

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ปัจจุบันการศึกษามีความสำคัญกับคนไทยมาก การศึกษาทำให้คนพัฒนาทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่ฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง มุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีทักษะและพื้นฐานความรู้ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนให้คุณธรรมรักความเป็นไทยให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยีสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่น ในสังคมโลกได้อย่างสันติและสอดคล้องกับแนวคิดของ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2) ที่กล่าวว่าการศึกษาในปัจจุบันนี้เน้นประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กคิดมากกว่าสอนให้เด็กท่องจำเพราะการเรียนจะเน้นให้ผู้เรียนได้มีทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนมีความรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

พระราชบัญญัติการศึกษาเน้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน หลักสูตรการศึกษาจะปรับเน้นให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนครูจึงต้องมีเทคนิควิธีการสอนและวัสดุอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งเนื้อหาของหลักสูตรจะมุ่งให้เด็กพัฒนาทั้ง 4 ด้าน ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และภาษา เนื้อหาของหลักสูตรสะท้อนความต้องการและความสนใจของเด็ก ซึ่งความเห็นสอดคล้องกับที่ (นภเนตร ธรรมบวร, 2546: 64-65) ได้กล่าวไว้ว่าการศึกษาปฐมวัยเป็นการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมและพัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญาบุคลิกภาพและสังคมเพราะเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญที่สุดของชีวิตคนเรา ถ้าเด็กได้รับการพัฒนาได้รับการกระตุ้นไปในทิศทางที่ถูกต้องจะช่วยพัฒนาเซลล์สมองเจตคติต่อการเรียนรู้และวางพื้นฐานของการเรียน ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้จากการเห็นได้ยินได้สัมผัส ได้ลอง การชี้แนะของผู้ใหญ่ตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งถึงเสียชีวิต โดยธรรมชาติแล้ว เด็กรู้ภาษาและสามารถเรียนรู้ภาษาได้ด้วยตนเอง การปลูกฝังให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ การพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย จะเป็นไปอย่างรวดเร็ว ในช่วง 4 ปีแรกของชีวิตเด็กปฐมวัยจึงเป็นวัยที่สำคัญที่สุดต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทุกด้านตามสภาพแวดล้อมของเด็ก แต่จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อมีสื่อกระตุ้นเร้าให้เด็กสังเกต สัมผัส ทดลอง ค้นหา แก้ปัญหาเพื่อให้ทักษะสอดคล้องไปกับพัฒนาการของเด็ก เพราะการศึกษาระดับปฐมวัยต้องการที่จะพัฒนาและเรียนรู้สิ่งใหม่การเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้เด็กปฐมวัยได้พัฒนาตนเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพเพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนานตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้าน อย่างสมดุล และเต็มตามศักยภาพ โดยกำหนดหลักสูตรไว้ดังนี้ (เยาวพา เดชะคุปต์, 2542: 39)

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกประเภท
2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย

3. พัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย
4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข
5. ประสานความร่วมมือระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาในการพัฒนาเด็ก

มุ่งส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้เด็กมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขภาพดีใช้อวัยวะของร่างกายได้คล่องแคล่วประสานสัมพันธ์กันมีความสุขและแสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมกับวัยรับรู้และสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัวช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัยสื่อความหมายและใช้ภาษาได้เหมาะสมกับวัยสนใจเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

ตามหลักจิตวิทยาพัฒนาการ เด็กปฐมวัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 6 ปี เป็นระยะที่มีความสำคัญที่สุดเพราะเด็กมีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นไปอย่างรวดเร็ว พัฒนาการด้านต่าง ๆ ในช่วงนี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับพัฒนาการในวัยต่อไปและเป็นช่วงที่ง่ายต่อการปลูกฝังพฤติกรรม และสิ่งเรียนรู้ต่างๆปัจจุบันเป็นยุคของข้อมูลข่าวสาร แหล่งความรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงพ่อแม่และโรงเรียนเท่านั้น แต่แหล่งความรู้มีอยู่รอบตัวเราดังนั้นเด็ก ๆ จึงควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาให้มีความสามารถในระดับสูง พัฒนาการทางสติปัญญาที่เป็นทักษะพื้นฐานสำคัญได้แก่ ทักษะด้านการใช้ภาษา ทักษะด้านจำนวนเลขและทักษะด้านกระบวนการคิด ซึ่งมีความสอดคล้องกับ (นันทิยา น้อยจันทร์, 2546: 40) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการส่งเสริมทักษะพื้นฐานสำคัญเหล่านี้ให้เด็กตั้งแต่ระดับปฐมวัยจะช่วยให้เด็กสามารถใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ มีกระบวนการคิดวิเคราะห์ห้อย่างเป็นขั้นตอนและเป็นเหตุเป็นผล อันเป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวที่สำคัญของเด็ก สำหรับการเรียนรู้และเติบโตต่อไป

การศึกษาจึงมุ่งเน้นและจัดกิจกรรมการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัยด้านร่างกาย เสริมให้เด็กปฐมวัยเน้นคุณภาพพลามัยที่สมบูรณ์แข็งแรง คล่องแคล่ว ว่องไว มีความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้ประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์และจิตใจ เน้นให้ผู้เรียนมีความรักและศรัทธาในศาสนา และมีคุณธรรม จริยธรรมมีอารมณ์ ดีสนุกสนาน ร่าเริงแจ่มใส และช่วยเหลือผู้อื่นได้ ด้านสังคมรู้จักดำเนินชีวิตในโลกแห่งความจริงยอมรับตนเองและผู้อื่นมีวินัยรู้จักแบ่งปันด้วยความรักและเสียสละสามารถช่วยเหลือตนเองได้ ด้านสติปัญญา สามารถวิเคราะห์ ประยุกต์ ริเริ่มสร้างสรรค์ และการแสดงออกซึ่งเกี่ยวข้อง ในความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ เช่นรูปร่าง ขนาด การนับจำนวน การจำแนก เปรียบเทียบ การสังเกต และด้านภาษาส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออกเกี่ยวกับการใช้คำ การสนทนาโต้ตอบ การเล่าเรื่องสั้นและประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จากการประเมินของ สำนักรับรองมาตรฐาน และประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน, สมศ. รอบที่ 2) เด็กจะมีทักษะทางคณิตศาสตร์คิดเป็นร้อยละ 72.50 ซึ่งวิชาคณิตศาสตร์มีความจำเป็นมากในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันจึงต้องมีการพัฒนาในผู้เรียนมีความรู้ความสามารถของคณิตศาสตร์ให้เพิ่มมากขึ้นซึ่งมีความสอดคล้องกับ การศึกษาปฐมวัยที่ต้องการให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกายและสติปัญญาควบคู่ไปด้วยเพื่อให้เด็กสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้และสอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทยที่ผ่านมาปีการศึกษา 2550 เด็กได้รับการเตรียมความพร้อม ร้อยละ 87.27 ของประชากรกลุ่มอายุ 3 – 5 ปี ลดลงจากปี 2542 ร้อยละ 96.80 ประมาณร้อยละ 9.60 ในช่วงปี 2542 - 2550 โดยเฉลี่ยลดลงร้อยละ 0.70

(องค์กรมหาชน, 2552: 5) เมื่อพิจารณาผลการประเมินระดับปฐมวัยของโรงเรียนสังกัดการศึกษาเอกชน ในอำเภอรัตนภูมิ จำนวน 5 โรงเรียนพบว่า ระดับผลการประเมินของโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 70.80

การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์เป็นทักษะทางคณิตศาสตร์ ช่วยให้เด็กคิดอย่าง มีระบบและมีเหตุผลทางการคิด คิดอย่างรอบคอบสามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถ ทางสติปัญญาที่มีความสำคัญในการบวก ลบ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย เปิดโอกาสให้ เด็กได้ค้นคว้าแก้ปัญหาและพัฒนาความคิดรวบรวมเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นเรื่องสำคัญมากเพราะเป็นช่วงปูพื้นฐานให้เด็กเป็นวิชาที่มีความละเอียดอ่อน ด้านความเข้าใจความแคล่วคล่องว่องไวในการคิดอย่างถูกต้องแม่นยำและมีเหตุผลการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ จึงจำเป็นสำหรับเด็กมากในการใช้ในชีวิตประจำวันเด็กต้องเรียนรู้คณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานในการที่จะ ทำงานและกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิต ขอบข่ายที่สำคัญของการเรียนคณิตศาสตร์ คือ เรื่อง การจำแนก การเปรียบเทียบ และการจัดเรียงลำดับซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยพัฒนาความคิดความสามารถ ให้มีเหตุผลในการคิดวิเคราะห์ซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดประเภทเด็กจะเกิดความคิดควบคู่กันไปแล้วนำไป จำแนกการจัดกลุ่มสื่อต่าง ๆ เช่นการเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ การวัดและจำนวนตัวเลขจะช่วยให้ เด็กสามารถเรียนรู้จำนวนเหล่านี้ได้ง่ายขึ้น (กุลยา ตันผลาชีวะ, 2548: 154)

คณิตศาสตร์เป็นวิชานามธรรม การจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีสื่อเพื่อเชื่อมโยงความ เข้าใจของเด็กในสิ่งที่ป็นรูปธรรมกับนามธรรมทางคณิตศาสตร์ เด็กที่มีอายุ 5 – 6 ขวบ จะใช้คณิตศาสตร์ ในชีวิตประจำวันของตนเองมากขึ้นสังเกตจากการสนทนาของเด็กจะใช้การเปรียบเทียบในการเล่น แต่ ละวัน ดังนั้นจึงได้นำกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กปฐมวัยระดับอายุ 5 - 6 ขวบมาใช้ในการศึกษา เนื่องจาก กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 เพราะการเรียนในระดับชั้นอนุบาลเป็นการปูพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ที่สำคัญยิ่งของเด็กปฐมวัยในปัจจุบันการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ของเด็กปฐมวัยยังไม่พัฒนาการ ไม่พร้อมในหลายๆด้านการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์โดยเฉพาะด้านการเปรียบเทียบ การจำแนก และ การนับจำนวนเป็นลักษณะที่สำคัญที่สุดในวิชาคณิตศาสตร์ จากการสังเกตว่าเด็กปฐมวัยสามารถเข้าใจ เรื่องคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด จำนวน สัดส่วน และตำแหน่ง ได้ดีถ้าหากครูจัดกิจกรรม ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของเด็กเน้นกิจกรรมที่ให้เด็กปฏิบัติจริง ให้ค้นคว้าหาคำตอบด้วย ตนเอง โดยการสอนคณิตศาสตร์ผ่านการละเล่นที่บ้าน (สุนีย์ เพ็ญชัย, 2540: 1 - 30)

การนำเกมการละเล่นที่บ้านเข้ามาช่วยในการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำได้ มากขึ้น เพราะการละเล่นจะมีความสนุกสนานปะปนอยู่ด้วย การเล่นของเด็กทั้งกลางแจ้งและในร่ม ทั้งที่มีบัตรหรือประกอบและไม่มีการประกอบที่เล่นในอดีตและปัจจุบัน (เยาวพา เดชะคุปต์, 2546: 11)

เกมและการเล่นเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความกระตือรือร้นความใฝ่รู้ของเด็กโดยไม่ต้องมี ใครสอนเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองการเล่นจะส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกายการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย จำเป็นต้องเรียนรู้โดยผ่านการใช้กิจกรรมการเล่นต่างๆจะช่วยให้เด็กสามารถจำได้มากขึ้นการใช้เกม การละเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัย เด็กได้ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง เด็กจะได้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย การเรียนรู้ก็เป็นความหมายมากขึ้น วิชาคณิตศาสตร์สามารถสอดแทรก อยู่ในกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม เพราะธรรมชาติของเด็กจะชอบเล่นเราควรเสริมทักษะการเรียนรู้ไว้ ในการเล่นเมื่อเด็กเล่นเขาจะใช้ความสามารถแสดงพฤติกรรมออกมาเกมการละเล่นที่บ้านจะช่วยให้ เด็กสามารถเรียนรู้และพัฒนาการทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยให้พัฒนาขึ้น การจัดกิจกรรมการ

เรียนการสอนทักษะทางคณิตศาสตร์ในรูปของกิจกรรมจะบูรณาการไว้ในกิจกรรมต่าง ๆ เช่นกิจกรรม การเคลื่อนไหวและจังหวะกิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา จะเน้นให้เด็กมีความรู้ ความสามารถในการเรียนรู้ เพราะการละเล่นที่บ้านนั้นมีหลายรูปแบบให้สามารถเลือกเล่นทำให้เด็กสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการมากขึ้น การเล่นจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ใน รูปของความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์พัฒนาการรับรู้การใช้เหตุผลการเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ คำศัพท์ใหม่ผ่านการเล่นช่วยพัฒนาร่างกายด้านกล้ามเนื้อ ต่างๆของร่างกาย และพัฒนาด้านอารมณ์ ด้านความคิดการตัดสินใจที่จะค้นหาสิ่งใหม่ในการเรียนรู้ และยังพัฒนาด้านสังคมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างการเล่นกับบุคคลรอบข้าง (นภเนตร ธรรมบวร, 2546: 125 - 131) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนา ทั้งร่างกาย จิตใจและสติปัญญา ให้สามารถพัฒนาการทุกด้านพร้อมกันเพื่อจะเป็นประโยชน์กับผู้ศึกษา และพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป

จากที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของทักษะทางคณิตศาสตร์มีความจำเป็นใน การเรียนและพัฒนาการของเด็กผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาว่าการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ โดยการใช้เกมการละเล่นที่บ้านจะมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 3 โดยศึกษาว่าเมื่อเด็กได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นที่บ้านและทักษะทางคณิตศาสตร์ ด้านการ เปรียบเทียบขนาด จำนวน สัดส่วน และตำแหน่งแตกต่างกันหรือไม่เพื่อเป็นแนวทางให้ครูนำไปเป็น ประโยชน์และเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการจัดประสบการณ์ให้กับ เด็กต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการละเล่นที่บ้าน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการละเล่นที่บ้าน

สมมุติฐานการวิจัย

1. ทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยหลังการใช้เกมการละเล่นที่บ้านสูงกว่าก่อนใช้
2. เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมการละเล่นที่บ้านในระดับมาก

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้ค้นพบวิธีการจัดกิจกรรมส่งเสริมประสบการณ์เกมการละเล่นที่บ้านซึ่ง สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมและเพื่อเป็น แนวทางในการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยตระหนักถึงความสำคัญของการละเล่นที่บ้านที่เป็นนวัตกรรม ที่สืบทอดกันมานานของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ นักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 อายุ 5 - 6 ปี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ในโรงเรียนสังกัดการศึกษาเอกชนในอำเภอรัตถุมิ จังหวัดสงขลา จำนวน 5 โรงเรียน ทั้งหมด 9 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 214 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ นักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 อายุ 5 - 6 ปี โรงเรียนจิราภรณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน จำนวน 1 ห้องเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ในการทำงานวิจัยในคั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาคั้งนี้

2.1 เรื่องขนาดได้แก่เนื้อหาใน หน่วย ดอกไม้ โดยใช้ในเกมการละเล่นพื้นบ้าน เกมเป่ากบ เปรียบเทียบขนาด (ใหญ่-เล็ก) และตำแหน่ง (บน-ล่าง) เกมวิ่งเปี้ยว เปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล) เกมมอญซ่อนผ้า เปรียบเทียบขนาด (ใหญ่-เล็ก) เกมลิงชิงหลัก เปรียบเทียบขนาด (ใหญ่-เล็ก) ตำแหน่ง (หน้า-หลัง) และ เกมงูกินหาง เปรียบเทียบขนาด (ใหญ่-เล็ก สั้น-ยาว)

2.2 เรื่องจำนวนได้แก่เนื้อหาใน หน่วยวิทยาศาสตร์น่ารู้เพื่อเปรียบเทียบจำนวน มาก-น้อย จำนวน 1-10 โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน เกมรีรีข้าวสารเปรียบเทียบจำนวน (มาก-น้อย ไม่เกิน 1- 10) เกมปิดตาตีหม้อ เปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล) เกมหมากเก็บเปรียบเทียบจำนวน (มาก- น้อย 1- 10) เกมში้มีก้านกล้วยเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล หน้า - หลัง) และเกมกระโดดกบเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

2.3 เรื่องสัดส่วน ได้แก่ เนื้อหาในหน่วยร่างกายของฉันทเพื่อเปรียบเทียบสัดส่วน โดยใช้ เกมการละเล่นพื้นบ้าน การเกมโยนรับเปรียบเทียบสัดส่วน (สูง - ต่ำ) เกมจ้ำจี้ เปรียบเทียบจำนวน (มาก- น้อย 1-10) เกมโพงพาง เปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน - ผอม สูง - ต่ำ) เกมโยนห่วงเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล) และเกมอึดักเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ -เล็ก และจำนวน มาก - น้อย 1 - 10)

2.4 เรื่องตำแหน่งได้แก่ในเนื้อหาหน่วยคณิตศาสตร์แสนสนุก โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน เกมชักเย่อเปรียบเทียบขนาด (สั้น - ยาว) สัดส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง) เกมกาฟักไข่ เปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน - นอก) เกมลิงชิงบอลเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล) เกมหยอดหลุมเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน - นอก) และขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และ เกมร้าวชิงที่ นึ่งเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า - หลัง) และสัดส่วน (อ้วน - ผอม สูง - ต่ำ)

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ทักษะทางคณิตศาสตร์

3.2.2 ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการเล่นที่บ้าน

4. ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

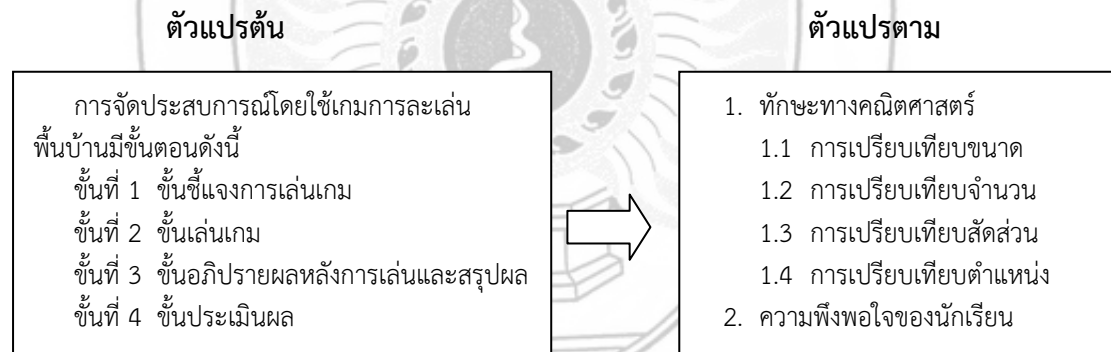
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ใช้เวลา 4 สัปดาห์ ๆ ละ 5 วัน ๆ ละ 1 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง ในกิจกรรมใดการเล่นที่บ้าน

ประโยชน์ของการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทักษะทางคณิตศาสตร์หลังการใช้เกมการเล่นที่บ้านดีขึ้น
2. เพื่อเป็นประโยชน์กับครูผู้สอนระดับปฐมวัยในการปรับปรุงทักษะทางคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการเล่นที่บ้าน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการเล่นที่บ้านสามารถสรุปได้ดังนี้



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ทักษะทางคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถของเด็กในการเปรียบเทียบขนาด จำนวน สัดส่วนและตำแหน่ง ในเรื่องดังต่อไปนี้
 - 1.1 การเปรียบเทียบขนาด ใหญ่ - เล็ก สั้น - ยาว
 - 1.2 การเปรียบเทียบจำนวน มาก - น้อย จำนวน 1-10
 - 1.3 การเปรียบเทียบสัดส่วน อ้วน - ผอม สูง - ต่ำ
 - 1.4 การเปรียบเทียบตำแหน่ง หน้า-หลัง ไกล - ใกล้ ใน-นอก บน - ล่าง

2. เกมการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การละเล่นที่สนุกสนานทำให้เด็กสามารถพัฒนาความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์มีทั้งการเล่นกลางแจ้งและในร่มช่วยพัฒนาการเรียนรู้อคณิตศาสตร์ให้เด็กสามารถจำและเรียนรู้ได้เร็วขึ้นเกมการละเล่นที่ใช้ในการวิจัยนี้ได้แก่

2.1 เกมเป่ากบ หมายถึง การละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง ขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (บน - ล่าง) วิธีการเล่นเกมแบ่งคู่นักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ใช้วิธีเป่ายิงจุดส่งตัวแทน แต่ละฝ่ายมาฝ่ายละ 1 คน วางยางเส้นบนพื้นคนละเส้นผลัดกันเป่าคนละครั้ง เส้นยางใครกบ (ทับ) เส้นยางของอีกฝ่ายหนึ่งได้กินเส้นยางนั้นคู่ต่อไปก็เล่นเช่นเดียวกันจนครบคนและเส้นยางฝ่ายใดหมดก่อนก็จะแพ้

2.2 เกมวิ่งเปี้ยว หมายถึง การละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง ตำแหน่ง (ใกล้-ไกล) วิธีการเล่นเกมแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ เท่ากันให้นักเรียนยืนคนละฝั่งกัน ให้ผ้าขนหนูฝ่ายละ 1 ผืน รอฟังสัญญาณที่ครู เมื่อครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มวิ่ง อ้อมหลักของอีกฝ่าย แล้วนำผ้าขนหนูส่งให้กับเพื่อนที่เหลือ วิ่งต่อ ผู้เล่นต้องไล่ตี ผู้เล่นของอีกฝ่ายให้ได้จึงจะเป็นผู้ชนะ

2.3 เกมมอญซ่อนผ้า หมายถึง การละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง ขนาด (ใหญ่-เล็ก) และตำแหน่ง (หน้า -หลัง) วิธีการเล่นเกมให้นักเรียนจับฉลากหาคนเป็นมอญ ให้นักเรียนคนอื่น ๆ นั่งเป็นวงกลม คนที่เป็นมอญคือผ้าไว้ในมือเดินรอบวงด้านนอก นักเรียนทั้งหมดร้องเพลง คนที่เป็นมอญจะทิ้งผ้าไว้ด้านหลังใครก็ได้ เมื่อกลับมาหยิบผ้าก็ตีผู้ทิ้ง ผู้ถูกตีต้องเป็นมอญแทนถ้าใครรู้ตัวก่อนลุกขึ้น คว่ำผ้าไล่ตีมอญไปรอบวง 1 รอบมอญต้องรีบหนีมานั่งแทนที่ คนไล่ตีก็ต้องเป็นมอญแทน

2.4 เกมลิงชิงหลัก หมายถึง การละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง ขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล) วิธีการเล่นเกมครูให้นักเรียนจับฉลากว่าใครจะเป็นผู้เล่นก่อนใครจะเป็นลิงให้นักเรียนผู้เล่นยืนถือหลักของตนเอง ผู้เป็นลิงยืนตรงกลาง เมื่อครูให้สัญญาณผู้เล่นต้องเปลี่ยนหลัก ผู้เป็นลิงต้องรีบเข้าไปชิงหลักให้ได้หลักใดหลักหนึ่ง ผู้เล่นที่เกาะหลักไม่ทันก็ต้องเป็นลิงที่คอยชิงหลักแทน

2.5 เกมงูกินหาง หมายถึง การละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องขนาด (ใหญ่ -เล็ก สั้น - ยาว) วิธีการเล่นเกมเลือกคนที่ตัวโตมาเป็นพ่องูและแม่งู ให้พ่องูยืนหันหน้าหาแม่งู นักเรียนที่เหลือเป็นลูกงูจับเอวเป็นแถวยาวต่อกันพ่องูถามแม่งูตามบทร้องจนจบเพลงและไล่จับลูกงูจากปลายแถวขึ้นมาหัวแถว แม่งูพยายามกินเพื่อป้องกันลูกงู ลูกงูต้องคอยวิ่งหนีเมื่อถูกจับได้พ่องูจะถามว่าอยู่กับพ่อหรือแม่

2.6 เกมรี้ข้าวสาร หมายถึง การละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง จำนวน (มาก-น้อย จำนวน 1-10) วิธีการเล่นเกมเลือกนักเรียนคนที่ตัวสูงที่สุด 2 คน สมมติชื่อให้แล้ว แต่ว่าจะป็นชื่ออะไรเช่น ผลไม้ สัตว์ให้นักเรียนทั้งสองยืนยกมือขึ้นสูงเหนือศีรษะประสานมือกันให้นักเรียนที่เหลือเกาะเอวกันเป็นแถวแล้วเดินลอดใต้มือผู้เล่นเมื่อร้องเพลงจบคนที่ยืนก็คล้องแขนลงมาคล้องคนสุดท้ายแล้วให้เลือกว่าจะอยู่ฝั่งใครเล่นไปจนหมดคนจากนั้นให้ผู้เล่นเลือกฝ่ายแล้วยืนต่อหลังผู้เล่นแล้วดึง ฝ่ายใดที่เลยเส้นที่กำหนดให้เป็นฝ่ายชนะ

2.7 เกมปิดตาตีหม้อ หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง ตำแหน่ง (ใกล้ -ไกล) วิธีการเล่นจับฉลากเพื่อหาคนที่ปิดตาก่อนที่เหลือบอกทางเพื่อน นักเรียนที่เหลือ

ยืนดูห่างปิดตาคนที่เล่นแล้วหมุนไปรอบ ๆ จนทำให้รู้สึกงง แล้วให้เดินไปตีหม้อที่วางไว้ด้วยความที่มันงงจะเดินไม่ตรงทางให้เพื่อนบอกทางให้ไปตีหม้อให้แตกฝ่ายใดที่ตีหม้อแตกก่อนเป็นฝ่ายชนะ

2.8 เกมการเล่นหมากเก็บหมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องจำนวน (มาก- น้อย 1-10) วิธีการเล่นครูจับฉลากนักเรียนแบ่งกลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนโอน้อยออกว่าใครจะเล่นก่อนกันคนชนะได้เล่นก่อน โดยวางลูกแก้วเป็นหมากเก็บโดยเริ่มจาก 1 – 10 ใครถึงก่อนชนะไม่ถึงก็ต้องวนมาเล่นหมากเดิมจนกว่าจะตายหรือจบเกม

2.9 เกมขี้มำก้านกล้วยหมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องตำแหน่ง (ใกล้-ไกล) วิธีการเล่นเกมครูสอนวิธีการทำขี้มำก้านกล้วย ขั้นแรกให้เลือกก้านกล้วยก้านใหญ่ตัดที่โคนแล้วเจียนใบออกทั้งสองข้างให้เหลือปลายใบประมาณ 1 คืบ เพื่อทำเป็นหางมำที่โคนเป็นหัวมำโดยกรีดด้านข้างสองข้างในย่นไปทางโคนเพื่อเป็นหัวมำเมื่อหักส่วนหัวลงมาใช้ไม้เสียบยึดหัวมำกับตัวมำจากนั้นใช้เชือกผูกส่วนหัวส่วนหางไว้เป็นสายสะพายให้นักเรียนนำขี้มำก้านกล้วยมาพาดไหล่แล้วทำท่าขี้มำจากนั้นไปเริ่มต้นที่เส้นที่เริ่มต้นที่กำหนดให้หรือสัญญาณจากครู เมื่อครูบอกเป่านกหวีดก็วิ่งได้เลยใครถึงเส้นชัยก่อนชนะ

2.10 เกมกระโดดกบ หมายถึง การละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล) วิธีการเล่นเกม ขีดเส้นเริ่มต้นและเส้นชัยให้ห่างเท่าที่ต้องการ ใช้ผ้าผูกขาทั้งสองข้างของผู้เล่นทุกคน ยืนเรียงหน้ากระดานที่เส้นเริ่มต้นผู้เล่นต้องกระโดดให้เร็วที่สุดเพื่อไปที่เส้นชัยใครถึงก่อนชนะ

2.11 เกมโยนรับ หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องสัดส่วน (สูง - ต่ำ) วิธีการเล่นเกมหาผู้เล่น 1 คน ยืนกลางอาจจะจับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อจะถือลูกบอลคนที่เหลือยืนเป็นวงกลม จะโยนลูกบอลขึ้น แล้วเรียกชื่อเพื่อนคนใดคนหนึ่งให้รับลูกบอลถ้าคนที่ถูกเรียกชื่อรับไม่ได้หรือถูกตัวคนที่ยืนอยู่วงกลมรับได้คนที่ถูกเรียกชื่อต้องมาเป็นแทน

2.12 เกมจ้ำจี้ หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องจำนวน (มาก - น้อย 1 -10) และตำแหน่ง (บน-ล่าง) วิธีการเล่นเกม หาผู้เล่น 1 คน เป็นคนจ้ำจี้โดยการเป่ายี่งอ จากนั้นผู้เล่นนั่งล้อมวงกันวางมือทั้งสองคว่ำลงบนพื้น ผู้จ้ำจี้ร้องเพลงจ้ำจี้ พร้อมกับเอานิ้วจ้ำลงบนหลังมือผู้เล่นแต่ละคนไล่เรียนรอบวงไปเรื่อย ๆ จนเหลือมือสุดท้ายเพียงมือเดียวก็คือผู้ชนะ

2.13 เกมโพงพาง หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องสัดส่วน (อ้วน-ผอม สูง-ต่ำ) วิธีการเล่นเกมเลือกเพื่อน 1 คน ให้เป็นเสือปลาตาบอดเอาผ้าผูกตาคนที่เป่าเสียงแล้วจับหมุนเวียนหลาย ๆ รอบเพื่อให้จำทิศทางไม่ได้ที่เหลือจึงมือเป็นวงกลมแล้วเดินวนไปรอบ ๆ และร้องเพลงจนจบเพลงถามเสือปลาว่าปลาเป็นหรือปลาทาย ถ้าเสือบอกว่าปลาทายทุกคนต้องหยุดอยู่กับที่ห้ามเคลื่อนไหวถ้าบอกว่าปลาเป็นนักเรียนก็เปลี่ยนที่นั่งกันเสือปลาจะเดินไปหาคนรอบวงเพื่อจับใครได้ก็จะทายว่าเป็นใครถ้าทายถูกคนนั้นก็ตายมาเป็นเสือปลาแทน ถ้าไม่ถูกก็ต้องเป็นต่อจนกว่าจะตายถูก

2.14 เกมโยนห่วง หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้-ไกล) วิธีการเล่นปักหลัก 2 หลัก ห่างกันประมาณ 2 – 3 เมตรจากนั้นให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ไปยืนที่เส้นที่กำหนดให้ให้โยนห่วงจนครบห่วงที่กำหนดให้ตกลงไปในหลักที่มิดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

2.15 เกมอีตัก หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และจำนวน (มาก-น้อย 1 - 10) วิธีการเล่นเกมผู้เล่นใช้ไม้ตมะขามคนละ 10 เม็ด มากองรวมกันจากนั้นหาผู้เล่นก่อนเมื่อได้ผู้เล่นแล้วขีดเส้นวงกลมประมาณ 10 - 20 นิ้ว แล้ววานไม้ตมะขามลงไปถ้าออกนอกวงจะถูกลิบใช้ช้อนตักทีละเม็ด หรือ 2 - 3 ก็ได้ตามแต่จะตกลงกันแล้วเก็บไปไว้เป็นของตนเอง เวลาตักห้ามโดนไม้ตมะขามเม็ดอื่นถ้าโดนจะตาย ถ้าตายแล้วก็ต้องเปลี่ยนผู้เล่นคนต่อไป เล่นจนไม้ตมะขามหมดใครได้มากก็เป็นฝ่ายชนะ

2.16 เกมชักเย่อ หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องขนาด (สั้น-ยาว) สัดส่วน (อ้วน-ผอม) และตำแหน่ง (หน้า- หลัง) วิธีการเล่นเกมใช้เชือกยาวประมาณ 10 -20 เมตร ทำเครื่องหมายบนเชือกเพื่อแบ่งเขตแดนบนเชือกผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 10 คน จับเชือกห่างจากจุดกึ่งกลาง 1 เมตร เมื่อได้สัญญาณก็ช่วยกันดึงเชือกอย่างเต็มแรง เพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งล้ำเข้ามาในแดนของตนเอง ฝ่ายใดล้ำเข้าไปแดนของอีกฝ่ายก็จะแพ้เล่นกันให้ได้ 2 ครั้งถ้าฝ่ายเดิมชนะก็ถือว่าชนะขาด แต่ถ้าผลัดกันชนะก็ให้เล่น 2 ใน 3 เพื่อตัดสินผลชนะ

2.17 เกมกาฟักไข่ หมายถึง การละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องตำแหน่ง (ใน- นอก) วิธีการเล่นใช้ไม้ตมะขามน้อยหน้าทำเป็นไข่กา ผู้เล่น 1 คนก็ 1 อัน ถ้าเล่นกัน 5 คน ก็วาง 4 อัน ขีดเส้นวงกลมใหญ่ สำหรับวางไข่ หาผู้เล่นที่เป็นกาโดยจับไม้สั้นไม้ยาว ผู้เป็นกาจะอยู่ในวงกลมเพื่อป้องกันไม่ให้ใครมาเอาไข่ ถ้าผู้แย่งไข่กาโดนส่วนใดของกาจะมาเป็นแทน แล้วเริ่มเล่นใหม่จนกว่าจะหมดผู้เป็นกาต้องถูกปิดตาผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเอาไข่ไปซ่อนคนละใบจากนั้นให้กาหาไข่ ถ้าหาเจอไข่ของใครก่อนคนนั้นต้องเป็นแทน

2.18 เกมลิงชิงบอล หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง สัดส่วน (อ้วน-ผอม) และตำแหน่ง (ใกล้-ไกล) วิธีการเล่นเกมหาผู้เล่นเป็นลิง 1 คน โดยจับไม้สั้น ไม้ยาว และใช้ลูกบอล 1 ลูกให้ลิงยืนตรงกลางที่เหลือจะยืนเป็นวงกลมรอบลิงคนที่ยืนถือลูกบอลและส่งต่อให้กับผู้อื่นลิงจะกระโดดรับลูกบอลอย่างไรก็ได้ให้ได้ลูกบอลโดนลิงคนสุดท้ายที่จับลูกบอลจะต้องเป็นลิงแทน คนเป็นลิงก็จะมายืนแทนและเล่นต่อไปจนกว่าจะเลิก

2.19 เกมหยดหลุม หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง ตำแหน่ง (ใน-นอก) และขนาด (ใหญ่-เล็ก) วิธีการเล่นเกมนำแก้วที่มีพนักพิง 1 ตัว ขวดปากแคบ 1 ขวด วางที่พื้นด้านหลังพนักแก้ว นำไม้ตมะขามประมาณ 10 เม็ดให้ยืนหน้าแก้วแล้วใช้ไม้ตมะขาม หยอดลงในปากขวดทีละ 1 เม็ดจนหมด โดยห้ามโดนแก้ว นับแต้มตามเม็ดที่ลงในขวดใครได้มากกว่าชนะ

2.20 เกมร้าวชิงที่นั่ง หมายถึงการละเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่อง ตำแหน่ง (หน้า-หลัง) และสัดส่วน (อ้วน - ผอม สูง - ต่ำ) วิธีการเล่นเกมจับคู่ผู้หญิงกับผู้ชาย แล้ววางแก้วให้น้อยกว่าจำนวนผู้เล่น 1 คู่ เปิดเพลงให้ผู้ผู้เล่นเดินร้าวรอบวงเมื่อเสียงเพลงหยุดทั้งคู่ก็หาที่นั่งบนแก้วเป็นคู่ของตัวเอง คู่ที่ไม่มีที่นั่งต้องออกจากการเล่น พร้อมทั้งเอาแก้วออก 1 ตัว ที่เหลือเล่นต่อจนเหลือคู่สุดท้ายเป็นผู้ชนะ

3. การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์โดยการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึงการจัดกิจกรรมให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะทางคณิตศาสตร์ฝึกให้เด็กคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเป็นพื้นฐานในการจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กปฐมวัยโดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ชั้นชี้แจงการเล่นเกม หมายถึง การบอกชื่อเกม ขั้นตอนในการเล่นกฎ กติกาการเล่น อุปกรณ์และการจัดเตรียมสถานที่ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นได้รับทราบ
- 3.2 ชั้นเล่นเกม หมายถึง ให้ผู้เล่นได้เล่นเกมและครูผู้สอนควบคุมการเล่นของผู้เล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนและติดตามผลการเล่นของผู้เล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนหรือไม่
- 3.3 ชั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล หมายถึง ชั้นสรุปผลการเล่นเมื่อเล่นจบเกม แล้วผู้เล่นก็มาสรุปผลทั้งหมดว่าที่เล่นมานั้นผู้เล่นได้อะไรบ้างจากการเล่นและขั้นตอนนี้สำคัญที่สุดที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้ให้มากที่สุด
- 3.4 ชั้นประเมินผล หมายถึง เป็นชั้นสรุปผลการเรียนรู้ทั้งหมดที่เล่นเกมว่าผู้เล่นได้อะไรจากการเล่นเกมผู้เล่นได้พัฒนาอะไรบ้างจากการเรียนรู้
4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชื่นชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อเด็กทำสิ่งนั้นได้และพอใจในสิ่งที่ตนเองทำซึ่งความพอใจของเด็กแต่ละคนนั้นจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับผู้เรียน
5. เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนระดับปฐมวัยอายุ (3- 5 ปี) ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนจิราภรณ์

