้านสื่อ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 2) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.50/15.60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60

เบญจวรรณ คำมา (2562 : 143 - 144) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ประกอบสื่อประสม เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 พบว่า 1) ผลการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ประกอบสื่อประสม เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.33/86.80 2) ผลการวิเคราะห์พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ประกอบสื่อประสม เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ด้านความแข็งแรงในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านคามยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก และด้านการทำงานประสานสัมพันธ์ของมือกับตาในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 3) ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ หลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ประกอบสื่อประสม เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.45) และ 4) ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ประกอบสื่อประสม เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาประกอบชุดกิจกรรมที่เน้นสื่อวิทัศน์ประกอบสื่อประสม สำหรับ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 นักเรียนมีความพึงพอใจด้านเนื้อหา คิดเป็นร้อยละ 92.68 มีความพึงพอใจด้านสื่อและอุปกรณ์ในการเรียน คิดเป็นร้อยละ 95.12 มีความพึงพอใจด้านเทคนิคการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 97.56

ปิยะดา ไชยแก้ว (2564 : 33) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดหนึ่ง โดยใช้กิจกรรมประกอบอาหารประเภทปั้น พบว่า 1) นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดหนึ่ง โดยใช้กิจกรรมประกอบอาหารประเภทปั้น มีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กอยู่ในระดับดีทุกคน และ 2) นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดหนึ่ง มีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กหลังใช้กิจกรรมประกอบอาหารประเภทปั้น สูงกว่าก่อนการทดลองกิจกรรมประกอบอาหารประเภทปั้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมือร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เป็นสื่อกลางที่ดีที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายเกิดการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานสัมพันธ์กันระหว่างมือกับตา ซึ่งถือเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวัน และเมื่อเด็กได้เล่น โดยมีผู้ชี้แนะ เด็กจะมีพัฒนาการตามลำดับขั้นตอนและพัฒนาทักษะการเขียนของเด็กได้สมวัย