

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากเด็กก่อนประถมศึกษายังมีใช้วัยแห่งการเรียนรู้หนังสือ แต่เป็นวัยแห่งการเตรียมความพร้อมโดยผ่านประสบการณ์และกิจกรรมต่าง ๆ เด็กก่อนประถมศึกษาที่มีความกระตือรือร้น ต่อการเล่นซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีค่ามหาศาลต่อการพัฒนาเด็ก กิจกรรมการเล่นของเด็กจึงเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญและมีคุณค่ามากที่สุดในการสอนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ในระดับก่อนประถมศึกษา เพราะการเล่นถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งอื่น ๆ ที่อยู่รอบตัว รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะการเล่นที่เด็กได้กระทำกับสื่อ วัสดุ และสิ่งของที่เป็นรูปธรรม สำหรับกิจกรรมการเล่นที่จะเกิดคุณค่าทางการศึกษาการเรียนรู้ และการพัฒนาเด็กนั้นได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมความคิด การค้นคว้า การแก้ปัญหา ความรู้ความเข้าใจในสิ่งรอบตัว

พัชรี ผลโยธิน (2539, หน้า 46) กล่าวว่า การเล่นของเด็กตามมุมเล่นหรือ เล่นตามมุมประสบการณ์ จะช่วยให้เด็กมีโอกาสต่างๆ ดังนี้

1. เลือก ตัดสินใจเล่นอิสระด้วยตนเอง
2. ค้นพบและเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง
3. เกิดความรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถและทำงานได้สำเร็จ
4. พัฒนาภาษา ทักษะในการสื่อสาร
5. ได้เรียนรู้ คิด แก้ปัญหาด้วยวัสดุอุปกรณ์หลากหลาย
6. พัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่น กับพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก (Seefeldt, 1976) แสดงให้เห็นว่า เด็กยิ่งเริ่มต้นเล่นเร็วเท่าใด การศึกษาของเด็กก็จะเริ่มเร็วเท่านั้น

อรุณี หรดาล (2539, หน้า 18-20) กล่าวว่าประโยชน์และคุณค่าที่เด็กได้รับจากการเล่นมีดังต่อไปนี้

ด้านร่างกาย จะช่วยให้ร่างกายแข็งแรงเติบโตเต็มที่ฝึกการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อต่างๆ ทำให้มีความสมดุลของร่างกายมีการทรงตัวที่ดี

ด้านความคิดและสติปัญญา การเล่นจะช่วยในการเรียนรู้ของเด็กอย่างมาก  
ทั้งในด้านความรู้รอบตัว การรู้จักสี รู้จำนวน รู้จักเปรียบเทียบ คิดแก้ปัญหา ตลอดจนการรู้เหตุผล

ด้านอารมณ์จิตใจ การเล่นทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย  
ความตึงเครียด และแก้ข้อขัดแย้งภายในจิตใจ

ด้านสังคม การเล่นจะทำให้เด็กรู้จักแบ่งปัน การอดทน การรอคอย และการควบคุม  
ตนเอง

เกษลดา มานะจติ (2532, หน้า 81) กล่าวว่า การเล่นมีประโยชน์ต่อเด็กดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลอง สังเกต
2. ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การดู การฟัง การดม การชิม  
การสัมผัส

3. ช่วยให้เด็กเกิดทักษะในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
4. ช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิด เซอร์วิญญา และความคิดสร้างสรรค์
5. ช่วยให้เด็กได้ระบายความรู้สึก และปรับสมดุลย์ทางอารมณ์
6. ส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพกายและใจที่ดี

นอกจากนี้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญานั้น มี (Piaget) เป็นผู้นำทฤษฎีที่เน้น  
ที่กระบวนการ และเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา (Piaget) มองการเล่น  
เป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา ซึ่งกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและลักษณะการเล่นนั้น  
จะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจากการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส ซึ่งจะมี  
พฤติกรรมที่เป็นลักษณะการสำรวจจับต้องวัตถุ นับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่  
ไปกับการพัฒนาทางสติปัญญาเป็นขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ การที่เด็กได้มีโอกาสสัมผัส  
จับต้องสิ่งต่าง ๆ จะทำให้เด็กมีทักษะในการช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสรับรู้ และการเคลื่อนไหว  
เกิดการรับรู้และเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความคิด ของเด็ก อันเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา

จะเห็นว่าการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการ  
หรือหนทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้ตนเองเพื่อการเรียนรู้ รับรู้สิ่งแวดล้อม การเล่นเป็นวิธีการ  
ที่เด็กจะช่วยตนเอง สามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อม  
ให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว นอกจากนี้การเล่นจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนอง  
ความกระตือรือร้น ซึ่งจะนำไปสู่การค้นพบเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบ ๆ ตัวด้วยตัวของเด็กเอง

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2540, หน้า 87) พบว่า เด็ก 5-6 ขวบ ส่วนใหญ่มีช่วงความสนใจในการเล่น เกิน 10 นาที ในการเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ เพราะเด็กมีความสงสัย ความกระตือรือร้น ใครรู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว จึงใช้ช่วงเวลาในการเล่นนาน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวตรงกับหลักการที่ เลขา ปิยะอัจริยะ (2524, หน้า 19) กล่าวว่าพฤติกรรมการเล่นของเด็กแยกออกเป็น 4 แบบ คือ การเล่นเลียนแบบสิ่งที่เด็กคุ้นเคย การเล่นสำรวจซึ่งเป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กระยะ 3-6 ปี ในการเล่นสำรวจเด็กจะให้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหาสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยรู้มาก่อน การเล่นทดสอบโดยอาศัยความรู้ใหม่ ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน แล้วนำของเล่นมาทดสอบว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ คุณค่าของการเล่นในลักษณะทดสอบ จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านความรู้คิดอย่างมีเหตุผล และพฤติกรรมการเล่นสร้าง เป็นการที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผล ให้มาสัมพันธ์กันขึ้นอย่างสร้างสรรค์และเพื่อให้เป้าหมายของการเล่นประสบความสำเร็จ นอกจากนี้แล้ว สุขชา จันทน์เอม (2536, หน้า 323) กล่าวถึง ลักษณะเด่นในการเล่นของเด็กว่า เด็กอายุ 2 ขวบจะเล่นในสิ่งที่สนใจประมาณ 6.9 นาที และเด็กอายุ 5 ขวบ จะเล่นในสิ่งเดียวกันนานถึง 12.6 นาที

ในตารางกิจกรรมประจำวันของเด็กระดับก่อนประถมศึกษาจะมีช่วงเวลาให้เด็กเล่นอย่างอิสระในมุมประสบการณ์ต่างๆ ที่จัดไว้ในห้องเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2540, หน้า 17) ได้ระบุกิจกรรมการเล่นของเด็กดังนี้

1. การเล่นบทบาทสมมติ และเล่นเลียนแบบในมุมบ้าน มุมหมอ มุมร้านค้า มุมเสริมสวย
2. การอ่าน หรือดูภาพในมุมหนังสือ
3. การสังเกตและทดลองในมุมวิทยาศาสตร์ หรือมุมธรรมชาติ
4. การเล่นสร้างในมุมบล็อก
5. การเล่นฝึกทักษะต่างๆ ในมุมเกมการศึกษา

เกษลดา มานะจติ (2532, หน้า 18) กล่าวว่า ในการจัดโปรแกรมการศึกษาสำหรับเด็ก เพื่อพัฒนาสติปัญญา ในเรื่องการจัดหมวดหมู่ การจัดอันดับ ความสัมพันธ์ของเวลา และพัฒนาสมาธิในการทำงาน คือ การมีมุมต่าง ๆ ให้เด็กเล่น

ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในระดับชั้นก่อนประถมศึกษามาเป็นเวลา 4 ปี และได้รับการแต่งตั้งให้ทำหน้าที่ครูวิชาการประจำกลุ่มโรงเรียนในระดับก่อนประถมศึกษา ซึ่งรับผิดชอบในการประเมินผลการปฏิบัติการสอน การให้คำแนะนำครูระดับก่อนประถมศึกษาในกลุ่ม ซึ่งมีทั้งหมด 11 โรงเรียน จากการปฏิบัติหน้าที่นี้ ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นความสำคัญของพฤติกรรมการเล่นตามมุมประสบการณ์ของเด็ก แต่ละคนว่ามีความแตกต่างกัน และจากการสังเกตเด็กก่อนประถมศึกษาในห้องเรียนที่ผู้วิจัยสอนอยู่ ก็พบว่า เด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน เช่น บางคนก็ชอบเล่น คนเดียว ในมุมเดียว บางคนก็ชอบเล่นเป็นกลุ่ม และเล่นหลาย ๆ มุม และช่วงความสนใจในการเล่นตามมุมประสบการณ์ เด็กในห้องจะใช้เวลาไม่เท่ากัน กล่าวคือ บางคนจะใช้เวลาในการเล่นแต่ละมุมนาน จนผู้วิจัยบอกว่าหมดเวลาจึงจะเลิกเล่น ในขณะที่เด็กบางคน ใช้เวลาไม่นานในการเล่นแต่ละมุม จากงานวิจัยของ เกษลดา มานะจติ (2532) ได้ศึกษาผลการจัดห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้ ต่อความพร้อมทางสติปัญญา ผลการวิจัยพบว่า ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างค่าเฉลี่ยของจำนวนครั้ง ในการเข้าเล่นตามศูนย์ กับค่าเฉลี่ยคะแนนความพร้อมที่ได้จากการทดสอบ มีความสัมพันธ์ระดับสูง และ Hurstone & Brantley (1973, p.243-246) ได้ลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสัมพันธ์ในทางบวก นั่นคือ การทดลองให้เด็กได้เล่นมาก ๆ จะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่า เมื่อเด็กแต่ละคนมีช่วงความสนใจที่แตกต่างกัน จะมีความพร้อมทางด้านสติปัญญาแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร จึงต้องการหาความสัมพันธ์ระหว่าง ช่วงความสนใจในการเล่นตามมุมประสบการณ์ กับความพร้อมทางด้านสติปัญญาของเด็กก่อนประถมศึกษา ถ้าพบว่ามีความสัมพันธ์กันในระดับใดแล้ว ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูในระดับก่อนประถมศึกษา ต้องรีบทำการช่วยเหลือ และแนะนำเด็ก โดยใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อให้เด็กแต่ละคนพัฒนาตัวเองให้มากที่สุด เท่าที่จะมากได้ ให้ถึงขีดสุดตามศักยภาพของเขาเอง

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ช่วงความสนใจในการเล่นตามมุมประสบการณ์ กับ ความพร้อมทางด้านสติปัญญา ของเด็กระดับก่อนประถมศึกษา โรงเรียนบ้านผาตั้ง อำเภอปง จังหวัดพะเยา
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความพร้อมทางด้านสติปัญญา ของเด็กก่อนประถมศึกษา จำแนกตามช่วงความสนใจ

### ขอบเขตของการวิจัย

#### ขอบเขตด้านประชากร

การวิจัยครั้งนี้ประชากร ได้แก่ เด็กก่อนประถมศึกษา จำนวน 20 คน เป็นนักเรียน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2542 โรงเรียนบ้านผาตั้ง อำเภอปง จังหวัดพะเยา

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่จะศึกษาคือ ช่วงความสนใจในการเล่นตามมุมประสบการณ์ และความพร้อม ด้านสติปัญญาของเด็กก่อนประถมศึกษา

#### ตัวแปร

ตัวแปรต้น ช่วงความสนใจ

ตัวแปรตาม ความพร้อมทางด้านสติปัญญาของเด็กก่อนประถมศึกษา

### สมมติฐานการวิจัย

1. ช่วงความสนใจในการเล่นตามมุมประสบการณ์ กับความพร้อมทางด้านสติปัญญา ของเด็กก่อนประถมศึกษา มีความสัมพันธ์กัน
2. เด็กก่อนประถมศึกษาที่มีช่วงความสนใจนาน มีคะแนน ความพร้อมทางด้าน สติปัญญา สูงกว่า เด็กที่มีช่วงความสนใจสั้น

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**ช่วงความสนใจ** หมายถึง ระยะเวลาที่เด็กเล่นของเล่นในมุมประสบการณ์ มุมหนึ่ง ๆ ต่อเนื่องกัน

**เด็กก่อนประถมศึกษา** หมายถึง เด็กที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2542 โรงเรียนบ้านผาดั้ง อำเภอปง จังหวัดพะเยา

**มุมประสบการณ์** หมายถึง บริเวณที่จัดให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นอย่างอิสระในห้องเรียน แบ่งออกเป็น 5 มุม ได้แก่ มุมบ้าน มุมหนังสือ มุมวิทยาศาสตร์ หรือมุมธรรมชาติ มุมบล็อก และ มุมเกมการศึกษา

**ความพร้อมทางสติปัญญา** หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบในด้านต่าง ๆ 10 ประเภทดังนี้ คือ ด้านการจัดประเภท ด้านความเข้าใจในประโยค ด้านการใช้สัญลักษณ์ ด้านการเปรียบเทียบ ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านความเข้าใจในเรื่องราว ด้านการแก้ปัญหา ด้านการจัดอันดับ ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเวลา และด้านโครงสร้างมิติ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบความสัมพันธ์ระหว่าง ช่วงความสนใจในการเล่นตามมุมประสบการณ์ และ ความพร้อมทางด้านสติปัญญาของเด็กก่อนประถมศึกษา

2. เพื่อเป็นแนวทางในการช่วยเหลือเด็ก ให้พัฒนาถึงขีดสุดตามศักยภาพ

3. เพื่อเป็นแนวทางทางในการจัดมุมประสบการณ์ ตามความสนใจของเด็ก

ก่อนประถมศึกษา

4. เพื่อให้เข้าใจถึงธรรมชาติ และความแตกต่างระหว่างบุคคล ของเด็กและสามารถหาทางส่งเสริมเด็กให้พัฒนาต่อไป