

การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น
เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE INSTRUCTIONAL
PACKAGE USING LEARNING THROUGH PLAY ON
CHINESE VOCABULARY FOR EARLY CHILDHOOD

ทัพบิม หุ่นศิริ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น
เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย

ทับทิม หุ่นหิรัญ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น
เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย
The Development of Interactive Instructional Package
Using Learning through Play on Chinese Vocabulary
for Early Childhood

ชื่อ - นามสกุล

นางสาวทับทิม หุ่นศิริ

สาขาวิชา

เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

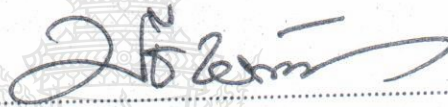
อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เทียมยศ ปะสาวะโน, ศษ.ด.

ปีการศึกษา

2562

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เมธิ์ พิกุลทอง, ประ.ด.)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ณัฐพล รำไพ, ศษ.ด.)



กรรมการ

(อาจารย์ณฤมล เทพนวล, กศ.ด.)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เทียมยศ ปะสาวะโน, ศษ.ด.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต



คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล, ค.อ.ม.)

วันที่..25..เดือน..พฤษภาคม..พ.ศ. 2563..

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย
ชื่อ - นามสกุล	นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์เทียมยศ ปะสาวะโน, ศษ.ด.
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ให้ผ่านตามเกณฑ์ให้มีคุณภาพ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์ อำเภอดงเจริญ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 45 คน ได้มาโดยใช้การสุ่มแบบเจาะจง Purposive Random Sampling เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการเรียนปนเล่น (Play Way) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาจีน และแบบสังเกตความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น คำศัพท์ภาษาจีน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระจากกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการเรียนปนเล่น มีคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 2) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.50/15.60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60

คำสำคัญ: ชุดการสอน การแบบเรียนปนเล่น คำศัพท์ภาษาจีน ปฐมวัย

Thesis Title	The Development of Interactive Instructional Package Using Learning through Play on Chinese Vocabulary for Early Childhood
Name - Surname	Miss Thubthim Hoonhiran
Program	Educational Technology and Communications
Thesis Advisor	Assistant Professor Tiamyod Pasawano, Ed.D.
Academic Year	2019

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) develop an interactive instructional package for teaching Chinese vocabulary to preschool students using learning through play methods, 2) compare learning achievement before and after using the interactive instructional package, and 3) study student's satisfaction.

The samples in this research were 45 primary school students at Piyawattanasat school, Thanyaburi district, Pathum Thani province. They were selected by purposive random sampling. The research instruments used in this research were the interactive instructional package, the learning achievement test, and observation checklist on students' satisfaction towards the interactive instructional package. The statistics used to analyze data in this research were mean, standard deviation, and the t-test of dependent sample.

The results of the research showed that: 1) the interactive instructional package was at a very good level with an average of 4.74 and had a very good content quality with an average of 4.58, 2) students' learning achievement was higher than before using the interactive instructional package with an average of 6.50/15.6, and with the statistical significance at the .05 level and 3) students' satisfaction towards the interactive instructional package was at the highest level with an average of 4.60.

Keywords: interactive instructional package, learning through play, Chinese vocabulary, early childhood

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยความอนุเคราะห์และความเมตตากรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาใช้เวลาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมธี พิกุลทอง ประธานกรรมการสอบ ดร.นฤมล เทพนวล ผู้ทรงคุณวุฒิ กรรมการสอบ และ รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล ร้าไพ ผู้ทรงคุณวุฒิ กรรมการสอบ ที่กรุณาเมตตาให้คำแนะนำ ตลอดจนให้ความช่วยเหลือแก้ไขส่วนต่างๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาจนผู้วิจัยสามารถนำเอาหลักการมาประยุกต์ใช้และอ้างอิงในการวิจัยในครั้งนี้ คุณค่าอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเพื่อบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ครอบครัว ตลอดจนผู้เขียนหนังสือและบทความต่างๆ ที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัยจนสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจ

ทับทิม หุ่นหิรัญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญ.....	(6)
สารบัญตาราง.....	(8)
สารบัญภาพ.....	(9)
บทที่ 1 บทนำ.....	10
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	10
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	14
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	14
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	14
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	15
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	16
1.7 ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย.....	16
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	17
2.1 แนวคิดชุดการสอน.....	18
2.2 แนวคิดชุดการสอนเชิงปฏิบัติสัมพันธ์.....	24
2.3 แนวคิดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น.....	24
2.4 แนวคิดเด็กปฐมวัย.....	34
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	41
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	45
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	45
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	45
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	48
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	48

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
4.1 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ด้านสื่อ.....	50
4.2 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ด้านเนื้อหา.....	51
4.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียน ด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น.....	52
4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการ แบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย.....	53
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	55
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	55
5.2 อภิปรายผล.....	56
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	57
บรรณานุกรม.....	58
ภาคผนวก.....	61
ภาคผนวก ก.....	62
- รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	63
- หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	64
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	72
ภาคผนวก ค สรุปผลการวิเคราะห์ข้อสอบค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก.....	79
ภาคผนวก ง ภาพแสดงทดลองใช้สื่อ.....	82
ภาคผนวก จ ภาพแสดงความพึงพอใจของนักเรียน.....	85
ประวัติผู้เขียน.....	88

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ด้านสื่อ.....	50
ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์สำหรับการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา.....	51
ตารางที่ 4.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียน ด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย.....	52
ตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการ แบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับชั้นปฐมวัย.....	53



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	16
ภาพที่ ง.1 การทดลองใช้สื่อ.....	24
ภาพที่ ง.1 ความพึงพอใจของนักเรียน	24



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาที่มีความสำคัญสูงสุดในการเสริมสร้างและพัฒนาคนให้มีคุณภาพ โดยเฉพาะเด็กที่เป็นกำลังของประเทศชาติ การศึกษาของไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตามยุคสมัย จึงเป็นรากฐานสำคัญเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้มีความพร้อมทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข สังคมไทยเป็นสังคมที่มีความเข้มแข็งและมีคุณภาพใน 3 ด้าน คือ ด้านสังคมคุณภาพ ด้านสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ และด้านสมานฉันท์ มีความเอื้ออาทรต่อกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของผู้เรียน คือ เกิดการจัดกระบวนการเรียนการสอนให้ยึดผู้เรียนเป็นที่สำคัญ คือ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติแห่งชาติ พ.ศ.2542 มีแนวทางในการจัดการพัฒนาและปฏิรูปการศึกษา มาตรา 6 กล่าวว่า เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทุกด้านและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยและในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 สาระสำคัญ คือ การพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนมีศักยภาพ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะ หรือกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นต่อเด็ก โดยเฉพาะความสามารถด้านกลั่นเนื้อซึ่งควรให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นองค์ประกอบสำคัญที่บ่งชี้ถึงความพร้อมทางการเรียนกับเด็กในวัยนี้ต้องการพัฒนาอย่างเต็มที่โดยเฉพาะทักษะการใช้มือ ซึ่งสามารถฝึกฝนได้โดยกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก

สังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาเพื่อนบ้านมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เพราะนอกจากเราใช้ภาษาในการสื่อสารกันแล้วภาษายังเปรียบเสมือนเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ ทั้งในด้านของเทคโนโลยี วัฒนธรรม การพูด การติดต่อการค้า และด้านอื่นๆ นอกจากนี้ภาษายังมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความสัมพันธ์ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และนำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือระหว่างประเทศ ถ้าหากจะกล่าวถึงการเรียนภาษาต่างประเทศภาษาที่สองในประเทศไทย ภาษาจีนถือว่าเป็นภาษาที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในสังคม และหากต้องการจะเรียนภาษาให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนภาษานั้น กล่าวคือ การเรียนเพื่อให้เกิดทักษะการสื่อสาร ทั้งฟัง พูด อ่าน และเขียนเพื่อสามารถติดต่อกับชาวต่างชาติได้ แต่การสอนภาษาจีนในฐานะภาษาที่สองเป็นเรื่องยากที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ระยะเวลาอันรวดเร็วทั้งในเรื่องของวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันระหว่างภาษาไทยและภาษาจีนในเรื่องของตัวอักษรการ

ออกเสียงและไวยากรณ์ จากการศึกษาข้อมูลและการสำรวจเกี่ยวกับการเรียนภาษาจีน ผู้ศึกษาภาษาจีนชาวไทยส่วนใหญ่พบว่า ตัวอักษรภาษาจีนเป็นเรื่องที่ได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นปัญหาในการเรียนภาษาจีนมากที่สุด เพราะเป็นจุดเริ่มต้นเพื่อนำไปใช้ในการต่อยอดในการเรียนภาษาจีน ทั้งในเรื่องของการฟัง การพูด อ่าน และเขียน การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 การพัฒนาของเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและการพัฒนาของเด็กแต่ละคนให้มีศักยภาพตามสาระการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นต่อเด็ก โดยเฉพาะความสามารถด้านการใช้มือ ซึ่งควรให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นองค์ประกอบสำคัญที่บ่งชี้ถึงความพร้อมทางการเรียนและเด็กในวัยนี้ต้องการพัฒนาอย่างเต็มที่โดยเฉพาะการใช้ทักษะการใช้มือ ซึ่งสามารถฝึกฝนโดยใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก เต็มสิริ เนาวรังสี (2544) กล่าวว่า เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก การเล่นเป็นการแสดงออกถึงความสามารถในการใช้ร่างกาย ความคิด ภาษา และการแสดงออกอารมณ์ และความสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการใช้พลังงานส่วนเกินของเด็กซึ่งเป็นการฝึกซ้อมตามสัญชาตญาณ ทั้งนี้ยังเป็นการทบทวนในการปฏิบัติตามวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการลองผิดลองถูกที่ค้นคว้าด้วยการสัมผัสด้วยตัวเอง ซึ่งเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก อันเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก และการเรียนบนเล่นเป็นการเล่นที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ให้กับเด็กปฐมวัย ดังนั้น การเล่นจึงมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาทำให้เด็กสามารถแยกแยะสิ่งต่างๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะที่เด็กตอบสนองต่อสิ่งเร้า เขาจะสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ ที่เข้ามาในสมอง นอกจากนี้การเล่นเป็นการระบายอารมณ์ช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งที่

นอกจากสื่อการสอนและการสอนคำศัพท์นั้นจะมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนแล้ว รูปแบบหรือวิธีการเรียนการสอนก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีของผู้เรียนได้เพราะนอกจากการปรับการสอนแล้วการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนก็เป็นสิ่งสำคัญมากตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 ในหมวดสี่ว่าด้วยแนวการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมุ่งพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกๆ ด้านมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น รวมทั้งเน้นพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบและการสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการวิจัย เช่น การเรียนการสอนแบบโครงงาน (Project-based Learning) การเรียนการสอนแบบสืบสอบด้วยการค้นพบ (Investigation based Learning) การเรียนการสอนแบบ (Learning by Doing) ฯลฯ จะเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงเผชิญเหตุการณ์จริงจากกระบวนการคิดการทำงานที่กระบวนการใดในการแก้ปัญหา ค้นหาคำตอบ จากการศึกษาข้อมูลตนเอง ซึ่งจะช่วยให้

ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพในทุกๆ ด้าน ดังเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ซึ่งวิธีการเรียนการสอนเหล่านี้ล้วนเป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเน้นผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้โดยตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในส่วนของผู้เรียนระดับประถมศึกษาที่มีความสนใจใคร่รู้ในการคิดและทำด้วยตนเองมีความสนใจในการเรียนรู้ช่วงสั้นๆ ฉะนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องให้ความสนใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเป็นอย่างมาก เพราะผู้เรียนในวัยนี้มีความสนใจต่อการเรียนการสอนในช่วง 15 นาที ของการเรียนการสอนและจะสนใจทำกิจกรรมและลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองมากกว่าการนั่งฟังครูสอน ดังนั้น การลงมือปฏิบัติคือเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนให้ความสนใจต่อการเรียนเองบางครั้งก็ยังเป็นการสนองความต้องการ รวมไปถึงช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของเด็กได้หลายด้านอีกด้วย การเล่นนอกจากเป็นความต้องการของเด็กแล้วการเล่นยังส่งเสริมในการพัฒนาทุกๆ ด้านของเด็กด้วยเช่นกัน ความสามารถในการใช้ภาษาการใช้สติปัญญา การใช้ร่างกายจึงสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการจัดการศึกษามาก โดยเฉพาะสามารถนำมาใช้กับการเรียนภาษาได้เป็นอย่างดี ซึ่งประมวล คิตตินสัน (อ้างถึงใน บังอร ร้อยกรอง, 2541, น.3) ได้ยกตัวอย่างไว้และเป็นที่ยอมรับกันมาเกือบ 300 ปีแล้วว่า เฟเนอลอง (Fenelon) ได้ตั้งข้อสังเกตว่าเด็กบางรายอ่านหนังสือออกในขณะที่กำลังเล่นสนุกและวงการศึกษาก็ยอมรับว่าเด็กๆ สามารถเรียนรู้โดยผ่านการเล่นนับว่า การเล่นเป็นสิ่งที่เด็กต้องการและมีอิทธิพลในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างแท้จริง นอกจากนี้แล้วยังมีนักการศึกษาหลายคนเห็นความสำคัญของการเล่นที่เป็นประโยชน์สำหรับการเรียน ดังนั้น เรียกว่า Play way โดยมีโรงเรียนต้นแบบที่จัดการเรียนการสอนแบบ Play way ซึ่งพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงวางแนวพระราชดำริให้นักเรียนได้เล่นและเรียน ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยผ่านกระบวนการเล่นนั้น คือ โรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยอนันต์ สมุทวณิช เป็นผู้บังคับการซึ่งได้นำแนวคิด Constructionism ของ Seymour papert ให้เด็กเล่นแล้วเรียนรู้จากการเล่นต่อจากแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งได้ทรงแน่ววางพระราชดำริไว้ก่อนแล้ว ทั้งนี้ ดร.ชัยอนันต์ สมุทวณิช (รัชนิวรรณ์, 2543) และมีความคิดเห็นว่าการเรียนในระบบโรงเรียนล้มเหลวและก่อให้เกิดความทุกข์อย่างถ้วนหน้าทั้งเด็กและครู เพราะระบบโรงเรียนพยายามบังคับให้เด็กเรียนและรับในสิ่งที่เด็กไม่สนใจไม่สนุก ซึ่งทางเชื่อมั่นว่าการเล่นเพื่อการเรียนรู้เป็นวิธีการสำคัญในการพัฒนาเด็กต้น และสอดคล้องกับงานวิจัยวิจารณ์ ปนาทกุล (2531) ที่ทำการศึกษา นำการละเล่นบางอย่างของเด็กไทยมาใช้ในการเรียนการสอน กลุ่มทักษะวิชาภาษาไทยและคณิตศาสตร์ พบว่า เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนนั้นเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการมาโรงเรียน จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจการเรียนแบบเรียนปนเล่น ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมและเกมต่างๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานกับการเรียนภาษาอังกฤษ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการ

เรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นตามแนวรูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามธรรมชาติที่ลักษณะการเรียนรู้โดยผ่านกระบวนการเล่น เพราะการเล่นมีคุณค่านานาประการ การเล่นเป็นเครื่องมือหรือวิธีการอย่างหนึ่งในการช่วยแก้ไขความบกพร่องและปัญหาทางอารมณ์และจิตใจของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บังอร ร้อยกรอง (2553) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่ใช้เกมฝึกทักษะฟังพูดภาษาอังกฤษกับกลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมเสริมทักษะฟังพูดภาษาจีน สำหรับนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่ใช้เตรียมเสริมการฝึกทักษะฟังพูดภาษาจีนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟังพูดภาษาจีน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าถ้านำวิธีการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน โดยผ่านชุดการสอนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์ ย่อมมีแนวโน้มในการที่จะสามารถแก้ไขปัญหการเรียนการสอนภาษาจีน โดยผู้เรียนสามารถจะจดจำคำศัพท์และนำไปใช้ในการเรียนภาษาจีนเพิ่มมากขึ้นและย่อมส่งผลทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีสืบเนื่องไปจนถึงพัฒนาความสามารถทางด้านภาษาจีนเพิ่มขึ้นอีกด้วย

จากการที่ผู้วิจัยได้เฝ้าสังเกตการเรียนการสอนของเด็กปฐมวัย พบว่า นักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีอุปสรรคในการเรียนรู้เรื่องของภาษาจีน คือ ผู้เรียนมีความเข้าใจในภาษาจีนน้อยลง ทำให้ผลการเรียนภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีผลการเรียนน้อยลง นักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีสมาธิในการเรียนในช่วงเวลาสั้น จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ได้น้อยแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนสำหรับวิชาภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยการจัดการเรียนรู้นั้นต้องยึดหลักการว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตัวเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุดจะต้องประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการเรียนรู้ จึงควรมีนวัตกรรมที่ใช้ในการประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้ ซึ่งชุดการสอนถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีความสมบูรณ์ และสามารถนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ได้ดี ชุดการสอนเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ประดิษฐ์มาเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้นในการจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักการว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตัวเองได้ ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้เป็นจากการแนะนำของครูผู้สอน เพื่อมีผลในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น จึงควรมีนวัตกรรมในการพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมในห้องเรียนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้จากชุดการสอน ถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีความสมบูรณ์และสามารถนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ได้ดี

ดังนั้น การจะพัฒนาผู้เรียนระดับชั้นปฐมวัยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีมากขึ้น ผู้สอนจะต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนในระดับชั้นปฐมวัยจะมีสมาธิในการเรียนน้อยลง ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้อยู่ในการเรียนการสอนให้ได้มากที่สุด ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจากนวัตกรรมที่เอาเข้าไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อหรือชุดการสอนจะเป็นตัวกลางในการดึงดูดผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเรียนในวิชาภาษาจีน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องสำหรับการเรียนการสอน

เพื่อให้ได้เกิดการเกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด ด้วยการผลิตชุดการสอนในรูปแบบการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น วิชาคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย ในการเป็นสื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และที่สำคัญเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนในวิชา เนื้อหา สารระ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สร้างชุดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาจีน โดยการเรียนแบบเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในคำศัพท์ภาษาจีนมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ ดังนี้

1.2.1 เพื่อพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ที่มีคุณภาพ

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนปิยวัฒนศาสตร์ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1.3.2 ความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนปิยวัฒนศาสตร์ อำเภอรัญบุรี จังหวัดปทุมธานี อยู่ในระดับมาก

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนปิยวัฒนศาสตร์ อำเภอรัญบุรี จังหวัดปทุมธานี กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ ดังนี้

1.4.1 ขอบเขตของเนื้อหา

คำศัพท์ภาษาจีนขั้นต้นจำนวน 1 เรื่อง โดยมีเนื้อหาคำศัพท์ภาษาจีน เรื่อง สัตว์

1.4.2 ขอบเขตของประชากรและตัวอย่าง

1.4.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปฐมวัยของโรงเรียนปียพัฒนศาสตร์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 225 คน โรงเรียนปียพัฒนศาสตร์ อำเภोधัญบุรี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 45 คน ได้มาโดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

1.4.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย

ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

ชุดการสอน หมายถึง รูปแบบมาพัฒนาหรือสร้างข้อมูลและความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ประกอบด้วยชุดการสอน เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน ซึ่งสิ่งที่อยู่รอบตัวเราไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นคน สัตว์ พืช สิ่งของ สถานที่ สื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ สามารถนำไปเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กปฐมวัยบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงความรู้ เนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอด หรือทักษะเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาหรือเกิดองค์ความรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

วิธีการเรียนปนเล่น หมายถึง เทคนิคการจัดกิจกรรมให้เด็กปฐมวัย โดยยึดหลักจิตวิทยาและธรรมชาติของเด็กที่ชอบเล่นอยู่แล้ว ด้วยการใช้เทคนิคในการบูรณาการ สาระ ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ให้เกิดขึ้นกับเด็กและการเล่นไปพร้อมกัน ทำให้เด็กได้เล่น ได้แสดงออก ได้ร้องเพลง สิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กได้สนุกสนาน มีแรงจูงใจที่จะอยากเรียนรู้มากขึ้น เป็นการเรียนปนเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ภายใต้การอำนวยความสะดวก การสนับสนุน และการชี้แนะช่วยเหลือของครูอย่างใกล้ชิด

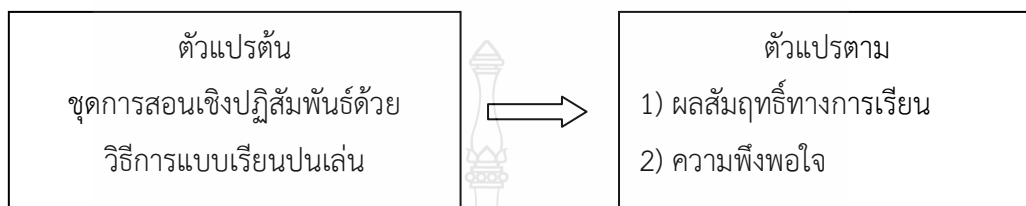
เชิงปฏิสัมพันธ์ หมายถึง เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในห้องเรียน ในการจัดการเรียนการสอนสร้างความสัมพันธ์ในห้องเรียนและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีการตอบโต้และให้เกิดแรงเสริม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนทดสอบของนักเรียนที่ได้จากการเรียนด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนชาย-หญิง ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนปียพัฒนศาสตร์ อำเภोधัญบุรี จังหวัดปทุมธานี

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนในทางบวก ความชอบ ความสบายใจ ความสุขในการเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัยที่มีประสิทธิภาพ

1.7.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.7.3 นักเรียนมีความพึงพอใจชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น

1.7.4 ผลการวิจัยเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบอื่นๆ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยนี้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์ อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษา จึงได้นำเสนอตามลำดับ ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดชุดการสอน

2.1.1 ความหมายของชุดการสอน

2.1.2 ประเภทของชุดการสอน

2.1.3 ขั้นตอนการผลิตชุดการสอน

2.1.4 ประโยชน์ของชุดการสอน

2.2 แนวคิดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์

2.2.1 ความหมายของการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์

2.3 แนวคิดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

2.3.1 ความหมายการสอนแบบเรียนปนเล่น

2.3.2 ขั้นตอนการสอนแบบเรียนปนเล่น

2.3.3 หลักการสอนแบบเรียนปนเล่น

2.3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4 แนวคิดเด็กปฐมวัย

2.4.1 ความสำคัญของพัฒนาการเด็กปฐมวัย

2.4.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

2.4.3 ทฤษฎีทางจิตวิทยาการศึกษา

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 แนวคิดชุดการสอน

ชุดการสอน เป็นสื่อประสมเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและวัตถุประสงค์ สำหรับใช้ในการเรียนการสอนที่มีกระบวนการผลิตอย่างเป็นระบบ จึงสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและสามารถปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีรายละเอียดในการศึกษาดังต่อไปนี้

2.1.1 ความหมายของชุดการสอน

ความหมายของชุดการสอน นักวิชาการและเทคโนโลยีทางการศึกษาของไทยและต่างประเทศนิยามไว้ ดังนี้

ชุดการสอน หมายถึง กระบวนการจัดเนื้อหาวิชาแก่ผู้เรียนอย่างมีระบบ ประกอบด้วยเนื้อหาซึ่งอยู่ในรูปแบบของสื่อการสอนประเภทต่างๆ ส่วนมากบรรจุไว้ในกล่องและนำเคลื่อนย้ายไปที่ต่างๆ ได้ (ชัยวงศ์ พรหมวงศ์ อ้างถึงใน พงษ์ศักดิ์ ปัจพผล, 2518)

ชุดการสอน หมายถึง การนำสื่อประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยมาช่วยในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ชุดการสอนนิยมจัดไว้ในกล่องหรือซอง แยกเป็นหมวดหมู่ ภายในประกอบด้วย คู่มือการสอนใช้ชุดการสอนสื่อสาร สอดคล้องกับเนื้อหาและประสบการณ์ที่รูปภาพสไลด์เทปภาพยนตร์ คำบรรยายวัสดุอุปกรณ์ เป็นต้น ชุดการสอน หมายถึง ระบบการผลิตและการนำสื่อการเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กัน และมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน การเรียนเหล่านี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าสื่อประสมนำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่จะทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2525)

ชุดการสอน หมายถึง เป็นสื่อประสมที่ได้จากระบบการผลิต และการนำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวิชาและวัตถุประสงค์ ช่วยให้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ความสามารถ หรือการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มผู้เรียนได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ (สันทัต ภิบาลสุข และ พิมพใจ ภิบาลสุข, 2525)

ชุดการสอน หมายถึง การวางแผนโดยใช้สื่อคำต่างๆ ร่วมกันหรือ หมายถึง การใช้สื่อประสมเพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้อย่างกว้างขวางและเป็นไปตามจุดประสงค์ที่วางไว้ โดยจัดไว้ในลักษณะเป็นซองเป็นกล่อง (วาสนา ซาวหา, 2525)

ชุดการสอน หมายถึง สื่อการเรียนหลายอย่างประกอบกันจัดเข้าไว้ด้วยกันเป็นชุด (Package) เรียกว่า สื่อประสม (Multimedia) เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมีเรียกหลายอย่าง เช่น Learning package, Instructional Kits หรือ Self Instructional unit (บุญชม ศรีสะอาด, 2528)

ชุดการสอน หมายถึง การใช้สื่อตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไป ร่วมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ตามที่ต้องการ สื่อนำมาใช้ร่วมกันจะต้องส่งเสริมประสบการณ์ซึ่งกันและกันตามลำดับขั้นที่จัดไว้เป็นชุดบรรจุในกล่องหรือกระเป๋า (บุญเกื้อ ครัวหาเวช, 2430)

ชุดการสอน หมายถึง ชุดของวัสดุอุปกรณ์และกระบวนการเกี่ยวกับการเรียนการสอน ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนและการประเมินผล (Gordon, 1973)

ชุดการสอน หมายถึง รูปแบบของการสื่อสารระหว่างผู้สอนและนักเรียน ประกอบด้วยคำแนะนำที่จะให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน จนบรรลุพฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ และเนื้อหาบทเรียนจะต้องเขียนด้วยภาษาที่ชัดเจนและสามารถสื่อความหมายให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามเป้าหมายได้ (Kapter, 1972)

จากที่นักวิชาการได้ให้ความหมายของชุดการเรียนการสอนดังกล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ชุดการเรียนการสอน คือ เทคโนโลยีทางการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเข้าใจด้วยตนเองตามความสามารถรายบุคคล เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และช่วยฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนด้วยตนเอง ฝึกความมีระเบียบวินัย ฝึกความซื่อสัตย์ของตนเอง โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือตามหลักการทางจิตวิทยามาใช้ประกอบเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จจากการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนการสอน

2.1.2 ประเภทของชุดการสอน

ชัยวงศ์ พรหมวงศ์ (อ้างถึงใน สายไหม โพธิ์ศิริ, 2554, น.52) ได้จำแนกประเภทของชุดการสอน และแนวคิดในการผลิตชุดการเรียนการสอนออกเป็นชุดและประเภทใหญ่ๆ 4 ประเภท คือ

1) ชุดการเรียนการสอนประกอบการบรรยาย เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งขยายเนื้อหาสาระการสอนแบบบรรยายให้ชัดเจนขึ้น โดยการกำหนดกิจกรรมและการสื่อการสอนให้ครูใช้ประกอบการคำบรรยาย บางครั้งจึงเรียกว่า “ชุดการเรียนการสอนสำหรับครู” ชุดการเรียนการสอนนี้จะมีเนื้อหาวิชาเพียงหน่วยเดียว และใช้กับผู้เรียนทั้งชั้น โดยแบ่งหัวข้อที่จะบรรยายและกิจกรรมไว้ตามลำดับ ทั้งนี้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ครูผู้สอน และเพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้น้อยลง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนมากยิ่งขึ้น ชุดการเรียนการสอนประกอบการบรรยายนี้นิยมใช้กับการฝึกอบรมและในการสอน ในระดับอุดมศึกษาสื่อการสอนที่ใช้อาจเป็นแผ่นการสอน แผนภูมิ รูปภาพ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือกลุ่มกิจกรรม เป็นต้น สื่อการสอน ชุดการเรียนการสอน มักบรรจุในกล่องที่มีขนาดเหมาะสม แต่ถ้าเป็นวัสดุอุปกรณ์ที่มีราคาแพงหรือขนาดเล็กเกินไปหรือใหญ่เกินไป หรือเป็นสิ่งที่มิใชีวิตก็จะไม่บรรจุลงกล่อง แต่จะกำหนดไว้ในคู่มือครูเพื่อจัดเตรียมการสอน

2) ชุดการเรียนการสอนสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน ครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือผู้เรียน ชุดการเรียนการสอนแบบกิจกรรมกลุ่มอาจจัดนักเรียนในห้องเรียนศูนย์การเรียนรู้ ชุดการเรียนการสอนแต่ละชุดจะประกอบด้วย ชุดการเรียนย่อยที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนศูนย์กิจกรรมนั้นๆ ซึ่งจัดไว้ในรูปสื่อประสม อาจใช้เป็นตัวบรรยายบุคคลหรือทั้งกลุ่มใช้ร่วมกันก็ได้ ในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้หากมีปัญหาผู้เรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ เมื่อมีการเรียนกับศูนย์แล้วนักเรียนสนใจจะเรียนเสริมก็สามารถศึกษาจากศูนย์สำรองที่จัดเตรียมไว้โดยไม่เสียเวลารอคอยผู้อื่น

3) ชุดการเรียนการสอนรายบุคคลเป็นชุดการเรียนการสอนที่จัดไว้ให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองตามคำแนะนำที่ระบุไว้ว่าอาจจะมีการปรึกษากันระหว่างเรียนได้ และเมื่อสงสัยไม่เข้าใจบทเรียนตอนไหนสามารถถามครูได้ การเรียนจากชุดการเรียนการสอนรายบุคคลนี้นิยมใช้ห้องเรียนที่มีลักษณะพิเศษแบ่งสัดส่วนสำหรับผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งเรียกว่า “ห้องเรียนรายบุคคล” ชุดการเรียนการสอนรายบุคคลนี้นักเรียนอาจนำไปใช้เรียนที่บ้านได้ด้วย โดยมีผู้ปกครองหรือบุคคลอื่นคอยให้ความช่วยเหลือ ชุดการเรียนการสอนรายบุคคลนี้นั้นหน่วยการสอนย่อย จึงนิยมเรียกว่า บทเรียนโมดูล (Instructional module)

4) ชุดการเรียนการสอนทางไกลเป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลา มุ่งสอนให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองโดยไม่ต้องเข้ามาชั้นเรียนประกอบด้วย สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการสอนเสริมตามศูนย์บริการการศึกษา เช่น ชุดการเรียนการสอนทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เป็นต้น

จากการจัดประเภทของชุดการเรียนการสอนที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ชุดการเรียนการสอนนั้นจะเป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับครูที่สร้างขึ้น ส่งเสริมผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน โดยสื่อการเรียนการสอนที่บรรจุไว้ในชุดการเรียนการสอน โดยมีแผนจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในรูปแบบของการเรียนปนเล่น คือ การเรียนรู้ภาษาจีน ผ่านการเล่นในรูปแบบของกิจกรรม ซึ่งบทบาทของครูผู้สอนมีหน้าที่คอยช่วยเหลือและแนะนำการทำกิจกรรมเท่านั้น

2.1.3 ขั้นตอนการผลิตชุดการเรียนการสอน

การผลิตชุดการเรียนการสอนเมื่อลงมือสร้างชุดการเรียนการสอน ผู้สร้างจะต้องรู้ถึงหลักการสร้างชุดการเรียนการสอนว่าจะต้องมีการดำเนินการอย่างไร ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้เสนอหลักการในการผลิตชุดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

ฉลองชัย สุขวัฒนบุรณ์ (2548, น.190–200) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างชุดการเรียนการสอน หรือสื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย ขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขึ้นวางแผนดำเนินการ โดยศึกษาระบบของวิชาคำศัพท์ภาษาจีน ต้องการหลักการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นทำให้ชุดแบบชุดการสอนโดยคำนึงถึงผู้เรียนเป็นหลัก เพื่อให้สื่อที่ผลิตมีประสิทธิภาพมากขึ้น และให้ตรงกับโมเดล จุดประสงค์ จัดลำดับกิจกรรมการเรียนจะทำการสอนประเมินผลและทดลองสื่อการสอน

2) ขั้นตอนการผลิต การผลิตตามขั้นตอนที่หนึ่งโดยผู้ผลิตควรตรวจสอบความสอดคล้องของทุกขั้นตอน กำหนดเป้าหมายเพื่อแก้ไขปัญหาโดยสามารถปฏิบัติเลยเห็นการกระทำได้ตั้งผลิตชุดการสอนเพื่อการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น วิชา คำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นระดับประถมศึกษา

3) ขั้นตอนทดสอบประเมินผลหรือพัฒนาเมื่อทำการผลิตชุดการสอนเพื่อการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น วิชา คำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นระดับประถมศึกษา โดยนำไปหาประสิทธิภาพมาเป็นหลักประกันว่า ชุดการสอนนั้นมีคุณค่าที่จะนำไปสอน

สุวิทย์ มูลคำ (อ้างถึงใน วนิดา ปรัชญรัตน์, 2551) ได้เสนอหลักการสร้างชุดการสอนดังนี้

1) กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดการสอน อาจกำหนดตามเรื่องในหลักสูตร หรือกำหนดเรื่องใหม่แบ่งเนื้อหาย่อยขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้ชุดการสอนนั้นๆ การแบ่งเนื้อเรื่องเพื่อทำการสอนในแต่ละระดับย่อมไม่เท่ากัน

2) แบบสาขาสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม กำหนดหมวดหมู่และเนื้อหาประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการ

3) จัดเป็นหน่วยการสอนจะแบ่งเป็นหน่วยย่อยๆ จะใช้เวลาเท่าใดนั้น ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน

4) กำหนดหัวเรื่องจัดแบ่งหน่วยการสอนเป็นหัวข้อย่อยๆ เพื่อสะดวกแก่การเรียนรู้แต่ละหน่วยควรประกอบด้วย หัวข้อย่อยหรือประสบการณ์ในการเรียนรู้ประมาณ 4 - 6 ข้อ

5) กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการต้องกำหนดให้ชัดเจนว่า จะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอด หรือสามารถสรุปหลักการแนวคิดอะไร

6) กำหนดจุดประสงค์การสอน หมายถึง จุดประสงค์ทั่วไป และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รวมทั้งกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างชัดเจน

7) กำหนดกิจกรรมการเรียนต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน

8) กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

9) เลือกและผลิตสื่อการสอน เมื่อผลิตเสร็จแล้วควรจัดสื่อการสอนเหล่านั้นแยกออกเป็นหมวดหมู่ในกล่อง ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพเพื่อหาความตรงความเที่ยงก่อนนำไปใช้ ซึ่งเรียกสื่อการสอนแบบนี้ว่า “ชุดการสอน”

10) สร้างข้อสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย การสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหากิจกรรมที่กำหนดให้เกิดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญ ข้อสอบไม่ควรยาวจนเกินไปแต่ควรเน้นการวัดความรู้สำคัญในประเด็นหลักมากกว่ารายละเอียด และเมื่อสร้างเสร็จควรทำเฉลยไว้พร้อมก่อนส่งไปหาประสิทธิภาพของชุดการสอน

11) หาประสิทธิภาพของชุดการสอนเมื่อสร้างชุดการสอนเสร็จแล้ว ควรนำไปทดสอบโดยวิธีต่างๆ ก่อนนำไปใช้จริง เช่น ทดสอบใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไข ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องครอบคลุมและตรงกับเนื้อหา

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการผลิตชุดการสอนแบบเรียนปณเฑาะท์ที่เหมาะสมกับการทำกิจกรรมเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ได้แก่ กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดการสอน กำหนดหมวดหมู่และเนื้อหา แบ่งเป็นหน่วย การสอนใช้เวลาตามความเหมาะสมกับวัย กำหนดจุดประสงค์การสอน กำหนดกิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในผลิตสื่อการสอน กำหนดแบบประเมินผล เลือกและผลิตชุดการสอน สร้างข้อสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย และหาประสิทธิภาพของชุดการสอนเมื่อสร้างชุดการสอนเสร็จแล้ว

2.1.4 ประโยชน์ของชุดการสอน

ชุดการเรียนการสอน เป็นสื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่มีประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมาก มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึง ประโยชน์สูงสุดของการเรียนไว้ดังนี้

อุษา คำประกอบ (2530, น.30) ได้กล่าวถึงคุณค่าของชุดการเรียน ตามแนวคิดของแฮร์ริส เบอร์เกอร์ ไว้ 5 ประการ คือ

1) นักเรียนสามารถตรวจสอบตนเองก่อนว่า มีความสามารถอยู่ในระดับใด หลังจากนั้น ก็เริ่มต้นเรียนในสิ่งที่ตนเองไม่ทราบ ทำให้ไม่ต้องเสียเวลากลับมาเรียนใหม่ในสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้แล้ว

2) นักเรียนสามารถนำบทเรียนไปเรียนที่ไหนก็ได้ตามความพอใจ ไม่จำกัดในเรื่องของเวลาสถานที่

3) เมื่อเรียนจบแล้วผู้เรียนสามารถทดสอบตนเองได้ทันทีเวลาไหนก็ได้ และได้ทราบผลการเรียนของตนเองทันทีเช่นกัน

4) นักเรียนมีโอกาสได้พบปะกับผู้สอนมากขึ้นเพราะผู้เรียนเรียนด้วยตนเอง ครูก็มีเวลาให้คำปรึกษากับผู้มีปัญหาในขณะที่ใช้ชุดการสอนที่เรียนด้วยตัวเอง

5) นักเรียนจะได้รับคะแนนอะไรนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เรียนหรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเอง ไม่มีคำว่าสอบตกสำหรับผู้เรียนไม่สำเร็จ แต่ทำให้ผู้เรียนกลับไปศึกษาเรื่องเดิมใหม่จากผลการเรียนจนได้ตามมาตรฐานเกณฑ์ที่ตั้งไว้

กาญจนา เกียรติณรัตน์ (2550) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนครูลดบทบาทการสอนของครู
- 2) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของการเรียนได้จัดไว้ในระบบ เป็นการช่วยรักษาระดับความสนใจของตลอดเวลา
- 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองให้มีทักษะในการแสวงหาความรู้ พิจารณาข้อมูล และฝึกความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจ
- 4) แหล่งความรู้ที่ทันสมัยและคำนึงถึงหลักจิตวิทยาการเรียนรู้
- 5) ช่วยจัดปัญหาการขาดครู
- 6) ส่งเสริมการศึกษานอกระบบเพราะสามารถนำไปใช้ได้ทันเวลา และไม่จำเป็นต้องใช้ได้เฉพาะโรงเรียน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) กล่าวว่า ชุดการสอนเป็นประเภทใดก็ตามจะช่วยเพิ่มภาพในการเรียนการสอนในด้านต่างๆ ดังนี้

- 1) ช่วยเร้าและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากชุดการสอนเป็นสื่อประสมที่มีกิจกรรมและสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างเต็มที่ จึงทำให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น
- 2) สอนด้วยหลักจิตวิทยา สร้างแรงจูงใจเสริมกำลังใจให้กับนักเรียน โดยการใช้คำพูด เช่น ดีมาก ทำได้ถูกต้องแล้ว ลองคิดอีกวิธีหนึ่งดูสิ
- 3) สอนโดยการนำไปสัมพันธ์กับวิชาอื่น เช่น วิชาวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับการเพิ่มจำนวนของแมลงหวี่ จึงต้องอาศัยความรู้เรื่องเลขยกกำลังเพราะจำนวนแมลงหวี่มีค่าตอบ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ประโยชน์ของชุดการสอนการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดเจตคติที่ดีต่อ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องสอนอย่างมีระบบ กระบวนการหลากหลายขององค์ประกอบ ประกอบด้วย การตั้งจุดประสงค์ในการสอน การกำหนดเนื้อหาในการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน และการวัดประเมินผล ครูผู้สอนควรใช้หลักการให้การสอนประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

2.2 แนวคิดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์

2.2.1 ความหมายของการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์

ความหมายของการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ การจัดการเรียนการสอน การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลผู้สอนและผู้เรียนที่มีปฏิภิกิริยา หรือการมีการตอบสนองซึ่งกันและกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยการจัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนประเภทต่างๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

ปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การมีการโต้ตอบและให้แรงเสริม (Feedback and Reinforcement) กับการกระทำของผู้เรียน การจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับว่า ผู้สอนจะทำให้การเรียนมีการโต้ตอบในการเรียนมากน้อยเพียงใด แรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในชั้นเรียนมากขึ้น (วิชิต เทพประสิทธิ์, 2012)

การเรียนปฏิสัมพันธ์เป็นการปรับพฤติกรรมในการเรียน โดยเป็นการฝึกฝนเมื่อได้รับแรงเสริม เป็นการตอบสนองตามธรรมชาติ การเรียนที่เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงจากเดิม อันเป็นผลจากการเรียนแล้วมีการปฏิสัมพันธ์มากขึ้น จนสามารถบรรลุถึงเป้าหมาย (Pressy, Robinson and Horrock, 1959)

การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งก่อให้เกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นประโยชน์ต่อสังคมอย่างมาก เพราะสังคมจะอยู่ได้ด้วยการอาศัยความร่วมมือของมนุษย์ในสังคมนั้นๆ การที่บุคคลขาดความร่วมมือกันจะทำให้สังคมนั้นเกิดปัญหาได้ ดังนั้น จึงสมควรอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมพฤติกรรมความร่วมมือให้เด็กในระดับปฐมวัย จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า พฤติกรรมความร่วมมือมีความสำคัญต่อมนุษย์ เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (นิสริน เหมจา, 2554, น.9)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสอนเชิงปฏิสัมพันธ์เป็นการเรียนการสอนโดยการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยจะต้องทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนการสอน และที่สำคัญผู้สอนจะต้องทำให้ผู้เรียนมีปฏิภิกิริยาตอบสนองซึ่งกันและกัน การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนจะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.3 แนวคิดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

2.3.1 ความหมายการสอนแบบเรียนปนเล่น

เพลินจิต คนซัน (2545, น.5-10) ได้กล่าวถึง การสอนแบบเรียนปนเล่นว่า มีรูปแบบและขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนการสอน โดยมีเกณฑ์ความคาดหวัง 9 ประการ คือ คิดชัดเจน เน้นการทำ นำวิธีใหม่ มองการณ์ไกล ใจหวังดี มีวินัย แก้ไขเสมอ เลอเลิศผลงาน ประสานสังคม ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดนี้จะเน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติด้วยตัวนักเรียนเอง ความรู้ที่ได้รับมาจากการเล่นเกม การร้องเพลง

และนักเรียนได้เรียนคณิตศาสตร์อย่างมีความสุข สนุกสนาน ไม่ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย กิจกรรมที่ปฏิบัติเป็นความรู้ที่มีความคงทน นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

อนงค์ ลิมสกุล (2546, น.7) ได้กล่าวถึงการเรียนป็นเล่นว่า เป็นกิจกรรมการเล่นของเด็กที่เด็กสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน กิจกรรมดนตรี ศิลปะ นันทนาการ และเกม โดยมีครูคอยกระตุ้นและแนะแนวทางที่ถูกต้องให้กับเด็กจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของสมอง และช่วยให้เด็กปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมรวมถึงการมีคุณภาพชีวิตที่ดีในสังคม

ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525, น.153-154) อธิบายว่า เป็นวิธีการสอนที่让孩子ได้เล่น ได้ทำกิจกรรมควบคู่ไปกับการเรียน ตามหลักจิตวิทยาหรือหลักธรรมชาตินั้นย่อมเป็นการเล่นการแสดง ชอบกิจกรรมอยู่แล้ว การจัดบทเรียนให้มีกิจกรรมการเล่นย่อมจะทำให้เด็กสนุกสนานและอยากเรียนมากขึ้น ครูควรจะแทรกบทเรียนไว้ในการเล่นการทำกิจกรรม เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนด้วยการกระทำ ด้วยการแสดง ด้วยการเล่นภายใต้การควบคุมของครู เป็นการนำเอาความสนุกสนานของเด็กมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอน

ชัยอนันต์ สมุทรวนิช (2540) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเรียนป็นเล่น เป็นแนวทางการประยุกต์ให้เข้ากับเนื้อหาสาระ ที่ต้องการให้นักเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมแต่ละคนจะมีเทคนิควิธีการสอนแตกต่างกัน โดยพิจารณาจากวัย เพศ และความสนใจของนักเรียน ในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดวิธีการสอนแบบเล่นป็นเรียน

นิรมล ชยุตสาหกิจ (2524, น.1-2) กล่าวว่า การเล่นของเด็กเป็นการแสดงออกความสามารถในการใช้ร่างกาย ความคิด ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ และการสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินของเด็ก ซึ่งเป็นการฝึกซ้อมตามสัญชาตญาณ ทั้งยังเป็นการทบทวนการปฏิบัติตามวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการลองผิดลองถูกที่ค้นหาด้วยการสัมผัสด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก อันเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็ก

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2549, น.18) กล่าวว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและการเรียนที่เด่นชัด คือ การเล่นนำไปสู่การค้นพบและการเรียนรู้ การเล่นทำให้เด็กเป็นอิสระ และเกิดความสุขสนุกสนาน และได้สรุปความคิดว่าการเล่น คือ การทำงานของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงอายุระหว่าง 3-8 ปี และเมื่อการเล่นมีความสำคัญ และช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น ครูผู้สอนจึงควรรู้จักเลือกกิจกรรมอุปกรณ์ที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น ทำให้เป็นที่น่าสนใจของเด็ก และมีคุณค่าทางการศึกษาด้วย

พิมพ์พร ครอบครอง (2559, น.32-34) กล่าวว่า การสอนแบบเรียนปนเล่น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครูจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการเล่นทางคณิตศาสตร์ เพลง สถานการณ์จำลอง การเล่นบทบาทสมมติ คำคล้องจอง ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็กได้รับทั้งความรู้และการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ซึ่งในขณะที่เด็กเล่นจะได้รับสิ่งต่างๆ เหล่านี้ไปโดยไม่รู้ตัว และเด็กจะไม่รู้สึกเครียดต่อการเรียนแต่กลับจะเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินเพราะเด็กคิดว่ากำลังเล่นแต่ครูจะรู้ว่าเด็กกำลังเรียนซึ่งการสอนแบบเรียนปนเล่นนี้จึงเหมาะกับเด็กในระดับชั้นอนุบาล

ราวน์ทรี (Rowtree อ้างถึงใน รัชนิวรรณ์ คำเฉลียว, 2543, น.13) ได้อธิบายความหมายการสอนแบบเรียนปนเล่น ว่าหมายถึง วิธีการต่างๆ ที่นำมาสอนให้นักเรียนเกิดความรู้หรือความชำนาญ ซึ่งครูต้องการการจูงใจนักเรียนให้เรียนรู้ กิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กคิดว่าเป็นการเล่นจากความหมายนี้ แสดงให้เห็นว่าวิธีการใดๆ ก็ตามที่ครูนำมาจูงใจให้เด็กอยากเรียนรู้และเป็นกิจกรรมที่เหมือนกับการเล่น ครูอาจใช้เพลง เกม กิจกรรม การนับ การหยิบจับเสริมอุปกรณ์ต่างๆ การแข่งขันตามกติกาต่างๆ ที่ต้องการให้นักเรียนได้รับรู้ตามเนื้อหาบทเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมที่เหมือนกับการเล่นเป็นจุดสำคัญ

วิราภรณ์ ปนาทกุล (อ้างถึงใน รัชนิวรรณ์ คำเฉลียว 2543, น.14) ที่กล่าวถึง การสอนแบบเรียนปนเล่นว่า การเอาธรรมชาติการเล่นสนุกสนานและไม่ยอมหยุดนิ่งของเด็กมาใช้เป็นประโยชน์ในการเรียนจะทำให้เด็กเรียนได้ด้วยมีความสุข ไม่เกิดความเบื่อหน่าย ในการเรียนวิธีการเรียนแบบนี้มิได้มีจุดมุ่งหมายให้เด็กเล่นในสิ่งที่ไม่มีความสำคัญ แต่มุ่งให้เด็กเล่นด้วยภายใต้การควบคุมดูแลของครูตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

วรารักษ์ รักวิชัย (อ้างถึงใน รัชนิวรรณ์ คำเฉลียว 2543, น.13) ได้ให้แนวทางไว้ว่า การสอนแบบเรียนปนเล่น ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายของการเล่นแต่ละอย่างนั้น จะเกิดประโยชน์อย่างไรบ้างจะเป็นการช่วยฝึกทักษะต่างๆ ให้เด็ก แต่ถ้าครูมีจุดมุ่งหมายเฉพาะให้เด็ก จะทำให้เด็กมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วิชาญ ไทยแท้ (2545) ได้อธิบายว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่จะเล่น และเรียนรู้อย่างอิสระ สามารถนำข้อมูลของตนที่ได้จากการเล่นมาเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียน และสามารถนำผลการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การสอนแบบเรียนปนเล่นจึงเป็นหนึ่งวิธีการที่ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยผู้เรียนทุกขั้นตอน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากตนเอง จากประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นและการเรียน และสามารถนำผลจากการเรียนรู้มาเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างดี โดยมีสาระสำคัญ ของการสอนแบบเรียนปนเล่นคือ

- 1) เป็นเรื่องที่นักเรียนกำลังมีความสนใจ
- 2) เป็นการเรียนรู้อย่างเสรี
- 3) เป็นการบูรณาการเรียนรู้
- 4) นักเรียนใช้ความสามารถหลายด้าน
- 5) มีความสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตประจำวัน
- 6) เรียนรู้ และนำมาเป็นข้อสรุปด้วยตนเอง
- 7) เชื่อมโยงความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียน
- 8) ข้อสรุปของตนเองสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ (2557, น.31-32) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นการที่ทำให้เด็กได้เล่นได้แสดงได้ร้องเพลงได้ทำกิจกรรมต่างๆ ในการเล่นควบคู่กับการเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมที่เหมือนกับการเล่นเป็นจุดสำคัญในการเรียนการสอน

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความหมายการสอนแบบเรียนปนเล่นนั้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการแนะนำจากครูผู้ดูแลอย่างถูกต้องแล้วถูกวิธี ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

2.3.2 ขั้นตอนการสอนแบบเรียนปนเล่น

เพลินจิต คนขยัน (2545, น.9-10) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสอนแบบเรียนปนเล่นตามลำดับ ดังนี้

1) ขั้นเตรียมการ คือ ครูต้องเตรียมการสอนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ เลือกวิธีการสอนอย่างไรจึงจะทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและสนุกสนาน จัดเตรียมการเล่น เกม ร้องเพลง หรือแข่งขันการตอบปัญหา แต่ที่สำคัญจะต้องตรงกับจุดประสงค์ในการสอนแต่ละครั้ง

2) ขั้นสอน คือ เมื่อครูเตรียมงานหรือชี้แจงให้นักเรียนทราบแล้ว ครูอาจใช้เกมนำในการสอนเพื่อให้นักเรียนสนใจบทเรียน มีการแบ่งกลุ่มนำผลแต่ละกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้นเรียน มีการดำเนินการสอน 3 ขั้นตอน ดังนี้

(2.1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูใช้เกม เพลง แข่งขันตอบปัญหาในการเข้าสู่บทเรียน

(2.2) ขั้นสอน ครูสอนตามจุดประสงค์นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมการเล่นที่ครูกำหนด ได้แก่ เกมการเล่นทางคณิตศาสตร์ เพลง สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ คำคล้องจอง

(2.3) ขั้นสรุป นักเรียนนำผลแต่ละกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้นเรียนและทำแบบฝึกหัด

3) ขั้นสรุป คือ นักเรียนช่วยกันสรุปความคิดที่ได้จากการเล่น ครูสรุปความรู้ที่ได้อีกครั้ง และครูประเมินผลการเรียนรู้

4) การประเมินผลผู้เรียนในการสอนแบบเรียนปนเล่น เป็นขั้นที่นักเรียนเสร็จสิ้นจากการปฏิบัติกิจกรรม และช่วยกันสรุปประเด็นที่ได้จากการเรียน จากการเล่น จากการร้องเพลง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบทเรียนจากการแข่งขันกลุ่มและจากการทำแบบทดสอบ เพื่อให้ครูผู้สอนได้รู้ข้อบกพร่องและทำการปรับปรุงแก้ไขในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป การประเมินผลการเรียนการสอน เป็นกระบวนการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้นตลอดเวลาของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น โดยใช้การบันทึกพฤติกรรม บันทึกคำพูด เก็บรวบรวมผลงานของเด็ก มุ่งเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ของเด็กและการนำผลมาเป็นข้อสรุปของตนเอง

กรณีการ วิมลเมือง (2515, น.87-88) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสอนแบบเรียนปนเล่นไว้ดังนี้

1) ขั้นเตรียมการเป็นขั้นตอนของครูผู้สอน โดยในขั้นนี้ครูต้องกำหนดเนื้อหาที่จะสอน ต้องเตรียมการสอนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ สอนด้วยกิจกรรมใดจึงจะทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน เกิดความสนุกสนาน เขียนแผนการเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ที่จะนำมาใช้สื่อการเรียนการสอน สถานที่สภาพแวดล้อม ที่จะใช้ในการจัดกิจกรรม กำหนดรูปแบบการวัดและประเมินผลและการจัดเตรียมสื่อ สถานที่ให้พร้อมที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอน

2) ขั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้ ขั้นการดำเนินดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อยู่เป็นขั้นตอนที่ครูนำรูปแบบกิจกรรมจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบมาในขั้นเตรียมการมาใช้กับผู้เรียน โดยการนำการเล่น ซึ่งได้แก่ การปฏิบัติจริง การร้องเพลง การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ จากสถานการณ์จำลองหรือจัดกิจกรรมอื่นๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งขั้นนี้ประกอบด้วยขั้นตอน ดังต่อไปนี้

(2.1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้ประเด็นคำถามสถานการณ์หรือกิจกรรมที่กระตุ้นท้าทายให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้

(2.2) ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามเนื้อหาโดยใช้เกมการแสดงบทบาทสมมติ การแข่งขันตอบปัญหาสถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริงในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ทำให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายพยายามเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวอย่างสนุกสนานและเรียนรู้ควบคู่กันไปด้วย

(2.3) ขั้นวิเคราะห์อภิปรายผลงานองค์ความรู้ที่สรุปได้จากกิจกรรมการเรียนรู้เมื่อเสร็จสิ้นจากการทำกิจกรรมครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยเน้นผู้เรียนเกิดการค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง

3) **ขั้นประเมินผล** ประเมินผลโดยเน้นการสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น และผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมในการเรียน และทำแบบฝึกหัดผลงานของผู้เรียนทั้งเป็นรายกลุ่มและรายบุคคล

พิมพ์พร ครอบครอง (2559, น.36) ขั้นตอนการสอนด้วยวิธีเรียนปนเล่นมีลำดับ ดังนี้ ขั้นเตรียมขั้นสอน และขั้นสรุปโดยจะมีการนำการเล่นมาใช้ในขั้นกิจกรรมการสอน ซึ่งได้แก่ การปฏิบัติจริงการร้องเล่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติสถานการณ์จำลอง หรือการจัดกิจกรรมอื่นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เองและสร้างองค์ความรู้ผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนแบบเรียนปนเล่น ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นเตรียมการ ขั้นสอน และขั้นสรุป เป็นการรวบรวมและสรุปการจัดการเรียนการสอนได้ครบถ้วนตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความพร้อมของครูผู้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้

2.3.3 หลักการสอนแบบเรียนปนเล่น

เพลินจิต คนขยัน (2545, น.5-8) ได้สรุปแนวคิดหลักสูตรมาประยุกต์ใช้เป็นหลักการสอนแบบเรียนปนเล่น ดังนี้

- 1) คัดัดเจนนักเรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเดิมก่อนเรียนรู้เรื่องใหม่
- 2) เน้นการทำเน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
- 3) นำวิธีใหม่ครูใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลาย
- 4) มองการณ์ไกลเน้นให้ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็นและแก้ปัญหา ได้เห็นความสำคัญของคณิตศาสตร์และสามารถบูรณาการกับทุกกลุ่มสาระเรียนรู้แล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 5) ใจหวังดี จัดกิจกรรมการแบ่งกลุ่มการเรียนจัดให้มีทั้งผู้เรียนเก่งปานกลางและอ่อนอยู่ในกลุ่มเดียวกันโดยไม่ให้ผู้เรียนรู้ตัว เพื่อเป็นการปลูกฝังคุณธรรมโดยวิธีเพื่อนช่วยเพื่อน
- 6) มีวินัย การสอนแบบเรียนปนเล่นมีการสร้างข้อตกลงระเบียบและการปฏิบัติตามกติกาที่จะทำให้อ
- 7) แก้ไขเสมอ กิจกรรมการเรียน คณิตศาสตร์ย่อมจะมีนักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนก็ต้องมีการจับคู่กันในการตรวจคำตอบและช่วยกันแก้ไขแล้วครูจะเป็นผู้แนะนำในส่วนที่ถูกต้อง
- 8) เลอเลิศผลงาน จะเน้นการทำงานให้มีความเป็นระเบียบสะอาดถูกต้องและเสร็จตามกำหนดเวลา

9) ประสานสังคม กิจกรรมการเรียนการสอนมีการแบ่งกลุ่มกันตรวจผลงานวิจารณ์ผลงานของเพื่อน เปิดโอกาสให้ติชมซึ่งกันและกัน มีการช่วยเหลือแบ่งปันกันซึ่ง เป็นการปูพื้นฐานในการอยู่ร่วมในสังคม

สมหวัง วิทยาปัญญานนท์ (2546, น.23) กล่าวถึง กระบวนการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นไว้ดังนี้

- 1) ครูต้องหยุดการสอนแบบตะลุมบอลล์ ลุยสอนๆ และวางจากการสอนแบบ “ตัด” “ยึดเหยียด” และ “เร่งความเร็ว”
- 2) ครูต้องคิดใหม่ทำใหม่ คิดใหม่อย่างสร้างสรรค์ เข้าหาสายกลาง ลองหาวิธีใหม่ๆ ให้เปลี่ยนแนวคิดทัศนคติใหม่หนีความเคยชินต่างๆ ที่เร่งสอนให้ทันหลักสูตร
- 3) ครูต้องออกแบบการเรียนการสอนใหม่ เอาวัตถุประสงค์ที่จะให้เด็กเรียนรู้เป็นตัวตั้ง เอาพฤติกรรมศิษย์เป็นตัวตั้ง และออกแบบวิธีการสอนใหม่เพื่อให้ศิษย์เรียนรู้แบบธรรมชาติ
- 4) เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนมีโอกาสพูดกับครู เพื่อค้นหาแนวร่วมวิธีการเรียนรู้ด้วยกันว่าจะเรียนแบบไหนดีถึงจะสนุกครูจะสอนดีแบบไหนดีจึงจะสนุก
- 5) ต่างฝ่ายต่างสังเกตกัน อากัปกิริยาการเรียนการเล่นเพลิดเพลินหรือปาว มีอาการเซ็งๆ หรือไม่ ถ้ามีจะแก้ไขอย่างไร ต้องทบทวนวิธีการใหม่ใช้เวลามากไปหรือน้อยไป เนื้อหาน้อยไป ค้นหาความสมดุลพอดี
- 6) ในเบื้องต้นอาจใช้วิธีการเรียนแบบแยกส่วน ครึ่งชั่วโมงเรียน จากการฟังอีกครั้ง ชั่วโมงเป็นตามที่เรียน
- 7) หากชำนาญก็จะรวมกระบวนการเรียนและเล่นเป็นหนึ่งเดียวแบบบูรณาการ

พิมพ์พร ครอบครอง (2559, น.37) กล่าวสรุปได้ว่า หลักการสอนด้วยวิธีเรียนปนเล่นต้องนำการเล่นมาใช้ในชั้นกิจกรรมการสอน โดยประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลายแต่มีความรู้พื้นฐานของเด็กเป็นฐาน โดยต้องหวังจะให้เด็กเรียนสนุกในกิจกรรมการเรียนการสอนและต้องช่วยเหลือกันครูเป็นผู้แนะนำ ถ้าทำไม่ถูกต้องเพื่อให้ผลงานที่จะเกิดจากความร่วมมือกันมีความถูกต้อง

2.3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

กรอนลันด์ (Gronlund,1993, p.1) ให้แนวคิดว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นกระบวนการเชิงระบบเพื่อวัดพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจะเกิดขึ้นในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีหน้าที่หลักสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

สมนึก ภัททิยธนี (2549, น.73) ให้แนวคิดที่ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพสมองด้านต่างๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านมาแล้ว

เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี (2549, น.16) ให้แนวคิดที่ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดผลการเรียนรู้ด้านเนื้อหาวิชาและทักษะต่างๆ ของแต่ละสาขาวิชาที่จะสอนในระดับชั้นต่างๆ ของแต่ละโรงเรียน

พิชญ พงศ์ศรี (2549, น.125) ให้แนวคิดที่ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่ใช้กันมากที่สุดในทางการศึกษา ไม่ว่าจะเพื่อการวิจัยหรือเพื่อการเรียนการสอน คัดเลือก ฯลฯ ใช้เพื่อวัดระดับความรู้ที่นักเรียนว่าอยู่ระดับใด

สุวิมล ตีรกานันท์ (2551, น.81) ให้แนวคิดที่ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความรู้ที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน ในสถานศึกษาที่มีแบบแผนและเป็นระบบ

พิมพ์พร ครอบครอง (2559, น.41-42) ให้แนวคิดที่ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง เครื่องมือที่ใช้วัดความรู้ทักษะและความสามารถทางวิชาการ ซึ่งเป็นพฤติกรรมหรือประเมินตัวชี้วัดที่จะเกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละสถานศึกษาอย่างเป็นแบบแผนและเป็นระบบ

ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิชญ พงศ์ศรี (2547, น.125) ได้แบ่งแบบทดสอบชนิดนี้เป็น 2 แบบ คือ

1) แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized test) เป็นแบบทดสอบที่ผ่านการทดลองใช้และพัฒนาจนมีคุณสมบัติต่างๆ ตามมาตรฐาน ส่วนใหญ่จะเป็นแบบทดสอบที่ใช้ในระดับชาติของหน่วยงานที่มีหน้าที่เกี่ยวข้อง และต้องใช้สอบกับคนเป็นจำนวนมาก เช่น กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือนและมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช เป็นต้น

2) แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher-made test) เป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง สอบตามรายวิชาที่สอนตามสถาบันต่างๆ โดยทั่วไปแล้ว มักจะสอบด้วยแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น ถ้าจะพัฒนาให้เป็นแบบทดสอบมาตรฐานก็ทำได้

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2549, น.23-24) กล่าวว่า การจำแนกประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถจำแนกได้หลายมิติโดยทั่วไป โดยนิยมแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางมาตรฐานและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการเรียน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มาตรฐาน เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญมากกว่าที่จะสร้างขึ้นโดยบุคคลใดบุคคลหนึ่งและบุคคลเดียวเท่านั้น ตามปกติแล้วผู้สร้างแบบทดสอบ

วัดสัมฤทธิ์ทางมาตรฐาน มักประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัดและการประเมินผล รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชานั้นๆ ตลอดจนครูในโรงเรียนต่างๆ ซึ่งมีบทบาทในการกำหนดขอบข่ายเนื้อหาวิชานั้นๆ ซึ่งแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์มาตรฐานไม่จำเป็นต้องครอบคลุมเนื้อหาและทักษะที่มีในหลักสูตร แต่เป็นเนื้อหาทั่วไปที่เป็นความรู้และทักษะในระดับกว้างๆ ที่มีการวางแผนการสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ มีความมุ่งหมายเพื่อนำไปใช้เปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนแต่ละคน หรือเปรียบเทียบระหว่างชั้นเรียนต่างๆ ระหว่างระบบของโรงเรียน

2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้ในชั้นเรียน เป็นแบบทดสอบซึ่งใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนการสอนโดยเฉพาะ คือ ใช้วัดความก้าวหน้าเกี่ยวกับผลการเรียนของนักเรียน และค้นหาความบกพร่องของระบบการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อใช้ในการจัดหน่วยการสอนซึ่งใช้ซ่อมเสริมข้อบกพร่องในการเรียนให้กับเราเรียนได้ตรงตามความต้องการอย่างเหมาะสม และที่สำคัญคือ ใช้ในการตัดสินเป้าหมายของหลักสูตรในแต่ละหน่วยการเรียนการสอนว่า ได้บรรลุผลตามคาดหวังหรือไม่เพียงใด รวมทั้งการให้คะแนนหรือระดับผลการเรียนแก่นักเรียนด้วย

สมนึก ภัททิยธานี (2549, น.73) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอาจแบ่งได้ 2 ประเภท คือ แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นกับแบบทดสอบมาตรฐาน แต่เนื่องจากครูต้องทำหน้าที่วัดผลการเรียน คือ การเขียนข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาที่ตนได้สอน ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น

ศิริชัย กาญจนวาสี (2552, น.167) กล่าวว่า แบบสอบผลสัมฤทธิ์สามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้การจำแนก เป็นเกณฑ์สำคัญมีดังนี้

1) จำแนกตามผู้สร้าง ได้แก่

(1.1) แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นด้วยกระบวนการมาตรฐานโดยสำนักทดสอบ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหากว้างๆ ที่สอนในหลักสูตรมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานสำหรับการดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนน การแปลผล การรายงานผล และรายงานคุณภาพของแบบทดสอบ

(1.2) แบบทดสอบที่ผู้สอนสร้าง (Teacher-made Test) เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนเป็นคนสร้างขึ้นมาใช้เอง จึงมักเป็นแบบทดสอบที่ครอบคลุมเนื้อหาเฉพาะหลักสูตรของสถาบันใดสถาบันหนึ่ง การตรวจให้คะแนนและการแปลผลจึงมาทำการเปรียบเทียบผลเฉพาะกลุ่มที่สอบด้วยกัน หรือเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนดไว้เฉพาะ

2) จำแนกเนื้อหาวิชาเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ใช้กับวิชาต่างๆ

3) จำแนกตามการใช้ได้แก่

(3.1) แบบสอบความพร้อม (Readiness Test) เป็นแบบสอบที่มุ่งวัดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาวิชา เพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนมีพื้นฐานพอเพียงหรือไม่ จะได้ทบทวนหรือปูพื้นฐานที่จำเป็นก่อนเริ่มเรียนเนื้อหาวิชานั้น

(3.2) แบบสอบวินิจฉัย (Diagnosis Test) เป็นแบบสอบที่มุ่งวัดจุดเด่นจุดด้อยของทักษะการเรียนรู้สำคัญอันเป็นปัญหาของผู้เรียน มุ่งตรวจสอบกลไก องค์ประกอบย่อยๆ ที่ครอบคลุมกระบวนการสำคัญของทักษะที่เป็นเป้าหมายของการเรียนรู้ อันเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขและสอนซ่อมเสริม

(3.3) แบบทดสอบสมรรถภาพ (Proficiency Test) เป็นแบบสอบที่ใช้วัดว่าผู้สอนมีสมรรถนะถึงระดับที่เหมาะสมหรือยัง เพื่อเป็นเครื่องบ่งชี้ระดับความสามารถสำหรับการคัดเลือกหรือสิทธิบางประการ

(3.4) แบบสอบเชิงสำรวจ (Survey Test) เป็นแบบสอบที่ใช้สำรวจวัดความรู้ทั่วไปของนักเรียนหรือนิสิตนักศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ แบบสอบจึงครอบคลุมเนื้อหาทั่วไป เช่น แบบสอบปลายภาคเรียน เป็นต้น

4) จำแนกการแปลผล

(4.1) แบบสอบอิงกลุ่ม (Norm-referenced Test) เป็นแบบสอบที่มุ่งวัดผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความรู้ ความสามารถของผู้สอบ ข้อสอบอิงกลุ่มจึงถูกสร้างขึ้นและเริ่มมาใช้เพื่อทำหน้าที่จำแนกระดับความสามารถของผู้สอบที่แตกต่างกัน คะแนนสอบที่ได้จึงนำไปใช้แปลความหมายโดยเปรียบเทียบความรู้ความสามารถระหว่างกลุ่มผู้สอบด้วยกันเอง

(4.2) แบบสอบอิงเกณฑ์ (Criterion-referenced Test) เป็นแบบสอบที่มุ่งวัดระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนว่ามีความรู้ ความสามารถอะไรบ้าง ข้อสอบอิงเกณฑ์ถูกสร้างให้ครอบคลุมความรู้หรือทักษะสำคัญของการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้น คะแนนสอบที่ได้จึงแปลผลโดยการเปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้

5) จำแนกตามรูปแบบการตอบ

(5.1) แบบสอบประเภท เสนอคำตอบ (Supply type) ได้แก่ แบบสอบเรียงไม่จำกัดคำตอบ แบบสอบความเรียงจำกัดคำตอบ แบบสอบแบบตอบสั้น และแบบสอบแบบเติมคำ

(5.2) แบบสอบประเภทเลือกคำตอบ (Selection type) ได้แก่ แบบสอบแบบถูก-ผิด แบบสอบแบบจับคู่ และแบบสอบแบบหลายตัวเลือก

พิมพ์พร ครอบครอง (2559, น.44) กล่าวว่า การจำแนกประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำแนกได้หลากหลายลักษณะขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้จำแนก โดยทั่วไปนิยมจำแนกอยู่ 2 ลักษณะ คือ

- 1) จำแนกตามผู้สร้าง ได้แก่ แบบทดสอบมาตรฐาน และแบบทดสอบที่ครูเป็นผู้สร้าง
 - 2) จำแนกตามการแปลผล ได้แก่ แบบทดสอบอิงกลุ่ม และแบบทดสอบอิงเกณฑ์
- ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบปรนัยชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่จำแนกตามการแปลผล ซึ่งก็คือ แบบทดสอบอิงเกณฑ์

2.4 แนวคิดเด็กปฐมวัย

2.4.1 ความสำคัญของพัฒนาการเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญเพราะเด็กวัยนี้เป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาด้านต่างๆ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์สังคมและสติปัญญา ถ้าเราสามารถส่งเสริมเด็กวัยนี้ได้ตรงกับความต้องการและความสามารถของเด็กจะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น มีผู้ให้ความสำคัญกับเด็กปฐมวัย ดังนี้

- 1) ประสบการณ์วัยเด็กนับเป็นสิ่งสำคัญและมีอิทธิพลต่อพัฒนาการด้านบุคลิกภาพของบุคคลที่จะเติบโตและเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต
- 2) สังคมที่แวดล้อมรอบตัวเด็ก สามารถกำหนดให้เด็กมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันได้ และการกำหนดบุคลิกภาพของเด็กนี้จะเกิดขึ้นได้ง่ายเมื่อเด็กยังมีประสบการณ์ไม่มากนัก
- 3) เด็กปฐมวัยจะเริ่มเรียนรู้โลกภายนอกมากขึ้นและรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้อย่างเหมาะสมหากได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่สอดคล้องกับความต้องการตามวัย

จึงสรุปความสำคัญของเด็กปฐมวัยว่า เป็นช่วงที่สำคัญยิ่งและเป็นช่วงที่พัฒนาการทุกด้านเจริญอย่างรวดเร็ว ทางด้านร่างกายอารมณ์ สังคมและสติปัญญาการพัฒนาเด็กในช่วงวัยนี้จะเป็นการวางพื้นฐานทางด้านจิตใจอุปนิสัยและความสามารถซึ่งจะมีผลต่อไปในอนาคตของเด็ก

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-4 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาเด็กจะได้รับการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคมและสติปัญญาตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-4 ปี มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงกำหนดจุดหมายซึ่งเป็นมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ดังนี้

- 1) ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี
- 2) กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์
- 3) มีสุขภาพจิตที่ดีและมีความสุข
- 4) มีคุณธรรมจริยธรรมและมีจิตใจที่ดีงาม
- 5) ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหว และการออกกำลังกาย
- 6) ช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัย
- 7) รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมและความเป็นไทย
- 8) อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบ

ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

- 9) ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
- 10) มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย
- 11) มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
- 12) มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีทักษะในการแสวงหาความรู้
- 13) มีคุณลักษณะตามวัย

คุณลักษณะตามวันของเด็กอายุ 3-4 ปี

คุณลักษณะตามวัยเป็นความสามารถตามวัยหรือพัฒนาการตามธรรมชาติ เมื่อเด็กมีอายุถึงวัยนั้นจึงจำเป็นต้องมีความเข้าใจคุณลักษณะตามวัยของเด็กอายุ 3-4 ปี เพื่อนำไปพิจารณาออกแบบสื่อบูรณาการเรียนรู้ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างเหมาะสม ขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคน ซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อข้อมูลไปช่วยในการพัฒนาเด็กให้เต็มความสามารถและศักยภาพ พัฒนาการเด็กในแต่ละช่วงอายุอาจจะลดเร็วหรือช้ากว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และการพัฒนาจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าสังเกตพบว่าเด็กไม่มีความก้าวหน้าอย่างชัดเจน ต้องพาเด็กไปพบผู้เชี่ยวชาญหรือแพทย์เพื่อช่วยเหลือและแก้ไขได้ทันที่

คุณลักษณะตามวัยที่สำคัญของเด็กอายุ 3-4 ปี ดังนี้

เด็กอายุ 3 ปี

พัฒนาการด้านร่างกาย

- 1) กระโดดขึ้นลงอยู่กับที่ได้

- 2) รับลูกบอลด้วยมือและลำตัว
- 3) เดินขึ้นบันไดสลับเท้าได้
- 4) เขียนรูปวงกลมตามแบบได้
- 5) ใช้กันไถลมือเดียวได้

พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ

- 1) แสดงอารมณ์ตามความรู้สึก
- 2) ชอบที่จะทำให้ผู้ใหญ่พอใจและได้คำชม
- 3) กลัวการพาส่งจากผู้ดูแลใกล้ชิดน้อยลง

พัฒนาการด้านสังคม

- 1) รับประทานอาหารได้ด้วยตนเอง
- 2) ชอบเล่นแบบคู่ขนานเล่นของเล่นชนิดเดียวกัน แต่ต่างคนต่างเล่น
- 3) เล่นสมมติ
- 4) ได้รู้จักรอคอย

พัฒนาการด้านสติปัญญา

- 1) สำรวจสิ่งต่างๆ ที่เหมือนกันและแตกต่างกันได้
- 2) บอกชื่อตนเองได้
- 3) ขอความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหา
- 4) สนทนาโต้ตอบ เล่าเรื่องด้วยประโยคสั้นๆ ได้
- 5) สนใจนิทานและเรื่องราวต่างๆ
- 6) ร้องเพลง ท่องคำกลอน คำคล้องจองง่ายๆ และแสดงท่าทางเลียนแบบได้
- 7) สร้างสรรค์ผลงานตามความคิดของตนเองอย่างง่ายๆ
- 8) อยากรู้อยากเห็นทุกอย่างรอบตัว

เด็กอายุ 4 ปี

พัฒนาการด้านร่างกาย

- 1) กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้
- 2) รับลูกบอลด้วยมือ ทั้งสอง
- 3) เดินขึ้นลงบันไดสลับเท้าได้
- 4) ตัดกระดาษเป็นเส้นตรงได้
- 5) กระฉับกระเฉงไม่ชอบอยู่เฉยเฉย

พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ

- 1) แสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมกับบางสถานการณ์
- 2) เริ่มรู้จักชื่นชมความสามารถและผลงานตนเองและผู้อื่น
- 3) ชอบท้าทายผู้ใหญ่
- 4) ต้องการมีคนฟัง คนสนใจ

พัฒนาการด้านสังคม

- 1) แต่งตัวได้ด้วยตนเอง ไปห้องน้ำได้เอง
- 2) เล่นร่วมกับคนอื่นได้
- 3) รอคอยตามลำดับ ก่อน-หลัง
- 4) แบ่งของให้ผู้อื่น
- 5) เก็บของเล่นเข้าที่

พัฒนาการด้านสติปัญญา

- 1) จำแนกสิ่งต่างๆ ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าได้
- 2) บอกชื่อและนามสกุลของตนเองได้
- 3) พยายามแก้ปัญหาด้วยตนเองหลังจากได้รับคำแนะนำ
- 4) สนทนาโต้ตอบ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง
- 5) สร้างผลงานตามความคิดของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น
- 6) รู้จักใช้คำถามทำไม

สาระการเรียนรู้ที่ควรรู้

สาระการเรียนรู้ใช้เป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กเพื่อส่งเสริมพัฒนาทุกด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคมและสติปัญญา ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งนี้ สาระการเรียนรู้ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการ และคุณลักษณะ หรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ความรู้สำหรับเด็กอายุ 3-4 ปี จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคลและสถานที่แวดล้อม ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็กที่เด็กมีโอกาสใกล้ชิด และหรือมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน และเป็นสิ่งที่เด็กสนใจจะไม่เน้นเนื้อหาการท่องจำ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการจำเป็นต้องบูรณาการทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ขณะเดียวกันควรปลูกฝังให้เด็กเกิดเจตคติที่ดี มีค่านิยมที่พึงประสงค์ เช่น ความรู้สึกที่ดีต่อตนเองหรือผู้อื่น รักการเรียนรู้ รักธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและมีคุณธรรมจริยธรรมที่เหมาะสมกับวัย เป็นต้น

ผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษาอาจนำสาระการเรียนรู้มาจัดในลักษณะหน่วยการสอนแบบบูรณาการหรือเลือกใช้วิธีการที่สอดคล้องกับปรัชญาและหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย สาระการเรียนรู้ กำหนดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ประสบการณ์สำคัญ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาเด็กทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ช่วยให้เด็กเกิดทักษะที่สำคัญสำหรับการสร้างองค์ความรู้ โดยให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของบุคคลต่างๆ ที่อยู่รอบตัว รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกันด้วย ประสบการณ์สำคัญมีดังนี้

1) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ได้แก่ การทรงตัว และการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อใหญ่ คือ การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ และการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ การเคลื่อนไหวพร้อมอุปกรณ์การเล่น เครื่องเล่นสนาม และการประสานสัมพันธ์กับกล้ามเนื้อเล็ก ได้แก่ การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส การเขียนภาพและการเล่นกับสี การปั้น และประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ด้วยดินเหนียว ดินน้ำมัน แท่งไม้ เศษวัสดุ การต่อของ บรจุ เท และแยกชิ้นส่วน

2) การรักษาสุขภาพ ได้แก่ การปฏิบัติตนตามสุขอนามัย

3) การรักษาความปลอดภัย ได้แก่ การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และผู้อื่นในกิจวัตรประจำวัน

4) การจัดประสบการณ์สำคัญส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ ได้แก่

(4.1) ดนตรี ได้แก่ การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ เสียงดนตรี การเล่นเครื่องดนตรีง่ายๆ เช่น เครื่องดนตรีประเภทเคาะ ประเภทตี และการร้องเพลง

(4.2) สุนทรียภาพ ได้แก่ การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม การแสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องตลกขำขัน และเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ

(4.3) การเล่น ได้แก่ การเล่นอิสระ การเล่นรายบุคคล การเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นในห้องเรียน และนอกห้องเรียน

(4.4) คุณธรรม จริยธรรม ได้แก่ การปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่นับถือ

5) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ได้แก่

(5.1) การเรียนรู้ทางสังคม ได้แก่ การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนเอง การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การวางแผนตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติมีโอกาสได้รับความรู้สึกรู้สึก ความสนใจ ความต้องการของตนเอง และผู้อื่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น การแก้ปัญหาในการเล่น การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่อาศัยอยู่ และความเป็นไทย

6) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่

(6.1) การคิดการรู้จักสิ่งต่างๆ ด้วยการมอง ฟัง สัมผัส ชิมรส และดมกลิ่น การเลียนแบบการกระทำ และเสียงต่างๆ การเชื่อมโยงภาพ ถ่ายภาพ และรูปแบบต่าง ๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง การรับรู้และแสดงความรู้สึกละเอียดผ่านสื่อ วัสดุของเล่น และผลงานการแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

(6.2) การใช้ภาษา ได้แก่ การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การฟังเรื่องราว นิทาน คำคล้องจอง คำกลอน การเขียนในหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็กอ่านภาพหรือสัญลักษณ์ จากหนังสือนิทาน เรื่องราวที่น่าสนใจ

(6.3) การสังเกต ได้แก่ การสำรวจและอธิบายความเหมือนความต่างของสิ่งต่างๆ การจับคู่ การจำแนก และการจัดกลุ่ม การเปรียบเทียบ เช่น ยาว/สั้น ขรุขระ/เรียบ การเรียงลำดับสิ่งต่างๆ การคาดคะเนสิ่งต่างๆ การตั้งสมมติฐานการทดลองสิ่งต่างๆ การสืบค้นข้อมูลการใช้หรืออธิบายสิ่งต่างๆ ด้วยวิธีที่หลากหลาย

(6.4) จำนวน ได้แก่ การเปรียบเทียบจำนวน มากกว่า น้อยกว่า เท่ากัน การนับสิ่งต่างๆ การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง การเพิ่มขึ้นหรือลดจำนวนของจำนวนหรือปริมาณ

(6.5) มิติสัมพันธ์ พื้นที่/ระยะ ได้แก่ การต่อเข้าด้วยกัน การแยกออก การบรรจุและเทออก การสังเกตสิ่งต่างๆ และสถานที่จากมุมมองที่ต่างๆ กัน การอธิบายเรื่องตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ที่สัมพันธ์กัน การอธิบายในเรื่องทิศทางการเคลื่อนที่ของคนและสิ่งต่างๆ การสื่อความหมายของมิติสัมพันธ์ด้วยการวาด ถ่ายภาพและรูปภาพ

(6.6) เวลา ได้แก่ การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำโดยสัญญาณการเปรียบเทียบเวลา เช่น ตอนเช้า ตอนเย็น เมื่อวานนี้ พรุ่งนี้ เป็นต้น การเรียงลำดับเหตุการณ์ต่างๆ การสังเกตการเปลี่ยนแปลงของฤดู

ส่วนที่ 2 สารที่ควรรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเอง ให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการและความสนใจของเด็ก โดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญที่ระบุไว้ข้างต้น ทั้งนี้ อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก สารที่เด็กอายุ 3-5 ปี ควรเรียนรู้ ดังนี้

1) เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรรู้จักชื่อ นามสกุล รูปร่าง หน้าตา และอวัยวะต่างๆ วิธีระมัดระวังร่างกายให้สะอาด ปลอดภัย การรับประทานอาหารที่ถูกสุขลักษณะ เรียนรู้ที่

จะเล่นและทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองคนเดียวหรือกับผู้อื่น ตลอดจนเรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็นความรู้สึก และแสดงมารยาทที่ดี

2) เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคล และสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรได้มีโอกาสรู้จัก และรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวสถานศึกษา ชุมชนรวมทั้งบุคคลต่างๆ ที่ต้องเกี่ยวข้องหรือมีโอกาสใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน

3) ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรจะได้เรียนรู้สิ่งมีชีวิตสิ่งไม่มีชีวิต รวมทั้งความเปลี่ยนแปลงของโลกสิ่งแวดล้อมเด็กตามธรรมชาติ เช่น ฤดูกาล กลางวัน กลางคืน

4) สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรรู้จัก สี ขนาด รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ผิวสัมผัส ของสิ่งต่างๆ รอบตัว สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ และการสื่อสารต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน

2.3.3 จิตวิทยาการเรียนรู้การสอน

นักวิชาการกล่าวถึงขอบข่ายของจิตวิทยาการเรียนรู้สอนไว้หลายท่าน เช่น

สุพล บุญทรง (2531, น.21) ได้กล่าวถึงจุดที่สำคัญของจิตวิทยาการเรียนรู้สอนในเรื่องที่เกี่ยวกับตัวผู้เรียน แบ่งเป็น 2 เรื่องใหญ่ คือ ตัวผู้เรียนและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยที่ผู้สอนต้องรู้ว่าผู้เรียนมีพัฒนาการ และองค์ประกอบในการเรียนรู้ได้อย่างไร โดยศึกษาจากจิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้ หรือจิตวิทยาการศึกษา

บุญศรี คำชาย (2536, น.101) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของจิตวิทยาการเรียนรู้สอนว่าประกอบด้วยความรู้ 4 ด้าน คือ

- 1) ความรู้เรื่องพัฒนาการของมนุษย์
- 2) หลักการเรียนรู้การสอน
- 3) ความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 4) การนำหลักการและวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาการเรียนรู้การสอน

โกวิท ปรวาลพฤกษ์ และคณะ (2534, น.71-75) ได้กล่าวถึงลักษณะทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ว่ามาจาก 3 แหล่ง คือ

- 1) จิตวิทยาพัฒนาการเด็กซึ่งมุ่งศึกษาธรรมชาติของมนุษย์ในด้านต่างๆ
- 2) จิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งเป็นเรื่องการเรียนรู้ ความจำ การเข้าใจสิ่งใหม่ๆ และการจัดโครงสร้างทางความรู้ความคิด
- 3) จิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ครูและนักเรียนร่วมกันดำเนินการเพื่อให้บรรลุผล

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยในประเทศ

วันดี นิลพิมาย (2550) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 และความพึงพอใจในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนแบบเรียนปนเล่นกับการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสอนแบบเรียนปนเล่นหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความสามารถในการบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสอนตามปกติหลังเรียน ไม่สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ระดับความพึงพอใจในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสอนแบบเรียนปนเล่นสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สาคร รามริน (2550) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเล่นปนเรียนอยู่ในระดับมาก

วิลารัตน์ พงศ์พาณิชย์ (2551) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ชุดการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาทักษะการเขียน ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 74.76/73.30 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 70/70 และการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเขียนในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

ทัศนีย์ พานทรัพย์ (2552) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการเรียนแบบเรียนปนเล่นครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนรูปเรขาคณิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น ผลการศึกษาพบว่า 1) ชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น

มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.40/84.80 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่ตั้งไว้ 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่าที่ 17.215) 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 3.67 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.52

วิไลลักษณ์ เล็กขำ (2554) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้การสอนแบบเรียนปนเล่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 และคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียน โดยใช้ชุดการสอนแบบเรียนปนเล่นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ทอปปีง (Topping, 2004) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการประเมินค่าผลของวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กวัยเริ่มเรียนในเรื่อง การอ่านออกเขียนได้ ผลการศึกษาในการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงในโรงเรียนประถมศึกษา เขตชุมชนเมือง ในภาคตะวันออกเฉียงใต้ ของสหรัฐอเมริกา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และการเขียนของนักเรียนอยู่ในกลุ่มต่ำ การศึกษาการอ่านออกเขียนได้จากการศึกษา การวางแผน การศึกษาที่บ้าน และผลกระทบเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ โดยจัดวางมโนทัศน์และทิศทางสำหรับการศึกษา โดยจัดกิจกรรมเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กน้อยการทดสอบการเรียนเน้นการเปล่งเสียง (สัทศาสตร์) และการเขียน โดยใช้การทดสอบของ Information Test Phonological and Awareness (ITPPA) สมมติฐานของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนกลุ่มต่ำมีผลการอ่านออกเขียนได้สูงกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งผลการทดลองปรากฏว่า หลังจากนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นตามแผนการทดลองทำให้นักเรียนมีผลการทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

มูน (Moon, 2005) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้การเล่นของครูเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาต่อนักเรียนก่อนวัยอนุบาลกับนักเรียนที่มาจากพื้นฐานทางภาษาที่ต่างกัน โดยการศึกษาครั้งนี้ดูทางความเชื่อของครูที่เกี่ยวกับบทบาทของการเล่นและการใช้การเล่นของครูในการเรียนรู้ภาษาที่ใช้กับเด็กมาจากภาษาพื้นฐานทางภาษาต่างกัน ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์สนทนาอย่างไม่เป็นทางการ การสังเกตจากการศึกษาพบว่า ครูเชื่อว่าการเล่นสามารถเป็นสื่อกลางที่ดีเลิศสำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาที่สอง และครูได้ใช้การเล่นสำหรับกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนในการเรียนรู้ทางภาษาสำหรับนักเรียนที่มาจากพื้นฐานทางภาษาที่ต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า เมื่อครูเชื่อว่าการเล่นมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาของเด็ก

เลนทีนี (Lentini, 2008) ได้ศึกษาการเล่นเปรียบเสมือนการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ การสร้างความอยากรู้อยากเห็นและการเข้าใจความหมายเมื่อพาเด็กๆ ไปเที่ยวชมเรือข้าวในพิพิธภัณฑ์ โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและจัดทำเอกสารในส่วนของกิจกรรมและกระบวนการคิดของกลุ่มตัวอย่าง 16 คนซึ่งเป็นเด็กอายุ 11 ปี ในขณะที่กำลังเล่นอยู่ในงานแสดงนิทรรศการเรือข้าวในพิพิธภัณฑ์แห่งหนึ่ง การรวบรวมและวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้เน้นความสำคัญของบทบาทของการจัดการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ โดยใช้การเล่นเป็นเครื่องมือในการพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็ก ผลการวิจัยพบว่า ร้อยละ 44 แสดงพฤติกรรมด้านการเข้าใจความหมาย ในขณะที่เด็กอีกร้อยละ 12 ไม่ปรากฏว่าพบพฤติกรรมใดๆ เลย อย่างไรก็ตามผลการวิจัยครั้งนี้แนะนำให้เสนอแนะว่า การกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ตามธรรมชาติของเด็กกับการใช้คำถามของครู จะทำให้เด็กทำกิจกรรมด้วยความสนใจได้ยาวนานขึ้น ส่งผลให้เด็กได้เรียนรู้ด้านการทำความเข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ ได้มากขึ้น

อลิซ่า และ โลฮาท (Aliza Ali; Zahara Aziz and Rohaty Majzub, 2011) ได้ทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการเรื่อง ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และการสื่อความหมายในนักเรียนระดับชั้นอนุบาลและการปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนการสอนของครู เพื่อแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนระดับชั้นอนุบาลโดยผ่านกระบวนการเล่น โดยผู้เข้าร่วมในการวิจัย คือ ครูผู้สอนระดับชั้นอนุบาลในประเทศมาเลเซีย จากการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนผ่านกระบวนการเล่น จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทางด้านภาษา และการเล่นเป็นโอกาสหนึ่งให้นักเรียนได้เข้าใจความหลากหลายทางภาษา สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การเล่นเป็นประโยชน์อย่างยิ่งที่ช่วยส่งเสริมความสนใจให้กับนักเรียนในการอ่านออกเขียนได้

ทวิช-สมิท (Trawick-Smith, 2012) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการตอบสนองต่อการเล่นของเด็กก่อนเข้าชั้นประถมศึกษา พบว่า 90% ของเด็กที่ได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่นจากสิ่งต่างๆ พบว่าเด็กเหล่านั้นมีพัฒนาการด้านการคิด การเรียนรู้การแก้ปัญหา การปฏิสัมพันธ์กับสังคม และความคิดสร้างสรรค์ มากกว่าเด็กที่ไม่ได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่น

ปีเตอร์ เค (Peter K Smith, Anihony Pellegrini, 2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นของเด็กในวัย 6 ปี ได้นิยามเกี่ยวกับการเล่นไว้ว่า การเล่นเป็นการเน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เป็นสิ่งที่สามารถยืดหยุ่นได้ และส่งผลทางเจตคติที่ดีต่อเด็ก เพราะการเล่นช่วยให้ผู้เรียน ยิ้ม หัวเราะ และ สนุกสนาน จึงได้มีการวิจัยพัฒนาเกมสำหรับผู้เรียนอายุ 6 ปี โดยให้เรียนโดยผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การต่อจิ๊กซอว์ เล่นเกมจับคู่ บันทึบน้ำมัน พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

อไบดัม (Abiodun A. Popola, 2014) ได้ศึกษาผลจากการสอนการคำนวณด้วยวิธีการเรียนตอนเล่นในเด็กนักเรียนอายุระหว่าง 4-5 ปี ในรัฐ Ekiti ประเทศไนจีเรีย โดยทำการสังเกต

การสอนของครู พบว่า ยังมีสื่อการสอนไม่เพียงพอสำหรับนักเรียน การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยมีประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนอายุ 4-5 ปี ในรัฐ EKiti กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน 120 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 60 คน สมมติฐานในการวิจัย คือ ผลการเรียนรู้ทดสอบนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่นมีการเรียนรู้ด้านการคำนวณสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ควรมีการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น และควรมีกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อเป็นการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี

ดังนั้น จากผลการสังเคราะห์ทฤษฎีและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นจึงสรุปได้ว่า หลักการสอนแบบเรียนปนเล่นนั้นให้เด็กนั้นได้สัมผัสจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นโดยเด็กจะมีครูคอยให้คำแนะนำในวิธีที่ถูกต้อง



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดการสอน การเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยมุ่งพัฒนาประสิทธิภาพของชุดการสอนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน โดยหน่วยในการวิเคราะห์ คือ นักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนปียวัฒนศาสตร์ อำเภอดงเจริญ จังหวัดพิจิตร ผู้วิจัยได้ดำเนินการการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนปียวัฒนศาสตร์ อำเภอดงเจริญ จังหวัดพิจิตร

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาโดยการเลือกแบบเจาะจง Purposive Sampling คือ เด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนปียวัฒนศาสตร์ อำเภอดงเจริญ จังหวัดพิจิตร จำนวน 45 คน ปีการศึกษา 2562

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาค้นคว้า ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาชุดการสอน การเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี ดังนี้

- 1) ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการเรียนปนเล่น (Play Way) ประกอบด้วย สื่อ AR (Augmented Reality)
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาจีน เรื่องสัตว์แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นคำศัพท์ภาษาจีน

3.3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือ โดยมีรายละเอียดตามขั้นตอน ดังนี้

1) ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาชุดการสอน การเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อกำหนดเป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือ

2) ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างเครื่องมือ

3) ผู้วิจัยศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre test-Post test) และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

4) ผู้วิจัยพัฒนาแบบสอบถามเพื่อการวิจัย ตามกรอบแนวคิดให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระและขอบเขตของงานวิจัย และดำเนินการจัดทำแบบสอบถามเพื่อการวิจัยฉบับร่าง

5) ผู้วิจัยนำเสนอแบบสอบถามต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

6) ผู้วิจัยนำเสนอแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (Content/Validity) ของเครื่องมือโดยวิธีหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) แล้วเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ (Try Out) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม

R หมายถึง คะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

การให้คะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญ แนใจในข้อคำถามนั้นมีความตรงตามเนื้อหา

0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญ ไม่แนใจในข้อคำถามนั้นมีความตรงตามเนื้อหา

- 1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญ แนใจในข้อคำถามนั้นไม่มีความตรงตามเนื้อหา

เกณฑ์การพิจารณาเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.50 ขึ้นไป ถ้าข้อคำถามใดมีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.50 ผู้วิจัยนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ (Try Out)

7) ผู้วิจัยนำเป็นแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ที่อยู่ในสถานศึกษา โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 40 คน

8) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ทดลองใช้แล้วไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

9) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

3.3.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบ แบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก Multiple Choices (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น.65) มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

- 1) ศึกษาหลักการ ทฤษฎี ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2) วิเคราะห์เนื้อหาสาระและตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้
- 3) สร้างแบบทดสอบให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน

30 ข้อ

4) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และความสอดคล้องของวัตถุประสงค์การเรียนรู้

5) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำผลการประเมินลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน หาค่าดัชนีความสอดคล้องคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง สำหรับค่าที่ได้ต้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป นำผลจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านแล้วนำมาคำนวณสูตร ผลสรุปได้ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.00

6) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับผู้เรียน จำนวน 20 คน ที่เรียนผ่านชุดการสอน การเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาความยากค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น

7) หาค่าความยากของแบบทดสอบ (p) พิจารณาเปรียบเทียบกับข้อสอบกับเกณฑ์ โดยค่าความยากของข้อสอบ ที่ค่าตั้งแต่ 0.02-0.08 ถือว่าข้อสอบนั้นมีความยากเหมาะสม (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น.97)

8) หาค่าอำนาจจำแนก (r) พิจารณาข้อสอบเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยหาค่า (r) ที่มีค่าไม่ต่ำกว่า 0.20 ขึ้นไป ถือว่าข้อสอบนั้นมีคุณภาพในด้านอำนาจจำแนก (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น.97)

9) คัดเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์การวิเคราะห์แล้วไปจัดทำเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ โดยให้ครอบคลุมผลการเรียนรู้ นำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

3.3.1 ผู้วิจัยติดต่อขอหนังสือราชการ จากงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนปิยพัฒน์ศาสตร์ จังหวัดปทุมธานี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการแจกแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 ผู้วิจัยนำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลและแบบสอบถามการวิจัยส่งไปยังสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้และกันแบบสอบถามกลับมาไม่ครบ ผู้วิจัยจึงออกแบบในการเก็บแบบสอบถามให้ครอบคลุมในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 45 ชุด โดยมีระยะเวลาการตอบแบบสอบถาม 3 สัปดาห์

3.3.3 ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง ได้กลับคืนมาทั้งหมด จำนวน 45 ชุด ซึ่งเป็นจำนวนที่เท่ากับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้

3.3.4 ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมด ตรวจสอบความเรียบร้อยของแบบสอบถามและนำไปวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามและประมวลผลข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ดังนี้

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลสภาพภาพของผู้ตอบแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) โดยใช้การแจกแจงความถี่และคำนวณเป็นร้อยละ

3.4.2 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ เรื่อง สัตว์ หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง

3.4.3 วิเคราะห์แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน จำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ โดยลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราประมาณค่ากำหนดค่าของคะแนนช่วงน้ำหนักเป็น 5 ระดับ ลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า

5 ระดับ (Rating scale) โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด และ บุญส่ง นิลแก้ว, 2535. น.23-24)

3.4.4 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum f(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

S.D.	คือ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
f	คือ	ความถี่
x	คือ	จุดกึ่งกลางชั้น
$\bar{x}$	คือ	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
n	คือ	จำนวนข้อมูล

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ผู้วิจัยได้เสนอการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางและความเรียง ตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ด้านสื่อ

ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน ที่ประเมินชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ด้านสื่อ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านชิ้นงาน			
1.1 ขนาดและรูปตัวอักษรมีความเหมาะสม	5.00	.00	ดีมาก
1.2 ความเหมาะสมของภาพ	5.00	.00	ดีมาก
1.3 ความเหมาะสมของการจัดวางเนื้อหา	4.33	.57	ดี
1.4 การออกแบบมีความน่าสนใจ	4.66	.57	ดีมาก
เฉลี่ย	4.80	.14	ดีมาก
2. ด้านภาพเคลื่อนไหว เสียง และเทคนิควิธีการ			
2.1 ขนาดภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ	4.66	.57	ดีมาก
2.2 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว	4.33	.57	ดี
2.3 เสียงบรรยายมีความเหมาะสม	5.00	.00	ดีมาก
2.4 สร้างความรู้และประสบการณ์	4.66	.57	ดีมาก
เฉลี่ย	4.66	.14	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.74	.06	ดีมาก

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และเมื่อพิจารณาด้านชิ้นงาน พบว่า ด้านภาพเคลื่อนไหว เสียง และเทคนิค วิธีการ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 รองลงมา ได้แก่ ด้านการออกแบบหน้าจอ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ตามลำดับ

4.2 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ด้านเนื้อหา

ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น จากผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์สำหรับการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 โครงสร้างเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตร	5.00	.00	ดีมาก
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5.00	.00	ดีมาก
1.3 เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.66	.57	ดีมาก
1.4 เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.33	.57	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.75	.25	ดีมาก
2. ด้าน ภาพ ภาษาและเสียง			
2.1 เนื้อหากับภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.66	.57	ดีมาก
2.2 การใช้ภาษามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.33	.57	ดี
2.3 รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.66	.57	ดีมาก
2.4 ภาพและเสียงมีความเหมาะสม	4.00	.00	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.41	.14	ดี
3. ด้านรูปแบบและการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 การชี้แจงแนะนำการใช้มีความชัดเจน	4.66	.57	ดีมาก
3.2 การอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจน	5.00	.00	ดีมาก

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์สำหรับการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3. ด้านรูปแบบและการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้			
3.3 แบบทดสอบมีความเหมาะสม	4.00	.00	ดี
3.4 แบบทดสอบมีความสอดคล้องของกับเนื้อหา	4.66	.57	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.58	.28	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.58	.08	ดีมาก

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย มีคุณภาพด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 รองลงมา ได้แก่ ด้านรูปแบบและการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 และด้าน ภาพ ภาษาและเสียงมีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ตามลำดับ

4.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ดังแสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลเปรียบเทียบทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	t	p
การทดสอบก่อนเรียน	20	6.50	2.19		
การทดสอบหลังเรียน	20	15.60	2.51	-25.07	.00*

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.50/15.60 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย

ผลการสังเกตระดับความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ดังแสดงในตารางที่ 4.4

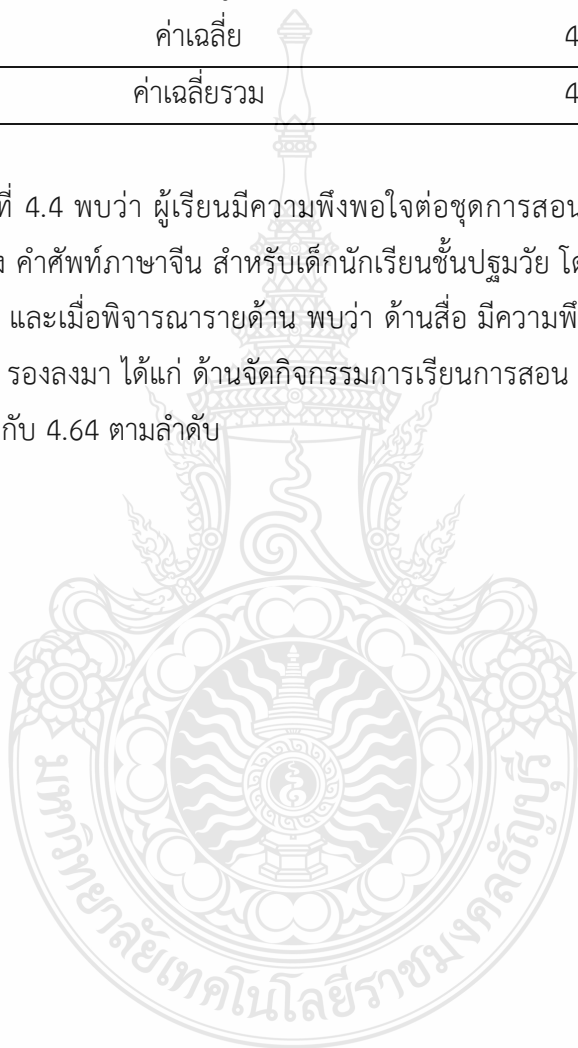
ตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านสื่อ			
1.1 คำอธิบายการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน	4.60	.49	มากที่สุด
1.2 รูปแบบสื่อสวยงาม น่าใช้	4.70	.47	มากที่สุด
1.3 การใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้	4.63	.49	มากที่สุด
1.4 สื่อมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการเรียนรู้	4.70	.46	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.65	.23	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา			
2.1 เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.63	.55	มากที่สุด
2.2 ภาษาที่ใช้ในบทเรียนเข้าใจง่าย	4.70	.46	มากที่สุด
2.3 การนำเสนอเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.43	.62	มาก
2.4 ปริมาณเนื้อหาในแต่ละเรื่องมีความเหมาะสม	4.60	.62	มากที่สุด
2.5 การจัดเรียงเนื้อหาและขั้นตอนการเรียนรู้การสอนเข้าใจง่าย	4.66	.47	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.59	.30	มากที่สุด
3. ด้านวัดและประเมินผล			
3.1 ความชัดเจนของคำถามและคำตอบ	4.50	.68	มาก
3.2 ความเหมาะสมของจำนวนแบบทดสอบ	4.43	.77	มาก
3.3 ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับเนื้อหา	4.56	.62	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.53	.37	มากที่สุด

ตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปณเณร เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
4. ด้านจัดกิจกรรมการเรียนการสอน			
4.1 ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน	4.50	.68	มาก
4.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง	4.73	.44	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.64	.30	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.60	.18	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปณเณร เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านสื่อ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 รองลงมา ได้แก่ ด้านจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ตามลำดับ



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ คือ

5.1.1 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อ พบว่า คุณภาพชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านภาพเคลื่อนไหว เสียง และเทคนิควิธีการ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 รองลงมา ได้แก่ ด้านการออกแบบหน้าจอ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ตามลำดับ

5.1.2 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา พบว่า ชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย มีคุณภาพด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 รองลงมา ได้แก่ ด้านรูปแบบและการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 และด้านภาพ ภาษาและเสียงมีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ตามลำดับ

5.1.3 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.50/15.60 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.4 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านสื่อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 รองลงมา ได้แก่ ด้านจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ตามลำดับ

5.2 อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัย ซึ่งผลการวิจัยนำมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

5.2.1 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย คุณภาพสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านภาพเคลื่อนไหว เสียง และเทคนิควิธีการอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 รองลงมา ได้แก่ ด้านการออกแบบหน้าจอ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ตามลำดับ คุณภาพเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 รองลงมา ได้แก่ ด้านรูปแบบและการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 และด้านภาพ ภาษาและเสียง มีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ตามลำดับ โดยผู้วิจัยเชิญผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์ในการสอนและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน และด้านเนื้อหา 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์ในการพัฒนาชุดการสอน ได้ประเมินและนำข้อเสนอแนะต่างๆ ของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข จึงทำให้ได้ชุดการสอนที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ เล็กขำ (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้การสอนแบบเรียนปนเล่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า บทเรียนการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 และคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43

5.2.2 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.50/15.60 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ทศนีย์ พานทรัพย์ (2552) เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ทอปป์ (Topping, 2004) เรื่อง การประเมินค่าผลของวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กวัยเริ่มเรียนในเรื่องการอ่านออกเขียนได้ พบว่า หลังจากนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นตามแผนการทดลอง ทำให้นักเรียนมีผลการทดลอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

5.2.3 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านสื่อ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 รองลงมา ได้แก่ ด้านจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ตามลำดับ สอดคล้องกับผลงานวิจัย ทศนีย์ พานทรัพย์ (2552) เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยชุดการสอนรูปเรขาคณิตประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 3.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.52 สอดคล้องกับงานวิจัย วิลารัตน์ พงศ์พาณิชย์ (2551) เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเขียนในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

ข้อสังเกตที่พบในระหว่างการเรียนรู้จากชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ผู้เรียนมีความตั้งใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียน และการทำกิจกรรม พูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นอย่างดี สามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน ตื่นเต้นกับการเรียนด้วยการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยการนำเอาสื่อที่ตัวผู้เรียนมีนำมาใช้ในการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีความเชื่อมั่นในการเรียนการสอนมากขึ้นเพราะทุกคนได้ปฏิบัติจริง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ อีกทั้งสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานในการเรียนเป็นอย่างดี

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

5.3.1.1 การนำชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย ไปใช้ในการเรียนการสอน ควรอยู่ในพื้นที่ที่สามารถเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วในการ Download 10 Mbps และ Upload 3 Mbps ขึ้นไป หรือเชื่อมต่อสัญญาณ Wi-Fi จะได้การแสดงผลที่มีประสิทธิภาพ

5.3.1.2 เพิ่มจุดการเชื่อมโยงระหว่างคู่มือกับวิดีโอ หรือสื่อต่างๆ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อสะดวกต่อการเรียนรู้

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น รูปแบบสื่ออื่นๆ เช่น AR , VR หรือ Game เพื่อให้มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น ควรมีการบูรณาการสื่อความจริงเสริมกับสื่อประเภทอื่นๆ เพื่อเพิ่มช่องทางในการเรียนรู้

บรรณานุกรม

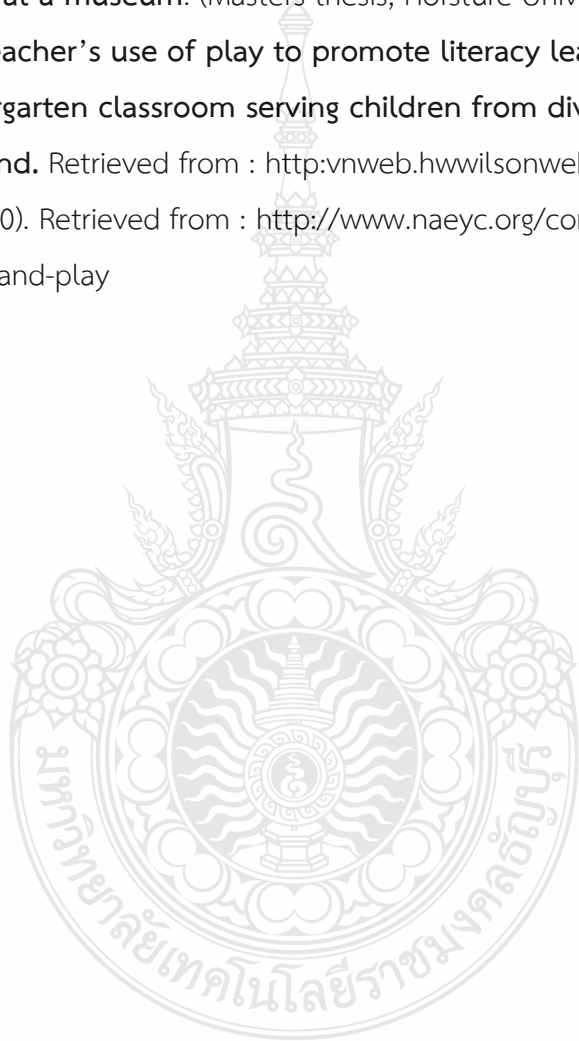
- กาญจนา เกียรติมนิรัตน์. (2550). การพัฒนาสมรรถวิสัยวิชาชีพของนักศึกษาวิชาคหกรรมศาสตร์
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ฉลองชัย สุขวัฒนบุรณ์. (2548). การเลือกการใช้สื่อการสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (มกราคม-มิถุนายน 2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน.
วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1).
- ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2541). เฟลิม (Learn). กรุงเทพฯ: เอติสัน เพรส โปรดักส์.
- ทัศนีย์ พานทรัพย์. (2552). การพัฒนาชุดการสอนรูปเรขาคณิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธี
การสอนแบบเรียนปนเล่น. (งานวิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครราชสีมา).
- นิรมล ชยุตสาหกิจ. (2524). ทฤษฎีการเล่นเพื่อพัฒนาสติปัญญา. ในเอกสารทางวิชาการคณะทำงาน
เกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเกื้อ คอรวาเวช. (2430). นวัตกรรมการศึกษา. นนบุรี: SR Printing.
- บุญส่ง นิลแก้ว และคณะ. (2541). วิจัยการศึกษา. ในเอกสารวิชาการภาควิชาประเมินผลและวิจัย
ทางการศึกษา. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- รัชนีวรรณ คำเฉลียว. (2543). การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีเรียนปนเล่นใน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์. (2557). การพัฒนาชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปนเล่น
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์รอบตัวเรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน
ประถมฐานบินกำแพงแสน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปกร).
- พิมพ์พร ครอบครอง. (2559). ผลการใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น กลุ่มสาระการเรียนรู้
คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- เพลินจิต คนขยัน. (2545). ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น
ผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบเล่นปนเรียนและโครงงานอนุบาล. กรุงเทพฯ: สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- วิชาญ ไทยแท้. (2545). ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน
เป็นสำคัญ การสอนแบบเล่นปนเรียนและโครงงานอนุบาล. กรุงเทพฯ: สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิชาญ ไทยแท้. (2545). ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบเล่นปนเรียนและโครงงานอนุบาล. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- วิลารัตน์ พงษ์พานิช. (2551). การพัฒนาชุดการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา).
- สาคร รามริน. (2550). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ).
- วันดี นิลพิมาย. (2550). การเปรียบเทียบความสามารถในการบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 และความพึงพอใจในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนแบบเรียนปนเล่นกับการสอนปกติ. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา).
- วิไลลักษณ์ เล็กขำ. (2554). การพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้การสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- สิริธร สันแดง. (2559). การออกแบบสื่อบูรณาการเพื่อพัฒนาความสามารถมิติสัมพันธ์และจินตนาการสำหรับเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตามหลักสูตรและการสอน. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- เต็มสิริ เนาวรังสี. (2544). ครูปฐมวัยกับศิลปะกับเด็ก. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- อุษา คำประกอบ. (2530). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติทางวิทยาศาสตร์ด้านการมีเหตุผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาวิทยาศาสตร์ โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองกับการสอนคู่มือครู. (ปริญญาโทปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- อนงค์ ลิ้มสกุล. (2546). ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนเรียนปนเล่น. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Abiodun, A. Popola. (2014). **Effect of Play Way Method on the Numeracy Skill of Early Basic Education School Pupils in Ekiti State Nigeria**. [n.p.].
- Lentini, A. (2008). **Play as informal learning: Curiosity and meaning making in the rice boat at a museum**. (Masters thesis, Hofsture University).
- Moon, K. (2005). **Teacher's use of play to promote literacy learning in a prekindergarten classroom serving children from diverse language background**. Retrieved from : <http://vnweb.hwwilsonweb.com>
- Trawick-Smith. (2020). Retrieved from : <http://www.naeyc.org/content/what-research-says-toys-and-play>



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดิเรก อัครฮาด คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกรณ์ ปะพาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
3. ดร.กิตติศักดิ์ แป้นงาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครนายก
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมลพรรณ เพชรสมบัติ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
5. ดร. สุรัตน์ ขวัญบุญจันทร์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
6. ดร.วิโรจน์ มงคลเทพ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา น่าน
7. อาจารย์ยุพา ทัพเพ็ง โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์
8. อาจารย์ฐมนพรณ์ มะเฟื่อง โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์
9. อาจารย์จirnัน ชูแสง โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ที่ อว ๐๖๔๙.๐๒/๒๒๖



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
๓๙ หมู่ ๑ ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดิเรก อัครชาติ

เนื่องด้วย นางสาวทับทิม หุ่นศิริ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวทับทิม หุ่นศิริ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา
โทร. ๐๒ ๕๔๔ ๓๒๐๕
โทรสาร ๐๒ ๕๗๗ ๓๒๐๗

ที่ อว ๐๖๔๔.๐๒/ ๒๒๕๑



คณะกรรมการอุดมศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
๓๔ หมู่ ๑ ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๓ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกรณ์ ปะพาน

เนื่องด้วย นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนป่นเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ปะสวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐๒ ๕๔๔ ๓๒๐๕

โทรสาร ๐๒ ๕๔๗ ๓๒๐๗

ที่ อว ๐๖๔๔.๐๖/๒๕๖๕



คณะกรรมการการอุดมศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
๑๔ หมู่ ๓ ต.คลองสาม อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐๐

๙๖ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเป็นวิทยากรผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวัด

เรียน ค.ร.ก.ค.ค. เป็นนรณ

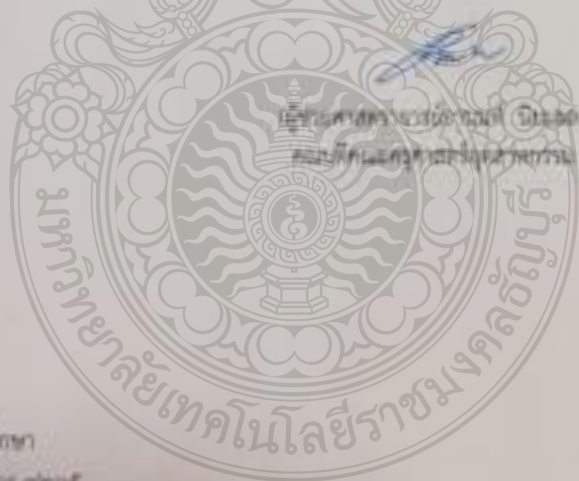
เนื่องด้วย นางสาวกนกพร ชื่นศิริ ศึกษานิเทศก์ วิทยาลัยการศึกษาด้านเทคโนโลยีและการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับมอบหมายให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาระบบการวัดเครื่องมือวัดที่ใช้ในการประกอบชิ้นงาน เรื่อง ส่วนประกอบภายในสำหรับยานยนต์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสนาะ ปะสาธน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการการอุดมศึกษา พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นวิทยากรผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะกรรมการการอุดมศึกษาจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวัดให้แก่นางสาวกนกพร ชื่นศิริ ศึกษานิเทศก์ วิทยาลัยการศึกษาด้านเทคโนโลยีและการศึกษา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

ศาสตราจารย์ ดร.เสนาะ ปะสาธน์ (นรณ)
ค.ร.ก.ค.ค.ค.



สถานบันการศึกษา

โทร. ๐๒ ๕๔๙ ๓๒๐๕

โทรสาร ๐๒ ๕๔๙ ๓๒๐๙



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ฝ่ายวิชาการและวิจัย งานบัณฑิตศึกษา โทร. ๐-๒๕๕๙-๕๗๑๓

ที่ อว ๐๖๔๙.๐๒/๓๕๖๒

วันที่ ๓ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมลพรรณ เพชรสมบัติ

เนื่องด้วย นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนบนเล่น เรื่อง คำศัพท์ ภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ฝ่ายวิชาการและวิจัย งานบัณฑิตศึกษา โทร. ๐-๒๕๔๔-๔๗๓๓

ที่ อว ๐๖๔๔.๐๒/๓๕๒๖

วันที่ ๓ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

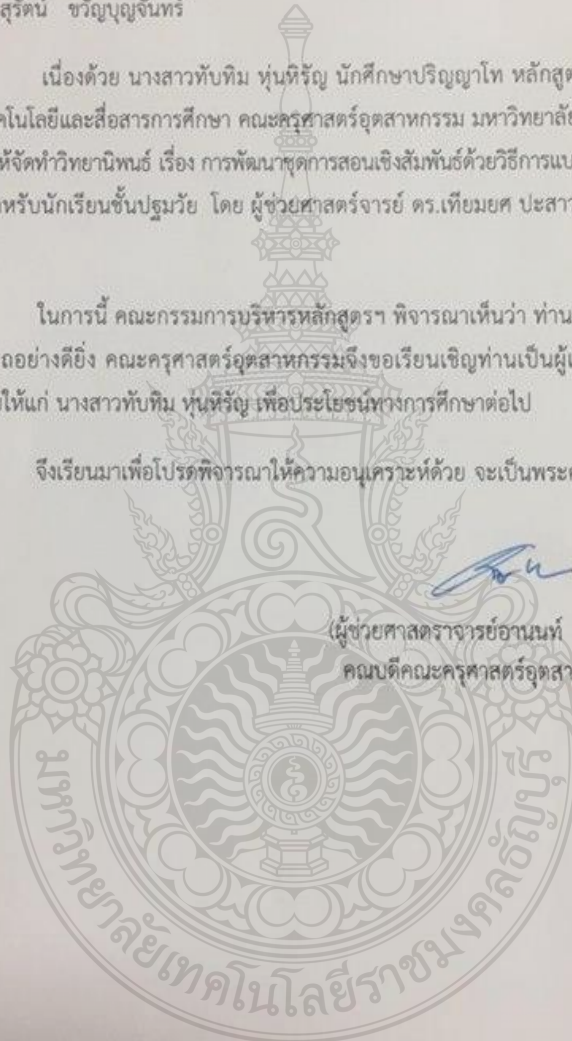
เรียน ดร.สุรัตน์ ขวัญบุญจันทร์

เนื่องด้วย นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปณเณร เรื่อง คำศัพท์ ภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ เครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม



ที่ อว ๐๖๔๙.๐๒/๒๕๖๑



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
๓๙ หมู่ ๑ ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวยุพา ทัพเพ็ง

เนื่องด้วย นางสาวทับทิม หุ่นศิริ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวทับทิม หุ่นศิริ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐๒ ๕๔๔ ๓๒๐๕

โทรสาร ๐๒ ๕๗๗ ๓๒๐๗

ที่ อว ๐๖๕๙.๐๒/๒๒๖๖



คณะกรรมการอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
๓๙ หมู่ ๑ ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางฐมนพรณ์ มะเฟือง

เนื่องด้วย นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติ
ให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปณเณร เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน
สำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้
ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ
เครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐๒ ๕๕๕ ๓๒๐๕,

โทรสาร ๐๒ ๕๕๗ ๓๒๐๗

ที่ อว ๐๖๔๙.๐๒/๒๖๕๖



คณะกรรมการอำนวยการ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
๓๙ หมู่ ๓ ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ ชูแสง

เนื่องด้วย นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนเชิงสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนบนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เหิรมยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐๒ ๕๔๙ ๓๒๐๕

โทรสาร ๐๒ ๕๔๗ ๓๒๐๗

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบประเมินคุณภาพ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดการสอนเชิง ปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียน ปิยวัฒน์ศาสตร์ ของ นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- 5 หมายถึง มีคุณภาพดีมาก
- 4 หมายถึง มีคุณภาพดี
- 3 หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง
- 2 หมายถึง มีคุณภาพน้อย
- 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

หมายเหตุ หากท่านมีความคิดเห็นใดๆ นอกเหนือจากที่มีแบบประเมินนี้ กรุณาระบุลงในข้อเสนอแนะ เพื่อจะได้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาสื่อต่อไป

รายการประเมิน	เกณฑ์ที่ประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ด้านชิ้นงาน					
1.1 ขนาดและรูปตัวอักษรมีความเหมาะสม					
1.2 ความเหมาะสมของภาพ					
1.3 ความเหมาะสมของการจัดการเนื้อหา					
1.4 การออกแบบมีความน่าสนใจ					
2. ด้านภาพเคลื่อนไหว เสียง และเทคนิควิธีการ					
2.1 ขนาดภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ					
2.2 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว					
2.3 การบรรยายมีความเหมาะสม					
2.4 สร้างความรู้และประสบการณ์					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

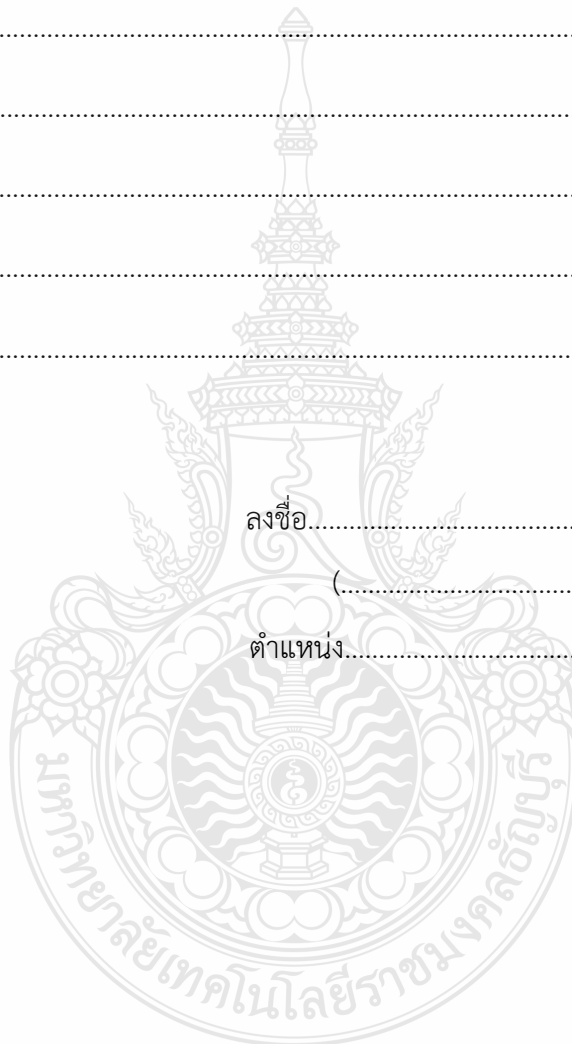
.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



แบบประเมินคุณภาพ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ เนื้อหา

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่องคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์ ของ นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- 5 หมายถึง มีคุณภาพดีมาก
- 4 หมายถึง มีคุณภาพดี
- 3 หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง
- 2 หมายถึง มีคุณภาพน้อย
- 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

หมายเหตุ หากท่านมีความคิดเห็นใดๆ นอกเหนือจากที่มีแบบประเมินนี้ กรุณาระบุลงในข้อเสนอแนะเพื่อจะได้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาสื่อต่อไป

รายการประเมิน	เกณฑ์ที่ประเมิน				
	5	4	3	2	1
1.ด้านเนื้อหา					
1.1 โครงสร้างเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตร					
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา					
1.3 เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน					
1.4 เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย					
2.ด้าน ภาพ ภาษาและเสียง					
2.1 เนื้อหากับภาพประกอบมีความเหมาะสม					
2.2 การใช้ภาษามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน					
2.3 รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
2.4 ภาพและเสียงมีความเหมาะสม					

รายการประเมิน	เกณฑ์ที่ประเมิน				
	5	4	3	2	1
3. ด้านรูปแบบและการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้					
3.1 การชี้แจงแนะนำการใช้มีความชัดเจน					
3.2 การอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจน					
3.3 แบบทดสอบมีความเหมาะสม					
3.4 แบบทดสอบมีความสอดคล้องของเนื้อหา					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

ตำแหน่ง.....

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยวิธีการแบบเรียนปนเล่น เรื่องคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับเด็กนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนปิยะพัฒนศาสตร์ ของ นางสาวทับทิม หุ่นศิริ ณ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- 5 หมายถึง มีคุณภาพดีมาก
- 4 หมายถึง มีคุณภาพดี
- 3 หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง
- 2 หมายถึง มีคุณภาพน้อย
- 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

หมายเหตุ หากท่านมีความคิดเห็นใดๆ นอกเหนือจากที่มีแบบประเมินนี้ กรุณาระบุลงในข้อเสนอแนะเพื่อจะได้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาสื่อต่อไป

รายการประเมิน	เกณฑ์ที่ประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. 貓 (māo เมา) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
2. 狗 (gǒu โกว) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
3. 鸟 (niǎo เหนี่ยว) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
4. 蛇 (shé เสอ) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
5. 大象 (dàxiàng ต้าเซียง) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
6. 老虎 (lǎohǔ เล่าหู่) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
7. 狮子 (shīzi ซือจื่อ) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
8. 猪 (zhū จู) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
9. 猴子 (hóuzi โหวจื่อ) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					

รายการประเมิน	เกณฑ์ที่ประเมิน				
	5	4	3	2	1
10. 熊猫 (xióngmāo สงมา) ตัวอักษรนี้หมายถึงสัตว์อะไร					
11. 猫 (māo เมา) หมายถึงข้อใด					
12. 狗 (gǒu โกว) หมายถึงข้อใด					
13. 鸟 (niǎo เหนี่ยว) หมายถึงข้อใด					
14. 蛇 (shé เสอ) หมายถึงข้อใด					
15. 大象 (dàxiàng ต้าเซียง) หมายถึงข้อใด					
16. 老虎 (lǎohǔ เล่าหู่) หมายถึงข้อใด					
17. 狮子 (shīzi ชือจื่อ) หมายถึงข้อใด					
18. 猪 (zhū จู) หมายถึงข้อใด					
19. 猴子 (hóuzi โหวจื่อ) หมายถึงข้อใด					
20. 熊猫 (xióngmāo สงมา) หมายถึงข้อใด					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

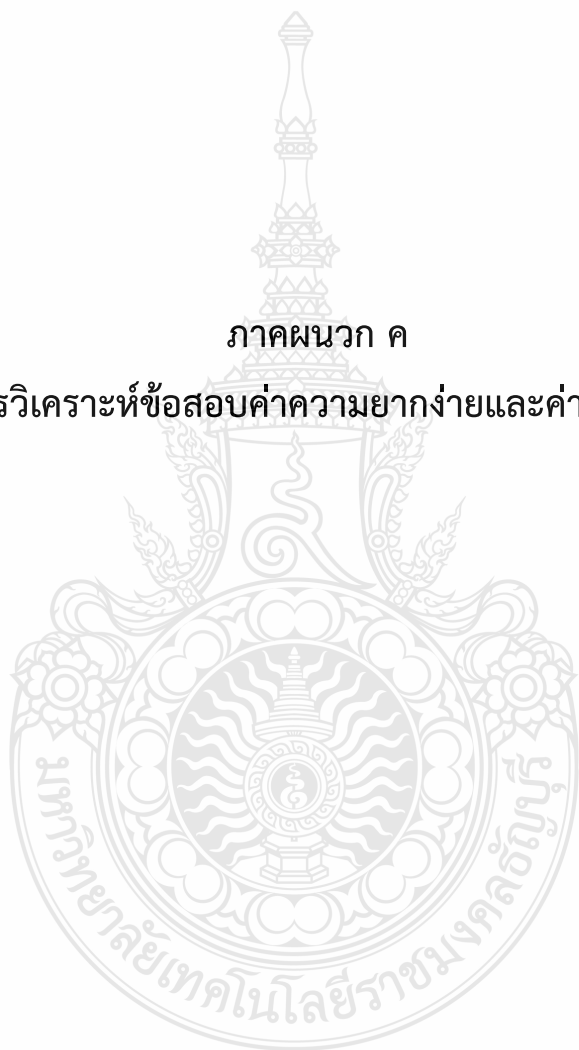
ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก ค

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อสอบค่าความยากและค่าอำนาจจำแนก



สรุปผลการวิเคราะห์ข้อสอบค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)

ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก(r)	สรุป	การนำไปใช้	
				ฉบับ Pretest	ฉบับ Posttest
1	0.63	0.47	นำไปใช้		
2	0.60	0.53	นำไปใช้		
3	0.63	0.47	นำไปใช้		
4	0.70	0.33	นำไปใช้		
5	0.67	0.40	นำไปใช้		
6	0.63	0.20	นำไปใช้		
7	0.73	0.27	นำไปใช้		
8	0.80	0.40	นำไปใช้		
9	0.53	0.53	นำไปใช้		
10	0.63	0.33	นำไปใช้		
11	0.83	0.33	นำไปใช้		
12	0.73	0.27	นำไปใช้		
13	0.73	0.40	นำไปใช้		
14	0.70	0.33	นำไปใช้		
15	0.57	0.47	นำไปใช้		
16	0.67	0.27	นำไปใช้		
17	0.83	0.33	นำไปใช้		
18	0.83	0.20	นำไปใช้		
19	0.47	0.40	นำไปใช้		
20	0.77	0.33	นำไปใช้		

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อสอบค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)

ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก(r)	สรุป	การนำไปใช้	
				ฉบับ Pretest	ฉบับ Posttest
1	0.63	0.47	นำไปใช้	✓	✓
2	0.60	0.53	นำไปใช้	✓	✓
3	0.63	0.47	นำไปใช้	✓	✓
4	0.70	0.33	นำไปใช้	✓	✓
5	0.67	0.40	นำไปใช้	✓	✓
6	0.63	0.20	นำไปใช้	✓	✓
7	0.73	0.27	นำไปใช้	✓	✓
8	0.80	0.40	นำไปใช้	✓	✓
9	0.53	0.53	นำไปใช้	✓	✓
10	0.63	0.33	นำไปใช้	✓	✓
11	0.83	0.33	นำไปใช้	✓	✓
12	0.73	0.27	นำไปใช้	✓	✓
13	0.73	0.40	นำไปใช้	✓	✓
14	0.70	0.33	นำไปใช้	✓	✓
15	0.57	0.47	นำไปใช้	✓	✓
16	0.67	0.27	นำไปใช้	✓	✓
17	0.83	0.33	นำไปใช้	✓	✓
18	0.83	0.20	นำไปใช้	✓	✓
19	0.47	0.40	นำไปใช้	✓	✓
20	0.77	0.33	นำไปใช้	✓	✓

ภาคผนวก ง
ภาพแสดงทดลองใช้สื่อ



ภาพแสดงการทดลองใช้สื่อ



ภาคผนวก ง.1 แสดงการทดลองใช้สื่อ

ภาพแสดงการทดลองใช้สื่อ (ต่อ)



ภาคผนวก ง.1 แสดงการทดลองใช้สื่อ (ต่อ)

ภาคผนวก จ
ภาพแสดงความพึงพอใจของนักเรียน



ภาพแสดงความพึงพอใจของนักเรียน



ภาคผนวก จ.1 แสดงความพึงพอใจของนักเรียน

ภาพแสดงความพึงพอใจของนักเรียน (ต่อ)



ภาคผนวก จ.1 แสดงความพึงพอใจของนักเรียน (ต่อ)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล นางสาวทับทิม หุ่นหิรัญ
วัน เดือน ปี 20 กุมภาพันธ์ 2531
ที่อยู่ 20/3 หมู่ 8 ตำบลเขาทอง อำเภอพยุหะคีรี จังหวัดนครสวรรค์
60130
การศึกษา ปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ประสบการณ์การทำงาน
พ.ศ. 2553 – 2554 ครู โรงเรียนธัญลัทธิศิลป์
พ.ศ. 2554 – ปัจจุบัน ครู โรงเรียนปิยพัฒนศาสตร์ อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี
โทรศัพท์ 064-4524517
อีเมล thubthim_h@mail.rmutt.ac.th

