# การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
# เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

นางกิรติกานต์ โยไทยหาญ

วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2568

# การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
# เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

นางกิรติกานต์ โยไทยหาญ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2568

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

**ชื่อเรื่อง** : การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย
**ผู้วิจัย** : นางกิรติกานต์ โยไทยหาญ
**ปริญญา** : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
**อาจารย์ที่ปรึกษา** : ดร.พีระพร รัตนาเกียรติ์
**ปีที่สำเร็จการศึกษา** : 2568

## บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้านอีสาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปี โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลอุ่มเม้า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 17 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน จำนวน 24 แผน และแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 5 ด้าน คือ 1) ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง 2) ด้านการยืดหยุ่นความคิด 3) ด้านการจดจ่อใส่ใจ 4) ด้านการควบคุมอารมณ์ 5) ด้านการมุ่งเป้าหมาย โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One group pretest-posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน 1) ขั้นอบอุ่นร่างกาย 2) ขั้น กฎ กติกา 3) ขั้นสนุกกับการเล่น และ4) ขั้นผ่อนคลายและสรุป 2) ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยหลังจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม โดยมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 35.10

**คำสำคัญ:** การละเล่นพื้นบ้านอีสาน, ทักษะการคิดเชิงบริหาร, เด็กปฐมวัย

_____ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

**Title** : Organizing activities for Isaan folk games.
to promote Executive Function for young children.
**Researcher** : Mrs. Kiratikant yothaihan
**Degree** : Master of Education (B.Ed. in Early Childhood Education)
Rajabhat Maha Sarakham University
**Advisor** : Dr. Peeraporn Rattanakiat
**Year** : 2025

## ABSTRACT

The purpose of this research is to study the organization of Isan folk games to promote Executive Function for young children and to compare executive thinking skills for young children before and after organizing the activity. Isaan folk games The target group used in this research is young children aged 5-6 years. Ummao Subdistrict Municipality Kindergarten, semester 2, academic year 2024, number of 17 people. Obtained through specific selection The tools used in this research include: 24 plans for organizing activities for Isaan folk games and an assessment of Executive Function for young children in 5 areas: 1) The aspect of restraint and reflection 2) Flexibility of thinking 3) Focus and attention 4) Emotional control 5) Goal setting. Using a One group pretest-posttest design research plan. Statistics used in data analysis include mean, standard deviation. and percentage of progress.

Research result 1) Organizing Isaan folk games to promote executive thinking skills for young children. Consists of 4 steps 1) Warm-up stage 2) Steps, rules, regulations 3) The fun step is to play. and 4) Relaxation and conclusion stage. 2) Executive thinking skills for young children after organizing the Isaan folk games activity were higher than before organizing the activity. with a percentage of progress equal to 35.10

**Keywords**: Isaan Folk Games, Executive Function, Young Ghildren

_____Major Advisor

# กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะความกรุณาในการให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำและให้ความรู้เป็นอย่างดียิ่งจาก อาจารย์ ดร.พีระพร รัตนาเกียรติ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระพร ชะโน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ทัศนีย์ นาคุณทรง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โชติกา ธรรมวิเศษ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำและเสนอข้อคิดเห็นเพิ่มเติมทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่งไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ ศรีวาปี ผู้ช่วยศาสตราจารย์วารินทิพย์ ศรีกุลา ครูมยุรา ศรีส่อง ครูชญานนท์ สุวรรณเพชร และครูทิพย์มณี เลขาขำ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และคณาจารย์สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามทุกท่าน ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู และบุคลากรโรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลอุ่มเม้า อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด ที่ให้ความอนุเคราะห์ใช้สถานที่ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล และขอขอบใจเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณครอบครัวอันเป็นที่รักยิ่งที่เป็นกำลังใจสำคัญและให้การสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่น สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย รุ่นที่ 5 ทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือและคอยเป็นกำลังใจให้กันเสมอมาคุณค่าและประโยชน์ที่พึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อบูชาพระคุณบิดามารดา บูรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่มีส่วนทำให้การวิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

นางกิรติกานต์ โยไทยหาญ

# สารบัญ

**หัวเรื่อง** **หน้า**


บทคัดย่อ ..... ก

ABSTRACT ..... ข

กิตติกรรมประกาศ ..... ค

สารบัญ ..... ง

สารบัญตาราง ..... ฉ

สารบัญภาพ ..... ช

บทที่ 1 บทนำ ..... 1

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา ..... 1

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย ..... 5

1.3 ขอบเขตการวิจัย ..... 5

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ ..... 5

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ..... 7

บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม ..... 8

2.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการคิดเชิงบริหาร ..... 9

2.2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดเชิงบริหาร ..... 21

2.3 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ..... 24

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ..... 38

2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย ..... 43

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย ..... 45

3.1 กลุ่มเป้าหมาย ..... 45

3.2 ระยะเวลาในการวิจัย ..... 45

3.3 ตัวแปรที่ต้องศึกษา ..... 46

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ..... 46

3.5 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ..... 46

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล ..... 64

**หัวเรื่อง** **หน้า**


3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล ..... 65
3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 65
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 67
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 67
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล ..... 67
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 68
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ..... 76
5.1 สรุป ..... 76
5.2 อภิปรายผล ..... 76
5.3 ข้อเสนอแนะ ..... 83
บรรณานุกรม ..... 84
ภาคผนวก ..... 91
ภาคผนวก ก - รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือการวิจัย
- หนังสือแต่งตั้งขอเชิญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
- หนังสือขออนุญาตเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ..... 92
ภาคผนวก ข หนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์ ..... 100
ภาคผนวก ค - คู่มือการใช้แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย-
- แบบประเมินทักษะการคิกเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย
- ค่าสถิติแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็กปฐมวัย ..... 104
ภาคผนวก ง - คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
- ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีกสาน
- ค่าสถิติแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน อีสาน ..... 127
ภาคผนวก จ ภาพประกอบการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ..... 141
การเผยแพร่ผลงานวิจัย ..... 145
ประวัติผู้วิจัย ..... 146

# สารบัญตาราง

**ตารางที่** **หน้า**


2.1 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ..... 9
2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย ..... 44
3.1 การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ..... 47
3.2 เกณฑ์การให้คะแนนทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ..... 54
3.3 แบบแผนการวิจัย (One pretest-posttest design) ..... 65
4.1 ค่าสถิติแสดงระดับทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ..... 74
4.2 ค่าร้อยละความก้าวหน้าของทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับหลังจาก การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน ..... 74

# สารบัญภาพ

**ภาพที่** **หน้า**


2.1 การพัฒนาสมองทักษะการคิดเชิงบริหาร ช่วงอายุ 3-6 ปี..... 13

4.1 เด็กอบอุ่นร่างกายด้วยการทำท่าทางเลียนแบบสัตว์อย่างอิสระตามจินตนาการ ..... 69

4.2 ครูอธิบายกฎ และกติกาการเล่น และขออาสาสมัครมาทำให้เพื่อนดู ..... 70

4.3 เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานด้วยตนเอง ..... 72

4.4 ครูให้เด็กผ่อนคลาย และร่วมกันสรุปเกี่ยวกับกิจกรรมที่เด็ก ๆ ได้ทำ ..... 73

4.5 แผนภูมิเชิงเปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแยกเป็นรายด้าน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ..... 75

4.17 เด็กสืบค้นวิธีการแก้ปัญหาเด็กไม่ชอบแปรงฟันด้วยวิธีการสืบค้นข้อมูลบนอินเตอร์เน็ต

# บทที่ 1
# บทนำ

## 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด –19 ที่ผ่านมาที่ทุกประเทศต่างเผชิญร่วมกัน ได้ส่งผลกระทบในวงกว้าง โดยเฉพาะกับกลุ่มเด็กนักเรียนที่การพัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้งวิชาการ อารมณ์และสังคมต้องหยุดชะงัก นำไปสู่ภาวะ Learning Loss หรือ การเรียนรู้ถดถอย จากการศึกษาข้อมูลของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ทำการศึกษาข้อมูลกับครู ผู้ดูแลเด็กอายุ 3-5 ปี จำนวน 1163 ราย ภาวการณ์เรียนรู้ถดถอย (Learning Loss) ครอบคลุมพัฒนาการ 5 มิติ พบว่า 1) การถดถอยด้านสติปัญญาที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดเป็นเรื่องการจับใจความสำคัญและเข้าใจเรื่องที่พูดได้ถูกต้อง (การฟังคำสั่ง) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของเด็กปฐมวัย 2) การถดถอยด้านอารมณ์-จิตใจ พบว่าเด็กมีความเครียด ไม่ร่าเริงแจ่มใส มีอาการเหม่อลอย สมาธิสั้น กว่าที่เคยมา ควบคุมกำกับพฤติกรรมและอารมณ์ของตนได้น้อยลง 3) การถดถอยด้านร่างกายและสุขภาวะ จากรายงานพบว่าเด็กปฐมวัยจำนวนมากใช้หน้าจอมากเกินไป ทำให้การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กทำงานประสานกับสายตาของเด็กจำนวนหนึ่งที่ทำการสำรวจ มีภาวะถดถอยลง 4) การถดถอยด้านสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สิ่งที่ครูพบว่าเป็นปัญหาถดถอยค่อนข้างมาก คือการปฏิบัติตนตามข้อตกลงของชั้นเรียน การรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น 5) การถดถอยด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คุณลักษณะที่เด็กในวัยนี้สะท้อนออกมาเป็นความสามารถในการอดทนรอคอย การมีความรับผิดชอบ การทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จ การมีวินัยตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์ รู้ว่าสิ่งใดควรทำไม่ควรทำ ไม่แกล้งเพื่อน ไม่เอาแต่ประโยชน์ของตน ไม่โกหกรับผิดเมื่อทำผิด ซึ่งคุณลักษณะส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับทักษะสมองส่วนหน้า EF ในการกำกับตนเอง พบว่าในเรื่องคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในกลุ่มเด็กปฐมวัยที่ทำการศึกษา มีปัญหาเรื่องความสามารถในการอดทนรอคอย และความรับผิดชอบทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จ และดังที่ทราบกันว่าสมองและจิตใจของเด็กเล็กนั้นมีความยืดหยุ่นสูงมาก แม้ภาวะถดถอยจะสร้างความเสียหายแก่พัฒนาการหลากมิติในเด็กในช่วงโควิด แต่โดยทั่วไป หากมีการจัดการส่งเสริมที่เหมาะสมตามหลักพัฒนาการและธรรมชาติของปฐมวัยแล้ว เด็กก็จะสามารถฟื้นฟูสมอง จิตใจและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้คืนกลับมาได้ในเวลาอันรวดเร็ว (ปรารถนา หาญเมธี 2567,ออนไลน์)

สมองของเด็กในช่วงปฐมวัยเป็น สมองที่สร้างสรรค์และมีการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นสัมพันธ์กับอารมณ สมองเป็นอวัยวะที่สำคัญมากที่สุด และมีการพัฒนา ตั้งแต่อยู่ในครรภมารดา โดยในชวงนี้เซลล์สมองจะมีการพัฒนาเชื่อมต่อและทำหน้าที่ในการควบคุมการทำงาน พื้นฐานของร่างกาย สำหรับในชวงแรกเกิดถึงอายุ 3 ป จะเป็นชวงที่เซลล์สมองเจริญเติบโตและขยายเครือข่าย ใยสมองอย่างรวดเร็ว สมองจะมีพัฒนาการที่สำคัญในการควบคุมและมีผลตอการเรียนรู้ ความคิด จินตนาการ ความฉลาด และพัฒนาการ ทุกด้าน การพัฒนาของสมองทำให้เด็กปฐมวัยสามารถเรียนรูสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วกวาวัยใด การเชื่อมโยงต่อกันของเซลล์สมอง ที่เป็นเครือข่ายซับซ้อนและหนาแน่นจะเกิดขึ้นก่อนอายุ 5 ซึ่งเซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อเหล่านี้ได้รับการ กระตุ้นมากขึ้นเท่าใด ยิ่งทำให้สมองมีความสามารถในการเรียนรู้ อย่างรวดเร็วและจดจำได้มากขึ้น แต่หากไม่ได้รับการกระตุ้นจากประสบการณ์ที่เด็กได้รับอย่างหลากหลายจะไม่เกิดการเชื่อมต่อ โดยการกระตุ้นจุดเชื่อมต่อ เหล่านั้นเกิดจากการที่เด็กได้รับประสบการการณ์ตรงจากการลงมือทำ ปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับการพัฒนาสมอง เป็นการเรียนรู้จากของจริงไปหาสัญลักษณ์ จากง่ายไปยาก จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม โดยคำนึงถึงความสามารถตามวัยและพัฒนาการ อย่างไรก็ตาม เมื่อสมองเจริญเติบโตในช่วงวัยต่าง ๆ และเริ่มความสามารถในการทำหน้าที่ในช่วงเวลาที่ต่างกัน จะเห็นว่าการเรียนรู้ และทักษะบางอย่างจะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดในช่วงเวลาหนึ่งที่เรียกว่า “หน้าต่างโอกาส การเรียนรู้” ซึ่งเมื่อผ่านช่วงเวลานั้นในแต่ละช่วงวัย ถ้าสมองไม่ได้รับการกระตุ้นหรือได้รับประสบการณ์ที่เหมาะสม โอกาสที่จะฝึกอาจยากหรือทำไม่ได้เลย ช่วงปฐมวัยเป็นช่วงโอกาสที่สำคัญในการพัฒนาทักษะสมอง หรือ EF (Executive Function) ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดของสมองส่วนหน้า ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการคิด ความรู้สึกและการกระทำ โดยสมองส่วนนี้กำลังพัฒนามากที่สุด เป็นช่วงของการพัฒนาความสามารถในการคิด การจัดระเบียบตนเอง ซึ่งส่งผลต่อการยับยั้งชั่งใจ การคิดไตร่ตรอง การควบคุมอารมณ์ การยืดหยุ่นทางความคิด การใส่ใจจดจ่อ การวางแผน การตั้งเป้าหมาย ความมุ่งมั่น การจดจำ การเรียกใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดลำดับ ความสำคัญของเรื่องต่าง ๆ และการลงมือทำอย่างเป็นขั้นตอนจนสำเร็จ ทักษะสมอง (EF) จึงเป็นทักษะที่ต้องได้รับการฝึกฝนในชีวิตประวันของเด็กผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ หลากหลากที่เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด ลงมือทำ เพื่อให้เกิดความพร้อมและมีทักษะที่สำคัญต่อชีวิตในอนาคต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) จะเห็นได้ว่า EF (Executive Function) มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะสมองของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก จึงจำเป็นต้องเร่งพัฒนาเพื่อสร้าง "คนคุณภาพ" ที่ไม่ใช่แค่ผู้มีความรู้เพียงอย่างเดียว แต่ต้องเป็นศผู้มีทักษะความคิด ความสามารถในการบริหารจัดการชีวิตของตนเอง (สุภาวดี หาญเมธี, 2559)

ทักษะการคิดเชิงบริหาร คือ กระบวนการทำงานของสมองเป็นทักษะหนึ่งที่จำเป็นต่อชีวิตของมนุษย์ เปรียบเสมือนทักษะชีวิตที่กำกับความคิด ความรู้สึก และการกระทำให้เด็กบริหารจัดการชีวิตของตนเองได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงสาธารณสุข, 2563) จะเห็นได้ว่า EF (Executive Function) มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะสมองของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก จึงจำเป็นต้องเร่งพัฒนาเพื่อสร้าง "คนคุณภาพ" ที่ไม่ใช่แค่ผู้มีความรู้เพียงอย่างเดียว แต่ต้องเป็นผู้มีทักษะความคิด ความสามารถในการบริหารจัดการชีวิตของตนเอง (สุภาวดี หาญเมธี, 2559) การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารเป็นทักษะที่เด็กต้องได้รับการฝึกฝนในชีวิตประจำวันผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้ผ่านการเล่น คิดวางแผน ริเริ่ม ลงมือกระทำ อย่างเป็นลำดับขั้นตอน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) ซึ่ง จิระพร ชะโน (2562) ได้กล่าวว่า กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี ได้แก่ การเล่นตามจินตนาการ (Imaginary play) การเล่านิทาน (Storytelling) การเคลื่อนไหวโดยใช้เพลงและเกม และกิจกรรมเคลื่อนไหวอื่น ๆ นอกจากนี้ สุภาวดี หาญเมธี และคณะ (2561) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมการคิดเชิงบริหารด้วยการเปิดโอกาสให้เด็กได้คิด สงสัย เลือก ตัดสินใจ วางแผน ลองผิดลองถูก เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือกระทำผ่านกิจวัตรประจำวัน เพื่อสะสมประสบการณ์และเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น ตลอดจนฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดความมั่นใจในตนเอง เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ

การเล่นเป็นการทำงานของเด็กและวิธีการที่เด็กเรียนรู้จากโลกรอบตัว มุ่งเน้นทักษะกระบวนการมากกว่าผลผลิต เกิดจากแรงจูงใจภายใน เป็นกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน และช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก เกิดปฏิสัมพันธ์จากการเล่น (นภเนตร ธรรมบวร, 2549) อีกทั้งยังเป็นการสะท้อนพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กในชีวิตประจำวัน จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ บุคคล และสิ่งแวดล้อม การเล่นทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายและส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การเล่นของเด็กปฐมวัยจัดเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.2561) อีกทั้งยังเป็นวิธีการหรือแนวทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัว เปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจ สิ่งแวดล้อมเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว ให้เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (กระทรวงสาธารณสุข.2563)

กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านเป็นการเล่นที่เรียบง่ายไม่สลับซับซ้อนตามแบบวิถีของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งได้รับการสืบทอดต่อ ๆ กันมาจากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่ง (อริสา จะรา, 2550) การละเล่นพื้นบ้านอีสานเป็นภูมิปัญญาไทยที่ถูกส่งต่อกันมาจากบรรพบุรุษที่มีคุณค่า เป็นการละเล่นที่สืบทอดต่อกันมามีกฎกติกาง่าย ๆ และมีวัสดุที่ใช้ในการเล่น ซึ่งหาได้ง่ายในท้องถิ่นนั้น ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นวัสดุจากธรรมชาติ และบางเกมการละเล่นจะมีบทร้องและคำคล้องจองสั้น ๆ ประกอบการเล่น ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน (ทิพวรรณ คันธา.2542) ซึ่งลักษณะการละเล่นพื้นบ้านอีสานพบว่า มีลักษณะ

การเล่นเป็นแบบทีม การเล่นแบบบุคคล และการเล่นเป็นแบบคู่ ไม่มีข้อกำหนดขอบเขตในด้านต่าง ๆ ที่ตายตัว สามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ (ชัชชัย โกมารทัต, 2554) อีกทั้งยังเป็นการละเล่นที่ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นและไม่ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่น (ทิพวรรณ คันธา, 2561) นอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านอีสานส่วนใหญ่สามารถพัฒนาเด็กได้ครบทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เพราะการละเล่นพื้นบ้านอีสานส่วนใหญ่มีข้อตกลง กฎกติกาในการเล่น จึงเป็นพื้นฐานของการเชื่อฟังกฎและการทำตามกติกา ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้ว่าหากจะได้มีส่วนร่วมในความสนุก จำเป็นที่เด็กต้องทำตามกติกาของการเล่นนั้น ๆ การละเล่นพื้นบ้านอีสานยังช่วยให้เกิดการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ทั้งกล้ามเนื้อมัดเล็กและกล้ามเนื้อมัดใหญ่ การทำงานของระบบประสาทให้ประสานสัมพันธ์กัน ความคล่องแคล่วว่องไว ด้านอารมณ์ จิตใจ สนุกสนาน ฝึกการสมหวัง ผิดหวัง จากการชนะหรือแพ้ ด้านสังคม ได้ฝึกการปรับตัว การเรียนรู้การเป็นผู้นำและผู้ตาม ความสามัคคีในหมู่คณะ ด้านสติปัญญา มีการคิดวางแผนในการเล่น แก้ปัญหาในการเล่น (วรรณนิศา พงษ์จิรังกาล, 2561) ซึ่งการละเล่นพื้นบ้านอีสานเป็นการเรียนรู้และพัฒนาเด็กแบบบูรณาการอย่างเป็นธรรมชาติ ผ่านการเล่นและการทำกิจกรรม ซึ่งการเล่นจะดึงเอาความรู้สึกนึกคิด ความจำ และประสบการณ์เดิมของเด็กออกมา ได้ฝึกการแก้ปัญหาที่เกิดจากการทำกิจกรรม ทำให้มีสมาธิ จดจ่อ และหากเล่นร่วมกับเพื่อนก็จะเป็นการพัฒนาด้านปัญญาควบคู่ไปกับการส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม เพราะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ต้องประนีประนอมกัน ยั้งคิด ไตร่ตรอง รู้จักแบ่งกันเล่น รู้จักรอคอย และเคารพกฎกติกา

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยมีองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ ด้านการยั้งคิด ไตร่ตรอง ด้านการยืดหยุ่นความคิด ด้านการจดจ่อใส่ใจ ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านการมุ่งเป้าหมาย โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเป็นสื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร ผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อครู ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัยและผู้บริหาร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย อันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการที่จะพัฒนาให้เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเชิงบริหาร พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

## 1.3 ขอบเขตการวิจัย

**1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย**

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง ที่มีอายุ 5-6 ปี เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลอุ่มเม้า สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลอุ่มเม้า อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มเป้าหมายรวม 17 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

**1.3.2 ตัวแปรที่ศึกษา มีดังนี้**

1.3.2.1 ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

1.3.2.2 ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย

1) ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง

2) ด้านการยืดหยุ่นความคิด

3) ด้านการจดจ่อใส่ใจ

4) ด้านการควบคุมอารมณ์

5) ด้านการมุ่งเป้าหมาย

## 1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

การละเล่นพื้นบ้านอีสาน หมายถึง การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ท้องถิ่นของภาคอีสาน เป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไปด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรมและประเพณีสะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของสังคมที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ

การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน หมายถึง การเปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยได้เล่นการละเล่นที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ท้องถิ่นอีสาน โดยมีการวางแผนและส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ในช่วงการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง โดยมีขั้นดำเนินกิจกรรมดังนี้

1. ขั้นอบอุ่นร่างกาย หมายถึง ขั้นที่ให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายไปรอบ ๆ บริเวณสนาม ด้วยการทำท่าทางอิสระ ท่าทางเลียนแบบการเคลื่อนที่ของสัตว์ ท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ตามจังหวะและสัญญาณ

2. ขั้นกฎกติกา หมายถึง ขั้นที่ครูแนะนำและอธิบายกฎ กติกา ในการละเล่นพื้นบ้านอีสานพร้อมทั้งสาธิตการเล่นในกิจกรรมนั้น ๆ ให้เด็กดู

3. ขั้นสนุกกับการเล่น หมายถึง ขั้นที่ให้เด็กเล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ต้องทำตามข้อตกลงและกติกาของการละเล่นพื้นบ้านอีสานนั้น ๆ เปิดโอกาสให้เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่น ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน เด็กได้แสดงออกการละเล่นตามความคิดของตัวเองภายใต้ข้อตกลงกติกา คิดแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดัดแปลงสิ่งของรอบตัวมาใช้เป็นอุปกรณ์ในการละเล่นพื้นบ้านอีกสานได้ จนสามารถบรรลุเป้าที่ตั้งไว้ได้ หรือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ได้จนจบกิจกรรม

4. ขั้นผ่อนคลายและสรุป หมายถึง ขั้นที่ครูให้เด็กได้ผ่อนคลายร่างกายในอิริยาบถต่าง ๆ ในขั้นนี้ครูจะกระตุ้นด้วยคำถาม สนทนา ซักถาม และทบทวนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรมนั้น ๆ จนสำเร็จ

ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัย ในการรู้จักยอมรับความผิดพลาดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ช่วยให้เด็กปฐมวัยรู้จักอดทน รอคอยกับเรื่องต่าง ๆ หลีกเลี่ยงการใช้กำลังและความรุนแรง ตอบโต้เพื่อนเวลาที่เพื่อนมารังแกตนเอง รู้จักใช้เหตุผลมากกว่าการใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา รู้จักการให้อภัยเพื่อนที่เคยแกล้งตนเองหรือล้อเลียน และมีความตั้งใจในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ไม่วอกแวกในขณะทำกิจกรรม จนสำเร็จตามเป้าที่ตั้งไว้ได้ ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาในด้านต่อไปนี้

1. ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการควบคุมตนเอง การคิดก่อนพูด หรือคิดก่อนทำทำสิ่งต่าง ๆ ไม่ทำในสิ่งที่รู้ว่ามันผิด

2. ด้านการยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในปรับเปลี่ยนความคิดได้ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้ ไม่ยึดติดกับเรื่องเดิม ๆ ปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่หรือเปลี่ยนกลุ่มทำกิจกรรมได้

3. ด้านการจดจ่อใส่ใจ (Focus / Attention) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการตั้งใจทำงาน ไม่วอกแวกในขณะทำกิจกรรมการละเล่นโดยตลอดจนสามารถทำกิจกรรมได้เสร็จ

4. ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยใน การยับยั้งอารมณ์ ความรู้สึกเวลาที่โกรธ หรือโมโห และสามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้อย่างเหมาะสม ยอมรับกติกา และสามารถเลือกใช้วิธีประณีประนอม เพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างเพื่อนได้

5. ด้านการมุ่งเป้าหมาย (Goal–Directed Persistence) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนได้จนจบกิจกรรม ตามเป้าหมายที่กำหนด

ซึ่งทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถวัดได้จากแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นรูปแบบการประเมินแบบสังเกต 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง 2) ด้านการยืดหยุ่นความคิด 3) ด้านการจดจ่อใส่ใจ 4) ด้านการควบคุมอารมณ์ 5) ด้านการมุ่งเป้าหมาย ด้านละ 4 ข้อ 12 คะแนน รวม 20 ข้อ จำนวนทั้งหมด 60 คะแนน

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาเกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงบริหาร ทั้ง 5 ด้าน 1) ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง 2) ด้านการยืดหยุ่นความคิด 3) ด้านการจดจ่อใส่ใจ 4) ด้านการควบคุมอารมณ์ 5) ด้านการมุ่งเป้าหมาย

1.5.2 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมเด็กปฐมวัยให้มีทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับครูผู้สอน

1.5.3 การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เป็นประโยชน์ต่อผู้ปกครองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยสามารถนำไปเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้เด็กมีทักษะการคิดเชิงบริหารที่ดีและเหมาะสมยิ่งขึ้น

# บทที่ 2
# การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจาก เอกสาร ตำราและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการคิดเชิงบริหาร
2. การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดเชิงบริหาร
    2.1 ความหมายของทักษะการคิดเชิงบริหาร
    2.2 ความสำคัญของทักษะการคิดเชิงบริหาร
    2.3 แนวคิดของสมองกับทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย
    2.4 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร
    2.5 แนวทางการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร
    2.6 การประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย
3. การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
    3.1 ความหมายของการเล่น
    3.2 ความสำคัญของการเล่น
    3.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น
    3.4 พัฒนาการด้านการเล่นของเด็กปฐมวัย
    3.5 ประเภทของการเล่น
    3.6 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
    3.7 ความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
    3.8 ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
    3.9 ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
    3.10 แนวทางการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดเชิงบริหาร
    4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้าน
5. กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 2.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 มุ่งเน้นพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 6 ปี บริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างมีความสุข เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนและแก้ไขปัญหาดด้วยตนเอง ได้ใช้กระบวนการในการตัดสินใจและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น สามารถอธิบายเหตุผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ รู้จักใช้ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

สำหรับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

**ตารางที่ 2.1** มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

| ตัวบ่งชี้ | สภาพที่พึงประสงค์ อายุ 5-6 ปี |
|---|---|
| มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข | |
| 3.1 แสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม | 3.1.1 แสดงออกความรู้สึกให้สอดคล้องกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม |
| 3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น | 3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ |
| | 3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่น |
| มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม | |
| 5.2 มีความเมตตากรุณามีน้ำใจและช่วยเหลือแบ่งปัน | 5.2.1 ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเอง |
| 5.4 มีความรับผิดชอบ | 5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง |
| มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุก | |
| 8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น | 8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วมมือกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย |

(ต่อ)

**ตารางที่ 2.1 (ต่อ)**

| ตัวบ่งชี้ | สภาพที่พึงประสงค์ อายุ 5-6 ปี |
|---|---|
| 8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม | 8.3.1 มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเอง |
| | 8.3.3 ประนีประนอมแก้ปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงด้วยตนเอง |
| มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย | |
| 9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ | 9.1.1 ฟังผู้อื่นจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง |
| มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ | |
| 10.2 มีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล | 10.2.1 อธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำด้วยตนเอง |
| | 10.2.2 คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นและมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล |
| 10.3 มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ | 10.3.1 ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆและยอมรับเหตุผลที่เกิดขึ้น |
| | 10.3.2 ระบุปัญหาสร้างทางเลือกและเลือกวิธีแก้ปัญหา |
| มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย | |
| 12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ | 12.1.2 กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ |

จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560 เด็กมีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ ซึ่งในช่วง 5-6 ปี เด็กสามารถอธิบายสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำของตนเอง รู้จักคาคคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้น สามารถตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น และรู้จักสร้างทางเลือกและสามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้ ซึ่งตรงกับเป้าหมายทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย

## 2.2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดเชิงบริหาร

### 2.1 ความหมายของทักษะการคิดเชิงบริหาร

การคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Function (EF) ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

สุภาวดี หาญเมธี (2559) กล่าวว่า การคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Function (EF) คือ ทักษะของสมองที่เป็นชุดกระบวนการทางการคิด (Mental Process) ทำงานในสมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิด การรู้สึก และการกระทำของมนุษย์ ช่วยให้มนุษย์เราคิด

เป็น มีเหตุมีผล ยับยั้งชั่งใจได้ ทำกับอารมณ์และพฤติกรรมตนเองได้ วางแผนทำงานเป็น มีใจจดจ่อไม่วอกแวก และจัดการกับงานหลาย ๆอย่างให้รู้ล่วงไปได้ด้วยดี ลำดับขั้นตอนจนสำเร็จ

Barkley,R. (Barkley,R, 2011; อ้างถึงใน สุภาวดี หาญเมธี และคณะ, 2561) กล่าวว่า Executive Function คือ การกระทำที่บุคคลเป็นผู้กำหนดทิศทางเองโดยกำหนดเป้าหมาย (Goal) เลือกกระทำ (Select) ลงมือกระทำ (Enact) และการดำรง (Sustain) การกระทำนั้น ข้ามช่วงเวลาหนึ่ง ๆ เพื่อให้ไปบรรลุถึงเป้าหมายโดยคำนึงถึงความเกี่ยวข้องกับคนอื่น ๆ รวมทั้งคำนึงถึงกระบวนการวิธีการของสังคมและวัฒนธรรมเพื่อนำไปสู่ประโยชน์สูงสุดในระยะยาวที่บุคคลนั้นวางไว้ การทำงานเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของ EF พื้นฐาน 3 ด้าน (Working,Memory, Inhibitory Control และ Shift/Cognitive Flexibility) ทำให้เกิดการควบคุมพฤติกรรม นำไปสู่การจัดการเพื่อบรรลุเป้าหมาย มีความมุ่งมั่นที่จะทำให้ถึงเป้าหมายให้ได้ มีการจัดวางการงาน แก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดเสียหาย ใส่ใจต่อเสียงสะท้อน และมีความยืดหยุ่นทั้งทางความคิดและพฤติกรรม

ดุษฎี อุปการ และอรปรียา ญาณะชัย (2561) กล่าวว่า การคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Function (EF) คือ กระบวนการทำงานของสมองที่ควบคุมและบริหารจัดการให้บุคคลสามารถดำเนินงานไปสู่เป้าหมายและประสบความสำเร็จ ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการทำงานหลักที่สำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ ความจำขณะทำงาน การยับยั้งชั่งใจ และความคิดยืดหยุ่นทางสติปัญญา

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Function (EF) คือ ความสามารถของสมองในการบริหารจัดการกำกับควบคุมอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเป็นกระบวนการทำงานของสมองส่วนหน้า ทำหน้าที่ในการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรอง ตัดสินใจ วางแผน แก้ปัญหา ประมวลผล ควบคุมพฤติกรรมและสั่งการให้มีการกระทำต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นตอนจนสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

**2.2 ความสำคัญของทักษะการคิดเชิงบริหาร**

การคิดเชิงบริหาร เป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนรู้ เป็นความสามารถในการใช้กระบวนการทางการคิดที่จะควบคุมและกำกับความสามารถและพฤติกรรมอื่น ๆ ความสามารถที่จะริเริ่มและหยุดพฤติกรรม ควบคุม สั่งการ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเท่าที่จำเป็นและวางแผนพฤติกรรมในอนาคต เมื่อต้องเผชิญกับงานหรือสถานการณ์ที่ยากลำบาก หน้าที่บริหารจัดการของสมองมีอิทธิพลต่อความสามารถพื้นฐานอื่น ๆ เช่น ความจำ หรือความสามารถในการสั่งการให้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายทำงาน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2555) และนอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายที่หลากหลายไว้ ดังนี้

Morin (2014) กล่าวว่า Executive Function หรือการคิดเชิงบริหารประกอบด้วยทักษะหลายอย่าง ที่สมองจะจัดระเบียบและดำเนินการเก็บข้อมูลต่าง ๆ ทักษะเหล่านี้จะช่วยให้วางแผนจัดการจดจำสิ่งต่าง ๆ จัดลำดับความสำคัญ การทำให้ความสนใจและเริ่มต้นกับงาน ทั้งยังช่วยให้ใช้ข้อมูลและประสบการณ์จากที่ผ่านมาในการแก้ปัญหาในปัจจุบัน

ลัดดา เหลืองรัตนมาศ (2556) กล่าวว่า ในแต่ละวันของมนุษย์ต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องเลือกตัดสินใจสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จากทางเลือกหลาย ๆ ทางซึ่งมีสิ่งเร้าที่มารบกวนการตัดสินใจที่จะต้องเลือก ดังนั้นมนุษย์ต้องมีเป้าหมายในการตัดสินใจให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ ความสามารถที่ต้องควบคุมการกระทำ เพื่อไปสู่เป้าหมายนั้นต้องอาศัยกระบวนการทางสมองที่ เรียกว่า การบริหารจัดการของสมอง

เมื่อเด็กได้รับโอกาสพัฒนาทักษะสมอง EF (Executive Function) ทั้งตัวเด็กเองและสังคมได้รับประโยชน์ จะช่วยสร้างพฤติกรรมเชิงบวกและเลือกตัดสินใจในทางที่สร้างสรรค์ต่อตัวเองและครอบครัว (สุภาวดี หาญเมธี คณะ, 2561) ดังนี้

1. นำสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อนในประสบการณ์มาใช้ในการทำงานหรือกิจกรรมใหม่

2. รู้จักยับยั้งควบคุมตนเองไม่ให้ทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้องไม่เหมาะสมแม้จะมีสิ่งยั่วยวน

3. สามารถปรับเปลี่ยนความคิดได้ เมื่อเงื่อนไขหรือสถานการณ์เปลี่ยนไป ไม่ยึดติดตายตัวจนถึงขั้นมีความคิดสร้างสรรค์ คิดนอกกรอบได้

4. มีความจำดี มีสมาธิจดจ่อ สามารถทำงานต่อเนื่องได้จนเสร็จ

5. รู้จักแสดงออกในครอบครัว ในห้องเรียน กับเพื่อน หรือในสังคมอย่างเหมาะสม จึงจะนำไปสู่การรู้จักเคารพผู้อื่น อยู่กับคนอื่นได้ดี ไม่มีปัญหา

6. รู้จักประเมินตนเอง นำจุดบกพร่องมาปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้นได้

7. รู้จักการวิเคราะห์ การวางแผนงานอย่างเป็นระบบ ลงมือทำงานได้และจัดการกับกระบวนการทำงานจนเสร็จทันตามกำหนด

8. เป็นคนที่อดทนได้ รอคอยเป็น มีความมุ่งมั่นพร้อมความรับผิดชอบที่จะไปสู่ความสำเร็จ

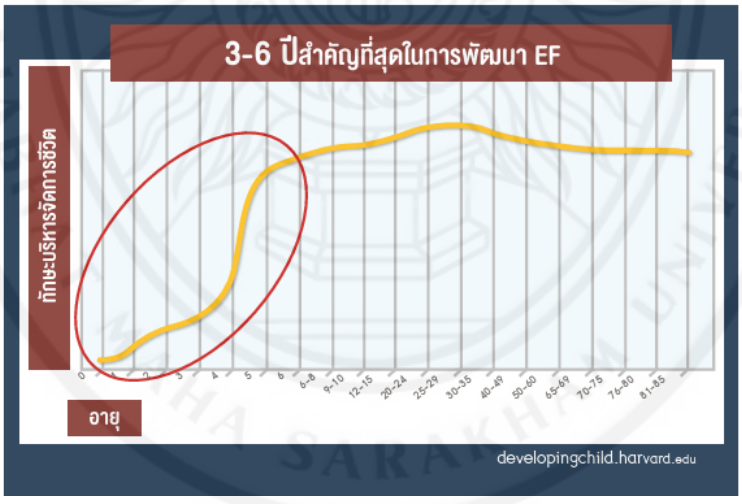
จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ทักษะการคิดเชิงบริหารมีความสำคัญมากต่อความสำเร็จด้านการเรียนรู้ เพราะเด็กใช้ทักษะการคิดเชิงบริหาร เพื่อจดจำ ทำตามคำสั่ง หลีกเลี่ยงสิ่งเร้า ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ทำตามกฎระเบียบ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นกลุ่ม การคิด การตัดสินใจ และสามารถทำงานจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะประสบผลสำเร็จสามารถจัดระเบียบแบบแผนในชีวิต รู้จักการวางแผนล่วงหน้า สามารถแก้ไขปัญหา และปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

**2.3 แนวคิดของสมองกับทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย**

ทักษะการคิดเชิงบริหาร เป็นการทำงานของสมองส่วนหน้า มีหน้าที่เกี่ยวกับการคิด การตัดสินใจ การควบคุมอารมณ์ ความคิด และการกระทำ ซึ่งเด็กในช่วงปฐมวัยเป็นช่วงเวลาที่สมองส่วนหน้าสุดมีการพัฒนาอย่างมาก สิ่งแวดล้อมการเลี้ยงดูและการอบรมสั่งสอนเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะช่วยให้กิ่งประสาทแตกแขนงและเกิดการสร้าง Synapses ในสมองส่วนหน้าสุด (Prefrontal Cortex) ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยให้เด็กได้นำข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมมาประมวลผลและคัดกรองก่อนที่จะนำมาใช้ในการคิดตัดสินใจเพื่อกำกับตนเองไปสู่ความสำเร็จ การฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจะเป็นการสร้างเครือข่ายเส้นใย

ประสาทเชื่อมโยงสมองหลาย ๆ บริเวณด้านหลังกับสมองส่วนหน้าสุดเพื่อจะช่วยให้เด็กมีทักษะการคิดที่ช่วยให้สามารถกำกับตนเองไปสู่เป้าหมายได้ (สุภาวดี หาญเมธี,และคณะ, 2561) และนอกจากนี้การทำงานของสมองส่วนหน้ามีความสำคัญอย่างมาก เพราะสมองส่วนหน้า ทำหน้าที่เกี่ยวกับการมีสมาธิจดจ่อ การคิดวางแผน การแก้ปัญหาด้วยความยืดหยุ่น การคาดการณ์ การคำนึงถึงผลที่ตามมา ทำให้เกิดความยับยั้งชั่งใจ และช่วยให้สามารถควบคุมตนเองได้ วัยเด็กจะเป็นช่วงวัยที่พบปัญหาพฤติกรรมได้บ่อย เพราะสมองส่วนหน้ายังทำงานได้น้อยเนื่องจากสมองส่วนหน้ายังพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ทำให้เกิดปัญหาการควบคุม อารมณ์ การคิด การแก้ปัญหาไม่เหมาะสม ขาดการรู้จักยับยั้งชั่งใจตนเอง เพราะสมองส่วนหน้านั้นจะค่อย ๆ พัฒนาอย่างต่อเนื่องจนพัฒนาเต็มที่เป็นลำดับหลังสุดเมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ (ชนม์นิภา บุตรวงษ์, 2567, Online)

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์,และคณะ (2562) กล่าวว่า EF เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เด็กเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ทักษะสมอง EF เริ่มพัฒนาขึ้นในเวลาไม่นานหลังปฏิสนธิโดยในช่วงวัน 3-6 ปี จะเป็นช่วงวัยที่เรียกว่าเป็น “หน้าต่างแห่งโอกาส” ที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นช่วงที่มีอัตราการเติบโตของทักษะ EF สูงมาก ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สมองส่วนหน้าพัฒนาเต็มที่ อัตราพัฒนาของ EF ในช่วงวัยเรียน จะพัฒนาในอัตราที่ไม่สูงมากเท่ากับอัตราการพัฒนา EF ในช่วง 3-6 ปี และหลังจากนั้นเมื่อสมองส่วนหน้าพัฒนาเต็มที่แล้วอัตราการพัฒนา EF ก็จะลดลงก่อนที่ จะค่อนข้างคงที่ไปจนถึงวัยสูงอายุ




**ภาพที่ 2.1** การพัฒนาสมองทักษะการคิดเชิงบริหาร ช่วงอายุ 3-6 ปี

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การทำงานของสมองส่วนหน้า เป็นส่วนที่สำคัญที่ทำหน้าที่ในการควบคุมความคิด การวางแผน การแก้ปัญหาแบบยืดหยุ่น การคำนึงถึงสิ่งที่จะตาม ซึ่งสมองส่วนหน้าเด็กปฐมวัยในช่วงนี้เป็นช่วงที่มีการพัฒนาอย่างมาก เด็กควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาสมองส่วนนี้ให้เหมาะสมตามวัย ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

**2.4 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร**

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัย นักวิชาการแต่ละท่านได้แบ่งองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหารไว้หลายรูปแบบ ดังนี้

จิระพร ชะโน (2562) ได้ให้แนวคิดว่า การคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็กปฐมวัยประกอบด้วยทักษะ 5 ด้าน ได้แก่

1. ความจำขณะทำงาน (Working Memory) คือ ความสามารถในการจำข้อมูลไว้ในใจและจัดการข้อมูลเหล่านั้นเพื่อทำความเข้าใจกับสิ่งต่าง ๆ เพื่อคิดแก้ปัญหา จำเป็นต้องอาศัยการมีความตั้งใจจดจ่อ (Attention) เป็นพื้นฐานสำคัญ

2. การหยุด การยับยั้งพฤติกรรม (Inhibitory Control) หมายถึง การยับยั้งพฤติกรรมตนเองไม่ให้หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้งความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้จดจ่อกับเรื่องที่กำลังทำ

3. ความยืดหยุ่นทางความคิด (Shift/Cognitive Flexibility) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความคิด ไม่ยึดติดความคิดเดียว รู้จักเปลี่ยนมุมมองคิดนอกกรอบได้ สามารถทำงานหลายอย่างสลับไปมาได้ ความสามารถในการยืดหยุ่นจะพัฒนาช้ากว่าความจำขณะทำงานและการยับยั้งพฤติกรรม

4. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) คือ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์

5. การวางแผนและการจัดการ (Plan/Organize) คือ การวางแผนจัดการงานให้สำเร็จตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับปัญหาเล็กน้อยจนลืมภาพรวมของงาน การคาดการณ์ผลของการกระทำ

จุฑามาศ แหนจอน (2560) ได้กล่าวถึง การคิดเชิงบริหาร คือ ความสามารถของบุคคลอันเนื่องมาจากทำหน้าที่บริหารจัดการของสมอง ประกอบด้วย ทักษะสำคัญ 8 ด้าน ได้แก่

1. การยั้งคิด (Inhibit) หมายถึง ความสามารถในการควบคุม เช่น ความสามารถในการยับยั้งต้านทาน หรือไม่แสดงปฏิกิริยาต่อสิ่งกระตุ้น แล้วความสามารถในการหยุดพฤติกรรมของตนเองในเวลาที่เหมาะสมได้

2. การยืดหยุ่น (Shift) หมายถึง ความสามารถในการเคลื่อนไปมาอย่างอิสระจากสถานการณ์ กิจกรรมหรือด้านใดด้านหนึ่งของปัญหาไปสู่สิ่งอื่น ๆ การที่สถานการณ์กำหนดการยืดหยุ่นหมายรวมถึงการเปลี่ยนแปลง การแก้ปัญหาอย่างยืดหยุ่น การสับเปลี่ยน หรือสลับความตั้งใจ และ

การเปลี่ยนแปลงจุดสนใจ จากความเชื่อ หรือหัวข้ออย่างหนึ่งไปสู่อีกอย่างหนึ่ง การยืดหยุ่นมี 2 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ การยืดหยุ่นทางพฤติกรรม (Shift) และการยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive shift)

2.1 การยืดหยุ่นทางพฤติกรรมหมายถึงความสามารถในการปรับพฤติกรรมหรือการกระทำของตนเองเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์

2.2 การยืดหยุ่นทางความคิดหมายถึงความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างยืดหยุ่น

3. การควบคุมอารมณ์ (Emotional control) หมายถึง ความสามารถในการปรับลดการตอบสนองทางอารมณ์ที่ไม่เหมาะสม เช่น การระเบิดอารมณ์โกรธ การแสดงออกมากเกินไป หรือมีความอ่อนไหวทางอารมณ์อย่างรุนแรงต่อเหตุการณ์อยู่เรื่องเล็กน้อย

4. การติดตามสังเกต (Monitor) หมายถึง ความสามารถในการติดตาม สังเกตและตระหนักรู้ต่อพฤติกรรมของตนเองที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นและสังคม

5. ความจำใช้งาน (Working memory) หมายถึง ความสามารถในการเก็บรักษาข้อมูลไว้ในความคิด เพื่อทำงานให้สำเร็จ หรือสร้างการตอบสนอง เช่น ความจำในการดำเนินกิจกรรมที่มีหลายขั้นตอน การแสดงพฤติกรรมอย่างเป็นลำดับขั้นตอน หรือการทำตามคำสั่งที่มีความซับซ้อน รวมทั้งความสามารถในการคงไว้ซึ่งความตั้งใจและการกระทำให้บรรลุผลสำเร็จแม้เวลาผ่านไป

6. การวางแผน/จัดระบบ (Plan/Organize) หมายถึง ความสามารถในการจัดการกับงานในปัจจุบัน หรืออนาคตภายใต้บริบทของสถานการณ์ที่กำหนด และคาดการณ์ต่อสถานการณ์ในอนาคต โดยการวางแผนเป็นความสามารถในการประยุกต์คำสั่งหรือเป้าหมาย และเพื่อพัฒนาขั้นตอนต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมไว้ล่วงหน้า เพื่อให้งานหรือกิจกรรมประสบความสำเร็จรวมทั้งความสามารถในการเริ่มงาน หรือการค้นหาและจัดเตรียมเครื่องมือหรือวัสดุที่จำเป็นในการทำงานเสร็จสิ้นไว้ล่วงหน้า ส่วนการจัดระบบเป็นความสามารถในการจัดลำดับของข้อมูล การกระทำหรือวัตถุเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์

7. การจัดการอุปกรณ์ (Organization of materials) หมายถึง ความสามารถในการจัดการกับสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน การเล่น และพื้นที่จัดเก็บสิ่งของ เช่น โต๊ะเรียน เป้ กระเป๋า ห้องนอน ฯลฯ อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

8. การทำงานสำเร็จ (Task complete) หมายถึง ความสามารถในการทำงานหรือกิจกรรมให้เสร็จสิ้นหรือสมบูรณ์อย่างเหมาะสมและภายใต้เวลาที่กำหนด ซึ่งเกิดจากความสามารถในการคงไว้ซึ่งเป้าหมายและขั้นตอนการทำงานไว้ในความคิด การพัฒนาแผนการเพื่อให้งานสำเร็จการจัดการปริมาณงานให้เหมาะสม หรือยับยั้งงานที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

สุภาวดี หาญเมธีและคณะ (2561) ได้แยกแยะองค์ประกอบของ EF (Executive Function) มีองค์ประกอบ 9 ด้าน แบ่งเป็น 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่ กลุ่มทักษะพื้นฐาน กลุ่มทักษะกำกับตนเอง และกลุ่มทักษะปฏิบัติ

**กลุ่มทักษะพื้นฐาน**

1. ความจำใช้งาน (Working Memory) คือ ความสามารถของสมองที่ใช้ในการจำข้อมูล จัดระบบได้หยิบใช้ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายและถูกเก็บรักษาในสมอง แล้วเลือกข้อมูลชิ้นที่เหมาะสมนำออกมาใช้ ช่วยให้เราจำข้อมูลได้หลายต่อหลายเรื่องในเวลาเดียวกัน

2. การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือ ความสามารถที่ใช้ในการควบคุมกลั่นกรองความคิดและแรงอยากต่าง ๆ จนเราสามารถต้านหรือยับยั้งสิ่งที่ยั่วยุ ความวุ่นวาย หรือนิสัยความเคยชินต่าง ๆ แล้วหยุดคิดก่อนที่จะทำ

3. การยืดหยุ่นความคิด (Shiftingn / Cognitve Flexibility) คือ ความสามารถในการยืดหยุ่น พลิกแพลง ปรับตัว เป็นจุดตั้งต้นของการคิดนอกกรอบ คิดสร้างสรรค์

**กลุ่มทักษะกำกับตนเอง**

4. การจดจ่อใส่ใจ (Focus / Attention) คือ ความสามารถในการรักษาความตื่นตัว รักษาความสนใจให้อยู่ในทิศทางที่ควรเพื่อให้ตนเองบรรลุสิ่งที่ต้องการจะทำให้สำเร็จด้วยความจดจ่อมีสติรู้ตัวต่อเนื่องในระยะเวลาที่เหมาะสม ตามสมควรของวัยและความยากง่ายต่อภารกิจนั้น ๆ

5. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) คือ ความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ของตนเอง ตระหนักรู้ว่าตนเองกำลังอยู่ในภาวะอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ และสามารถควบคุมการแสดงทั้งทางอารมณ์และพฤติกรรมได้เหมาะสม

6. การติดตามประเมินตนเอง (Self - Monitoring) คือ ความสามารถในการตรวจสอบความรู้สึก ความคิด หรือการกระทำของตนเองทั้งในระหว่างการทำงาน หรือหลังจากทำงานแล้วเสร็จ เพื่อให้มั่นใจว่าจะนำไปสู่ผลดีต่อเป้าหมายที่วางไว้ หากเกิดความบกพร่องผิดพลาดก็จะนำไปสู่การแก้ไขได้ทันการและเป็นการทำให้รู้จักตนเองทั้งในด้านความต้องการจุดแข็งและจุดอ่อนได้อย่างชัดเจนขึ้น

**กลุ่มทักษะปฏิบัติ**

7. การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ ความสามารถในการคิดค้นไตร่ตรองแล้วตัดสิใจว่าจะต้องทำสิ่งนั้น ๆ และนำสิ่งที่คิดมาสู่การลงมือปฏิบัติให้เกิดผล คนที่กล้าริเริ่มนั้นจำเป็นต้องมีความกล้าหาญ กล้าตัดสินใจ ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง ต้องกล้าลองผิดลองถูก ทักษะนี้เป็นพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ และจะนำไปสู่การพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ

8. การวางแผนจัดระบบ ดำเนินการ (Planning & Organizing) คือ ความสามารถในการปฏิบัติที่เริ่มตั้งแต่ การวางแผนที่จะต้องนำส่วนประกอบสำคัญต่าง ๆ มาเชื่อมโยงต่อกัน เป็น

การนำความคาดหวังที่มีต่อเหตุการณ์ในอนาคตมาทำให้เป็นรูปธรรมวางเป้าหมายแล้วก็จัดวางขั้นตอนไว้ล่วงหน้า มีการจินตนาการหรือคาดการณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ

9. การมุ่งเป้าหมาย (Goal–Directed Persistence) คือ ความพากเพียรเพื่อบรรลุเป้าหมาย และจดจำข้อมูลนี้ไว้ในใจตลอดเวลาที่ทำงานตามแผนนั้นจนกว่าจะบรรลุเป้าหมาย เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้วจะมุ่งมั่นอดทน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายไม่ว่าจะมีอุปสรรคใด ๆ ก็พร้อมฝ่าฟันจนสำเร็จ ความสามารถนี้จะทำให้เด็ก ๆ เมื่อทำสิ่งใดก็จะมุ่งมั่นทำโดยไม่ย่อท้อ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ทักษะการคิดเชิงบริหาร ประกอบด้วย 9 ด้าน ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่ กลุ่มทักษะพื้นฐาน กลุ่มทักษะกำกับตนเอง และกลุ่มทักษะปฏิบัติ กลุ่มทักษะพื้นฐาน 1) ความจำใช้งาน (Working Memory 2) การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) 3) การยืดหยุ่นความคิด (Shiftingn / Cognitve Flexibility) กลุ่มทักษะกำกับตนเอง 4) การจดจ่อใส่ใจ (Focus / Attention) 5) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) 6) การติดตามประเมินตนเอง (Self–Monitoring) และกลุ่มทักษะปฏิบัติ 7) การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) 8) การวางแผนจัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing) 9) การมุ่งเป้าหมาย (Goal–Directed Persistence) ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหาร 5 ด้าน 1) ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) 2) ด้านการหยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility) 3) ด้านการจดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention) 4) ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) 5)ด้านการมุ่งเป้าหมาย (Goal–Directed Persistence) ให้กับเด็กปฐมวัยต่อไป

**2.5 แนวทางการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร**

ในการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร มีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอแนวทางการส่งเสริมให้กับเด็ก ดังนี้

สุภาวดี หาญเมธี (2558) ได้กล่าวว่า การพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร ควรเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารนั้นควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยกิจกรรมนั้นต้องไม่เพิ่มความเครียดให้กับเด็กและช่วยให้เด็กสามารถจัดการกับความเครียดที่อาจเกิดขึ้นได้ ส่งเสริมกิจกรรมให้กับเด็กได้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ปฏิสัมพันธ์กับทางสังคมโดยแต่ละกิจกรรมนั้นควรมีการเพิ่มระดับความท้าทายให้กับเด็ก อีกอย่างที่สำคัญคือสิ่งแวดล้อมที่นอกจากจะเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ดีแล้ว ควรเป็นพื้นที่ที่ทำให้เกิดความสร้างสรรค์ การสำรวจ และการออกกำลังกาย ที่มีความปลอดภัยและเหมาะสมกับเด็ก สร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนเด็กอย่างต่อเนื่อง ควรฝึกให้เด็กรู้จักควบคุมความต้องการ เช่น การเข้าแถวรอคิว ควบคุมอารมณ์และแสดงออกอย่างเหมาะสม การฝึกสมาธิและกิจกรรมการออกกำลังกาย เพื่อให้เด็กได้เจอสภาพแวดล้อมหรือบุคคลใหม่ ๆ หลีกเลี่ยงของเล่นสำเร็จรูปที่ไม่ฝึกให้เด็กคิดแก้ปัญหา ควรเป็นกิจกรรมที่ให้เด็กได้ลงมือทำด้วยตนเอง (Learning by doing)

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2561) กล่าวว่า แนวทางการส่งเสริมการคิดเชิงบริหาร เกิดขึ้นและพัฒนาดียิ่งขึ้นเมื่อเด็กพบสถานณ์ที่ท้าทาย ที่ต้องการการวางแผนที่ซับซ้อน (Cognitive & complex planning) บางตำราใช้คำรวมกันว่า สถานการณ์ที่ท้าทายให้คิดวิเคราะห์ (Cognitive challenge) การคิดเชิงบริหาร มิได้เกิดขึ้นมากนักจากการนั่งเรียนหนังสืออย่างเดียว การคิดเชิงบริหารจะเกิดขึ้นดีต่อเมื่อมีการลงมือทำด้วย เพราะการทำงานด้วยมือเท่ากับการกระตุ้นนิ้วมือทั้ง 10 และประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะไปกระตุ้นสมองส่วนต่าง ๆ ทั้งหมดเป็นองค์รวม การนั่งเรียนหนังสืออย่างเดียวแม้จะพบโจทย์ข้อสอบที่ยากขึ้น แต่แผนการอ่านหนังสือและวิธีการอ่าน ท่องสอบ หนังสือไม่ต่างกันมากนัก โดยมีเป้าหมายคือสอบได้ เป็นสถานการณ์ที่ค่อนข้างเรียบง่าย ขยันคือทำได้ เป็น Homogeneous แผนไม่ซับซ้อนเท่าไรนัก ไม่ Complexed เทียบกับการทำงานทุกชนิดให้สำเร็จในเวลาที่กำหนด หรือทำงานหลายชนิดให้เสร็จทุกงานในเวลาที่กำหนด เป็นสถานการณ์ที่ท้าทายกว่าต้องการแผนที่ซับซ้อนกว่า ท้าทายการคิดวิเคราะห์มากกว่า และต้องการการกำหนดเป้าหมาย วางแผน ตัดสินใจ ลงมือทำ รับผลลัพธ์ แล้วปรับปรุงตัวมากกว่า ทั้งหมดนี้พัฒนาการคิดเชิงบริหารได้มากกว่า

จิระพร ชะโน (2562) กล่าวว่า กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี ได้แก่

1. การเล่นตามจินตนาการ (Imaginary play) ในระหว่างที่เด็กมีการเล่นตามจินตนาการอย่างตั้งใจ เด็กจะพัฒนากฎระเบียบ (Develop rules) เพื่อเป็นแนวทางในการเล่นตามบทบาทสมมตินั้น ๆ เด็กจะมีความคิดที่ซับซ้อนอยู่ในใจ และทำตามบทบาทที่ได้รับเด็กจะพยายามยับยั้งแรงกระตุ้นหรือการกระทำต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมจำบทบาทที่ได้รับ

2. การเล่านิทาน (Storytelling) เด็กจะชอบการเล่านิทาน ส่วนต้นของเรื่องความเป็นการเล่าแบบเป็นลำดับเหตุการณ์ ลำดับต่อมาควรเล่าให้เชื่อมโยงกับสถานการณ์ก่อนหน้าที่เล่าไป แต่ต้องไม่มีภาพรวมหรือโครงสร้างของนิทาน ซึ่งจะช่วยพัฒนาการวางแผนที่ซับซ้อนและเป็นระเบียบให้กับเด็ก หากต้องการเพิ่มความซับซ้อนของเนื้อเรื่องเพิ่มขึ้น เด็กควรจะได้รับการฝึกการจัดการในส่วนของความจำเพื่อนำไปใช้งานของสมอง (Working memory)

3. การท้าทายการเคลื่อนไหวโดยใช้เพลงและเกม การใช้เพลงและเกมการเคลื่อนไหวจะช่วยสนับสนุนการคิดเชิงบริหารของสมอง เนื่องจากเด็กได้มีการเคลื่อนไหวเข้าจังหวะประสานการทำงานระหว่างการพูด หรือการกระทำและเพลง ส่งเสริมการควบคุมการยับยั้งตนเอง และส่งเสริมความจำเพื่อนำไปใช้งานของสมอง นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะการควบคุมตนเองอีกด้วย

4. เกมเงียบและกิจกรรมเคลื่อนไหวอื่น ๆ

4.1 เกมจับคู่และกิจกรรมการเรียงลำดับ ให้เด็กได้จับคู่หรือจัดเรียงลำดับของเกมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความยืดหยุ่นทางความคิดริเริ่มจากกิจกรรมที่ง่าย ๆ เช่น จับคู่สี แล้วเพิ่มความยากขึ้นเรื่อย ๆ เช่น จับคู่สีและรูปร่าง ตัวอย่างเกมที่ท้าทายความสามารถของเด็ก

4.2 เกมปริศนาที่มีความซับซ้อน สามารถนำมาเล่นได้ในเด็กวัยนี้เป็นการฝึกความจำเพื่อนำไปใช้งานของสมองผ่านทางสายตาและฝึกทักษะการวางแผน

4.3 เกมทำอาหารเป็นเกมที่สนุกสนานสำหรับเด็ก เป็นการฝึกการยับยั้ง เนื่องจากต้องรอคำสั่ง ฝึกความจำนำไปใช้งานของสมอง ในขณะที่มีการคิดที่ซับซ้อนเกี่ยวกับการทำอาหารภายในใจและมุ่งเน้นความสนใจเมื่อมีการชั่ง การตวง และการนับ

จากแนวทางการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารข้างต้น สรุปได้ว่า การส่งเสริมการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยจะต้องคำนึงถึงพัฒนาการของเด็ก ให้โอกาสเด็กได้เลือก ได้ตัดสินใจ และลงมือกระทำด้วยตนเอง ผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้กิจกรรมในการกระตุ้นเด็ก เช่นการเล่นตามจินตนาการ การเล่านิทาน การเคลื่อนไหว และเกมการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย

**2.6 การประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย**

ได้มีผู้กล่าวถึงแนวทางการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารไว้หลายทัศนะไว้ ดังนี้

1. แบบวัดทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 5 -18 ปี โดยสร้าง Gerard Gioia Peter Isquith Steven Guy และ Lauren Kenworthy วัดทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 5–18 ปี องค์ประกอบย่อย 8 องค์ประกอบ ได้แก่ การยับยั้งชั่งใจ การยืดหยุ่นความคิด การควบคุมอารมณ์ความจำเพื่อการใช้งาน การวางแผน การจัดการกับวัสดุอุปกรณ์ มีข้อคำถาม 86 ข้อ การวัด 3 ระดับ คือ ไม่เคยปฏิบัติ ปฏิบัติบางครั้ง และปฏิบัติบ่อยครั้ง แล้วจึงนำมาหาค่าคะแนน T (Sue Baron da,2004)

2. แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กก่อนวัยเรียน (MU.EF-101) ใช้สำหรับประเมินในเด็กอายุ 2-6 ขวบ มีคำถามทั้งหมด 32 ข้อ จาก รศ. ดร. นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล โดยใช้สถิติหาคะแนน T จากบทสัมภาษณ์ รศ. ดร. นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล กล่าวว่า MU.EF-101 ใช้สำหรับประเมินในเด็กอายุ 2-6 ขวบ มีคำถามทั้งหมด 32 ข้อ สำหรับให้ครูผู้ดูแลเด็กและครูอนุบาล ใช้ประเมินพฤติกรรมเด็กในชั้นเรียนที่รู้จักและคุ้นเคย แบ่งเป็น

- ตัวบ่งชี้ถึงพัฒนาการด้านการยับยั้งพฤติกรรม เช่น เข้าคิวอดทนรอคอยได้ รู้จักรอที่จะพูดไม่พูดแทรกผู้อื่น เมื่อขัดแย้งกับเพื่อนไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา เป็นต้น

- ตัวบ่งชี้ถึงพัฒนาการด้านการเปลี่ยนหรือยืดหยุ่นทางความคิด เช่น เมื่อถูกเพื่อนปฏิเสธที่จะเล่นหรือถูกแกล้งของเล่นก็สามารถไปเล่นอย่างอื่นโดยไม่หงุดหงิด เป็นต้น

- ตัวบ่งชี้ถึงการควบคุมอารมณ์ เช่น เมื่อเจอปัญหาสามารถสงบสติอารมณ์หาทางแก้ปัญหาโดยไม่โวยวาย เมื่อผิดหวังหรือเสียใจสามารถคืนอารมณ์หลังการปลอบโยนให้เป็นปกติในเวลาไม่นาน เป็นต้น

- ตัวบ่งชี้ถึงพัฒนาการด้านความจำขณะทำงาน เช่น การจำได้และไม่ทำผิดในเรื่องซ้ำเดิม สั่งงาน 2-3 อย่างสามารถจำได้และปฏิบัติครบถ้วน เป็นต้น

- ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ เช่น เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด รู้จักแก้ปัญหาเมื่อทำน้ำหกรู้จักเช็ด ทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไป เป็นต้น

แบบประเมินข้างต้น ครูผู้ดูแลเด็กหรือครูอนุบาล จะนำไปใช้สังเกตเด็กในชั้นเรียนตามหัวข้อว่ามีพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร เป็นไปตามวัยหรือไม่ หรือมีปัญหาพฤติกรรมด้านใดที่พบว่าบกพร่อง

3. แบบประเมินแบบประเมินทักษะสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิตสำหรับนักเรียนช่วงรอยต่อปฐมวัยสู่ประถมศึกษาและระดับชั้นประถมศึกษา มีทั้งหมด 9 ด้าน มีคำถามทั้งหมด 45 ข้อ จาก ดร.ฐาปณีย์ แสงสว่างและคณะ ซึ่งแบบประเมินแบบประเมินทักษะสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิตสำหรับนักเรียนช่วงรอยต่อปฐมวัยสู่ประถมศึกษาและระดับชั้นประถมศึกษา กำหนดกลุ่มเป้าหมายของผู้ใช้แบบประเมินเป็นครูประจำชั้นที่อยู่กับเด็กอย่างน้อย 1 ภาคเรียน โดยแบบประเมินมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ คือ

| | | |
|---|---|---|
| ไม่เคย (0) | หมายถึง | ครูไม่เคยพบพฤติกรรมนี้ของนักเรียนเลย/นักเรียนไม่เคยแสดงพฤติกรรมนี้เลย |
| บางครั้ง (1) | หมายถึง | ครูพบพฤติกรรมนี้ของนักเรียนเป็นบางครั้ง หรือนาน ๆ ครั้ง |
| บ่อยครั้ง (2) | หมายถึง | ครูพบพฤติกรรมนี้ของนักเรียนบ่อยครั้ง หรือเกือบทุกครั้ง |
| ทุกครั้ง (3) | หมายถึง | ครูพบพฤติกรรมของนักเรียนนี้ทุกครั้ง/นักเรียนแสดงพฤติกรรมนี้ทุกครั้งที่ครูพบ |

แบบประเมินข้างต้น ครูผู้ดูแลเด็กหรือครูอนุบาล จะนำไปใช้ประเมินสมรรถภาพพื้นฐานของนักเรียนที่เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินทางจิตวิทยาได้ เพื่อศึกษาทำความเข้าใจจุดแข็งและจุดอ่อนของทักษะทางสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิตของนักเรียนที่อยู่โรงเรียน เพื่อนำไปสู่การวางแผน ส่งเสริม สนับสนุนและความช่วยเหลือทางการศึกษาที่เหมาะสม

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสังเคราะห์แล้วกำหนดรายการประเมินของทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งนำมาปรับประยุกต์ใช้รายการประเมินของทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ของ แบบประเมินทักษะด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กก่อนวัยเรียน (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) แบบประเมินทักษะสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิตสำหรับนักเรียนช่วงรอยต่อปฐมวัยสู่ประถมศึกษาและระดับชั้นประถมศึกษา ของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และศึกษางานวิจัย ของอรนุช ยังเจริญ (2561) ฉัตรวิไล สุรินทร์ชมพู (2561) นภาวรรณ ขันประกอบ (2562) ปัณฑ์ชนิตษ์ จงแย้มเหมือน (2565) และวรัญญา พรมรินทร์ (2565)

1. ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการควบคุมตนเอง การคิดก่อนพูด หรือคิดก่อนทำทำสิ่งต่าง ๆ ไม่ทำในสิ่งที่รู้ว่ามันผิด

2. ด้านการยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในปรับเปลี่ยนความคิดได้ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้ ไม่ยึดติดกับเรื่องเดิม ๆ ปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่หรือเปลี่ยนกลุ่มทำกิจกรรมได้

3. ด้านการจดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการตั้งใจทำงาน ไม่วอกแวกในขณะทำกิจกรรมการละเล่นโดยตลอดจนสามารถทำกิจกรรมได้เสร็จ

4. ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยใน การยับยั้งอารมณ์ ความรู้สึกเวลาที่โกรธ หรือโมโห และสามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้อย่างเหมาะสม ยอมรับกติกา และสามารถเลือกใช้วิธีประณีประนอม เพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างเพื่อนได้

5. ด้านการมุ่งเป้าหมาย (Goal–Directed Persistence) หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการทำกิกจรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนได้จนจบกิจกรรม ตามเป้าหมายที่กำหนด

จากเอกสารงานวิจัยที่ผู้วิจัยศึกษา พบว่า มีเครื่องมือที่หลากหลายรูปแบบของวิธีการและมีจุดประสงค์ในการวัดที่แตกต่างกันออกไป ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะสร้างเครื่องมือประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้วยรูปแบบการวัดเป็นมาตรประเมินค่าเชิงตัวเลข (Numerical rating scale) 3 ระดับ คือ เด็กทำได้โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ เด็กทำได้โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง และเด็กทำได้โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ การประเมินจากผู้วิจัย โดยการให้คะแนนจาการสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานของเด็กและประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารก่อนและหลังการจัดกิจกรรมกลุ่มเป้าหมาย รวม 5 ด้าน ด้านละ 4 ข้อ ข้อละ 3 คะแนน รวมคะแนน 60 คะแนน

## 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

**การละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

**3.1 ความหมายของการเล่น**

ความหมายของการเล่น ได้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมาย ไว้ดังนี้

นภเนตร ธรรมบวร (2549) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง การเล่นเป็นการทำงานของเด็กและวิธีการที่เด็กเรียนรู้จากโลกรอบตัว มุ่งเน้นทักษะกระบวนการมากกว่าผลผลิต เกิดจากแรงจูงใจภายใน

เป็นกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีความสุขสนุกสนาน และช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก เด็กเกิดปฏิสัมพันธ์จากการเล่น

วิภากร ลิมสุธากุล (2550) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่ทำด้วยความสมัครใจโดยไม่มีใครสอน ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและเกิดการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งกิจกรรมที่มีกติกาและไม่มีกติกา การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้กับเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การเล่นจึงเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ การค้นคว้า สำรวจ และการทดลอง เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองและช่วยให้เด็กสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล (2551) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไม่มีกฎกติกา

ปัทมาวดี เล่ห์มงคล (2557) การเล่น หมายถึง กิจกรรมหรืองานของเด็ก เป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จากที่เด็กได้ค้นพบ สำรวจ ตรวจสอบสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็ก และพาตัวเองไปรู้จักโลกที่แท้จริง

นอกจากนี้ การเล่น ยังหมายถึง กิจกรรมเพื่อประสบการณ์ทุกชนิดที่เด็กได้จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน มีความสุขและความพอใจกับการได้กระทำ ซึ่งอาจเป็นกิจกรรมที่เด็ก จัดขึ้นเอง หรือผู้อื่นจัดให้ การมองในด้านจิตวิทยาเด็กแล้วการเล่นมิใช่เพียงการทำกิจกรรมเพื่อความสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์เท่านั้น แต่การเล่นยังเป็นกระบวนการที่มีผลในการช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (กรมพลศึกษา, 2557)

อีกทั้ง การเล่น ยังเป็นการแสดงพฤติกรรมหรือกระบวนการที่ริเริ่ม ควบคุม หรือจัดโครงสร้างโดยเด็ก ๆ เอง การเล่นเกิดขึ้นเมื่อไหร่หรือที่ไหนก็ได้ ตามแต่โอกาสจะอำนวย การเล่นนั้นไม่ใช่สิ่งที่ถูกบังคับ เกิดขึ้นด้วยแรงผลักดันภายในตัวเด็กอย่างอิสระอย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน นำไปสู่การเรียนรู้ที่ดีในทุกเรื่องและเป็นพื้นฐานการดำเนินชีวิตวัยเด็ก เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัว เปลี่ยนแปลงความคิด เข้าใจสิ่งแวดล้อมที่สอดคล้องกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว (กระทรวงสาธารณสุข, 2563)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเล่น คือ เป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวที่ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกตามธรรมชาติและเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความใฝ่รู้ของเด็ก เด็กได้แสดงออกตามความรู้สึกอย่างอิสระไม่มีการบังคับ พร้อมทั้งส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา และสมองของเด็กได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ เด็กมีพัฒนาการเกิดทักษะการใช้ชีวิตและเติบโตสมวัย

**3.2 ความสำคัญของการเล่น**

การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญกับเด็กทุกคน เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้างสรรค์แก้ปัญหา และค้นพบด้วยตนเอง มีผู้ให้ความสำคัญไว้ ดังนี้

วีณา ประชากุล (2547) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญในวิธีทางการศึกษา การเล่นจะเป็นการศึกษาของเด็ก เพราะขณะที่เด็กเล่นจะได้สัมผัสจากประสบการณ์ตรง เด็กจะเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยธรรมชาติ ส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน เช่น ฝึกฝนมารยาทที่ดีของเด็ก การปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม การเล่นกับเพื่อน การสร้างมิตร ใช้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ การใช้ภาษา การกระตุ้นและส่งเสริมการใช้จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก การเล่นเป็นการระบายอารมณ์และความต้องการต่าง ๆ ของเด็ก เป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด

กรกนก ธูปประสม (2550) กล่าวว่า การเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยสามารถนำมาพัฒนาการคิดให้เกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งสอดคล้องกับความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก เด็กชอบเคลื่อนไหว ความสนุกสนาน ความท้าทาย การเรียนรู้ที่ไม่เครียด โดยการเรียนจากการเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาเด็กปฐมวัย

วัฒนา บุญญาฤทธิ์ และคณะ (2550) กล่าวว่า การเล่นเปรียบเสมือนจัตุรัสแห่งการเรียนรู้ของเด็ก ความสำคัญของการเล่น ดังนี้

1. อารมณ์ที่ร่าเริง สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้สุขภาพจิตดี
2. การเล่นร่วมกับเพื่อนทำให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
3. การเล่นที่มีขั้นตอน กติกา ฝึกให้รู้จักทำงานเป็นระบบและเคารพกติกา
4. การเล่นฝึกให้รู้จักยอมรับผลการกระทำทั้งผลบวกหรือผลที่ไม่คาดหวัง
5. การเล่นฝึกให้รู้จักคิดหาเหตุผล นำประสบการณ์เดิมมาเป็นพื้นฐานในการแก้ปัญหา
6. การเล่นสอนให้รู้จักแพ้ชนะให้อภัย
7. การเล่นนำมาสู่ซึ่งความภาคภูมิใจแห่งผลที่ได้รับ
8. การเล่นส่งเสริมการคิด จินตนาการ และสร้างสรรค์
9. ฝึกฝนให้ผู้รู้มีเจตคติที่ดีต่อโลก

นิรชา ชนะพาล (2551) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางด้านสติปัญญา จากการเล่นเด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้าเข้าจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมอง เพียเจต์ ยังพูดถึงการเล่นเอาไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่นคือการระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย มีความสำคัญต่อพัฒนาการ และประสบการณ์การเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ในชีวิตประจำวัน มีความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของเด็กในทุก ๆด้าน เป็นการเตรียมความพร้อมทักษะการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ เมื่อเติบโตขึ้นเด็กจะได้ให้ความสำคัญและรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง เห็นความสามารถของตนเอง

**3.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น**

สำหรับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น มีนักการศึกษาได้ให้แนวคิดและทฤษฎี ไว้ดังนี้

วิวัฒน์ไชย วรบวร (2555) กล่าวว่า ทฤษฎีการเล่นที่สำคัญมี 7 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีกำลังเหลือ หรือทฤษฎีพลังเกินความต้องการ (The Surplus Energy Theory) กล่าวว่า คนเรามีการสะสมและการใช้หรือระบายพลังงาน พลังงานส่วนใหญ่ที่นอกเหนือไปจากการเรียน การพักผ่อนแล้ว ก็จะใช้ไปในทางการเล่น อย่างไรก็ตามการเล่นไม่ใช่เป็นการระบายพลังงานออกเท่านั้น แต่การเล่นยังมีส่วนที่จะช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานมากขึ้น และเป็นลักษณะที่ต่อเนื่องกัน การสร้างและการใช้จะต้องค่อยเป็นค่อยไป โครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะและระบบต่างๆภายในร่างกายก็จะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทฤษฎีนันทนาการ (The Recreation Theory) กล่าวว่า คนเราจำเป็นจะต้องมีการพักผ่อนและการทำกิจกรรมอันเป็นการเสาะแสวงหาความรื่นเริง ซึ่งเกิดจากความสมัครใจของผู้กระทำเอง ช่วยให้ผู้กระทำเกิดความสดชื่น สนุกสนาน กระปรี้กระเปร่า และช่วยให้รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม

3. ทฤษฎีการผ่อนคลายความเครียด ( Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การที่คนเรามีโอกาสผ่อนคลายความเครียดเพียงชั่วระยะเวลาเล็กน้อย ก็จะช่วยให้ร่างกายมีความสดชื่นพร้อมที่จะประกอบกิจกรรมนั้น ๆ ต่อไปอีกนานและมีประสิทธิภาพ

4. ทฤษฎีสัญชาตญาณ (The Instinct of Groose Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การกระทำของคน เช่น เดิน วิ่ง กระโดด หัวเราะหรืออื่น ๆ เป็นการแสดงออกโดยสัญชาตญาณ เมื่อคนได้มาเล่น การเล่นจะช่วยให้การเคลื่อนไหวหรือการกระทำที่เกิดขึ้นจากสัญชาตญาณพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นการพัฒนาความเจริญงอกงามตามธรรมชาติของมนุษย์

5. ทฤษฎีสังคมสัมพันธ์หรือสังคมประสาน (The Social Contact Theory) ทฤษฎีนี้ต้องการชี้ให้เห็นว่า คนเป็นสัตว์สังคมประเภทหนึ่ง เด็กเกิดมาจากพ่อแม่ เด็กต้องมีพ่อแม่ซึ่งเป็นสมาชิกของสังคมแวดล้อมด้วยสิ่งดี ๆ นานับประการ การติดต่อประสานสัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งที่ขาดมิได้ การเล่นจะเป็นสื่ออันนึงที่จะเสริมสร้างความประสานสัมพันธ์ในสังคมเป็นสิ่งที่ขาดมิได้ การเล่นจะช่วยให้เด็กมีชีวิตอยู่ในสังคมได้ดีและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

6. ทฤษฎีการแสดงออกของ (The Self Expression Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า การเล่นกิจกรรมการแสดงออกทางหนึ่งของคน คนคิดจะทำอะไร คิดอย่างไร จัดแสดงให้เห็นได้โดยการ

เล่น บางครั้งการแสดงออกนี้ยังช่วยเปิดโอกาสให้บุคคลได้ชดเชยความรู้สึกที่ต่ำต้อย หรือความล้มเหลวในด้านอื่น ๆ ของชีวิต อย่างไรก็ตามการแสดงออกของคุณก็ควรจะมีขอบเขตจำกัดไม่มากเกินไปมิฉะนั้นจะทำให้ผลของการชดเชยนั้น ๆ เสียไปด้วย

7. ทฤษฎีรับช่วงมรดกหรือกล่าวย้ำ (Inheritance or Racapitulation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึง การเล่นว่าเป็นมรดกของบรรพบุรุษที่บุคคลรุ่นปัจจุบันรับช่วงมาและได้นำมาปฏิบัติสืบต่อกันมา

ปัทมาวดี เล่ห์มงคล (2557) กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่นแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่คือ

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก ประกอบด้วยทฤษฎี 4 ทฤษฎี ดังนี้

1.1 ทฤษฎีระบายพลังส่วนเกิน (Surplus-energy theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสิ่งมีชีวิตทั้งหลายจะใช้พลังงานเพื่อความอยู่รอดและประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากการใช้ดำรงชีวิตพื้นฐานมนุษย์ และสัตว์จึงแสดงออกด้วยการเล่นจึงถือว่าการเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกิน

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Recreation theory) เนื่องจากในชีวิตประจำวันของมนุษย์เคร่งเครียดจากการทำงานจึงทำให้เกิดความ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด นักการศึกษาในระดับปฐมวัยตามมีความเชื่อในทฤษฎีนี้และได้สอดแทรกการเล่นไว้ในกิจกรรมต่าง ๆ ของหลักสูตร

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recappitulation theory) เชื่อว่า การเล่นของเด็กแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางชาติพันธุ์ของมนุษย์ เช่น การที่เด็กเล่นปีนป่ายต้นไม้ แสดงให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของบรรพบุรุษดั้งเดิมของมนุษย์ หรือการเล่นเป็นกลุ่มแสดงให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันเป็นเผ่าพันธุ์ของมนุษย์ เป็นต้น การเล่นเป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัย

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct practice theory) เชื่อว่า การเล่นช่วยพัฒนาความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตต่อไปในภายหน้า เช่น การเล่นบทบาทสมมติของเด็กเป็นการฝึกฝนทักษะชีวิต รวมทั้งช่วยพัฒนาบุคลิกภาพและสติปัญญา

2. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย ประกอบด้วยทฤษฎี 4 ทฤษฎีดังนี้

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic theory) ฟรอยด์และอีริคสัน เชื่อว่าการเล่นช่วยลดความกังวลใจ การเล่นช่วยทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองมีอำนาจเหนือสิ่งแวดล้อม การเล่นช่วยให้พฤติกรรมที่ไม่ยอมรับเป็นที่ยอมรับ

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive developmental theory) ผู้นำกลุ่มคือ จีน เพียเจต์ (Jean Piaget) เชื่อว่า การเล่นเป็นเครื่องมือนำไปสู่พัฒนาการทางสติปัญญา การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็กและเป็นผลจากสถานภาพของการพัฒนาด้านสติปัญญา การเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่แรกเกิดในวัยทารกเด็กจะเลียนแบบและกิริยาจากบุคคลหรือสัตว์ สิ่งแวดล้อมรอบตัว

แล้วจะค่อย ๆ พัฒนาเป็นการเล่นสามรูปแบบด้วยกัน คือ การเล่นฝึก (Practice play) จะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นการใช้ประสาทสัมผัส ในเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบจะเริ่มเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ ( Symbolic play) และจะพัฒนาไปเป็นการเล่นที่มีกติกา (Games with Pules) เพียเจต์ กล่าวว่า การเล่นเกมที่มีกฎและกติกานั้นจะเกิดขึ้นตลอดช่วงอายุของมนุษย์

2.3 ทฤษฎีแรงกระตุ้น (Arousal modulation theory) เชื่อว่า การเล่นช่วยรักษาระดับแรงกระตุ้นให้อยู่ในระดับสูงสุด การเล่นช่วยขจัดความเบื่อหน่าย และลดความสงสัยอยากรู้

2.4 ทฤษฎีการเล่นแบททีสัน (Bateson) เชื่อว่า การเล่นเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกตามกรอบ หรือสถานการณ์ที่สร้างขึ้น กิจกรรมการเล่นเกิดขึ้นจากสภาพการณ์รอบตัวเด็กในขณะที่เด็กเล่น การเล่นจะไม่เกิดขึ้นถ้าสภาพการณ์นั้นว่างเปล่า

พัทธนันท์ เกิดคง (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เรามีผลสืบเนื่องมาจากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เกิดขึ้นจากกระบวนการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำให้เกิดขึ้นด้วยตนเองการเรียนรู้จะเป็นไปได้ดีถ้าผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เคลื่อนไหว มีโอกาสคิดริเริ่มตามความต้องการ และความสนใจของตนเอง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ ทฤษฎีการเล่นคลาสสิค และทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย ซึ่งทั้งสองแนวคิดมีความเชื่อว่าการเล่นมีบทบาทสำคัญมากต่อเด็กปฐมวัย การเล่นช่วยปลดปล่อยพลังงานที่มีอย่างเหลือล้นในตัวเด็ก ช่วยให้เกิดการผ่อนคลายช่วยฝึกทักษะต่าง ๆ ช่วยพัฒนาความคิดสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน ช่วยคลายความกังวลเป็นการเลียนแบบชีวิตจริงของเด็กเพื่อเตรียมความพร้อมกับการเจริญเติบโตต่อไปในอนาคต การเล่นเป็นกิจกรรมที่ไม่ต้องบังคับให้ทำตาม ปกติในชีวิตของเด็กนั้นจะชอบเล่นอยู่แล้ว จึงควรให้การสนับสนุนและส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสเล่นให้มากที่สุด

**3.4 พัฒนาการด้านการเล่นของเด็กปฐมวัย**

การเล่นต่าง ๆ ของเด็กมีลำดับขั้นของการพัฒนา การเล่นของเด็ก ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงพัฒนาการทางการเล่นของเด็กปฐมวัย ไว้ดังนี้

นภเนตร ธรรมบวร (2549) กล่าวถึง พัฒนาการทางการเล่นว่าเป็นไปตามลำดับขั้นของการเล่นตามวัยของเด็ก ดังนี้

1. ลำดับขั้นการเล่นตามทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) แบ่งลำดับขั้นตอนการเล่นเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 การเล่นซ้ำ ๆ (Sensorimotor play) การเล่นชนิดนี้มีความสำคัญมากสำหรับเด็กวัยทารกและวัยเตาะแตะ พบมากในวัยแรกเกิดถึง 2 ปี เนื่องจากเด็กจะพัฒนาทักษะทางสติปัญญาได้จากการลงมือทำผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ เด็กจะเชื่อมโยงการกระทำในครั้งแรกและ

การคาดเดาการกระทำที่จะเกิดขึ้นในครั้งต่อไป การเล่นซ้ำ ๆ ช่วยให้เด็กเรียนรู้ว่าการกระทำอย่างเดียวกันให้ผลที่เหมือนเดิม และช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในการใช้ทักษะทางร่างกาย เช่น การขว้างบอล การกระโดดเชือก ปัญหาการใช้งานตามลักษณะของเครื่องเล่นสนาม

1.2 การเล่นแบบสัญลักษณ์ (Symbolic play) หมายถึง การเล่นที่ผู้เล่นใช้วัตถุชนิดใดชนิดหนึ่งแทนวัตถุอีกชนิดหนึ่ง เพียเจต์ถือว่าการเล่นชนิดนี้เป็นจุดเริ่มต้นของขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาหรือความคิดที่เรียกว่า (Pre-operation intellgence) การเล่นแบบสัญลักษณ์นี้แบ่งได้ดังนี้

1.2.1 การเล่นบทบาทสมมติ (Dramatic play) การเล่นชนิดนี้จะเริ่มเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ โดยเด็กจะเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการของเด็ก การเล่นชนิดนี้จะช่วยให้เด็กได้แสดงออกถึงสิ่งที่ตนรับรู้และมีประสบการณ์รวมทั้งเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้กับเด็ก

1.2.2 การเล่นสร้างสรรค์ คือ การที่เด็กนำวัตถุชิ้นหนึ่งมาเป็นตัวแทนของวัตถุอีก การเล่นชนิดนี้เป็นที่นิยมมากสำหรับเด็กปฐมวัย เนื่องจากเนื่องจากช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านคณิตศาสตร์ มิติสัมพันธ์ นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็ก พัฒนากล้ามเนื้อเล็กในการเล่นแบบสร้างสรรค์ เด็กจะได้ใช้จินตนาการหรือความคิดในเชิงนามธรรมน้อยกว่าการเล่นบทบาทสมมติ ทั้งนี้เพราะสิ่งที่เด็กสร้างหรือประดิษฐ์มีความคล้ายคลึง และใกล้เคียงกับภาพในสมองของเด็ก ดังนั้น การเล่นบทบาทสมมติจึงซับซ้อนมากกว่า เพราะเด็กจำเป็นต้องใช้ท่าทาง ภาษา และวิธีการอื่น ๆ อีกมากมายในการสื่อสารบทบาท รวมถึงความตั้งใจของตน อย่างไรก็ตามเด็กอาจมีการเล่นสลับไปสลับมาระหว่างการเล่นสร้างสรรค์ และการเล่นบทบาทสมมติและดำเนินต่อเนื่องไปจนสู่วัยผู้ใหญ่

1.3 การเล่นแบบนี้กฎเกณฑ์ (Games with rules) การเล่นชนิดนี้เกิดขึ้นเมื่อเด็กสามารถปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ได้อย่างดีเช่นการเล่นมอญซ่อนผ้างูกินหาง เป็นต้น

2. ลำดับขั้นการเล่นตามการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็ก ทางการศึกษาได้แบ่งระดับการเล่นตามพัฒนาการ ครั้งนี้ส่วนร่วมทางสังคมไว้ ดังนี้

2.1 การเล่นลำพัง (Solitary play) การเล่นชนิดนี้เด็กจะเล่นตามลำพังหรือเป็นอิสระจากบุคคลรอบข้างโดยปราศจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เด็กจะมีสมาธิอยู่เฉพาะที่การเล่นของตนเพียงลำพังเท่านั้น เด็กอาจมีการใช้ภาษาพูดบรรยายของเล่นของตนเอง หรือร้องเพลงให้ตนเองฟัง ซึ่งถือเป็นการกำหนดทิศทางความคิดของเด็กควบคู่ไปขณะเล่น

2.2 การเล่นแบบเฝ้าดู (Onlooker behavior) เด็กจะเฝ้าดูเพื่อนรอบ ๆ ตนเองเล่น ในบางครั้งเด็กอาจเล่นตามลำพังและเฝ้าดูเพื่อนคนอื่น ๆ เล่นเด็กอาจเปลี่ยนการเล่นของตนเองซึ่งเป็นผลจากการเฝ้าดูเพื่อน

2.3 การเล่นคู่ขนาน (Parallel play) การเล่นคู่ขนานเป็นการเล่นซึ่งเด็กหรือผู้เล่นจะเล่นของเล่นชนิดเดียวกันแต่จะอยู่ในลักษณะต่างคนต่างเล่น โดยของเล่นที่เล่นอาจเป็นชนิดเดียวกัน หรือมีลักษณะใกล้เคียงกัน ในขณะเล่นเด็กอาจมีการพูดคุยเป็นระยะ ๆ แต่จะไม่มีการเจรจาต่อรองเพื่อเล่นด้วยกันเป็นต้น

2.4 การเล่นแบบไม่กำหนดบทบาท (Associative play) การเล่นชนิดนี้เด็กจะเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม และจะไม่กำหนดบทบาทที่เฉพาะเจาะจงแก่กลุ่ม และไม่มีวัตถุประสงค์ของการเล่นร่วมกันเด็กแต่ละคนจะเล่นตามที่ตนต้องการ

2.5 มันเล่นร่วมกัน (Cooperative play) การเล่นชนิดนี้เด็กแต่ละคนจะยอมรับบทบาทและกฎเกณฑ์ที่ถูกกำหนดโดยกลุ่ม การเล่นจำเป็นต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเล่น ถือเป็นการเล่นทางสังคมที่มีความซับซ้อน เด็กจำเป็นต้องใช้ความพยายามในการประสานความสัมพันธ์ในระหว่างการเล่น เริ่มตั้งแต่การแบ่งของเล่นกับเพื่อนการเล่นบทบาทต่าง ๆ รวมตลอดถึงการปฏิบัติตามกติกาการเล่น

ปัทมาวดี เล่ห์มงคล (2557) กล่าวถึง การเล่นของเด็กปฐมวัยตามพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย ไว้ดังนี้

1. การเล่นเชิงสติปัญญาเป็นไปตามลักษณะพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ มีดังนี้

1.1 การเล่นที่เกิดจากการฝึกซ้อมทำซ้ำแล้วซ้ำอีก (Practict play) ช่วงอายุแรกเกิด - 2 ปี ลักษณะการเล่นของเด็กวัยนี้เป็นการกระทำที่เคลื่อนไหว มีอริยบท มีการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้และมีการเล่นซ้ำบ่อยๆ โดยไม่เบื่อหน่ายการเล่นของใบนี้จะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบสำรวจทดสอบและพฤติกรรมซ้ำซ้อนขึ้นเมื่อเด็กมีวุฒิภาวะ

1.2 การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic play) ช่วงอายุระหว่าง 2-7 ปี เด็กจะเล่นเลียนแบบตามความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อม เด็กจะเอาใจใส่กับการเล่นที่มีการสมมติหรือกำหนดให้มีสิ่งเร้าต่าง ๆ รวมทั้งวัตถุของเล่นและตัวบุคคล มีฐานะเป็นตัวแทนของสิ่งของและสภาพที่เป็นจริงในชีวิต

1.3 การเล่นที่มีกฎเกณฑ์ (Games with rules) ช่วงอายุประมาณ 7-11 ปี ขั้นความคิดรูปธรรม การเล่นระยะนี้จะเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เล่นบทบาทสมมติ ที่สอดคล้องกันอย่างมีเหตุมีผล สามารถสื่อความคิดของตนให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจได้

จุฬินฑิพา นพคุณ (2561) กล่าวว่า การเล่นและของเล่นที่จัดให้เด็กปฐมวัย ควรส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็กเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่น อย่างเสรีตามความต้องการและความสนใจตลอดจนมีการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นที่เหมาะสมกับลักษณะพฤติกรรมการเล่นและความสามารถตามวัย โดยจัดให้มีบริเวณที่เล่นที่กว้างขวางและปลอดภัย มีการสนับสนุนการเล่นโดยการสังเกตหรือเข้าไปมีส่วนร่วมเสนอแนวคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการเล่นของเด็ก และจัดหาอุปกรณ์ของเล่นที่เหมาะสม ดังนี้

1. การเล่นและของเล่นสำหรับเด็กวัย 0-1 ปี วัยนี้จะเรียนรู้จากการกระตุ้นประสาทสัมผัสให้เกิดการรับรู้และตอบสนองสิ่งเร้ารอบตัวจากผู้อยู่ใกล้ชิดที่คอยดูแล สัมผัส โอบอุ้ม พูดคุย หยอกล้อเล่น และชี้ชวนให้ดูสิ่งต่าง ๆ รอบตัว กิจกรรมการเล่นที่ควรจัดให้ เป็นการเล่นหยอกล้อด้วยคำคล้องจอง เช่น การเล่นปูไต่ การเล่นจ๊ะเอ๋ การเล่นจับปูดำ การเล่นซ่อนหาของ เป็นต้น ของเล่นสำหรับเด็กวัยนี้ ได้แก่ โมบายตะเพียน ของเล่นเขย่าหรือบีบให้เกิดเสียง ตุ๊กตาผ้ารูปสัตว์ ลูกบอลผ้า เป็นต้น

2. การเล่นและของเล่นสำหรับเด็ก 1-2 ปี วัยนี้จะเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้และมีการทำซ้ำ ๆ แบบลองผิดลองถูกกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กิจกรรมการเล่นที่ควรจัดให้การเล่นสำรวจที่ใช้ประสาทสัมผัส และการเล่นเคลื่อนไหวอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น การให้เด็กเดินบริหารแขนขา การเล่นดิน–ทราย-น้ำ การหยิบของตามคำบอก การเล่นขว้างปลา การขีดเขียนลากเส้นไปมา เป็นต้น ของเล่นสำหรับเด็กวัยนี้ ได้แก่ ของเล่นที่ลากจูงได้ ลูกปัดสีขนาดใหญ่และร้อยเชือก ลูกบอล กล่องกระดาษขนาดต่าง ๆ ภาพตัดต่อง่าย ๆ ของเล่นที่ใช้ตักตวงน้ำ-ทรายและหนังสือ

3. การเล่นและของเล่นสำหรับเด็กวัย 2-4 ปี วัยนี้จะเรียนรู้จากการสังเกตเลียนแบบและซักถามทำความรู้จักกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวจากผู้ใหญ่ เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในการสื่อความหมายกับผู้อื่น กิจกรรมการเล่นที่ควรจัดให้เป็นการเล่นสร้างสรรค์ที่ให้เด็กได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้าง ออกมาเป็นบทบาทสมมติหรือผลงานทางศิลปะ เช่น การเล่นเป็นพ่อแม่ การเล่นขายของ การเล่นเป็นตัวละครในการ์ตูน เป็นต้น ของเล่นสำหรับเด็กวัยนี้ ได้แก่ ของเล่นเลียนแบบของจริง ดินน้ำ มันอุปกรณ์ศิลปะ ของใช้ในบ้านจำลองพลาสติกสร้างสรรค์ ไม้บล็อก และหนังสือนิทาน

4. การเล่นและของเล่นสำหรับเด็กวัย 4-6 ปี วัยนี้จะเรียนรู้จากการใช้ภาษาสื่อความหมายความเข้าใจกับผู้ใหญ่ และใช้เหตุผลในการทำความเข้าใจกับสิ่งต่าง ๆ กิจกรรมการเล่นที่ควรจัดให้เป็นการเล่นที่เด็กสามารถสะท้อนความ ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้เช่นการวาดภาพ และการเล่าเรื่อง การแสดงบทบาทสมมติ เปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ การเล่นเกมง่าย ๆ เป็นกลุ่ม และการเล่นเกมการศึกษาหรือเกมแข่งขันง่าย ๆ ของเล่นสำหรับเด็กวัยนี้ ได้แก่ ของเล่นสร้างสรรค์ ตัวต่อประเภทต่าง ๆ เกมที่มีกติกาง่าย ๆ ไม้บล็อกและหนังสือนิทาน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เด็กแต่ละวัยมีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามลำดับพัฒนาการ และประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากสภาพแวดล้อม พฤติกรรมการเล่นของเด็กมีการพัฒนาตามลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่องตามวุฒิภาวะ และความพร้อมทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก รวมทั้งการเล่นแบบง่าย ๆ เพียงลำพังคนเดียวไปสู่การเล่นที่ซับซ้อนมากขึ้น ๆ และรู้จักเล่นร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น การเล่นของเด็กเป็นไปตามวัย ตามลำดับขั้น และเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา

การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่สำคัญทำให้เกิดการเรียนรู้ มีความสุขสนุกสนานที่ได้แสดงออกอย่างอิสระ และเป็นการส่งเสริมพัฒนาการที่ดี

**3.5 ประเภทของการเล่น**

การเล่นของเด็กมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัน เวลา แต่ละบุคคล ตามสภาพและความพอใจของเด็ก ทั้งนี้เนื่องจากการเล่นแต่ละชนิดให้ความสนใจหรือดึงดูดใจเด็กแตกต่างกัน บางครั้งก็ชอบดูคนอื่นเล่น หรือบางครั้งก็ชอบเล่นกิจกรรมที่ร่วมมือกับคนอื่นๆ ที่ผลัดเปลี่ยนวัตถุกันเล่น เด็กแต่ละคนมีโอกาสเล่นในแบบต่าง ๆ กัน ดังที่ (ศรีเรือน แก้วกังวาล; อ้างถึงใน จุฬินฑิพา นพคุณ และคณะ, 2561) ได้สรุปประเภทของการเล่นไว้ 7 ประเภท ดังนี้

1. เล่นคนเดียว เป็นการที่เด็กเล่นคนเดียวกับของเล่น เช่น เล่นกับตุ๊กตา เล่นตัดกระดาษ เล่นสมมติ ฯลฯ

2. เล่นสมมติ โลกของการเล่นสมมติเป็นการเล่นที่โดดเด่นมากของเด็ก ในวัยเด็กตอนต้นสำหรับเด็ก การเล่นชนิดนี้เป็นโลกแห่งความจริง เด็กมักลอกเรียนโลกสมมติจากเรื่องราวในชีวิตจริงที่ได้พบเห็น เช่น เป็นครู นักเรียน พ่อ แม่ ทำกับข้าว ฯลฯ หรือบางครั้งก็ลอกเลียนจากเรื่องราวที่ตนได้ยินได้ฟังจากนิทาน

3. เล่นเชิงสังคม เป็นการเล่นที่มีเด็กตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การเล่นเชิงสังคมอาจรวมการเล่นประเภทอื่น ๆ ด้วย (ยกเว้นการเล่นคนเดียว) เช่น เล่นกระโดดเชือก เล่นซ่อนหา เล่นอีตัก เล่นมอญซ่อนผ้า ฯลฯ

4. เล่น-ดูผู้อื่นเล่น เด็กดูผู้อื่นเล่น โดยไม่ร่วมเล่นด้วยแต่อาจจะถามคำถามให้คำแนะนำ ฯลฯ การดูผู้อื่นเล่นไม่ค่อยปรากฏบ่อยนักในวัยนี้

5. เล่นคนเดียวในที่เดียวกันแต่ไม่เล่นด้วยกัน (ต่างคนต่างเล่น) (Pararell Play) เช่น เด็ก 2 คน ต่างนั่งเล่นตุ๊กตาของตัว พูดกับตุ๊กตา แต่ไม่ร่วมเล่นตุ๊กตาตัวเดียวกัน

6. เล่นร่วมกัน (Associative Play) เมื่อเด็กโตขึ้นเด็กจะชอบเล่นร่วมกับเพื่อนมากกว่าเล่นคนเดียว หรือเล่นด้วยกันแต่ต่างคนต่างเล่น เด็กยังยอมรับกติกาการเล่นร่วมกันไม่ค่อยได้ จึงมักจะทะเลาะกันค่อนข้างบ่อยเมื่อเล่นร่วมกัน แต่การทะเลาะของเด็กเป็นลักษณะชั่วผู้ช่วยยาม

7. เล่นแบบร่วมมือกัน (Co-operative Play) เด็กจะรู้จักเล่นด้วยกันอย่างมีกฎเกณฑ์ การเล่นที่ไม่ซับ เมื่ออายุประมาณ 5-6 ขวบ

สุชา จันทร์หอม (2543; อ้างถึงใน จุฬินฑิพา นพคุณ และคณะ, 2561) ได้กล่าวไว้ในจิตวิทยาเด็กว่า เด็กจะเล่นอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับอายุของเด็กเป็นส่วนใหญ่ คือ เด็กมีอายุแตกต่างกันจะเล่นแตกต่างกันออกไป ซึ่งพอสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. การเล่นที่เป็นธรรมชาติและเป็นอิสระ การเล่นดังกล่าวจะเป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ไม่เล่นประจำ และเป็นการเล่นคนเดียวมากกว่าที่จะเล่นกับเพื่อน ๆ และจะเป็นการเล่นในลักษณะ

ของการสำรวจ เช่น การเล่นตุ๊กตา เด็กจะถอดออก แล้วทดลองประกอบใหม่ การเล่นจะเริ่มซับซ้อนและมีกฎเกณฑ์มากขึ้นในช่วงปลายปีที่ 2

2. การเล่นแบบสมมติ การมีชนิดนี้เป็นการเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยสมมติสิ่งที่เด็กชอบ จัดเป็นการเล่นที่ต้องใช้ภาษาและแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา ซึ่งการเล่นสมมตินี้เด็กคนใดคนหนึ่งมีความคับข้องใจมาก ก็จะยิ่งชอบการเล่นแบบนี้มาก

3. การเล่นแบบสร้างสรรค์ การเล่นแบบสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเล่นของเด็ก

นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งกิจกรรมการเล่นออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การเล่นนอกห้องเรียนและการเล่นในห้องเรียนซึ่งเด็กส่วนใหญ่จะมีรูปแบบการเล่นที่คล้ายคลึงกันและเป็นไปตามขั้นตอนซึ่งรูปแบบและวิธีการเล่นจะสอดคล้องกับพัฒนาการในทุกด้าน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเล่นมีหลายประเภทแตกต่างกันตามจำนวนผู้เล่น สถานที่ รูปแบบการเล่น และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทางที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น มีทั้งประเภทเล่นในร่ม เล่นกลางแจ้ง การเล่นที่มีกฎกติกา การเล่นที่มีอุปกรณ์และไม่มีอุปกรณ์ การเล่นอย่างอิสระ เล่นบทบาทสมมุติ เล่นจับต้องสิ่งของ และเกมการละเล่นต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกเล่นให้เหมาะสมกับวัย ตามความสนใจของตนเอง และตามสถานการณ์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเรียนรู้ประสบการณ์ในขณะที่เล่น

**3.6 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านอีสานไว้ ดังนี้

อริสา จะรา (2550) กล่าวว่า การละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมการละเล่นอย่างหนึ่งในแต่ละท้องถิ่นมีการเล่นที่เรียบง่ายไม่สลับซับซ้อนและตามแบบวิถีของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งได้รับการสืบทอดต่อ ๆ กันมาจากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่ง

ทิพวรรณ คันธา (2542) กล่าวว่า การละเล่นพื้นบ้านอีสานเป็นการละเล่นที่สืบทอดต่อกันมามีกฎกติกาง่าย ๆ และมีวัสดุที่ใช้ในการเล่น ซึ่งหาได้ง่ายในง่ายท้องถิ่นนั้น ๆ ส่วนจะเป็นวัสดุจากธรรมชาติบางเกมจะมีบทร้องและคำคล้องจองสั้น ๆ ประกอบการเล่น ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ซึ่งการละเล่นพื้นบ้านอีสานเล่นกันเป็นกลุ่มตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป

และนอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านอีสาน ยังหมายถึง กิจกรรมที่ปฏิบัตินอกเหนือจากกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เป็นนันทนาการ เป็นกิจกรรมที่เล่นกันในเวลาว่าง มีกติกาหรือวิธีการเล่นที่ง่าย ไม่สลับซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ (ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคาม วิทยาลัยครูมหาสารคาม, 2528)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านอีสาน เป็นกิจกรรมที่สืบทอดต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น มีกฎกติกาง่าย ๆ ใช้วัสดุอุปกรณ์ในท้องถิ่น บางเกมมีบทร้องประกอบ ซึ่งการเล่นอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม มีการเล่นที่เรียบง่ายไม่สลับซับซ้อน และตามแบบวิถีของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ

**3.7 ความสำคัญของการการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการการละเล่นพื้นบ้านอีสานไว้ ดังนี้

วรรณนิศา พงษ์จิรังกาล (2561) กล่าวถึงความสำคัญ คุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านว่า เกิดประโยชน์ทางด้านร่างกาย สมรรถภาพทางกาย ที่ช่วยให้เกิดการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ทั้งกล้ามเนื้อมัดเล็กและกล้ามเนื้อมัดใหญ่ การทำงานของระบบประสาทให้ประสานสัมพันธ์กัน ความคล่องแคล่วว่องไว ด้านอารมณ์ จิตใจ สนุกสนาน ฝึกการสมหวัง ผิดหวังจากการชนะหรือแพ้ ด้านสังคม ได้ฝึกการปรับตัว การเรียนรู้การเป็นผู้นำและผู้ตาม ความสามัคคีในหมู่คณะ ด้านสติปัญญา มีการคิดวางแผนในการเล่น แก้ปัญหาในการเล่น นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านมีคุณค่า มีความสำคัญและมีประโยชน์อย่างยิ่งโดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติเพื่อที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในอนาคต การละเล่นพื้นพื้นบ้านไทยนี้เป็นสิ่งที่บอกถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนได้เล่นการละเล่นพื้นบ้านไทย ยังเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของไทยให้สืบไปด้วย (กรมพลศึกษากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557)

ทิพวรรณ คันธา (2561) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านอีสานว่า ช่วยให้เด็กรู้จักการแบ่งปัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การรู้จักให้อภัย ขอบคุณ ขอโทษ การเคารพกฎกติกาในการเล่น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นพื้นฐานของคนที่จะอยู่ร่วมกันในสังคมได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ การละเล่นพื้นบ้านอีสาน เป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งที่ก่อประโยชน์ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งในด้านส่งเสริมสุขภาพของร่างกาย และทางจิตใจ ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและหมู่คณะ (ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคาม วิทยาลัยครูมหาสารคาม, 2528)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านอีสานมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะได้คิดค้นวิธีการเล่น รวมทั้งใช้ประสบการณ์จากการเล่นมาคิดแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กได้เพิ่มพูนประสบการณ์ และพัฒนาไปสู่วิถีทางการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

**3.8 ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

การละเล่นพื้นบ้านอีสานนั้นมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับชีวิตของคนภาคอีสานมาตลอดทั้งในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ซึ่งในแต่ละวัยนั้นมีการละเล่นซึ่งแตกต่างกันไปตามชนิดและวิธีการเล่น ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจในแต่ละวัย การเล่นของเด็กมันจะเป็นการละเล่นที่ต้อง

มีการเคลื่อนไหวมีการเลียนแบบเล่นบทบาทสมมุติต่าง ๆ เพราะเป็นการเล่นที่ตอบสนองวัยที่กำลังเจริญเติบโต และเตรียมตัวที่จะเป็นผู้ใหญ่ส่วนการละเล่นของผู้ใหญ่นั้นมักจะมีพื้นฐานมาจากความเชื่อมั่นในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความต้องการหาสิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจและเพื่อเป็นกำลังใจให้กับตัวเอง เช่น การเล่นบั้งไฟ การแห่นางแมว โคมลม โคมไฟ นอกจากนี้การละเล่นในวัยผู้ใหญ่มักเป็นไปเพื่อการพักผ่อน คบหาสมาคมกับเพื่อนฝูง การละเล่นจึงเป็นผลิตผลส่วนหนึ่งและเป็นวัฒนธรรมของสังคม การละเล่นของมนุษย์สามารถทำให้เข้าใจถึงการดำรงชีวิตขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ การละเล่นจึงเป็นเสมือนการเชื่อมโยงคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากบรรพบุรุษซึ่งก็มีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับยุคสมัยและท้องถิ่นของตนเอง การละเล่นของเด็กสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของสังคม ในด้านสภาพชีวิตในความเป็นอยู่ของคนและอาชีพซึ่งเห็นได้จาก การเล่นไหปลาแดก ม้าตึ๋งตั่ง ตีไก่ ซึ่งล้วนแต่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นอยู่ อาหารการกิน การเลียนแบบ การเล่นตีไก่ของผู้ใหญ่ หรือเลียนแบบการเอาม้าหรือวัวมาบรรทุกของ นอกจากนี้การละเล่นของเด็กยังสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมด้านค่านิยมและความเชื่อต่าง ๆ เช่น ความเชื่อในเรื่องผีสาง ในการเล่นอีมะล็อกก๊อกแก๊ก หรือจากบทของร้อยกรองประกอบการเล่น ก็เหลือแต่สถานการณ์มาจากความเชื่อและค่านิยมของคนในสังคมนั้น เด็กที่อยู่ในสังคมชนบทที่ห่างไกลจากชุมชนภายนอกก็มักจะมีการเล่นที่ได้รับการถ่ายทอดกันมาจากคนรุ่นเก่า ๆ ซึ่งมีลักษณะการเล่นที่สอดคล้องกับสภาพของสังคมและสิ่งแวดล้อม ส่วนเด็กที่อยู่ในสังคมเมือง ปัจจุบันการเล่นได้เปลี่ยนแปลงไปเพราะการเล่นพื้นบ้านต้องเล่นร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนนอกบ้านในละแวกเดียวกันและต้องมีบริเวณหรือลานกว้าง ๆ เพียงพอที่เด็กจะวิ่งเล่นได้สะดวกสบาย แต่ความเป็นอยู่ในปัจจุบันผู้ปกครองไม่อนุญาตให้เด็กออกไปเล่นนอกบ้าน หรือเพื่อนบ้านข้างเคียงเสมือนสมัยก่อน เพราะเกรงจะเกิดอันตรายสถานที่เล่นไม่มี สถานที่แออัด โดยเฉพาะในเขตชุมชนเด็กจำเป็นต้องเล่นภายในบ้านของตน มีเครื่องเล่นจากท้องตลาดมากมายเข้ามาแทนที่ เช่น เครื่องเล่นพลาสติก เครื่องเล่นที่มีกลไกบริษัทผู้ผลิตแข่งขันการผลิตออกมาจำนวนมากทำให้การละเล่นพื้นบ้านอีสานนับวันจะสูญหายไป (ทิพวรรณ คันธา, 2561)

ดังนั้นลักษณะการละเล่นพื้นบ้านอีสานยังสามารถเสริมสร้างกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้เป็นอย่างดี ผู้เล่นได้เคลื่อนไหว ได้ออกกำลังกาย รู้จักเคารพกติกาในการเล่น รู้จักการรอคอย มีความอดทนรู้แพ้ผู้ชนะและให้อภัย ช่วยสร้างความสามัคคีตลอดจนผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านอีสานให้คงอยู่ต่อไป

นอกจากนี้ ชัชชัย โกมารทัต (2554) ได้สรุปลักษณะและวิธีการเล่นของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ดังนี้

1. ขอบข่ายของสนามเล่น หมายถึง การกำหนดขอบข่ายของสนามเล่นหรือพื้นที่ในการเล่น พบว่าการละเล่นพื้นบ้านอีสานในสมัยก่อนส่วนใหญ่ มีการกำหนดขอบเขตของสนามเล่นพื้นที่ที่

ใช้ในการเล่นได้ชัดเจน ส่วนน้อย ไม่มีการกำหนดขอบเขตสนามเล่นหรือพื้นที่ในการเล่นไว้เป็นรูปแบบชัดเจน ลักษณะของการกำหนดขอบข่ายพื้นที่ในการเล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสานจะเป็นลักษณะที่ยืดหยุ่นได้ตามขนาดและสภาพของพื้นที่ที่เล่นและจำนวนผู้เล่น

2. ลักษณะสนามเล่น หมายถึง ลักษณะหรือรูปแบบของสนามเล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสานที่นิยมกันในสมัยก่อน พบว่าการละเล่นพื้นบ้านอีสานในสมัยก่อนส่วนใหญ่มีลักษณะรูปแบบสนามเป็นแบบเส้น เริ่ม/เส้นชัย และเป็นวงกลม รองลงมามักมีลักษณะรูปแบบสนามเล่นเป็นแบบไม่จำกัดรูปแบบ แบบแบ่งแดน และแบบสี่เหลี่ยม

3. จำนวนผู้เล่น หมายถึง การจำกัดหรือไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นในการละเล่นพื้นบ้านอีสาน พบว่าการละเล่นพื้นบ้านอีสานในสมัยก่อนส่วนใหญ่ ไม่มีการจำกัดจำนวนผู้เล่น นั่นก็คือผู้เล่นจำนวนกี่คนก็สามารถเข้าร่วมเล่นได้ รองลงมาสามารถปรับปรุงจำนวนผู้เล่นได้ตามความเหมาะสมคือผู้เล่นน้อยก็เล่นได้ผู้เล่นมากก็สามารถเข้าร่วมเล่นได้

4. ลักษณะการเล่น หมายถึง ลักษณะการเล่นที่ปรากฏในการละเล่นพื้นบ้านอีสาน พบว่า การละเล่นพื้นบ้านอีสานในสมัยก่อนส่วนใหญ่ มีลักษณะการเล่นเป็นแบบทีม และการเล่นแบบบุคคล การเล่นเป็นแบบคู่ก็มีเช่นกัน แต่เป็นส่วนน้อย ด้วยลักษณะการเล่นที่มีทั้งแบบทีม ประเภทบุคคล แบบประเภทคู่ ที่มีจำนวนไม่ต่างกันมากนัก แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของลักษณะการเล่นที่เอื้อประโยชน์ต่อการเข้าร่วมเล่นและง่ายต่อการเข้าร่วมเล่น

5. วิธีเล่น หมายถึง วิธีเล่นที่เป็นลักษณะเด่นของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน พบว่า การละเล่นพื้นบ้านอีสานในสมัยก่อนส่วนใหญ่ มีวิธีการเล่นเป็นแบบชิงที่หมาย รองลงมาได้แก่วิธีการเล่นแบบเลียนแบบ แบบไล่จับ แบบแย่งของ แบบต่อสู้ แบบแม่นยำ แบบขว้าง ปา พุ่ง แบบประลองกำลัง และแบบประกวดและแสดง จะเห็นได้ว่าวิธีการเล่นมีความหลากหลายและมีลักษณะที่สอดคล้องกับวิธีการดำรงชีวิตในวิถีของคนไทยในสมัยนั้น

6. ลักษณะแข่งขัน หมายถึง ลักษณะการแข่งขันที่ปรากฏในการเล่นพื้นบ้านอีสาน พบว่า การละเล่นพื้นบ้านอีสานในสมัยก่อน ส่วนใหญ่มีลักษณะการแข่งขันเป็นแบบแข่งกับตัวเองและแข่งกับผู้อื่น นอกจากนี้ยังมีลักษณะการแข่งขันที่เป็นการแข่งขันกับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ ลักษณะการละเล่นพื้นบ้านอีสานที่เป็นแบบแข่งกับคนอื่นและแข่งกับตัวเอง เป็นการสะท้อนภาพที่สอดคล้องกับชีวิตสังคมไทยที่ต้องมีการแข่งขันกับคนอื่นและแข่งขันกับตัวเอง เป็นความชาญฉลาดของบรรพบุรุษไทยที่สร้างสรรค์การละเล่นพื้นบ้านอีสานไทยที่ทรงคุณค่าในการฝึกฝนคุณลักษณะที่สำคัญในการดำรงชีวิตในสังคมให้แก่คนไทยรุ่นต่อ ๆ ไปได้เรียนรู้

7. กติกาการเล่นและการตัดสิน หมายถึง ข้อกำหนด กฎ กติกา ในการเล่นและการตัดสินการเล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสาน มีการกำหนดไว้พอเข้าใจแม้จะไม่รัดกุมมากนัก แต่ก็พอเป็นแนวทางให้ผู้เล่นปฏิบัติตามโดยทั่วถึงกันได้ ผู้เล่นสามารถพูดจาหรือตกลงกันก่อนการเล่น หรือ

การละเล่นบางอย่างถ่ายทอดกันมาจนเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องตกลงอะไรกันมากนัก ทุกคนเมื่อจะเล่นก็เล่นได้ทันที การละเล่นพื้นบ้านอีสานไม่เน้นถึงการแพ้ชนะ แต่มุ่งถึงความสนุกสนานและการออกกำลังกายเป็นสำคัญ ด้วยเหตุนี้กฎกติกาจึงไม่รัดกุมมากนักแต่ผู้เล่นทุกคนต่างก็ปฏิบัติตาม

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ลักษณะการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ไม่มีข้อกำหนดขอบเขตในด้านต่างๆ ที่ตายตัว ทุกอย่างสามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ นอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านอีสานไม่เน้นถึงผลของการแพ้ชนะให้เป็นเป้าหมายที่สำคัญมากนัก แต่มุ่งเน้นความสนุกสนานและการออกกำลังกายเป็นสำคัญ

**3.9 ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ ดังนี้

ชัชชัย โกมารทัต (2554) ได้นำเสนอกีฬาพื้นเมืองไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน ไว้ 30 ชนิด โดยแบ่งการเล่นกีฬาพื้นเมืองอีสาน เป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) กีฬาพื้นเมืองไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น 2) กีฬาพื้นเมืองไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ไม่มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น ดังนี้

1. กีฬาพื้นเมืองไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น ได้แก่
    1. กลองเส็ง
    2. ขี่ม้าหลังโปก
    3. ดึงครก
    4. ฝักลอย
    5. ลิงชิงหาง
    6. หนอนเลขแปด
    7. หลักควาย
    8. ไหสองนิ้ว
    9. ขี่ม้าฟันดาบ
    10. ขาโถกเถก
    11. ตีคลี
    12. แมวกับปลาย่าง
    13. ว่าว
    14. หมากฮูน
    15. หิงหลุม
2. กีฬาพื้นเมืองไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ไม่มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น ได้แก่
    1. กระเติงกระต้อย
    2. ขี้หนอน
    3. แข่งเกวียน
    4. โคเกวียน
    5. โค้งเกวียน
    6. งอ
    9. เต้นจ่างจะ
    10. บักลี้
    11. ลิงเกี่ยลูก
    12. วัวต่าง
    13. วิ่งสามขา
    14. หนอนซ้อน

7. ตีไก่ 15. หมากดึง
8. ตั้งตีนตอ

ทิพวรรณ คันธา (2561) ได้รวบรวมการละเล่นพื้นบ้านของเด็กอีสานไว้ 52 การละเล่น และแบ่งประเภทการละเล่นของเด็กอีสานออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การละเล่นพื้นบ้านอีสานที่ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่น
2. การละเล่นพื้นบ้านอีสานที่ไม่ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่น

และนอกจากนี้ถ้าหากถ้าจัดแบ่งประเภทโดยอาศัยข้อมูลจากลักษณะการเล่น กติกา และทักษะที่เด่นชัดจากการเล่นมาเป็นแนวทางในการจัดแบ่งประเภทแล้ว สามารถแบ่งการละเล่นพื้นบ้านอีสานได้ 4 ประเภท ดังนี้

**1. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูดและการฟัง มีดังนี้**

1. เล่นเฮียนน้อย
2. พับผ้าเป็นของเล่น
3. จ้ำหมู่หมี่
4. บักยาดไท
5. ต่อไก่
6. ลอดแลดข้าวสาร

**2. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านร่างกาย มีดังนี้**

1. ตากกล้วยหรือตากฝ้าย
2. การเล่นยาง
3. หัวสิบ้าหรือหัวสะบ้า
4. โค้งตีนเกวียน
5. น่องแน่งกินส้มหยอง
6. กิ่งก่องแก้ว
7. กุ๊บกั๊บ (การเล่นกะลา)
8. ยิงปืนก้านกล้วย
9. หมากคีบ
10. ผีเข้าขวด
11. หมากฮูนเกาะ
12. ขี่ม้าหลังโปก
13. บักกลิ้ง
14. สานรังตั๊กแตน
15. ตีวงล้อ
16. งัวตึงตัง
17. ข้ามคูแท
18. ขี่ม้าก้านกล้วย
19. ขาโถกเถก

**3. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการนับ การคาดคะเน การกะระยะ มีดังนี้**

1. หมากข่าง
2. ปั่นยาง
3. ตักยาง
4. ทวยเม็ดมะขาม
5. ป่าวฉิ่งชุบ
6. เป่ากบ
7. ตีไก่
8. จอหนังกลางแปลง
9. ขีดเขียนเม็ดมะขาม
10. หมากเก็บ
11. โอลาเหล่าตาแป๊ะ
12 โยนยางลงหลุมหรือลงเขตที่กำหนด
13. ดีดยาง
14. หัวกากิโหลก
15. ดีดเม็ดมะขามลงหลุม
16. ไม้เก็บหรือหมากกิบ
17. บักซำ

**4. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านความคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ และการเลือกตัดสินใจ มีดังนี้**

1. ขนมครก
2. น้ำขึ้นน้ำลง
3. โป้งแป๊ะ
4. เล่นเตย
5. เป่าปี่
6. มู่ลี่ต้อยออก
7. ทายโป้ก้อย
8. หนอนวง
9. บักลี้ชี้เบอร์
10. บักอี่

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ค่อนข้างหลากหลายมีวิธีการเล่นที่มีทั้งการใช้กฎกติกาและไม่ใช้กฎกติกา หรือ การมีบทร้องและไม่มีบทร้อง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน หากนำมาจำแนกแยกประเภทของการละเล่นพื้นบ้านอีสาน สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การเล่นแบบใช้อุปกรณ์ และการเล่นแบบไม่ใช้อุปกรณ์

**3.10 แนวทางการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

ในการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานสำหรับเด็กปฐมวัย จะเป็นกิจกรรมที่จัดในช่วงของกิจกรรมกลางแจ้ง ดังนั้นผู้วิจัยจะขอกล่าวแนวทางการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานที่เชื่อมโยงกับกิจกรรมกลางแจ้ง ซึ่งเป็นหนึ่งในกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัย ตามการจัดกิจกรรมประจำวันของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งกิจกรรมกลางแจ้งเป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้ออกไปนอกห้องเรียนไปสู่สนามเด็กเล่น ทั้งที่เป็นกลางแจ้งและในร่ม เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกาย ออกกำลัง และแสดงออกอย่างอิสระ โดยยึดความสนใจและความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นหลัก เด็กได้เล่นและทำกิจกรรมที่หลากหลาย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรงศึกษาธิการ, 2561) การเล่นหรือทำกิจกรรมกลางแจ้งเป็นโอกาสที่เด็กจะได้มีโอกาสออกมาเล่นอย่างอิสระ ได้ฝึกฝนร่างกาย ได้เคลื่อนไหวร่างกายได้ วิ่ง กระโดด ขุด ลอด ฯลฯ เป็นโอกาสให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางสังคม เนื่องจากอุปกรณ์บางอย่างต้องเล่นด้วยกัน มีการแลกเปลี่ยนสนทนาระหว่างกัน ต้องตั้งกฎ กติกา ข้อตกลง ต้องอดทน รอคอย เสียสละ เมื่อเด็กได้ทำกิจกรรมกลางแจ้งเด็กจะได้เรียนรู้และได้ประสบการณ์ต่าง ๆ (สุภาวดี หาญเมธี และคณะ, 2561) นอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านอีสาน เป็นขอบข่ายหนึ่งของกิจกรรมกลางแจ้ง

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกการละเล่นพื้นบ้านอีสานจำนวน 24 การละเล่น นำมาใช้จัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย มีดังนี้

1. ลอดแลดข้าวสาร
2. จ้ำหมู่หมี่
3. ต่อไก่
13. จอหนังกลางแปลง
14. กล้วยตาก
15. ลิงชิงหลัก

4. กุ๊บกั๊บ 16. ยิงปืนก้านกล้วย
5. โยนยางลงหลุมหรือลงเขตที่กำหนด 17. เป่ากบ
6. ตักยาง 18. ขี่ม้าก้านกล้วย
7. เล่นเฮียนน้อย 19. ขี่ม้าหลังโปก
8. ขนมครก 20. น้ำขึ้นน้ำลง
9. ข่ามคูแท 21. หนอนวง
10. ปั่นยาง 22. บักยาดไท
11. เล่นเตย 23. บักอี่
12. ดีดเม็ดบักขามลงหลุม 24. งัวตึงตัง

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดเชิงบริหาร

อัญชนา ใจหวัง (2561) ได้ศึกษา ผลของกิจกรรมการเต้นสร้างสรรค์ที่มีต่อทักษะการคิดเชิงบริหารด้านพื้นฐานในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนประชาอุทิศ (จันทาบอนุสรณ์) จำนวน 50 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คนและกลุ่มควบคุม 25 คน กลุ่มทดลองจะได้เข้าร่วมกิจกรรมการเต้นสร้างสรรค์ 10 ครั้ง ครั้งละ 45 นาทีแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 4 ครั้ง รวมทั้งหมด 3 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีทักษะการคิดเชิงบริหารด้านพื้นฐานหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และคุณทดลองมีทักษะการคิดเชิงบริหารด้านพื้นฐานหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ฉัตรวิไล สุรินทร์ชมพู (2561) ได้ศึกษา ผลการใช้นิทานเพื่อพัฒนา EF (Executive Function) ของเด็กปฐมวัยด้านทักษะพื้นฐาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 1-3 ทั้งหมดจำนวน 364 คนเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงรวม 12 ห้อง เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 วัน ใช้เวลาวันละ 40 นาที ในช่วงกิจกรรมเสรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) หนังสือ Big book ส่งเสริม EF (Executive Function) ด้านทักษะพื้นฐาน 2) แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (แบบ MU.EF-101) 3) แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหาร EF (Executive Function) (แบบ MU.EF-102) ผลการวิจัยพบว่า ด้านทักษะพื้นฐานของเด็กปฐมวัยหลังจากการปฏิบัติกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยพัฒนาการของ EF (Executive Function) ในภาพรวม มีสภาพปัญหาทักษะ

EF (Executive Function) ด้านทักษะพื้นฐานของเด็กปฐมวัยลดลง โดยคิดเป็นร้อยละ 30.17 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ฉัตรวิไล สุรินทร์ชมพู (2561) ได้ศึกษา ผลการใช้นิทานเพื่อพัฒนา EF (Executive Function) ของเด็กปฐมวัยด้านทักษะพื้นฐาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 1-3 ภาคเรียนที่ 1 ของโรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) หนังสือนิทาน Big Book ส่งเสริม EF (Executive Function) ด้านทักษะพื้นฐาน เรื่องจุด เรื่องเดวิดและเรื่องขนฟูจะเป็นพี่ 2) แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร EF (Executive Function) ในเด็กปฐมวัย ด้านทักษะพื้นฐาน (แบบ MU.EF-101) 3) แบบประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหาร EF (Executive Function) ในเด็กปฐมวัย ด้านทักษะพื้นฐาน (แบบ MU.EF - 102) ผลการวิจัยพบว่า ทักษะ EF (Executive Function) ด้านทักษะพื้นฐาน ของเด็กปฐมวัย หลังการฟังนิทานมีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการของ EF ในภาพรวม (คะแนนรวม 5 ด้าน) มีสภาพปัญหาทักษะ EF (Executive Function) ด้านทักษะพื้นฐานของเด็กปฐมวัยลดลง โดยคิดเป็นร้อยละ 30.17 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นภาวรรณ ขันประกอบ (2562) ได้ศึกษา ผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคปที่มีต่อการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการวางแผนจัดการของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ของ โรงเรียนวัดแป้นทอง (สามวาวิทยา) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคป และแบบสังเกตการคิดเชิงบริหารด้านการวางแผนจัดการ ผลการวิจัยพบว่า การคิดเชิงบริหารด้านการวางแผนจัดการ หลังจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ปัณฑ์ชนิตษ์ จงแย้มเหมือน (2565) ได้ศึกษา ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสาทสัมผัสในระบบการสอนแบบมอนเตสซอรี่ ที่มีต่อทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 จำนวน 52 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสาทสัมผัส 2) แบบประเมินพัฒนาการทักษะการคิดเชิงบริหาร (EF) 3) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้เรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสาทสัมผัสในระบบการสอนแบบมอนเตสซอรี่ มีค่าเฉลี่ยของผลการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนของผลการประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อน พบว่า ระดับความแตกต่างความพร้อมของเด็กที่ต่างกันระหว่างกลุ่มพร้อมน้อย พร้อมปานกลาง และพร้อมมาก ทำให้ผลการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และ 2) เด็กปฐมวัยแสดงความคิดเห็นทั้งชอบและไม่

ชอบกับการทำงานประสาทสัมผัส แต่เด็กสามารถทำงานได้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารของตนเองและเด็กมีทักษะการคิดเชิงบริหารที่ดีขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสาทสัมผัสในระบบมอนเตสซอรี่

สุพัตรา สาริพันธ์ (2564) ได้ศึกษา ผลการเสริมสร้างการคิดเชิงบริหารของเด็กอนุบาลโดยใช้กระบวนการวางแผนปฏิบัติและทบทวนตามแนวคิดไฮสโคป กลุ่มตัวอย่างคือเด็กอายุ 5-6 ปี โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ได้แก่แผนการจัดประสบการณ์ กระบวนการวางแผน ปฏิบัติ และทบทวนตามแนวคิดไฮสโคป ได้แบบประเมินการคิดเชิงบริหารของเด็กอนุบาลชนิดมาตรประมาณค่าแบบบรรยาย 3 ระดับ มีค่าดัชนีก่อนสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ตั้งแต่ .67 - 1.00 และค่าความเชื่อมั่นตลอดทั้งฉบับ เท่ากับ .90 ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กอนุบาลมีทักษะการคิดเชิงบริหารก่อนการทดลองอยู่ในระดับควรส่งเสริม หลังการทดลองอยู่ในระดับดี และ 2) เด็กอนุบาลมีทักษะการคิดเชิงบริหารหลังการทดลองสูงกว่าการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

Alesi, Pecoraro and Pepo (2018: Online) ได้ศึกษาเรื่อง ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function: EF) ในเด็กอนุบาลที่มีความเสี่ยงต่อความผิดปกติด้านพัฒนาการ โดยเปรียบเทียบความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง เด็กชายและเด็กหญิงอายุเฉลี่ย 4 ปี 6 เดือน จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็กที่มีความเสี่ยงต่อความผิดปกติด้านพัฒนาการ กับกลุ่มเด็กที่มีพัฒนาการปกติ โดยการวัดความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function: EF) ตามปกติ 3 ด้าน คือ 1) ด้านความจำขณะทำงาน (Working Memory) 2) ด้านการคิดคล่อง (Fluency) 3) ด้านการยับยั้งชั่งใจ (Inhibitory Control) และการวัดด้วยวิธีที่เร่งด่วน ได้แก่ การถ่วงเวลาอาหารว่าง และกระดาษห่อของขวัญ พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างเด็กที่มีความเสี่ยงต่อความผิดปกติ ด้านพัฒนาการกับเด็กที่มีพัฒนาการปกติ ด้วยการวัดการทำงานด้านความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function: EF) ขอมิติสัมพันธ์ด้านความจำขณะทำงาน ด้านการคิดและการยับยั้งชั่งใจ แต่ไม่พบในการวัดด้วยวิธีที่เร่งด่วน คือการถ่วงเวลาอาหารว่างและกระดาษห่อของขวัญ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าควรที่จะใช้โปรแกรมการออกกำลังกายที่มีความท้าทายด้านความรู้ความเข้าใจในเด็กก่อนวัยเรียน

Ackerman (2017, pp. 1-24) ได้ศึกษาเรื่อง ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function: EF) ของเด็กก่อนวัยเรียน เกี่ยวกับความสำคัญ ผู้สนับสนุน ความจำเป็นของการวิจัยและการเลือกวิธีการประเมิน โดยการตรวจสอบวิจัยที่เกี่ยวกับคุณลักษณะและทักษะของการพัฒนาความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function: EF) ของโรงเรียนอนุบาล พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการและผลสัมฤทธิ์ทางด้านวิชาการของเด็กเล็ก ได้แก่ปัจจัยด้านตัวเด็ก ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ปัจจัยด้านการจัดกิจกรรม และปัจจัยด้านหลักสูตรสถานศึกษา ล้วนมี

ผลกระทบต่อพัฒนาการด้านความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function: EF) ของเด็กปฐมวัย นอกจากนี้ยังได้ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับมาตรการการประเมินและหัวข้อที่จำเป็น ต้องดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับความสามารถในการมาจากการตนเองคนหรือปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี ให้แก่นักวิจัยและผู้ปฏิบัติงานที่ให้ความสนใจ

Ziereis and Jansen (2015, pp. 81-91) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลของกิจกรรมทางกายที่มีผลต่อทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็กสมาธิสั้น โดยมีผู้เข้าร่วมทั้งหมดจำนวน 43 คน อายุระหว่าง 7-12 ปีเป็นเด็กชาย 32 คนและเป็นผู้หญิง 11 คน แบ่ง เป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกมีจำนวน 13 คน และกลุ่มที่ 2 มีจำนวน 14 คน กิจกรรมมีทั้งหมด 12 สัปดาห์ โดยกลุ่มที่ 1 นั้น จะเป็นกิจกรรมที่ฝึกสมาธิจดจ่อ ซึ่งประกอบไปด้วยการฝึกถือลูกบอล การสร้างความสมดุล และกลุ่มที่ 2 จะเป็นการฝึกด้วยกีฬาที่ไม่มีสมาธิเกี่ยวข้อง ผลการทดลองพบว่า เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมทางกายในกลุ่มแรกนี้มีพัฒนาการทักษะการคิดเชิงบริหารเพิ่มขึ้นอย่างสม่ำเสมอภายใน 12 สัปดาห์

จากการศึกษา ค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้วิจัยได้กรอบแนวคิดเพื่อนำไปดำเนินการวิจัย และเป็นเอกสารอ้างอิงในการอภิปรายผลการวิจัย เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดเชิงบริหาร (Executive Function: EF) ของเด็กปฐมวัย

**4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

นิตยา พิมพ์ทอง,ปิยลักษณ์ อัครรัตน์,และโกวิท วัชรินทรางกูร (2564) ได้ศึกษา ผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เด็กปฐมวัยใช้ได้หญิงอายุ 4-5 ปี ที่ศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 1 การศึกษา 2564 กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับสลากเลือกมา 1 ห้องเรียนจาก 3 ห้องเรียน เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 ทำให้นักเรียนไม่สามารถเปิดเรียนตามปกติได้ ปรากฏว่ามีผู้ปกครองและเด็กที่มีความพร้อมและสมัครใจเข้ามาร่วมกิจกรรมที่โรงเรียนจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 44.11 วัดผลก่อนการทดลองและหลังการทดลองแบบ (One Group Pretest-Posttest Design) ผลการวิจัย พบว่า หลังจากการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรรณนิศา พงษ์จิรังกาล (2561) ได้ศึกษา การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแห่งหนึ่ง จำนวน 48 คน โดยแบ่งกลุ่มทดลอง 23 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 23 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่า

การทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับจุด.05

เบญจวรรณ อาภรณ์รัตน์ (2560) ได้ศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์และเจตคติต่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์และเจตคติต่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ผลการหาค่าประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมีค่าเท่ากับ 4.50 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ประเมิน พบว่า กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพมาก 2) การเปรียบเทียบทักษะคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ พบว่าหลังได้รับการจะประสบการณ์ชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน เด็กปฐมวัยมีทักษะด้านคณิตศาสตร์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 3) การเปรียบเทียบเจตคติของการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน พบว่า หลังได้รับการจัดประสบการณ์ชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านเด็กปฐมวัยมีเจตคติต่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ภารดี คงสี (2565) ได้ศึกษา ผลการจะประสบการณ์ด้วยชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการใช้สูตร Taro Yamane และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย การเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมทางสังคมระหว่างก่อนกับหลังฝึกโดยใช้สูตร Dependent t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย สูงกว่าคะแนนก่อนได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยชุดการละเล่นพื้นบ้านของไทย อย่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลการศึกษาความสุขของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์ด้วยชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย พบว่า ระดับความสุขของเด็กอยู่ที่ ( $\bar{X}$ =1.89, $S.D.$=0.22)

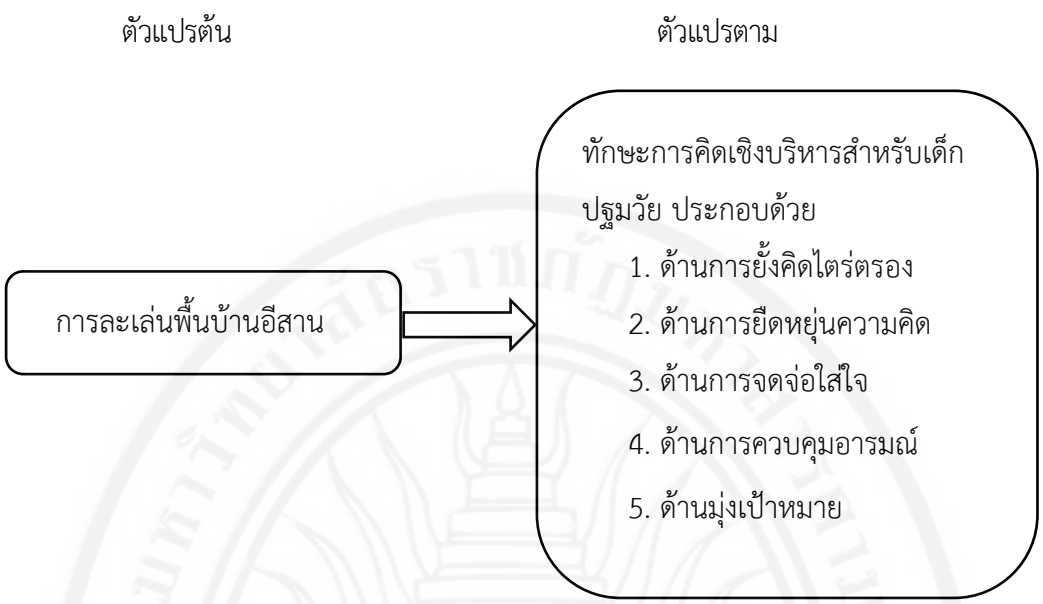
Hakimeh Akbari at al (2009; อ้างถึงใน เบจวรรณ อาภรณ์รัตน์. 2560) ได้ศึกษา ผลของการทักษะกลไกการเคลื่อนไหวในการละเล่นพื้นบ้านของเด็ก อายุ 7–9 ปี วัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาของการทักษะกลไกการเคลื่อนไหวในนการละเล่นพื้นบ้านของเด็ก อายุ 7–9 ปี จำนวน 40 คน จากการตอบแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลหลังทำแบบทดสอบก่อน โดยใช้แบบทดสอบพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ (Test of Gross motor Development) ฉบับที่ 2 (TGMD-2) เพื่อทดสอบทักษะของกล้สมเนื้อมัดใหญ่ การเคลื่อนไหวที่หนึ่ง ทักษะกลไกการเคลื่อนไหวควบคุมวัตถุ กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ด้วยวิธีการสุ่ม หลังจากนั้นให้กลุ่มที่ 1 เล่นการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 24 รอบ ส่วนกลุ่มที่ 2 ใช้กิจกรรมประจำวัน หลังจากรอบที่ 12 และ 24 ให้กลุ่มที่ทำการละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมประจำวันทำแบบทดสอบระหว่างและหลังการทดสอบ

แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์แปรปรวนซ้ำ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ทำการละเล่นพื้นบ้านมีค่าเฉลี่ยแตกต่างของการพัฒนาทักษะกลไกการเคลื่อนไหวเท่ากับ 17.12 (P<0.001) ค่าเฉลี่ยความแตกต่างของการเคลื่อนไหวจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งเท่ากับ 2.23 (P=0.002) และค่าเฉลี่ยแตกต่างของกลไกการเคลื่อนไหวควบคุมวัตถุเท่ากับ 2.27 (P=0.002) ดีกว่าที่ได้รับการจัดกิจกรรมประจำวันตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Kyoum.และ Sook. (Kyoum.และ Sook. 2014: อ้างถึงใน วรรณนิศา พงษ์จิรังกาล, 2561) ได้ศึกษา ผลการกระทบของการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลี ต่อความสามารถทางสังคมของเด็กปฐมวัยและความยืดหยุ่น เมื่อพิจารณาผลกระทบของการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลีต่อความสามารถทางสังคมและความยืดหยุ่นของเด็ก เด็กจำนวน 44 คนถูกนำมาใช้ในการศึกษาในโครงการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลี สัปดาห์ละ 2 ครั้งเป็นเวลา 7 สัปดาห์ แบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถทางสังคมของเด็กมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ระหว่างกลุ่มทดลองที่เล่นละครเกาหลีแบบดั้งเดิมเมื่อเปรียบเทียบกลุ่มนอกกลุ่มปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในปัจจัยย่อยของความสามารถทางสังคม ของความหยั่งรู้ความร่วมมือและความเป็นกันเอง พบว่า การเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลีมีอิทธิพลทางบวกมากขึ้นเกี่ยวกับทักษะทางสังคมของเด็ก ๆ ในทางตรงกันข้ามกับการเล่นนอกธรรมดา ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นละครเกาหลีแบบดั้งเดิมและกลุ่มทดลองที่มีการเล่นนอกพื้นที่เล่นมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นี่แสดงให้เห็นว่าผลดีในการเพิ่มความยืดหยุ่นในการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลีต่อเด็กเล็ก ๆ อย่างไรก็ตามการศึกษาครั้งนี้พบว่าปัจจัยย่อยของความสามารถในการควบคุมอารมณ์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญและไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในการควบคุมความสามารถในการมองโลกในแง่ดีและความสามารถในการแก้ปัญหาการเอาใจใส่ทักษะการมีส่วนร่วม ความท้าทาย กล่าวอีกในหนึ่งบทละครเกาหลีแบบดั้งเดิมมีผลในเชิงบวกต่อปัจจัยย่อยของความสามารถทางสังคมของเด็กเล็กและความยืดหยุ่นการควบคุมอารมณ์

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร ในเด็กปฐมวัยดังกล่าวข้างต้น มีความสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะครูผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยจึงมีความสนใจที่จะจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร ให้กับเด็กปฐมวัย เพราะขณะที่เด็กทำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เด็กจะได้จดจ่อกับกิจกรรมที่เด็กได้ทำ มีการหยืดหยุ่นความคิด ได้มีการยั้งคิดไตร่ตรอง การควบคุมอารมณ์ของตนเอง จนสามารถทำกิจกรรมได้บรรลุตามเป้าหมาย ดังนั้น การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้และสามารถที่จะนำมาส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยในงานวิจัยครั้งนี้

## 2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย




**ภาพที่ 2.2** กรอบแนวคิดในการวิจัย

# บทที่ 3
# วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัย เรื่อง การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. ระยะเวลาในการวิจัย
3. ตัวแปรที่ต้องศึกษา
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูล
8. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

## 3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง ที่มีอายุ 5-6 ปี เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบล อุ่มเม้า สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลอุ่มเม้า อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มตัวอย่างรวม 17 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

## 3.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ในช่วงกิจกรรมกลางแจ้ง โดยใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน (วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์) วันละ 40 นาที ในช่วงเวลา 10.00-10.40 น. รวม 24 ครั้ง

## 3.3 ตัวแปรที่ต้องศึกษา

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย

ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง

ด้านการยืดหยุ่นความคิด

ด้านการจดจ่อใส่ใจ

ด้านการควบคุมอารมณ์

ด้านการมุ่งเป้าหมาย

## 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ 2 ชนิด ได้แก่

3.4.1 แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน จำนวน 24 แผน

3.4.2 แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร ทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง 2) ด้านการยืดหยุ่นความคิด 3) ด้านการจดจ่อใส่ใจ 4) ด้านการควบคุมอารมณ์ 5) ด้านการมุ่งเป้าหมาย

## 3.5 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

3.5.1 การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานมีขั้นตอนดังนี้

3.5.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 และคู่มือหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยและการจัดกิจกรรมกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัย

3.5.1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย ของ วีรณา ปะกิลาภัง (2558) เบจวรรณ อาภรณ์รัตน์ (2560) รุ่งนภา จำปาเทศ (2560) และภารดี คงสี (2565)

3.5.1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ที่เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 ในกิจกรรมกลางแจ้ง รวม 24 แผน เพื่อใช้ในจัดกิจกรรม เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ๆ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ๆ ละ 40 นาที โดยกำหนดรายละเอียดในการจัดกิจกรรม ดังนี้

**ตารางที่ 3.1** การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

| สัปดาห์ที่ | วัน | ชื่อกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน | ทักษะการคิดเชิงบริหาร |
|---|---|---|---|
| 1 | วันจันทร์ | ลอดแลดข้าวสาร | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันพุธ | จ้ำหมู่หมี่ | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันศุกร์ | ต่อไก่ | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| 2 | วันจันทร์ | กุ๊บกั๊บ | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันพุธ | โยนยางลงหลุมหรือลงเขตที่กำหนด | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.1 (ต่อ)**

| สัปดาห์ที่ | วัน | ชื่อกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน | ทักษะการคิดเชิงบริหาร |
|---|---|---|---|
| 2 | วันศุกร์ | ตักยาง | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| 3 | วันจันทร์ | เล่นเฮียนน้อย | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันพุธ | ขนมครก | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันศุกร์ | ข่ามคูแท | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| 4 | วันจันทร์ | ปั่นยาง | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.1 (ต่อ)**

| สัปดาห์ที่ | วัน | ชื่อกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน | ทักษะการคิดเชิงบริหาร |
|---|---|---|---|
| 4 | วันพุธ | เล่นเตย | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันศุกร์ | ดีดเม็ดบักขามลงหลุม | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| 5 | วันจันทร์ | จอหนังกลางแปลง | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันพุธ | กล้วยตาก | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันศุกร์ | แมวกับปลาย่าง | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.1 (ต่อ)**

| สัปดาห์ที่ | วัน | ชื่อกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน | ทักษะการคิดเชิงบริหาร |
|---|---|---|---|
| 6 | วันจันทร์ | ยิงปืนก้านกล้วย | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันพุธ | เป่ากบ | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันศุกร์ | ขี่ม้าก้านกล้วย | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| 7 | วันจันทร์ | ขี่ม้าหลังโปก | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันพุธ | น้ำขึ้นน้ำลง | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.1 (ต่อ)**

| สัปดาห์ที่ | วัน | ชื่อกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน | ทักษะการคิดเชิงบริหาร |
|---|---|---|---|
| 7 | วันศุกร์ | หนอนวง | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| 8 | วันจันทร์ | บักยาดไท | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันพุธ | ตีไก่ | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |
| | วันศุกร์ | งัวตึงตัง | ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>ด้านการควบคุมอารมณ์<br>ด้านการมุ่งเป้าหมาย |

3.5.1.4 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ กำหนดเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นอบอุ่นร่างกาย หมายถึง ขั้นที่ให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาไปรอบ ๆ บริเวณสนาม ด้วยการทำท่าทางอิสระ ท่าทางเลียนแบบการเคลื่อนที่ของสัตว์ ท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ตามจังหวะและสัญญาณ

2) ขั้นกฎกติกา หมายถึง ขั้นที่ครูแนะนำและอธิบายกฎ กติกา ในการเล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสานพร้อมทั้งสาธิตการเล่นในกิจกรรมนั้น ๆ ให้เด็กดู

3) ขั้นสนุกกับการเล่น หมายถึง ขั้นที่ให้เด็กเล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ต้องทำตามข้อตกลงและกติกาของการละเล่นพื้นบ้านอีสานนั้น ๆ เปิดโอกาสให้เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่น ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน เด็กได้แสดงออกการละเล่นตามความคิดของตัวเองภายใต้ข้อตกลงกติกา คิดแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดัดแปลงสิ่งของรอบตัวมาใช้เป็นอุปกรณ์ในการละเล่นพื้นบ้านอีกสานได้ จนสามารถบรรลุเป้าที่ตั้งไว้ได้ หรือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ได้จนจบกิจกรรม

4) ขั้นผ่อนคลายและสรุป หมายถึง ขั้นที่ครูให้เด็กได้ผ่อนคลายร่างกายในอิริยาบถต่าง ๆ ในขั้นนี้ครูจะกระตุ้นด้วยคำถาม สนทนา ซักถาม และทบทวนกิจกรรมการละเล่น

3.5.1.5 นำแผนการจัดประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้านอีสานและคู่มือการใช้แผนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบและพิจารณา ให้ข้อเสนอแนะ แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.5.1.6 นำแผนการจัดประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้านอีสาน และคู่มือการใช้แผนที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของกิจกรรมและจุดมุ่งหมายซึ่ง ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ ศรีวาปี กศ.ม. (การบริหารการศึกษา) อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาด้านหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์วารินทิพย์ ศรีกุลา (ศษ.ม.) (ปฐมวัยศึกษา) อาจารย์ประจำสาขาวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาด้านการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

3) ครูมยุรา ศรีส่อง (กศ.ม.) (การวัดผลการศึกษา) โรงเรียนบ้านแดงโนนสว่าง ตำบลเหนือเมือง อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาด้านการวัดผลการศึกษา

4) ครูชญานนท์ สุวรรณเพชร (ค.ม.) (การศึกษาปฐมวัย) โรงเรียนคณะเทศบาลนครกรุงเทพ 3 ตำบลนาอุดม อำเภอนิคมคำสร้อย จังหวัดมุกดาหาร ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย

5) ครูทิพย์มณี เลขาขำ (กศ.ม.) (การศึกษาปฐมวัย) นักวิชาการอิสระด้านการสอนเด็กปฐมวัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย

3.5.1.7 ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานที่ส่งเสริมทักษะด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ของผู้เชี่ยวชาญมาเทียบเกณฑ์ประเมินและแปลความหมายค่าเฉลี่ย ของบุญชม ศรีสะอาด (2556) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 แปลความว่า ความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 แปลความว่า ความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 แปลความว่า ความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 แปลความว่า ความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 แปลความว่า ความเหมาะสมน้อยที่สุด

และคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานที่ส่งเสริมทักษะด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย จากคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 แปลว่า ความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 แปลว่า ความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 แปลว่า ความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 แปลว่า ความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 แปลว่า ความเหมาะสมน้อยที่สุด

ซึ่งเกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญต้องได้ระดับคะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม และผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีคะแนน 4.51–5.00 และมีคะแนนเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.72 แปลความได้ว่าแผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมมากที่สุด แล้วนำแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ 1) ควรเขียนประสบการณ์สำคัญให้ถูกต้องและชัดเจน 2) จุดประสงค์การเรียนรู้และประสบการณ์สำคัญควรให้สอดคล้องกัน 3) การประเมินผลควรสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัด 4) ภาคผนวก ควรใส่ชื่อเพลง คำคล้องจอง

3.5.1.8 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานที่ส่งเสริมทักษะด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ฉบับสมบูรณ์เพื่อไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3.5.2 การสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินทักษะด้านการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

3.5.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวข้องกับการประเมินทักษะสมองด้านการคิดเชิงบริหาร ของ แบบประเมินทักษะด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กก่อนวัยเรียน (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) แบบประเมินทักษะสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิตสำหรับนักเรียนช่วงรอยต่อปฐมวัยสู่ประถมศึกษาและระดับชั้นประถมศึกษา ของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และศึกษางานวิจัย ของอรนุช ยังเจริญ (2561) ฉัตรวิไล สุรินทร์ชมพู (2561) นภาวรรณ ขันประกอบ (2562) ปัณฑ์ชนิตษ์ จงแย้มเหมือน (2565) และวรัญญา พรมรินทร์ (2565)

3.5.2.2 สร้างแบบประเมินทักษะด้านการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง 2) ด้านการหยืดหยุ่นความคิด 3) ด้านการจดจ่อใส่ใจ 4) ด้านการควบคุมอารมณ์ 5) ด้านการมุ่งเป้าหมาย ด้านละ 12 คะแนน คะแนนรวมทั้งหมด 60 คะแนน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

**ตารางที่ 3.2** เกณฑ์การให้คะแนนทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| 1. ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง | | |
| 1.1 เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ | 3 | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 1.2 เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ | 3 | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.2 (ต่อ)**

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| 1.3 เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด | 3 | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 1.4 เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด | 3 | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2. ด้านการยืดหยุ่นความคิด | | |
| 2.1 เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ | 3 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.2 (ต่อ)**

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| 2.2 เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ | 3 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2.3 เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ | 3 | เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2.4 เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ | 3 | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.2 (ต่อ)**

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| 3. ด้านการจดจ่อใส่ใจ | | |
| 3.1 เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง | 3 | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 3.2 เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น | 3 | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.2 (ต่อ)**

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| 3.3 เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม | 3 | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ อยู่เสมอ |
| 3.4 เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย | 3 | เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.2 (ต่อ)**

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| 4. ด้านการควบคุมอารมณ์ | | |
| 4.1 เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา | 3 | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหาโดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4.2 เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม | 3 | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.2 (ต่อ)**

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| 4.3 เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ | 3 | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4.4 เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ | 3 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.2 (ต่อ)**

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| 5. ด้านการมุ่งเป้าหมาย | | |
| 5.1 เด็กทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง | 3 | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 5.2 เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม | 3 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 5.3 เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ | 3 | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |

(ต่อ)

**ตารางที่ 3.2 (ต่อ)**

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ระดับคะแนน | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ |
|---|---|---|
| | 2 | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 5.4 เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จภายในเวลาที่ครูกำหนด | 3 | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลระดับ ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในภาพรวมและจำแนกรายด้าน ดังนี้

**ทักษะการคิดเชิงบริการสำหรับเด็กปฐมวัยคะแนนเต็ม 60 คะแนน เกณฑการแปลผลแบงเป็น 5 ระดับ ดังนี้**

คะแนน 49.01-60.00 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับดีมาก

คะแนน 37.01-49.00 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับดี

คะแนน 25.01-37.00 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 13.01-25.00 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับน้อย

คะแนน 0.00-13.00 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับน้อยมาก

**ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง ด้านการยืดหยุ่นความคิด ด้านการจดจ่อใส่ใจ ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านการมุ่งเป้าหมาย คะแนนเต็มด้านละ 12 คะแนน เกณฑ์ที่แปลผลแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้**

คะแนน 9.61-12.00 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับดีมาก

คะแนน 7.21-9.60 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับดี

คะแนน 4.81-7.20 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2.41-4.80 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับน้อย

คะแนน 0.00-2.40 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับน้อยมาก

3.5.2.3 นำแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมทั้ง 5 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญในการสร้างแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและสอดคล้องกับจุดประสงค์ ลักษณะการใช้คำถามตัวเลือกความถูกต้องด้านภาษาและเนื้อหา โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC: Index of Item Objective Congruence) ของไพศาล วรคำ (2566) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 เมื่อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 เมื่อคำถามที่ไม่แน่ใจว่ามีความสอดดล้องกับจุดประสงค์

-1 เมื่อคำถามที่ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

3.5.2.4 นำผลการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอคคล้อง IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ โดยปรับรายละเอียดของแบบประเมินด้านการยืดหยุ่นความคิด ให้มีความชัดเจน ในรายการประเมินย่อยโดยให้ระบุสิ่งของที่จะมาใช้ในการประเมินด้วย

3.5.2.5 นำแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย และคู่มือแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไข จัดพิมพ์เป็นฉบับที่สมบูรณ์และนำไปประเมินกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อเก็บข้อมูลก่อนและหลังในการวิจัยครั้งนี้

## 3.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเบื้องต้น Pre–Experimental Design ผู้วิจัยดำเนินการทดลองแล้วเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายด้วยตนเองโดยดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.6.1 ผู้วิจัยดำเนินเรื่องยื่นขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ และผ่านขั้นตอนขอยื่นจริยธรรมในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาราชภัฏมหาสารคาม หมายเลขสำคัญโครงการ HE000015 ลำดับที่ 015/2568

3.6.2 ก่อนการทดลองผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับเด็กและชี้แจงขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานและการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานให้แก่เด็กปฐมวัยได้เข้าใจ

3.6.3 นำแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาทดสอบ (Pre-test) ก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน การประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร รวม 5 ด้าน ด้านละ 12 คะแนน จำนวนคะแนนทั้งหมด 60 คะแนน

3.6.4 ดำเนินการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานกับเด็กปฐมวัยกลุ่มเป้าหมายตามแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย เริ่มทดลองการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เมื่อวันที่ 27 มกราคม 2568 ถึงวันที่ 4 เมษายน 2568 รวมทั้งสิ้น 10 สัปดาห์ ซึ่งทดลองในช่วงกิจกรรมกลางแจ้ง ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ วันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที รวมทั้งสิ้น 24 ครั้ง

3.6.5 เมื่อดำเนินการทดลองครบ 8 สัปดาห์ ผู้วิจัยทำการประเมิน (Post-test) หลังการจัดกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร ฉบับเดียวกันกับแบบประเมินที่ใช้ก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน และใช้วิธีการประเมินแบบเดียวกันกับก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

3.6.6 นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ไปทำการวิเคราะห์ โดยมีวิธีการทางสถิติ และสรุปผลการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัย One pretest-posttest design (ไพศาล วรคำ, 2562) ตามแบบแผนการทดลองดังแสดงในตารางที่ 3.3

**ตารางที่ 3.3** แบบแผนการวิจัย (One pretest-posttest design)

| กลุ่ม | สอบก่อน (Pretest) | ทดลอง | สอบหลัง (Posttest) |
|---|---|---|---|
| E | $O_1$ | X | $O_2$ |

ความหมายของสัญลักษณ์

E หมายถึง กลุ่มเป้าหมาย

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานที่ส่งเสริมทักษะด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย

$O_1$ หมายถึง การประเมินทักษะด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

$O_2$ หมายถึง การประเมินทักษะด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

## 3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

3.7.1 วิเคราะห์สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity)

3.7.2 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย (Mean), การหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation), การหาค่าร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ย ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

## 3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.8.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือ ได้แก่

3.8.1.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้วิธีดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะมีสูตรดังนี้ (ปิยะธิดา ปัญญา,2558)

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \qquad (3\text{-}1)$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ แทน ระดับความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินความสอดคล้องในข้อนั้น

3.8.2 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.8.2.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร (ปิยะธิดา ปัญญา,2558)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (3\text{-}2)$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนของกลุ่มตัวอย่าง

N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

3.8.3. วิเคราะห์หาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยคำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum(X-\overline{X})^2}{N-1}} \quad (3\text{-}3)$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$X$ แทน คะแนนแต่ละตัว

$\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

$\sum$ แทน ผลรวม

3.8.4. การหาร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ย ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ระหว่าง ก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานกับหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ,2547)

$$\text{ร้อยละความก้าวหน้า} = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\text{คะแนนเต็ม}} \times 100 \quad (3\text{-}4)$$

เมื่อ $\bar{x}_1$ แทน ค่าเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

$\bar{x}_2$ แทน ค่าเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

# บทที่ 4
# ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

## 4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการทดลองและการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

| | | |
|---|---|---|
| N | แทน | จำนวนนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย |
| K | แทน | คะแนนรายข้อ |
| $\bar{X}$ | แทน | ค่าเฉลี่ย |
| S.D | แทน | ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน |

## 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลครั้ง ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

**ตอนที่ 1** การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยายผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

**ตอนที่ 2** เปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

## 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลทั้งหมด 2 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยายผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรม 24 แผนการจัดกิจกรรม ซึ่งได้รับการพิจารณาความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา วัตถุประสงค์ของแผนการจัดกิจกรรม ความเหมาะสมของกิจกรรม สื่อการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผลการประเมินมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.72 แปลความได้ว่าแผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมมากที่สุด แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานสร้างขึ้นจากการละเล่นพื้นบ้านอีสานจำนวน 24 การละเล่น ได้แก่ 1) ลอดแลดข้าวสาร 2) จ้ำหมู่หมี่ 3) ตักยาง 4) กุ๊บกั๊บ 5) โยนยางลงหลุมหรือลงเขตที่กำหนด 6) ต่อไก่ 7) เล่นเฮียนน้อย 8) ขนมครก 9) ข่ามคูแท 10) ปั่นยาง 11) เล่นเตย 12) ดีดเม็ดบักขามลงหลุม 13) จอหนังกลางแปลง 14) กล้วยตาก 15) ลิงชิงหลัก 16) ยิงปืนก้านกล้วย 17) เป่ากบ 18) ขี่ม้าก้านกล้วย 19) ขี่ม้าหลังโปก 20) น้ำขึ้นน้ำลง 21) หนอนวง 22) บักยาดไท 23) บักอี่ 24) งัวตึงตัง ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้

**ขั้นที่ 1 ขั้นอบอุ่นร่างกาย** เป็นขั้นที่ให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายไปรอบ ๆ บริเวณสนาม ด้วยการทำท่าทางอิสระ ท่าทางเลียนแบบการเคลื่อนที่ของสัตว์ ท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ตามจังหวะและสัญญาณ ในขั้นอบอุ่นร่างกาย จะช่วยกระตุ้นความสนใจให้เด็กอยากทำกิจกรรม โดยการเริ่มกิจกรรม ผ่านการร้องเพลง และทำท่าทางอย่างอิสระ ซึ่งในระยะแรกของการจัดกิจกรรมเมื่อครูให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบท่าทางของสัตว์ต่าง ๆ พฤติกรรมที่เด็กแสดงออกบางคนทำท่าทางแค่ยืนกางแขน บางคนก็ยกแค่มือขึ้น หรือเดินไปเดินมา ซึ่งครูจะต้องคอยเรียกชื่อเด็ก ให้เด็กกลับมาสนใจครูและทำกิจกรรมกับเพื่อนหรือทำท่าทางจากที่ครูชี้แนะให้ เมื่อจัดกิจกรรมผ่านเข้าสู่ช่วงสัปดาห์ที่ 3 จะสังเกตเห็นพฤติกรรมของเด็ก ที่ทำท่าทางเลียนแบบสัตว์ที่ตัวเองรู้จักได้ เมื่อครูเริ่มต้นให้เด็กทำท่าทางเลียนแบบเป็นสัตว์ชนิดต่าง ๆ เหมือนเช่นทุกครั้งที่ผ่านมา จะสังเกตเห็นว่า เด็กจะมีการคิดก่อนสักครู่ แล้วเด็กก็จะพูดกับเพื่อนออกมาว่า “วันนี้ฉันจะทำท่าทางของนกนะ เพราะว่านกมีปีกบินไปไหนก็ได้โดยที่ไม่ต้องเดินให้เหนื่อย และเวลาอยู่บนทางฟ้าก็มองเห็นอะไรได้หลายอย่างกว่าอยู่ข้างล่าง” จากนั้นจึงค่อยทำท่าทางสัตว์ที่ตัวเองชอบ เด็กมีท่ายิ้มแย้มแจ่มใสสนุกสนานในขณะทำกิจกรรม แม้บางครั้งเด็กก็มีท่าทางที่อยากจะพูดหรืออธิบายถึงท่าทางที่เมื่อมีเด็ก

คนหนึ่งเริ่มทำ เด็กบางคนก็จะทำตามเพื่อน หรือบางคนเปลี่ยนท่าทางการบินของนกเป็นแบบของตัวเอง บินสูง ต่ำ ช้า เร็ว แล้วชักชวนให้เพื่อนทำตามตนเอง และในขั้นนี้ขณะที่เด็กบางคนขณะเคลื่อนไหวก็จะบอกกับครูไปด้วยว่า “หนูบินเป็นนกยักษ์ ครูดูนะ แล้วเด็กก็บินให้ครูดู” และเมื่อเสร็จจากการเคลื่อนไหวร่างกายแล้ว ครูให้เด็กบอกว่าท่าทางที่เด็กทำนั้นคือสัตว์อะไรบ้าง และทำไมถึงอยากทำท่าทางนั้นให้เพื่อนและครูฟัง เด็กส่วนใหญ่จะยกมือรอให้ครูเรียกชื่อ แล้วเล่าให้ฟังว่าทำท่าทางสัตว์อะไรและทำเพราะอะไร ไม่ค่อยพูดแทรกหรือถามขึ้นมาพร้อมๆ กันเหมือนในระยะแรก ๆ ของการทดลองการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน




**ภาพที่ 4.1** เด็กอบอุ่นร่างกายด้วยการทำท่าทางเลียนแบบสัตว์อย่างอิสระตามจินตนาการ

**ขั้นที่ 2 ขั้นกฎกติกา** เป็นขั้นที่ครูแนะนำและอธิบายกฎ กติกา ในการละเล่นพื้นบ้านอีสานพร้อมทั้งสาธิตการเล่นในกิจกรรมนั้น ๆ ให้เด็กดู ในขั้นกฎกติกานี้ ครูจะต้องอธิบายเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ให้กับเด็ก ๆ ได้ฟัง ว่ามีวิธีการขั้นตอนการเล่นหรือกฎ กติกา การเล่นอย่างไรบ้าง จากนั้นครูก็ขอตัวแทนนักเรียนเพื่อมาสาธิตการเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู ว่ามีวิธีการเล่นอย่างไร ซึ่งในช่วงสัปดาห์แรกของการจัดกิจกรรม นั้น เด็กมีพฤติกรรมนั่งอยู่ห่างจากเพื่อน ชอบมองไปทางนั้นมองไปนี้ เวลามีคนเดินผ่านมาก็จะหันไปมอง และชวนเพื่อนคุยหรือหยอกล้อกันขณะที่คุณครูอธิบายเกี่ยวกับ กฎ กติกา จนทำให้เวลาที่เด็กทำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานไม่ถูกตามข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนด เพื่อนคนไหนที่ทำกิจกรรมไม่ถูกหรือทำไม่ได้ ก็จะมีเด็กบางคนจะบอกเพื่อนว่า “เห็นไหมบอกแล้วว่าให้ฟังเวลาที่คุณครูพูด พอไม่ฟังก็ทำกิจกรรมกับเพื่อนไม่ถูกบอกแล้วไม่เชื่อ” เมื่อจัดกิจกรรมผ่านไปสัปดาห์ที่ 4 เป็นต้นไป เด็กเริ่มมานั่งใกล้เพื่อน ไม่หันซ้ายหันขวาเหมือนเดิม นั่งฟังครูอธิบาย ไม่พูดคุยหยอกล้อกันเหมือนช่วงแรก ๆ ของการจัดกิจกรรม หรือถ้ามีเพื่อนที่ชวนคุยในขณะที่ครูอธิบายอยู่ เด็ก ๆ ก็จะคอยเตือนกันว่า “อย่าพึ่งคุยฟังคุณครูก่อนเพราะถ้าเราไม่ฟังเวลาเล่นเราจะทำไม่ถูกนะ” พอมีเพื่อนบอกแบบนี้เด็กก็จะฟังในสิ่งที่เพื่อนบอกเด็กก็จะกลับมาตั้งใจฟังในเวลาที่ครูพูดมากขึ้น เด็กจะสามารถอดทนรอเวลาจนครูอธิบายเสร็จค่อยยกมือขึ้นขออนุญาตถาม ไม่มีการชวนเพื่อนคุยในขณะที่ครูอธิบาย แม้แต่ขณะทำกิจกรรมเด็ก

ก็ให้ความสนใจ จดจ่อใส่ใจ และสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้จนสำเร็จด้วยเอง ซึ่งในสัปดาห์ที่ 6 จะเห็นพฤติกรรมของเด็ก ในระหว่างที่ทำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เช่น “การละเล่นต่อไก่ จะมีกติกาในการเล่น คือเริ่มต้นแบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เป็นไก่ และกลุ่มที่มาต่อไก่ เด็กที่เป็นไก่ ซึ่งไก่จะหมอบอยู่ใต้ผ้าห่ม และต้องทำเสียงไก่ เพื่อไม่ให้เพื่อนที่มาต่อไก่จำได้ แต่เด็กที่เป็นไก่ทำเสียงปกติและพูดเล่นกับเพื่อนที่มาต่อไก่จนกลุ่มที่มาต่อไก่รู้ว่า ไก่ที่มาต่อนั้นคือเป็นใคร ทำให้กลุ่มที่มาต่อไก่ทายถูกและเป็นฝ่ายชนะไป เริ่มต้นการเล่นโดยการเป่าฉิ่งชุป ว่าฝ่ายไหนจะได้เป็นฝ่ายทายเสียงไก่ก่อน ในขณะที่เด็กเล่น เด็กที่เป็นไก่ต้องอดทนรอคอยอยู่ใต้ผ้าห่ม จนกว่ากลุ่มที่มาต่อไก่จะถามว่า “ลองขันไก่ให้ฟังหน่อยซิ” เด็กที่เป็นไก่จึงจะขันทำเสียงไก่ “เอ้ก..อีเอ้ก..เอ้ก..” กลุ่มที่มาต่อไก่ได้ฟังเสียงไก่ก็จะพูดคุยกันในกลุ่ม เด็กในกลุ่มจะได้แสดงความคิดเห็นหรือช่วยกันคิดว่าเสียงไก่เป็นใคร แล้วค่อยทายเสียงไก่ กลุ่มที่มาต่อไก่ทายเสร็จ ถ้าทายถูกฝ่ายทายจะได้ไก่ตัวนั้นไปเป็นของฝ่ายตน ทำไปแบบนี้จนจำนวนผู้เล่นอีกอีกฝ่ายหมด ซึ่งในกิจกรรมนี้เด็ก ๆ มีทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็ก ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง คือ เด็กที่อยู่ใต้ผ้าห่มรู้จักควบคุมตนเอง ไม่พูดคุยหรือทำพฤติกรรมที่แสดงให้คนที่มาต่อไก่รู้ว่าตัวเองเป็นใคร รู้จักคิดก่อนที่จะขันเป็นเสียงไก่ออกมา เพื่อที่จะทำให้เพื่อนจำเสียงตัวเองไม่ได้ อดทนรอคอยไม่ขันเสียงไก่จนกว่า จะมีคนถามว่า “ลองขันไก่ให้ฟังหน่อยซิ” เด็กจึงขันทำเสียงไก่ให้เพื่อนทายเสียง ด้านการยืดหยุ่นความคิด คือ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ของตัวเองหรือเปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมได้ เช่น ฝ่ายไหนที่ทายเสียงไก่ผิดก็ต้องเสียไก่ของฝ่ายตัวเองไปให้กับฝ่ายที่มาต่ออย่างนี้เป็นต้น




**ภาพที่ 4.2** ครูอธิบายกฎ และกติกาการเล่น และขออาสาสมัครมาทำให้เพื่อนดู

**ขั้นที่ 3 ขั้นสนุกกับการเล่น** ขั้นนี้ให้เด็กได้เล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ต้องทำตามข้อตกลงและกฎกติกาของการละเล่นพื้นบ้านอีสานนั้น ๆ เปิดโอกาสให้เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่น ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน เด็กได้แสดงออกการละเล่นตามความคิดของตัวเองภายใต้ข้อตกลงกติกา คิดแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดัดแปลงสิ่งของ

รอบตัวมาใช้เป็นอุปกรณ์ในการละเล่นพื้นบ้านอีกสานได้ จนสามารถบรรลุเป้าที่ตั้งไว้ได้ หรือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ได้จนจบกิจกรรม ในช่วงแรกของการจัดกิจกรรมเมื่อครูบอกข้อตกลงในการละเล่นต่าง ๆ ไปแล้ว เข้าสู่การเล่น เมื่อเด็กได้รับบทบาทหน้าที่ในการละเล่นนั้น ๆ เด็กจะไม่เล่นไปตามบทบาทที่ตนได้รับ และเพื่อนในกลุ่มบางคนก็จะพูดว่า “ทำไมไม่ทำตามกติกา” และเด็กคนที่ถูกตำหนิจากเพื่อนก็จะแสดงพฤติกรรมตอบกลับด้วยคำพูดต่าง ๆ เช่น จากกิจกรรมการละเล่น “จ้ำหมู่หมี่” โดยจะมีเด็กที่มานั่งหมอบ เพื่อหงายมือไว้บนหลัง เด็กที่หงายมืออยู่ก็ให้ช่วยกันท่องคำคล้องจองและให้ใช้เศษไม้จิ้มลงบนฝ่ามือ ทุก ๆ คน พร้อมกับท่องคำคล้องจองไปเรื่อย ๆ จนจบคำคล้องจอง พอคำคล้องจองจบลง ที่ใครคนนั้นต้องกำเศษไม้ไว้ในมือ ส่วนคนที่เหลือให้กำมือไว้เช่นกัน พร้อมกับพูดว่า แววับๆๆๆๆ.... แล้วให้เด็กคนที่หมอบลุกขึ้นมาทายว่าไม้อยู่ที่ใคร ถ้าทายถูกคนที่กำเศษไม้ไว้ต้องเปลี่ยนมาหมอบแทน แต่เด็กบางคนไม่ยอมหมอบ กลับแย่งไม้จากเพื่อนมาเพื่อที่จะเป็นคนเริ่มจิ้มไม้ก่อน เด็กไม่ยอมทำตามกฎ กติกา ในการเล่น “จ้ำหมู่หมี่” เพื่อนในกลุ่มก็จะว่าให้ว่า “ทำไมไม่ทำตามกติกาละ ตัวเองโอลาเหล่าตาแป๊ะต่างเพื่อนก็ต้องไปหมอบสิ จะมาเปลี่ยนหน้าที่หรือแย่งคนอื่นทำแบบนี้ไม่ได้นะ” ก็จะมีการทะเลาะกันเกิดขึ้น และเมื่อจัดกิจกรรมผ่านไปสัปดาห์ที่ 5 เด็กมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปโดยสังเกตได้จาก ขณะที่เด็กทำกิจกรรมข้ามคูแท จะมีการจัดลำดับการเล่นโดยให้เด็ก ๆ ทำโอลาเหล่าตาแป๊ะ ว่าใครจะเป็นคนที่มานั่งเอาฝ่าเท้าชนกันเพื่อให้เพื่อน ๆ กระโดดข้ามก่อน ซึ่งในกิจกรรมนี้ผู้เล่นต้องกระโดดข้ามขาเพื่อนที่เอาฝ่าเท้าชนกัน ถ้าใครที่กระโดดไม่ข้ามเท้าเพื่อนที่นั่งเหยียดเท้าอยู่ ต้องเป็นคนไปนั่งเหยียดฝ่าเท้าชนกันแทนเพื่อน ซึ่งในการทำกิจกรรมเด็กยอมรับและปฏิบัติตามกติกา เด็กที่เป็นคูแทต้องมีความอดทน รอคอยให้เพื่อนกระโดดข้าม หรือคนที่จะกระโดดข้ามก็รู้จักการรอคอย เรียงลำดับก่อนหลังในการเข้าแถวเพื่อที่จะกระโดดข้ามคูแท จดจ่อใส่ใจ รอในการกระโดดข้ามคูแทโดยไม่สนใจสิ่งเร้ารอบตัว จนสามารถกระโดดข้ามคูแทได้จนสำเร็จด้วยตนเอง หรือบางคนที่กระโดดไม่ข้ามก็รู้จักยอมรับข้อผิดพลาดของตัวเองได้และสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ได้ เมื่อกระโดดไม่ข้ามก็ไปนั่งเป็นคูแท แทนเพื่อนเพื่อให้เพื่อนมากระโดดข้ามแทน เด็กมีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน เวลาทำกิจกรรมเด็กรู้จักยอมรับ หรือขอโทษเพื่อนในสิ่งที่ตัวเองทำผิดพลาด รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม เวลาที่เพื่อนให้ทำหน้าที่อะไรเด็กก็ยอมรับได้และปฏิบัติตาม เมื่อมีการปรับเปลี่ยนหน้าที่ในขณะการทำกิจกรรมเด็กก็สามารถปรับเปลี่ยนหน้าที่ได้แบบมีความสุขไม่เถียงหรือว่าเพื่อน ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กรู้จักปรับเปลี่ยนหน้าที่หรือการเปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรม สอนให้เด็กรู้จักคิดแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำกิจกรรม จนสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้




**ภาพที่ 4.3** เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานด้วยตนเอง

**ขั้นที่ 4 ขั้นผ่อนคลายและสรุป** เป็นขั้นที่ครูให้เด็กได้ผ่อนคลายร่างกายในอิริยาบถต่าง ๆ ในขั้นนี้ครูจะกระตุ้นด้วยคำถาม สนทนา ซักถาม และทบทวนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรมนั้น ๆ โดยครูจะกระตุ้นการคิดของเด็กผ่านการตั้งคำถาม การซักถาม การสนทนาโต้ตอบ และการทบทวนกิจกรรมที่ได้ดำเนินไป รวมทั้งการพูดคุยเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคที่เด็กพบเจอระหว่างการทำกิจกรรม และวิธีการที่เด็กใช้ในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นให้สำเร็จ ในระยะแรกของการจัดกิจกรรม เด็กส่วนใหญ่มีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการมีส่วนร่วม เช่น ก้มหน้าเล่นเสื้อผ้าหรือผมของตนเอง นั่งนิ่งโดยไม่โต้ตอบ บางคนแสดงพฤติกรรมนอนเอนตัวไปกับพื้น และขณะครูเปิดโอกาสให้เด็กสะท้อนปัญหาหรือบอกเล่าความรู้สึกเกี่ยวกับกิจกรรม เด็กส่วนใหญ่สามารถแสดงออกเพียงเล็กน้อย เช่น “หนูล้ม” หรือ “หนูเดินไม่ได้” โดยไม่สามารถอธิบายถึงสาเหตุหรือวิธีที่ควรปรับปรุงได้ เมื่อจัดกิจกรรมเข้าสู่ช่วงสัปดาห์ที่ 3 เด็กเริ่มมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน เด็กสามารถสะท้อนปัญหาได้ละเอียดมากขึ้น เด็กเริ่มแสดงออกถึงความสนใจในการร่วมพูดคุยกับครูและเพื่อนมากขึ้น เช่น เมื่อครูถาม “ตอนทำกิจกรรม เด็ก ๆ มีปัญหาอะไรเกิดขึ้นบ้าง?” เด็กบางคนยกมือตอบโดยเล่าถึงเหตุการณ์ของตนเอง ตัวอย่างเช่น ในกิจกรรม “เดินกุ๊บกั๊บ” เด็กบอกว่า “ตอนที่หนูวิ่งบนกะลา เท้าที่ใช้คีบกับเชือกหลุด ทำให้หนูวิ่งไปต่อไม่ได้ แต่หนูก็รีบใช้เท้าคีบใหม่แล้วก็วิ่งไปต่อจนถึงเส้นชัยได้ค่ะ และหนูก็ไม่ร้องไห้” จากคำตอบดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการควบคุมอารมณ์ การยับยั้งพฤติกรรมที่เคยแสดงความท้อถอยหรือร้องไห้ และความสามารถในการคิดหาวิธีแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม และในกิจกรรม “ตักยาง” เด็กเล่าถึงเหตุการณ์ของตนเองว่า “ตอนแรกที่หนูตักยาง หนูตักครั้งแรกไม่ได้สักเส้นเลยค่ะ เพราะว่าหนูรีบตักแล้วยกขึ้นมา แต่รอบที่ 2 หนูค่อย ๆ ตักและเปลี่ยนเป็นจิ้มไม้ลงไปลึก ๆ ค่ะ แล้วค่อย ๆ ยกเอียงมือด้วย ครั้งนี้หนูสามารถตักยางได้เกือบหมดเลยค่ะ” จากเหตุการณ์ที่เด็กสะท้อนเด็กสามารถอธิบายกระบวนการเรียนรู้จากความผิดพลาด และการปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นของตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการวางแผนปรับตัว และเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ครูยังได้ถามเพิ่มเติมว่า “ตอนที่เด็ก ๆ รอคิวตักยาง

เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร?” เด็กตอบว่า“ต้องอดทนรอคอยให้มันถึงคิวตัวเองถึงจะไปตักยางได้ จะไปแย่งหรือแซงคิวเพื่อนไม่ได้” ซึ่งคำตอบนี้แสดงถึงพัฒนาการด้านการยับยั้งพฤติกรรมและเข้าใจกฎกติกาทางสังคมที่เหมาะสม เด็กแสดงออกถึงความอดทนและเคารพกติกาในการเล่นร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ ในขณะที่เพื่อนคนหนึ่งกำลังเล่าเรื่อง เด็กคนอื่น ๆ แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความตั้งใจรับฟัง เช่น การนั่งนิ่ง มองหน้าเพื่อน และรอฟังจนจบ เมื่อเพื่อนเล่าเสร็จ เด็กคนอื่นจะยกมือขออนุญาตเพื่อเล่าประสบการณ์ของตนเองต่อ หรือแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์นั้น ๆ และเด็กก็สามารถยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเองได้ โดยไม่แสดงอาการต่อต้านหรือปฏิเสธ สามารถยอมรับได้โดยไม่โกรธหรือเสียใจเกินควร อีกทั้งยังสามารถรับฟังความคิดเห็น เปิดใจต่อความเห็นที่ต่างได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการยั้งคิดไตร่ตรอง ยืดหยุ่นความคิด การจดจ่อใส่ใจ การควบคุมอารมณ์ การมุ่งเป้าหมายที่ดีขึ้น



**ภาพที่ 4.4** ครูให้เด็กผ่อนคลาย และร่วมกันสรุปเกี่ยวกับกิจกรรมที่เด็ก ๆ ได้ทำ

**ตอนที่ 2** เปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

**ตารางที่ 4.1** ค่าสถิติแสดงระดับทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

| ทักษะการคิดเชิงบริหาร | N | K | ก่อนทดลอง | | | หลังทดลอง | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | $\overline{X}$ | $S.D$ | ระดับ | $\overline{X}$ | $S.D$ | ระดับ |
| 1.ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง | 17 | 12 | 3.18 | 0.53 | น้อย | 8.29 | 1.36 | ปานกลาง |
| 2.ด้านการยืดหยุ่นความคิด | 17 | 12 | 5.35 | 1.17 | น้อย | 9.82 | 1.29 | มาก |
| 3.ด้านการจดจ่อใส่ใจ | 17 | 12 | 4.88 | 1.17 | น้อย | 8.18 | 0.39 | ปานกลาง |
| 4.ด้านการควบคุมอารมณ์ | 17 | 12 | 4.12 | 0.49 | น้อย | 8.18 | 5.35 | ปานกลาง |
| 5.ด้านการมุ่งเป้าหมาย | 17 | 12 | 5.35 | 1.17 | น้อย | 10.65 | 1.06 | มาก |
| รวม | 17 | 60 | 24.06 | 3.44 | น้อย | 45.12 | 2.91 | ปานกลาง |

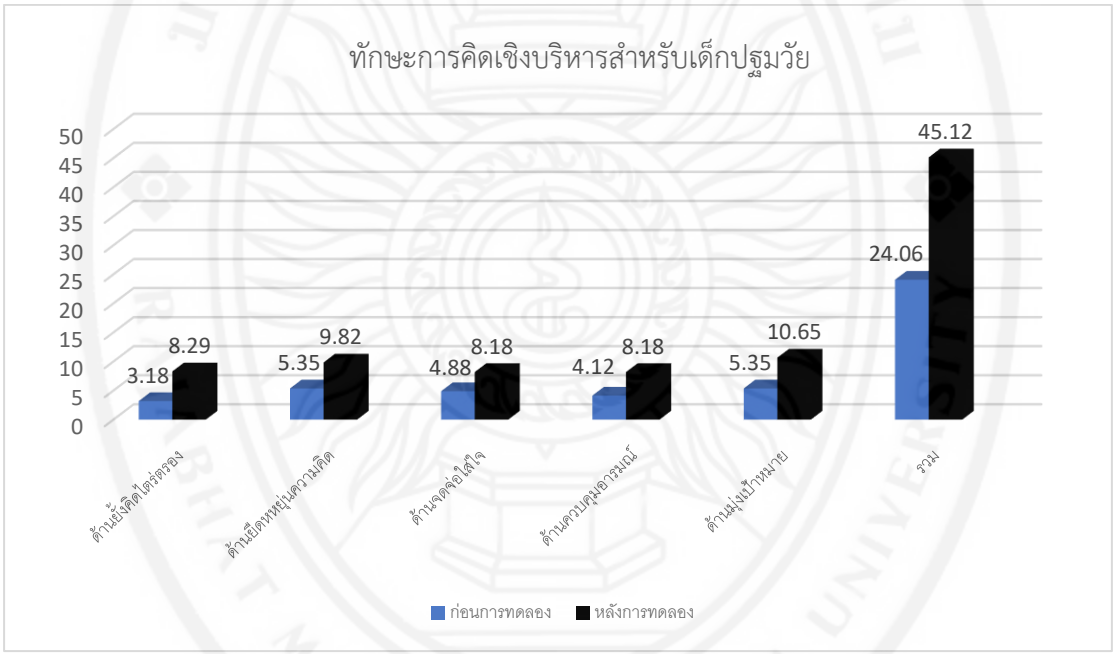
ผลการวิเคราะห์ตามตารางที่ 4.1 เมื่อพิจารณาโดยรวม พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเชิงบริหาร ก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน อยู่ในระดับน้อย ( $\overline{X}$ =24.06, S.D.=3.44) และทักษะการคิดเชิงบริหาร หลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน อยู่ในระดับปานกลาง ( $\overline{X}$ = 45.12, S.D.=2.91) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบวา กอนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง อยู่ในระดับน้อย ( $\overline{X}$ =3.18, S.D.=0.53) ด้านการยืดหยุ่นความคิด อยู่ในระดับน้อย ( $\overline{X}$ =5.35, S.D.=1.17) ด้านการจดจ่อใส่ใจ อยู่ในระดับน้อย ( $\overline{X}$ =4.88, S.D.=1.17) ด้านการควบคุมอารมณ์ อยู่ในระดับน้อย ( $\overline{X}$ =4.12, S.D.=0.49) ด้านการมุ่งเป้าหมาย อยู่ในระดับน้อย ( $\overline{X}$ =5.35, S.D.=1.17) และหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง อยู่ในระดับปานกลาง ( $\overline{X}$ =8.29, S.D.=1.36) ด้านการยืดหยุ่นความคิด อยู่ในระดับมาก ( $\overline{X}$ =9.82, S.D.=1.29) ด้านการจดจ่อใส่ใจ อยู่ในระดับปานกลาง ( $\overline{X}$ =8.18, S.D.=0.39) ด้านการควบคุมอารมณ์ อยู่ในระดับปานกลาง ( $\overline{X}$ =8.18, S.D.=5.35) และด้านการมุ่งเป้าหมาย อยู่ในระดับมาก ( $\overline{X}$ =10.65, S.D.=1.06)

**ตารางที่ 4.2** ค่าร้อยละความก้าวหน้าของทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับหลังจากการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน

| ทักษะการคิดเชิงบริหาร | N | K | ค่าร้อยละ ก่อนทดลอง | ค่าร้อยละ หลังทดลอง | ค่าร้อยละ ของความก้าวหน้า |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง | 17 | 12 | 36.27 | 69.12 | 32.85 |
| 2.ด้านการยืดหยุ่นความคิด | 17 | 12 | 44.61 | 81.86 | 37.25 |
| 3.ด้านการจดจ่อใส่ใจ | 17 | 12 | 40.69 | 68.14 | 27.53 |
| 4.ด้านการควบคุมอารมณ์ | 17 | 12 | 34.31 | 68.14 | 33.83 |
| 5.ด้านการมุ่งเป้าหมาย | 17 | 12 | 44.61 | 88.74 | 44.13 |
| รวม | 17 | 60 | 40.10 | 75.20 | 35.10 |

ผลการวิเคราะห์ตามตารางที่ 4.2 เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมและรายด้าน พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเชิงบริหารสูงขึ้นในทุก ๆ ด้าน โดยมีร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 35.10 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง มีร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 32.85 ด้านการยืดหยุ่นความคิด มีร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 37.25 ด้านการจดจ่อใส่ใจ มีร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 27.53 ด้านการควบคุมอารมณ์ มีร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 33.83 ด้านการมุ่งเป้าหมาย มีร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 44.13 ทุกด้านสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

เพื่อให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำคะแนนเฉลี่ยของแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยทั้งก่อนและหลังกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานมานำเสนอเป็นแผนภูมิเชิงเปรียบเทียบ ปรากฏดังแผนภูมิภาพ ต่อไปนี้




**ภาพที่ 4.5** แผนภูมิเชิงเปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแยกเป็นรายด้านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

# บทที่ 5
# สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การนำเสนอผลการวิจัย เรื่อง การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลอุ่มเม้า อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด ผู้วิจัยได้สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สรุป
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

## 5.1 สรุป

เด็กปฐมวัยหลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถสรุปได้ ดังนี้

5.1.1 การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร ประกอบด้วยกระบวนการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นอบอุ่นร่างกาย 2) ขั้นกฎกติกา 3) ขั้นสนุกกับการเล่น และ 4) ขั้นผ่อนคลายและสรุป

5.1.2 ทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเชิงบริหารสูงขึ้นในทุก ๆ ด้าน โดยมีค่าร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 35.10

## 5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานมีทักษะการคิดเชิงบริหาร สูงขึ้นทั้งโดยรวมและรายด้านซึ่งสามารถอภิปรายได้ ดังนี้

5.2.1 การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน สามารถส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเชิงบริหารสูงขึ้น เนื่องจากการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เป็นการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นจากการละเล่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นอีสานมีกฎ กติกา อย่างง่าย ให้เด็กได้

วางแผนการเล่นร่วมกันอย่างเป็นลำดับขั้นตอน รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ที่ตัวเองได้รับ และสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ของตนเองจากการละเล่นนั้น ๆ ได้ ในขณะปฏิบัติกิจกรรมเด็กรู้จักอดทนรอคอยจากลำดับของการเป็นผู้เล่นก่อนและผู้เล่นทีหลัง อีกทั้งเด็กยังได้แสดงความคิดเห็นของตนเองในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้ข้อตกลง กติกาของการละเล่นนั้น ๆ สอดคล้องกับ วัฒนา บุญญาฤทธิ์ และคณะ (2550) ที่กล่าวว่า การเล่น ช่วยส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้หลายด้าน การเล่นร่วมกับเพื่อนทำให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรียนรู้ทำงานเป็นระบบและเคารพกติกา ยอมรับผลการกระทำทั้งผลบวกหรือผลที่ไม่คาดหวัง คิดหาเหตุผล นำประสบการณ์เดิมมาเป็นพื้นฐานในการแก้ปัญหา อีกทั้งการเล่นจะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดรูปแบบ วิธีการเล่น คิดแก้ไขปัญหาจากการเล่นเมื่อมีอุปสรรค กล้าตัดสินใจลงมือกระทำในสิ่งต่าง ๆ อย่างมั่นใจ ขณะที่ทำกิจกรรม (พัทฐรินทร์ โลหา, 2567) จากกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ในบางกิจกรรมการละเล่นเด็กได้ทำงานเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อน เด็กต้องอาศัยการควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกเวลาที่โกรธ โมโห หรือไม่พอใจในบางสิ่ง แต่เด็กสามารถควบคุมพฤติกรรมอารมณ์ของตนเองโดยไม่ใช้กำลังหรือคำพูดที่รุนแรงกับเพื่อน แต่เลือกวิธีการบอกปัญหานั้นกับครู หรือเลือกวิธีการพูดสื่อสารกับเพื่อนได้อย่างเหมาะสม และสามารถเล่นการละเล่นนั้น ๆ จนจบกิจกรรม สอดคล้องกับปรารถนา หาญเมธี (2565,ออนไลน์) ที่กล่าวว่า คนที่มีทักษะอารมณ์และสังคมสามารถพัฒนาความสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้อื่นประพฤติตนอยู่ในทำนองคลองธรรม เมื่อเจอสถานการณ์ที่ท้าทายและยากลำบากก็สามารถจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ขั้นอบอุ่นร่างกาย เป็นขั้นที่ให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายไปรอบ ๆ บริเวณสนาม ด้วยการทำท่าทางอิสระ ท่าทางเลียนแบบการเคลื่อนที่ของสัตว์ ท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ตามจังหวะและสัญญาณ เด็กเคลื่อนไหวร่างการเลียนแบบท่าทางของสัตว์ต่าง ๆ ตามจินตนาการ เลียนแบบสัตว์ที่ตัวเองรู้จัก ก่อนจะทำกิจกรรมเด็กจะมีการคิดสักครู่ แล้วเด็กก็จะพูดกับเพื่อนว่า “วันนี้ฉันจะทำท่าทางของนกนะ เพราะว่านกมีปีกบินไปไหนก็ได้โดยที่ไม่ต้องเดินให้เหนื่อย และเวลาอยู่บนทางฟ้าก็มองเห็นอะไรได้หลายอย่างกว่าอยู่ข้างล่าง” จากนั้นจึงค่อยทำท่าทางสัตว์ที่ตัวเองชอบ ซึ่งการที่เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเกี่ยวข้องกับการทำงานของสมองที่จำเป็นต่อการวางแผนและการตัดสินใจ ตั้งแต่เรื่องง่ายไปจนถึงเรื่องที่ซับซ้อน การพัฒนาทักษะการรับรู้และการเคลื่อนไหวช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนงานที่ซับซ้อนและไม่คุ้นเคย การเคลื่อนไหวเหล่านี้จะเป็นรากฐานสำหรับการเคลื่อนไหวที่มากขึ้นและการทำกิจกรรมสำคัญ ๆ ในแต่ละวันด้วยตนเอง (Lindsay, A. และ Byington, T. 2020, ออนไลน์) และสอดคล้องกับ เติมเพชร สุขคณาภิบาล (2559) กล่าวว่าในวัยเด็กการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่สำคัญ อย่างยิ่งสำหรับการเรียนรู้ และเมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้น การเคลื่อนไหวยังเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเล่นการทำกิจวัตรประจำวันต่าง ๆ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับพื้นฐานการเคลื่อนไหวเบื้องต้นทั้งสิ้น

2. ขั้นกฎกติกา เป็นขั้นที่ครูแนะนำและอธิบาย กฎ กติกา ในการละเล่นพื้นบ้านอีสาน พร้อมทั้งสาธิตการเล่นในกิจกรรมนั้น ๆ ให้เด็กดู ซึ่งในแต่ละกิจกรรมของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน จะมีกฎ กติกา ในการเล่น เช่น กิจกรรมข้ามคูแท ซึ่งในกิจกรรมนี้ เด็กต้องทำโอลาเหล่าตาแป๊ะ ว่าใครจะเป็นคนที่มานั่งเหยียดเท้าเพื่อให้เพื่อน ๆ กระโดดข้าม กิจกรรมนี้ผู้เล่นต้องกระโดดข้ามขาเพื่อนที่เอาฝ่าเท้าชนกัน ถ้าใครที่กระโดดไม่ข้ามเท้าเพื่อนที่นั่งเหยียดเท้าอยู่ ต้องเป็นคนไปนั่งเหยียดฝ่าเท้าชนกันแทนเพื่อน ซึ่งในการทำกิจกรรมเด็กยอมรับและปฏิบัติตามกติกา เด็กที่เป็นคูแทต้องมีความอดทน รอคอยให้เพื่อนกระโดดข้าม หรือคนที่จะกระโดดข้ามก็รู้จักการรอคอยเรียงลำดับก่อนหลังในการเข้าแถวเพื่อที่จะกระโดดข้ามคูแท จดจ่อใส่ใจ รอในการกระโดดข้ามคูแทโดยไม่สนใจสิ่งเร้ารอบตัว จนสามารถกระโดดข้ามคูแทได้จนสำเร็จด้วยตนเอง ดังที่ สุภาวดี หาญเมธี และคณะ (2567) กล่าวไว้ว่า การทำกิจกรรมด้วยกัน เล่นด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นกับเพื่อน พี่น้อง พ่อแม่ เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการเล่น การทำงานกับผู้อื่น ที่ต้องรู้จักกฎ กติกา การฝึกการอดทน รอคอย การสื่อสารการกำกับควบคุมตนเองพร้อมทั้งการเจรจาต่อรองด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ณิชา ทัศน์ชาญชัย (2568) ที่กล่าว่า การเล่นที่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย การได้ฝึกกติกาง่าย ๆ ในการเล่นจะช่วยให้เด็กฝึกความจำระยะสั้นในการจดจำ กฎ กติกาและมีทักษะการควบคุมตนเอง และการยับยั้งชั่งใจให้เล่นไปตามกฎที่ตั้งไว้ในเกมการเล่น เด็กจะมีโอกาสได้ฝึกการเรียนรู้สัญญาณเริ่มต้น ฝึกการรอคอยคิวของตนเอง และฝึกการสื่อสารตามกฎการเล่นของเกมนั้น ๆ

3. ขั้นสนุกกับการเล่น ขั้นนี้ให้เด็กได้เล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ต้องทำตามข้อตกลงและกฎกติกาของการละเล่นพื้นบ้านอีสานนั้น ๆ เปิดโอกาสให้เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่น ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน เด็กได้แสดงออกการละเล่นตามความคิดของตัวเองภายใต้ข้อตกลงกติกา คิดแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น จนสามารถบรรลุเป้าที่ตั้งไว้ได้ ตัวอย่างเช่น “กิจกรรมลิงชิงหลัก” กิจกรรมนี้ จะมีการจับไม้สั้น ไม้ยาว เพื่อหาว่าใครจะเป็น “ลิงหลักลอย” จากนั้นเพื่อนคนอื่น ๆ ประจำเสาหลักของตนเองเพื่อรอสัญญาณจากเสียงนกหวีดในการเปลี่ยนเสาหลัก เด็ก ๆ จะต้องวิ่งไปเปลี่ยนเสาหลักกันและผู้ที่เป็นลิงหลักลอยต้องคอยชิงเสาหลักของเพื่อนคนอื่น ในเวลาที่เปลี่ยนเสาหลัก ผู้เล่นคนใดถูกผู้ที่เป็นลิงหลักลอยแย่งหลักไปได้ผู้เล่นคนนั้นจะต้องมาเป็นลิงหลักลอยแทน ซึ่งในการทำกิจกรรมเด็กยอมรับและปฏิบัติตามกติกา เด็กที่ประจำเสาหลักเมื่อโดนเพื่อนที่เป็นลิงหลักลอย แย่งเสาหลักไปก็รู้จักยอมรับข้อผิดพลาดของตัวเองได้และสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ได้ ด้วยการไปเป็นลิงหลักลอยแทนเพื่อน เวลาทำกิจกรรมเด็กรู้จักยอมรับ หรือขอโทษเพื่อนในสิ่งที่ตัวเองทำผิดพลาด เช่น ในขณะที่เด็กวิ่งเปลี่ยนเสาหลัก เด็กจะต่างคนต่างรีบวิ่ง จนทำให้เด็กวิ่งชนเพื่อนล้ม เด็กก็จะรู้จักแก้ปัญหาด้วยการรีบประคองเพื่อนลุกขึ้นและรีบขอโทษเพื่อน รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในขณะทำกิจกรรม เวลาที่เพื่อนให้ทำหน้าที่อะไรเด็กก็ยอมรับได้และปฏิบัติตาม เมื่อมีการปรับเปลี่ยนหน้าที่ในขณะการทำกิจกรรมเด็กก็

สามารถปรับเปลี่ยนหน้าที่ได้แบบมีความสุขไม่เถียงหรือว่าเพื่อน ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กรู้จักปรับเปลี่ยนหน้าที่ในการทำกิจกรรม สอนให้เด็กรู้จักคิดแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำกิจกรรม จนสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ สอดคล้องกับภัทราดา เอี่ยมบุญญฤทธิ์ และคณะ, (2563) ที่กล่าวว่า กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือลงมือทำผ่านสื่อหรือกิจกรรม โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำจะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดแนวคิดใหม่ ๆ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ และสามารถนำสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิ์ภาพ และสอดคล้องกับ วีณา ประชากุล (2547) ที่กล่าวว่า การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการเด็กในทุกด้าน เพราะขณะที่เด็กเล่นจะได้สัมผัสจากประสบการณ์ตรง เด็กจะเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยธรรมชาติ ฝึกการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม การเล่นกับเพื่อน การสร้างมิตร จะช่วยส่งเสริมการใช้จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก การเล่นเป็นการระบายอารมณ์และความต้องการต่าง ๆ ของเด็ก เป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด

4. ขั้นผ่อนคลายและสรุป เป็นขั้นที่ครูให้เด็กได้ผ่อนคลายร่างกายในอิริยาบถต่าง ๆ ในขั้นนี้ครูจะกระตุ้นด้วยคำถาม สนทนา ซักถาม และทบทวนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งเด็กสามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ในการทำกิจกรรม สนทนาโต้ตอบซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับครู และเพื่อน ดังที่ประอร อิศรเสนา (2542) กล่าวว่า ครูมีบทบาทในการตั้งคำถาม ให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นและแก้ปัญหาเป็น สนับสนุนให้เด็กแต่ละคนได้เรียนรู้ ให้โอกาสเด็กได้พูดคุยเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น ซึ่งในขั้นนี้เด็กมีโอกาสได้บอกเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีการแก้ปัญหาจนสามารถทำกิจกรรมได้จนสำเร็จ ในขณะการทำกิจกรรมให้กับครูและเพื่อน ๆ ได้ฟัง เช่น เมื่อครูถาม “ตอนทำกิจกรรม เด็ก ๆ มีปัญหาอะไรเกิดขึ้นบ้าง?” เด็กยกมือตอบโดยเล่าถึงเหตุการณ์ของตนเอง ตัวอย่างเช่น ในกิจกรรม “เดินกุ๊บกั๊บ” เด็กบอกว่า “ตอนที่หนูวิ่งบนกะลา เท้าที่ใช้คีบกับเชือกหลุด ทำให้หนูวิ่งไปต่อไม่ได้ แต่หนูก็รีบใช้เท้าคีบใหม่แล้วก็วิ่งไปต่อจนถึงเส้นชัยได้ค่ะ และหนูก็ไม่ร้องไห้” จากคำตอบดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการการยับยั้งพฤติกรรมที่เคยแสดงความท้อถอยหรือร้องไห้ และความสามารถในการคิดหาวิธีแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ Dawson & Guare (2014) กล่าวว่า การตั้งเป้าหมายให้กับเด็กเพื่อให้เด็กได้ปฏิบัติตามเป้าหมาย โดยมีครูคอยสังเกต และกระตุ้นเด็ก ชื่นชมเด็กเมื่อปฏิบัติครบ ทุกขั้นตอน และให้เด็กได้มีโอกาสทบทวนการปฏิบัติงานของตนเองจะทำให้เด็กสามารถ ตรวจสอบความสำเร็จของตนเองในการทำงานตามเป้าหมายที่วางไว้

5.2.2. ทักษะการคิดเชิงบริหารโดยรวมและรายด้านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เมื่อพิจารณาภาพโดยรวมและรายด้าน พบว่า หลังจากการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเชิงบริหารสูงขึ้นในทุก ๆ ด้าน โดยมีร้อยละของ

ความก้าวหน้าเท่ากับ 35.10 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง มีร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 32.85 ด้านการยืดหยุ่นความคิด มีร้อยละของความก้าวหน้า เท่ากับ 37.25 ด้านการจดจ่อใส่ใจ มีร้อยละของความก้าวหน้า เท่ากับ 27.53 ด้านการควบคุมอารมณ์ มีร้อยละของความก้าวหน้า เท่ากับ 33.83 และด้านการมุ่งเป้าหมาย มีร้อยละของความก้าวหน้า เท่ากับ 44.13 ทุกด้านสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน สามารถอธิบายได้ ดังนี้

1. ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานมีทักษะการคิดเชิงบริหารสูงขึ้น เนื่องจากในขณะที่ครูแนะนำหรืออธิบายเกี่ยวกับกฎ กติกา ในแต่ละกิจกรรมนั้นเด็กรู้จัก รอคอย อนทน และควบคุมตนเอง ไม่พูดแทรกขณะครูอธิบายกติกา ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และปฏิบัติตามกติกาที่ตั้งไว้ เช่น การละเล่น “ต่อไก่” เด็กที่ได้รับบทบาทเป็นไก่ ต้องหมอบอยู่ใต้ผ้าห่ม และขันเสียงไก่เมื่อเพื่อนที่มาต่อไก่บอกว่า “ลองขันไก่ให้ฟังหน่อยซิ” เด็กที่เป็นไก่จึงจะขันทำเสียงไก่ “เอ้ก..อีเอ้ก..เอ้ก..”เด็กจึงต้อง “ควบคุมพฤติกรรมและความอยาก” ไม่พูดเล่นหรือทำสิ่งใดที่เปิดเผยตนเอง รู้จักคิดก่อนแสดงออก เพื่อให้เพื่อนไม่สามารถจำเสียงได้ อีกทั้งยังต้อง “อดทนรอคอย” จนถึงเวลาที่เหมาะสม การเล่นในลักษณะนี้จึงช่วยให้เด็กได้ฝึกการยับยั้งควบคุมตนเอง คิดทบทวนก่อนลงมือทำ และเรียนรู้ที่จะรอคอยอย่างมีเหตุผล ดังที่ จุฑามาศ แหนจอน (2560) กล่าวว่า ความสามารถในการควบคุม ยับยั้ง ต้านทาน หรือไม่แสดงปฏิกิริยาต่อสิ่งกระตุ้น และความสามารถในการหยุดพฤติกรรมของตนเองในเวลาที่เหมาะสมได้ และสอดคล้องกับสุภาวดี หาญเมธี และคณะ, (2561) ที่กล่าวว่า การยั้งคิดไตร่ตรอง เป็นความสามารถที่ใช้ในการควบคุมกลั่นกรองความคิดและแรงอยากต่าง ๆ จนเราสามารถต้านหรือยับยั้งสิ่งที่ยั่วยุ ความวุ่นวาย หรือนิสัยความเคยชินต่าง ๆ แล้วหยุดคิดก่อนที่จะทำ

2. ด้านการยืดหยุ่นความคิด เด็กสามารถปรับเปลี่ยนความคิด ไม่ยึดติดกับแนวคิดของตนเอง ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง และสามารถเปลี่ยนบทบาทหรือกลุ่มเล่นได้อย่างมีความสุขภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน อีกทั้งยังสามารถคิดแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น การเล่น “ข้ามคูแท” ที่ให้เด็ก ๆ ทำโอลาเหล่าตาแป๊ะ เพื่อจัดลำดับว่าใครจะเป็นผู้ทำหน้าที่นั่งเหยียดเท้าให้เพื่อนกระโดดข้าม หากเด็กกระโดดไม่ข้ามก็ต้องยอมรับความผิดพลาดและเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้เหยียดเท้าแทนเพื่อน การเล่นในลักษณะนี้ช่วยให้เด็กเรียนรู้ที่จะ “ยอมรับข้อผิดพลาดของตนเอง” รู้จักปรับเปลี่ยนหน้าที่เมื่อจำเป็น และรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ดังที่ สุภาวดี หาญเมธี (2561) ที่กล่าวว่า การให้เด็กลองผิดลองถูกจะช่วยให้เด็กรู้จักจัดการกับอารมณ์ได้ดีเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ผิดหวัง หรือไม่เป็นไปอย่างที่ต้องการ เด็กรู้จักคิดหาวิธีการใหม่ ๆ รู้จักยืดหยุ่นความคิด ไม่ยึดติดกับความคิดเดิม ซึ่งสอดคล้องกับ สุภาวดี หาญเมธี (2558) และนวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล และคณะ, (2560) ที่กล่าวว่า การยืดหยุ่นทางความคิด เป็นการปรับเปลี่ยนจุดสนใจ เปลี่ยนทิศทางให้

เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ช่วยให้เด็กเรียนรู้ไม่ยึดติดตายตัว แก้ไขและปรับเปลี่ยนวิธีเล่นหรือทำงาน ด้วยข้อมูลใหม่ มุมมองใหม่ คิดนอกกรอบ และปรับตัวยอมรับสถานการณ์ที่ไม่เป็นไปตามคาดหวังได้

3. ด้านการจดจ่อใส่ใจ การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการจดจ่อใส่ใจของเด็กสูงขึ้น เพราะในขั้นกฎกติกาเด็กจะต้องตั้งใจฟังครูอธิบายกฎกติกา ในการละเล่นพื้นบ้านอีสานพร้อมทั้งสาธิตการเล่นในกิจกรรมนั้น ๆ รวมทั้งการพูดคุยเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคที่เด็กพบเจอระหว่างการทำกิจกรรม ทำให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะสนใจไม่วอกแวก ตั้งใจทำกิจกรรมจนเสร็จได้ด้วยตนเอง แม้มีอะไรมารบกวนก็สามารถทำกิจกรรมได้จนสำเร็จ เช่นการเล่น “ตักยาง” ที่เด็กต้องมีสมาธิในการตักยางขึ้นมาจากดินเพื่อเก็บให้ได้มากที่สุด เด็กเล่าว่า “ครั้งแรกไม่สามารถตักได้เพราะรีบร้อน แต่เมื่อปรับวิธีการโดยใช้ไม้จิ้มลงไปลึก ๆ และค่อย ๆ เอียงมือ จึงสามารถตักยางขึ้นมาได้เกือบหมด” เหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นถึงการที่เด็ก เรียนรู้จากประสบการณ์ ค่อย ๆ คิดหาวิธีใหม่ และทำภารกิจจนสำเร็จ จากพฤติกรรมตัวอย่างดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงเด็กมีทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการจดจ่อใส่ใจเพิ่มขึ้น ดังที่ สุภาวดี หาญเมธี (2559) กล่าวว่า ทักษะสมอง EF (Executive Functions) ว่าเป็นชุดกระบวนการทางความคิด (Mental Process) ที่ช่วยให้เราวางแผน มุ่งใจจดจ่อ จำคำสั่งและจัดการกับงานหลาย ๆ อย่างให้ลุล่วงเรียบร้อยได้ สามารถจัดลำดับความสำคัญของงาน วางเป้าหมายและทำไปเป็นขั้นตอนจนสำเร็จ รวมทั้งควบคุมแรงอยาก แรงกระตุ้นทั้งหลาย ไม่ให้สนใจไปนอกลู่นอกทาง นอกจากนี้ ทักษะสมอง EF (Executive Functions) มีความสำคัญมากต่อการเรียนรู้ เพราะเด็กได้ใช้ทักษะนี้เพื่อจดจำเนื้อหาที่เรียน สามารถทำความคำสั่งได้ต่อเนื่อง อดทนต่อสิ่งเร้าที่ทำให้วอกแวกกับการเรียน สามารถควบคุมความอยากของตนเองและทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นเวลายาวนานได้จนสำเร็จ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา,2565)

4. ด้านการควบคุมอารมณ์ การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารด้าน การควบคุมอารมณ์ ของเด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน เนื่องจากการเล่นหลายกิจกรรมต้องทำเป็นกลุ่ม มีการตกลงกติกาและลำดับขั้นตอนร่วมกัน เด็กจึงได้เรียนรู้ที่จะรอคอย อดทน และยอมรับกติกา รวมทั้งจัดการอารมณ์ของตนเองในระหว่างรอคิวหรือเมื่อเผชิญกับความผิดพลาดและความผิดหวังที่ไม่เป็นอย่างที่ตัวเองคิด จากตัวอย่างการทำกิจกรรม “ดีดเม็ดบักขามลงหลุม” ที่เด็กต้องโอลาเหล่าตาแป๊ะเพื่อลำดับคิวการเล่น เมื่อครูสอบถามความรู้สึกของเด็กในระหว่างรอ เด็กตอบว่า “ต้องอดทนรอคอยให้ถึงคิวตัวเอง จะไปแย่งหรือแซงคิวเพื่อนไม่ได้” คำตอบนี้สะท้อนถึงการ ยับยั้งพฤติกรรมและการเคารพกติกาสังคม เด็กสามารถควบคุมความรู้สึกไม่พอใจ ไม่แสดงอาการหงุดหงิดหรือโวยวาย แต่เลือกที่จะอดทนและรอคอยอย่างเหมาะสม ดังที่ สุภาวดี หาญเมธี และคณะ, (2561) ที่กล่าวว่า ความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ของตนเอง ตระหนักรู้ว่าตนเอง

กำลังอยู่ในสภาวะอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และการควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์และพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม เด็กที่ควบคุมอารมณ์ไม่ได้อาจกลายเป็นคนที่โกรธฉุนเฉียวง่าย ขี้หงุดหงิด ขี้รำคาญเกินเหตุ ระเบิดอารมณ์ง่าย เรื่องเล็ก ๆ อาจกลายเป็นเรื่องใหญ่ และอาจกลายเป็นคนขี้กังวล อารมณ์แปรปรวน และซึมเศร้าได้ง่าย การรู้จักควบคุมอารมณ์นี้จะช่วยให้เด็ก ๆ รู้จักอดทนและให้อภัยต่อการกระทบกระทั่งกันเล็ก ๆ น้อย ๆ ได้ในระหว่างการเล่นด้วยกัน เมื่อไม่พอใจจะหาวิธีแก้ปัญหา ไม่ใช่การโวยวายหรืออาละวาด นอกจากนี้การที่เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดี บอกได้ว่าตนเองรู้สึกอย่างไร และควรจัดการกับความรู้สึกอย่างไร มีการแสดงออกทางอารมณ์ที่เหมาะสม เมื่อโกรธผิดหวังเสียใจก็ใช้เวลาไม่นานในการกลับคืนสู่สภาพอารมณ์ปกติ มีความเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง เด็กก็จะสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา,2565)

5. ด้านการมุ่งเป้าหมาย เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการมุ่งเป้าหมายเพิ่มสูงขึ้น เด็กสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จได้ด้วยตัวเอง แม้บางครั้งจะมีปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรมนั้น ๆ ก็ตาม เด็กก็สามารถทำกิจกรรมจนเสร็จทันเวลาที่ครูกำหนด และมีวิธีการในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นได้จนสำเร็จ เช่น การเล่น “เดินกุ๊บกั๊บ” ที่เด็กต้องใช้เท้าคีบเชือกกะลาและเดินไปถึงเส้นชัย มีเด็กบางคนเล่าว่า “ตอนที่หนูวิ่งบนกะลา เท้าที่ใช้คีบกับเชือกหลุด ทำให้หนูไปต่อไม่ได้ แต่หนูก็รีบคีบใหม่แล้ววิ่งต่อจนถึงเส้นชัยได้ หนูก็ไม่ร้องไห้” จากคำตอบนี้สะท้อนให้เห็นว่าเด็กสามารถควบคุมอารมณ์ การยับยั้งพฤติกรรมที่เคยแสดงความท้อถอยหรือร้องไห้ และความสามารถในการคิดหาวิธีแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสมจนสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ สอดคล้องกับ สุภาวดี หาญเมธี (2561) ที่กล่าวว่า ความพากเพียรเพื่อบรรลุเป้าหมาย และจดจำข้อมูลนี้ไว้ในใจตลอดเวลาที่ทำงานตามแผนนั้นจนกว่าจะบรรลุ ซึ่งรวมถึงการใส่ใจในเรื่องเวลา (Sense of Time) กับความสามารถในการสร้างแรงจูงใจให้ตนเอง และติดตามความก้าวหน้าของเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง นั่นคือเมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้วจะมุ่งมั่นอดทนเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ไม่ว่าจะมีอุปสรรคใด ๆ ก็พร้อมฝ่าฟันจนสำเร็จ ไม่ติดการพึ่งพิง นำไปสู่การพึ่งพาตนเองได้ในระยะยาว และสอดคล้องกับประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2561) ที่กล่าวว่า การคิดเชิงบริหาร เกิดขึ้นและพัฒนาดียิ่งขึ้นเมื่อเด็กพบสถานณ์ที่ท้าทาย ที่ต้องการการวางแผนที่ซับซ้อน สถานการณ์ที่ท้าทายให้คิดวิเคราะห์การคิดเชิงบริหารจะเกิดขึ้นดีต่อเมื่อมีการลงมือทำด้วย เพราะเด็กได้วางแผน ตัดสินใจ ลงมือทำ รับผลลัพธ์ แล้วปรับปรุงตัวมากกว่า ซึ่งการทำงานด้วยมือจะไปกระตุ้นสมองส่วนต่าง ๆ ทั้งหมดเป็นองค์รวม

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ควรกำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็กซึ่งแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน ดังนั้น เวลาอาจจะต้องยืดหยุ่นบ้างในบางกิจกรรม

5.3.1.2 ขั้นกฎกติกา ครูผู้สอนควรใช้ภาษาง่าย ๆ เข้าใจง่ายเพื่อช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจและปฏิบัติตามขั้นตอนการละเล่นพื้นบ้านอีสานได้ถูกต้อง

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กปฐมวัย ในด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะด้านร่างกาย เป็นต้น

5.3.2.2 ควรมีการศึกษาเพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร ของผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

# บรรณานุกรม

# บรรณานุกรม


กรกนก ธูปประสม. (2550). *การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย*. โครงการตำราเฉลิมพระเกียรติเนื่องในวโรกาสเฉลิมพระชนมายุ 80 พรรษาพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช มหาราช. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

กรมพลศึกษา. (2557). *กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย.* กรุงเทพฯ: เอส.ออฟเซ็ท กราฟฟิคดีไซน์.

กระทรวงสาธารณสุข. (2563). *คู่มือเล่นเปลี่ยนโลกสำหรับสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย.* กองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย: ทีเอส อินเตอร์พริ้นท์ จำกัด.

กระทรวงสาธารณสุข. (2563). *คู่มือผู้อำนวยการเล่น (PLAY WORKER เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก).* กองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย: ทีเอส อินเตอร์พริ้นท์ จำกัด.

กรมพลศึกษากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2557). *การละเล่นพื้นบ้านไทย.* กรุงเทพฯ: เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.

กัญญารัตน์ ชูเกลี้ยง. (2562). *การพัฒนาทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF) สำหรับเด็กปฐมวัยโดยผ่านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสเต็มศึกษา เรื่อง การประกอบอาหารประเภทขนมไทยพื้นเมือง 4 ภาค.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์, พรรัก อินทามระ, ศศิพันธุ์ เปี๊ยนเปี่ยมสิน, ศีลสุภา วรรณสุทธิ์,ศิริพงษ์ ทิณรัตน์. (2562). *คู่มือครูและผู้ปกครองการเสริมสร้างทักษะสมอง EF สำหรับเด็กปฐมวัย.* มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

จิระพร ชะโน. (2562). การคิดเชิงบริหารกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย Executive Functions and Early Childhood Development. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม,* 13(1),8-17.

จุฑามาศ แหนจอน. (2560). การพัฒนาหน้าที่บริหารจัดการของสมองสำหรับวัยรุ่นโดยหลักสูตรการเรียนรู้แบบบูรณาการ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.*

จุฬินฑิพา นพคุณ และคณะ. (2561). *เอกสารประกอบการเรียน 1071304 การเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็ก (Play for Enhancing Child Development).*กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

ฉัตรวิไล สุรินทร์ชมพู. (2561). *ผลการใช้นิทานเพื่อพัฒนา EF (Executive Function) ของเด็กปฐมวัยด้านทักษะพื้นฐาน.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). เลย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

ชนม์นิภา บุตรวงษ์. (2567). *สมองส่วนหน้าส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กโรงพยาบาลแพทย์รังสิต.* สืบค้นจาก https://www.patrangsit.com.

ชัชชัย โกมารทัต. (2554). กีฬาพื้นบ้านเมืองไทยภาคตะวันนออกเฉียงเหนือ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรงเทพฯ: บริษัท สถาพรบุ๊คส์.

ฐาปณีย์ แสงสว่าง, วิไลลักษณ์ ลังกา, พรชุลี ลังกา, ฐิติพงศ์ ศุภวัฒน์ภิญโญ, อัญชัญ โทนเดี่ยว, และปิยพร แก้วภิรมย์. (2563). *แบบประเมินทักษะสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิตสำหรับนักเรียนช่วงรอยต่อปฐมวัยสู่ประถมศึกษาและระดับชั้นประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ:สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

ณิชา ทัศน์ชาญชัย.(2568). *EF (Executive Function) พัฒนาทักษะสมองของเด็กตามวัย.* สืบค้นจาก https://www.medparkhospital.com/lifestyles/ef-executive-function.

เติมเพชร สุขคณาภิบาล. (2559). การเคลื่อนไหว. *ศิลปะศาสตร์ประยุกต์,* 9(1)

ทัศน์ วงศ์ข้าหลวง. (2563). *การละเล่นไทยภูมิปัญญาที่ไม่เคยล่าสมัย.* สืบค้นจาก www.jarutus.com.

ทิพวรรณ คันธา. (2542). การละเล่นพื้นบ้านของเด็กอีสาน. นนทบุรี: ต้นอ้อ 1999.

ทิพวรรณ คันธา. (2561). *เด็กอีสานเล่นอะไรในอดีต.* อภิชาติการพิมพ์.

นภเนตร ธรรมบวร. (2549). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นภาวรรณ ขันประกอบ. (2562). *ผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคปที่มีต่อการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการวางแผนจัดการของเด็กปฐมวัย.*(วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทายลัยราชภัฏพระนคร.

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, ปนัดดา ธนเศรษฐกร และอรพินท์ เลิศอาวัสดาตระกูล. (2560). การพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สรวส.).

นิรชา ชนะพาล. (2551). *วารสารการศึกษาปฐมวัย.* สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรสโปรดักส์.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2561). *เลี้ยงลูกอย่างไรให้ได้ EF.* กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ปรารถนา หาญเมธี. (2567). *ปฐมวัยคือรากฐานชีวิต ที่ต้องปลูกฝังให้ดีตั้งแต่ต้น.* สืบค้นจาก https://ecd-covidrecovery.rlg-ef.com/ปฐมวัย-คือรากฐานชีวิต-ท/.

ปรารถนา หาญเมธี. (2567). ภาวะการเรียนรู้ถดถอยในเด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก https://ecd-covidrecovery.rlg-ef.com.

ปัณฑ์ชนิตษ์ จงแย้มเหมือน. (2565). *ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสาทสัมผัสในระบบการสอนแบบมอนเตสซอรี่ที่มีต่อทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.

ปัทมาวดี เล่ห์มงคล. (2557). *แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กปฐมวัย.* ในเอกสารการสอนชุดวิชาการเล่นของเล่นและเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย (พิมพ์ครั้งที่ 2 หน่วยที่ 1). นนทบุรี: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ปิยะธิดา ปัญญา. (2558). *การวัดและการทดสอบแบบอิงกลุ่ม.* มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.

พัทธนันท์ เกิดคง. (2560). *เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย.* นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2547). *ระเบียบวิธการวิจัยทางสังคมศาสตร์.* กรุงเทพฯ: เฮ้าส์ ออฟ เคอร์มีสท์.

ไพศาล วรคำ. (2562). *การวิจัยทางการศึกษา Educational Research* (พิมพ์ครั้งที่ 14). ตักสิลาการพิมพ์.

ภารดี คงสี. (2565). ผลการจะประสบการณ์ด้วยชุดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). สาขกรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภัทราดา เอี่ยมบุญญฤทธิ์, ชลธิชา ภูริปาณิกา และฐิติชัย รักบำรุง. (2563). การสอนอ่านเชิงวิเคราะห์ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กไทยยุค Gen Z. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.*

มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก. (2563). *สรุปรายงานกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการ Play workey เล่นเพื่อชีวิตเด็ก.*

ลัดดา เหลืองรัตนมาศ. (2556). *ผลของการออกกำลังกายบนลู่วิ่งไฟฟ้าที่มีต่อเชาว์ปัญญาเชิงเลื่อนไหลและหน้าที่บริหารจัดการของสมองในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น: การศึกษาคลื่นไฟฟ้าสมอง.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิ9). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยบูรพา.

วรรณนิศา พงษ์จิรังกาล. (2561). *การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัฒนา บุญญาฤทธิ์, เต็มสิริ เนารังสี และธนวดี ศุกระกาญจน์. (2550). *เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย.* กรุงเทพฯ: พีทีมีเดีย.

วิภากร ลิมสุธากุล. (2550). *การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย.* โครงการตำราเฉลิมพระเกียรติเนื่องในวโรโอกาสเฉลิมพระชนมายุ 80 พรรษาพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช มหาราช. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

วิวัฒน์ไชย วรบวร. (2555). *เกมเบ็ดเตล็ด.* กรงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

วีณา ประชากุล. (2547). *ผลของการเล่นวัสดุปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กศึกษานิเทศก์กรมการฝึกหัดครู*. กรุงเทพฯ.

ศศิพันธุ์ เปี๊ยนเปี่ยมสิน, นงเยาว์ นุชนารถ, กรณิศ ทองสอาด, ชนด์ธิดา ยาแก้ว, ชนิสรา ใจชัยภูมิ. (2560). *วิชาการศึกษาปฐมวัย Eariiy Childhood Education*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

ศิริพร นครชัย. (2560). *การพัฒนาเครื่องมือประเมินสมรรถนะทักษะการจัดการทางสติปัญญาในเด็กก่อนวัยเรียน: การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษา ระดับชาติและนานาชาติ 2560*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคาม วิทยาลัยครูมหาสารคาม. (2528). *กีฬาและการละเล่นพื้นเมืองของอีสาน*. วัฒนธรรมไทย.

สจ๊วตและเพื่อน. (2543). การละเล่นพื้นบ้านของเด็กอีสานวัฒนธรรมอันงดงามที่นับวันจะเลือนหาย. *วารสารวัฒนธรรมไทย*, 36.

สถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติกรมอนามัย. (2563). *คู่มือผู้อำนวยการเล่น (PLAY WORKER) เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก*. กรุงเทพฯ: กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพและสถาบัน RLG. (2561). *คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Function สำหรับครูปฐมวัย.* รักลูกกรุ๊ป.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560(สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี)*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2555). *การส่งเสริมทักษะการบริหารจัดการตนเองของนักศึกษาพิการ.* กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยตามบริบทไทย: แนวทางการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF (Executive Functions)* (พิมพ์ครั้งที่ 1).นนทบุรี: บริษัท 21 เซ็นจูรี่ จำกัด.

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล. (2551). เทคนิคและทักษะเกมมูลฐาน (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุนีย์ เลี่ยวเพ็ญวงษ์. (2537). *คติชนวิทยา.* ฉบับแก้ไขปรับปรุง. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น

สุภาวดี หาญเมธี. (2558). *EF ภูมิคุ้มกันชีวิตและป้องกันยาเสพติด คู่มือสำหรับครูอนุบาล.*กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด.

สุภาวดี หาญเมธี. (2559). *พัฒนาสมอง EF ด้านการอ่าน.* กรุงเทพฯ: รักลูกบุ๊คส์.

สุภาวดี หาญเมธี. (2559). *พัฒนาทักษะสมอง EF ด้านการอ่าน.* กรุงเทพฯ: สถาบัน RLG (Rakluk Learni).

สุภาวดี หาญเมธี. (2567). *คู่มือครู EF การพัฒนาทักษะสมอง EF – Executive Functions ในเด็กปฐมวัย.* บริษัท รักลูก ฮิวแมน แอนด์ โซเชียล อินโนเวชั่น จำกัด.

อริสา จะรา. (2550). *การละเล่นพื้นบ้านไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปทุมธานี: สกายบุ๊ค.

Ackerman,Debra J. (2017). Preschoolers' Executive Functions: Importance, Contributors,Research Needs and Assessment Options. *ETS Research Series,* 2017 (1), 1-24.

Alesi, Marianna; Pecoraro,Donatella & Pepo, Annamaria. (2018). *Executive Functi in Kindergarten Children at Risk for Developmental Coordination Disorder.* European Journal of Special Needs Education.Retrieved August 8,2024, From https;//doi.org/10.1080/08856257.2024.1468635.

Center on the Developing Child at Harvard University. (2014). *Enhancing and Practicing Executive Function Skills with Children from Infancy to Adolescence.* Retrieved from http://developingchild.harvard.edu/science/key-conepts/executive-function.

Dawson, P., & Guare, R. (2014). *"Interventions to promote executive development in children and adolescents".* In Handbook of Executive Functioning, New York: Springer.

Garcia-Molina, A. (2012). "Phineas Gage and the enigma of the prefrontal cortex" *Neurologia,* 27(6), 370-375. Doi:310.1016/j.nrl.2010.1007.1015.Epub 2010 Oct 1012.

Hakimeh Akbari at, al. (2009). The Effect of Traditional Games in Fundamental motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys. *Lranian Journal of Pediatrics,* 19 (2), 123-129.

Harlow, J. M. (1999). "Passage of an iron rod through the head.1848." *J Neuropsychiatry Clin Neurosci,* 11(2), 281-283.

Hughes,C. & Ensor, R (2008). *Does executive function matter for preschoolers'problem behaviors. Journal of Abnormal Child Psychollogy*, 36 (1), 1-14.

Lindsay, A. ,Byington, T. (2020). *พัฒนาการด้านการรับรู้และการเคลื่อนไหว/การเชื่อมโยงสมองและร่างกาย.* สืบค้นจาก https://extension.unr.edu/publication.aspx?PubID=2928.

Morin, A. (2014). Understanding executive functioning issuer. USA.: UNDERSTOOD.

Ziereis,S. & Jansen,P. (2015). Effects of physical activitybon executive function and motor performance in children with ADHD. *Res Dev Disabil*, 38 (1), 81-91

# ภาคผนวก

# ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือการวิจัย
- หนังสือแต่งตั้งขอเชิญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
- หนังสือขออนุญาตเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

# รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือการวิจัย

| | |
|---|---|
| 1) ผศ. กนกวรรณ ศรีวาปี | กศ.ม. (การบริหารการศึกษา)<br>อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย<br>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม<br>ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาด้านหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย |
| 2) ผศ. วารินทิพย์ ศรีกุลา | ศษ.ม. (ปฐมวัยศึกษา)<br>อาจารย์ประจำสาขาวิชาประถมศึกษา<br>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม<br>ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาด้านการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย |
| 3) ครูมยุรา ศรีส่อง | (กศ.ม) การวัดผลการศึกษา<br>โรงเรียนบ้านแดงโนนสว่าง ตำบลเหนือเมือง อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด<br>ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาด้านการวัดผลการศึกษา |
| 4) ครูชญานนท์ สุวรรณเพชร | (ค.ม.) การศึกษาปฐมวัย<br>ครูผู้สอนระดับปฐมวัย<br>โรงเรียนคณะเทศบาลนครกรุงเทพ 3<br>ตำบลนาอุดม อำเภอนิคมคำสร้อย จังหวัดมุกดาหาร<br>ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย |
| 5) ครูทิพย์มณี เลขาขำ | (กศ.ม) การศึกษาปฐมวัย<br>นักวิชาการอิสระด้านการสอนเด็กปฐมวัย<br>ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย |



# บันทึกข้อความ

**ส่วนราชการ** สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

**ที่** อว๐๖๑๙.๐๒/ว๕๔๑ **วันที่** ๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

**เรื่อง** ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ ศรีวาปี

ด้วยนางกิรติกานต์ มหา นักศึกษาระดับปริญญาโท รหัส ๖๖๘๒๑๐๑๑๐๑๐๒ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

เพื่อ
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
- ☐ ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ☐ ตรวจสอบด้านสถิติการวิจัย
- ☑ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์



# บันทึกข้อความ

**ส่วนราชการ** สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

**ที่** อว๐๖๑๙.๐๒/ว๕๔๑ **วันที่** ๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

**เรื่อง** ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน อาจารย์วารินทิพย์ ศรีกุลา

ด้วยนางกิรติกานต์ มหา นักศึกษาระดับปริญญาโท รหัส ๖๖๘๒๑๐๑๑๐๑๐๒ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

เพื่อ
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
- ☐ ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ☐ ตรวจสอบด้านสถิติการวิจัย
- ☑ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์



ที่ อว๐๖๑๙.๐๒/ว๑๐๑๐๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณครูมยุรา ศรีส่อง

ด้วย นางกิรติกานต์ มหา นักศึกษาระดับปริญญาโท รหัส ๖๖๘๒๑๐๑๑๐๑๐๒ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

เพื่อ ☐ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
☑ ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
☐ ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
☐ อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณามหาวิทยาลัยฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดี

คณะครุศาสตร์
สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
โทรศัพท์ นักศึกษา (๐๙๓-๓๙๕๙๘๙๘)



ที่ อว๐๖๑๙.๐๒/ว๑๐๑๐๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณครูชญานนท์ สุวรรณ

ด้วย นางกิรติกานต์ มหา นักศึกษาระดับปริญญาโท รหัส ๖๖๘๒๑๐๑๑๐๑๐๒ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

เพื่อ ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
☐ ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
☐ ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
☑ อื่นๆ ระบุ ด้านปฐมวัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณามหาวิทยาลัยฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดี

คณะครุศาสตร์
สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
โทรศัพท์ นักศึกษา (๐๙๓-๓๙๕๙๘๘๙๘)



ที่ อว๐๖๑๙.๐๒/ว๑๐๑๐๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณครูทิพย์มณี เลขาขำ

ด้วย นางกิรติกานต์ มหา นักศึกษาระดับปริญญาโท รหัส ๖๖๘๒๑๐๑๑๐๑๐๑๒ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

เพื่อ
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
- ☐ ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ☐ ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณามหาวิทยาลัยฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดี

คณะครุศาสตร์
สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
โทรศัพท์ นักศึกษา (๐๙๓-๓๙๕๙๘๙๘)



ที่ อว๐๖๑๙.๐๒/ว๑๐๑๐๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลอุ่มเม้า

ด้วย นางกิรติกานต์ มหา นักศึกษาระดับปริญญาโท รหัส ๖๖๘๒๑๐๑๑๐๑๐๒ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยกับประชากร และกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำนวน ๑๗ คน เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณามหาวิทยาลัยฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดี

คณะครุศาสตร์
สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
โทรศัพท์ นักศึกษา (๐๙๓-๓๙๕๙๘๙๘)

# ภาคผนวก ข

- หนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์



NECAST

# Certificate of Completion

National Research Council of Thailand (NRCT), Forum for Ethical Review Committee in Thailand (FERCIT)
and Association of Legal & Political Studies
certify that

## กิรติกานต์ มหา

has completed the RESEARCH ETHICS TRAINING COURSE
Human Subject Protection Course
on October 16, 2024

Approved date
(16/10/2024)

Expired date
(15/10/2027)

(Dr.Wiparat De-ong)
Executive Director
National Research Council of Thailand

(Prof. Col. Dr. Chanchai Trakarnee)
Chairperson of Forum for Ethical Review
Committees in Thailand

(Assoc. Prof. Dr.Thanaporn Sriyakul)
President of Association of Legal & Political Studies



มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ร่วมกับ

ศูนย์จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ขอมอบประกาศนียบัตรฉบับนี้ไว้เพื่อแสดงว่า

**พีระพร รัตนาเกียรติ์**

เป็นผู้ผ่านการอบรม

**โครงการอบรม " จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ "**

**ในวันที่** 27 **เมษายน** 2567

ให้ไว้ ณ วันที่ 27 เมษายน พ.ศ. 2567 หมดอายุ วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2572

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภนดร บุญมี)
ผู้ปฏิบัติหน้าที่แทนอธิการบดี
มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จักรพันธ์ ชัดผุ้นแสง)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำชุดที่ 3



**ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์**

**มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**

**********

**ชื่อโครงการภาษาไทย :** การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

**ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ :** The Provision of I – San folk Play Activities to Promote Executive Thinking Skills for Early Childhood Children

| **หมายเลขสำคัญโครงการ :** HE000015 | **ลำดับที่ 015/2568** |
|---|---|

**ผู้วิจัยหลัก** นางกิรติกานต์ มหา

**เอกสารที่รับรอง**

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
2. โครงร่างวิจัย
3. แบบชี้แจงอาสาสมัคร
4. แบบคำยินยอมอาสาสมัคร
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. ประวัติผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย
7. ใบผ่านการอบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย
8. อื่น ๆ ระบุ (เช่น ป้ายประชาสัมพันธ์ เป็นต้น)

ได้ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ แบบยกเว้น (Exemption Review) จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ประจำสาขาวิชาคณะที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยยึดหลักพื้นฐานของหลักจริยธรรมการวิจัยสากล

**รับรอง ณ วันที่** 24 มกราคม พ.ศ. 2568

**ลงชื่อ**.....

(รองศาสตราจารย์.ดร.จารุณี.ชานาวงษ์)

**ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ประจำสาขาวิชาคณะที่ 2**

**วันที่รับรอง : วันที่** 24 มกราคม พ.ศ. 2568

**วันหมดอายุ : วันที่** 24 มกราคม พ.ศ. 2569

**รายงานความก้าวหน้า :** ทุก 6 เดือน

**โทรศัพท์ 043-722118 ต่อ 319, 320**

**E-mail. : research.rmu@gmail.com**

# ภาคผนวก ค

- คู่มือการใช้แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย
- แบบประเมินทักษะการคิกเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย
- ค่าสถิติแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

**คู่มือการใช้แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย**

**คำชี้แจง**

1. แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย เป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

2. แบบประเมินชุดนี้ใช้ประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

3. แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารเด็กปฐมวัย แบ่งเป็น 5 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง 2) ด้านการหยืดหยุ่นความคิด 3) ด้านการจดจ่อใส่ใจ 4) ด้านการควบคุมอารมณ์ 5) ด้านการมุ่งเป้าหมาย และมีรายการประเมินพฤติกรรมด้านละ 4 ข้อ โดย มีเกณฑ์การให้คะแนน 3 ระดับ ดังนี้

3 หมายถึง เด็กทำได้โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ

2 หมายถึง เด็กทำได้โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง

1 หมายถึง เด็กทำได้โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ค่าระดับพฤติกรรม | ลักษณะของพฤติกรรม |
|---|---|---|
| 1. ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง | | |
| 1.1 เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ | 3 | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 1.2 เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ | 3 | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ค่าระดับพฤติกรรม | ลักษณะของพฤติกรรม |
|---|---|---|
| 1.3 เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด | 3 | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 1.4 เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด | 3 | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2. ด้านการยืดหยุ่นความคิด | | |
| 2.1 เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ | 3 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2.2 เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ | 3 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ค่าระดับพฤติกรรม | ลักษณะของพฤติกรรม |
|---|---|---|
| 2.3 เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ | 3 | เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2.4 เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ | 3 | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 3. ด้านการจดจ่อใส่ใจ | | |
| 3.1 เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง | 3 | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ค่าระดับพฤติกรรม | ลักษณะของพฤติกรรม |
|---|---|---|
| 3.2 เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น | 3 | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 3.3 เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม | 3 | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ อยู่เสมอ |
| 3.4 เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย | 3 | เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบางครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4. ด้านการควบคุมอารมณ์ | | |
| 4.1 เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา | 3 | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ค่าระดับพฤติกรรม | ลักษณะของพฤติกรรม |
|---|---|---|
| | 2 | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหาโดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหาโดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4.2 เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม | 3 | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4.3 เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ | 3 | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4.4 เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ | 3 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ค่าระดับพฤติกรรม | ลักษณะของพฤติกรรม |
|---|---|---|
| | 1 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 5. ด้านการมุ่งเป้าหมาย | | |
| 5.1 เด็กทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง | 3 | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 5.2 เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม | 3 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 5.3 เด็กมีความพยายามมุ่งมั่นตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ | 3 | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

| ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | ค่าระดับพฤติกรรม | ลักษณะของพฤติกรรม |
|---|---|---|
| 5.4 เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด | 3 | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ |
| | 2 | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง |
| | 1 | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

4. .ในการดำเนินการประเมิน ผู้วิจัยดำเนินการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยด้วยตนเอง ช่วงของการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง ผ่านเกมการเล่น จำนวน 5 เกม โดยใช้ระยะเวลาในการประเมิน 5 วัน วันละ 1 เกมการเล่น ดังนี้

- เกมกระซิบ ประเมินด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง
- เกมกระโดดเชือก ประเมินด้านการหยืดหยุ่นความคิด
- เกมต่อกิ่งไม้ให้เป็นตึก ประเมินด้านการจดจ่อใส่ใจ
- เกมโยนลูกบอลลงตะกร้า ประเมินด้านการควบคุมอารมณ์
- เกมตัก เติม เต็ม ประเมินด้านการมุ่งเป้าหมาย

5. การให้คะแนนและการบันทึกการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารเด็กปฐมวัย เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมในแต่ละด้านตรงกับระดับคะแนนของทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยช่องใดให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้นของแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย

**วิธีการดำเนินการประเมิน**

1. ผู้วิจัยเตรียมกิจกรรมและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในแต่ละกิจกรรม
2. ผู้วิจัยสนทนากับเด็กเกี่ยวกับกิจกรรมที่เด็กจะได้ลงมือปฏิบัติ ดังนี้
   - ผู้วิจัยแนะนำกิจกรรม ข้อตกลงในการทำกิจกรรม ให้กับเด็ก
   - ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการเล่นสำหรับประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย
3. ในขณะที่ทำการประเมินผู้วิจัยจะสังเกตและบันทึกคะแนนของเด็กแต่ละคนลงในแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย

**เกมก่อนการทดลองประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย**

**เกมก่อนการทดลองการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย**

**1. ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control)**

**เกมกระซิบ**

.....

**1. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ
2. เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้
3. เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด
4. เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด

**2. วิธีการดำเนินกิจกรรม**

1. ครูให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ไปรอบ ๆ สนามด้วยการทำท่าทางอิสระตามจินตนาการของเด็ก

2. ครูแนะนำการเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่น และอธิบายกฎกติกาในการเล่น เกมกระซิบให้เด็ก ๆ ฟัง ดังนี้ ครูแบ่งเด็กเป็นแถว ๆ ละ 8 - 9 คน เริ่มเล่นเกมกระซิบประโยคที่ได้ยินจากครู เช่น ผลไม้ไทย มีลำไย และส้มโอ กระซิบต่อกันไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย แล้วให้คนสุดท้ายมาพูดประโยคที่ได้ยิน แถวใดบอกประโยคได้ถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

3. ครูขออาสาสมัคร 6 คน มาเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู

4. ครูให้เด็ก ๆ จัดลำดับการเล่นโดยให้เด็ก ๆ ทำโอลาเหล่าตาแป๊ะ หาว่าใครจะได้เป็นที่ได้ฟังการกระซิบจากครูเป็นแรก

5. จากนั้นเด็ก ๆ เล่นเกมกระซิบ ภายใต้กฎกติกาและข้อตกลง

6. เมื่อเด็ก ๆ เล่นจนจบกิจกรรม ครูจะตั้งคำถาม ดังนี้

- กลุ่มใดที่สามารถพูดคำกระซิบได้ถูกต้องทุกคำ
- เด็กสามารถจำคำที่เพื่อนกระซิบให้ฟังได้ไหม ว่าเพื่อนพูดว่าอะไร
- ถ้าหากเด็กต้องการให้ทีมตนชนะ เด็กคนแรกของแถว ควรเดินไปบอกคำคนที่อยู่สุดท้ายหรือไม่ เพราะเหตุใด

7. ครูและเด็กร่วมกันสรุปชื่อเกมและทบทวนการเล่นเกมร่วมกันอีกครั้ง

**3. สื่อ/อุปกรณ์**

-

**4. การประเมิน**

| จุดประสงค์ | ระดับคุณภาพ | | |
|---|---|---|---|
| | 3 | 2 | 1 |
| 1. เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ อยู่เสมอ |
| 2. เด็กมีความอดทนและรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 3. เด็กเลือกไม่ทำเมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4. เด็กรู้จักรอที่จะพูดไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

**5. ภาคผนวก**

-

**เกมก่อนการทดลองการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย**

**2. ด้านการยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility)**

**เกมกระโดดเชือก**

.....

**1. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้
2. เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้
3. เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้
4. เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้

**2. วิธีการดำเนินกิจกรรม**

1. ครูให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ไปรอบ ๆ สนามอย่างอิสระตามจินตนาการของเด็กเอง

2. ครูแนะนำการเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่น และอธิบายกฎกติกาในการเล่น กระโดดเชือก ให้เด็ก ๆ ฟัง ดังนี้ ครูให้อาสาสมัคร 2 คน เพื่อมาแกว่งจับเชือก เพื่อน ๆ คนอื่น ๆ ให้คอยกระโดดเข้าไปในเชือกที่กำลังแกว่ง จะกระโดดทีละคนหรือพร้อมกันหลาย ๆ คนก็ได้ ถ้าใครที่ค่อมเชือก คนนั้นถือว่าตายแล้วต้องออกไปแกว่งเชือกแทนแล้วให้คนที่ถือเชือกอยู่เดิมมากระโดดแทน

3. ครูขออาสาสมัคร 4 คน มาเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู

4. ครูให้เด็ก ๆ จัดลำดับการเล่นโดยให้เด็ก ๆ ทำโอลาเหล่าตาแป๊ะ หาว่าใครจะเป็นคนที่ได้แกว่งเชือก 2 คน เพื่อหาว่าหาว่าใครจะเป็นคนที่ได้แกว่งเชือก 2 คน จากนั้น ผู้เล่นที่เหลือกระโดดเข้าไปในเชือกที่กำลังแกว่ง จะกระโดดทีละคนหรือพร้อมกันหลาย ๆ คนก็ได้ ถ้าใครกระโดดสะดุดเชือก หรือค่อมเชือก ถือว่าตายต้องไปถือเชือกแกว่งและให้คนที่ถือเชือกอยู่เดิมมากระโดดแทน

5. จากนั้นเด็ก ๆ เล่น กระโดดเชือก ภายใต้กฎกติกาข้อตกลง

6. เมื่อเด็ก ๆ เล่นจนจบกิจกรรม ครูจะตั้งคำถาม ดังนี้

- ใครเป็นผู้มาจับเชือกแกว่งให้เพื่อนบ้าง เพราะเหตุใดจึงได้มาเป็นผู้แกว่งเชือก
- ถ้าหากเด็กกระโดดแล้วสะดุดเชือก หรือค่อมเชือก เป็นเพราะเหตุใด
- ใครที่สามารถวิ่งเข้าออกกระโดดข้ามเชือกได้ โดยไม่โดนเชือกเลยบ้าง เด็กมีวิธีการอย่างไร
- ถ้าหากเพื่อน หรือตัวเด็กเองกระโดดแล้วโดนเชือก แต่ไม่อยากจะเป็นผู้มาแกว่งเชือก เด็กจะบอกกับเพื่อน หรือ บอกกับตัวเองว่าอย่างไร

7. ครูและเด็กร่วมกันสรุปชื่อเกมและทบทวนการเล่นเกมร่วมกันอีกครั้ง

**3. สื่อ/อุปกรณ์**

1. เชือก 2. นกหวีด

**4. การประเมิน**

| จุดประสงค์ | ระดับคุณภาพ | | |
|---|---|---|---|
| | 3 | 2 | 1 |
| 1. เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2. เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ | เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 3. เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ | เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4. เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

**5. ภาคผนวก**

-

**เกมก่อนการทดลองการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย**

**3. ด้านการจดจ่อใส่ใจ (Focus / Attention)**

**เกมต่อกิ่งไม้ให้เป็นตึก**

.....

**1. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง
2. เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น
3. เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม
4. เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย

**2. วิธีการดำเนินกิจกรรม**

1. ครูให้เด็กเดินแถวลงไปที่สนามอย่างเป็นระเบียบ เด็กจับมือยืนล้อมเป็นวงกลม และทำท่าทางกายบริหารตามผู้นำ

2. ครูแนะนำการเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่น และอธิบายกฎกติกาในการเล่น ต่อกิ่งไม้ให้เป็นตึก ให้เด็ก ๆ ฟัง ดังนี้ ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม จากนั้นให้เด็กแต่ละกลุ่มไปหากิ่งไม้ให้ได้มากที่สุด แล้วให้แต่ละกลุ่มใช้กิ่งไม้ที่เอามาต่อกันให้เป็นตึกสูง กลุ่มใดที่ทำได้สูงที่สุดและไม่พังกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ กลุ่มใดที่ต่อแล้วพังก็จะต้องต่อใหม่จนกว่าจะหมดเวลาการแข่งขัน

3. ครูขออาสาสมัคร 10 คน มาเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู

4. จากนั้นครูให้เด็กแต่ละกลุ่ม เริ่มเกมต่อกิ่งไม้ให้เป็นตึก โดยกลุ่มที่ต่อได้สูงที่สุดและไม่พังกลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ

5. เด็กเล่น ต่อกิ่งไม้ให้เป็นตึก ภายใต้กฎกติกาข้อตกลง

6. เมื่อเด็ก ๆ เล่นจนหมดเวลา ครูจะตั้งคำถาม ดังนี้

- เด็กมีวิธีการต่อกิ่งไม้ให้เป็นตึกสูงอย่างไร
- ระหว่างการเล่นต่อกิ่งไม้ให้เป็นตึก เด็ก ๆ เจอปัญหาบ้างอะไรและมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร
- ถ้าหากต้องการต่อให้สูงๆ เด็กต้องทำอย่างไร
- ถ้าหากเด็กช่วยกันต่อแล้วล้ม ต่อแล้วล้ม หลายๆ ครั้ง เด็กจะทำอย่างไร

7. ครูและเด็กร่วมกันสรุปชื่อเกมและทบทวนการเล่นเกมร่วมกันอีกครั้ง

**3. สื่อ/อุปกรณ์**

- กิ่งไม้

**4.การประเมิน**

| จุดประสงค์ | ระดับคุณภาพ | | |
|---|---|---|---|
| | 3 | 2 | 1 |
| 1. เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2. เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 3. เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4. เด็กสามารถตั้งใจฟังครูด้วยการสบตาเวลาพูดคุย | เด็กสามารถตั้งใจฟังครูด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กสามารถตั้งใจฟังครูด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

**5. ภาคผนวก**

-

**เกมก่อนการทดลองการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย**

**4. ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)**

**เกมโยนลูกบอลลงตะกร้า**

.....

**1. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา
2. เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม
3. เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้
4. เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้

**2. วิธีการดำเนินกิจกรรม**

1. ครูให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ไปรอบ ๆ สนามด้วยการทำท่าทางอิสระตามจินตนาการของเด็ก หรือเลียนแบบท่าทางของสัตว์ที่เด็ก ๆ ชอบตามจินตนาการ

2. ครูแนะนำการเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่น และอธิบายกฎกติกาในการเล่น โยนลูกบอลลงตะกร้า ให้เด็ก ๆ ฟัง ดังนี้ ครูให้เด็ก ๆ แบ่งเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน จากนั้นให้เด็ก ๆ โอลาเหล่าตาแป๊ะ เพื่อหาว่าใครจะได้เป็นคนที่เริ่มโยนลูกบอลก่อน จากนั้นให้เด็ก ๆ แต่ละกลุ่มโยนลูกบอลให้ลงตะกร้า ให้มากที่สุดกลุ่มไหนที่โยนลูกบอลลงตะกร้ามากที่สุด ถือว่ากลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

3. ครูขออาสาสมัคร 10 คน มาเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู

4. ครูให้เด็ก ๆ แต่ละกลุ่ม จัดลำดับการเล่นโดยให้เด็ก ๆ ทำโอลาเหล่าตาแป๊ะ ว่าใครจะเป็นคนที่ได้โยนลูกบอลก่อน เพื่อหาว่าใครจะได้เป็นคนที่เริ่มโยนลูกบอลก่อน จากนั้นให้เด็ก ๆ แต่ละกลุ่มโยนลูกบอลให้ลงตะกร้า ให้ได้มากที่สุดกลุ่มไหนที่โยนลูกบอลลงตะกร้ามากที่สุด ถือว่ากลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

5. เด็กเล่น โยนลูกบอลลงตะกร้า ภายใต้กฎกติกาข้อตกลง

6. เมื่อเด็ก ๆ เล่นจนจบกิจกรรม ครูจะตั้งคำถาม ดังนี้

- มีใครที่สามารถโยนลูกบอลลงตะกร้าทุกครั้ง
- ระหว่างการเล่นโยนลูกบอลลงตะกร้า เด็ก ๆ เจอปัญหาอะไรบ้างและมีวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างไร
- เมื่อเด็ก ๆ โยนลูกบอลไม่ลงตะกร้าแล้วมีเพื่อนหัวเราะหรือล้อเลียนเด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรและมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร
- ถ้าหากเพื่อนวิ่งมาชนแล้วทำให้เด็กหกล้มและเพื่อนก็หกล้มเหมือนกันเด็ก ๆ จะรู้สึกอย่างไรและจะทำอย่างไรกับเพื่อนที่วิ่งมาชนเรา

7. ครูและเด็กร่วมกันสรุปชื่อเกมและทบทวนการเล่นเกมร่วมกันอีกครั้ง

**3. สื่อ/อุปกรณ์**

1. ตะกร้า 2. ลูกบอล

**4.การประเมิน**

| จุดประสงค์ | ระดับคุณภาพ | | |
|---|---|---|---|
| | 3 | 2 | 1 |
| 1. เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหาโดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหาโดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหาโดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2. เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 3. เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4. เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

**5. ภาคผนวก**

-

**เกมก่อนการทดลองการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย**

**5. ด้านการมุ่งเป้าหมาย (Goal – Directed Persistence)**

**เกมตัก เติม เต็ม**

.....

**1. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จกิจกรรมด้วยตนเองได้
2. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม
3. เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้
4. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด

**2. วิธีการดำเนินกิจกรรม**

1. ครูให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ไปรอบ ๆ สนามด้วยการทำท่าทางอิสระตามจินตนาการของเด็ก หรือเลียนแบบท่าทางของสัตว์ที่เด็ก ๆ ชอบตามจินตนาการ

2. ครูแนะนำการเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่น และอธิบายกฎกติกาในการเล่น ตัก เติม เต็ม ให้เด็ก ๆ ฟัง ดังนี้ ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 ทีม จากนั้นให้เด็กตกลงกันในทีมของตัวเองว่าใครจะเป็นคนที่จะได้ตักน้ำเป็นคนแรก เด็ก ๆ จะต้องใช้กะลาที่ก้นรั่วใช้ในการตักน้ำแล้ววิ่งเอาไปเติมใส่ขวดน้ำให้ถึงขีดที่ครูกำหนดให้ ทีมไหนที่สามารถเติมถึงขีดที่ครูกำหนดให้ได้ก่อนถือว่าทีมนั้นชนะ

3. ครูขออาสาสมัคร 6 คน มาเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู

4. ครูให้เด็ก ๆ ตกลงกันในทีมของตัวเองว่าใครจะเป็นคนที่จะได้ตักน้ำเป็นคนแรก และคนอื่น ๆ ก็ยืนเรียงต่อกันไป โดยให้เด็กใช้กะลาที่ก้นรั่วใช้ในการตักน้ำแล้ววิ่งเอาไปเติมใส่ขวดน้ำ น้ำกะลาหมดก็ให้วิ่งเอากะลามาให้เพื่อนคนต่อไปเพื่อเอามาใช้ในการตักและวิ่งเอาน้ำไปเติมใส่ขวดให้ถึงขีดที่ครูกำหนด ทำอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ จนน้ำถึงขีดที่ครูกำหนดให้ ทีมไหนที่สามารถเติมน้ำได้ตามขีดที่กำหนดก่อนถือว่าชนะ

5. จากนั้นเด็ก ๆ เล่น ตัก เติม เต็ม ภายใต้กฎกติกาข้อตกลง

6. เมื่อเด็ก ๆ เล่นจนจบกิจกรรม ครูจะตั้งคำถาม ดังนี้

- กะลาที่ใช้ตักน้ำก้นรั่วเด็ก ๆ มีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไรเพื่อไม่ให้น้ำในกะลาไหลออกมา
- ถ้าหากเด็ก ๆ เดินไปแล้วกะลาหลุดจากมือตกลงที่พื้นแล้วน้ำหกหมด เด็ก ๆ จะทำอย่างไร
- เด็ก ๆ มีวิธีการอย่างไรที่จะทำให้น้ำในกะลาเหลือเยอะที่สุด เพื่อที่จะเอาไปเทใส่ขวดให้ได้มากที่สุด

7. ครูและเด็กร่วมกันสรุปชื่อเกมและทบทวนการเล่นเกมร่วมกันอีกครั้ง

**3. สื่อ/อุปกรณ์**

1. ขวดน้ำพลาสติก 2. กะลามะพร้าว 3. ถังสำหรับรองน้ำ

**4.การประเมิน**

| จุดประสงค์ | ระดับคุณภาพ | | |
|---|---|---|---|
| | 3 | 2 | 1 |
| 1. เด็กกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กสามารถทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 2. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 3. เด็กมีความพยายามมุ่งมั่นตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่นตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |
| 4. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือ | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลือในบ้างครั้ง | เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด โดยที่ครูต้องชี้แนะหรือช่วยเหลืออยู่เสมอ |

**5. ภาคผนวก**

-

## แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นอนุบาลปีที่ 3

**คำชี้แจง :** ให้ขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องค่าระดับพฤติกรรมตามความเป็นจริง

| ทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) | รายการ | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 3 | 2 | 1 |
| 1. ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) | 1.1 เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ | | | |
| | 1.2 เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ | | | |
| | 1.3 เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด | | | |
| | 1.4 เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด | | | |
| 2. ด้านการหยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility) | 2.1 เด็กรู้จักยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของตนเองได้ | | | |
| | 2.2 เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ | | | |
| | 2.3 เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ | | | |
| | 2.4 เด็กสามรถยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน ๆ ได้ | | | |
| 3. ด้านการจดจ่อใส่ใจ (Focus / Attention) | 3.1 เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง | | | |
| | 3.2 เด็กเมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น | | | |
| | 3.3 เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม | | | |
| | 3.4 เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย | | | |
| 4. ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) | 4.1 เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา | | | |
| | 4.2 เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม | | | |

| ทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) | รายการ | ระดับพฤติกรรมที่แสดงออก/ปฏิบัติ | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 3 | 2 | 1 |
| | 4.3 เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ | | | |
| | 4.4 เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ | | | |
| 5. ด้านการมุ่งเป้าหมาย (Goal – Directed Persistence) | 5.1 เด็กทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง | | | |
| | 5.2 เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม | | | |
| | 5.3 เด็กมีความพยายามมุ่งมั่น ตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ | | | |
| | 5.4 เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด | | | |

**ความคิดเห็นเพิ่มเติม/สิ่งที่สังเกตได้ขณะทำการประเมิน**

.....

.....

.....

**ค่าสถิติแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ของแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย**

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | $\sum R$ | IOC | ผลการประเมิน |
| 1. ด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง<br>1.1 เด็กรู้จักคิดก่อนพูด หรือรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่าง ๆ | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 1.2 เด็กมีความอดทน และรู้จักรอคอยกับเรื่องต่าง ๆ ได้ | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 1.3 เด็กเลือกไม่ทำ เมื่อรู้ว่าสิ่งที่ทำมันผิด | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 1.4 เด็กรู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่คนอื่นกำลังพูด | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 2. ด้านการยืดหยุ่นความคิด<br>2.1 ขณะทำกิจกรรมรู้จักควบคุมตนเองโดยไม่ไปรบกวนผู้อื่น | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 2.2 เด็กสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนได้ | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 2.3 เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่นได้ | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | 4 | .80 | สอดคล้อง |
| 2.4 เด็กสามารถนำสิ่งของรอบตัวมาปรับใช้หรือเป็นอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมได้ | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 1. ด้านการจดจ่อใส่ใจ<br>3.1 เด็กไม่วอกแวก ตั้งใจทำใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | $\sum R$ | IOC | ผลการประเมิน |
| 3.2 เมื่อตั้งใจจะทำสิ่งใด เด็กจะให้ความสนใจและจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 3.3 เด็กมีสมาธิ แม้มีสิ่งล่อตาล่อใจรบกวน ขณะทำกิจกรรม | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 3.4 เด็กสามารถตั้งใจฟังครู ด้วยการสบตาเวลาพูดคุย | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 4. ด้านการควบคุมอารมณ์<br>4.1 เด็กใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหา | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | 4 | .80 | สอดคล้อง |
| 4.2 เด็กยังคงอารมณ์ดี แม้จะมีเรื่องที่ไม่พอใจ หรือกระทบกระเทือนจิตใจก็ตาม | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 4.3 เด็กรู้จักให้อภัยเพื่อนที่คอยแกล้งหรือล้อเลียนตนเองได้ | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 4.4 เด็กสามารถเลือกใช้วิธีประนีประนอมเพื่อจัดการความขัดแย้งระหว่างตนเองกับเพื่อนได้ | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 5. ด้านการมุ่งเป้าหมาย<br>5.1 เด็กทำกิจกรรมจนสำเร็จด้วยตนเอง | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 5.2 เด็กสามารถทำกิจกรรมได้จนจบ แม้จะมีปัญหาในขณะทำกิจกรรม | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | $\sum R$ | IOC | ผลการประเมิน |
| 5.3 เด็กมีความพยายามมุ่งมั่นตั้งใจ ทำกิจกรรมจนบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |
| 5.4 เด็กสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ภายในเวลาที่ครูกำหนด | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.00 | สอดคล้อง |

# ภาคผนวก ง

- คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน
- ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีกสาน
- ค่าสถิติแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

## คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

**หลักการและเหตุผล**

การละเล่นพื้นบ้านอีสานเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา เป็นกิจกรรมที่ให้เด็กทำกิจกรรมด้วยตนเอง เป็นการการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งการละเล่นพื้นบ้านอีสานยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นให้กับเด็กปฐมวัย การละเล่นพื้นบ้านอีสานยังช่วยสร้างความสนุกสนานและส่งเสริมพัฒนาการแบบองค์รวมให้กับเด็กปฐมวัยผ่านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

**จุดมุ่งหมาย**

เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในด้านการยั้งคิดไตร่ตรอง ด้านการยืดหยุ่นความคิด ด้านการจดจ่อใส่ใจ ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านการมุ่งเป้าหมาย ผ่านกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

**หลักการจัดกิจกรรม**

หลักการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เป็นกิจกรรมการละเล่นที่สามารถเสริมสร้างกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้กับเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี โดยผู้เล่นได้เคลื่อนไหว ได้ออกกำลังกาย และรู้จักเคารพกฎกติกาในการเล่น สอนให้เด็กรู้จักรอคอย มีความอดทน รู้แพ้ รู้ชนะและให้อภัย ช่วยสร้างความสามัคคีตลอดจนช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ฝึกให้เด็กรู้จักการทำกิจกรรมและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยมีขั้นดำเนินกิจกรรม ดังนี้

**1) ขั้นอบอุ่นร่างกาย** หมายถึง ขั้นนี้ให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายไปรอบ ๆ บริเวณสนาม ด้วยการทำท่าทางอิสระ ท่าทางเลียนแบบการเคลื่อนที่ของสัตว์ ท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ตามจังหวะและสัญญาณ

**2) ขั้นกฎกติกา** หมายถึง ครูแนะนำและอธิบายกฎ กติกา ในการละเล่นพื้นบ้านอีสานพร้อมทั้งสาธิตการเล่นในกิจกรรมนั้น ๆ ให้เด็กดู

**3) ขั้นสนุกกับการเล่น** หมายถึง ขั้นนี้ให้เด็กเล่นการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ต้องทำตามข้อตกลงและกติกาของการละเล่นพื้นบ้านอีสานนั้น ๆ เปิดโอกาสให้เด็กปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่หรือเปลี่ยนกลุ่มการเล่น ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน เด็กได้แสดงออกการละเล่นตามความคิดของตัวเองภายใต้ข้อตกลงกติกา คิดแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดัดแปลงสิ่งของรอบตัวมาใช้เป็นอุปกรณ์ในการละเล่นพื้นบ้านอีกสานได้ จนสามารถบรรลุเป้าที่ตั้งไว้ได้ หรือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ได้จนจบกิจกรรม

**4) ขั้นผ่อนคลายและสรุป** หมายถึง ขั้นนี้ครูให้เด็กได้ผ่อนคลายร่างกายในอิริยาบถต่าง ๆ ในขั้นนี้ครูจะกระตุ้นด้วยคำถาม สนทนา ซักถาม และทบทวนกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน ในกิจกรรมนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไรและมีวิธีการเล่นอย่างไร และแตกต่างจากกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานอื่นอย่างไร

**บทบาทของครู**

กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อสางเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ครูควรมีบทบาท ดังนี้

1. วางแผนการจัดกิจกรรมและจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ร่วมกับเด็ก
2. ครูควรสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการสนทนาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูและเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน
3. ครูเป็นผู้นำทำกิจกรรมสาธิตและอธิบายวิธีการเล่นอย่างชัดเจนให้เด็กเข้าใจและปฏิบัติตามได้
4. เป็นผู้กระตุ้นและสนับสนุนส่งเสริมให้เด็กมีความมั่นใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างมีความสุข
5. ใช้คำพูดหรือคำถามโน้มน้าวให้เด็กช่วยกันคิด ให้คำชมเชยและกำลังใจเมื่อเด็กทำกิจกรรมได้สำเร็จ
6. ใช้คำพูดหรือคำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมสนทนาในขั้นผ่อนคลายและสรุป
7. เปิดโอกาสให้เด็กพูด แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน

**บทบาทของเด็ก**

ในการกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เพื่อสางเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กควรมีบทบาท ดังนี้

1. ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
2. ร่วมกันวางแผนการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน
3. เด็กควรปฏิบัติตามกฎกติกาและคำแนะนำของครูเพื่อเรียนรู้วิธีการเล่น
4. ร่วมกันสรุปถึงปัญหา ที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรมและสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

**ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

**แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

**การละเล่นลอดแลดข้าวสาร** **เวลา 40 นาที**

.....

**1. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เด็กสามารถควบคุมตนเองในการทำกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกิจกรรมได้
2. เด็กสามารถแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรมได้
3. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีเป้าหมายจนสำเร็จได้
4. เด็กสามารถควบคุมอารมณ์และแสดงพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสมในการทำกิจกรรม

**2. สาระการเรียนรู้**

การเล่นการละเล่นลอดแลดข้าวสาร (รีรีข้าวสาร)

**3. ประสบการณ์สำคัญ**

ฝึกการท่องจำคำคล้องจองฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี สอนให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเสียสละ รู้แพ้ รู้ชนะ และรักษาวัฒนธรรมไทย

**4. วิธีการดำเนินกิจกรรม**

**ขั้นอบอุ่นร่างกาย**

1. ครูให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายรอบ ๆ สนามด้วยการทำท่าทางอิสระ ตามจินตนาการของเด็ก

**ขั้นกฎกติกา**

2. พูดเล่นทั้งหมดตกลงกันให้ผู้เล่น 2 คนทำหน้าที่เป็นซุ้มประตูโดยหันหน้าเข้าหากันแล้วจับมือประสานกันไว้ขึ้นเหนือศีรษะเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นๆที่เหลือรอดซุ้มประตู

- ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เหลือให้เข้าแถวเอามือจับเอวคนข้างหน้าต่อ ๆ กันเป็นแถวตอนเพื่อรอเดินลอดใต้ซุ้มประตู

- เริ่มเล่นโดยการให้ผู้เล่นอยู่หัวแถวพาเดินลอดใต้ซุ้มประตูซึ่งในจังหวะที่เดินลอดซุ้มประตูผู้เล่นทั้งหมดต้องร้องเพลงไปพร้อม ๆ กันด้วย

รีรีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก
เลือกท้องใบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน
คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้

- โดยผู้เล่นที่อยู่หัวแถวจะพาวนมาลอดซุ้มประตูใหม่จนกว่าจะจบเพลงเมื่อร้องเพลงจบวรรคของ "พานเอาคนข้างหลังไว้" ให้ผู้เล่น 2 คน ที่เป็นซุ้มประตูกระตุกมือลงมาคล้องตัวผู้เล่นที่เดินรอดทันทีซึ่งถ้าใครโดนคล้องจะต้องถูกตัดออกจากการเล่นไป

- ผู้เล่นคนอื่นที่ไม่โดนคล้องก็กลับมาต่อแถวจับเอวกันเป็นแถวยาวใหม่และเริ่มเล่นโดยการลอดประตูพร้อมกับร้องเพลงเหมือนขั้นตอนที่ได้อธิบายไปเรื่อย ๆ จนเหลือผู้เล่นคนสุดท้ายที่ไม่โดนคล้องตัวก็จะถือว่าเป็นผู้ชนะในการเล่นครั้งนั้น

3. จากนั้นครูขออาสาสมัคร 8 คน มาสาธิตการเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู

4. ครูให้เด็ก ๆ แบ่งกลุ่ม ๆ เท่า ๆ กัน จากนั้นครูจัดลำดับการเล่นโดยให้เด็ก ๆ เป่าฉิ่งชุบ

**ขั้นสนุกกับการเล่น**

5. เด็กเล่น ลอดแลดข้าวสาร (รีรีข้าวสาร) ภายใต้กฎกติกาข้อตกลง โดยครูเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองแต่ต้องอยู่ในกฎและกติกา ให้เด็กได้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเองเมื่อเด็กเจอปัญหาในการทำกิจกรรม ครูเป็นผู้คอยสังเกต การเล่นกิจกรรมของเด็ก ๆ และคอยให้คำชี้แนะในการทำกิจกรรม พูดเล่นทั้งหมดตกลงกันให้ผู้เล่น 2 คนทำหน้าที่เป็นซุ้มประตูโดยหันหน้าเข้าหากันแล้วจับมือประสานกันไว้ขึ้นเหนือศีรษะเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นๆที่เหลือรอดซุ้มประตู

- ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เหลือให้เข้าแถวเอามือจับเอวคนข้างหน้าต่อ ๆ กันเป็นแถวตอนเพื่อรอเดินลอดใต้ซุ้มประตู

- เริ่มเล่นโดยการให้ผู้เล่นอยู่หัวแถวพาเดินลอดใต้ซุ้มประตูซึ่งในจังหวะที่เดินลอดซุ้มประตูผู้เล่นทั้งหมดต้องร้องเพลงไปพร้อม ๆ กันด้วย

รีรีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก
เลือกท้องใบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน
คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้

- โดยผู้เล่นที่อยู่หัวแถวจะพาวนมาลอดซุ้มประตูใหม่จนกว่าจะจบเพลงเมื่อร้องเพลงจบวรรคของ "พานเอาคนข้างหลังไว้" ให้ผู้เล่น 2 คน ที่เป็นซุ้มประตูกระตุกมือลงมาคล้องตัวผู้เล่นที่เดินรอดทันทีซึ่งถ้าใครโดนคล้องจะต้องถูกตัดออกจากการเล่นไป

- ผู้เล่นคนอื่นที่ไม่โดนคล้องก็กลับมาต่อแถวจับเอวกันเป็นแถวยาวใหม่และเริ่มเล่นโดยการลอดประตูพร้อมกับร้องเพลงเหมือนขั้นตอนที่ได้อธิบายไปเรื่อย ๆ จนเหลือผู้เล่นคนสุดท้ายที่ไม่โดนคล้องตัวก็จะถือว่าเป็นผู้ชนะในการเล่นครั้งนั้น

**ขั้นผ่อนคลายและสรุป**

เด็ก ๆ ผ่อนคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย ๆ ครูและเด็กร่วมกันสรุปถึงการละเล่นพื้นบ้านอีสาน ลอดแลดข้าวสาร จากนั้นครูตั้งคำถาม ดังนี้

- ขณะที่เด็ก ๆ ทำกิจกรรมเด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร
- ใครบ้างเป็นคนที่โดนคล้องก่อนและใครบ้างที่เป็นคนไม่โดนคล้อง
- ถ้าเด็ก ๆ ไม่อยากโดนคล้อง เด็กๆ วิ่งผ่านไปเลยโดยที่ไม่เดินตามปกติ แบบนี้เด็ก ๆ คิดว่าเป็นสิ่งที่ควรทำไมค่ะ
- เด็ก ๆ คิดว่าถ้าเราไม่ต้องการที่จะเอามือมาทำซุ้มประตู เด็ก ๆ คิดว่าสามารถใช้อะไรแทนได้ไหมค่ะ
- ถ้ามีเพื่อนที่โดนคล้องแล้ว ไม่ยอมมาเป็นซุ้มประตูต่อคนที่คล้องได้เด็ก ๆ จะโกรธให้เพื่อนไหมค่ะ และเด็ก ๆ มีวิธีการอย่างไรบ้างในการแก้ปัญหา

**5. สื่อ/อุปกรณ์**

-

**6. การประเมินผล**

1. สังเกตพฤติกรรมเด็กในขณะทำกิจกรมร่วมกับเพื่อน
2. สังเกตการควบคุมตนเองของเด็กในขณะทำกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการควบคุมอารมณ์ ของเด็กในขณะทำกิจกรรม

**7. ภาคผนวก**

**เพลง “รี รี ข้าวสาร”**

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

รีรีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก
เลือกท้องใบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน
คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้

**ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

**แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

**การละเล่นจ้ำหมู่หมี่** **เวลา 40 นาที**

.....

**1. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เด็กสามารถควบคุมตนเองในการทำกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกิจกรรมได้
2. เด็กสามารถแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรมได้
3. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีเป้าหมายจนสำเร็จได้
4. เด็กสามารถควบคุมอารมณ์และแสดงพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสมในการทำกิจกรรม

**2. สาระการเรียนรู้**

การละเล่นจ้ำหมู่หมี่

**3. ประสบการณ์สำคัญ**

ปลูกฝังให้เด็กรู้จักอนุรักษ์วัฒนธรรมอีสานโดยฝึกให้ท่องคำคล้องจองเป็นสำนวนอีสาน ฝึกการสังเกตสีหน้าเพื่อฝึกความอดทนและความซื่อสัตย์ และฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กผสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

**4. วิธีการดำเนินกิจกรรม**

**ขั้นอบอุ่นร่างกาย**

1. ครูให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ไปรอบ ๆ สนามด้วยการทำท่าทางอิสระตามจินตนาการของเด็ก หรือเลียนแบบท่าทางของสัตว์ที่เด็ก ๆ ชอบตามจินตนาการ

**ขั้นกฎกติกา**

2. ครูแนะนำการเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่น และอธิบายกฎกติกาในการเล่น จ้ำหมู่หมี่ ให้เด็ก ๆ ฟัง ดังนี้ ครูให้เด็ก ๆ ฝึกท่องคำคล้องจองให้ได้ก่อน ในแต่ละกลุ่ม ต้องมีผู้เล่น 1 คนที่ต้องนั่งหมอบ จากนั้นให้เพื่อน หาเศษไม้เล็ก ๆ มา 1 อัน และเพื่อนคนอื่น ๆ ให้หงายฝ่ามือทั้ง 2 ข้าง วางไว้บนหลังคนที่หมอบ เด็ก ๆ ที่หงายมืออยู่ก็ให้ช่วยกันท่องคำคล้องจองและให้ใช้เศษไม้จิ้มลงบนฝ่ามือ ทุก ๆ คน พร้อมกับท่องคำคล้องจองไปด้วย 1 คำ ต่อ 1 มือ ให้เด็ก ๆ ท่องไปเรื่อย ๆ จนจบคำคล้องจอง พอคำคล้องจองจบลง ที่ใครคนนั้นต้องกำเศษไม้ไว้ในมือ ส่วนคนที่เหลือให้กำมือไว้เช่นกัน

พร้อมกับพูดว่าแววับๆๆๆๆ.... แล้วให้เด็กคนที่หมอบลุกขึ้นมาทายว่าไม้อยู่ที่ใคร ถ้าทายถูกคนที่กำเศษไม้ไว้ต้องเปลี่ยนมาหมอบแทน แต่ถ้าคนหมอบทายผิดต้องหมอบลงเหมือนเดิม

3. ครูขออาสาสมัคร 5 คน มาเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู

4. ครูให้เด็ก ๆ แบ่งกลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูจัดลำดับการเล่นโดยให้เด็ก ๆ ทำโอลาเหล่าตาแป๊ะ ว่าใครจะเป็นคนที่มาหมอบเพื่อให้เพื่อน ๆ วางฝ่ามือบนหลัง

**ขั้นสนุกกับการเล่น**

5. เด็กเล่น จ้ำหมู่หมี่ ภายใต้กฎกติกาข้อตกลง โดยครูเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองแต่ต้องอยู่ในกฎและกติกา ให้เด็กได้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเองเมื่อเด็กเจอปัญหาในการทำกิจกรรม ครูเป็นผู้คอยสังเกต การเล่นกิจกรรมของเด็ก ๆ และคอยให้คำชี้แนะในการทำกิจกรรม

6. เริ่มเล่นโดยการให้เด็กแบ่งกลุ่ม คนที่หมอบก็หมอบลงให้เพื่อนวางฝ่ามือที่หลัง พร้อมกับท่องคำคล้องจอง จ้ำหมู่หมี่ ไปด้วย

จ้ำหมู่หมี่หมู่หมกหมู่มน
หักคอคนใส่หน่านกกด
หน่านกกดหน่าลิงหน่าลาย
หน่าผีพายหหน่าหยิกหน่าหย่อม
หย่อมแยะอีแมต่อแตะ
อีแม่ต่อกลาง
ไทบ้านยางถือแหวนเบี้ยงซ้าย
ย้ายออก ตอกซิ่ว ซิดทิ่ม แววับ
กำปั๊บอยู่นำผู้ได๋แววับๆๆๆๆๆ

7. เมื่อเด็ก ๆ เล่นจนครบทุกคน ครูจะตั้งคำถาม ดังนี้

- เพื่อนที่หมอบทายถูกไหมว่าเศษไม้อยู่ในมือใครบ้าง
- เศษไม้ส่วนมากไปจบลงที่มือใครมากที่สุดค่ะ
- เด็ก ๆ มีวิธีการอย่างไรถึงจะไม่ให้เพื่อนที่หมอบทายไม่ถูกว่าเศษไม้อยู่ที่มือใคร

8. ครูให้เด็ก ๆ เล่น โดยการเปิดโอกาสให้เด็กได้ปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าไปเรื่อย ๆ ตามกติกาข้อตกลงจนจบหมดเวลาในการทำกิจกรรม

**ขั้นผ่อนคลายและสรุป**

9. เด็ก ๆ ผ่อนคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย ๆ ครูและเด็กร่วมกันสรุปถึงการละเล่นพื้นบ้านอีสาน จ้ำหมู่หมี่ จากนั้นครูตั้งคำถาม ดังนี้

- มีใครจำได้บ้างว่า กิจกรรมที่ทำไปเมื่อกี้มีชื่อว่าอะไร

- เด็ก ๆ สามารถบอกวิธีการเล่นและกฎกติกาของการเล่น จ้ำหมู่หมี่ ให้ครูฟังได้ไหมค

- ในขณะที่เด็ก ๆ ทำกิจกรรม เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรบ้าง
- ระหว่างการเล่นจ้ำหมู่หมี่ เด็ก ๆ เจอปัญหาบ้างอะไรและมีวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างไร

**5. สื่อ/อุปกรณ์**

-

**6. การประเมินผล**

1. สังเกตพฤติกรรมเด็กในขณะทำกิจกรมร่วมกับเพื่อน
2. สังเกตการควบคุมตนเองของเด็กในขณะทำกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการควบคุมอารมณ์ ของเด็กในขณะทำกิจกรรม

**7. ภาคผนวก**

**เพลง “จ้ำหมู่หมี่”**

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

จ้ำหมู่หมี่หมู่หมกหมู่มน
หักคอคนใส่หน่านกกด
หน่านกกดหน่าลิงหน่าลาย
หน่าผีพายหหน่าหยิกหน่าหย่อม
หย่อมแยะอีแมต่อแตะ
อีแม่ต่อกลาง
ไทบ้านยางถือแหวนเบี้ยงซ้าย
ย้ายออก ตอกซิ่ว ซิดทิ่ม แววับ

**ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

**แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**

**การละเล่นเล่นเตย** **เวลา 40 นาที**

.....

**1. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เด็กสามารถควบคุมตนเองในการทำกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกิจกรรมได้
2. เด็กสามารถแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรมได้
3. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีเป้าหมายจนสำเร็จได้
4. เด็กสามารถควบคุมอารมณ์และแสดงพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสมในการทำกิจกรรม

**2. สาระการเรียนรู้**

การละเล่น เล่นเตย

**3. ประสบการณ์สำคัญ**

ฝึกความคล่องแคล่วว่องไวในการหลบหลีก ฝึกปฏิภาณไหวพริบและความสามัคคี สอนให้เด็กรู้จักการเคารพกฎกติกา

**4. วิธีการดำเนินกิจกรรม**

**ขั้นอบอุ่นร่างกาย**

1. ครูให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ไปรอบ ๆ สนามด้วยการทำท่าทางอิสระตามจินตนาการของเด็ก หรือเลียนแบบท่าทางของสัตว์ที่เด็ก ๆ ชอบตามจินตนาการ

**ขั้นกฎกติกา**

2. ครูแนะนำการเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่น และอธิบายกฎกติกาในการเล่นเตย ให้เด็ก ๆ ฟัง ดังนี้

- ครูจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่ายเท่า ๆ กัน
- จากนั้นจัดลำดับการเล่นก่อนหลังโดยให้แต่ละฝ่ายส่งตัวแทนมาเป่าฉิ่งชุบฝ่ายแพ้จะต้องเป็นกัน ฝ่ายชนะจะหาช่องวิ่งผ่านแต่ละช่องไปให้ได้
- จากนั้นฝ่ายการจะแบ่งกัน การช่องละ 1 คน โดยจะต้องไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามผ่านไปได้ แต่ถ้าสามารถผ่านไปทุกช่องและผ่านกลับมาที่จุดเริ่มต้นได้และร้องว่า “เตย” ผู้เล่นคนอื่น ๆจะต้อง

หยุดถือว่าฝ่ายได้เตยชนะแล้ว ถ้าฝ่ายกันแตะตัวผู้ที่วิ่งได้ถือว่าตาย แล้วถ้าตายหมดจะต้องเปลี่ยนมาเป็นผู้กันแทนฝ่ายใดที่ได้เติมมากกว่าที่ว่าเก่ง

3. จากนั้นครูขออาสาสมัคร 6 คน มาสาธิตการเล่นให้กับเพื่อน ๆ ได้ดู

4. ครูให้เด็ก ๆ แบ่งกลุ่ม ๆ เท่า ๆ กัน จากนั้นครูจัดลำดับการเล่นโดยให้เด็ก ๆ เป่าฉิ่งชุบว่าฝ่ายไหนจะเป็นฝ่ายที่เป็นฝ่ายกันก่อน และฝ่ายไหนจะเป็นฝ่ายที่ต้องวิ่งผ่านก่อน

**ขั้นสนุกกับการเล่น**

5. เด็กเล่น เล่นเตย ภายใต้กฎกติกาข้อตกลง โดยครูเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองแต่ต้องอยู่ในกฎและกติกา ให้เด็กได้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเองเมื่อเด็กเจอปัญหาในการทำกิจกรรม ครูเป็นผู้คอยสังเกต การเล่นกิจกรรมของเด็ก ๆ และคอยให้คำชี้แนะในการทำกิจกรรม

6. เริ่มเล่นโดยการให้เด็กแบ่งฝ่ายออกเป็น 2 ฝ่าย จากนั้นจัดลำดับการเล่นก่อนหลังโดยให้แต่ละฝ่ายส่งตัวแทนมาเป่าฉิ่งชุบ ฝ่ายไหนจะเป็นฝ่ายที่เป็นฝ่ายกันก่อน และฝ่ายไหนจะเป็นฝ่ายที่ต้องวิ่งผ่านก่อน

7. ฝ่ายที่เป่าฉิ่งชุบแพ้ต้องฝ่ายการจะแบ่งกัน การช่องละ 1 คน โดยจะต้องไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามผ่านไปได้ ฝ่ายการจะแบ่งกัน การช่องละ 1 คน โดยจะต้องไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามผ่านไปได้ แต่ถ้าสามารถผ่านไปทุกช่องและผ่านกลับมาที่จุดเริ่มต้นได้และร้องว่า “เตย” ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะต้องหยุดถือว่าฝ่ายได้เตยชนะแล้ว ถ้าฝ่ายกันแตะตัวผู้ที่วิ่งได้ถือว่าตาย แล้วถ้าตายหมดจะต้องเปลี่ยนมาเป็นผู้กันแทน

8. ฝ่ายที่ได้เล่นวิ่งผ่านก่อน ต้องพยายาม วิ่งให้ผ่านไปทุกช่องและผ่านกลับมาที่จุดเริ่มต้นได้และร้องว่า “เตย” ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะต้องหยุดถือว่าฝ่ายได้เตยชนะแล้ว

9. เมื่อเด็ก ๆ เล่นจนจบกิจกรรม ครูจะตั้งคำถาม ดังนี้

- รอบนี้ใครสามารถ “เตย” ได้ค่ะ
- ใครที่สามารถแตะตัวเพื่อนได้มากที่สุดค่ะ

10. ครูให้เด็ก ๆ เล่น โดยการเปิดโอกาสให้เด็กได้ปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ไปเรื่อย ๆ ตามกติกาข้อตกลงจนจบหมดเวลาในการทำกิจกรรม

**ขั้นผ่อนคลายและสรุป**

11. เด็ก ๆ ผ่อนคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย ๆ ครูและเด็กร่วมกันสรุปถึงการละเล่นพื้นบ้านอีสาน เล่นเตย จากนั้นครูตั้งคำถาม ดังนี้

- มีใครจำได้บ้างว่า กิจกรรมที่ทำไปเมื่อกี้มีชื่อว่าอะไรค่ะ
- เด็ก ๆ สามารถบอกวิธีการเล่นและกฎกติกาของการเล่น เล่นเตย ให้ครูฟังได้ไหมค่ะ
- ในขณะที่เด็ก ๆ ทำกิจกรรม เล่นเตย เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรบ้างค่ะ

- ระหว่างการเล่น เล่นเตย เด็ก ๆ เจอปัญหาบ้างอะไรและมีวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างไร

**5. สื่อ/อุปกรณ์**

-

**6. การประเมินผล**

1. สังเกตพฤติกรรมเด็กในขณะทำกิจกรมร่วมกับเพื่อน
2. สังเกตการควบคุมตนเองของเด็กในขณะทำกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการควบคุมอารมณ์ ของเด็กในขณะทำกิจกรรม

**7. ภาคผนวก**

-

**ค่าสถิติแสดงค่าความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน**
**เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย**

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | $\sum R$ | $\bar{x}$ | เกณฑ์ระดับคุณภาพ |
| 1. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 4.8 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2. องค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมครบถ้วนและมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 22 | 4.4 | เหมาะสมมาก |
| 3. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 4.8 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4. กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5. ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับวัยของเด็กเข้าใจง่าย | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 4.8 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6. กำหนดเนื้อหาสาระเหมาะสมกับเวลา | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 24 | 4.8 | เหมาะสมมาก |
| 7. กิจกรรมเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรียงลำดับ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 4.8 | เหมาะสมมากที่สุด |

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | $\sum R$ | $\bar{x}$ | เกณฑ์ระดับคุณภาพ |
| พฤติกรรมจากง่ายไปยาก | | | | | | | | |
| 9. สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ มีความหลากหลายเหมาะกับเนื้อหา สามารถกระตุ้นความสนใจของเด็กได้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 10. มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 4.8 | เหมาะสมมากที่สุด |

# ภาคผนวก จ

## ภาพประกอบการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

# ภาพประกอบการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน













# ภาพประกอบการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน













# ภาพประกอบการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน













# การเผยแพร่ผลงานวิจัย

กิรติกานต์ โยไทยหาญ และพีระพร รัตนาเกียรติ์. (2568). การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย. ใน *การประชุมวิชาการผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 9.* วันที่ 14 พฤศจิกายน 2568. (น. 452-466). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

# ประวัติผู้วิจัย

**ชื่อ-นามสกุล** นางกิรติกานต์ โยไทยหาญ

**วัน เดือน ปีเกิด** วันที่ 20 พฤษภาคม 2530

**ที่อยู่ปัจจุบัน** 103 หมู่ที่ 1 บ้านดงบาก ตำบลภารแอ่น อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม 44110

**สถานที่ทำงาน** โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลอุ่มเม้า สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลอุ่มเม้า อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด 45170

**ประวัติการศึกษา**

2559 ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

2568 ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม