

การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย

Learning Experience Management with Games for Swimming Skill Development of Pre-School Children

ดุสิต บุญศิริ^{1*} ผ่องลักขณ์ จิตต์การณ² และวิราพร พงศ์อาจารย์²
Dusit Boonsiri^{1*}, Phongluck Jitgaroon², and Wiraporn Pongajarn²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม และเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน 42 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 3 แผน แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ และแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วย ค่าร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วย วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาแบบลงข้อสรุป ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยส่วนใหญ่ จำนวน 32 คน มีทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อพิจารณาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของแต่ละด้าน พบว่าเด็กส่วนใหญ่มีทักษะปฏิบัติในการดำน้ำและการลอยตัวอยู่ในระดับดีมาก ส่วนทักษะปฏิบัติในการเตะขา อยู่ในระดับดี

2. เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมการเล่นทั้ง 4 แบบ โดยส่วนใหญ่ในพฤติกรรมการเลียนแบบ เด็กสามารถทำตามคำสั่งครูและเลียนแบบครูผู้สอนได้ ในพฤติกรรมการสำรวจ เด็กมีความกระตือรือร้นและสนใจในการเล่นในพฤติกรรมการทดสอบ เด็กสามารถเล่นเกมให้ถูกวิธี ตามกฎ กติกาได้ และในพฤติกรรมการสร้าง เด็กมีความสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

คำสำคัญ : การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม ทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ พฤติกรรมการเล่น
เด็กปฐมวัย

Abstract

The purposes of this research were 1) to study swimming practical skills of pre-school children being learnt experience management with games, 2) to study playing behavior of pre-school children being learnt experience management with games. The samples were 42

¹ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

² คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

* Corresponding author; email: boonsiri2521@hotmail.com

pre-school children by cluster sampling from pre-school 3 Rojanawit Malabiang School in the first term 2016. Research tools were 1) 3 lesson plans in learning with games for swimming practical skill development, 2) swimming practical skill test and, 3) record playing behavior form. Quantitative data were analyzed by percentage and qualitative data were analyzed by content analysis with conclusion. The research results were as follows:

1. Most pre-school children were at excellent level in swimming practical skills. When considering each type, diving and floating in water practical skills, most children were also excellent, but they were at a good level in kicking in water.

2. Pre-school children had all four playing behaviors, most were good in “imitation behavior” for they could follow the teacher commands and imitate him; in “exploration behavior” they were enthusiastic and interested in game playing; in “testing behavior”, they could play by rules and in “construction behavior” they had good relationship and cooperation with friends in their group.

Keywords: Learning experience with games, Swimming practical skills, Playing behavior, pre-school children

บทนำ

“การจัดการศึกษาปฐมวัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคม วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคนเพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 3) ดังนั้น การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2546 ควรจัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น และควรจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เพราะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจะต้องอาศัยประสบการณ์ตรงหรือสิ่งที่ป็นรูปธรรม โดยคำนึงถึงการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง และคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคล ซึ่งเป็นการใช้ธรรมชาติการเรียนรู้ของสมองเป็นพื้นฐานการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ตลอดจนให้ความสำคัญกับการจัดสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กสนใจและเรียนรู้อย่างมีความหมาย ให้เด็กเป็นผู้ลงมือกระทำ ส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการในทุกๆ ด้าน ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากการเล่น และทำกิจกรรมต่างๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการเล่นที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” ซึ่งมีกฎ กติกา มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกม หรือหลังจากการเล่น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสนุกสนาน เพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (ทิตินา แชมมณี, 2552: 14)

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการสอนว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัยในสถาบันการศึกษาจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การช่วยเหลือตัวเองเมื่อเกี่ยวข้องหรือเกิดอุบัติเหตุทางน้ำ และสามารถพัฒนาทักษะในการว่ายน้ำจนถึงการเป็นนักกีฬาว่ายน้ำได้ ซึ่งจากรายงานการจมน้ำระดับโลกขององค์การอนามัยโลก พบว่าในแต่ละปีมีคนจมน้ำเสียชีวิตสูงถึง 372,000 คน และคนที่จมน้ำเสียชีวิตมากกว่าร้อยละ 50 อยู่ในกลุ่มที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี ทั้งนี้ในกลุ่มเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี พบว่าการจมน้ำเป็นสาเหตุการเสียชีวิตอันดับที่ 3 รองจากโรคเยื่อหุ้มสมองอักเสบ (Meningitis) และเอดส์ (HIV) โดยมีจำนวนการเสียชีวิตปีละ 140,219 คน ในประเทศไทยการจมน้ำเป็นสาเหตุการเสียชีวิตอันดับหนึ่งของกลุ่มเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี (สุชาติดา เกิดมงคลการ และส้ม เอกเฉลิมเกียรติ, 2557: 1-5) นอกจากนี้การว่ายน้ำยังเป็นกิจกรรมสำหรับการพักผ่อนหย่อนใจ ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเหมาะสมสำหรับทุกคนอีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กปฐมวัยควรได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการว่ายน้ำ เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ และทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

โรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง อำเภอมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 เป็นโรงเรียนเอกชนที่ผ่านการรับรองมาตรฐานคุณภาพทางการศึกษาจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน เปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัยจนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้มุ่งพัฒนาด้านการจัดการศึกษาให้นักเรียนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับประชาคมอาเซียน ดังปรัชญาที่ว่า “สร้างสรรค์ เรียนดี กีฬาเด่น เน้นคุณธรรม” นอกจากนี้ยังมีการสอนว่ายน้ำเป็นหลักสูตรเสริมให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับประถมศึกษาปีที่ 6 หลักสูตรว่ายน้ำของโรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียงมุ่งเน้นให้นักเรียนศึกษาการปฏิบัติจริงในกิจกรรมการเรียนการออกกำลังกาย โดยอาศัยทักษะปฏิบัติเบื้องต้นและการว่ายน้ำในท่าต่างๆ ที่ถูกต้องของกีฬาว่ายน้ำ ให้นักเรียนได้มีการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาดี การเล่นกีฬาตามลำดับขั้นตอนมีความปลอดภัย ได้ออกกำลังกายอย่างสร้างสรรค์ด้วยความสนุกสนาน ยอมรับ ชื่นชมตนเองและผู้อื่น มีทักษะ มีสมรรถภาพทางกายและจิตใจ เคารพ กฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีระเบียบวินัย เห็นคุณค่าและสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้ (โรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง, 2553)

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่ายน้ำของเด็กปฐมวัยโรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ว่ายน้ำตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ว่ายน้ำของโรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียงพบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 9.72 ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 14.63 ในระดับพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 61.27 และในระดับควรปรับปรุง คิดเป็นร้อยละ 14.38 (โรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง, 31 มีนาคม 2556) แสดงว่าเด็กส่วนใหญ่ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับพอใช้ เมื่อพิจารณาวิธีการสอนที่ผู้สอนใช้ในการสอน ส่วนใหญ่จะใช้การสอนแบบอธิบาย สาธิต และการฝึกปฏิบัติ จากผลการวิจัยของนภาพร พรมจันทร์ (2550) ส่วนหนึ่งพบว่าผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คิดสรร มีผลต่อพฤติกรรมกลุ่มของเด็กปฐมวัยด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรมและด้านการร่วมกิจกรรมกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 92.86 และ 85.71 ตามลำดับ และยังสอดคล้องกับ พิระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536: 5-6) ที่กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมเพื่อการผ่อนคลายอารมณ์ และทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถนำมา

ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเวลาและโอกาส เพื่อช่วยพัฒนาทักษะปฏิบัติพื้นฐานให้ดียิ่งขึ้น นำไปสู่การฝึกกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอื่นๆ

ดังนั้นผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้หนึ่งที่ทำการสอนว่ายน้ำให้แก่เด็กปฐมวัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม จะสามารถพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย โรงเรียนโรจนวิทยามาเลาเปียงไต้ในระดับใด และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำด้วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมจะมีพฤติกรรมการเล่นอย่างไร โดยทำการศึกษากับเด็กปฐมวัยโรงเรียนโรจนวิทยามาเลาเปียงไต้ที่อยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ซึ่งประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษาคือ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมจะมีทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำเป็นพื้นฐานในการเรียนว่ายน้ำในระดับที่สูงขึ้น สามารถช่วยเหลือตัวเองในเบื้องต้นได้ อีกทั้งเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนวิชาว่ายน้ำและวิชาอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม

ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนโรจนวิทยามาเลาเปียง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 จำนวน 8 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนโรจนวิทยามาเลาเปียง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 42 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Ramdom Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของเนื้อหาซึ่งเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งประกอบด้วย 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่

- 1) ทักษะการดำน้ำ 2) ทักษะการลอยตัว และ 3) ทักษะการเตะขา

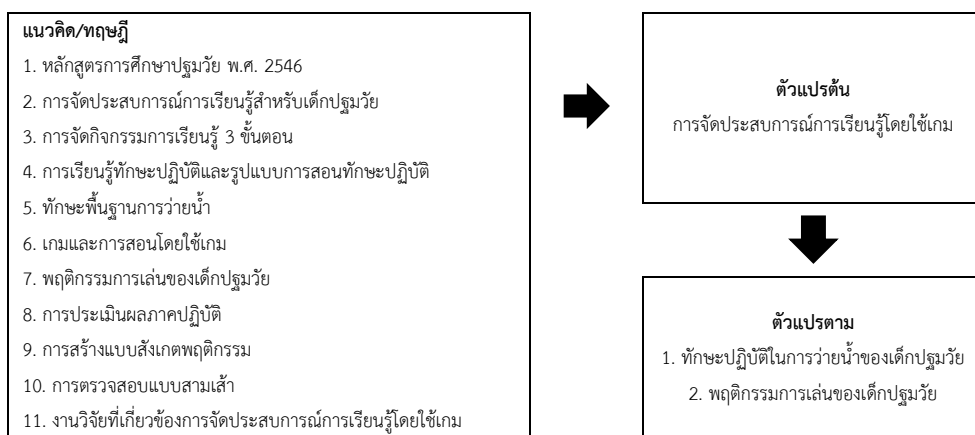
3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม

ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือ ทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ และพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม ดังแสดงในภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย” เป็นการทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Research) ผู้วิจัยได้ใช้แผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว ทดสอบหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (One Group Posttest Only Design) ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสุ่มตัวอย่างจากประชากรด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง จังหวัดพิษณุโลก 1 ห้องเรียน จำนวน 42 คน

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย จำนวน 3 แผน และเครื่องมือที่ใช้ใน

การเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ และแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีวิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

2.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม ทักษะความรู้เบื้องต้นในการว่ายน้ำ การสอนว่ายน้ำขั้นพื้นฐาน

2) ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

3) สร้างโครงสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควบคู่กับเกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย

- กำหนดลำดับแผนการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้
- กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ตามเนื้อหาการเรียนรู้โดยให้ครอบคลุมประสบการณ์สำคัญทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

- กำหนดเวลาเรียนตามหน่วยการเรียนรู้

4) กำหนดรูปแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัยตามแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน (ทิสนา แคมมณี, 2552) ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำและเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนที่ 2 ขั้นดำเนินการสอน ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

5) เขียนแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย รายละเอียดของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ชื่อหน่วย ชื่อแผน จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ประสบการณ์สำคัญ วิธีการดำเนินกิจกรรมตามรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน (ทิสนา แคมมณี, 2552) ได้แก่

ขั้นนำและเข้าสู่บทเรียน เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลายประกอบการใช้คำถาม กระตุ้นซักถาม ทบทวนหรือแสดงความคิดเห็นให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่

ขั้นดำเนินการสอน ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ต่างๆ ทักษะต่างๆ มาใช้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละสาระผู้วิจัยได้นำเกมมา让孩子เล่น เพื่อช่วยในการฝึกทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ เกมที่นำมาใช้มีกฎ กติกา มีลักษณะเป็นการเล่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย “เกมเดิน-วิ่งเก็บสิ่งของแบบผลัด” เพื่อพัฒนาการสร้างความคุ้นเคยกับน้ำ “เกมค้นหาสิ่งของใต้น้ำ” เพื่อพัฒนาทักษะการดำน้ำและการลอยตัว และ “เกมจับคิกบอร์ดเตะขาแบบผลัด” เพื่อพัฒนาทักษะการเตะขา ผู้สอนเลือกใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของพรณี ช. เจนจิต มาเป็นแนวคิดในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ (พรณี ช. เจนจิต, 2545: 307-309) กล่าวคือ ขั้นให้ความรู้และสาธิต ผู้สอนบอกให้ผู้เรียนทราบว่าทำอะไร ชี้แจงให้เห็นถึงความสำคัญเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และกระตุ้น

ให้เห็นว่าสิ่งนั้นมีความจำเป็นสำหรับตนอย่างไร ต่อจากนั้นจึงทำการสาธิตให้ดูตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้สอนอธิบายให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ และเน้นจุดที่สำคัญ ขั้นฝึกปฏิบัติ ผู้สอนให้ผู้เรียนมีโอกาสดูฝึกหัดทันที หลังจากการสาธิต สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือการกระทำซ้ำๆ และการเสริมแรงอย่างทั่วถึง การฝึกหัดจะได้ผลดีถ้าผู้เรียนอยู่ในสภาพกระตือรือร้นซึ่งหมายถึงผู้สอนให้การเสริมแรงเป็นการกระตุ้นทุกครั้ง ถ้าคนทำผิดให้สาธิตใหม่ ในขณะที่เด็กทำการฝึกผู้สอนจะต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิดและคอยให้คำแนะนำตลอดเวลา

ขั้นสรุป เป็นการสรุปผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยร่วมกันสรุปความรู้ ภาพรวมของเรื่องที่เรียน หรือสรุปสาระสำคัญของบทเรียน โดยนำความรู้ที่ได้มาทั้งหมดมานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันสรุปข้อค้นพบ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดผล ประเมินผล และบันทึกผลหลังสอน

6) นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย เสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

2.1.2 แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ สำหรับเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการดำน้ำ ทักษะการลอยตัว และทักษะการเตะขา โดยแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัยมีลักษณะเป็นเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Scoring) โดยให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ สำหรับเด็กปฐมวัย และศึกษาความรู้เบื้องต้นในการว่ายน้ำ ทักษะที่จำเป็นในการฝึกว่ายน้ำ และเทคนิคการสอนว่ายน้ำขั้นพื้นฐาน

2) วิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้พร้อมทั้งกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ และพฤติกรรมการเรียนรู้และค่าน้ำหนักของเนื้อหา

3) สร้างแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ สำหรับเด็กปฐมวัย ตามโครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ สำหรับเด็กปฐมวัย จำแนกตามเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบบูรณาการ

4) นำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ สำหรับเด็กปฐมวัย เสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

2.1.3 แบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย

การสร้างแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย มีลักษณะเป็นแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย และการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรม

2) สร้างแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย เป็นแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยในขณะทำกิจกรรมในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย มีลักษณะเป็นแบบสังเกตที่ไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Observation Form) (สุภางค์ จันทวานิช, 2549) ซึ่งเป็นการสังเกตที่ผู้ศึกษากำหนดจุดประสงค์ของการสังเกตไว้ล่วงหน้า เนื่องจากการสังเกตแบบนี้เป็นการสังเกตพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกตามธรรมชาติ โดยผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นในการสังเกตคือ พฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยไว้เป็น 4 แบบ (Herron & Sutton-Smith, 1971) อันได้แก่

การเลียนแบบ คือ ความสามารถในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า หมายถึงการที่เด็กสามารถทำตามคำสั่ง และเลียนแบบครูผู้สอนได้

การสำรวจ คือ การกระทำ สงสัยและกระตือรือร้น ค้นพบการแก้ปัญหา ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า หมายถึงการที่เด็กแสดงความกระตือรือร้น สนใจในการเล่น

การทดสอบ คือ ความสนใจ ความพยายามที่จะแก้ปัญหาให้สำเร็จ ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า หมายถึงการที่เด็กพยายามเล่นเกมให้ถูกวิธี ตามกฎ กติกา เพื่อให้แข่งขันได้ชัยชนะ

การสร้าง คือ ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองของเด็กกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ สะท้อนความสามารถของการคิดเชิงเหตุผลและจินตนาการเพื่อความสำเร็จ ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า หมายถึงการที่เด็กสร้างความสัมพันธ์กับเด็กคนอื่น ให้ความร่วมมือเพื่อเป้าหมายคือประสบความสำเร็จในการเล่น

3) นำแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

2.2 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย จำนวน 3 แผน แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย และแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการการศึกษาและพลศึกษา
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนว่ายน้ำ

จากการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัยโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ทั้ง 3 แผน โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.87, 4.84 และ 4.82 ตามลำดับ การตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัยโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย เรื่องการดำน้ำ เรื่องการลอยตัว และเรื่องการเตะขา มีค่า IOC = 1.00 ทุกข้อ และการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยในการเลียนแบบ การสำรวจ และการสร้าง มีค่า IOC = 1.00 ทั้งหมด ส่วนการทดสอบ มีค่า IOC = 0.67 ซึ่งเครื่องมือทั้งหมดสามารถนำไปใช้ได้

3. การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ในการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยทักษะการดำน้ำ ทักษะการลอยตัว และทักษะการเตะขา ครั้งที่ 1 ในวันที่ 31 พฤษภาคม 2559 แล้วหลังจากนั้น 5 วัน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย ครั้งที่ 2 เป็นการสอบซ้ำ จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลการทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัยทั้ง 2 ครั้ง มาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation Coefficient) เพื่อคำนวณหาความเชื่อถือได้ของข้อมูล (ซูกรี วงศ์รัตน์, 2550: 311-313) จากการวิเคราะห์ความเชื่อถือได้ของแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ได้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ 0.90 ซึ่งแสดงว่าแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย มีความน่าเชื่อถือได้สูง เนื่องจากค่าที่คำนวณได้มีค่าเข้าใกล้ 1

3.2 หลังจากการจัดกิจกรรมการเล่นเกมน้ำทั้ง 3 เกมในแต่ละครั้งตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้วิจัยได้นำแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย จากผู้สังเกตและจดบันทึกทั้ง 3 คน มาทำการตรวจสอบ พบว่า ยังมีการบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยไม่ค่อยชัดเจนในบางประเด็น ผู้วิจัยจึงได้ทำการสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมจากผู้สังเกตทั้ง 3 คนอีกครั้งในแต่ละเกม จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยที่ได้ทำการสอบถามเพิ่มเติมจากผู้สังเกตและจดบันทึกทั้ง 3 คน มาทำการตรวจสอบแบบสามเส้าด้านผู้วิจัย โดยเลือกประเด็นที่สอดคล้องกันเป็นพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยในแต่ละเกม ตามที่กำหนดไว้ 4 แบบ ได้แก่ การเลียนแบบ การสำรวจ การทดสอบ และการสร้าง

4. การดำเนินการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 7 วัน ทั้งนี้รวมเวลาในการทดสอบหลังการทดลอง โดยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงแก้ไขแล้ว สถานที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ สระว่ายน้ำโรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง อำเภอมือง จังหวัดพิษณุโลก โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ขออนุญาตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาลัษราภวิทยาลัย สงคราม ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง จากนั้นนำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลส่งโรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียงเพื่อดำเนินการวิจัยโดยทดลองกับเด็กปฐมวัยระดับชั้นปีที่ 3

4.2 ขออนุญาตผู้ปกครองให้เด็กมาเป็นกลุ่มทดลองจากโรงเรียนโรจนวิทยามาลาเปียง จากนั้นนำหนังสือส่งผู้ปกครอง เพื่อขออนุญาตให้เด็กมาเป็นกลุ่มทดลองในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม

4.3 ดำเนินตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย วันละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง โดยเริ่มทำการทดลองในวันจันทร์ที่ 23 พฤษภาคม 2559 ถึงวันอังคารที่ 31 พฤษภาคม 2559 เว้นวันเสาร์และวันอาทิตย์ โดยมีขั้นตอนดังนี้ แผนที่ 1 หน่วยทักษะการดำน้ำ ได้แก่ การสร้างความคุ้นเคยกับน้ำ การเล่นเกมเดิน-วิ่งเก็บสิ่งของแบบพลัด และการฝึกดำน้ำ แผนที่ 2

ทักษะการลอยตัว ได้แก่ การลอยตัวท่าแมงกะพรุน การเล่นเกมค้นหาลิงของไดโนเสาร์ การลอยตัวแบบคว่ำและแบบหงาย และ แผนที่ 3 ทักษะการเตะขา ได้แก่ การโผล่ตัวไปข้างหน้าพร้อมเตะขา การจับบอร์ดแบบมือบนและมือล่างพร้อมเตะขา และเกมจับคิกบอร์ดเตะขาแบบผลัด

4.4 เมื่อดำเนินการทดลองตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย โดยขณะที่มีการจัดกิจกรรมการเล่นตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมทั้ง 3 เกม ผู้วิจัยได้จัดให้มีการจดบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยอย่างละเอียดลงในแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยโดยใช้ผู้สังเกตและจดบันทึก จำนวน 3 คนในขณะเดียวกัน และวันสุดท้ายของการทดลองผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้ง 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการดำน้ำ ทักษะการลอยตัว และทักษะการเตะขา ของเด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มทดลอง แล้วนำคะแนนที่จากการทดสอบวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าสถิติร้อยละและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการตรวจสอบโดยใช้ผู้สังเกตพฤติกรรมการเล่น จำนวน 3 คน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แบบลงข้อสรุป

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้สรุปตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยได้ดังนี้

1. ในภาพรวมเด็กปฐมวัยมีทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับดีมาก ร้อยละ 86.31 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า เด็กส่วนใหญ่จำนวน 32 คน มีทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำอยู่ในระดับดีมาก ร้อยละ 76.19 มีจำนวนเพียง 5 คนที่อยู่ในระดับดี และจำนวน 5 คนอยู่ในระดับพอใช้ ร้อยละ 11.90 เท่ากัน และเมื่อพิจารณาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำในภาพรวมของแต่ละด้าน พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะปฏิบัติในการดำน้ำ และการลอยตัว อยู่ในระดับดีมาก ร้อยละ 97.02 และ 86.31 ตามลำดับ ส่วนทักษะปฏิบัติในการเตะขา อยู่ในระดับดี ร้อยละ 75.60 ดังแสดงในตารางดังนี้

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม

	คะแนนเฉลี่ยวัดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำสำหรับเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม			คะแนนรวม (12 คะแนน)
	ทักษะการดำน้ำ (4)	ทักษะการลอยตัว (4)	ทักษะการเตะขา (4)	
คะแนนเฉลี่ย	3.88	3.45	3.02	10.36
คะแนนร้อยละ	97.02	86.31	75.60	86.31
ระดับ	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ดีมาก

2. ผลการบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่า เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมการเล่นทั้ง 4 แบบ โดยส่วนใหญ่ในพฤติกรรมการเล่นแบบ เด็กสามารถทำตามคำสั่งครู

และเลียนแบบครูผู้สอนได้ ในพฤติกรรมการสำรวจ เด็กมีความกระตือรือร้นและสนใจในการเล่นเกมน ในพฤติกรรมการทดสอบ เด็กสามารถเล่นเกมให้ถูกวิธี ตามกฎ กติกาได้ และในพฤติกรรมการสร้าง เด็กมีความสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีเด็กเป็นส่วนน้อยประมาณ 4-5 คน ที่มีพฤติกรรมการเล่นไม่เหมือนเด็กส่วนใหญ่ กล่าวคือ การเลียนแบบ เด็กบางคนไม่ทำตามคำสั่งครูและไม่สามารถเลียนแบบครูผู้สอนได้ถูกต้อง การสำรวจ เด็กบางคนไม่มีความกระตือรือร้นและไม่สนใจในการเล่นเกมน การทดสอบ เด็กบางคนไม่สามารถเล่นเกมให้ถูกวิธี ตามกฎ กติกาได้อย่างถูกต้อง และ การสร้าง เด็กบางคนไม่มีความสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม และไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การที่ผลการวิเคราะห์ทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ สำหรับเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่า ในภาพรวมเด็กส่วนใหญ่มีทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำอยู่ในระดับดีมาก แสดงว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถทำให้เด็กปฐมวัยมีทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำ ซึ่งอาจเป็นเพราะ ผู้สอนใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการว่ายน้ำที่เน้นการฝึกทักษะปฏิบัติซึ่งมี 2 ขั้นตอน ตามหลักการสอนทักษะปฏิบัติของ พรหมนิ ช. เจนจิต (2545: 307-308) ได้แก่ 1) ขั้นให้ความรู้และสาธิต คือ ผู้สอนบอกให้ผู้เรียนทราบว่าจะทำอะไร ชี้แจงให้เห็นถึงความสำคัญเพื่อเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และกระตุ้นให้เห็นว่าสิ่งนั้นมีความจำเป็นสำหรับตนอย่างไร ต่อจากนั้นจึงทำการสาธิตให้ดูตั้งแต่ต้นจบ เพื่อให้ผู้เรียนจัดระบบสิ่งที่จะเรียนเป็นเรื่องเป็นราวเมื่อสาธิตจบ ครูอธิบายให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ และเน้นจุดที่สำคัญ และ 2) ขั้นฝึกปฏิบัติ คือ ผู้สอนให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกหัดทันทีหลังจากการสาธิต สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือการกระทำซ้ำๆ และการเสริมแรงอย่างทั่วถึง การฝึกหัดจะได้ผลดีถ้าผู้เรียนอยู่ในสภาพกระตือรือร้นซึ่งหมายถึงผู้สอนให้การเสริมแรงเป็นการกระตุ้นทุกครั้ง ถ้าคนทำผิดให้สาธิตใหม่ ในขณะที่เด็กทำการฝึกผู้สอนจะต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิดและคอยให้คำแนะนำตลอดเวลา ทำให้เด็กส่วนใหญ่สามารถเข้าใจและทำตามที่ครูอธิบายและสาธิตได้จนเกิดทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำตามที่ครูจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาแนวคิดของ จอห์น ดิวอี้ (เยาหวา เดชะคุปต์, 2542) ที่เน้นว่าผู้เรียนต้องเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง “Learning by Doing” การศึกษาตามทัศนะของดิวอี้ คือ มีความเจริญงอกงามทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งเกิดจากการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะกลุ่มปฏิบัติการที่เรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรงจากการเผชิญสถานการณ์จริงและการแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ ฝึกการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้ผู้เรียนคิดเป็นและแก้ปัญหาเป็น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับหลักการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2537: 8) ที่ว่ากิจกรรมที่นำมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควรมีวิธีใช้แรงจูงใจ เร้าต่อความสนใจของผู้เรียน ไม่ซ้ำซาก ให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนาน เน้นการปฏิบัติและการได้ร่วมกิจกรรมให้มากที่สุด

นอกจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการฝึกปฏิบัติแล้ว ครูผู้สอนยังจัดให้มีการเล่นเกมอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดประสบการณ์ในคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 51) ให้จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างต่อเนื่อง และยังสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของเบอร์ริส สกินเนอร์ (Burrhus Skinner) ที่มีหลักการว่า พฤติกรรมของผู้เล่นเกิดขึ้นจากการเห็นผลที่ได้รับจากการเสริมแรง (Reinforcement) เช่น เมื่อเล่นเกมได้ดีแล้วได้รับคำชมเชยจากผู้สอนทำให้ผู้เล่นอยากเล่นเกมให้ดียิ่งขึ้นไปอีก การเสริมแรงต้องทำทันทีหลังจากมีพฤติกรรมที่ต้องการ เช่น ทำการเสริมแรงทันทีเมื่อผู้เล่นปฏิบัติได้ตามจำนวนครั้งที่ผู้สอนกำหนดให้ จะช่วยให้ผู้เล่นกระทำพฤติกรรมบรรลุเป้าหมายอย่างรวดเร็วและเพิ่มขึ้นในระดับสม่ำเสมอ การให้สัญญาณ การบอก การแสดงท่าทางของผู้สอน ถือเป็นการชี้แนะ และการกระทำเหล่านี้จะทำหน้าที่เป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่ต้องการ ส่วนจากการที่พบว่าเด็กบางคนมีทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับพอใช้ อาจเป็นเพราะไม่เข้าใจคำสั่งและการสาธิตของครูผู้สอน ทำให้ไม่สามารถปฏิบัติตามได้

2. การที่ผลการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย พบว่า ส่วนใหญ่เด็กมีพฤติกรรมการเล่นทั้ง 4 แบบ กล่าวคือ การเลียนแบบ เด็กส่วนใหญ่สามารถทำตามคำสั่งครูและเลียนแบบครูผู้สอนได้ การสำรวจ เด็กส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นและสนใจในการเล่น การทดสอบ เด็กส่วนใหญ่สามารถเล่นเกมให้ถูกวิธี ตามกฎ กติกาได้ และการสร้าง เด็กส่วนใหญ่มีความความสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้เด็กส่วนใหญ่เกิดความสนุกสนาน มีความสัมพันธ์กันในกลุ่ม และมีการร่วมมือในการเล่น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับที่ เยาวพา เดชะคุปต์ (2542: 15) กล่าวว่า “การเล่น” เป็นหัวใจของการเรียนรู้ของเด็กในวัยนี้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 51) ซึ่งได้กำหนดไว้ว่าต้องจัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างแท้จริง และยังสอดคล้องกับ Dopyera (1990 อ้างถึงใน พชร ผลิตอิน, 2543: 121-125) ที่ว่าการจัดประสบการณ์ต้องจัดให้เด็กมีโอกาสดำเนินสัมพันธ์กับเด็กคนอื่น ซึ่งช่วยในการปรับเปลี่ยนความคิดเห็นของเด็ก และครูมีบทบาทในการเสริมแรงเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้หรือพฤติกรรมที่ต้องการ

ส่วนการที่เด็กบางคนซึ่งเป็นเด็กส่วนน้อยมีพฤติกรรมการเล่นไม่เหมือนเด็กส่วนใหญ่ กล่าวคือ การเลียนแบบ เด็กบางคนไม่สามารถทำตามคำสั่งครูและเลียนแบบครูผู้สอนได้ การสำรวจ เด็กบางคนไม่มีความกระตือรือร้นและสนใจในการเล่น การทดสอบ เด็กบางคนไม่สามารถเล่นเกมให้ถูกวิธี ตามกฎ กติกาได้ และการสร้าง เด็กบางคนไม่มีความความสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม และไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม อาจเป็นเพราะเป็นลักษณะโดยส่วนตัวของเด็ก ซึ่งพบว่าเด็กบางคนเป็นเด็กสมาธิสั้นและมีภาวะไม่อยู่นิ่งต้องรับประทานยาตามคำสั่งแพทย์ซึ่งสอดคล้องกับผดุง อารยะวิญญูที่กล่าวไว้ว่าเด็กสมาธิสั้นและมีภาวะไม่อยู่นิ่ง (Attention Deficit Hyperactive Disorder) จะไม่สนใจในรายละเอียดการเรียน หรือการทำกิจกรรมต่างๆ ไม่สามารถเล่นหรือทำกิจกรรมได้นาน นิ่งนิ่งๆ ไม่ได้ ต้องลุกไปลุกมาพูดคุยกตลอดเวลา (ผดุง อารยะวิญญู, 2550) และบางคนเป็นเด็กซ้าซ้นทำให้ไม่สนใจในการจัดประสบการณ์

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากข้อสังเกตที่ได้จากการดำเนินการวิจัยและผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำของเด็กปฐมวัย ควรใช้สื่อหลากหลาย และเหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น การใช้สื่อวีดิทัศน์จอนำมาให้เด็กดูควรมีขนาดใหญ่ ซึ่งเด็กสามารถดูได้ชัดเจน และกระตุ้นความสนใจของเด็ก อุปกรณ์ในการเล่นควรมีจำนวนเพียงพอต่อการจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง นอกจากนี้เกมที่นำมาใช้ควรมีลักษณะสอดคล้องกับการส่งเสริมทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำในด้านนั้น เช่นในงานวิจัยนี้ใช้ “เกมเดิน-วิ่งเก็บสิ่งของแบบผลัด” เพื่อพัฒนาการสร้างความคุ้นเคยกับน้ำ “เกมค้นหาลิงของได้น้ำ” เพื่อพัฒนาทักษะการดำน้ำและการลอยตัว และ “เกมจับคิกบอร์ดเตาแบบผลัด” เพื่อพัฒนาทักษะการเตะขา

2. การจัดประสบการณ์ในการว่ายน้ำควรตรวจสอบสภาพน้ำให้ดี ซึ่งต้องมีค่าความเป็นกรดเป็นด่างปานกลาง (ค่า PH) และควรเลือกช่วงเวลาทำกิจกรรมที่ไม่หนาวจนเกินไป ในการจัดประสบการณ์ในการว่ายน้ำ แต่ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ก็ควรให้เด็กทำการอบอุ่นร่างกาย เช่น วิ่งอยู่กับที่ ทำท่ากายบริหาร หรือให้เด็กไปพักเอาผ้าเช็ดตัวแล้วห่มตัวไว้เพื่อให้ร่างกายอบอุ่นขึ้น

3. การฝึกปฏิบัติและการเล่นเกมของเด็ก เด็กที่ยังไม่ค่อยเข้าใจคำสั่งจึงไม่สามารถปฏิบัติได้ ดังนั้นผู้สอนต้องอธิบายให้ชัดเจนและต้องคอยกระตุ้นให้เด็กตื่นตัว และเกิดความสนใจอยู่ตลอดเวลา ทำการสาธิตให้เด็กได้เห็นและเข้าใจจนเด็กสามารถทำตามได้ หรือผู้สอนอาจนำเด็กมาช่วยในการสาธิตร่วมกับผู้สอนก็ได้เพื่อเพิ่มความสนใจให้กับเด็ก ตลอดจนเพิ่มเวลาในการสอนสำหรับเด็กกลุ่มนี้

4. กรณีเด็กส่วนใหญ่ปฏิบัติตามครูผู้สอนได้ และเล่นเกมได้อย่างถูกต้อง ครูผู้สอนควรเสริมแรงด้วยคำชมเชย หรือของรางวัลต่างๆ ในการเล่นเกม เพื่อให้เด็กได้ภูมิใจในสิ่งที่ตนเองได้ลงมือปฏิบัติ ส่วนเด็กบางคนที่ไม่สามารถทำตามเพื่อนส่วนใหญ่ได้ ครูผู้สอนควรเสริมแรงและให้กำลังใจ พร้อมทั้งให้ความสนใจและดูแลใกล้ชิดเป็นพิเศษเพื่อช่วยเหลือได้

5. ครูผู้สอนควรเน้นเรื่องอุปกรณ์ที่ใช้ในการว่ายน้ำ ได้แก่ ชุดว่ายน้ำ แว่นตาว่ายน้ำ และหมวกว่ายน้ำว่ามีความสำคัญอย่างไรต่อการเรียนว่ายน้ำ เพื่อให้เด็กจัดหาอุปกรณ์ในการว่ายน้ำที่จำเป็นดังกล่าวให้ครบ

6. การบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยโดยผู้สังเกตและจดบันทึก จำนวน 3 คน มีความคลาดเคลื่อนในบางประเด็น อาจเป็นเพราะผู้วิจัยไม่ได้ประชุม ชี้แจง ทำความเข้าใจกันก่อนทำการบันทึกจริง จึงเสนอแนะว่า “ควรมีการประชุม ชี้แจง ทำความเข้าใจ เกี่ยวกับวิธีการสังเกตและการจดบันทึกพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยขณะเล่นเกมให้ชัดเจน”

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการประยุกต์ใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติในการว่ายน้ำในระดับชั้นอื่นที่สูงขึ้นไป
2. ควรมีการศึกษาการประยุกต์ใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมกับรายวิชาอื่นๆ เช่น การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2546). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2550). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: บริษัท ไทเนรมิตกิจ อินเทอร์เน็ตเซอร์วิส จำกัด.
- จิตนา ขวมนมณี. (2544). *วิทยาการด้านความคิด*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป.
- _____. (2552)¹. *14 วิธีสอนสำหรับครูมีอาชีพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2552)². *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภาพร พรหมจันทร์. (2550). ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย. ม.ป.ม.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2550). *วิธีสอนเด็กสมาธิสั้น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- พิระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์. (2536). *เกม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พรณี ช. เจนจิต. (2545). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด เสริมสินทรัพย์ เสริม สีสเต็ม.
- พัชรี ผลโยธิน. (2543). *การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮโคป*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- เยาวภา เตชะคุปต์. (2542). *การศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: เอพี กราฟิกส์ ดีไซน์.
- _____. (2545). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- โรงเรียนโรจน์วิทยามาลาเปียง. (2553). *หลักสูตรว่ายน้ำโรงเรียนโรจน์วิทยามาลาเปียง*. พิษณุโลก: โรงเรียนโรจน์วิทยามาลาเปียง.
- _____. (2556). *คะแนนว่ายน้ำระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3*. (เอกสารการบันทึกคะแนนทดสอบทักษะปฏิบัตินักเรียนอนุบาลปีที่ 3). พิษณุโลก: โรงเรียนโรจน์วิทยามาลาเปียง.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2537). *แนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

สุชาดา เกิดมงคลการ และสั้ม เอกเฉลิมเกียรติ. (2557). *แนวทางสำหรับผู้ขอรับรองเป็นผู้ก่อการดี (Merit Maker). การดำเนินงานป้องกันการจมน้ำ*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: บริษัท เดอะดรีมอิน จำกัด.

สุภางค์ จันทวานิช. (2549). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Herron, R. E. & Sutton-Smith, B. (1971). *Child's play*. New York: Wiley, 4-14.