

๑. **ชื่อโครงการ** การกระตุ้นพัฒนาการด้านการช่วยเหลือตัวเองและสังคมด้วยการละเล่นแบบไทยในเด็กปฐมวัย อายุ ๒ - ๓ ปี ๖ เดือน สถาบันพัฒนาอานามัยเด็กแห่งชาติ

๒. **ชื่อผู้วิจัย** นางวาสนา กองพัฒน์ และนางวันเพ็ญ ธงฉัตร
หน่วยงานที่ส่งโครงการ สถาบันพัฒนาอานามัยเด็กแห่งชาติ

๓. **ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

การละเล่นอย่างไทยนั้นช่วยส่งเสริมทั้งความฉลาด และความสามารถที่หลากหลาย ก่อให้เกิดการเรียนรู้ เมื่อเด็กเล่นแล้วสามารถพัฒนาสมรรถภาพทั้งร่างกาย จิตใจ และมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดี เนื่องจากการเล่นอย่างไทยอาศัยทักษะทางศาสตร์และศิลป์ที่หลากหลาย ทั้งการเคลื่อนไหว วิธีเล่นที่ไม่สลับซับซ้อน สอดแทรกความสนุกสนาน และความรักใคร่กลมเกลียวให้เกิดขึ้นในขณะที่เล่นโดยไม่รู้ตัว รวมถึงการสร้างเสริมความสามัคคีปรองดอง นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้เด็กได้มีอิสระทางความคิดและการเล่น ทำให้เด็กสามารถสร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆ โดยการตั้งกฎหรือกติการ่วมกันได้ ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดี เสริมสร้างพัฒนาการด้านสังคม ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักถ้อยทีถ้อยอาศัยและยอมรับกฎเกณฑ์ หรือกติกาที่สร้างร่วมกันอย่างมีน้ำใจนักกีฬา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ และรู้จักให้อภัย ที่สำคัญคือช่วยส่งเสริมทักษะด้านภาษาซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก นอกจากนี้ยังฝึกให้เด็กได้เคลื่อนไหวออกกำลังกายเกิดความคล่องแคล่วว่องไว ฝึกความอดทน ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ฝึกการสังเกตมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ พร้อมทั้งเกิดความสนุกสนาน การเล่นจึงถือเป็นหัวใจสำคัญของเด็ก และการละเล่นพื้นบ้านยังสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเชื่อมโยงสู่การเรียนรู้ ควรให้เยาวชนรุ่นหลังได้อนุรักษ์ไว้ (กรมพลศึกษา ๒๕๕๗; ๙)

จากการสรุปผลการตรวจพัฒนาการเด็กประจำเดือนที่มีการประเมินพัฒนาการโดยใช้คู่มือเฝ้าระวังและส่งเสริมพัฒนาการ (Developmental Surveillance & Promotion Manual : DSPM) ในเด็กปฐมวัย ช่วงอายุ ๒ - ๓ ปี ๖ เดือน ของสถาบันพัฒนาอานามัยเด็กแห่งชาติ จำนวน ๓๕ คน พบว่า เด็กมีพัฒนาการทางด้านสังคม (Personal and Social development: PS) ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๑๔ (สถาบันพัฒนาอานามัยเด็กแห่งชาติ, ๒๕๖๒) จากการสังเกตในห้องเรียน ประกอบด้วยมุมการเรียนรู้ ๒ มุม ได้แก่ มุมบทบาทสมมติ มุมไม้บล็อก และจากการสังเกตการเล่นของเด็กตามมุมต่างๆ พบว่า มุมไม้บล็อก เด็กมักนำไม้มาขว้างปา หรือนำไม้ไปตีเพื่อนที่อยู่ใกล้ๆ เนื่องจากทะเลาะแย่งของเล่นกัน ครูจึงมีแนวคิดในการนำกิจกรรมการละเล่นแบบไทยมาสอดแทรก เพื่อให้เป็นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ที่จะช่วยพัฒนาทักษะด้านสังคมในเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

๔. **วัตถุประสงค์**

๑. เพื่อให้เด็กที่ได้รับการประเมินพัฒนาการด้านการช่วยเหลือตัวเองและสังคม (Personal and Social domain : PS) ด้วย DSPM แล้วพบว่าไม่ผ่านเกณฑ์ ผ่านเกณฑ์การประเมินหลังได้รับการฝึกกิจกรรมการละเล่นแบบไทย

๒. เพื่อพัฒนาทักษะด้านสังคมในเด็กปฐมวัย

๕. **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

๑. เด็กปฐมวัยที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน DSPM ด้านการช่วยเหลือตัวเองและสังคม (Personal and Social domain : PS) หลังจากทำกิจกรรมการละเล่นแบบไทยเด็กผ่านเกณฑ์การประเมิน

๒. เด็กรู้จักการละเล่นแบบไทย ปลูกฝังวัฒนธรรมไทย มีทักษะการเข้าสังคมดีขึ้น

๓. ฝึกการอยู่ร่วมกันในสังคม การรู้จักรอคอย การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อบุคคลรอบข้าง

๖. นิยามศัพท์

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กที่มีอายุ ๒ - ๓ ปี ๖ เดือน ของสถานอนามัยเด็กกลาง สถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ โดยแบ่งเป็นผ่านเกณฑ์การประเมินพัฒนาการด้านสังคมจำนวน ๒๒ คนและที่สงสัยล่าช้าด้านสังคมตามคู่มือ DSPM จำนวน ๑๓ คน

การละเล่นแบบไทย หมายถึง การละเล่นที่ประกอบด้วย กาฟักไข่ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ในเด็กที่มีอายุ ๒ - ๓ ปี ๖ เดือน ที่อยู่ในการดูแลของสถานอนามัยเด็กกลาง สถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ

พัฒนาการด้านการช่วยเหลือตัวเองและสังคม (Personal and Social development : PS) หมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น เข้าใจผู้อื่น (personal-social) สามารถช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน (self help, self care) และรู้จักผิดชอบชั่วดี (กระทรวงสาธารณสุข.คู่มือเฝ้าระวังและส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย Developmental Surveillance and Promotion Manual: DSPM.กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก;๒๕๖๒)

๗. รูปแบบการวิจัย การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังจัดกิจกรรมเสริม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เด็กปฐมวัย ช่วงอายุ ๒ - ๓ ปี ๖ เดือน ที่อยู่ในความดูแลของสถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ จำนวน ๓๕ คน แบ่งเป็นผ่านเกณฑ์การประเมินพัฒนาการด้านสังคมจำนวน ๒๒ คน และที่สงสัยล่าช้าด้านสังคมตามคู่มือ DSPM จำนวน ๑๓ คน

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

๑. แบบเก็บข้อมูลโครงการวิจัยการกระตุ้นพัฒนาการด้านการช่วยเหลือตัวเองและสังคมด้วยการละเล่นแบบไทย ช่วงอายุ ๒ - ๓ ปี ๖ เดือน (โดยครูพี่เลี้ยง) ได้แก่ การเล่นบทบาทสมมติ คือการเล่นกาฟักไข่

๒. คู่มือพัฒนาการ Developmental Surveillance and Promotion Manual ด้านพัฒนาการและสังคม (Personal and Social domain: PS)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล : สถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

กระบวนการดำเนินการวิจัย

๑. เขียนโครงร่างวิจัย เพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากกรมอนามัย
๒. จัดทำแผนการจัดกิจกรรมเสริม “กิจกรรมกาฟักไข่” โดยเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ เพลงประกอบกิจกรรม และจัดตารางกิจกรรมเสริมให้แก่เด็ก ทุกวันอังคาร พุธ และพฤหัสบดี (อาทิตย์ละ ๓ วัน) ครั้งละ ๑ ชม. เวลา ๑๐.๐๐ - ๑๑.๐๐ น.
๓. ประเมินพัฒนาการโดยใช้คู่มือพัฒนาการ DSPM ด้านพัฒนาการและสังคม (Personal and Social domain, PS) เป็นการประเมินผลครั้งที่ ๑ ก่อนจัดกิจกรรม
๔. ให้ข้อมูลผู้ปกครองเกี่ยวกับการประเมินพัฒนาการ และกิจกรรมที่จะจัดเสริมประสบการณ์ให้กับเด็ก ได้แก่ กิจกรรมกาฟักไข่ ทั้งขอความร่วมมือผู้ปกครองช่วยกระตุ้นพัฒนาการของเด็กเมื่อกลับไปอยู่บ้าน
๕. จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ให้แก่เด็กปฐมวัย ทุกวันอังคาร พุธ และพฤหัสบดี (อาทิตย์ละ ๓ วัน) ครั้งละ ๑ ชม. เวลา ๑๐.๐๐ - ๑๑.๐๐ น. โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้
 - ๕.๑ ขั้นตอนการแนะนำ โดยการอธิบายให้เด็กๆ ฟังถึงอุปกรณ์ ประโยชน์ กติกา วิธีการเล่น พร้อมสาธิตให้เด็กดู และสอนการผลิตสื่อโดยเด็กๆ ลงมือทำ
 - ๕.๒ ขั้นปฏิบัติ ฝึกให้เด็กทำกิจกรรมการเล่น
 - ๕.๓ ครูเก็บข้อมูลโดยใช้ “แบบเก็บข้อมูลโครงการวิจัยการกระตุ้นพัฒนาการด้านการช่วยเหลือตัวเองและสังคมด้วยการละเล่นแบบไทย”
๖. การประเมินพัฒนาการโดยใช้คู่มือพัฒนาการ DSPM หลังการทำกิจกรรมครบ ๒ เดือน
๗. รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และรายงานผลการวิจัย

๘. ผลการศึกษา

ตารางที่ ๑ แสดงจำนวนนักเรียน (คน) ที่แสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมมุมไม้บล็อก

พฤติกรรมที่พึงประสงค์	จำนวนนักเรียน (คน) ที่แสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม					
	ครั้งที่ ๑	ครั้งที่ ๒	ครั้งที่ ๓	ครั้งที่ ๔	ครั้งที่ ๕	ครั้งที่ ๖
แบ่งปัน	๒๕ (๗๑.๔๓)	๒๒ (๖๒.๘๖)	๒๐ (๕๗.๑๔)	๒๘ (๘๐.๐๐)	๒๗ (๗๗.๑๔)	๒๙ (๘๒.๘๖)
ไม่แยกตัว	๓๒ (๙๑.๔๓)	๓๑ (๘๘.๕๗)	๓๔ (๙๗.๑๔)	๓๐ (๘๕.๗๑)	๓๕ (๑๐๐.๐๐)	๓๒ (๙๑.๔๓)
ไม่ทำลายสิ่งของ	๒๘ (๘๐.๐๐)	๒๘ (๘๐.๐๐)	๒๘ (๘๐.๐๐)	๒๙ (๘๒.๘๖)	๒๖ (๗๔.๒๙)	๑๙ (๕๔.๒๙)
ไม่ขวางปาสิ่งของ	๒๕ (๗๑.๔๓)	๒๙ (๘๒.๘๖)	๒๗ (๗๗.๑๔)	๒๙ (๘๒.๘๖)	๒๗ (๗๗.๑๔)	๒๗ (๗๗.๑๔)

ตารางที่ ๒ แสดงจำนวนนักเรียน (คน) ที่แสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมกาปักไข่

พฤติกรรมที่พึงประสงค์	จำนวนนักเรียน (คน) ที่แสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม					
	ครั้งที่ ๑	ครั้งที่ ๒	ครั้งที่ ๓	ครั้งที่ ๔	ครั้งที่ ๕	ครั้งที่ ๖
แบ่งปัน	๒๖ (๗๔.๒๙)	๒๘ (๘๐.๐๐)	๓๓ (๙๔.๒๙)	๓๐ (๘๕.๗๑)	๓๔ (๙๗.๑๔)	๓๕ (๑๐๐.๐๐)
ไม่แยกตัว	๓๑ (๘๘.๕๗)	๓๒ (๙๑.๔๓)	๓๔ (๙๗.๑๔)	๓๓ (๙๔.๒๙)	๓๕ (๑๐๐.๐๐)	๓๕ (๑๐๐.๐๐)
ไม่ทำลายสิ่งของ	๒๙ (๘๒.๘๖)	๓๑ (๘๘.๕๗)	๓๒ (๙๑.๔๓)	๓๕ (๑๐๐.๐๐)	๓๓ (๙๔.๒๙)	๓๕ (๑๐๐.๐๐)
ไม่ขวางปาสิ่งของ	๒๘ (๘๐.๐๐)	๓๓ (๙๔.๒๙)	๒๙ (๘๒.๘๖)	๓๕ (๑๐๐.๐๐)	๒๙ (๘๒.๘๖)	๓๕ (๑๐๐.๐๐)

จากผลการศึกษา พบว่าเด็กปฐมวัย ช่วงอายุ ๒ - ๓ ปี ๖ เดือน ของสถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ จำนวน ๓๕ คน มีคะแนนร้อยละของพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ได้แก่ การแบ่งปัน ไม่แยกตัว ไม่ทำลายสิ่งของ และไม่ขวางปาสิ่งของ ก่อนจัดกิจกรรม คือ ๘๒.๘๖ , ๙๑.๔๓ , ๕๔.๒๙ , ๗๗.๑๔ หลังจัดกิจกรรมกาปักไข่คะแนนร้อยละพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพิ่มขึ้นอยู่ที่ร้อยละ ๑๐๐ ทั้ง ๔ ด้าน และเด็กทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมินพัฒนาการ โดยใช้คู่มือ DSPM ด้านการช่วยเหลือตัวเองและสังคม (PS)

๙. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

๑. ทีมวิทยากรช่วยแนะนำ ให้คำปรึกษา ช่วยชี้แนะแนวทางให้ถูกต้องตามระเบียบวิธีวิจัย
๒. ครูและผู้ดูแลเด็กให้ความร่วมมือในขั้นตอนการเก็บข้อมูล
๓. ผู้ปกครองให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเสริมแก่เด็กปฐมวัย

๑๐. ประโยชน์ที่ได้รับและการนำไปใช้ประโยชน์

เพิ่มรูปแบบการศึกษาการกระตุ้นพัฒนาการด้านอื่น เช่น พัฒนาการด้านการเคลื่อนไหว พัฒนาการด้านการใช้ภาษา พัฒนาการด้านการเข้าใจภาษา เป็นต้น